



KARAKTÄRSUTVECKLING GENOM SPELMEKANIKER

En analys av hur progressionsystem förmedlar
karaktersutveckling i *Disco Elysium* (2019)
och *Fallout: New Vegas* (2010)

CHARACTER DEVELOPMENT THROUGH GAME MECHANICS

An analysis of how progression systems convey
character development in *Disco Elysium*
(2019) and *Fallout: New Vegas* (2010)

Examensarbete i medier, estetik och berättande
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2026

Enes Gllogovci
Casper Alexén

Handledare: Louise Persson
Examinator: Karin Brygger

Sammanfattning

Arbetet analyserar spelarkaraktärerna i *Disco Elysium* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010) med fokus på hur spelens progressionsystem kan påverka deras karaktärsutveckling. Bakgrunden redogör för procedural retorik, relationen mellan spelare och spelarkaraktär, etiska perspektiv på spelmekaniker, progressionsystem, narrativa och funktionella aspekter av RPG:er, samt de valda spelen. En genomspelning av varje spel utfördes med mål att undersöka deras progressionsystem och karaktärsutveckling samt analysera fragment utifrån etablerade analyskategorier. Resultatet av studien visar att det är spelarens agens, val och interaktioner med spelens progressionsystem som påverkar spelarkaraktärens karaktärsutveckling. Dessutom förmedlar spelens procedurala retorik vad som anses som bra eller dålig utveckling samt hur spelen reagerar på spelarkaraktärens utveckling. Framtida arbeten kan fortsätta med ämnet genom analys av ett större urval spel, analysera jämförelser mellan indie- och AAA-spel, samt utforska hur spelare upplever progression och dess påverkan på karaktärsutveckling genom en empirisk studie.

Nyckelord: Procedural retorik, progressionsystem, karaktärsutveckling, RPG, spelarkaraktär

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Spelen som analyserades	3
3	Problemformulering	5
3.1	Metodbeskrivning	5
4	Analys	9
4.1	<i>Disco Elysium</i> (2019)	9
4.1.1	Förmågor	9
4.1.2	<i>Thought Cabinet</i>	14
4.1.3	Erfarenhetspoäng (XP) och att gå upp i nivå	16
4.1.4	Ideologisk progression	18
4.2	<i>Fallout: New Vegas</i> (2010)	21
4.2.1	S.P.E.C.I.A.L., skickligheter och förmåner	21
4.2.2	Rykte och karma	31
5	Sammanfattning och diskussion	37
5.1	Sammanfattning	37
5.2	Diskussion	38
5.2.1	Metod, generaliserbarhet och trovärdighet	39
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	40
5.3.1	Indie- och AAA-spelutveckling	40
5.3.2	Genus	41
5.3.3	Etik och procedural retorik	43
5.4	Framtida arbete	44

1 Introduktion

Spel har genom åren utvecklats till ett unikt medium, inte endast som underhållning, utan också som ett sätt att uttrycka idéer och perspektiv. På grund av mediets interaktivitet sker detta genom berättelsen men även spelets system och mekaniker (Bogost, 2007). Progressionsystem är centralt för att utveckla spelarkaraktärens effektivitet i många spel (Björk & Lankoski, 2015). Men funktionen av dessa system kan ha mer djup än så; spel kan påverka hur karaktärsutveckling och identitet framställs genom progressionen. Progressionsystem kan därmed analyseras som meningsbärande strukturer snarare än endast mekaniker.

Trots att karaktärsutveckling ofta också ses som en central del av rollspel är det otydligt hur utvecklingen förmedlas genom systemen och inte endast narrativet. Analysens syfte är att undersöka hur progressionsystem kan användas för att förmedla karaktärsutveckling i digitala rollspel. Detta kan förhoppningsvis bidra till en djupare förståelse av spels unika aspekter som interaktivt medium.

En kvalitativ metod används där spelen analyseras genom forskarnas egna genomspelningar. Analysen utgår ifrån fyra analyskategorier som har utformats specifikt för detta arbete: psykologisk påverkan, mekanisk/fysisk påverkan, kontroll/agens och konsekvent påverkan, samt tematisk påverkan. Användning av dessa analytiska perspektiv resulterar i en konsekvent analys där båda spelen behandlas likadant.

För att analysera detta har två spel valts ut: *Disco Elysium* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010). Arbetet börjar med varsin genomspelning av spelen. Därefter väljs specifika fragment som exemplifierar de olika systemen, dessa används för att ge läsaren en bild av hur det ser ut i spelet. Progressionsystemen i vardera spel analyseras sedan utifrån etablerade analyskategorier.

2 Bakgrund

Centralt för denna analys är konceptet procedural retorik. Mycket har skrivits om ämnet, men ett grundläggande bidrag är Frascas (2007) retoriska ramverk spelretorik. Frasca (2007) introducerar ett retoriskt perspektiv där spel kommunicerar med spelaren och producerar mening genom lek och interaktion. Detta perspektiv breddar retorik till att omfatta interaktiva och regelbaserade strukturer. Bogost (2007) vidareutvecklar detta med begreppet procedural retorik, där spelens regler och processer tolkas som argumentativa strukturer. Bogost (2007) skriver att regler inte är neutrala, processer uttrycker värderingar och system kan fungera som argument.

Arbetet utgår ifrån Bogosts (2006; 2007; 2008) texter om procedural retorik. Medan Frasca (2007) betonar spelandets performativa aspekt och lekens roll i meningsskapande, så fokuserar denna analys på progressionens strukturella utformning. Bogosts (2007) begrepp är därför ett mer relevant analytiskt verktyg för att analysera hur regelbaserade progressionsprocesser förmedlar karaktärsutveckling.

I spelsammanhang kan budskap förmedlas genom procedurer såsom regler, mekanik eller system; budskapet är då något som spelaren upplever genom att interagera med spelet och inte bara genom narrativet. Det betyder att spel kan föra argument genom vad de exempelvis låter spelaren göra eller inte göra. Spels unika sätt att förmedla berättelser, budskap och idéer involverar samverkan mellan narrativ, regler och mekanik. Det blir det ett sätt för spelaren att uppleva budskapet snarare än att bara tolka det. Bogost definierar procedural retorik så här:

[...] *procedural rhetoric* is the practice of using processes persuasively, just as verbal rhetoric is the practice of using oratory persuasively and visual rhetoric is the practice of using images persuasively. Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. [...] Procedural rhetoric is a subdomain of procedural authorship; its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. (Bogost, 2007, s. 28-29)

Procedural retorik garanterar dock inte ett tydligt budskap; mekanik och narrativ måste fungera tillsammans för att ett spels budskap och tema ska kunna förmedlas (Colby, 2014; Sicart, 2011). Kritiska perspektiv som Evans (2013), Horban och Maletska (2019), Salin (2018) samt Sicart (2011) betonar att ett spels budskap och tema aldrig kan kontrolleras helt av utvecklaren eftersom spelaren skapar sin egen tolkning. På grund av detta kritiseras Bogosts (2007) teori och procedural retorik vidareutvecklas för att kunna förbättra dess användbarhet genom att betona områden såsom narrativ, spelartolkning och mentala dispositioner (Evans, 2013; Salin, 2018; Sicart, 2011).

Bogosts (2006; 2007; 2008) texter är bristande i fokus på spelarens upplevelse. Callejas (2011) bok är därför mer relevant för analysen då han har forskat om just

spelarens upplevelse och hur spel skapar relation mellan spelaren och spelarkaraktern. Calleja (2011) utvecklar ett begrepp han kallar för inkorporering som handlar om hur spelarens och spelarkarakterns identiteter långsamt knyts samman genom interaktion med spelets system.

För det etiska perspektivet är Sicart (2009; 2013) ytterst relevant. Han skriver om hur spelregler kan förstås som värdeladdade strukturer, vilket är särskilt relevant för att analysera vad för karaktärsutveckling som signaleras som mest värdefull, användbar eller möjligtvis problematisk. Detta etiska perspektiv möjliggör analys av vad progression framställer som önskvärd karaktärsutveckling, exempelvis vad som kan anses som 'god' karaktärsutveckling

Dock tas inte progression som designprincip i sig upp av Sicart (2009; 2013). Guzsvinecz (2025) skriver om hur progressionsystem är en fundamental mekanik i digitala rollspel (RPG) och bidrar med en förståelse som är mer designorienterad. Fokuset i texten är progressionens funktionella roll och därför problematiseras dess retoriska implikationer i mindre utsträckning. Erickson (2009) bidrar med en narrativ förståelse av RPG:er och skriver om vad spelskrivare bör tänka på samt ha i åtanke när de skapar rollspelsnarrativ och spelarkaraktärer i dem. Erickson (2009) påpekar vikten av spelarens och frihet genom val i karaktärsskapande, val i dialoger och val i narrativet samt styrkan av betydelsefulla val som påverkar spelarkarakterns berättelse och spelvärldens tillstånd. Spelarens immersion i spelvärlden samt förstärkningen av deras personliga fiktion är viktiga aspekter av RPG:er; de förmedlar till spelaren att spelet uppmärksammar deras rollspelande och formar bland annat narrativet, spelvärlden och dialoger efter hur de spelar, vilket får dem att känna att de faktiskt är en betydlig del av spelvärlden och att deras val spelar roll (Erickson, 2009). Ericksons (2009) text kompletterar Guzsvineczs (2025) text då de tittar på den narrativa respektive funktionella sidan av RPG:er. Båda dessa perspektiv är värdefulla för den här analysen av hur progressionsystem kan användas för att förmedla karaktärsutveckling, alltså hur funktion kan användas för att förmedla narrativ.

