

BRUSTNA DIGITALA HJÄRTAN

Om nobbning i spel

BROKEN DIGITAL HEARTS

About rejection in games

Examensarbete inom huvudområdet Medier, estetik
och berättande
Grundnivå 30 högskolepoäng
Vårtermin 2016

Emilia Andersson

Handledare: Lars Kristensen
Examinator: Stefan Ekman

Sammanfattning

Detta arbete tittar på hur spelaren upplever nobbning från spelkaraktärer och hur det skiljer sig i linjärt och förgrenad berättande. Arbetets bakgrund grundar sig i hur romantik framställs i litteratur, film och spel och vad nobbning har för innebörd i den romantiska genren. Till undersökningen skapades två versioner av ett spel, ett linjärt och ett förgrenad Visual Novel och en kvalitativ intervju som deltagarna fick svara på. Rapporten går över resultatet och vad resultatet kan användas till i framtiden.

Nyckelord: Romantik, Nobbning, Romantisk spelgenre.

Innehållsförteckning

1. Introduktion.....	1
2. Bakgrund.....	2
2.1. Romantisk tradition inom litteratur och film.....	2
2.1.1 Romantik och nobbning i spel.....	4
2.2. Interaktiva narrativ.....	5
2.2.1. Branching och linjärt berättande.....	7
2.2.2. Visual Novel.....	8
2.3. Empati och nobbande i spel.....	8
3. Problemformulering.....	10
3.1. Metodbeskrivning.....	10
3.1.1. Artefakten.....	11
4. Projektbeskrivning.....	13
4.1. Tema.....	13
4.1.1. Research och Inspiration.....	13
4.1.2. Berättelsen.....	14
4.1.3. Bilder.....	14
4.1.4. Spelmekaniken.....	15
4.1.5. Artefaktversioner.....	16
4.2. Arbetsprocess och progressionsexempel.....	17
5. Utvärdering.....	19
5.1. Observation.....	19
5.1.1 Del 1 av undersökningen: Bild av deltagarna.....	19
5.1.2. Spelandet av artefakten.....	27
5.1.3. Del 2 av undersökningen: Frågor om artefakten.....	27
5.2. Analys.....	44
5.3. Slutsatser.....	45
6. Avslutande diskussion.....	47
6.1. Sammanfattningen.....	47
6.2. Diskussion.....	47
6.3 Framtida arbete.....	48
5. Referenser.....	49
Appendix A - Intervjufrågor till undersökningen.....	53
Intervjufrågor före spelandet.....	53
Frågor efter spelandet.....	53

1. Introduktion

Nobbning i spel är ett ämne som inte har forskats kring trots att det både är kopplat till spels narrativ och gameplay design. Om romantik i spel finns det väldigt få akademiska texter. I många spel är dock kärleksberättandet inte vad narrativet centrerar runt, liksom hur kärlek mellan karaktärer i litteratur och film inte automatisk gör att filmen eller boken hamnar i romansgenren. Romantik kan vara ett delmål och utföras frivilligt av spelaren, till exempel i *Dragon Age: Origins* (Bioware 2009) och *Mass Effect* (Bioware 2007) där det övergripandet narrativet inte är fokuserat på romantik utan att rädda världen från något hot. Dock har de japanska Otomespelen vars huvudmål oftast är att skapa en romantisk relation med en av spelens karaktärer, till exempel *Hatoful Boyfriend* (PideoNation Inc. & Mediatonic 2011), vunnit en relativt stor publik. Det råder en delad mening om det finns en etablerad romantisk spelgenre överhuvudtaget vilket kan försämra intresset att titta närmare på delarna som bygger upp ett romantisk narrativ i spel. Nobbning är en upplevelse som många av oss kommer att erfaras i livet. Att spel kan berätta aspekter av våra liv och föra fram en diskussion är självklart. Om det saknas en akademisk undersökning av nobbning trots att det förekommer så ofta i spel, pekar det tydligt att det finns ett behov att den texten ska skrivas. Med stöd i källorna i bakgrunden kommer detta examensarbetet försöka komma underfund med vad nobbning har för betydelse i spel.

Inspirerad av Otome- och dejting spel och andra spel där romantik förekommer skapades en Visual Novel som artefakt, då enligt McDonalds (2015,s.39) undersökning är dessa typer av spel något många klassar som definitionen av romansspel. Genom iteration i arbetsprocessen, utvecklades en Visual Novel i två versioner, ett linjärt spel och ett förgrenat spel, för att svara på frågeställningen och komma närmare en lösning till vad nobbning innebär i spel.

2. Bakgrund

Tanken är att skapa en definition av nobbade för att kunna jobba med begreppet i frågeställningen. Vad frågeställningen definierar som nobbade är när en karaktär väljer att lämna en annan karaktär som inte vill att de ska separera eller att en karaktär tackar nej till ett erbjudande att skapa en romantisk relation med en annan karaktär. Begreppet kommer att användas för att analysera spelarens engagemang och vad nobbade innebär i spel.

Berättelser som har undersökts är där nobbning finns med i huvudberättelsen eller i en sidointrig. En sidointrig är en handling som samexisterar med huvudhandlingen (Wilson u.å.).

Vad frågeställningen inte definierar som nobbning är när två karaktärer vet om att de gillar varandra men hålls borta från varandra mot sin vilja av andra parter eller att en av dem dör och förhållandet avbryts. Anledningen att inte inkludera den typen av relationsavbrott är för att det skulle göra arbetet större och definitionen av nobbning diffusare.

Exjobbet kommer även att arbeta med den romantiska genren inom litteratur, film och spel. Arbetet utgår från *Svensk ordboks* (Svenska Akademin 2009) definition av genre som ”typ av (konstnärligt) framställning som kännetecknas av viss uppsättning stildrag eller innehållsliga faktorer”. Anledningen att inkludera definitionen av genre är för att tydliggöra romantikgenrens särdrag och hur de spelar in i nobbningens betydelse. Vad undersökningen inte syftar på begreppet romantisk genre är den historiska epoken romantiken mellan slutet av 1700-talet till mitten av 1800-talet.

2.1. Romantisk tradition inom litteratur och film

Både i litteraturens och filmens värld finns en etablerad romantisk genre. Syftet med den här bakgrunden är att jämföra likheter och skillnader mellan nobbningens betydelse inom de två berättarteknikerna för att senare jämföras med hur spelberättelser hanterar avvisande. Exempel i alla medierna kommer att tas upp och analysera hur nobbningen fungerar i narrativen.

Pamela Regis (2007, s. 22) definierar en romantisk bok som ”a Romance novel is a work of prose fiction that tells the story of the courtship and betrothal of one or more heroines”. Percec (2012, s.6) går ännu längre och menar att en romantisk bok *måste* sluta lycklig för paret. Konflikten avslutas genom en förening och ömsesidig tillfredsställelse samtidigt som handlingen ska kunna behålla läsarens intresse igenom hela boken. Enligt Krentz (refererad i Percec 2012, s.7) ska läsaren tro att karaktärerna kommer att få det bra i slutet men läsaren borde ändå oroa sig för att karaktärerna kanske inte blir ihop den här gången. Detta är för att hålla uppe läsarnas intresse och få hen att läsa vidare. Romance Writers of America (RWA u.å. b) är en nationell ideell förening som etablerades för att hjälpa författare inom den romantiska genren över hela världen genom nätverk och stöd. RWA tas upp i denna undersökning för att det är en etablerad organisation med fokus på romantiska böcker sedan år 1980 och deras riktlinjer hjälper att tydliggöra vad en romantisk roman innehåller. Enligt RWA (u.å. a) finns det två element som återkommer i varje romantisk roman. För det första fokuserar romanen på två individer som blir kära i varandra och försöker få relationen att fungera. Det kan finnas hur många sidointriger som helst men kärlekshistorien är det centrala. För det andra måste slutet vara emotionellt och optimistiskt tillfredsställande enligt RWA (u.å. a). Ett av de tidigaste exempel på detta är Jane Austens *Pride and Prejudice* (1813) där den fördomsfulla Elisabeth och den stolta Darcy lär sig av sina misstag under bokens gång och erkänner sin kärlek för varandra. Om man följer kriterier för hur en romans böcker övergripande fungerar så skulle en nobbning mellan två

huvudpersoner ändå för eller senare leda till ett förhållande då det är protagonisternas öde att bli ihop. I *Pride and Prejudice* (Austen 1831) väljer Elisabeth att avböja Darcys frieri då hennes fördom till honom är att hon tycker att han är för stolt, vilket gör att hon anser honom vara en olämplig partner. I slutet inser Elisabeth att han är bättre än hon trodde och hon väljer att gifta sig med honom. I en sidointrig däremot, skulle en nobbning innebära en avslutning på ett förhållande och karaktärerna blir inte ihop. Ett exempel är i romanen *Torsdagarna i parken* (Boyd 2011) där huvudpersonen Jeanie väljer att gå ifrån sin make George och leva tillsammans med den andra huvudpersonen Ray som hon har lärt känna och tycka bättre om. Georges sidointrig handlar hur rädd han är för att mista säkerheten förhållandet inger. Han skjuter upp nobbningen tills Jeanie lyckas avbryta relationen. Hans berättelse handlar istället om att finna frid med sig själv som person.

Glåvan (2012, s.218) jämför den typiska strukturen i en romantisk bok med hur romantik porträtteras i filmens narrativ, i hennes exempel handlar det om filmerna *Wild at Heart* (1990) och *True Romance* (1993). Glåvan (2012, s.218-219) menar att filmerna följer den typiska, klassiska story arken romansberättelser genomgår, där kärleken är kärnan till all alla händelser och det är parens öde att klara alla hinder för att bli tillsammans. Film har också tagit mycket av sin intrig och, till en viss grad, dess berättande från litteratur, främst från romaner (Rowe s.116). Tzvetan Todorov, en känd narratolog, (referad i Rowe 1999, s.117) ser i början av ett narrativ att det finns en stabil balans där allting är lugnt och normalt. Denna balans blir störd av någon typ av kraft som skapar obalans och det enda sättet att skapa balans igen är genom handlingar riktade mot störningen. Likaväl, konsekvenserna av handlingarna kommer att ändra den fiktiva världens narrativ och/eller karaktärerna så den slutgiltiga balansen är inte den samma balansen i början av filmen. Enligt Rowe (1999, s.118) så innebär den romantiska genren inom film att balansen i början är signalerad genom saknaden av partner hos en, till exempel hos Richard Gere i *Pretty Woman* (1990), eller hos två karaktärer, till exempel Billy Crystal och Meg Ryan i *When Harry Met Sally...* (1989). Rowe förklarar vidare att balansen i början uppfattas snart som väsentligt instabil och ska lösas genom filmen. Störningen sker vid karaktärernas första möte, oftast oharmoniskt, där feltolkning av motiv blir början på lösningen. Recensionsidan Filmsite.org (u.å a), som etablerades år 1996 för att beskriva hur amerikansk film genom tider har gett för influenser, ger denna bild av romansgenren inom film. Tim Dirks (Filmsite.org u.å b) menar att, i likhet med hur romaner beskriver romanser, så är kärleken central i en romansfilm. Paret möter hinder och påfrestningar som försvårar romansen.

Filmer verkar ha ett lösare begrepp om vad en romantisk film innebär, visserligen följer genren inom film att något saknas hos huvudpersonerna men det handlar mer om en balans som måste ändras. Till exempel i *500 Days of Summer* (2009) följer filmen protagonisten Toms försök att vinna hjärtat hos Summer. Summer tror inte på sann kärlek och Toms försök att uppvakta henne misslyckas då hon faller för någon annan. Istället börjar han dejta en sidokaraktär. Utifrån bakgrundsarbetet verkar det som att nobbning får ett större spelrum i film än i romans böcker. Detta stärks med Tim Dirks (Filmsite.org u.å b) som menar att många romantiska filmer inte har ett lyckligt slut utan att kärlek i film används som en sköld mot hårdheten som förekommer i berättelsen. Detta kan bero på att det finns tydligare riktlinjer av vad som definierar en romantisk roman än vilka filmer som faller inom den romantiska genren men det kan även tyda att det finns ett större, djupare arbete kring vad som definierar romansfilmer än vad som har finns tid att hitta i detta examensarbete. Detta bakgrundsarbete kring romaner och film kommer jämföras och tas upp i de senare delarna av examensarbetet.

2.1.1 Romantik och nobbning i spel

Romantik ger, inom litteratur och film, en viss säkerhet. Läsaren och tittare vet någorlunda att det kommer att sluta väl för paret i berättelsen. Frågan är då alltså varför spelare skulle vilja utsätta sig själva för en jobbig situation när det finns mängder med spel och andra medier som kan ge en verklighetsflykt från vardagen. Smuts (2007, s.60) tar i sin artikel upp de negativa känslorna vid deltagandet av vissa konstverk, till exempel varför en person skulle vilja se ett melodrama eller en skräckfilm. Smärtsam konst kan innehålla olika situationer man helst inte vill uppleva i verkliga livet; till exempel död, drama, olyckor, fobier och nobbning. Smuts (2007, s.75) valde att exkludera Aristoteles teori om katarsis i sitt arbete då ordet har två betydelser; rening som att rena sig själv och rensning av orenhet. Det är oklart vad Aristoteles (Melberg 1994, s.18) ansåg att katarsis syfte var och exakt vad det är som ska renas och hur. Förvirring om ordets syfte har bland annat varit om reningen sker i dramat, utanför dramat eller i åskådaren och om reningen är en intellektuell eller emotiv procedur. Smuts (2007, s.75) skriver att det var svårt att göra en rättvis kontext av katarsis till smärtsam konst och valde att arbeta utan katarsis. Smuts (2007, s.60) menar att det finns en paradox i smärtsam konst ('the paradox of painful art'):

1. Människor söker inte situationer som skapar smärtsamma känslor.
2. Människor har smärtsamma känslor som respons till en del konst.
3. Människor söker konst som de vet kommer skapa smärtsamma känslor

Smuts menar att det möjligen går att argumentera att våra upplevelser av konst är mindre smärtsamma då vi vanligtvis kan kontrollera om de ska hända eller inte eller när upplevelsen ska sluta (2007, s.65). Man kan se spel som en någorlunda kontrollerad situation just för kontrollen tillhör spelaren och spelaren kan sluta spela spelet närsomhelst. Smuts artikel tar upp *Man, Play and Games* av Roger Callois (2001) där Callois argumenterar för att lek och spel måste vara frivilligt, att man ska kunna gå ur leken eller spelet närsomhelst annars slutar aktiviteten att vara lekfull. Just hur kontroll i digitala spel fungerar är relevant för detta examensarbete. Callois kontrollteori förslår att kontrollen vi har över vårt fiktiva engagemang gör upplevelsen mindre plågsamma eller om vi förlorar kontrollen blir upplevelsen mer smärtsam (Smuts 2007, s.65). Samtidigt utgår spel i många fall att spelaren måste kämpa sig igenom situationer i spel för att få sin virtuella partner vilket gör att spelaren ändå upplever situationer hen inte frivilligt går med på. Smärtsam konst kan innehålla en del i berättandet som kan vara smärtsamt, till exempel om en sidointrig slutar i tragedi, för deltagaren medan andra delar inte är det, till exempel huvudpersonens öde slutar lyckligt. Smuts (2007, s.66) motsäger Callois kontroll teori genom att poängtera att man inte alltid har kontroll över sina egna känslor. Hans exempel är att även om man går ut från en biograf innan filmen är klar, kan man inte sluta vara ledsen efter ett melodrama eller vara rädd efter man har sett en skräckfilm. Spel kan ge negativa känslor på samma sätt, är vi upprörda, arga, ledsna eller rädda går det inte att ta bort känslan med en gång. Problemet är inte att förklara varför en person får nöje av smärtsam konst, problemet är att *anta* att anledningen till att personer vill ha smärtsam konst är för att den typen av konst ger nöje. Smuts menar att man inte ska anta att människor längtar endast efter behagliga känslor i konst (Smuts 2007, s.74). Han fortsätter vidare med att säga att konst ger människor möjlighet att uppleva rika, emotionella upplevelser som antingen är omöjliga eller för riskfyllda i det verkliga livet. Enligt honom är det nästan omöjligt att uppleva vissa situationer då det finns tillfällen som skulle kunna förstöra våra liv. Att söka andra typer av känslor än behagliga känslor i spel, till exempel uppleva nobbning, är att söka efter en emotionell känsla eller upplevelse utan att behöva göra något som kan ge för stark påfrestning i det verkliga livet. Smuts (2007, s.75)

noterar att trots den otydliga definition som Aristoteles lämnade till eftervärlden, passar katarsis in som en lösning till smärtsam konst. Det existerar exempelvis teorier om katarsis där det används som rening inom hos själva för att uppleva mindre smärtsamma känslor eller för att få nå samma smärtsamma känslor till konst.

Oftast finns det möjlighet i spel att både lyckas och misslyckas med romansen då många spel har fördelat berättande. När en karaktär är möjlig att uppvakta ska ett av de möjliga avsluten för relationen innebära att karaktärerna kan bli ihop, liksom hur romantik genren i de äldre medierna behandlar ämnet. Genom att spelaren tar sig över hinder, blir paret till slut tillsammans. Den romantiska, narrativa funktionen i spel fungerar som en spelmekanik, med dialogträd och gåvogivning. Dialogträd innebär att spelaren väljer dialogen som spelavataren ska säga. Gåvogivning är att ge föremål till karaktärer för att stärka relationer mellan spelaren och spelets karaktärer. Spelaren kommer inte längre i relationen om hen inte följer reglerna i spelmekanikerna. Dessa två element kommer att bli en del av undersökningen under del 2 då det är många spel med romantiska narrativ som använder de mekanikerna. Gåvogivning i spel kan vara inspirerade från gåvosystem som finns över hela världen (Mauss 1950, s. xi). Enligt Mauss är varje gåva en del av ett ömsesidigt system där givaren och tagaren är engagerade i systemet. Systemet fungerar så att gåvan måste returneras på ett eller annat sätt tillbaka vilket sätter upp en cykel av utbyten. I vissa fall kommer gåvan tillbaka med ett likvärdigt värde medan andra gånger måste värdet vara större än den tidigare gåvan. Exempel på detta är *Dragon Age: Origins* (BioWare 2009) där relationen ökas genom gåvogivning som förstärker relationen vilket leder till ett starkare team eller i *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Softworks 2011) där man kan gifta sig med karaktärer om man klarat av deras uppdrag och spelarens make/maka kan hålla koll på en butik där spelaren får en del av vinsten. Att stöta bort en karaktär leder till att spelet blir svårare eller att man mister fördelar. McDonalds (2015, s.39) undersökning där en av frågorna var vad termen 'romantisk spel' innebär stärker Mauss teori om hur viktigt gåvogivning är i relationer då flest deltagare tyckte att dialogträd och gåvosystem är det som definierar ett romantisk spel. I spel förväntas ett utbyte om man gör sig av med någonting, till exempel att man säljer ett föremål och får pengar eller att man ger ett föremål till en karaktär förväntas det att något ska hända.

Det är värt att ta upp att i vissa spel kan inte spelaren påverka hur det ska gå i berättelsen utan berättelsen är oföränderlig hur många gånger spelaren än spelar om spelet och paret öde är upp till spelförfattaren/utvecklarna likt hur det är i romaner eller filmer. I dessa spel används inte mekaniker utan oftast cutscenes eller dialog för att föra narrativet framåt. Det finns spel som följer det klassiska romantiska narrativet där karaktärerna kämpar för sin lycka med varandra som till exempel rollspelet *The Last Story* (Mistwalker & AQ Interactive 2011) där huvudpersonen Zael och prinsessan Calista blir kära i varandra men kan inte bli ihop då Calista är bortlovad till Jirall. Det visar sig dock att Jirall är en skurk, villig att anklaga Zael för ett brott han inte har begått, och i slutet gifter sig Zael och Calista med varandra istället. Ett annat exempel på spel där en karaktär blir nobbad är *Xenoblade Chronicles* (Monolith Soft 2010) där kronprinsessan och sidokaraktären Melia är kär i huvudpersonen Shulk men inte får honom då han och hans barndomsvän Fiora blir ihop istället. Melia och Fiora slåss inte om Shulk utan Melia låter dem vara i fred och de behåller sin vänskapsrelation. Melias och Jiralls öde slutar alltid likadant till skillnad från de möjliga partnerna i icke linjära spel men alla karaktärer visar på hur annorlunda hantering av nobbning kan gå till från spel till spel. Under rubriken 2.2.1. *Branching och linjärt* diskuteras vad som skiljer linjärt och förgrenat berättande åt då det är relevant för undersökningen.