Ingen av teorierna eller perspektiven är individuellt tillräckliga för att analysera progression som meningsskapande strukturer, men när det tas upp tillsammans så komplementerar det vartannat på ett sätt som ger en nyanserad bild av ämnet. Det är därför de här perspektiven specifikt har valts ut. Då analysens syfte är att undersöka hur progressionsystem inte endast förändrar spelarens kapacitet, utan även förmedlar karaktärsutveckling.

2.1 Spelen som analyserades

Spelen som har valts för det här arbetet är *Fallout: New Vegas* (2010) och *Disco Elysium* (2019).

Fallout: New Vegas (2010) handlar om en kurir som blir skjuten medan de levererar ett värdefullt paket. De överlever och tar sig genom Mojaveöknen för att konfrontera personen som sköt dem, samtidigt som de får reda på mer om paketet och dess ägare och hamnar mitt i den eskalerande konflikten mellan regionens två stormakter.

Disco Elysium (2019) följer polisen Harry Du Bois i den fiktiva stadsstaten Revachol. Han vaknar i ett hostelrum som är helt fördärvat utan några som helst minnen, och han vet inte ens vem han är. Han får snart reda på att han varit i stadsdelen Martinaise i tre dagar på en mordutredning, utan att ens ha undersökt kroppen som fortfarande hänger kvar i trädet. Han har istället varit konstant berusad, tagit del av diverse droger och terroriserat invånarna. Harry och Kim, som också är polis och har skickats dit från ett annat polisdistrikt, samarbetar för att försöka lösa mordet.

3 Problemformulering

Procedural retorik har använts för att analysera spelmekanik och progressionsystem har analyserats som en form av belöningsstruktur eller motivation. Men det saknas studier som kombinerar dessa, särskilt när karaktärsutveckling blandas in. Progression har ofta analyserats mekaniskt men inte som meningsbärande vilket också är en tydlig lucka där en analys utifrån ett proceduralt retoriskt perspektiv kan bidra till forskningsämnet.

Hur kan progressionsystem användas för att förmedla spelarkaraktärens karaktärsutveckling i *Disco Elysium* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010)? Detta är den centrala frågan som arbetet fokuserar på. Den här analysen utslöt de nedladdningsbara innehållen i *Fallout: New Vegas* (2010) på grund av begränsad tid samt ett större fokus på basspelet och kärnan av dess progressionsystem.

I detta arbete definieras progressionsystem som mekaniska strukturer som reglerar hur en spelarkaraktär utvecklas över tid genom förändringar i förmågor, resurser, narrativ position och relationer. Med förmågor avses regelstyrda och varaktiga kapaciteter som förändrar spelarkaraktärens handlingsmöjligheter inom spelets system, såsom upplåsta färdigheter eller förbättrade färdigheter. Resurser syftar på kvantifierbara tillgångar som har långsiktiga effekter och påverkar spelarkaraktärens utveckling eller handlingsmöjligheter, såsom erfarenhetspoäng som gör att spelaren går upp i nivå. Med narrativ position avses spelarkaraktärens placering inom spelvärldens sociala och narrativa struktur, deras narrativa position kan exempelvis påverka tillgången till specifika dialogval och deras roll i konflikter. Med förändringar i relationer menas varaktiga och regelstyrda förändringar i spelarkaraktärens sociala förhållande till icke-spelbara karaktärer i spelvärlden och dessa förändringar påverkar framtida interaktioner eller handlingsmöjligheter, det avser inte enstaka dialoger utan systemisk effekt.

Kortvariga förändringar, såsom tillfälliga förbättringar och hjälpmedel, räknas inte in i studien då progression avser permanenta eller kumulativa förändringar över tid. Tillfälliga förbättringar och hjälpmedel kan bland annat vara föremål som spelarkaraktären använder eller bär på som temporärt ger dem en fördel, exempelvis att de blir starkare, snabbare, smartare, etc. Dessa förbättringar är inte permanenta, spelaren behöver kontinuerligt använda dessa slags föremål för att fortsätta ha dessa förstärkningar. Progressionsystem är en fundamental mekanik i RPG:er och fungerar både som ett verktyg för spelmekanisk balans och som ett sätt att representera karaktärsutveckling (Guzsvinecz, 2025). Genom förändringar i förmågor, resurser, narrativ position och relationer kommunicerar spelet hur en karaktär förändras över tid. Systemen kan därför analyseras som en form av procedural retorik, där regler och mekaniker uttrycker utveckling snarare än endast berättelsen i dialog eller text.

3.1 Metodbeskrivning

En kvalitativ metod valdes med fokus på två spel, författarna är analysinstrumenten och fokuserade på varsitt spel. Detta valdes eftersom det möjliggjorde en djupare analys av båda spelens system i jämförelse med en kvantitativ sådan. Djupare analyser av varje spel är mer givande för denna frågeställning eftersom det då går att få mer av en helhetsbild av hur spelen

förhåller sig till frågan. Hade en mer övergriplig analys gjorts av fler spel finns risken att många detaljer hade missats och analysen hade då riskerat att reduceras till mer övergripande jämförelser.

Enligt Björk och Lankoski (2015) är det fördelaktigt forskarna själva spelar igenom ett spel. Detta stöds också av boken *Playing Research: Methodological approaches to game analysis* där Aarseth (2003) argumenterar för att forskare endast kan uppleva spelens systemiska effekter och relationer genom att själva spela spelen och att det är så som reglerna och systemen blir begripliga. Aarseth (2001) har också själv skrivit artiklar såsom *Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games* där analysen är baserad på att han själv först spelat igenom ett spel. I boken *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* analyserar Bogost (2007) ett flertal spel genom egna genomspelningar där forskaren är analysinstrumentet. Sicart (2009) analyserar också flera spel i sin bok *The Ethics of Computer Games* genom att först spela igenom dem. I enlighet med alla dessa exempel kan denna analys fungera som mest effektivt genom att forskarna börjar med systematiska genomspelningar av de utvalda spelen.

Carr (2019) föreslår en metod där forskare även bör analysera spel utifrån mer fragmenterade snitt utöver att bara spela dem, och att sedan betrakta dessa fragment genom tre överlappande perspektiv i textanalyser. Vad Carr (2019) menar med 'fragment' är bland annat att spela upprepade gånger, ta bilder på spel och undersöka dem, etc. Det vill säga att forskaren analyserar delar av ett spel snarare än helheten och sedan undersöker dem utifrån kategorier. Aarseth (2006) föreslår också en metod för spelstudier som består av att se på spel utifrån tre komponenter, alltså kategorier, som tillåter olika metodologiska och disciplinära tillvägagångssätt. Dessa exempel ger kompletterande stöd till den valda metoden genom att ge en överblick på vad forskare kan göra utöver att bara spela. Dessutom ger det en överblick på hur de kan analysera spel utifrån olika kategorier och perspektiv genom mindre delar för att förstå helheten. I analysen undersöktes även fragment av spelen utifrån kategorier för att upptäcka likheter och skillnader samt för att kunna bryta ner hur olika aspekter av progressionsystemen påverkar karaktärsutveckling.

I Bogosts (2006) bok om enheter så föreslår han att spel borde analyseras som diskreta, funktionella enheter inom ett större system, alltså att analysera beståndsdelar för att förstå helheten. Bogost (2006) håller definitionen av en enhet vag men skriver att det är en form av analytiska nedbrytningar som gör komplexa system begripliga. Det är detta som de fyra valda analyskategorierna gör. Snarare än att behandlas som endast den sammanhållna helheten så bryter de ner progressionsystemen i flera delar och behandlar varje kategori som en analytisk enhet.

Analysen av progressionsystemen utgick från samma kategorier:

Analyskategori	Vad undersöks?	Exempel i spel	Analytisk funktion
Psykologisk påverkan.	Hur progression påverkar karaktärens inre tillstånd, självbild och relationer.	Moralsystem, relations-/vänskapsmätare, mentala tillstånd, förändrad inre monolog, emotionell feedback.	Synliggör hur progression potentiellt formar identitet och självbild för spelarkaraktären snarare än enbart effektivitet.
Mekanisk/Fysisk påverkan.	Hur progression förändrar vad spelaren kan göra systemiskt.	Nya förmågor, förbättrade förmågor, upplåsta system, förändrad svårighetsgrad, nya interaktionsmöjligheter.	Analyserar progression som funktionellt system och påverkan på hur det går att interagera med världen.
Kontroll/Agens och konsekventiell påverkan.	Hur progression påverkar val, handlingsutrymme och konsekvenser.	Nya dialogval, branching narratives, alternativa lösningsvägar, permanenta/temporära konsekvenser.	Undersöker hur progression omfördelar makt mellan spelaren och spelsystemen.
Tematisk påverkan.	Vad progressionen värderar och säger är "rätt" utveckling (om något) eller vad det signalerar är problematiskt.	Vad som belönas, vilka beteenden som uppmuntras, vilka utvecklingsvägar som ger långsiktig framgång.	Möjliggör tolkning av progression som meningsbärande och värdeladdad.

Tabell 1: Kategorier

Dessa fyra kategorier valdes för att de täcker olika men kompletterande områden av progression. Det är medvetet avgränsat för att skapa analytisk tydlighet och jämförbarhet mellan spelen, samtidigt som det ändå tillåter djupgående tolkningar av progressionens roll och påverkan i respektive spels design. Alla system i samtliga spel analyserades utifrån alla kategorier för att undvika att värdefull information missades. Analyskategorierna används i flytande text under rubrikerna 'Kategorisk analys' efter presentation av fragment och system. Detta görs istället för att ha varje kategori uppdelad i varsin rubrik för att förhindra repetition av information som täcker flera kategorier.

Det finns analyser av de utvalda spelen men inte med det specifika fokuset av procedural retorik i koppling till progressionsystem, så om de exempelvis skulle analyseras genom att gå igenom tidigare analyser av de specifika spelen hade det inte kunnat ge konkreta svar på problemformuleringen.