2.2. Interaktiva narrativ

I akademiska texter finns det väldigt lite skrivet om just romantik i spel. Tre hantverksböcker

om berättande inom spel har lästs för att avgöra hur ofta det nämns, hur och vad författarna tar upp texterna. Ett snålt urval men tanken är att titta på vad spelberättande böcker har generellt att säga om romantik och nobbning i spel.

I boken *Interactive Storytelling for Video Games* (Lebowitz & Klug 2011) nämns ingenting om kärlek eller nobbning i spel. Sheldon (2014, s.389-390) menar i *Character Development and Storytelling for Games* att romantik som genre inte riktigt har hittat sin plats i spel. Han menar att romantik förekommer i spelberättelser men många personer online använder sig av MMOs, chattrum och dejting sidor för att uppleva romantik, fiktiva som i rollspel eller riktig dejting. Sheldon skriver vidare att detta konkurrerar ut spel som använder programmerade komponenter för att skapa en romans. I boken *Writing For Video Game Genres* (Despain red. 2009) finns inget särskilt kapitel om romantik eller om nobbning. Att det finns så liten mängd information om kärlek i spel, och på så vis ännu mindre om nobbning, är troligen för att romantik inte anses vara en egen genre inom spel. Att det råder delade meningar om vad termen *romantiska spel* innebär inom spelvärlden stärks av McDonalds (2015) online-undersökning om vad spelare tyckte om romantik i single player-spel. I McDonalds undersökning (2015, s.34) svarade 1572 personer från 83 länder på frågorna. Undersökning hölls på SurveyMonkey från 20 augusti 2013 till 31 december 2013. McDonald (2015 s. 60) noterar att hennes process att få tag på deltagare hade svagheter då hon främst sökte sig till sociala medier och undersökningen hade andra begränsningar som drar ner trovärdigheten. Det fanns inget möjligt sätt att se om deltagarna svarade sanningsenligt förutom när det gällde uppenbara svar som inte svarade på frågorna. Deltagare kunde göra om undersökningen så många gånger de ville, så det kan finnas flera svar från en person. Vad som är centralt för den här undersökning är att en av McDonalds undersökningsfrågor var en öppen fråga om vad 'romantikspel' betydde för spelaren. Av de begripliga svaren var det tre kategorier som hade fått mest svar. Den första var att folk tyckte att romantik spel var mekanik-baserat (McDonald 2015 s.36). Romantiska spel innehåller enligt deltagarna dialogträd och ge gåvor för att nå en relation. När spelaren lyckas skapa en relation får hen fördelar i spelet. Många spelare beskrev romantik som ett minispel i ett större spel, till exempel RPG spel. 26% svarade att endast närvaron av mekaniker som relaterar till att skapa en romans var den viktigaste faktor för att definiera vad ett romantisk spel är. Detta kan betyda att romantik inte ses som en egen genre i spel utan som en komponent som finns i andra genrer (McDonald 2015,s.39). Den andra största svaret var japanska/Otome (spel som riktar sig mot kvinnliga spelare, där ett av målen är att dejta en karaktär, genren består till mestadels av Visual Novels eller simulatorer) spel och dejting spel. 24% tolkade japanska dejting spel som romantiska spel så en framgång inom romantisk spel bör ha skett i den japanska spel marknaden, medan den västerländska marknaden enligt McDonald är i en position som gör det möjligt för dem att definiera romantiska spel (McDonald 2015, s. 39). McDonald fann ännu större möjlighet att definiera termen romantiska spel, just för att det tredje största svaret om vad 'romantisk spel' innebar var 'Vet ej' (McDonald 2009, s. 39).

Genom att bryta förväntningarna och normerna som finns hur romantik i spel är uppbyggda och porträtteras skapar en möjlighet att förändra bilden av vad spel kan göra. Staffan Björk (2015, s. 185) är en spelforskare som anser att vissa spel kan få spelare att känna sig obekväma med vad de gör som spelare. Dessa spel låtsas vara vanliga spel och kan på sätt få sina spelare att inse att deras handlingar inte fick den konsekvens eller mening de trodde att de fick. Spelen uppskattas för deras design då de får spelare att reflektera över sina egna beteenden. Han noterar att det möjligt ligger utanför hans analys att vissa spelen kritiserar sig själva. Ett exempel på detta är *Romance Choice* spelet (Javidpour & Jonsson 2015) där spelaren skapar en digital partner som börjar ifrågasätta om hen är verklig och bestämmer sig för att ta kontrollen ifrån spelaren. Många av dialog valen som spelaren har är att be att partner ska stanna kvar hos spelaren men till ingen nytta. Spelet går ut på att välja

dialog men bryter traditionen att det går att vinna en karaktärs hjärta genom att göra de rätta valen.

2.2.1. Branching och linjärt berättande

Film och böcker räknas ofta som linjärt berättande. Riedl och Young (2005, s.1) beskriver linjärt narrativ som en sekvens av händelser som berättas från början till slut utan variation eller möjligt av användaren att ändra hur storyn vecklar ut sig eller slutar. Traditionellt berättande beskrivs det som den typen av berättande som inte interaktiv, oberoende hur många gånger berättelsen upplevs (Lebowitz & Klug 2011, s.125-126). Enligt Lebowitz och Klug (2011 s.127) är traditionellt berättande mycket populärt, då det passar till vilken genre och längd som helst men det finns ett problem med att försöka implementera linjärt berättande rakt av i spel. Författarna fortsätter vidare att klargöra att spel definieras som interaktiva och traditionella, linjära narrativ inte kan användas i sin vanliga form i spel då det bryter mot interaktivitet. Den typen av linjärt berättande som dyker upp i spel kallas interactive traditional stories (interaktiva, traditionella berättelser) och använder sig helt enkelt av en kombination av traditionellt berättande där huvudberättelsen inte ändras men spelaren interagera med spelets värld och karaktärer (Lebowitz & Klug 2011 s.130-131). Interaktiva berättelser kan variera från liten grad av interaktion, till exempel bara kontroll över gameplay, till högre grad av kontroll av berättelsen till exempel utforska världen, göra sidouppdrag, prata med karaktärer och så vidare (Lebowitz & Klug s.131). Jirall från *The Last Story* (Mistwalker & AQ Interactive 2011) och Melia från *Xenoblade Chronicles* (Monolith Soft 2010) som nämndes tidigare är exempel på karaktärer som upplever nobbning. Jiralls nobbnings historia är mycket linjärt med cutscenes som förklarar hans motiv. Melia har också cutscenes som förklarar hennes hantering av nobbandet från Shulk men det finns extra uppdrag i spel som visar mer att relationen mellan henne, Shulk och Fiora inte är laddad.

Till skillnad från traditionella romaner och film, skiljer sig då spel från de två andra medierna genom att vara interaktiva. Detta kan ta sin form genom branching. Branching, eller förgrenad berättande ger spelaren möjlighet att välja olika berättarspår vid många tillfällen i ett spel. Vissa val ändrar storyn lite, medan andra val resulterar i större förändringar (Lebowitz & Klug 2011, s.181). Förgrenat berättande använder sig av en struktur som gör det möjligt för användaren att uppleva samma upplevelse under olika spelsessioner, till exempel om hen gör samma val under två spelsessioner (Riedl & Young 2005, s.2). Lebowitz och Klug (2011, s.186) delar upp förgreningarna som sker i spel i tre grenar.

1. Den första är den mindre delningen där ett val leder snabbt tillbaka till huvudstoryn. Detta val påverkar inte huvudstoryn utan ger olika variationer av en scen.
2. Den andra delningen är den större grenen, den liknar den mindre grenen men tar längre tid att gå tillbaka till huvudstoryn.
3. Den sista grenen är den viktigaste grenen, den bryter huvudgrenen och skapar sin egen huvudstory med mindre och större förgreningar.

Författarna menar att det är viktigt att alla huvudgrenar är intressant att spela fram till spelet är slut, annars ska den förgreningen inte vara med i spelet (Lebowitz & Klug 2011, s.192). Om en förgrenad berättelse görs rätt, skapas ett spel med mycket välstrukturerat berättande och frihet till spelaren. Nobbning dyker upp i förgrenad berättelse främst som ett alternativ hur en relation kan sluta, som det tidigare nämnda exemplet *Dragon Age: Origins* (Bioware 2009).

Tanken är att i exjobbet basera de två olika prototyperna på linjärt och förgrenad

berättande, där en använder sig av linjärt berättande och en annan av förgrenad berättande. Nobbningen kommer att ta sin form genom mindre och större som senare resulterar i tre olika slut. Vad som sedan kommer att utvärderas är likheter och skillnader mellan spelarnas upplevelser av nobbning.

2.2.2. Visual Novel

En Visual Novel är enligt Lebowitz & Klug (2011, s.193) ett spel som liknar sättet man läser en bok och är oftast skriven i första person från huvudpersonens synvinkel. Berättelsen kommer fram genom text men till skillnad från böcker har spelen bakgrundsbilder som byts ut när berättelsen byter plats och/eller bilder på karaktärer som har olika poser för deras olika reaktioner samt även ljudeffekter, musik och röstskådespeleri (Lebowitz & Klug 2011, s.193-194). Då samman spelningen mellan text och bilder bildar en enhet, kan Visual Novels liknas med grafiska noveller som förgrenar sitt narrativ. Visual Novel-spel påminner också om välj-ditt-egna-äventyrs böcker men tack vare den digitala hårdvaran som att vissa val dyker endast upp baserat på spelarens tidigare val, möjligheten att spara, hoppa över sektioner och att Visual Novels kan vara mycket längre, skiljer sig Visual Novel genren ifrån de böckerna (Lebowitz & Klug 2011, s.194). Att göra dialog val är oftast hur förgreningar sker i Visual Novels. Dessa kan vara till exempel kompletta meningar eller abstrakta ord som representerar dialogen (Sali, Wardrip-Fruin, Dow, Mateas & Kurniawan 2010, s.179). Olika val genom spelet resulterar i olika slut, vissa slut kan vara bra eller dåliga utifrån spelarens val (Taylor 2007 s.194-195). Att vinna i en Visual Novel brukar oftast inte innebära att man endast spelar igenom spelet en gång utan försöka uppleva alla slutet i spelet och få 100% fullbordan. Att ”förlora” i en Visual Novel innebär inte att man når ett dåligt slut utan att man misslyckas nå ett nytt slut och upplever samma slut igen (Taylor 2007 s.195).

Artefakten som ska utvecklas kommer att bli en Visual Novel då det ger en kortare utvecklingstid och det är lättare att fokusera på berättandet. Det är också en fördel att använda sig av en Visual Novel till artefakt då McDonalds (2015, s. 39) undersökning tidigare i texten visade att det är en stor andel deltagare som såg Otome spel, som oftast tar sin form som Visual Novels, som definitionen av romantiska spel.

2.3. Empati och nobbade i spel

Det finns många spel där karaktärer nobbar andra karaktärer och/eller spelaren. I *Witcher 3: Wild Hunt* (CD Project Red 2015), om spelaren väljer att försöka få båda möjliga partnerna på samma gång, kommer de att nobba honom då spelaren valde att såra kvinnorna. I *The Sims* (Maxis 2000) måste spelaren se till att karaktärerna har tillräckligt många relationspoäng innan ett förhållande startas och relationen måste hållas vid liv då poängen sjunker för var dag i spelet. I *Dragon Age II* (BioWare 2011) finns kompanjonen Anders som aktivt försöker skapa ett förhållande med spelaren och det är upp till spelaren att välja att bli ihop med honom eller inte.

Spel ger spelaren makt att påverka hur spelet ska gå men det finns begränsningar. Vad spelaren kan göra är endast inom vad spelet har programmerats till att göra, allt annat går inte. Frivillighet kan också vara i konflikt med vad innehållet i berättelsen vill att spelaren ska göra, en dissonans skapas med vad storyn berättar och vad gameplay tillåter spelaren att göra. Allting måste ha ett syfte i spel samtidigt som det inte får gå ut över narrativ om utvecklarna väljer att ha ett seriöst berättandet som känns naturligt för spelaren. Nobbningen i spel skapas för att ge spelaren både möjlighet att nobba karaktärer, som tidigare exempel om spelaren väljer att inte bli ihop med Anders i *Dragon Age II* (BioWare 2011), och för att spelet ska tala om när en karaktär inte är tillgänglig för spelaren, till exempel i *Witcher 3* (CD Project Red

2015) om spelaren försöka få ihop det med de två kvinnorna på samma gång. Nobbning kan också ses som ett försök att skapa två typer av empati under en spelupplevelse. (McQuiggan, Robinson, Phillips & Lester 2008, s.1) Det första är parallell empati, där spelaren upplever ungefär samma känslor som en karaktär, till exempel om en karaktär är ledsen så är spelaren ledsen. Det andra är reaktiv empati, där spelaren reagerar annorlunda mot hur karaktären reagerar, till exempel om karaktären är ledsen, så är spelaren upprörd över att karaktären är ledsen. Spel ger möjlighet att känna för någon annan och se andra perspektiv än ens egna. Samtidigt måste man tänka kritiskt kring vad nobbnings plats och innebörd i spel betyder, både inom spelet och i det verkliga livet. Undersökningen tittar närmare på vad spelare tycker om nobbning i spel och vad nobbning tillför.

3. Problemformulering

I de flesta spel vet utvecklarna exakt vad som kommer att hända, med det möjliga undantaget för spel som går att modda. Slutresultatet är alltid det samma. Ett digitaliserat system av uppvaktning kan inte ta i beräkning den oförutsägbara kärleksflamman (Kelly 2015, s.59) även om det i frågeställningen handlar om en släckt flamma. Att spel måste lyda regler är i sig ingen dålig sak, struktur är ju vad som har gjort många kända berättelser i film och litteratur omtyckta över åren. Undersökningen kommer att undersöka hur systemet som används för att berätta narrativet ger förväntningar till spelaren. Därefter på anledningarna till varför en spelare tycker att nobbning fungerar eller inte fungerar i artefakterna. Avslutningsvis kommer även undersökningen titta på varför spelaren skulle vilja uppleva en virtuell nobbning, ett läge många personer helst vill undvika i verkliga livet. Det är nog svårt att finna ett samlat svar till alla människor. Att vara öppen för att det kan finnas *flera* anledningar till varför spelare vill uppleva en nobbning hjälper att finna vilka personer som uppskattar eller inte uppskattar en berättelse om nobbning.

Genom bakgrundsarbetet har det kommit fram att många spel använder sig av nobbning som en del av ett narrativ och som spelmekanik. Nobbningen förekommer ofta som ett negativt slut i spel, där spelaren misslyckas med att charma en karaktär till ett förhållande. Trots nobbningens användning i spel har det ännu inte gjorts en undersökning om nobbnings betydelse för spelaren. Frågeställningen lyder då följande:

Hur upplever spelaren nobbning? Blir upplevelsen mer negativt om nobbningen förekommer i en förgrenad berättelse än i linjärt berättande?

3.1. Metodbeskrivning

Två prototyper har skapats, en med linjärt berättande och en med branching där båda spelen resulterar i nobbning med två testgrupper. Varje prototyp testas med en av grupperna. Deltagarna i undersökningen ska spela spelet en och en. Tanken är att se om nobbningen mottas bättre eller sämre om det är linjärt eller förgrenat berättande. Anledningen att ha dessa två versioner är för att se om interagerbarhet i den förgrenade versionen skapar en immersion som gör det lättare eller svårare för spelaren att godta att det resulterar i nobbning.

Före och efter spelandet av prototypen ska deltagarna svara på semi-strukturerad intervjuer. Vid en kvalitativ intervju är forskaren ute efter information om insikter, värderingar och reflektioner hos den intervjuade (Östbye, Knapskog, Helland & Larsen 2003, s.102) vilket passar bra för den typen av svar frågeställningen är ute efter. Semi-strukturerad intervju innebär att finns en utarbetad intervjuguide men med flexibilitet att ställa uppföljande frågor (Östbye et al. 2003, s.103) vilket ger möjlighet att fånga upp svar som inte skulle kunna finnas med på en strukturerad intervju.

Undersökningen kommer att använda två testgrupper, en grupp för vardera version av spelet. Sex personer i varje grupp, 12 deltagare totalt i hela undersökningen. Deltagarna i undersökningen måste vara över arton år och kunna läsa engelska bra för att få delta. Deltagarna kommer att vara anonyma och får avbryta undersökningen närsomhelst. Det ska vara jämnfördelat mellan män och kvinnor i undersökningen. Anledningen att ha jämn könsfördelning är för ge undersökningen en större spridning i data. Sökningen efter deltagare kommer att vara slumpmässigt urval (Östbye et al. 2003, s.244) genom sociala medier för att välja ut vem får vara med på undersökningen. Posten till förfrågan skrevs att deltagare till ett romansspel eftersöks samt även kraven till vilka som får delta. Via främst tre områden söktes

det efter deltagare; Skövde, Dals-Ed och Bengtsfors då det är tillgängliga platser för undersökaren att ta sig till. Dataspelsstudenter ska undvikas att användas i undersökningen då de oftast tänker och uttrycker sig i mer tekniska termer. Data som eftersöks ska vara mer spontant, för att hitta vad en 'vanlig' spelare upplever i nobbningssituationer i spel. Andra deltagare som ska undvikas är personer som står nära undersökaren. Validiteten och reliabiliteten kan försvaga resultaten som samlas in och mäts (Östbye et al. 2003, s.40) då det kan hända att bekanta kan svara annorlunda gentemot om forskaren till frågeställningen i fråga var okänd person. En annan svaghet är att det finns många dataspelsstudenter omkring i högskoleområdet i Skövde, vilket ger andra åsikter än dem som räknas in som endast spelare men detta ska undvikas genom att söka efter deltagare i andra områden än Skövde.

Plattformen som användes var en laptop vilket underlättar val av undersökningsplats. Platsen för undersökningen kan möjligen vara ett bokade rum på bibliotek. Helst ska det vara samma rum vid alla undersökningar för att skapa en vana. Om deltagarna kommer från olika kommuner, sker undersökningen på varierande platser men fortfarande i en ostörd miljö.

Spela prototypen och svara på intervjuerna ska ta ungefär en timme att genomföra per undersökningstillfälle, 20 minuter för spelandet av prototypen så att spelaren kommer in i spelet och resten av tiden går åt till intervjun. För att undvika att bryta immersionen för spelaren, ska prototypen vara så tydlig så möjligt att inga frågor uppstår under spelandet. Undersökningen kommer att börja med en kortare intervju i början för att ta reda på ålder, kön, spelvana, vad spelaren anser att romantiska spel är för någonting, om det finns ett romansintresse och andra frågor som kopplar in på vem deltagaren är. Efter spelandet får personerna svara på frågor om prototypen angående hur nobbning porträtterades, nobbningens funktion, dialogvalen, gåvosystemet, kvalitén på spelet och andra frågor som är kopplad till frågeställningen. Svaren till intervjuerna skrivs ner på ett papper och sedan sammanställs digitalt. Större delen av svaren till frågorna kommer att textanalyseras men på fråga 14 och 16 från del 2 av intervjun värderar spelaren sin upplevelse från en skala 1 till 4, hur de tyckte nobbningen var och hur investerade de var i spelet. Detta var för att försöka få mer konkreta svar på vad spelarna tyckte. Urvalsprocessen kommer att titta på faktorer så som kön och ålder. Sammanställningen kommer att undersöka svaren och se likheter och skillnader mellan åsikter om nobbning genom faktorer som kön, ålder, spelvana och romansintresse. Intervjuerna kommer att hållas både i fysiska miljöer och över Internet för att hinna få deltagare som uppfyller de tidigare kraven. De intervjuer som hölls över Internet höll samma intervjuformat. Del 1 av intervjun gjordes för att samla in data, sedan fick deltagarna ladda ner artefakten och sedan göra del 2 av intervjun. Följdfrågor ställdes om det var något som var oklart.