Den valda metoden är dock också begränsad på vissa sätt. Urvalet är inte särskilt stort så är det svårt att exempelvis dra slutsatser om förekommande likheter och skillnader mellan progressionsystem i RPG:er i helhet och hur de förmedlar karaktärsutveckling. Hade en kvantitativ metod valts så hade det kunnat ge en bild av hur många fler olika spel förmedlar karaktärsutveckling genom sina progressionsystem, men lika mycket fokus hade då inte kunnat läggas på varje spel. Eftersom endast två spel analyserades så fanns det risk för att vissa eller alla kan vara undantag inom sina egna genrer eller industrier.

Det fanns risk för tolkning utifrån förförståelse och erfarenhet och att det skulle kunna prägla analysen på ett sätt som den inte hade gjorts om en annan metod hade valts. Det fanns också risk för att resultaten skulle bli beroende av författarnas subjektiva tolkningar vilket begränsar generaliserbarheten. Dock går undersökningen framför allt ut på att analysera *hur* progressionsystem förmedlar karaktärsutveckling vilket lämpar sig bättre till en kvalitativ metod, eftersom fokuset ligger på meningsskapande, systemens funktion och deras relationer snarare än mätbara förekomster. För att minska godtycklighet användes de gemensamma analytiska kategorierna samt en konsekvent tillämpning av dessa med samtliga spel.

Det går att argumentera för att uppdelningen av arbetet kan göra att analysen riskerar påverkas av individuella tolkningsskillnader. Det är ytterligare en anledning till att analysen utgick från gemensamt definierade kategorier för att minska risken för att detta sker. Diskussioner och jämförelser sinsemellan pågick också under hela arbetets gång för att säkerställa ett gemensamt analytiskt perspektiv.

4 Analys

4.1 *Disco Elysium* (2019)

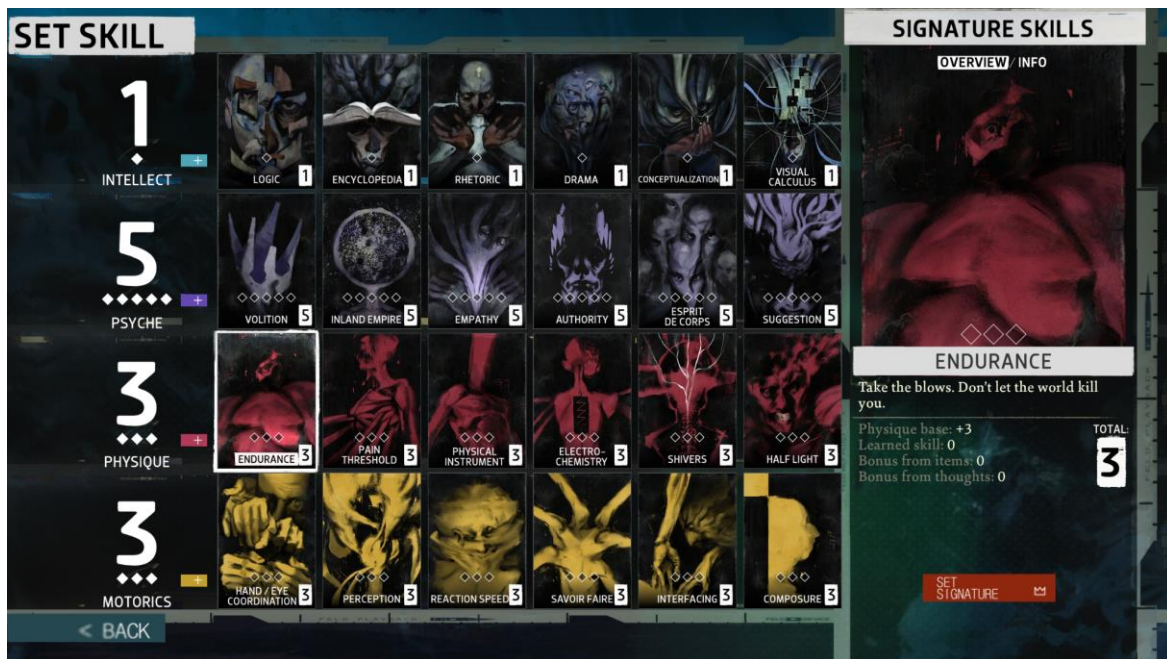
Disco Elysium (2019) är ett RPG utvecklat av ZA/UM. Som polisen Harry försöker spelaren lösa mordmysteriet medan de samtidigt formar karaktärens identitet under utredningen. Många av spelets mekaniker är direkt baserade på fysiska rollspel såsom tärningskast som är en ytterst väsentlig del av hur spelaren interagerar med spelvärlden (Bogost, 2007).

Tärningskast använder alltid två sexsidiga tärningar. Tärningskast sker i spelet när karaktären kan lyckas eller misslyckas med olika handlingar. De varierar i svårighetsgrad beroende på hur utmanande handlingen är att lyckas med och hur hög den relaterade förmågan är för spelaren.

Politik och ideologi är inbakat i spelet och det är inte rädd för att göra narr av vilken som av dem. Detta sker inte endast genom dialog eller berättelse, utan även genom spelets system och mekaniker. Olika ideologier och politiska tankar uttrycks genom organisationer, karaktärer och historiska händelser inom världen. Men det förmedlas även genom spelarkaraktärens egna tankar och progression. Spelaren kan uttrycka olika politiska positioner genom dialogval såsom ultraliberalism, kommunism, moralism eller fascism. Dessa val kan leda till att tankar låses upp i progressionsystemet *Thought Cabinet* som i sin tur kan påverka både karaktärens egenskaper och framtida interaktions- och dialogmöjligheter. Ideologiska perspektiv integreras på så sätt i spelets regelsystem, vilket gör att politiska idéer uttrycks proceduralt snarare än enbart narrativt (Bogost, 2007).

4.1.1 Förmågor

Förmågor är det första progressionsystemet som spelaren interagerar med i spelet. Förmågor i *Disco Elysium* (2019) är helt baserade på mängden poäng som karaktären innehar i de fyra kategorierna: *intellect*, *psyche*, *physique* och *motorics*. I varje kategori finns sex olika förmågor och därmed finns det 24 totalt.



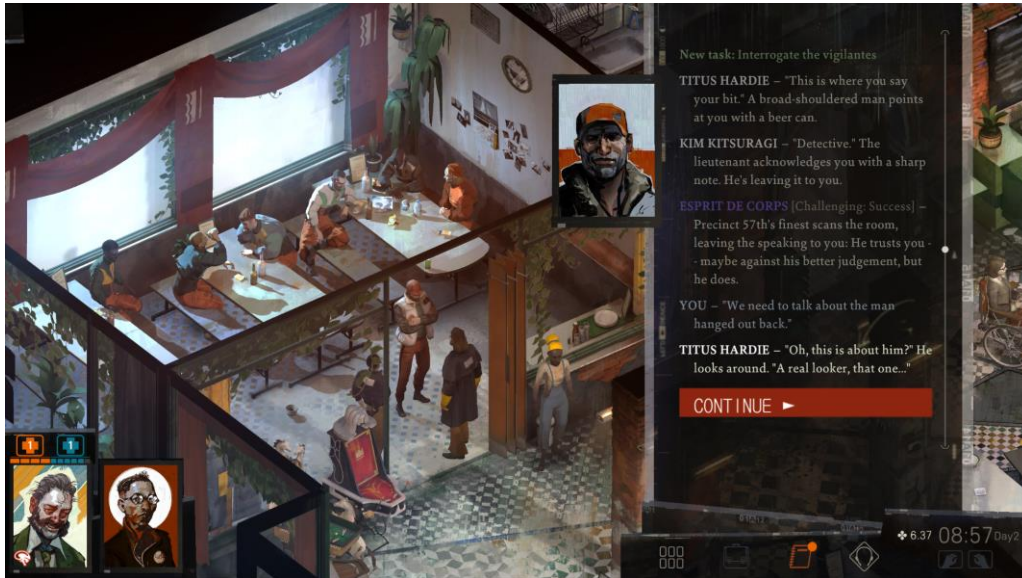
Figur 1: Skärmdump på förmågesystemet (ZA/UM, 2019)

Det första spelaren får göra är att välja karaktärens kompetens inom de olika kategorierna. Spelaren ska sedan välja en signatur-förmåga, detta är en förmåga som kommer att börja med en bonuspoäng och alla inom samma kategori kan ökas med en extra vardera under spelets gång.

Livspoäng och *moral* är vad som representerar spelarens fysiska respektive mentala defensiva styrka och uthållighet. Om någon av dessa når noll leder det till förlust och att spelaren behöver börja om från senaste sparfilen. Om *livspoäng* når noll sker det i form av att spelarkaraktären dör och om *moral* når noll sker det i form av ett mentalt sammanbrott. Om spelaren har ett läkande föremål kan de snabbt klicka på det för att återfå ett *livspoäng* och förhindra förlust. Detta går också att göra om samma skulle ske med *moral*, då återgår *moral* till en poäng.

Endurance är förmågan som är direkt kopplad till mängden *livspoäng* spelarkaraktären har. Genom att spendera förmågepoäng på denna kan spelaren också öka den totala mängden *livspoäng*. Detsamma för *moral* som är direkt kopplat till förmågan *volition*.