3.1.1. Artefakten

Spelet handlar om två resande äventyrare, spelaren och en karaktären Jack. Spelaren och Jack syns aldrig i bild och ges aldrig någon beskrivning av sina utseende i texten heller. Spelaren nämns aldrig med ett pronomen i spelet för att underlätta identifikation med karaktären spelaren är i kontroll med. Jack har inte heller ett pronomen för att låta spelaren själv se Jack som en kvinna, man eller med en annan identitet. Spelaren och Jack har ett fredsbrief som ska levereras till en stad. Under spelets gång kan spelaren prata med Jack och flörtdialoger ska dyka upp ofta. Det är också möjligt att då och då hitta juveler som kan ges till Jack. Det har skapas två versioner av prototypen, en branching och en linjär. Vid slutet av de två versioner kommer spelkaraktären erkänna sin kärlek till Jack, oberoende på hur många flörtförsök och gåvor som har getts under spelets gång. I branching prototypen kan spelaren nå tre slut, alla resulterar i nobbning men kan ge olika relationer med Jack (till exempel att Jack inte förstår spelarens kärleks bekännelse om inget närmande har gjorts i spelet, att Jack inte ser spelaren

på ett romantiskt sätt men att de fortfarande kan vara vänner eller att Jack ogillar spelaren i slutet). I den linjära prototypen finns det endast ett slut där spelaren blir nobbad och den enda skillnaden som ges är hur många föremål hen har kvar. Att spela igenom en prototyp kommer att ta cirka 20 minuter. För att undvika att den linjära berättelsen blir kortare än den förgrenade, då det är möjligt att spelaren kommer att fundera en stund innan ett val görs, ska den linjära version ha ett par extra stycken bakgrundsbeskrivningar för att dryga ut speltiden.

Gameplay i spelet är väldigt enkelt, i branchingversionen går det att välja dialogalternativ, baserat på fullständiga meningar. Gåvogivningssystemet fungerar så att spelaren kan plocka upp föremål och ge dem till Jack. I den linjära versionen kan spelaren bara plocka upp föremål och behålla dem för sig själv. I slutet av spelet kommer det finnas lite skillnad utifrån hur många skatter spelaren har fått tag i. Dialogerna i den linjära versionen kommer att för det mesta gå vidare i spelet av sig själv. Då och då kommer det dyka upp val men de kommer att snabbt gå tillbaka till huvudstoryn.

Anledningen till att ha två prototyper är för att se vad skillnaden i upplevelsorna av nobbning blir mellan de två olika prototyperna. Exempel på skillnader är att deltagare ser mer negativt på den förgrenade versionen då nobbningen, rent hypotetiskt kanske ses som ett förlorar scenario och inte att nobbning är något som sker varje gång i spelet. Det är också lättare att jämföra mellan två prototyper än att försöka läsa av data från endast en prototyp. För att deltagarna i spelet ska köra spelet ovetande om nobbningen, så presenteras spelet som en Visual Novel och undersökningen handlar om romantiska spel. Det har bedömts att nobbningen inte var något som spelare far illa av att inte veta från början.

4. Projektbeskrivning

Artefakten skapades i två versioner, en linjär och en förgrenad Visual Novel för att se skillnaderna mellan upplevelserna i nobbning. Den förgrenade versionen skapades först då den ansågs vara den mest tidskrävande. Den linjära skapades efter den förgrenade versionen då den linjära har ungefär samma text som bygger på den förgrenade. Artefakten skrevs med engelsk text då fler personer kan engelska än svenska.

Då den tilltänkta artefakten var en Visual Novel valdes programmet Ren'Py (Rothamel 2004) som man specifikt skapar Visual Novel-spel i. Ren'Py gjorde att arbetet sparade mycket tid som lades på att skriva berättelsen istället. Ett annat program som kunde användas var Twine (Klimas 2009), en verktyg för interaktivt berättande. Anledningen till att Ren'Py valdes före Twine var för att Ren'Py hade bättre och lättare stöd för att lägga in bilder än Twine. Ren'Py hade också inbyggt interface som gjorde det ännu snabbare att börja skapa spelen.

4.1. Tema

Temat i spelets berättelse är då romantik och nobbning. Texten eftersträvar att följa vissa typiska särdrag som existerar i romantiska spel, som gåvogivning och flörtande men även teorier från böcker och filmer som nämns tidigare i rapporten under rubrik "Romantisk tradition inom litteratur och film". Spelet som har skapats använder sig främst av text för att förmedla berättelsen, så litteratur teorier blev särskilt användbara.

Artefakten följer Krentzs (refererad i Percec 2012, s.7) åsikt om att det bör finnas en risk att karaktärerna inte blir ihop under en romansbok eller i det här fallet ett spelupplevelse. I spelets början berättar spelaravataren att Jack snart inte kommer att finnas i närheten för spelaren. Detta är för att ge spelaren en ledtråd att om ett försök till ett förhållande ska göras, så ska det ske nu under spelets gång. När spelaren försöker närma sig Jack under spelets gång, antyds det att Jack möjligen flörtar tillbaka eller att hen är oförstående till spelarens närmande. Detta leder till att spelaren i den förgrenade versionen troligen kommer att aktivt försöka komma Jack närmare genom dialogvalen medan flödet i berättelsen i den linjära versionen sker automatiskt likt en bok. I vardera version kommer inte flörtandet leda till ett romantiskt förhållande. Istället liknar de olika slutet i spelet den nya balansen i slutet av en romansfilm som Todorov (refererad Rowe i 1999, s.118) tog upp tidigare i texten, av spelet är en ny förståelse mellan Jacks och spelaravatarens relation till varandra. Det går att säga att i åtminstone två slutet i den förgrenade versionen då Jack fortfarande tycker platoniskt om spelaravataren efter nobbandet medan i ett av de förgrenade slutet och i den linjära berättelsen så är Jack mer negativt inställd till spelaren.

4.1.1. Research och Inspiration

Tre spel var den främsta inspirationen till artefakten. Den första är *Hatoful Boyfriend* (PideoNation Inc. & Mediatonic 2011), en Visuel Novel som är något av en parodi på dejting simulatorer där man dejtjar duvor. Spelet har en enkelt mekanik där spelaren väljer vad som ska sägas, vilket inspirerade artefakten. Vilket val som görs i *Hatoful Boyfriend* (PideoNation Inc. & Mediatonic 2011), gör så att någon av karaktärerna gillar spelaren bättre. Detta leder in på vilken väg och slut som spelet kan ha. Om spelaren skulle misslyckas med att skapa en relation med någon av karaktärerna, så dör spelaren. Spelet visar tydligt att spelet går ut på att skapa en relation. Just att bygga upp en förväntan i artefakten att spelaren ska inleda ett förhållande eftersträvades samt valen i artefakten är inspirerat av dialogsystemet i *Hatoful*

Boyfriend (PideoNation Inc. & Mediatonic 2011). Det andra spelet är rollspelet *Dragon Age: Origins* (Bioware 2009) där man också väljer rätt dialog för att få mer gillande av en romans tillgänglig karaktär. Det som var mest relevant för artefakten var dock att spelet även inkluderar ett gåvogivningssystem, där olika föremål kan ges till olika karaktärer vid i stort sett vilket som helst tillfälle. Detta var dock för resurs- och tidskrävande att skapa till artefakten. Istället när de föremål som går att ge till Jack dyker upp, får spelaren automatiskt ett val att ge eller behålla föremålet, då artefakten inte är ett särskilt stort eller långt spel. Det tredje spelet är *Pandora's Tower* (Ganbarion 2011) som är ett dungeon crawler spel och handlar om ett par där kvinnan i förhållandet har fått en förbannelse över sig. Spelet har endast ett par karaktärer men fokuserar på att berätta deras historia. I artefakten existerar endast en handfull av karaktärer där spelavataren och Jack är de karaktärerna man lär känna mest under spelet. Detta är för att behålla fokuset på nobbningen igenom artefakten.

4.1.2. Berättelsen

Berättelsen handlar om hur två barndomsvänner, spelaren och Jack, ska ta sig till en stad i närheten för att förhindra osämja mellan deras hemby och en grannby, Irragin. Spelaren, kallad "You" i spelet, har bestämt sig för att bekänna sin kärlek till Jack då Jack tänker lämna byn efter uppdraget är klart. Under spelets gång presenteras val som att ge gåvor och försöka flörta med Jack för att få en relation. Spelaren och Jack får ett brev att leverera för att minska hotfullheten mellan byarna. Spelaren och Jack lämnar byn och beger sig iväg till grannbyn. När de övernattar kommer två rövare och tar deras brev vilket leder till en jaktsekvens. Vännerna tvingas lösa konflikten med rövarna och fortsätter sin resa. I slutet av spelet kan inte spelavataren längre hålla in sin kärlek till Jack och säger att hen älskar Jack.

Berättelsens struktur bygger på den dramatiska kurvan av Freytags pyramid (Freytag 1863). Spelet börjar med exposition som berättar vad som ska göras. När karaktärerna tar sig ut på vägen ökar spänningen för vad som kan hända på deras uppdrag. När brevet försvinner uppstår komplikationer som leder till klimaxen med rövarna. Därefter tar sig karaktärerna till grannbyn och tempot saktas ner. Upplösningen kommer när kärleksbekännelsen sker. Slutligen kommer utgången där Jack förklarar att hen inte är intresserad av ett romantiskt förhållande. Freytags pyramid användes för att den har en väldigt enkelt och tydlig struktur som är lätt för spelaren att förstå då den strukturen är vanligt förekommande i många medier.

Om spelaren har flörtat lite eller inte alls med Jack förstår inte Jack vad spelaren menar men säger att de kan fortsätta vara vänner. Om spelaren har flörtat något med Jack förstår Jack direkt och säger att de kan fortsätta vara vänner. Om spelaren har flörtat mycket med Jack förstår Jack direkt men Jack försöker undvika spelaren. Slutet i spelet resulterar alltså alltid i nobbning. Sicart (2012, s. 9) menar att digitala spel är etiska teknologier. Han menar att resultatet av en spelarupplevelse är förmedlad genom moraliska valen spelaren gör, om hen gör en etiska utvärdering av moralen till de möjliga valen som presenteras i spelet. Vad som är relevant för den här undersökningen är att utvärdera och få fram ett resultat varför spelaren gör valen och vad hen tycker om slutresultatet.

Likt vad Rowe (1999, s.118) berättar om en obalans som skapas av avsaknaden av en partner, etablerar spelarens avatar i början av spelet att det finns en längtan att skapa ett romantisk förhållande med Jack. En obalans som stabiliseras i slutet av spelet då Jack svarar att hen inte är intresserad vilket leder till en förståelse att en relation mellan de två karaktärerna inte kommer att fungera.

4.1.3. Bilder

Efter att en testningen av den förgrenade versionen av spelet landade på cirka 20 minuter kom

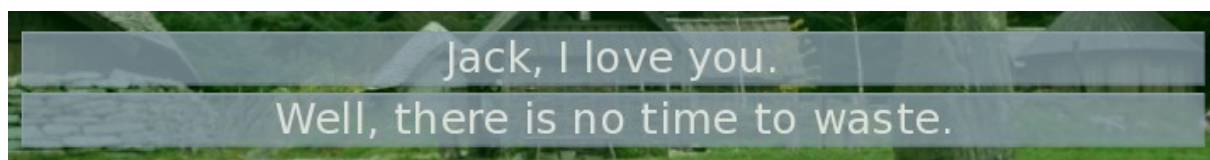
det feedback att artefakten berikades av bilder som stödde berättandet. Stor del av definitionen till en Visual Novel enligt Lebowitz & Klug (2011, s.193) är också samman spelningen mellan bild och text. Sökandet efter bilder har inneburit att försöka hitta gratis fotografier med hög kvalitet. Då kraven för hur man får använda bilderna varierade mellan ägarna innebar att det att titta igenom noggrant så att dessa krav följdes. Vissa krav var otydliga i sina formuleringar och ägarna kontaktades för att fråga om det är möjligt att använda bilderna till artefakten. Andra bilder krävdes betalning för att kunna få rättigheter att använda dem och valdes därför bort. Då det visade sig vara svårt att hitta passande bilder till berättelsen, skapades tre egna fotografier till artefakten för att höja stämningen i berättelsen. Bilderna som används i spelet är miljöer till bakgrunder som karaktärerna är i. Försöka till rita eller hitta bilder till varje karaktär insågs snabbt vara för tidskrävande samt att sätta bilder på karaktärerna skulle även bryta mot texten i spelet. I texten existerar det inte några pronomen eller beskrivningar på de två vandrare karaktärerna för att lättare låta spelaren ge karaktärerna egna identiteter då många typer av utseende kopplas till en viss könsidentitet.

Varje bild associeras med något som händer i texten, till exempel i början av spelet så står spelavataren på ett berg vid nattid. Bilden i spelet visar en himmel med stjärnor och visar ljus från byn i dalen. När scenen skiftar är det morgon och bilden byts till en fotografi med mat för att visa frukosten som karaktärerna äter i den här scenen. Alla bilder som är med i spelet har kopplingar till texten och byts när miljön i berättelsen skiftar. Texten å andra sidan går in mer på detalj över vad som hände i berättelsen och vad karaktärerna gör på platserna de besöker. Enligt Lebowitz & Klug (2011, s.193) använder Visual Novels ofta av bakgrundsbilder för att förmedla en känsla av miljöbyte.

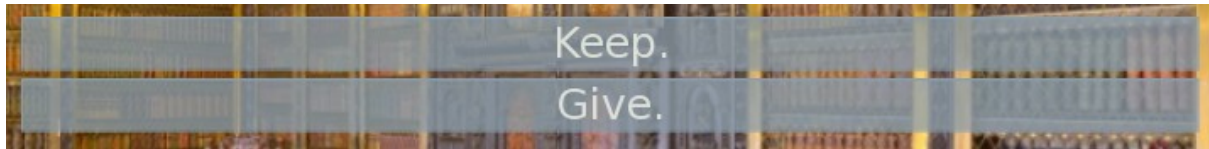
4.1.4. Spelmekaniken

Mekanikerna i spelet är väldigt enkla för att spelarna ska med lätthet kunna spela och fokusera mer på berättelsen. I spelet kommer då och då val som spelaren kan klicka på, antingen med datormusen eller tangent pilarna. Dessa val är antingen dialogrelaterade eller föremålsrelaterade. I dialogvalen handlar det om valet att flörta med Jack eller inte. Föremålsvalen sker i samband med att spelaren har hittat eller fått ett föremål och kan välja att ge det till Jack eller behålla det själv.

Då gåvogivning och dialogträd var så central för definitionen av romansspel i McDonalds (2015, s.39) undersökning, blev detta de två mekanikerna som används i artefakten. Artefakten utgick från förväntningarna som finns i Mauss (1950, s. xi) gåvosystems teori. Givaren och tagaren är medvetna om att när något ges, förväntas det att något ges tillbaka. I spelet så kan spelaravataren ge juveler till Jack som kan resultera i olika dialoger samt olika slutsekvenser. Spelavataren har förhoppningar om att skapa en romantisk relation med Jack och att titta på resultaten om spelarna faktiskt gav eller behöll juvelerna kan ge en svar på frågan varför de gjorde som de gjorde när intervjun hålls.



Figur 1 Bild av kompletta valmeningar.



Figur 2 Bild av gåvosystemet.

Då både gåvogivningen och dialogträden fick liknande mekanik, spelaren trycker helt enkelt på vilket val de vill göra, gjordes skillnader i hur valen ät skrivna. Dialogträden fick kompletta meningar, se figur 1, och gåvogivningen abstrakta ord så som ”give” and ”keep”, se figur 2. Enligt Sali et al. (2010, s. 186) så är kompletta meningsval det mest effektiva för att producera en känsla av involverande i berättelsen för spelaren och därför valdes den typen av val i artefakten. För att inte upprepa dialogen som nyligen blivit vald, så tar spelet vid efter ett dialogval har gjorts. Abstrakta meningar eller ord anses vara en realistisk konversation modell eftersom den ligger alltför långt bort från vardaglig konversation (Sali et al. 2010, s.184). Sali et al. menar vidare att spelaren kan välja en abstrakt respons och ogilla meningen som det valet representerade då hen trodde att det betydde något annat. Dock är abstrakta val effektiva att producera en känsla av kontroll till spelsystemet (Sali et al. 2010, s.186). Därför användes abstrakta gåvogivningssystem i den förgrenade artefakten, då det gav en tydlig och konkret bild av vad spelaren gör med föremålen.

I spelets kod existerar poäng, som ej är synliga för spelaren, som läggs på varje gång som spelaren flörtar eller ger gåvor till Jack. Dessa poängen resulterar i de tre olika slutet. Vid ett lågt antal poäng förstår inte Jack att spelaravataren vill ha en annan relation men vill att de fortfarande ska vara vänner. Högre poäng förstår Jack men säger att de kan vara vänner ändå. Högst poäng resulterar i att Jack försöker undvika spelaren. Mindre ändringar i dialog sker om spelaren har fler eller färre poäng vid vissa val, vilket resulterar i en mindre förgrening som snabbt går tillbaka till huvudstoryn (Lebowitz & Klug 2011, s.186), men detta är ej märkbart för spelare som endast spelar igenom spelet en gång. Vad som hade kunnat förhöja upplevelsen, hade nog varit om det hade funnits någon visuell antydning i spelet till att poängen existerar. En visuell mätare som hade höjts varje gång som poäng hade lagts på, säg varje gång spelaren flörtade med Jack, hade kunnat ge en tydligare feedback att något sker i systemet. Anledningen till att mätaren valdes bort var helt enkelt tidsbegränsning.

Det existerar ingen tidsbegränsning i spelet, utan spelaren får i lugn och ro spela igenom spelet så fort hen kan. Detta är för att inte spelaren ska stressa sig igenom spelet och missa viktiga detaljer i berättelsen, samt även också tänka igenom sina val noggrant. Det underlättar också för ovana spelare av Visual Novels eller spelare överhuvudtaget att inte ha en tidsbegränsning att oroa sig för.

4.1.5. Artefaktversioner

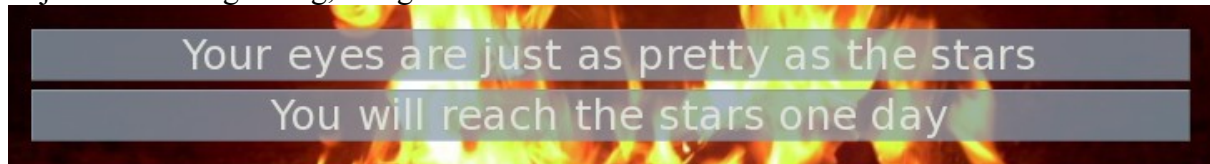
I den linjära versionen av spelet kan man endast välja att plocka upp föremål vilket gjorde att den version blev kortare. I den förgrenade versionen ger juvelerna, som Jack kan få, samma poäng som finns i dialogerna och detta resulterar i de olika slutet. Vid slutet av den linjära versionen får spelaren en uppräknning över hur många juveler de har kvar i spelets slut och de förändrar inte relationen till Jack. Anledningen till att låta spelaren kunna plocka upp och ge juveler i den linjära versionen var för att skapa mer gameplay i spelet.

För att göra spelet längre valdes det att lägga in fler miljöbeskrivningar i den linjära versionen, se figur 3, för att den förgrenade och linjära versionen skulle bli lika långa. Inga extra dialoger mellan Jack och spelaren sker i den linjära versionen för att spelarna ska uppleva likadan relation, fast med ett annat upplägg i de båda versionerna.

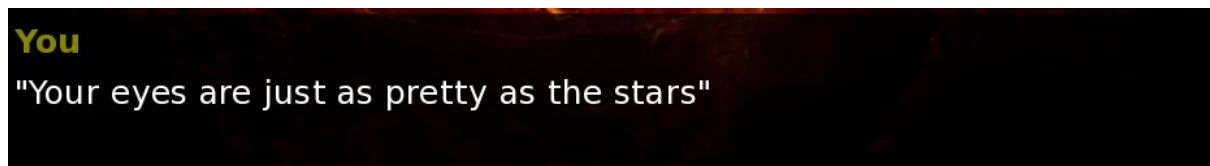
With all the sunshine on my way to the village, I had forgotten that it was not long ago that the snow had completely covered the ground.

Figur 3 Miljöbeskrivning som endast finns i den linjära versionen.

I den förgrenade versionen sker i stället val som gör att spelarna stannar upp en stund under spelet för att fundera på vilket val som ska göras. Då Sali et al. (2010, s. 186) teori om att kompletta meningar gör att spelaren investerar mer i spelet, är tanken att dessa meningar dyker upp i båda versionerna, i den förgrenade två eller tre av valen, se figur 4, och i den linjära som vanlig dialog, se figur 5.



Figur 4 Dialog val i den förgrenade versionen.