4.1.1.1 Fragment: *Hardie Boys*-konfrontationen



Figur 2: Skärmdump på när spelarkaraktären konfronterar *The Hardie Boys* (ZA/UM, 2019)

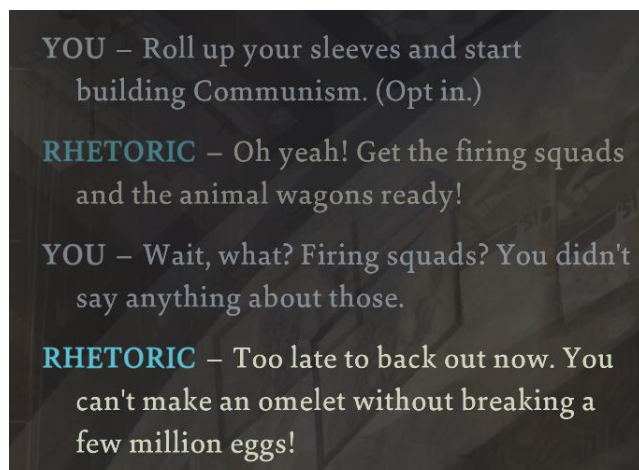
Under dag två i spelet får spelarkaraktären möjligheten att konfrontera “Hardie Boys”, ett gäng som jobbar i hamnen. Vid det här laget har spelaren förmodligen samlat på sig tillräckligt med information för att börja misstänka att de är inblandade i mordmysteriet som spelaren försöker lösa. Spänningen i situationen är påtaglig.

Utav progressionsystemen är det framför allt förmågesystemet som är aktivt i den här interaktionen, då dialogens händelseförlopp beror på tärningskast som är kopplade till karaktärens progression.

I konversationen aktiveras flera förmågor. *Authority* försöker uppmana spelaren till att vara konfrontativ och dominant, *rhetoric* fokuserar på att bryta ner gruppens argumentation och *empathy* föreslår att känslomässigt läsa av gruppens osäkerhet. Progressionen inom dessa förmågor innebär att de för större inflytande över konversationen än andra.

4.1.1.2 Kategorisk analys

Förmågor påverkar progressionen på flera nivåer samtidigt. Psykologiskt avgör förmågorna hur mycket kompetens karaktären har i att interagera med världen runt omkring. Men de avgör också hur spelarkaraktären interagerar med sig själv, då de även talar med spelarkaraktären i deras huvud och spelaren kan prata med dem.



Figur 3: Skärmdump på en konversation mellan spelarkaraktern och förmågan *Rhetoric* (ZA/UM, 2019)

Varje förmåga har sin egen personlighet och kan kommunicera både med spelaren och andra förmågor (se figur 3). Genom detta blir karaktärens mentala processer en del av spelupplevelsen och bidrar till hur spelaren relaterar till karaktären (Calleja, 2011). Genom spelets gång kan de hjälpa spelaren att lista ut olika saker och i vissa fall även vilseleda spelaren. Så spelaren kan inte alltid lita på det de säger, på samma sätt som ens egen magkänsla eller bedömning inte alltid går att lita på. Att öka en viss förmåga är inte bara att en viss aspekt av karaktären blir bättre, den delen av personligheten blir starkare och mer närvarande (Calleja, 2011). Detta gör att specifika drag förbättras genom progression, snarare än att det leder till generell förbättring; genom spelets gång blir karaktären mer definierad. Specialisering är därför en tydlig identitetsformande process (Calleja, 2011). Om spelaren exempelvis investerar mer och mer i *authority* blir karaktärens inre mer konfrontativ. Genom att öka olika förmågor blir de mer närvarande vilket leder till fler kommentarer och fler inre konflikter mellan de olika förmågorna. De föreslår exempelvis olika idéer eller lösningar medan de försöker att nedvärdera de andras förslag. Den psykologiska komplexiteten inom karaktären ökar, inte bara kapaciteten att interagera med spelet mekaniskt. Vissa kan också trigga negativa impulser och kan leda till självdestruktiva handlingar. Ju högre dessa förmågor är desto starkare blir impulserna. Hög *electrochemistry* förstärker beroendet av alkohol och droger. Progressionen har därför inte alltid en positiv påverkan och kan skapa psykologisk instabilitet, vilket skiljer sig mot hur RPG:er brukar hantera progression (Guzsvinecz, 2025; Björk & Lankoski, 2015).

Tärningskastet som mekanik är kopplade till olika förmågor beroende på vad det är som karaktären försöker åstadkomma. Om det är att exempelvis försöka lista ut varför en person känner sig nere så kan det vara kopplat till *empathy*. Ju högre poäng spelaren har i *empathy*, desto högre bonus får spelaren till tärningskastet. Det finns två sorters tärningskast i spelet: vita och röda. Vita tärningskast går att försöka igen efter att spelaren valt att använda ett förmågepoäng för att förbättra förmågan kopplad till tärningskastet. Röda tärningskast får spelaren bara en chans på, och konsekvenserna av att misslyckas eller lyckas med dem känns därför desto mer. Spelets svårighetsgrad förändras därmed selektivt av spelaren då det blir mer sannolikt att lyckas med de förmågorna som är högst. Det finns också passiva kast som sker i bakgrunden i dialog och inte visas för spelaren som avgör om en förmåga ger en kommentar eller inte. Chansen att en kommentar sker ökar ju högre poäng förmågan har. Vissa av förmågornas

dialoger är också endast tillgängliga om en förmåga är tillräckligt hög. Det finns även dialoger som aktiveras automatiskt om poängen är tillräckligt höga. Att öka olika förmågor ändrar därmed inte endast de existerande möjligheterna i spelet, utan gör också nya möjligheter tillgängliga. Olika nivåer av förmågor agerar som informationslager och här förändrar spelets regler informationsflödet (Bogost, 2007). Som en klassisk del av RPG-progression har *Disco Elysium* (2019) specifika förmågor som är knutna till *livspoäng* och *moral*. Att öka dessa innebär en ökning i *livspoäng* eller *moral*. Men till skillnad från många RPG:er är det minimalt med strider i spelet. Spelaren kan istället förlora *livspoäng* och *moral* genom att välja 'fel' val i olika situationer.

Vissa saker runt om i spelvärlden kan endast märkas av karaktären eller interageras med om spelarkaraktären är tillräckligt kompetent inom vissa förmågor, vilket innebär att systemet är direkt kopplat till spelarens agens. Om *perception* och *visual calculus* exempelvis är för låga kan inte spelaren se eller interagera med fotspår som lämnats vid brottsplatsen. Om förmågor däremot nått ett visst värde blir nya dialogalternativ och alternativa lösningar på situationer tillgängliga. Men höga värden garanterar inte framgång då det avgörs av tärningskast och att misslyckas låser också upp nya vägar i narrativet (Aarseth, 2003). Spelaren kan endast öka sannolikheten att lyckas, men aldrig garantera att lyckas. Genom att välja att öka vissa förmågor betyder det att andra inte ökar, vilket gör att andra möjligheter kan stängas då tärningskast associerade med dem blir svårare. När en förmåga har högt värde kan den också driva dialogen i specifika riktningar. Exempelvis kan hög *electrochemistry* trigga självdestruktiva val. Genom att specialisera sig blir karaktären starkare inom vissa områden men förlorar flexibilitet. Tärningskast påverkar relationer, undersökningens riktning, spelaren/karaktärens tillgång till information och kan temporärt eller permanent låsa ute spelaren från olika vägar. Progression i förmågesystemet ger tillgång till fler val, men det blir också fler möjliga följder. Istället för att öka total kontroll, så ökar progression i förmågesystemet specificerad kontroll där spelaren själv har kontroll över vilka områden de ska ha ökad agens.

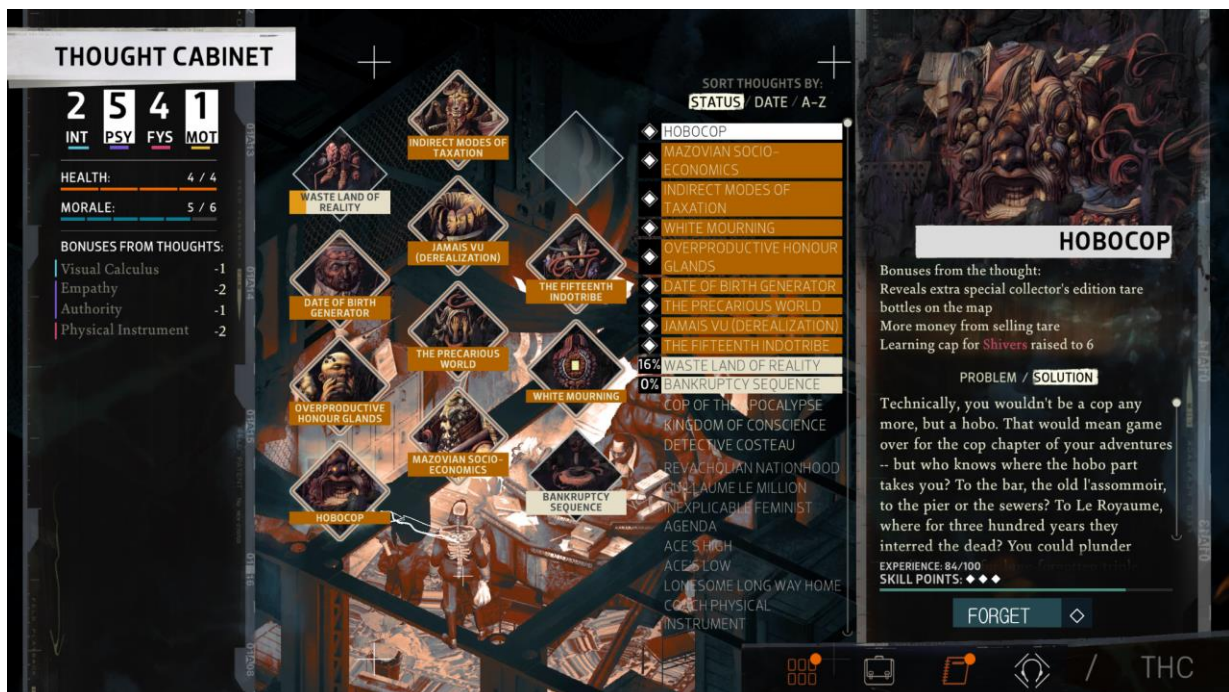
Tematiskt är *Disco Elysium* (2019) skapat för att spelaren ska kunna 'misslyckas framåt'. Så även om spelaren misslyckas med många tärningskast kan de ändå fortsätta med berättelsen även om det blir mindre lyckat. Men vissa förmågor är generellt viktigare för framgång inom utredningen än andra, såsom *perception* och *empathy*. Men ingen väg är objektivt överlägsen, då exempelvis hög *empathy* kan skapa sårbarhet. Progression i spelet betyder att spelarkaraktären blir mer extrem, ensidig och definierad. Spelarkaraktären blir mer specialiserad genom spelets gång snarare än objektivt förbättrad (Bogost, 2007; Calleja, 2011). Den procedurala retoriken som förmedlas av misslyckade tärningskast leder ofta till nya narrativa vägar som signalerar att misslyckande inte är något som borde ses som ett besegrande, utan snarare erfarenhet (Bogost, 2007). Detta bryter mot normen inom RPG-struktur där misslyckande brukar betyda ineffektivitet (Aarseth, 2003). Systemet är anti-optimering där progression inom det istället agerar som existentiellt ställningstagande.