Figur 5 Dialog i den linjära versionen

4.2. Arbetsprocess och progressionsexempel

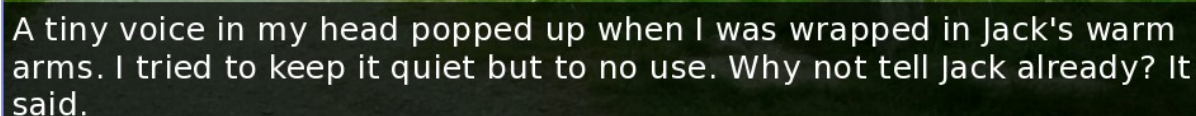
Arbetet började med att skissa vilka scener som skulle vara med i spelet och när val skulle dyka upp i spelet. Därefter skrevs den första version av den förgrenade berättelsen som sedan skrevs om med bättre dialog och story. Efter det gjordes ett sökandes efter passande bilder. Processen gjordes med iteration, först text och design av spelet, sedan prototyp, speltestning och utvärdering (Game Design Concepts 2009). Detta upprepades till artefakten blev färdig. Om till exempel dialog som inte fungerade, ändrades den och testades tills den var klar att användas. När den förgrenade berättelsen var klar skapades en linjär version av den och även där gjordes iteration.

Vid testningen av undersökning upptäcktes att det var förvirring att spelavataren använder "they" pronomen till Jack. Trots att "they" används som ett neutralt pronomen i engelska kan det vara så att många är ovana med "they" pronomen på en person. För att inte behöva ge Jack "she" eller "he" pronomen skedde en ändring. Jack gick från att ha "they" pronomen till att, likt spelaravataren, inte ha ett pronomen alls. Denna kan ändring kan ses från figur 6 till figur 7.

A tiny voice in my head popped up when I was wrapped in Jack's warm arms. I tried to keep it quiet but to no use. Why not tell them already? It said.

Back Save O.Save O.Load Skip F.Skip Auto Prefs

Figur 6 Tidigare version med "they" pronomen till Jack



A tiny voice in my head popped up when I was wrapped in Jack's warm arms. I tried to keep it quiet but to no use. Why not tell Jack already? It said.

Back Save Q.Save Q.Load Skip F.Skip Auto Prefs

Figur 7 Uppdaterad version, ingen användning av ”they”

Att denna ändring skedde var på grund av att inte få spelaren att stanna upp i spelet och tappa fokus. Istället omskrevs texten så att den inte nämner Jacks pronomen för att spelandet skulle flyta på.

En förstudie gjordes för att etablera hur mycket tid det tog att spela igenom artefakten, vilket hamnade på 20 minuter. Under sessionen ställdes ett par frågor så som undran över Jacks pronomen eller kommenterar till berättelsen. Troligen hade speltiden blivit något kortare om det inte hade ställts några frågor under spelsessionen samt även en förklaring innan om hur man spelar. Efter denna feedbacken justerades spelet för att bli lättare att spela igenom. Samtidigt var detta en speltid som eftersträvades, så spelet blev ej kortare eller längre efter justeringarna.

Genom arbetsprocessen och förstudien har designval gått igenom en iterationsprocess för att få fram ett resultat som kan ge ett svar till frågeställningen. Till artefakten har det även skapats en intervjumall. Under rubriken ”Utvärdering” kommer rapporten visa frågorna som ställdes i samband med artefakten, svaren som samlades in och vad de gav för resultat.

5. Utvärdering

Större delen av undersökningens process gick åt att leta efter deltagare som fungerade att använda till intervjuerna. Då kraven för vilka som fick vara med; personerna måste vara över arton år, inte dataspelsutvecklare och kunna läsa engelska, blev processen svårare att finna deltagare än tänkt. En lösning för att kunna använda deltagare som uppfyllde kraven men saknade möjlighet att delta på plats gjordes. Dessa deltagare (D2, D6 och D12) fick göra undersökningen online. Intervjun hölls i samma format som tidigare, deltagarna svarade på första delen av frågorna innan de fick spela en version av spelet och sedan svara på den andra delen av intervjun. Frågorna hölls via en chatt och deltagarna fick sedan en länk till att ladda ner spelet. En skillnad mellan intervjuerna som hölls i en chatt och intervjuerna som hölls icke digitalt var att det saknades möjligheter att observera spelarnas ansiktes uttryck och reaktioner. I efterhand skulle det ha varit möjligt att hålla de digitala intervjuerna via någon typ av livestreaming för att likna de andra intervjuerna ännu mer. Ännu bättre hade det varit om alla intervjuerna hade hållits på samma sätt men på grund av kraven och tidsbrist blev detta en lösning för att nå ett tillräckligt högt antal deltagare, cirka tolv stycken. Det har bedömts att hålla intervjuerna både digitalt och icke digitalt inte har haft en inverkan på resultatet av undersökningen då det är svaren till frågorna i sig som är intressanta, inte hur deltagarna spelade.

Deltagarnas ålder låg mellan 19 år till 50 år. Det eftersträvades att inte endast finna en homogen ålder utan att sprida ut åldrarna för att få ännu mer spridning på data. Dock så var större delen av deltagarna mellan 20 år till 30 år gamla.

5.1. Observation

I den 1 av undersökningen handlar det om att skapa en bild av deltagarna, både övergripande och av enskilda individer som stod ut i vissa frågor. I del 2 av undersökningen handlar det om deltagarnas upplevelser i spelet. De två delarna hänger ihop och är relevanta till varandra då data från del 1 kan förklara deltagarnas åsikter till spelet och nobbningen i del 2 av intervjun.

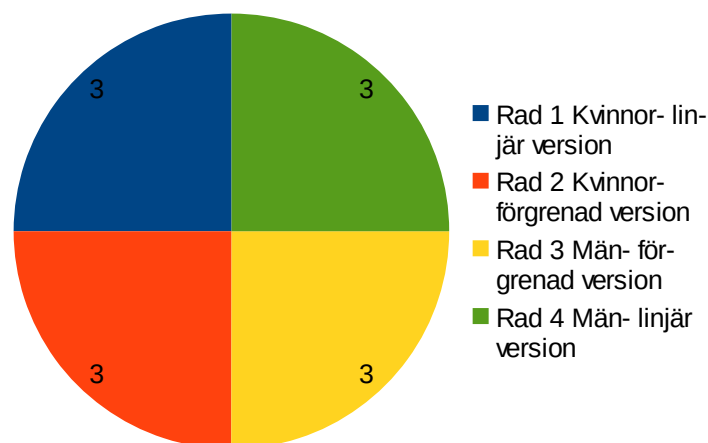
5.1.1 Del 1 av undersökningen: Bild av deltagarna

Tabell 1 Denna tabell visar uppdelningen av deltagarnas könsidentiteter.

Del 1, fråga nr 1: <i>Könsidentitet?</i>	
Deltagare 1- L. version	Man
Deltagare 2- L. version	Man
Deltagare 3- L. version	Man
Deltagare 4- L. version	Kvinna
Deltagare 5- L. version	Kvinna
Deltagare 6- L. version	Kvinna
Deltagare 7- F. version	Kvinna
Deltagare 8- F. version	Kvinna
Deltagare 9- F. version	Kvinna
Deltagare 10- F. version	Man

Deltagare 11- F. version	Man
Deltagare 12- F. version	Man

Undersökningen eftersträvade att ha ett jämnt antal kvinnor och män som deltog i intervjuerna, som kan ses i cirkeldiagrammet i tabell 1 och figur 8. Detta var för att se om det skiljde sig mellan kvinnornas och männens åsikter om nobbningen. Antalet deltagare blev totalt tolv stycken, där sex personer fick spela en av de två versionerna av spelet. Det var också en jämn könsfördelning mellan de två versionerna av spelet som synes i figur 8.



Figur 8 Cirkeldiagram på antalet deltagare.

Tabell 2 Tabell på deltagarnas ålder.

Del 1, fråga nr 2: Ålder?	
Deltagare 1- L. version	25 år
Deltagare 2- L. version	19 år
Deltagare 3- L. version	25 år
Deltagare 4- L. version	41 år
Deltagare 5- L. version	22 år
Deltagare 6- L. version	50 år
Deltagare 7- F. version	22 år
Deltagare 8- F. version	23 år
Deltagare 9- F. version	29 år
Deltagare 10- F. version	27 år
Deltagare 11- F. version	22 år
Deltagare 12- F. version	28 år

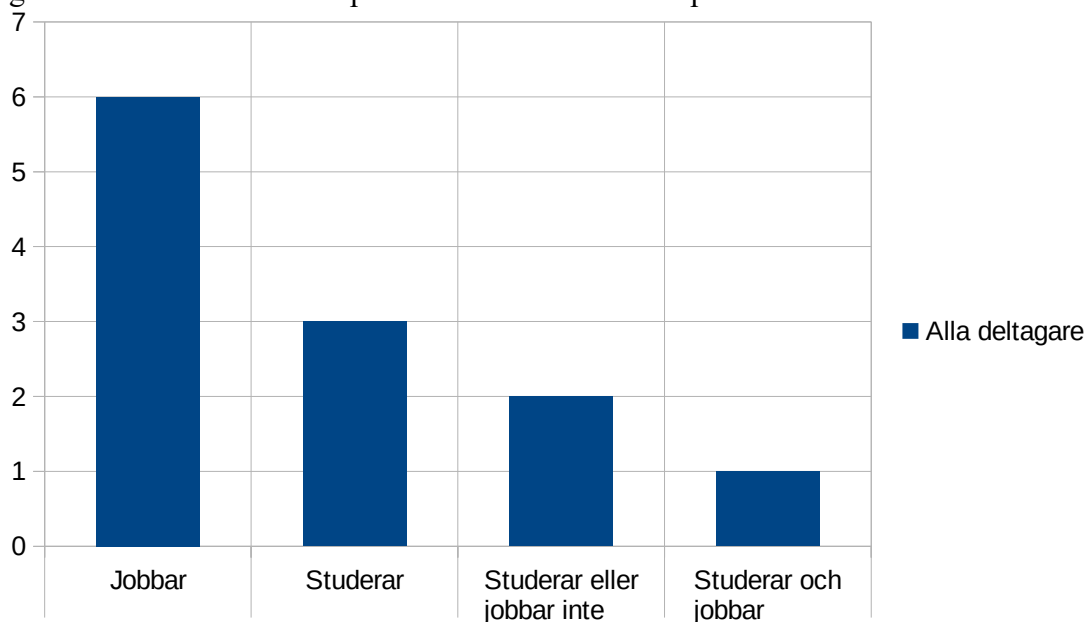
Åldrarna på de tolv deltagarna varierade från nitton år till femtio år gamla. Medelvärdet för alla deltagarna låg på 27,75 år gamla och medianen åldern på 25 år. Medelvärdet för alla män låg på 24,33 år, 23 år för männen som spelade den linjära versionen och 25,67 år för männen

som spelade den förgrenade versionen. Medelvärdet för alla kvinnor låg på 31,17 år, 37,67 år för kvinnorna som spelade den linjära versionen och 24,67 år för de kvinnor som spelade den förgrenade versionen. Medelåldern för kvinnorna som spelade spelet var mycket högre och undersökningen hade fått ännu större spridning på resultaten om en eller två av de manliga deltagarna hade varit äldre än 40 år.

Tabell 3 Tabell om deltagarnas sysselsättning.

Del 1, fråga nr 3: <i>Studier och/eller jobb?</i>	
Deltagare 1- L. version	Jobb, It-support.
Deltagare 2- L. version	Gymnasieelev, studerar barn och fritid.
Deltagare 3- L. version	Jobb.
Deltagare 4- L. version	Jobb.
Deltagare 5- L. version	Jobbsökare.
Deltagare 6- L. version	Jobb.
Deltagare 7- F. version	Arbetssökande.
Deltagare 8- F. version	Studerar, magisterprogram inom kognitiv neurovetenskap.
Deltagare 9- F. version	Jobbar.
Deltagare 10- F. version	Studerar och jobbar.
Deltagare 11- F. version	Studerar ingenjörsutbildning.
Deltagare 12- F. version	Jobbar som copywriter.

Sju av svaren sa att de jobbade, fyra att de studerade och två att de varken jobbade eller studerade. Anledningen för att inkludera denna fråga är för att få en tydligare bild av deltagarna och se vilka av dem prioriterar sin tid med att spela.

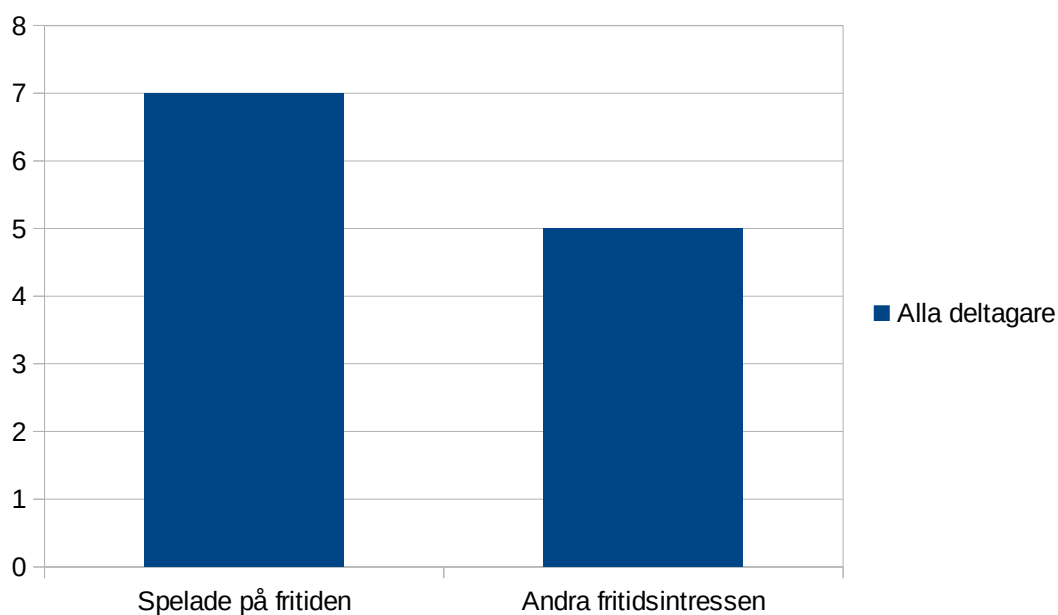


Figur 9 Stapeldiagram om deltagarna jobbade och/eller studerade

Tabell 4 Tabell som visar deltagarnas fritidsintresse.

Del 1, fråga nr 4: <i>Har du några speciella hobbyintressen? Vad gör du på fritiden?</i>	
Deltagare 1- L. version	Film, tv-serier, träna, promenader.
Deltagare 2- L. version	Jag gillar att hänga med kompisar och även spela.
Deltagare 3- L. version	Spelar och tittar på fotboll, konsolspel och tv-serier.
Deltagare 4- L. version	Lagar mat, läser, städar.
Deltagare 5- L. version	Manga, anime, dataspel.
Deltagare 6- L. version	Umgås med familj, läser, handarbete.
Deltagare 7- F. version	Umgås med kompisar, spela, promenera.
Deltagare 8- F. version	Tv-serier, Fantasy/komedi, läser böcker.
Deltagare 9- F. version	Blommor, barnen och familjen, tv-serier.
Deltagare 10- F. version	Netflix och tv-spel.
Deltagare 11- F. version	Tv-spel/fiske och akvarier.
Deltagare 12- F. version	Konst & Kultur, mänskliga rättigheter, träning, ekonomi, sport, tv-spel, musik.

Det gick ej att dela in i alla fritidsintressen som nämndes då diagrammet i figur 10 hade blivit för stort. Detta löstes genom att dela in det i två staplar, de som spelade spel som fritidsintresse och de resterande som inte gjorde det. Det mest relevanta var trots allt att se om hur många som hade ett spelintresse. Det visade sig att de flesta deltagare hade ett intresse för spel på fritiden. Intressant nog även de som inte svarade att de hade ett hobbyintresse för spel, svarade i tabell 5 att de spelade någon gång i veckan.



Figur 10 Diagram som visar deltagarnas fritidsintresse.

Tabell 5 Tabell som visar hur många timmar i veckan deltagarna spelar.

Del 1, fråga 5: <i>Hur många timmar spelar du i veckan?</i>	
Deltagare 1- L. version	5 timmar
Deltagare 2- L. version	12-13 timmar
Deltagare 3- L. version	21 timmar
Deltagare 4- L. version	10-15 timmar
Deltagare 5- L. version	56 timmar.
Deltagare 6- L. version	0-5 timmar
Deltagare 7- F. version	7 timmar
Deltagare 8- F. version	2 timmar
Deltagare 9- F. version	2 timmar
Deltagare 10- F. version	20-30 timmar
Deltagare 11- F. version	20-30 timmar
Deltagare 12- F. version	12 timmar

Denna fråga ställdes för att titta på hur mycket deltagarna spelar i veckan. Då den tidigare frågan letade efter ett intresse, ställdes den här för att få reda på mer exakt om hur mycket deltagarna spelade. Ett par av deltagarna kunde inte sätta en exakt siffra på hur mycket de spelade i veckan. I efterhand hade det varit lättare att be dem att avrunda för att lättare bedöma hur mycket de spelar. De deltagarna som var osäkra hur mycket de spelade avrundades uppåt, till exempel D2 blev tretton timmar och D6 fem timmar. Denna avrundning användes för att räkna ut medelvärdet och medianen. Medelvärdet för hur mycket de tolv deltagarna spelade blev 16,5 timmar i veckan. Medianen för hela gruppen blev 12 timmar. Medelvärdet för alla män var 18,5 timmar, 13 timmar för de som spelade den linjära versionen och 24 timmar för de som spelade den förgrenade versionen. För alla kvinnor i gruppen låg medelvärdet på 14,5 timmar, 25,33 timmar för de som spelade den linjära versionen och 3,6 timmar för de som spelade den förgrenade versionen. Män spelade mer än kvinnorna med undantaget för D5 som hade högsta antalet timmar i veckan och gjorde så att medelvärdet för kvinnorna i den linjära versionen låg högre än de andra tre grupperna baserade på kön och spelversion.

Intressant nog, de personer som svarade att de hade andra fritidsintressen än spel på förra frågan spelade i alla fall någon timme i veckan. Det är möjligt att de ser det mer som ett tidsfördriv när det finns en stund över att spela än ett aktivt fritidsintresse. De som studerade hade något högre antal speltimmar i veckan medan personen med högst antal speltimmar i veckan var en kvinnlig deltagare med 56 timmar i veckan som ej jobbade eller studerade. Tre av de deltagarna, D1, D6 och D9, som svarade att de jobbade på fråga 3 spelade fem timmar eller mindre i veckan.

Tabell 6 Tabell på deltagarnas spelgenre preferenser.

Del 1, fråga 6: <i>Vilken typ av spel spelar du mest?</i>	
Deltagare 1- L. version	Mobilspel, N64, Wii, racingspel, frågespel (t.ex Buzz).

Deltagare 2- L. version	MMORPG & MOBA spel.
Deltagare 3- L. version	Shooterspel
Deltagare 4- L. version	Facebook spel, där man söker efter föremål.
Deltagare 5- L. version	The Sims, simulatorspel (ta hand om saker), dejtingspel, LoL
Deltagare 6- L. version	Mobilspel som t.ex candy crush
Deltagare 7- F. version	Hayday, bondspel
Deltagare 8- F. version	Pussel, matcha-rätt spel, kortspel.
Deltagare 9- F. version	Tomb Raider, Mass Effect, äventyr/action och sci-fi spel.
Deltagare 10- F. version	Västerländska rollspel och varierande co-op
Deltagare 11- F. version	FPS/collect-a-ton plattformar/action/survival
Deltagare 12- F. version	FPS

De mest populära kategorierna av spelgenrer deltagarna spelade var olika typer av Facebook-spel och skjutspel, spel där det inte är så vanligt att romantik står i fokus. Facebook spel fokuserar oftast på samarbete mellan andra spelare att hitta föremål och skjutspel handlar oftast om krig. D5 var den enda som svarade att dejtingsimulatorer var en av de vanligaste spelen hon spelade. Även det finns en svaghet att endast tolv deltagare med i undersökningen, bör detta noteras då är det intressant att trots spridningen mellan åldrarna och männen och kvinnorna så var det endast en deltagare som svarade att hon spelade romantiska spel. Detta tyder på att det inte är så vanligt att folk spelar spel som faller inom den romantiska spel genren. D5 svarade också att hon spelade *The Sims* (Maxis 2000), ett spel där man kan skapa romantiska relationer mellan karaktärer. D9 nämnde *Mass Effect* (Bioware 2009), också en spelserie där man kan skapa relationer mellan karaktärerna. Senare under fråga 7 svarade D9 att hon inte spelade många spel om romanser och på fråga 8 var hon mer intresserad av äventyret så det kan hända att hon inte var intresserad av de romantiska aspekterna i *Mass Effect* utan valde att fokusera äventyret/action bitarna i spelet istället.

Tabell 7 Tabell som visar deltagarnas intresse för romantik i spel.

Del 1, fråga 7: <i>Spelar du många spel som handlar om romanser? Detta gäller både huvudberättelser och sidointriger.</i>	
Deltagare 1- L. version	Nej.
Deltagare 2- L. version	Det skulle jag inte påstå, spelar mest när det kommer till action & intensiva rörelser (Mycket att hålla koll på)
Deltagare 3- L. version	Nej.
Deltagare 4- L. version	Nej.
Deltagare 5- L. version	Ja.
Deltagare 6- L. version	Nej.
Deltagare 7- F. version	Nej, förutom <i>The Legend of Zelda</i> .
Deltagare 8- F. version	Nej.

Deltagare 9- F. version	Nej.
Deltagare 10- F. version	Ja, de flesta rollspelen.
Deltagare 11- F. version	Spelar ibland spel som innehåller romanser, men inte spel som fokuserar helt på romanser dock
Deltagare 12- F. version	Nej.

Majoriteten av deltagarna svarade nej, de spelade inte spel som innehåller romanser. D5, som i den tidigare frågan svarade att hon spelade dejtningssimulatorer svarade föga förvånande att hon spelade romantiska spel. Dock så var det tre deltagare, D7, D10 och D11, till som svarade att de upplevde romanser i spel. Detta visar att det finns personer som upplever romantik i spel även om de inte spelar spel som helt riktar in sig på den typen av berättande. D9 som svarade på fråga 6 att hon spelade *Mass Effect* (Bioware 2009), ett spel där det går att skapa relation med karaktärer, svarade nej på den här frågan. Troligen väljer hon att inte uppvakta karaktärerna i spelet och ser därför inte spelet som ett romantik spel.

Tabell 8 Tabell som visar deltagarnas intresse för fiktiva romanser. Denna tabell gäller både spel och andra medier.

<i>Del 1, fråga 8: Är du intresserad av fiktiva romanser, till exempel rom-com, romantiska drama eller andra typer av romans genrer? Denna fråga gäller även andra medier utöver spel.</i>	
Deltagare 1- L. version	Ja, Chick Flick filmer
Deltagare 2- L. version	Om jag ska vara ärlig kan jag inte säga att jag är så intresserad av romanser i sig, inget som jag skulle prioritera, dock har jag inget emot det och skulle väl kunna tänka mig att uppskatta det.
Deltagare 3- L. version	Både ja och nej. Inge krav men går att titta på.
Deltagare 4- L. version	Ja, ingen specifik typ. Gillar romantiska böcker och de lyckliga slutet.
Deltagare 5- L. version	Romans i spel går bra, ogillar romans i film, böcker, anime. Gillar gulliga romans, inte sex scener.
Deltagare 6- L. version	Nej, inte riktigt min stil
Deltagare 7- F. version	Kan vara kul men inte som huvudfokus.
Deltagare 8- F. version	Ja, alla typer.
Deltagare 9- F. version	Nej, mer äventyr.
Deltagare 10- F. version	Inte så mycket film men upplever det i andra medier. Hjälper att bygga upp en stämning.
Deltagare 11- F. version	Mycket lite
Deltagare 12- F. version	Nej, romantisk film i så fall.

Även om fråga 6 visade ett lågt deltagande för romantiska spel, fanns det däremot ett högre antal personer som visade ett intresse och gillade andra romantik relaterade berättelser inom andra medier. Männerna i gruppen var mindre intresserad av romantik i fiktion där D1 visade störst intresse för romantik av männen och D10 upplevde att romantik hjälpte att bygga upp en stämning. Resterande män hade ett litet intresse för romantik eller tyckte att det var okej att titta på men hade inget större intresse. Kvinnorna visade ett större intresse men var jämnt fördelade mellan de som var intresserade av romantik, D4, D5 och D8, och de som var mindre intresserade, D6, D7 och D9. D4 och D8 svarade att de inte var ute efter en viss typ av romantik utan gillade det mest. D5 som visade ett stort intresse för romantik under de tidigare frågorna tyckte bättre om ”gulliga romanser” men ”inte sex scener.” D5 föredrog också romantik i spel före andra medier vilket var intressant då många av de andra deltagarna upplevde romantik från andra medier.

Tabell 9 Tabell som visar vad deltagarna tycker att romans genren ska innehålla.

Del 1 , fråga 9: Vad anser du romans genren ska innehålla?	
Deltagare 1- L. version	Att de blir tillsammans. Svårt i början, sedan faller någon för en annan.
Deltagare 2- L. version	Kärlek! Jag skulle nog vilja säga intriger med, intriger följer ändå med romansen i sig och kan göra så man blir mer intresserad
Deltagare 3- L. version	Kärleksfullt men ändå svek. En del blöta kyssar.
Deltagare 4- L. version	Ja, ingen specifik typ. Gillar romantiska böcker och de lyckliga slutet. Kärlek och mystik.
Deltagare 5- L. version	Gullig romans till sex. Inte psykisk jobbig.
Deltagare 6- L. version	Vet inte, men någon form av kärlekspar
Deltagare 7- F. version	Kärlek, flörtande.
Deltagare 8- F. version	Den där sprudlande, äkta känslan.
Deltagare 9- F. version	Vet ej, svår fråga.
Deltagare 10- F. version	Komedi, måste finnas komiska element.
Deltagare 11- F. version	Bra story/drama/flera alternativ (som exempelvis kan ändra processen av spelet)
Deltagare 12- F. version	En kärleksrelation av något slag

Alla förutom D9 hade en bild av vad romantisk genren ska innehålla. D1, D6 och D12 ansåg att det ska innehålla en kärleksrelation av något slag. D11 kommenterade att det hade med kvalitén på själva storyn och att man ska kunna välja alternativ i berättelsen. Kärlek nämndes i ett antal svar och även att karaktären utsätts för svårigheter eller intriger vilket stämmer in på vad som togs upp tidigare i rapporten av RWA (u.å. a) och Todorov (referad i Rowe 1999, s.117) att karaktärerna måste kämpa för sin lycka. Detta visar på att majoriteten av deltagarna känner till hur romantik porträtteras i media vilket underlättar att se hur de reagerar på nobbningen som sker i slutet av spelet.

5.1.2. Spelandet av artefakten

Under spelandet av artefakten var forskaren närvarande i rummet, förutom i de tre fallen där personerna gjorde undersökningen via Internet då kommunikationen hölls i en chatt istället. Detta var i fall något problem skulle uppstå för spelaren. Deltagarna fick instruktioner hur man spelade spelet. Deltagarna blev presenterade vilken versionen, linjära eller förgrenade, av spelet innan de spelade. Deltagarna visste inte om att spelet resulterade i nobbning.

Problem som uppstod var bland annat att D3, D4 och D8 råkade pausa spelet och inte visste hur man startade upp det igen vilket gjorde att deltagarna stannade upp i sitt spelande. Detta hade kunnat förhindras om det hade förklarats för deltagarna innan hur man inte kom åt pausknappen och de hade snabbare kommit tillbaka in i spelet. Vid de senare intervju tillfällena såg forskaren till att förklara för deltagarna hur man gick tillbaka till spelet. En deltagare stannade upp vid valet där spelaren skulle bestämma om Jack eller spelavataren skulle hålla i brevet och undrade om detta betydde att karaktärerna skulle gå separata vägar och endast en karaktär skulle bära brevet. Detta val hade kunnat gjorts tydligare för att undvika förvirring och deltagaren fick förklarat för sig att båda karaktärerna skulle göra uppdraget tillsammans. En deltagare som gjorde undersökningen över Internet fick instruktioner med att kunna ladda ner och börja spela spelet.

D1 hade dyslexi och frågade några gånger vad orden betydde, bland annat de påhittade bynamnen. D1 spelade av artefakten tog lite längre tid än beräknat, drygt en och en halv timme, då han hade missförstått att spelet skulle vara så texttungt, något forskaren hade kunnat varit tydligare med. D12, vars intervju hölls över Internet, tog också längre tid på sig att göra klart intervjun då han hade tidsbrist.

5.1.3. Del 2 av undersökningen: Frågor om artefakten

Tabell 10 Tabell som visar vad spelarna tyckte om spelet i helhet.

Del 2, fråga 1: <i>Vad tyckte du om spelet i helhet?</i>	
Deltagare 1- L. version	Bra, lite svårt att läsa p.g.a. dyslexi.
Deltagare 2- L. version	Tyckte det var bra dialog, bra ordförråd och även en text som får en att "fastna".
Deltagare 3- L. version	Mycket text, hade varit bättre med berättarröst.
Deltagare 4- L. version	Bra, välformulerad. Lätt att läsa texten.
Deltagare 5- L. version	Svårt att avgöra, jag är van med längre spel. Hade förväntat mig ett lyckligare slut. Varför uppmuntrade Jack att spelavataren var kär i Jack men när spelavataren erkänner så säger Jack nej?
Deltagare 6- L. version	Det kändes mer som en story, än som ett spel eftersom det inte fanns så många saker för mig att välja.
Deltagare 7- F. version	Spännande, föreställa sig själv då deltagaren var van med rörliga bilder.
Deltagare 8- F. version	Mysigt, gillar berättandet i spelet.
Deltagare 9- F. version	Man förstod storyn, enkel men spännande

	och fångande.
Deltagare 10- F. version	Helt okej, Missförstod ”Deal with bandits”, trodde det innebar att man skulle argumentera med dem.
Deltagare 11- F. version	Inte så förtjust i visuella noveller (eller vad genren nu heter), så tyckte inte själva spelupplevelsen var något märkvärdigt. Inte dålig, men inte speciell. Men om man ser på själva spelet i sig så var spelet helt okej.
Deltagare 12- F. version	Jag tycker att det var för mycket text innan man kom fram till själva handlingen

Överlag var personerna positiva till spelet. D3 hade gärna haft en berättarröst, vilket kanske hade kunnat underlätta D1s upplevelse. D5 kritiserade Jacks beteende under spelet då hon kände att det uppmuntrade spelavatarens strävan. Då tanken var att skulle vara finnas flörtalternativ tillgängliga i de flesta fallen och Jack aldrig säger rakt ut att hen inte är ute efter ett förhållande, är det möjligt att ett tidigare uppbyggnad av nobbningen hade gett spelaren en positivare inställning till slutet, då hon i tabell 23 värderade nobbningen 1. D5 kommenterade att spelets korta speltid gjorde det svårt säga vad hon tyckte om spelet. Den korta speltiden var främst för att deltagarna skulle lätt hinna spela igenom spelet och även göra en intervju. D6 som spelade den linjära spelet upplevde spelet mer som en berättelse än ett spel. Då Visual liknas som en bok (Lebowitz & Klug 2011, s.193) samt att den linjära versionen hade så få val, är det inte förvånande att deltagare som spelade den linjära versionen gjorde den liknelsen. D10 missförstod vad valet med banditerna betydde och även D11 svarade på fråga 10 att han missförstod vad valet skulle leda till. Detta var ett val som hade kunnat skrivas tydligare för att spelaren skulle vara mer medveten om vad hen gör för val. D11 hade inget intresse för visuella noveller och ansåg att spelet inte var något speciellt. D12 hade klagomål på att det var mycket text innan man kom fram till handledningen.

Tabell 11 Tabell som visar vad spelarna ansåg vara bäst i spelet.

Del 2, fråga 2: <i>Vad tyckte du var bäst i spelet?</i>	
Deltagare 1- L. version	Storyn bar bra, medeltidsinspirerat, äventyr.
Deltagare 2- L. version	Bilderna, bilderna gjorde så att man byggde upp en viss bild i huvudet hur det utspelar sig.
Deltagare 3- L. version	När Ben och Tiffo dök upp blev det plot twist.
Deltagare 4- L. version	Få bilder, samma layout. Blicken irrar runt om det händer för mycket på skärmen.
Deltagare 5- L. version	När spelavataren och Jack först mötte varandra, att borgmästaren noterar spelavataren, fram till de två huvudpersonerna går ut till porten.
Deltagare 6- L. version	Att det var en bra story som man kan fortsätta på.

Deltagare 7- F. version	Välja riktning själv.
Deltagare 8- F. version	Huvudpersonens tankar, att de kom fram.
Deltagare 9- F. version	Skogen med tjuvarna, mörkt och kusligt.
Deltagare 10- F. version	Många val möjligheter. Beskrivande över hur allt såg ut stämning.
Deltagare 11- F. version	Det var en bra och detalj-rik story vilket gjorde det läsvärt, den var seriös men samtidigt komisk nog för att inte bli tråkig.
Deltagare 12- F. version	Att det var enkel och att det blev en personlig följetong och inte bara en förutbestämd upplevelse.

Denna fråga användes för att se om det var något de allra flesta deltagare gillade. De som spelade den förgrenade versionen tyckte om valmöjligheterna de hade under spelets gång. De som spelade den linjära versionen noterade istället mer om själva berättelsen, då de inte hade så mycket att säga om gåvovalen i den linjära versionen.

Tabell 12 Tabell som visar vad spelarna ansåg vara sämst i spelet.

Del 2, fråga 3: <i>Vad var dåligt i spelet?</i>	
Deltagare 1- L. version	Rörliga bilder, animation skulle gynna spelet. Första juvelen syntes inte så bra.
Deltagare 2- L. version	Det enda jag tänkte på var att upplösningen inte var nog för min skärm, det kändes inte som 1920x1080 om man vill ha fullscreen.
Deltagare 3- L. version	Juvelerna hade ingen större inverkan på valen.
Deltagare 4- L. version	Nej.
Deltagare 5- L. version	Slutet, att Jack nobbade spelaren. Ett romantisk spel borde ha ett romantiskt slut.
Deltagare 6- L. version	För lite val som påverkade utgången
Deltagare 7- F. version	Texten kunde dyka upp på samma sätt som bilderna.
Deltagare 8- F. version	Lite kort.
Deltagare 9- F. version	Beskrivningen av maten hos familjen var långdragen.
Deltagare 10- F. version	Stavfel. "Jack lifted their bow."
Deltagare 11- F. version	Bilderna i spelet var bra passande till storyn, men hur som helst fann jag dom ganska "tråkiga". Så visuellt var spelet enligt mig lite tråkigt.
Deltagare 12- F. version	Kanske lite för tråkiga bilder och att

	handlingen blir för lång, kortfatta storyn mer och gå snabbare in på dialogen
--	---

Deltagare D3 och D6 kritiserade att valen inte hade någon större betydelse i den linjära versionen, vilket är förståeligt då det leder in på samma slut. Deltagarna D11 och D12 kommenterade på att bilderna var tråkiga. Då valet var att endast ha stilla miljöbilder, kanske det hade varit intressantare att ha bilder på karaktärer eller att saker förändrades i miljöbilderna. D1 tyckte att spelet skulle ha animation, till skillnad från D4 från tabell 11 som tyckte spelet gynnades av att inte ha rörliga bilder. D9 tyckte att beskrivningen av maten i början var långdragna och D12 att handlingen var för lång. D10 noterade också att meningen ”Jack lifted their bow” där ordet they användes i en tidigare version av spelet innan det blev bestämt att Jack inte skulle ha några pronomen.

Tabell 13 Tabell som visar vad spelarna tyckte om karaktären Jack.

Del 2, fråga 4: <i>Vad tyckte du om Jack, partnern du hade med under resan?</i>	
Deltagare 1- L. version	Äventyrskille
Deltagare 2- L. version	Han kändes som en lättsam och bra karaktär!
Deltagare 3- L. version	Bra kille, rolig.
Deltagare 4- L. version	Höll en låg profil, fokuserad på äventyr, inte på vad uppdraget ledde till.
Deltagare 5- L. version	Playboy, kramade och sov bredvid spelaren, men när det blev seriöst drog sig Jack undan.
Deltagare 6- L. version	En rolig person, som kanske var lite för självupptagen.
Deltagare 7- F. version	Ok, fick veta mer om Jack via dialogen.
Deltagare 8- F. version	Intressant, ville veta mer om honom.
Deltagare 9- F. version	Distans till SA, vänskap, lite självisk.
Deltagare 10- F. version	Han var okej, svårt att få bekantskap
Deltagare 11- F. version	Det som som var bra med Jack var att han höll samma personlighet genom hela storyn, men i alla fall genom min genomspelning var han ganska lik karaktären jag spelade som, vilket gjorde att han inte stack ut så mycket.
Deltagare 12- F. version	Att han var fett dryg

Överlag verkade deltagarna gillade Jack. D5 var dock kritisk till Jacks beteende mot spelavataren och använde ordet ”playboy” för att beskriva karaktären. D12 ogillade Jack och beskrev karaktären som ”fett dryg.” D9 kommenterade att Jack hade en distans till spelaren och D10 kommenterade att han var svårt att få bekantskap med. Detta kan bero på att Jack inte flörtar tillbaka när spelaren väljer de valen och det är ofta spelaravataren som påbörjar en konversation med Jack istället för tvärtom. I de tolv svaren går det att se att de flesta valde att använda orden ”han” och ”kille” när de beskrev Jack.

Tabell 14 Tabell som visar vilket pronomen deltagarna använde till Jack.

Del 2, fråga 5: <i>Associerade du ett visst pronomen med Jack, det vill säga såg du Jack som en kvinna, man eller annat?</i>	
Deltagare 1- L. version	Kille.
Deltagare 2- L. version	Jag såg han såklart som en man, men det är enbart p.g.a. av namnet.
Deltagare 3- L. version	Man.
Deltagare 4- L. version	Man.
Deltagare 5- L. version	Man. Pilbågen kändes kvinnligt dock.
Deltagare 6- L. version	Det kändes som han var en man, kan ju ha påverkats av att jag är kvinna
Deltagare 7- F. version	Man.
Deltagare 8- F. version	Man.
Deltagare 9- F. version	Man.
Deltagare 10- F. version	Man.
Deltagare 11- F. version	Ska jag vara ärlig vet jag inte vilken kön varken Jack eller karaktären man spelade som var, vilken gjorde att man kunde välja fritt hur man ville. Jag kan tänka mig storyn fungera bra oavsett vilket man kön man "tilldelar" vardera karaktärer. Vilket jag fann intressant. Jag hade dock i tanke att du spelade som kvinna och Jack var en man, men som sagt. Jag vet inte hur storyn är tänkt. Känns som att det har lämnats bra till läsaren själv att välja. Förresten, jag tittade igenom spelet lite snabbt och jag märkte att Jacks namn är i blå färg, det är nog därför jag undermedvetet tänkte Jack som man. Hade Jacks färg varit i en "feminin" färg exempelvis rosa hade jag nog tyckt Jack var kvinna.
Deltagare 12- F. version	Man, fast tanken slog mig att det också kunde varit något annat. Kanske är namnet Jack alltför kopplat till mansnormen trots allt.

Alla deltagarna såg Jack som en man även om D11 och D12 funderade om Jack var något annat än en man. D5 tolkade att pilbågen var ett kvinnligt vapen. Troligen var anledningen till att folk tolkade Jack som en man karaktärens namn, då i Sverige är det vanligare att män har det namnet än kvinnor. D6 som var kvinna tolkade att eftersom hon såg spelaravataren som en kvinna på fråga 7, så såg hon Jack som en man medan D11 som var man tänkte sig också att man spelade som en kvinna och därför var Jack en man. Som noterades i tabell 13 använde många av deltagarna redan då "han" och "kille" till Jack så svaren i tabell 14 är inte överraskande. Däremot hade artefakten kunnat utformas så att Jack inte blev en så

övervägande majoritet som såg karaktären som en man.

Tabell 15 Tabell som visar deltagarnas svar om vad de tyckte om spelavataren.