4.1.2 Thought Cabinet

Thought Cabinet är en central del av *Disco Elysium* (2019) progression. Det är ett system utformat för att möjliggöra för spelaren att forma spelarkarakters inre tankar och ideologier (Frasca, 2007). Spelaren kan ha 12 tankar internaliserade samtidigt men behöver spendera förmågepoäng för att låsa upp tankeplatserna. Spelaren kan när som helst välja bort en internaliserad tanke i utbyte mot en poäng.

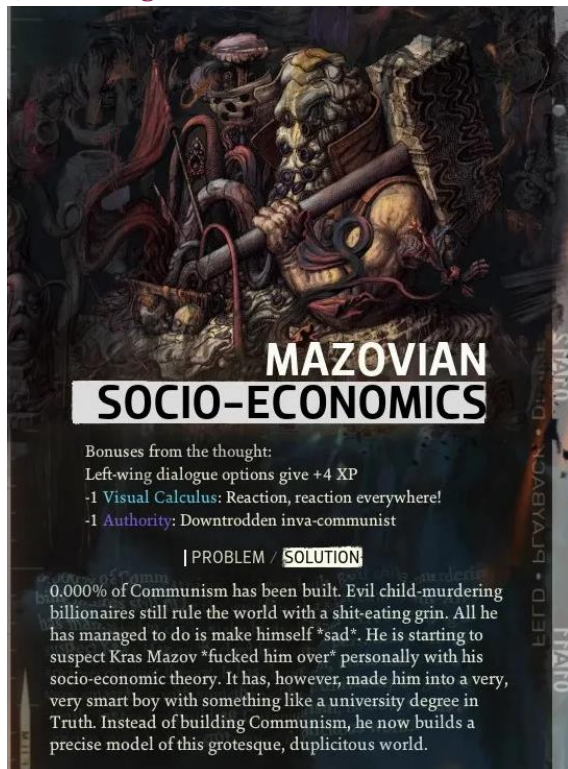
Att förmågepoäng används av båda systemen innebär att spelaren inte endast behöver prioritera vad de spenderar poängen på inom ett system, utan också vilket system de vill spendera poäng inom.

Spelarkaraktern kan få nya tankar genom att exempelvis prata med karaktärer om olika samtalsämnen, genom att själv utföra handlingar i världen eller uppnå olika mål.



Figur 4: Skärmdump på *Thought Cabinet*-systemet (ZA/UM, 2019)

4.1.2.1 Fragment: *Mazovian Socio-Economics*



Figur 5: Skärmdump på tanken *Mazovian Socio-Economics* när den internaliserats i *Thought Cabinet* (ZA/UM, 2019)

Om spelaren har valt fyra kommunistiska dialogval så föreslår förmågorna att du borde, och är personen som ska, hjälpa till att återuppbygga kommunismen. Om spelaren väljer att acceptera ideologin får de tillgång till tanken *Mazovian Socio-Economics* (se figur 5) i *Thought Cabinet* (se figur 4). Tanken ger -1 *authority* och -1 *visual calculus* när den är internaliserad, men gör att varje gång spelaren väljer ett dialogval som är politiskt vänster-lutande ger det en bonus på extra XP. Nya kommunistiska dialogval är också tillgängliga i framtida konversationer med andra karaktärer.

4.1.2.2 Kategorisk analys

Thought Cabinet är ett tydligt exempel på ett system som har stark påverkan på karaktärens psykologi och inre. Genom att ta sig an olika tankar och ideologier bokstavligen formar spelaren karaktärens inre identitet. När en tanke internaliseras blir det en del av karaktärens psykologiska ramverk, vilket påverkar hur situationer tolkas och hur olika aspekter av världen uppfattas av karaktären. Progression blir därmed en förändring av karaktärens perspektiv snarare än endast en ökning av färdigheter eller kompetens. Olika tankar kan också skapa interna konflikter då vissa tankar förstärker specifika personlighetsdrag eller ideologiska positioner.

Mekanisk/fysisk påverkan är kopplad till bonusar som förmågor får av tankarna. De ger bonusar såsom att höja hur många poäng som kan användas till specifika förmågor, ger bonuspoäng till specifika förmågor beroende på tanke, eller ger minuspoäng till specifika förmågor för att tanken sänker karaktärens kompetens inom det området. Exempelvis ökar *hobocop*-tanken maxantalet för *shivers* (se figur 4).

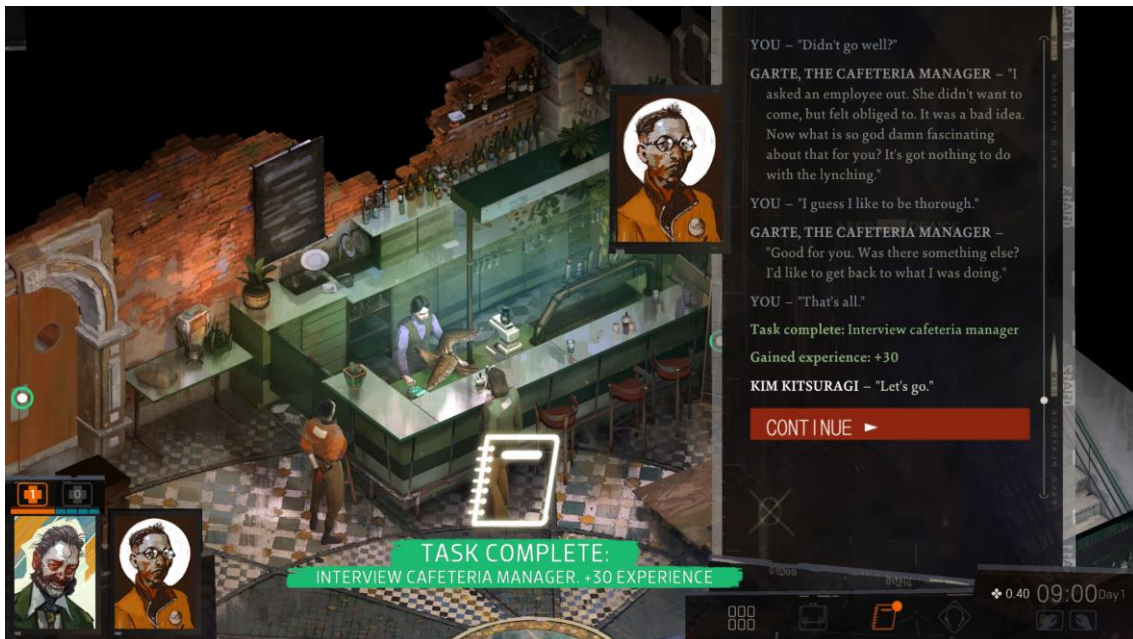
Tankar som spelaren väljer att internalisera påverkar vilka dialogval som finns tillgängliga för dem genom spelets gång. Påverkan som dessa har på spelet kan variera. Eftersom ett begränsat antal tankar kan internaliseras behöver spelaren prioritera vilka idéer som ska forma karaktären, vilket leder till att vissa tankar väljs medan andra utesluts. Olika tankar låser också upp helt unika uppdrag som spelaren inte hade kunnat ta del av eller ens varit medveten om annars.

Genom att internalisera tankar så blir karaktären kommunist, moralist, nihilist, etc. Detta är inte något spelet tvingar på spelaren, utan det är aktiva val som spelaren gör genom spelets gång. Tematiskt kan det signalera att idéer folk väljer att bära är vad som resulterar i deras identitet och hur de ser världen (Bogost, 2007; Sicart 2009). Systemet belönar inte någon specifik ideologi mer än någon annan. Alla politiska tankar ger bonusar, nackdelar och leder ofta till absurda konsekvenser. Medan internaliseringen pågår får karaktären temporära negativa effekter som inte försvinner förrän väntetiden är klar. Det är något som skiljer sig från klassisk RPG-progression där det nästan alltid är positivt (Guzsvinecz, 2025). Internaliseringsperioden och dess effekter signalerar att självutveckling kan vara smärtsamt, det finns ingen gratis personlig utveckling. Att ha internaliserat en tanke ger bonusar och nackdelar, men tar också upp en plats i *Thought Cabinet* som hade kunnat gå till en annan tanke. Att välja något är att utesluta annat. Genom spelets gång belönar inte *Thought Cabinet* extrem optimering, utan den belönar snarare utforskande och experimenterande. Reflektion är något som i det här fallet värderas högre än effektivitet.