Del 2, fråga 6: <i>Vad tyckte du om spelaravataren, det vill säga karaktären du gjorde valen med?</i>	
Deltagare 1- L. version	Stadga sig, kär i Jack, ingen negativ känsla.
Deltagare 2- L. version	En djup och färgstark karaktär! En karaktär man fastnar för och kan känna sig trygg med.
Deltagare 3- L. version	Osäker kvinna.
Deltagare 4- L. version	Bra, ingen uppfattning om karaktären var man eller kvinna. Men, spelet var medeltids inspirerat, så man?
Deltagare 5- L. version	Hade inget emot spelavataren, kände igen mig. Stark, vågar saker. Skyddade Jack och sa att hon älskade honom.
Deltagare 6- L. version	Hon kändes som en person som var tänkande och tänkte först och främst på andra
Deltagare 7- F. version	Blandning mellan att svara som SA och sig själv. Känslig.
Deltagare 8- F. version	Intressant, annorlunda från Jack.
Deltagare 9- F. version	Känslig.
Deltagare 10- F. version	Svårt att bygga upp riktiga tankar om karaktären när man är den så lite.
Deltagare 11- F. version	Bra skriven och karaktären hade samma personlighet genom hela storyn. Man hade val hur personligheten skulle vara (mer framåt, våldsam.. o.s.v.) vilket gjorde karaktären mer efter hur man själv ville, vilket var bra gjort.
Deltagare 12- F. version	Jag upplevde det mest som mig själv och gjorde valen utifrån hur jag själv är som person

Denna fråga kom för att se hur deltagarnas åsikter om spelavataren och hur de beskrev karaktären. Deltagarna D7 och D9 svarade att spelavataren var en känslig person. Till skillnad från svaren på fråga 4 om vad spelaren tyckte om Jack, svarade ingen av deltagarna att de direkt ogillade spelaravataren. D12 gjorde valen utifrån vad han själv hade gjort och D5 svarade att hon kände igen sig. Då båda versionerna har val kan det hända att de tolkar valen som ett sätt att göra det lättare för sig själva att komma in i rollen som karaktären eller göra egna val utifrån sina egna personligheter. Att spelare gav mer positiv feedback om spelaravataren än Jack kan också bero på valen man kunde göra ger den bilden man vill ha av spelavataren i berättelsen, till exempel hur D11 såg hur man kunde välja att vara mer framåt eller våldsam medan D5 som spelade den linjära versionen såg bra kvaliteter i spelavataren som ”stark” och ”vågade saker.”

Tabell 16 Tabell som visar vilket pronomen deltagaren använder till spelavataren.

Del 2, fråga 7: Associerade du ett visst pronomen med spelavataren?	
Deltagare 1- L. version	Både och. Först kille, sedan tjej, sedan kille igen. Borgmästaren sa "guys".
Deltagare 2- L. version	Nej faktiskt inte.
Deltagare 3- L. version	Kvinna men ibland som en kille.
Deltagare 4- L. version	Man. Svärd, sköld, medeltid, byxor.
Deltagare 5- L. version	Kvinna.
Deltagare 6- L. version	Eftersom det var i jag form så blev det naturligt att det blev en kvinna eftersom jag är det.
Deltagare 7- F. version	Kvinna.
Deltagare 8- F. version	Man. Manligt med vapen och Jack sa "Buddy."
Deltagare 9- F. version	Kvinna.
Deltagare 10- F. version	Man, beskrevs som man.
Deltagare 11- F. version	Samma svar som jag skrev angående Jack. Men jag personligen valde att tänka spelavataren som kvinna, dock kan jag tänka mig att det fungerar lika bra som en man.
Deltagare 12- F. version	Nej.

De tidigare svaren i tabell 14 angående om vad deltagarna ansåg vara Jacks pronomen pekade tydligt på att de flesta såg karaktären som en man, blev svaren på den här frågan annorlunda. De flesta hade en varierande syn vilket pronomen de tolkade att spelavataren hade. D1 och D8 tolkade orden "guys och "buddy" som att karaktären var man. D4 tolkade att svärdet, skölden och byxorna som karaktären bar i vad hon tolkade var en medeltidsmiljö som att karaktären var en man. D10 svarade att han tolkade karaktären som en man. D2 och D12 svarade däremot att de inte associerade ett visst pronomen med karaktären.

Av de sex kvinnliga deltagarna tolkade fyra av sex att spelavataren var en kvinna. D6 motiverade det med att "eftersom det var i jag form så blev det naturligt att det blev en kvinna eftersom jag är det" så att spelet var skrivet i jag-form underlättade kanske för de andra deltagarna att se karaktären som en kvinna. De två andra kvinnliga deltagarna som svarade att spelavataren var en man tolkade istället att vapnet och användningen av "buddy" till spelavataren gjorde karaktären till en man. Männerna i gruppen hade varierande svar. D2 och D12 svarade att de inte använde ett specifikt pronomen till spelavataren. D1 och D3 svarade att de hade en varierande syn på spelavatarens pronomen. D10 såg karaktären som en man och D11 som en kvinna. Varför majoritet av kvinnorna såg karaktären som en kvinna medan männen hade olika syn på karaktären kan bero på kvinnorna hade lättare att tolka karaktären som sig själv än männen.

Tabell 17 Tabell som visar vad deltagarna tyckte om de andra karaktärerna.

Del 2, fråga 8: <i>Vad tyckte du om de andra karaktärerna och i så fall varför?</i>	
Deltagare 1- L. version	Mamman och pappan kändes vanliga. Varför tog inte banditerna juvelerna?
Deltagare 2- L. version	Tyckte det var en bra ide att ha med banditerna, dem var en bra intrig! Även karaktärer som man kunde bygga upp en bild av.
Deltagare 3- L. version	Genuina. Ben och Tiffo gjorde spelet mer intressant.
Deltagare 4- L. version	Föräldrarna var tillbakadragna, ingen intryck. Borgmästaren var kulturell, såg till allas bästa.
Deltagare 5- L. version	Familjen tystlåten men kärleksfulla. Borgmästaren var en skitstövel i början men hejar på spelaren, då blev han bättre. Banditerna kändes som amatörer.
Deltagare 6- L. version	Dem andra karaktärerna var väldigt karaktäristiska, som att tjuvarna bodde i ett ruckel och han som skrev brevet i ett så stort hus och var dominant.
Deltagare 7- F. version	Inte så mycket dialog mellan huvudpersonerna och bikaaktärerna. Mamman tystlåten, pappan rättfram.
Deltagare 8- F. version	Borgmästaren verkade intelligent.
Deltagare 9- F. version	Familjen kändes varm, bryende. Tjuvarna var som tjuvar.
Deltagare 10- F. version	Funkade bra, byggde upp stämningen på ett bra sätt.
Deltagare 11- F. version	Jag tänkte inte så mycket på dem mer än att dom passade in i storyn tyvärr, så kan inte ge mer noggrant svar.
Deltagare 12- F. version	Jag tänkte mest, behövdes dem? I alla fall om banditerna. Känns som att brevet hade kunnat bli en mer och bättre del av berättelsen om Jack eller jag hade undanhållit det med flit. Mer spänning liksom.

Denna fråga kom med i undersökningen för att titta närmare på hur deltagarna tyckte om de andra karaktärerna i spelet och vad de tillförde. D2 och D3 tyckte banditerna bidrog till berättelsen medan D12 undrade om dem, och de andra karaktärerna, behövdes. D12 verkade vilja att spelaren själv skulle vara mer aktiv huruvida banditerna tog brevet eller ej istället för att det alltid resulterar i den sekvensen. D1 reagerade också på att banditerna tog brevet istället för juvelerna så en mer aktiv part från spelaren hade kanske varit att föredra i den scenen. Föräldrarna framstod i svaren som att karaktärerna var en familj. Borgmästaren verkade intelligent och kulturell, kanske på grund av att han bodde i ett hus med mycket

böcker. D5 ogillade honom först tills hon upptäckte att han hejade på spelarens kärleksresa, en karaktär blir troligen mer omtyckt om de är på spelarens sida. D5 har under de tidigare frågorna velat skapa en relation med Jack och därför förändrades kanske hennes syn på borgmästaren till det bättre.

Tabell 18 Tabell som visar vilka deltagare som sympatiserade med karaktärerna och vilka karaktärer det gällde.

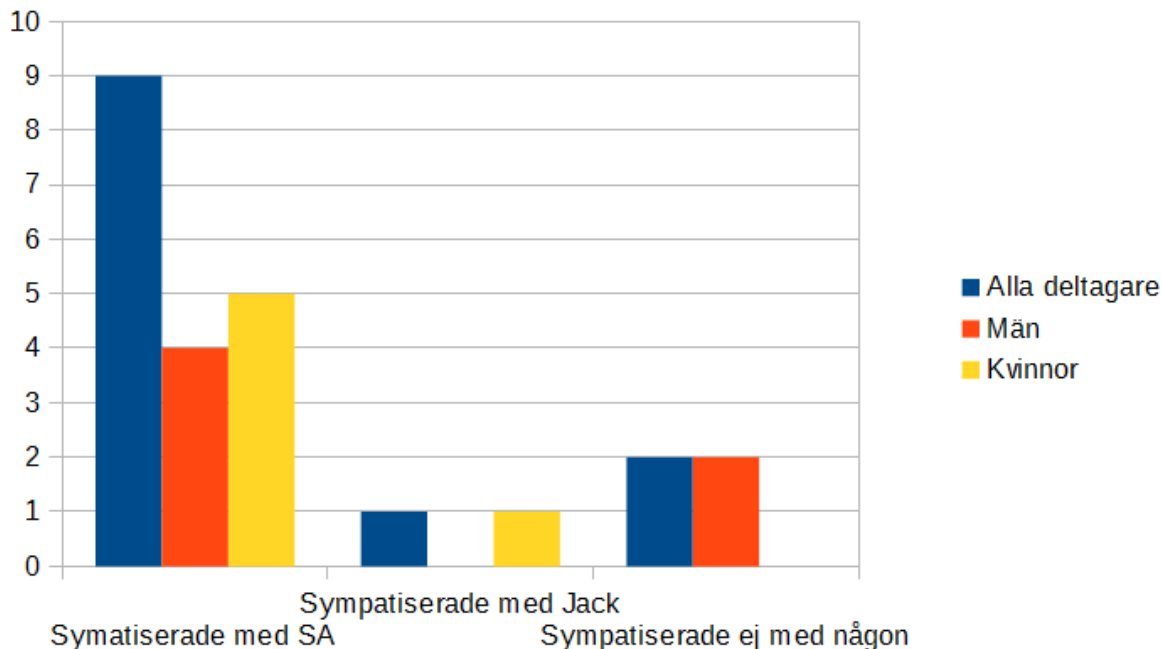
Del 2, fråga 9: <i>Sympatiserade du med någon av karaktärerna?</i>	
Deltagare 1- L. version	Spelavataren när det misslyckades i slutet.
Deltagare 2- L. version	Mig själv.
Deltagare 3- L. version	Nej.
Deltagare 4- L. version	Jack, för att han ville iväg och uppleva något annat.
Deltagare 5- L. version	Huvudkaraktären.
Deltagare 6- L. version	Min egen karaktär.
Deltagare 7- F. version	Avataren, då hon inte visste vad hon skulle säga.
Deltagare 8- F. version	Huvudpersonen, man placerar sig som han.
Deltagare 9- F. version	SA, tog åt sig till vad han sa.
Deltagare 10- F. version	Nej, p.g.a. för lite speltid.
Deltagare 11- F. version	Min genomspelning slutade med spelavataren och Jack till att bli vänner och inget mer. Hade självklart sympati att det inte gick som karaktären ville. Vilket betyder att storyn var tillräckligt bra för att få mig att känna sympati.
Deltagare 12- F. version	Med mig själv.

Denna fråga är med för att främst titta på vad, och om spelarna, sympatiserade med karaktärerna. Detta var främst för att se om spelarna kände medlidande för spelavatarens eller Jacks situation i slutet av spelet.

Större delen av deltagarna sympatiserade med spelavataren och D1 motiverade sympatin med "när det misslyckades i slutet" (att Jack inte ville inleda ett förhållande). D1 visade att det sågs som ett misslyckande att inte bli ihop med Jack. Det är möjligt att deltagaren upplever parallell empati för misslyckandet (McQuiggan, Robinson, Phillips & Lester 2008, s.1). D4, däremot var den enda som sympatiserade med Jack, med motivationen "för att han ville iväg och uppleva något annat." Två deltagare, en från den förgrenade och en från den linjära versionen, svarade att de inte sympatiserade med någon av karaktärerna. D10 motiverade avsaknaden av sympati med att speltiden var för kort.

Alla kvinnor i gruppen sympatiserade med spelavataren, förutom D4 som spelade den linjära versionen och sympatiserade med Jack. Det är troligen lättare att sympatiserade med en karaktär som misslyckas, än att sympatisera med en karaktär som har en längtan till något annat. Männerna i gruppen gav också intressanta resultat. Fyra av manliga deltagarna svarade

att de sympatiserade med spelavataren. De två andra deltagarna, D3 från den linjära versionen, och D10, från den förgrenade versionen, svarade istället att de inte sympatiserade med någon av karaktärerna. D10 motiverade med svaret ”p.g.a. för lite speltid.” Det var ett intressant att de som saknade sympati för någon av karaktärerna kom både från den linjära och förgrenade versionen, så troligen var speltiden en faktor till att personerna inte sympatiserade med karaktärerna.



Figur 11 Diagram från tabell 18.

Tabell 19 Tabell som visar hur tydliga deltagarna tyckte valen var.

Del 2, fråga 10: <i>Var valen tydliga i spelet?</i>	
Deltagare 1- L. version	Ja.
Deltagare 2- L. version	Ja det var dem absolut!
Deltagare 3- L. version	Ja, jättetydligt men ingen större inverkan.
Deltagare 4- L. version	Ja.
Deltagare 5- L. version	Fundersam över vad att ge eller behålla skulle leda till.
Deltagare 6- L. version	Ja, Fast man vet ju inte vad som hade hänt om jag hade valt annorlunda
Deltagare 7- F. version	Valen var tydliga, men ville veta mer om vad de skulle göra.
Deltagare 8- F. version	Ja, dem var tydliga.
Deltagare 9- F. version	Ja.
Deltagare 10- F. version	Alla utom ett. ”Deal with bandits.”
Deltagare 11- F. version	Ja det var tydliga. Det enda jag tvekade lite på var när man kom till banditerna och vill

	alternativen "Deal with the bandits"/"fight them"... för mig låter valen likadant då jag associerar "deal with..." som att "ta hand om" mer än att "fördela", det var det ända
Deltagare 12- F. version	Ja, kanske att texten innan borde varit kvar samtidigt som valen.

Denna fråga var med för att se om spelarna visste vad de gjorde för val i spelet, då otydliga val ger andra resultat än vad spelaren tänkte göra i spelet. Majoriteten ansåg att valen var tydliga. Tre av deltagarna, D5, D6 och D7, funderade på vad valen skulle leda till. D7 uttryckte en önskan om att kunna veta mer om valen skulle leda till, troligen för att kunna välja ett val lättare. D10 och D11 missförstod vad "Deal with bandits." då "deal with" kan låta som att man ska slå eller argumentera med dem istället för juvelutbytet som skedde i spelet. Detta val hade kunnat tydligare genom att skriva att det är juvelerna som byts bort för att inte förvirra spelarna. Överlag verkade det dock som att spelarna var medvetna om vad för typ av val de gjorde i spelet och detta tyder på att de visste om vad de gjorde under spelet, även om det fanns utrymme för förbättringar.

Tabell 20 Tabell som visar vad deltagarna tyckte om flörtdialogen i spelet.

Del 2, fråga 11: <i>Hur tyckte du flörtdialogen fungerade?</i>	
Deltagare 1- L. version	Trodde spelavataren tänkte "Here Jack, keep an eye on it, will you?" & "I will always watch your back, Jack!", inte sa det.
Deltagare 2- L. version	Tyckte den fungerade bra, intressant och med inlevelse.
Deltagare 3- L. version	Osäker på sig själv men hen försökte.
Deltagare 4- L. version	Jack förstod tidigt vad som hände men sa inget. Så kompis istället.
Deltagare 5- L. version	Fråga om att sova bredvid var pinsamt. Kändes inte som att spelavataren flörtade öppet eller för tydligt.
Deltagare 6- L. version	Det är inte riktigt min starka sida, men jag tyckte att den var rolig.
Deltagare 7- F. version	Naturligt, valde närmast mitt perspektiv.
Deltagare 8- F. version	Tydliga.
Deltagare 9- F. version	Bra, märkes att man ville flörta.
Deltagare 10- F. version	Normala, pinsamma.
Deltagare 11- F. version	Jag använde mig inte av flörtalternativen så mycket, så vet inte hur resultatet skulle blivit. Men jag tycker det är bra att dom fanns där som alternativ.
Deltagare 12- F. version	Bra, förutom att Jack var dryg/pucko.

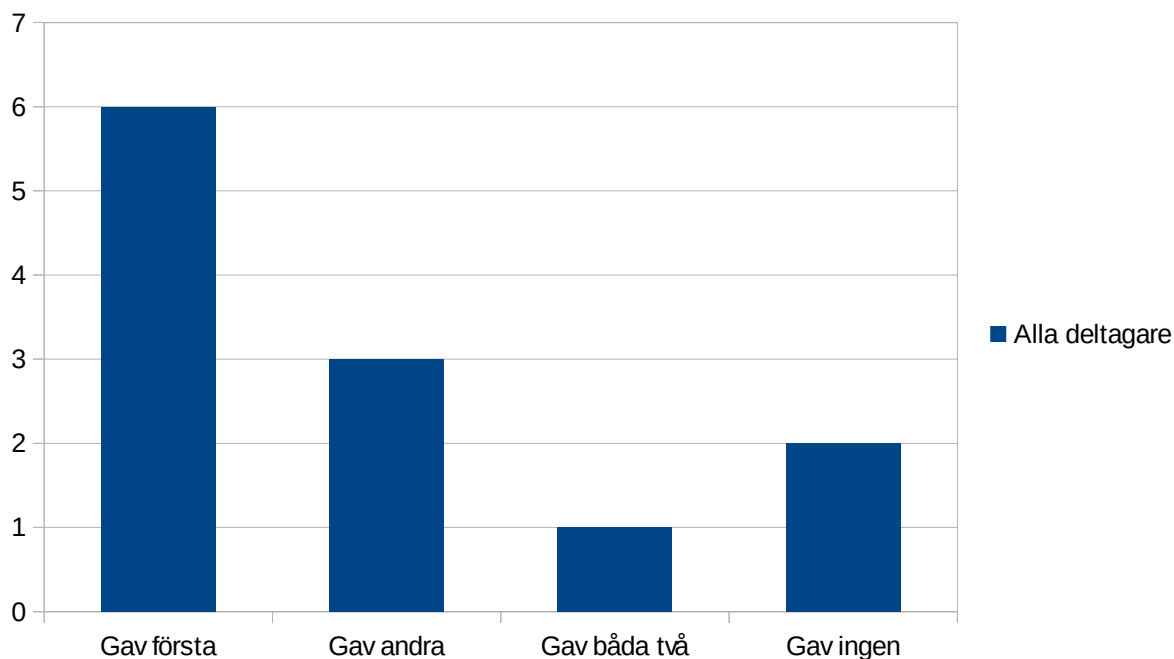
Denna fråga fanns med för att se vad spelarna tyckte om flörtdialogen, detta var för att se hur de mottogs av deltagarna. D8 och D9 tyckte att det märktes i spelet att spelavataren flörtade medan D5 anmärkte att spelavataren inte flörtade tillräckligt öppet eller tydligt så att Jack förstod vad som skedde. Detta kan ha berott på att Jack inte flörtar tillbaka när spelaren flörtar. D11 som spelade den förgrenade versionen använde sig ej av flörtvalen men kommenterade att det var bra att dem fanns där. Då det var frivilligt att flörta i den förgrenade versionen var det förväntat att någon skulle välja att inte flörta.

Tabell 21 Tabell som visar om deltagarna gav Jack någon av juvelerna eller inte.

Del 2, fråga 12: <i>Gav du Jack någon av juvelerna och i så fall varför?</i>	
Deltagare 1- L. version	Ja, gav första
Deltagare 2- L. version	Det gjorde jag inte, jag behöll dom för mig själv!
Deltagare 3- L. version	Den andra, för jag behöll den första.
Deltagare 4- L. version	Andra juvelen. Jag hade två och därför fick han den andra för att det skulle bli rättvist.
Deltagare 5- L. version	Första, för att han stod bredvid. Ville visa gillande.
Deltagare 6- L. version	Ja den första eftersom det kändes rätt att göra det, men sedan när jag hittade en till så behöll jag den eftersom det då kändes som vi hade lika mycket och att han bara tog emot den och inte frågade varför
Deltagare 7- F. version	Den första för att Jack skulle märka att SA bryr sig. Behöll den andra för att Jack skulle se att de hade en likadan.
Deltagare 8- F. version	Båda två, vad skulle jag med dem. Det kändes självklart att ge dem till Jack när spelavataren hade känslor för honom.
Deltagare 9- F. version	Den första, trodde att Jack skulle fråga varför han fick den. Gav också juvel till tjuvarna.
Deltagare 10- F. version	Den första för att SA gillade Jack. Behöll den andra för att inte bli för påträngande.
Deltagare 11- F. version	Behöll den första eftersom det var jag som hittade den, gav den andra eftersom jag redan hade en.
Deltagare 12- F. version	Nej, Jack var inte värd dem.