4.1.3 Erfarenhetspoäng (XP) och att gå upp i nivå

Guzsvinecz (2025) nämner att det är vanligt att gå upp i nivå med hjälp av erfarenhetspoäng i XP-baserade progressionsystem. I *Disco Elysium* (2019) kan spelaren få erfarenhetspoäng (XP) på en mängd olika sätt. Såsom att klara av mål (se figur 6), utforska världen eller dialoger med icke-spelbara karaktärer.

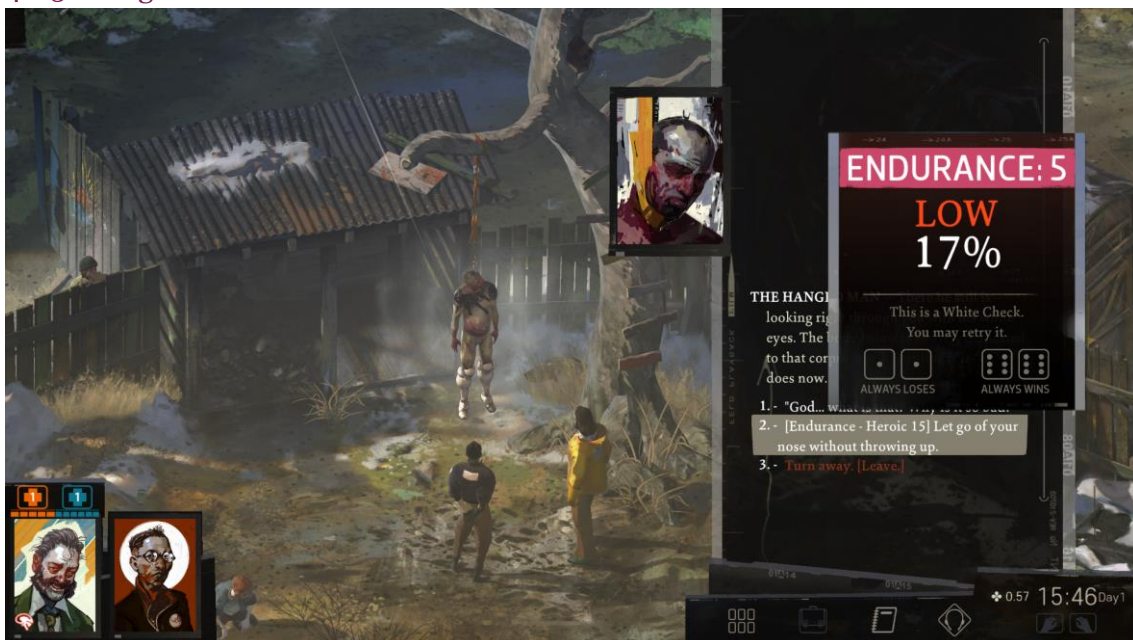
För att gå upp i nivå så krävs 100 XP och detta ändras inte oavsett hur många gånger spelaren gör det.



Figur 6: Skärmdump på när spelaren får XP av att klara av ett uppdrag (ZA/UM, 2019)

Om spelaren väljer att internalisera vissa specifika tankar ger de bonusar som låser upp nya sätt att få XP på. *Wompty-Dompty Dom Centres*-tankens bonus gör exempelvis att spelarkaraktären får extra XP varje gång *encyclopedia*-förmågan lyckas med ett tärningskast.

4.1.3.1 Fragment: Obduktionen



Figur 7: Skärmdump på brottsplatsen där den hängda mannen finns (ZA/UM, 2019)

Ett tydligt exempel på hur XP och att gå upp i nivå fungerar är när spelarkaraktären undersöker den hängda kroppen bakom hostelet. Här får spelaren XP genom att identifiera detaljer, dra slutsatser och genom att föra undersökningen framåt. Scenen förmedlar tydligt hur progression i spelet är kopplat till förståelse och analys snarare än strid eller prestation.

4.1.3.2 Kategorisk analys

Varje gång spelaren går upp i nivå får de ett förmågepoäng. De kan användas till förbättring av förmågor eller i *Thought Cabinet* för att låsa upp platser för fler tankar eller att glömma en redan internaliserad tanke. Detta betyder att systemet bidrar till att forma karaktärens identitet över tid och har psykologisk påverkan. Till skillnad från många traditionella RPG:er där XP främst belönas efter strid eller prestation (Guzsvinecz, 2025) kopplas XP i *Disco Elysium* (2019) främst till förståelse, observation och reflektion (Bogost, 2007). När spelaren undersöker den hängda kroppen får de XP genom att identifiera detaljer, tolka ledtrådar och dra slutsatser. Karaktärens utveckling och progression är därmed främst kopplat till intellektuell förståelse snarare än fysisk styrka. Detta innebär att progression fungerar som en representation av karaktärens lärande. När spelaren samlar XP förmedlar systemet att karaktären gradvis utvecklar en djupare förståelse av världen. Att gå upp i nivå är därför inte endast mekanisk förbättring, utan en signal att karaktären förändras psykologiskt av sina erfarenheter.

XP och att gå upp i nivå är vad som möjliggör progression inom både förmågesystemet och *Thought Cabinet* vilket betyder att karaktären inte kan utvecklas inom de andra progressionsystemen utan det. XP och förmågepoäng spelaren får av att gå upp i nivå är vad som ger spelaren agens inom de andra systemen; spelaren kan aktivt styra karaktärens utveckling. Systemet är därmed direkt kopplat till konkreta förändringar i spelets regelsystem och mekaniker. XP är också direkt kopplat till spelets svårighetsgrad genom hur spelaren väljer att spendera förmågepoängen de får av att gå upp i nivå, vilket avgör hur stor sannolikheten är att spelaren lyckas med framtida tärningskast.

Att spelaren får XP av att utforska och klara av mål förmedlar att utveckling är kopplat till upplevelse, erfarenhet, analys och förståelse snarare än fysisk prestation. Genom upplevelse och förståelse så växer karaktären som person. Systemet uttrycker en viss syn på utveckling och är inte neutralt. Systemet förstärker också spelets fokus på introspektion och reflektion. Eftersom dialoger och upptäckter ofta ger XP uppmuntras spelaren att utforska karaktärens tankar och reflektera över situationer.

4.1.4 Ideologisk progression

Den ideologiska progressionen är ett gömt system som inte visas direkt för spelaren men finns i bakgrunden under spelets gång. Det analyserar hur ofta spelaren väljer olika ideologiskt riktade val i dialoger och när ett tröskelvärde (fyra val) för en viss ideologi har uppnåtts så triggas en dialog med en eller flera förmågor som föreslår det ideologiska sättet att tänka. Spelaren kan välja att acceptera eller neka tanken. Om de accepterar finns tanken tillgänglig att internalisera i *Thought Cabinet*.

4.1.4.1 Fragment: Joyce Messier



Figur 8: Skärmdump på Joyce Messiers karaktärsporträtt (ZA/UM, 2019)

Vid en brygga i stadens västra del kan spelaren träffa Joyce Messier. Joyce är i Martinaise som representant för företaget Wild Pines för att agera medlare i den pågående strejken vid hamnen. Under samtalen med Joyce diskuterar hon Revachols historia, de politiska ideologier som präglat staden samt den pågående konflikten mellan hamnarbetarnas fackförening och Wild Pines. Spelaren får möjlighet under samtalen att uttrycka sina politiska åsikter, exempelvis ultraliberala, moralistiska, kommunistiska eller fascistiska.

4.1.4.2 Kategorisk analys

Dialogvalen positionerar karaktären ideologiskt (Sicart, 2009). Genom valen att acceptera eller inte acceptera de olika ideologiska tankarna vidareutvecklar detta karaktärens ideologiska identitet. Om spelaren väljer att inte acceptera ett visst antal ideologiska tankar och försöker hålla sig helt ideologiskt neutral resulterar det i att ytterligare en ideologisk tanke föreslås av förmågorna: Center-tanken *Kingdom of Conscience*. Spelet ser att inte välja en ideologisk sida som en ideologisk sida i sig. Den valda ideologin påverkar hur andra karaktärer ser på och interagerar med spelarkaraktären och hur karaktären ser på världen (Calleja, 2011). Det förändrar också hur förmågorna interagerar med spelarkaraktären då deras dialog ändras för att ideologiskt matcha karaktärens.

Systemet blir indirekt påverkat av mekaniker då olika tankar i *Thought Cabinet* blir tillgängliga genom att acceptera ideologier. Dessa tankar har, som alla andra tankar, bonusar som kan göra aspekter av spelet lättare eller svårare. Tanken associerad med kommunism, *Mazovian Socio-Economics*, drar bort en poäng från *authority* och *visual calculus* men gör att varje politiskt vänster-lutande dialogval som spelaren väljer ger bonus-XP.

Att acceptera en ideologi leder till att nya specifika dialogval relaterade till den specifika ideologin är tillgängliga i framtida konversationer. Varje ideologi har också ett specifikt uppdrag som spelaren endast får tillgång till om de valt den specifika ideologin. Spelaren kan ha valt flera ideologiska tankar, men de måste då välja mellan vilket ideologiskt uppdrag de vill fullfölja, då endast ett av dessa uppdrag kan väljas. Väljer spelaren att

avstå alla ideologiska tankar får de inte tillgång till någon av dessa uppdrag. Uppdragen har ingen vidare påverkan på utredningen eller huvudberättelsen men är en fortsättning på karaktärens ideologiska resa.

Alla ideologier har specifika uppdrag och alla kritiseras eller görs narr av. Ingen ideologi presenteras som objektivt "rätt" och tankarna relaterade till ideologierna ger alla olika bonusar. Spelet förmedlar att ingen ideologi är felfri eller bortom kritik. Dock kritiseras centrismen/moralismen lite mer än de andra, vilket förmedlar att det värsta ideologiskt är att försöka övertyga sig själv och andra att vara neutrala när det i sig är att ta ställning och därmed hycklande.

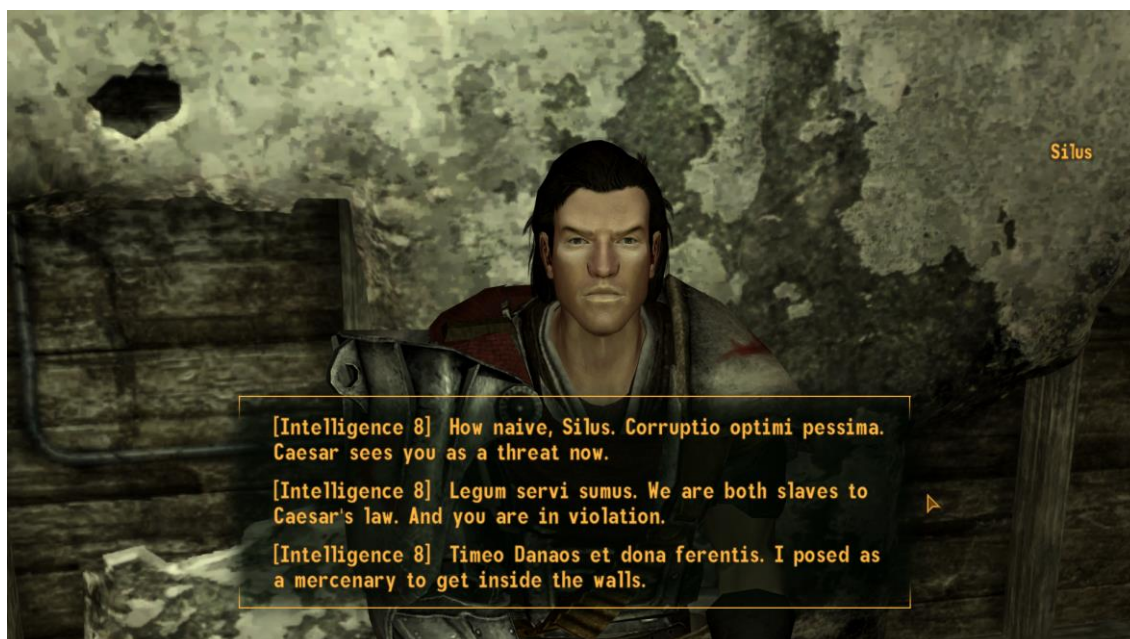
4.2 *Fallout: New Vegas* (2010)

Fallout: New Vegas (2010) är ett action-RPG utvecklat av Obsidian Entertainment och utgivet av Bethesda Softworks. Det är det sjätte spelet i *Fallout*-spelserien. Spelet gameplay består av både första- och tredjepersonsskytte samt dialoger med karaktärer. Spelaren interagerar med karaktärer genom att klicka på dem och välja dialogval i dialogmenyn som uppstår. *Fallout: New Vegas* (2010) är ett icke-linjärt spel vilket innebär att spelaren har väldigt mycket agens och val när det gäller hur de vill rollspela och hur de vill interagera med spelvärlden. Dessutom förändras spelvärlden och dess karaktärer utefter spelarens val (Erickson, 2009). Spelet har ett narrativ och spelaren har ett mål i början men det är inget spelaren aktivt behöver göra direkt. Dock är det något de eventuellt behöver göra för att klara av spelet. När spelaren är klar med att skapa sin karaktär får de gå var de vill och göra vad de vill. Spelets progressionsystem består av XP-baserade, föremålsbaserade samt narrativa progressionsystem (Guzsvinecz, 2025).

Spelets icke-linjäritet och enorma mängd spelaragens i både dess narrativ och progressionsystem leder till att det är spelaren själv som bestämmer hur deras karaktär utvecklas genom spelets gång (Erickson, 2009). Spelaren formar hur narrativet utspelas, vem deras karaktär är, hur de betar sig, vilka deras vänner och fiender är samt hur spelet tar slut, etc. De två stormakterna i spelet, *New California Republic* (som herefter kommer att refereras som NCR) och *Caesars Legion*, är involverade i en maktkamp och vill ta kontroll över Hooverdammen för att öka sina respektive expansioner i Mojaveöknen. Dammen kan fortfarande ge rent vatten och elektricitet och att få kontroll över den innebär att få kontroll över *New Vegas*, det som återstår av Las Vegas efter ett kärnvapenkrig. Den enigmatiske härskaren över New Vegas, Mr. House, vill driva bort dem båda så att han fortfarande kan härja samt säkerställa mänsklighetens långsiktiga överlevnad och framgång. Spelarkaraktärens ingripande påverkar vilka som vinner. Spelaren kan även välja att kämpa för ett självständigt New Vegas fristående från någon av de andra.

4.2.1 S.P.E.C.I.A.L., skickligheter och förmåner

När spelaren startar spelet får de välja vad deras karaktär heter, hur de ser ut samt vilket kön de har. Efter det får de välja hur spelarkaraktärens S.P.E.C.I.A.L.-poäng ska fördelas. S.P.E.C.I.A.L.-systemet påverkar spelarkaraktärens styrka, uppfattning, uthållighet, karisma, intelligens, rörlighet och tur. Hur spelaren väljer att fördela de 40 poäng de har till varje egenskap påverkar spelarkaraktärens övriga förmågor och hur många poäng deras skickligheter får i början av spelet. Detta påverkar även spelarkaraktärens dialog, såsom hur deras dialog ser ut samt vilka dialogval de kan välja om de har hög nog S.P.E.C.I.A.L.-nivå eller tillräckligt med skicklighetspoäng för att klara av det valet (se figur 9).



Figur 9: Med väldigt hög intelligens kan spelarkaraktären tala latin för att lura en tillfångatagen Legion-soldat till att tro att de är en Legion-spion som infiltrerat NCR för att handskas med honom (Obsidian Entertainment, 2010).

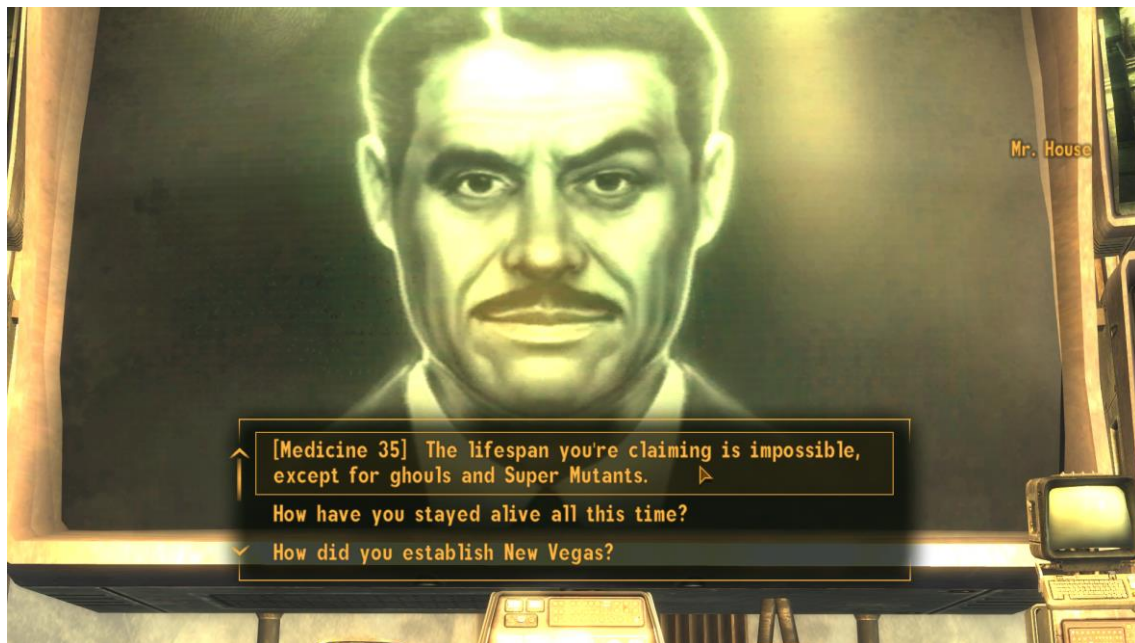
Om spelarkaraktären exempelvis har väldigt låg intelligens så reflekteras det i deras dialog och andra karaktärens uppfattning av en. Spelarkaraktärens dialog blir väldigt simpel då den består av korta meningar, felstavningar, saknade ord, grammatiska fel, etc. Andra karaktärer (NPC:er) blir lätt frustrerade på spelarkaraktären och kallar dem korkad och trög samt försöker använda enklare ord och meningar för att spelarkaraktären ska förstå. Erickson (2009) nämner att när NPC:er kommenterar på en spelares val, särskilt de ovanliga, valideras deras val och immersionen förstärks.



Figur 10: När spelarkaraktären går upp i nivå får de välja hur de vill fördela sina skicklighetspoäng (Obsidian Entertainment, 2010).

Efter att spelaren har fördelat sina S.P.E.C.I.A.L.-poäng får de välja vilka skickligheter deras karaktär ska specialisera sig i. Att specialisera sig i särskilda skickligheter formar spelarkaraktärens initiala identitet, vilket visar hur vissa delar av deras personlighet blir

starkare och mer närvarande (Calleja, 2011). Beroende på hur höga deras S.P.E.C.I.A.L.-egenskaper är har vissa skickligheter mer poäng än andra. Hur många poäng en viss skicklighet har bedömer bland annat hur effektiv spelarkaraktern är med vapen, hur bra de är på att smyga, bryta sig in i låsta dörrar, hacka sig in i datorer, etc. De flesta skickligheter kan även vara användbara i dialoger med andra karaktärer, såsom att minska spänningar i konfrontationer, få värdefull information, få mer betalt, etc. Den mest förekommande skickligheten i dialoger är *speech* som förbättrar spelarkarakterns retorik och tal samt deras förmåga att övertyga andra (se figur 10). Även skickligheter som inte nödvändigtvis är relaterade till talförmåga, såsom *medicine*, kan användas i vissa dialoger för att reflektera spelarkarakterns kunskap om ämnet (se figur 11).