Denna fråga var med för att se varför deltagarna valde att ge juveler. Större delen av deltagarna som gav första juvelen till Jack gjorde det för att karaktären skulle notera spelavatarens tyckte för hen. Deltagare som gav den första juvel motiverade sitt beslut med att visa för Jack att man var intresserad. D8 som gav båda juvelerna motiverade också sitt beslut med att visa sina känslor för Jack på det sättet. De personer som gav den andra juvelen motiverade istället med att eftersom spelaren redan hade en, var det rättvist att Jack fick den

andra. Mauss (1950, s. xi). teori om gåvogivning kan förklara spelarnas resonemang att försöka få Jack att notera spelarens kärlek genom gåvor och det finns förväntningar på att gåvorna ska generera något tillbaka. Detta styrks av D12 som tidigare har uttryckt ett ogillande för Jack och ansåg att karaktären inte var värd juvelerna och därför behöll alla för sig själv.



Figur 12 Diagram som visar vilka juveler som gavs.

Tabell 22 Tabell som visar vad deltagarna tyckte om nobbningen i slutet av spelet.

Del 2, fråga 13: <i>Hur var hantering av nobbningen i spelet?</i>	
Deltagare 1- L. version	Synd, ville ha det lyckliga slutet.
Deltagare 2- L. version	Tyckte den var bra, inte för överdriven. Lätt att man tycker det blir för mycket om karaktären skulle flippat ur totalt för nobben, tyckte det var perfekt reaktion.
Deltagare 3- L. version	Jack skulle ju ut på sina äventyr, så då fick han göra det.
Deltagare 4- L. version	Jack nobbade spelaren ganska fint, det räckte att vara kompis.
Deltagare 5- L. version	Chock, tyckte att Jack var en skitstövel.
Deltagare 6- L. version	Den var egentligen helt ok men kändes ändå lite snopen.
Deltagare 7- F. version	Taskigt, jag som arbetade så hårt för att få Jack.
Deltagare 8- F. version	Jobbigt, inte överraskande men tråkigt.
Deltagare 9- F. version	Förväntat, han skulle nog säga det.

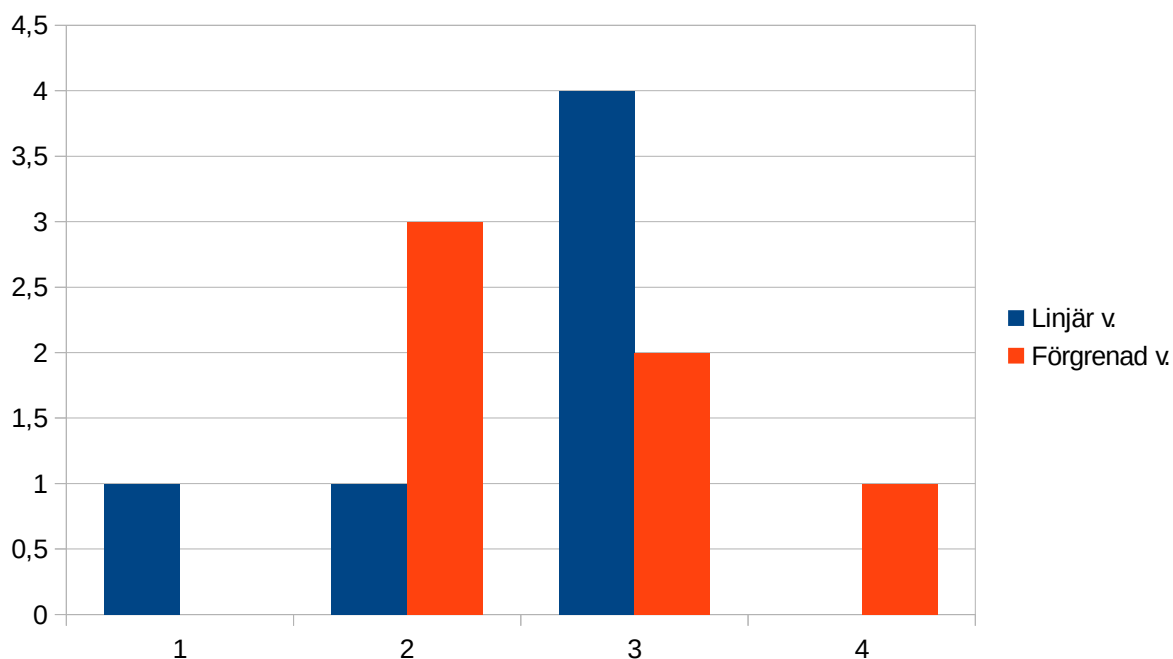
Deltagare 10- F. version	Kändes naturlig.
Deltagare 11- F. version	Bra, det passade in till hur karaktärerna var. Tyckte det hanterades med realism om man säger så.
Deltagare 12- F. version	Den gjorde att jag ville spela längre.

Denna fråga finns med för att se vad deltagarnas reaktion till nobbningen blev. I den linjära versionen uttryckte tre av deltagarna besvikelse att man inte kunde bli ihop med Jack. D1 motiverade det med att han ville ha det lyckliga slutet. I den förgrenade versionen uttryckte två av dem besvikelse. D7 ansåg att det var taskigt att hon inte fick Jack då hon hade jobbat hårt i spelet att få honom. Denna besvikelse är troligen för att spelarna presenteras tidigt i spelet att spelaravataren har en önskan att inleda ett förhållande med Jack och om man försöker nå den relationen blir spelaren troligen besviken då den önskan inte går att nå. D12 som tidigare i ett antal frågor svarat negativt om Jack tyckte istället att nobbningen gjorde att han ville spela längre. Så, om önskan att inte bli ihop med Jack inte finns, är det troligen lättare att acceptera slutet.

Tabell 23 Tabell som visar vad deltagarna värderar att slutet alltid resulterar i nobbning.

<i>Del 2, fråga 14: Spelets slutsekvens resulterar alltid i nobbning, oberoende om man kör den linjära eller förgrenade versionen. Vad tycker du om det, från en skala från 1 till 4? 1 värderast lägst och 4 högst.</i>	
Deltagare 1- L. version	Både bra och dåligt. 3.
Deltagare 2- L. version	Tycker det oftast är ett bra slut så man kan fortsätta historien och bygga upp mer och mer, men som jag sa innan är inte romantik min stora passion, men det fungerar för mig. Skalan skulle jag säga 3 .
Deltagare 3- L. version	2, paff att det tog slut. Missade att Jack skulle sticka iväg. Ville ha mer information om detta.
Deltagare 4- L. version	3.
Deltagare 5- L. version	1, ville ha flera slut.
Deltagare 6- L. version	3
Deltagare 7- F. version	2. Jag vill kunna påverka slutet, inte bara handledningarna.
Deltagare 8- F. version	3
Deltagare 9- F. version	2, förväntat att det skulle sluta så.
Deltagare 10- F. version	3, man kämpade ändå under spelet för att inte få nobbning.
Deltagare 11- F. version	2, jag skulle föredra att ha en möjlighet till icke nobbning. Även ifall det går emot hur vissa karaktärer var.
Deltagare 12- F. version	4

D5 som spelade den linjära versionen var den enda av alla tolv deltagare som gav en etta på frågan med motiveringen att det borde ha fler slut. D12 som spelade den förgrenade versionen och ogillade Jack svarade istället med en fyra, den enda som gav den värderingen av de tolv deltagarna. De som spelade den linjära versionen värderade hälften av resultatet mer negativt att det endast alltid resulterade i nobbning men gav hälften av dem värderade nobbningen med en 3. De som spelade den förgrenade versionen var däremot mer positivt inställda, ingen som värderade med en etta. Gruppen som spelade den förgrenade var fortfarande fördelat med hälften av gruppen värderade negativt och hälften värderade positivare. D 12 från den förgrenade versionen var den enda som värderade med en fyra. Överlag var det en splittrad syn på mottagandet av nobbning, i båda grupperna.



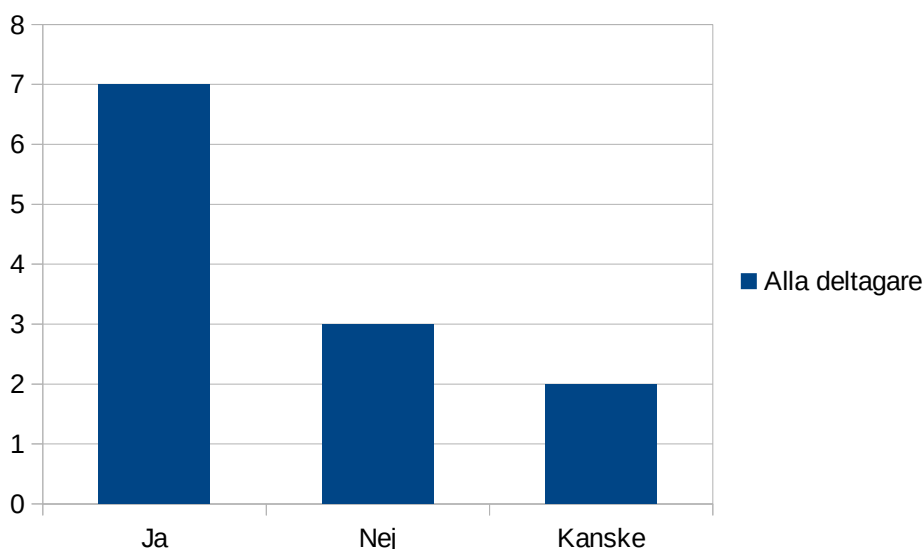
Figur 13 Diagram för tabell 23

Tabell 24 Tabell som visar om deltagarna ansåg att artefakten var ett romantisk spel.

Del 2, fråga 15: <i>Tyckte du spelet kändes som ett romansspel? Varför?</i>	
Deltagare 1- L. version	Ja, för att S/A var i kär i den andra, fast det inte gick så bra.
Deltagare 2- L. version	Det tyckte jag definitivt, 2 stycken som ska på äventyr och känner en viss romans som inte alltid går vägen, så det tycker jag helt klart att det känns som, det märker man på dialogen också!
Deltagare 3- L. version	Nej, handlade mer om två goda vänner. Inte så mycket romans. Mer ett äventyrsspel.
Deltagare 4- L. version	Ja, mycket känslor, hur man skulle tala om för Jack, ute under stjärnorna och myste.
Deltagare 5- L. version	Nej, för att spelavataren nobbas. Tyckte att

	spelet borde vara längre och man får lära känna karaktärerna bättre.
Deltagare 6- L. version	Ja, eftersom det var i alla fall en person som hade romantiska känslor.
Deltagare 7- F. version	Både och. Delvis romans, äventyr, spänning.
Deltagare 8- F. version	Ja, man fick höra tankarna från spelavataren.
Deltagare 9- F. version	Nej, mer ett äventyrsspel.
Deltagare 10- F. version	De beskrev känslorna i början, därför var det ett romantiskt spel.
Deltagare 11- F. version	Ja.
Deltagare 12- F. version	Nja, lagom kanske? det var väl för all flirtande

Många av de som svarade att spelet var ett romansspel motiverade det med att innehöll känslor och att en karaktär var kär i den andra. De som svarade nej tyckte istället att det var mer fokus på äventyret än romansen. D5 svarade nej för att man blev nobbad vilket stämmer in på den tidigare beskrivningen att i romansgenren för romaner så ska slutet innebära att två karaktärer blir ihop (Percec2012, s.6).



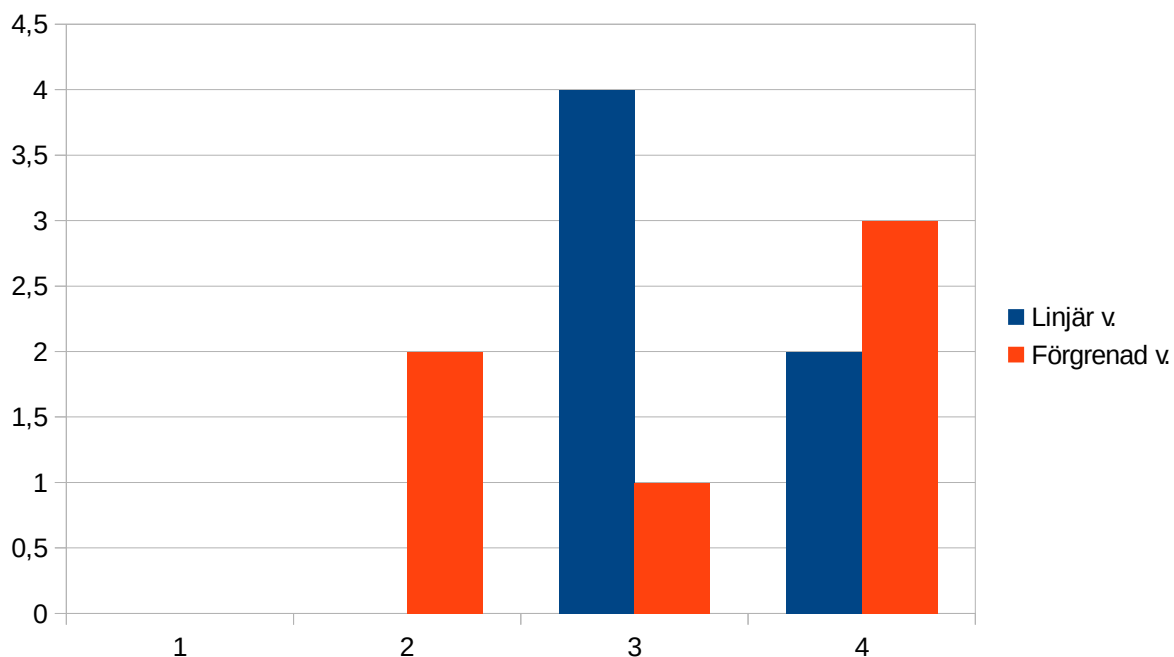
Figur 14 Diagram för tabell 24

Tabell 25 Tabell som visar om deltagaren var investerad i spelet.

Del 2, fråga 16: <i>Var du investerad i spelet, det vill säga var du intresserad av vad som skulle hända i spelet? Värdera från 1 till 4.</i>	
Deltagare 1- L. version	Ja, 4.
Deltagare 2- L. version	3!
Deltagare 3- L. version	3, att karaktärerna förlorade brevet till Tiffo och Ben höjde spelet.

Deltagare 4- L. version	4, ville gärna veta mer.
Deltagare 5- L. version	3, investerad i romansen.
Deltagare 6- L. version	3
Deltagare 7- F. version	2, just för att det inte går att ändra spelets slut. Detta drog ner investeringen (mer investerad innan jag fick reda på allt slutar i nobbning och i så fall 3).
Deltagare 8- F. version	4. Jack har fortfarande en åsikt som inte går att ändra med komplimanger eller juveler.
Deltagare 9- F. version	3, gillade vad som hände ute i skogen.
Deltagare 10- F. version	4, man ville få det bra i slutet.
Deltagare 11- F. version	2, tyvärr tycker jag som sagt att dessa typer av spel inte är speciellt intressanta i sig, så jag var jag inte jätte investerad. Men kan tänka mig att om man är mer intresserad av dessa typer av spel skulle man ha en bättre åsikt.
Deltagare 12- F. version	Yes! jag var engagerad när det väl hände grejer, 4!

Fler personer värderade ett lågt engagemang för den förgrenade versionen. Samtidigt var det fler som värderade så högt det gick i den förgrenade versionen än den linjära. Det som också kan ha gjort att deltagarna inte vågade svara negativt är att upphovskvinnan var personen som höll i intervjuerna och att deltagarna inte vågade ge hårdare kritik till artefakten.



Figur 15 Diagram för tabell 25

5.2. Analys

Under denna rubrik kommer resultatet från undersökningen analyseras utifrån min frågeställning. Överlag gav grupperna som spelade den linjära och förgrenade versionen av artefakten både positiv och negativ feedback till att det alltid resulterade i nobbning. D5, den enda deltagaren som spelade dejtingsimulatorer och som spelade den linjära versionen uttryckte sig till frågan ”*Vad tyckte du om spelet i helhet?*” i tabell 10 att hon ”hade förväntat mig ett lyckligare slut”. Hennes förväntning på spelet var tydligt att hon skulle skapa en relation med Jack. Hennes missnöje över slutet blev ännu tydligare i tabell 12 på frågan ”*Vad var dåligt i spelet?*” där hon svarade ”Slutet, att Jack nobbade spelaren. Ett romantisk spel borde ha ett romantiskt slut.” Hon var även chockad av spelet alltid resulterar i nobbning i tabell 22. När spelet skapades var det av intresse att se huruvida spelaren såg spelet som ett romantisk spel, just för att mycket av nobbning var relaterad till romantik i romaner, filmer och spel. Majoriteten av alla deltagare såg artefakten som ett romantisk spel, där många resonerade att det fanns romantiska känslor involverade för en karaktär. Detta var ett resultat som gick ifrån vad RWA (u.å a) ansåg de två elementet som bygger upp romantiska romaner; två individer blir kära, försöker få relationen att fungera och att slutet ska vara emotionellt och optimistiskt tillfredsställande. I film å andra sidan så menar Rowe (1999, s.118) att det är obalansen i romantiska filmer visar på att det saknas en partner hos eller två karaktärer, så detta kan ha gett en bild av att spelet kändes som ett romantisk spel just för spelavatarens strävan att försöka bli ihop med Jack. Det kan vara så att spelare har en annan bild av hur romantiska spel hamnar i romantik genren mot hur det ser ut i romaner och film.

Majoriteten av deltagarna i tabell 18 på frågan *Sympatiserade du med någon av karaktärerna?* svarade att de sympatiserade med spelavataren. Detta kan bero på att eftersom spelet var skrivit i jag-form, så var det lättare att sätta sig in i karaktären vars perspektiv spelet berättades från. Kanske var det också för att huvudpersonens längtan inte uppfylldes och spelaren att kände nobbningen resulterade i ett misslyckande. Endast en deltagare svarade att hon sympatiserade med Jack men inte på grund av att det var karaktären nobbade spelavataren utan att ”för att han ville iväg och uppleva något annat.” Här handlade istället om en sympati till längtan att vara någon annanstans och inte sympati för att karaktären var den som nobbade.

I tabell 23 handlade det om att spelarna skulle värdera från 1 till 4 om vad de tyckte om att spelet alltid resulterar i nobbning, oberoende vilken version de körde. De som spelade den linjära versionen hade ett högre antal som röstade på 3, fyra stycken, men den enda i undersökningen som röstade 1 kom från den linjära versionen. De som spelade den förgrenade versionen hade ett högre antal som röstade på 2 men den enda som röstade på en 4 kom därifrån. D11 motiverade sin 2 med ”(...) jag skulle föredra att ha en möjlighet till icke nobbning. Även ifall det går emot hur vissa karaktärer var.” D7 motiverade sitt svar med ”jag vill kunna påverka slutet, inte bara handledningarna” vilket också pekar på en önskan att slutet borde kunna ändras mer utifrån spelarens val. Troligen kan det hända att ett nobbade ses som ett misslyckande, oberoende att spelavataren och Jack faktiskt lyckades ta sig fram till sin slutdestination i spelet. Att det var ett högre antal som värderade nobbning 2 kom från den förgrenade versionen kan bero på att de förväntade sig att något av slutet skulle resultera i en relation, fast att det var endast tre av sex personer är något som gör det svårt att spekulera i ett exakt svar då undersökningen troligen hade gynnats av ett högre antal testpersoner. Dock så är det värt att notera att D5, deltagaren som spelade den linjära versionen och var den enda deltagaren som spelade romantiska spel, gav en 1 till den linjära versionen. Hon hade en klar bild för sig vad en romantisk spel var och det tyckte hon inte den här artefakten var, se tabell 24. Det hade varit givande i undersökningen att se hur resultatet hade blivit om en deltagare med lika stort intresse för romantiska spel som D5 hade befunnit sig i den förgrenade

undersökningen.

I tabell svarade deltagarna på frågan hur investerade de var i spelet, med samma värderingsskala från tabell 23. I den linjära versionen värderade fyra av deltagarna med en 3 och två av deltagarna med en 4. D5 som var kritisk till att spelet alltid resulterade i nobbning värderade med en 3, med motiveringen att hon var intresserad av romansen. Trots slutet var en besvikelse för henne var hon ändå investerad i spelet. De som spelade den förgrenade versionen var mer spridda i sina värderingar. Två deltagare röstade på 2, en på 3 och de resterande tre på 4. Så även om det fanns en besvikelse över att trots förgreningarna så var det enda en stor andel av deltagare i den förgrenade versionen som ansåg att spelet ändå var engagerande.

I tabell 23 ställdes frågan ”Gav du Jack någon av juvelerna och i så fall varför?” Gåvosystemet gav resonemang från deltagarna som var kopplade till att försöka få Jack att notera spelavatarens kärlek. De flesta av deltagarna valde att ge den första juvelen i spelet till Jack, troligen för att se vad effekten blev. D5, D7, D9 och D10 gav Jack juvelen för att se om karaktären skulle märka att spelaravataren gillade hen. D8 som gav båda juvelerna resonerade gåvorna med att ”det kändes självklart att ge dem till Jack när spelavataren hade känslor för honom”, så för henne var det tydligt varför hon gav juvelerna. De som gav den andra juvelen resonerade istället ”Jag hade två och därför fick han den andra för att det skulle bli rättvist” och ”gav den andra eftersom jag redan hade en” där handlade det istället om att det skulle fördelas rättvist mellan partnerna. Bland de två deltagarna som valde att inte ge någon av juvelerna resonerade D12 att ”nej, Jack var inte värd dem” vilket gav en bild av att han behöll dem för att han ogillade Jack. Då andra deltagare hoppades att gåvorna skulle leda till att Jack märkte av spelavatarens känslor, och på så vis förändra relationen mellan karaktärerna, fanns inget behov för D12 att ge ett föremål och förändra en relation med en karaktär han ogillade.

Genus föll tyvärr bort mycket i rapporten, bland annat på grund av tidsbrist och det upptäcktes ingen större skillnad i undersökningen. I tabell 18 fanns frågan ”Sympatiserade du med någon av karaktärerna?” och i den tillhörande figuren 12 delades dock svaren både mellan alla deltagare och män och kvinnor för sig. Kvinnorna sympatiserade med någon av karaktärerna, fem med spelaravataren och en med Jack. I männens fall sympatiserade fyra med spelaravataren och två sympatiserade inte med någon av karaktärerna. Det är svårt att avgöra varför skillnaden var sådan mellan kvinnorna och männen när det var så små marginaler. Däremot var det tydligt att sympatin till spelaravataren kom från det faktum att deltagarna identifierade sig som spelaravataren. Både D2 och D12 svarade att de sympatiserade med sig själva, det vill säga spelavataren. D8 svarade ”huvudpersonen, man placerar sig som han.” Genus hade kunnat arbetats in bättre i undersökningen, genom diagrammen och textanalys.

5.3. Slutsatser

Frågeställning löd följande: *Hur upplever spelaren nobbning? Blir upplevelsen mer negativt om nobbningen förekommer i en förgrenad berättelse än i linjärt berättande? Har undersökning lyckas finna svar till frågeställningen?*

Det är svårt att avgöra ett exakt resultat vilken av spelen blev bättre mottagna då värderings resultaten för tabell 23 och tabell 25 var så spridda i båda versionerna. Ett högre antal deltagare hade kanske gjort det lättare att utvärdera resultaten. Det är dock ändå troligt att valfrihet spelar en viss roll i deltagarnas respons utifrån de andra svaren som samlades in och att trots att Jack uttryckte att hen inte ville bli ihop med spelavataren, sågs nobbningen som något negativt från vissa spelarnas synvinklar, just hur det alltid resulterade i nobbning. Den emotionella investeringen i att undvika nobbning påverkas då förhoppning att det kan gå bättre försvinner.

Investering kan ha påverkas av gåvogivningen som ger spelaren en förväntning att något ändras beroende på om de väljer att ge eller behålla föremålen. Då gåvogivning förekommer i både den linjära och förgrenade versionen kan detta göra att spelarna är besvikna över att det inte förändrade något i större grad i spelet. D3 svarade på frågan i tabell 19 ”*Var valen tydliga i spelet?*” med meningen ”Ja, jättetydligt men ingen större inverkan.” Då huvudfokus för spelavataren var att förföra Jack, drar valen kanske ner investeringen då de inte har någon genererar en större förändring till relationen med Jack. Sympati för spelavatarens längtan till ett förhållande kan också ha dragit upp förväntningar att upplösningen skulle resultera i ett förhållande.

Troligen hade nobbningen fått ett bättre mottagande om det fanns ett slut som resulterade i ett förhållande, då utfallet med nobbningen skulle kunna ses som ett förlorarscenario som går att undvika. Dock så var mottagandet från vissa deltagare mer positiva än förväntat. Exempelvis D12 som svarade många gånger ogillade om Jack verkade investerad och gillade att det resulterade i nobbning. D8 uttryckte sig i tabell 25 ”4. Jack har fortfarande en åsikt som inte går att ändra med komplimanger eller juveler” så det fanns ett viss tyckte för att karaktären inte gick att ändra genom att välja korrekta val i spelet. Bakgrundsarbetet tog upp tidigare förväntningarna om romantik och vad som räknas som romantiska genren i litteratur, film och spel. Dock så har romantiska spel börjat etablera sig i som en underkategori Visual Novel-genren där spelaren ska förföra karaktärer för att vinna karaktärernas hjärtan och detta examensarbetet var att titta på vad spelaren upplever när hen nobbas av en karaktär genom ett sådant spel. I hur spelaren upplever nobbning så kan många faktorer skapa ett svar. Om spelaren ogillar kärleksintresset så finns det inget behov om att skapa en kärleksrelation, om spelaren är investerad i romansen så kan det komma som en besvikelse att det inte finns möjlighet att skapa en relation, om spelaren ser spelet som ett romantisk spel blir målet att skapa en relation, om hen inte ser spelet som romantiskt spel ligger målets fokus på till exempel på äventyret och nobbningen känns inte lika hårt. Huruvida spelaren upplever förgrenad nobbning mer negativt än i linjärt berättande är svårt att bedöma. I figur 13 med resultat från tabell 23 där frågan var hur deltagaren värderar nobbning gavs ingen klar bild en större skillnad mellan linjär och förgrenad berättande. Slutsatsen blir att det behövs ett större arbete, med fler deltagare, för att klargöra ett tydligare resultat till delfrågan i frågeställningen.

6. Avslutande diskussion

6.1. Sammanfattningen

Utgångspunkten för arbetet har varit i att finna ett svar till frågeställningen, hur spelare upplever nobbning och hur interagerbarhet ger en negativare eller positivare syn på nobbning. Bakgrundsarbetet fokuserade på att finna litteratur och film teorier om romantik då det fanns väldigt få texter om romantik i spel. Därefter tittades närmare kring vad som kunde räknas som romantiska spel och vad för mekaniker som används för att förmedla romantik som dyker upp i de spelen. Sedan gick rapporten över vad interaktiva medier innebär för berättande i spel och vad linjära och förgrenade spel innebär då tanken var att skapa en artefakt av varje typ. Ett underkapitel gick över vad som gör en Visual Novel för att visa tankeprocessen bakom artefaktskapandet. Sedan kom även ett kapitel om nobbning och empati där två typer av empati beskrevs, parallell och reaktiv empati.

I metodbeskrivningen visades att uppsamlingen av svar från deltagare skedde genom kvalitativ intervju. Intervjun blev uppdelad i två delar, första svarade deltagarna frågor om sig själva och sedan om artefakten de spelade och hur de upplevde nobbningen. Artefakten blev en Visual Novel i två versioner, en linjär och en förgrenad, och versionerna användes för att titta närmare på skillnaderna.

I projektbeskrivningen beskrivs processen för skapandet av artefakten, vilka design- och berättarval som ändrades under iteration.

Under utvärderingen så sammanställdes resultatet av intervjuerna. Besvarades frågeställningen, var det skillnad i hur linjär och förgrenad nobbning upplevs? Ja och nej. Resultatet var spridda från deltagarna, även i tabell 23 och 25 där deltagare kunde värdera. Om deltagarna hade en stark förväntan att det gick att inleda ett förhållande, blev nobbningen mottaget mer negativt medan om investeringen inte blev lika stark så mottogs nobbningen inte lika hårt. Linjär nobbning fick ett jämnare resultat i tabell 25, medan förgrenad nobbning blev mer spritt i siffrorna. De som spelade den förgrenade versionen i tabell 23 visade tecken på en besvikelse att slutet alltid resulterade i nobbning mer än de som spelade den linjära versionen, så kanske så hade det gett ett bättre resultat om det gick att bli ihop med Jack i ett av slutet.

6.2. Diskussion

De forskningsetiska aspekter var måna om deltagarnas anonymitet och att deltagarna kunde avbryta undersökningen när som helst de kände för det. Deltagarna som gjorde undersökningen visste inte om spelet skulle resultera i nobbning. Det bedömdes att detta inte skulle vara något för allvarligt att deltagarna skulle fara illa av det genom att inte veta om det i förväg. Om spelarna visste om det innan, skulle undersökningen troligen fått annorlunda svar. Att deltagarnas omedvetenhet till nobbning bedömdes som ett sätt att få bättre resultat om spelarens upplevelse.

Då undersökningen blev tvungen att både använda sig av intervjuer ansikte mot ansikte och över Internet, är detta möjligt att det kan ha påverkat resultatet. Exempelvis, kan deltagare som fick ladda ner artefakten digitalt spelat igenom spelet flera gånger utan att forskaren var medveten om det. Då artefakten var skapad av forskaren själv är det även möjligt att deltagarna inte gav ut allt för hård kritik om de aspekterna de ogillade i spelet. Ett par av frågorna kunde även ha formulerats tydligare. Det kunde också ha varit bra att haft ett mindre antal frågor, även om intressanta svar dök upp var det desto svårare att ställa data från

undersökningen mot varandra när det var så stor mängd.

Vad detta arbete främst kan användas till är titta närmare på attityder kring nobbning och romantik i spelkultur och hur det går att applicera nobbning i spel för att nå en specifik upplevelse. Om tid finns, så går det också att använda de olika frågorna som ställts i undersökningen och titta på från ett genus perspektiv för att se hur resultatet skiljer sig mellan kvinnor och män.

6.3 Framtida arbete

Då det har framgått i det här arbetet att det existerar lite om romantik och nobbning i spelforskning, så finns möjligheter att jobba vidare med undersökningen, både med ett djupare fokus på nobbning och/eller romantik. För framtida arbete är det möjligt att fortsätta utveckla artefakten så att den blir bättre och längre och titta närmare på hur spelare mottar nobbning i en större undersökning med fler deltagare. Det är också möjligt att skapa en artefakt där det går att bli ihop med en karaktär för att se hur den artefakten står sig mot en version som alltid resulterar i nobbning. En annan sak som en framtida undersökning skulle kunna göra är att titta djupare på likheter och skillnader mellan mäns och kvinnors åsikter om nobbning. Till sist var två begrepp som går att titta vidare på i samband med nobbning, character agency och spelarens makt i spelet, då det tydligen var en konflikt mellan vissa spelare som ansåg att det borde gå att få Jack även om det gick emot hur karaktären är.

5. Referenser

500 Days of Summer (2009) [film]. Regi av Marc Webb. USA: Fox Searchlight Pictures.

Austen, Jane (1831). *Pride and Prejudice*. London: T. Egerton, Whitehall.

Bethesda Softworks (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim (Version 1.0)* [Datorprogram]. Bethesda Softworks & Steam.

Björk, Staffan (2015). Fabricated Innocence: How People Can be Lured into Feel-Bad Games. I Mortensen T.E., Linderoth J. & Brown A. (red.) *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments*. New York: Routledge, ss. 171-191.

Bioware (2009). *Dragon Age: Origins (Version 1.0)* [Datorprogram]. Electronic Arts.

Bioware (2009). *Dragon Age II (Version 1.0)* [Datorprogram]. Electronic Arts.

Bioware (2009). *Mass Effect (Version 1.0)* [Datorprogram]. Electronic Arts.

Boyd, Hilary (2011). *Torsdagarna i parken*. Stockholm: Norstedts.

Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*, övers. Meyer Barash. Chicago: University of Illinois.

CD Project RED (2015). *Witcher 3: Wild Hunt (Version 1.0)* [Datorprogram]. CD Project.

Cross, Katherine (2015). Opinion: Games could be doing so much more with sex. *Gamasutra* [blogg], 8 februari.

http://www.gamasutra.com/view/news/246564/Opinion_Games_could_be_doing_so_much_more_with_sex.php [Hämtad 2016-02-08]

Despain, Wendy (red.) (2009). *Writing For Video Game Genres: From FPS To RPG*. Wellesly: A K Peters.

Filmsite.org (u.å a). *About Filmsite: The Best Movies in Cinematic History, Part 1*. <http://www.filmsite.org/films.html> [Hämtad 2016-03-22]

Filmsite.org (u.å b). *Romance Films, Part 1*. <http://www.filmsite.org/romancefilms.html> [Hämtad 2016-03-22]

Freytag, Gustav (1863). *Freytag's Technique of the drama :an exposition of dramatic composition and art*. Chicago: Scott, Foresman and Company.

Game Design Concepts (2009). Level 2: Game Design/Iteration and Rapid Prototyping. *Game Design Concepts*, 2 juni. <https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/02/level-2-game-design-iteration-and-rapid-prototyping/> [Hämtad 2016-04-07]

Ganbarion (2011). *Pandora's Tower (Version 1.0)* [Datorprogram]. Nintendo.

Glåvan, Gabriela (2012). True Romance. I Percec D. (red.) *Romance: The History of a Genre*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, ss.218-232.

Javidpour, Peter & Jonsson, Ricky Jr (2015). *Romance Choice* (Version 1.0) [Datorprogram]. Tillgänglig på Internet: <http://ludumdare.com/compo/ludum-dare-34/?action=preview&uid=52146>

Kelly, Peter (2015). Approaching the Digital Courting Process i *Dragon Age 2*. I Enevold, J. & MacCallum-Stewart, E. (red.) *Game Love: Essays on Play and Affection*. North Carolina: McFarland, ss. 46-63.

Klimas, Chris (2009). *Twine* (Version 2.0.11) [Programvara] Tillgänglig: <https://twinery.org/>

Lebowitz, Josiah & Klug, Chris (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach for Creating Memorable Characters and Stories*. Burlington: Focal Press.

Mauss, Marcel (1990). *The Gift: The form and reason for exchange in archaic societies*, övers. W.D. Halls. London & New York: Routledge.

Maxis (2000). *The Sims* (Version 1.0) [Datorprogram]. Electronic Arts.

McDonald, Heidi (2015). Romance in Games: What It Is, How It Is, and How Developers Can Improve It. *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2 (2), ss. 32-63.

McQuiggan, Scott W., Robison, Jennifer J., Phillips, Robert & Lester James C. (2008). Modeling Parallel and Reactive Empathy in Virtual Agents: An Inductive Approach. I Padgham, Parkes, Mueller & Parsons (red.) *The International Foundation for Autonomous Agents and Multiagent Systems*. <https://www.intellimedia.ncsu.edu/wp-content/uploads/empathy-aamas-2008.pdf> [Hämtad 2015-12-29]

Melberg, Arne (1994). Inledning. I Aristoteles *Om diktkonsten*, övers. Jan Stolpe. Stockholm: Alfabeta Bokförlag AB, ss. 7-23.

Mistwalker & AQ Interactive (2011). *The Last Story* (Version 1.0) [Datorprogram]. Nintendo.

Monolith Soft (2010). *Xenoblade Chronicles* (Version 1.0) [Datorprogram]. Nintendo.

Percec, Dana (2012). Why Romance. I Percec D. (red.) *Romance: The History of a Genre*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, ss. 1-14.

PideoNation Inc. & Mediatonic (2011). *Hatoful Boyfriend* (Version 1.0) [Datorprogram]. MIST PSI PRESS & Devolver Digital.

Pretty Woman (1990) [film]. Regi av Garry Marshall. Amerika: Touchstone Pictures.

Regis, Pamela (2007). *A Natural History of the Romance Novel*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Riedl, Mark O. & Young, R. Michal (2005). From Linear Story Generation to Branching

- Story Graphs. *The Association for the Advancement of Artificial Intelligence*.
<https://www.aaai.org/Papers/AIIDE/2005/AIIDE05-019.pdf> [Hämtad 2016-03-26]
- Romance Writers of America (RWA u.å. a). *About the Romance Genre*.
<https://www.rwa.org/p/cm/ld/fid=578> [Hämtad 2016-02-06]
- Romance Writers of America (RWA u.å. b). *About the Romance Genre*.
<https://www.rwa.org/p/cm/ld/fid=519> [Hämtad 2016-03-17]
- Rothamel, ”PyTom” Tom (2004). *Ren’Py* (Version 6.99.9) [Programvara]. Tillgänglig:
<https://www.renpy.org/>
- Rowe, Allan (1999). Film form and narrative. I Nelmes J. (red.) *An Introduction to Film Studies: Second Edition*. London: Routledge. s.91-128.
- Sali, Serdar., Wardrip-Fruin, Noah., Dow, Steven., Mateas, Michael & Kurniawan, Sri. (2010). Playing with words: from intuition to evaluation of game dialogue interfaces. I *Proceedings of the Fifth International Conference on the Foundations of Digital Games*. New York: ACM, ss.179-186. Tillgänglig på Internet: <http://pages.ucsd.edu/~spdown/files/Agency-FDG10.pdf> [Hämtad 2016-02-18]
- Sicart, Miguel (2012). Digital Games as Ethical Technologies. I Fossheim H, Larsen T.M & Sageng (red.) *The Philosophy of Computer Games*. Springer. s.101-124. Tillgänglig på Internet: <http://miguelsicart.net/publications/EthicalTechnologies.pdf> [Hämtad 2016-04-01]
- Sheldon, Lee (2014). *Character Development and Storytelling for Games*. Boston: Cengage Learning.
- Smuts, Aaron (2007). The Paradox of Painful Art. *The Journal of Aesthetic Education* 41(3), ss. 59-76.
- Svenska Akademin (2009). *Svensk ordbok utgiven av Svenska Akademin A-L*. Stockholm: Svenska Akademin.
- Taylor, Emily (2007). Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture. I *Southeast Review of Asian Studies*, 29. ss. 192-208.
- True Romance* (1993) [film]. Regi av Tony Scott. USA: Morgon Creek Productions, David Films & A Band Apart.
- When Harry Met Sally...* (1989) [film]. Regi av Rob Reiner. Amerika: Castle Rock Entertainment & Nelson Entertainment.
- Wild at Heart* (1990) [film]. Regi av David Lynch. Amerika: Polygram Filmed Entertainment & Propaganda Films.
- Wilson, Kara. (u.å.). Subplot: Definition & Examples. *Study.com* [blogg], 18 februari.
<http://study.com/academy/lesson/subplot-definition-examples.html> [Hämtad 2016-02-16]
- Östbye Helge, Knapskog Karl, Helland Knut, Larsen Leif Ove. (2003). *Metodboken för*

medievalvetenskap. Malmö: Liber AB.

Appendix A - Intervjufrågor till undersökningen

Intervjufrågor före spelet

1. Könsidentitet?
2. Ålder?
3. Studier och/eller jobb?
4. Har du några speciella hobbyintressen? Vad gör du på fritiden?
5. Hur många timmar spelar du i veckan?
6. Vilken typ av spel spelar du mest?
7. Spelar du många spel som handlar om romanser? Detta gäller både huvudberättelser och sidointriger.
8. Är du intresserad av fiktiva romanser, till exempel rom-com, romantiska drama eller andra typer av romans genrer? Denna fråga gäller även andra medier utöver spel.
9. Vad anser du romans genren ska innehålla?

Frågor efter spelet

1. Vad tyckte du om spelet i helhet?
2. Vad tyckte du var bäst i spelet?
3. Vad var dåligt i spelet?
4. Vad tyckte du om Jack, partnern du hade med under resan?
5. Associerade du ett visst pronomen med Jack, det vill säga såg du Jack som en kvinna, man eller annat?
6. Vad tyckte du om spelaravataren, det vill säga karaktären du gjorde valen med?
7. Associerade du ett visst pronomen med spelavataren?
8. Vad tyckte du om de andra karaktärerna och i så fall varför?
9. Sympatiserade du med någon av karaktärerna?
10. Var valen tydliga i spelet?
11. Hur tyckte du flörtdialogen fungerade?
12. Gav du Jack någon av juvelerna och i så fall varför?
13. Hur var hantering av nobbningen i spelet?
14. Spelets slutsekvens resulterar alltid i nobbning, oberoende om man kör den linjära eller förgrenade versionen. Vad tycker du om det, från en skala från 1 till 4? 1 värderast lägst och 4 högst.
15. Tyckte du spelet kändes som ett romansspel? Varför?

16. Var du investerad i spelet, det vill säga var du intresserad av vad som skulle hända i spelet? Värdera från 1 till 4.