Figur 11: Om spelarkaraktern har tillräckligt med poäng i *medicine* kan de poängtera att det är onaturligt hur Mr. House har lyckats överleva i över 200 år då han varken är en *ghoul* eller super mutant (Obsidian Entertainment, 2010).

Fallout: New Vegas (2010) använder sig av ett XP-baserat progressionsystem där spelarkaraktern går upp i nivå av att samla XP. Dessa poäng kan fås av att utföra olika handlingar i spelet, såsom att döda fiender, klara av uppdrag, utforska nya områden, etc. När spelaren går upp i nivå kan de lägga fler poäng i sina skickligheter, men varannan nivå får spelaren även en förmån (Guzsvinecz, 2025).

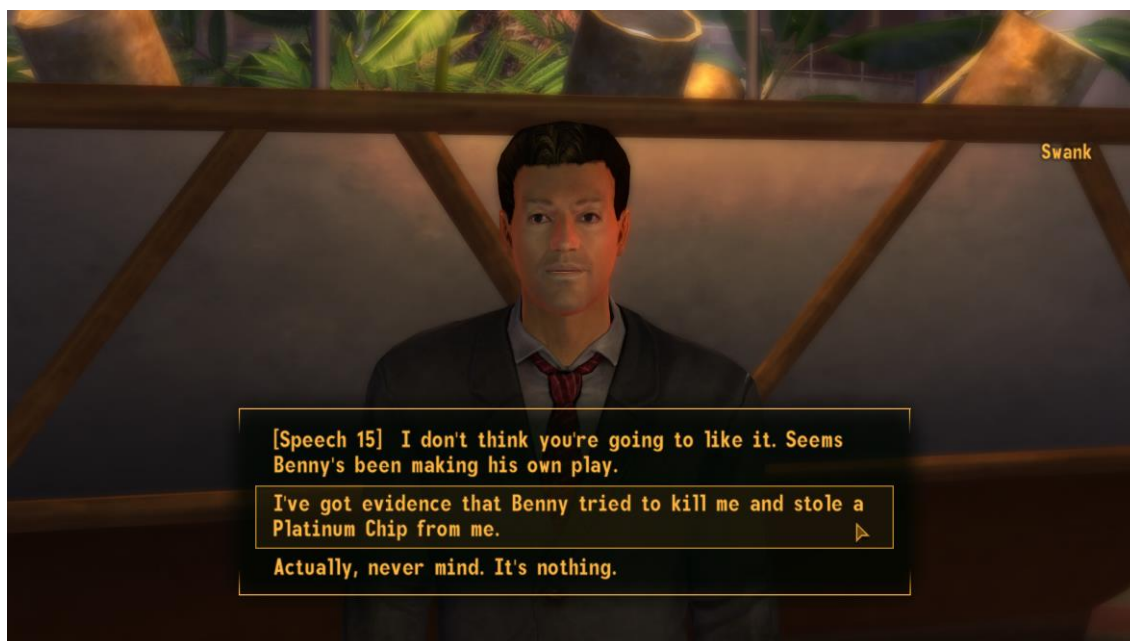


Figur 12: Varannan nivå får spelaren även välja en förmån till deras spelarkaraktär, utöver att fördela skicklighetspoäng (Obsidian Entertainment, 2010).

Förmåner ger spelarkaraktären särskilda förmågor, såsom mer skada mot olika sorters fiender, bättre vapenhantering, nya dialogval, etc. Vilka förmåner spelaren får beror på vilken nivå de når, hur många poäng de har inom varje skicklighet, nivåerna på deras S.P.E.C.I.A.L.-egenskaper samt vilka förmåner de redan har (se figur 12). Exempel på förmåner är *Lady Killer* och *Black Widow* (beroende på om spelarkaraktären är en man eller kvinna) som ger spelaren mer skada mot motsatta könet samt unika dialogval med dem, och vice versa för *Confirmed Bachelor* och *Cherchez La Femme* mot samma kön. Spelaren kan även få förmåner av att utföra handlingar i spelet, klara av uppdrag och anlita kompanjoner. Skickligheterna, förmånerna och S.P.E.C.I.A.L.-systemet bidrar till den identitetsformande processen och visar hur spelaren relaterar till sin karaktär (Calleja, 2011). Exempel på hur spelaren relaterar till sin spelarkaraktär är bland annat vilka förmåner de väljer eller vilka skickligheter som prioriteras, dessa val kan reflektera spelarens smak och/eller föredragna sätt att spela.

4.2.1.1 Fragment: Konfrontationen med Benny

Under spelets introduktion blir spelarkaraktären skjuten av Benny som är chef på en av utav de tre kasinon som finns i New Vegas. Han stjäler ett föremål som spelarkaraktären skulle leverera till Mr. House: en platinum pokermark. Benny planerar att använda den som en del av en komplex plan för att ta kontrollen över New Vegas som för tillfället innehåses av Mr. House. Spelarkaraktären överlever mirakulöst skottet och blir läkt i småstaden Goodsprings. Efteråt blir spelarkaraktärens mål att ta sig till New Vegas för att konfrontera Benny och ta tillbaka platinum-marken. När spelarkaraktären når New Vegas och går in i Bennys kasino har de olika sätt att hantera honom. Som en del av kasinots säkerhetsprotokoll tas spelarkaraktärens vapen ifrån dem. Spelarkaraktären kan försöka döda Benny i lobbyn, men då kommer resten av personalen att bli fientliga. Om de pratar med honom och sedan lämnar kasinot kommer han att fly från New Vegas men bli tillfångatagen av Legionen.

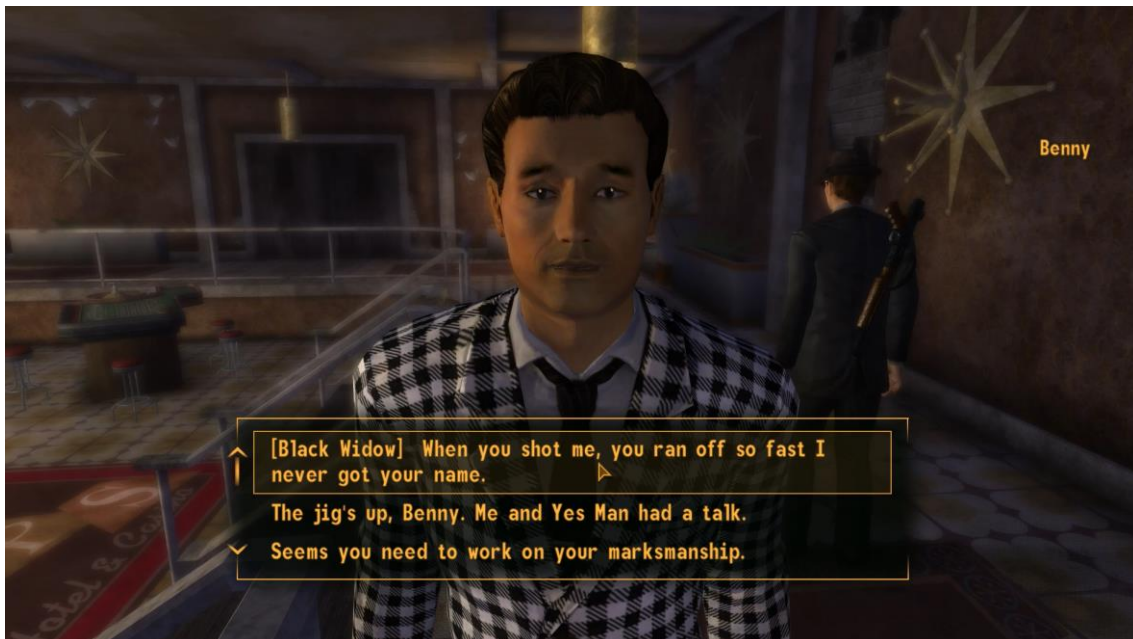


Figur 13: Spelarkaraktärens olika alternativ för att försöka övertyga Swank att Benny planerar att ta över New Vegas (Obsidian Entertainment, 2010).

Spelarkaraktären kan gå till Bennys högra hand Swank i receptionen för att prata om honom. De kan antingen visa honom tre föremål de har hittat i sina resor genom Mojaveöknen som bevis på Bennys dåliga gärningar, eller passera dialogval som progressivt blir svårare att passera då varje nytt val kräver högre poäng i *speech* (se figur 13). Om Swank blir övertygad får spelarkaraktären tillbaka sina vapen, samt tillgång till Bennys svit i kasinots hotell. Där kan spelarkaraktären få reda på att Benny planerar att ta över New Vegas med hjälp av en *securitron* han omprogrammerat, som heter Yes Man. På grund av att Yes Man har programmerats till att göra exakt det han blir tillsagd att göra, kan han inte avböja någon eller undanhålla information han blir ombedd att ge, oavsett vem han pratar med. Yes Man avslöjar Bennys plan för spelarkaraktären och de kan sedan återvända till lobbyn för att konfrontera Benny om detta eller berätta om det för Swank. Swank ger antingen spelarkaraktären tillåtelse att döda Benny i lobbyn utan att kasinots personal blir fientliga, eller så skickar han Benny till sin svit där spelarkaraktären kan hantera honom utan hans livvakter.

Spelarkaraktären kan konfrontera Benny i lobbyn utan att prata med Swank samt utan att ta till våld. Benny blir chockad att spelarkaraktären överlevde och uppmanar dem att inte ställa till med en scen. Han ger dem en nyckel till kasinots presidentsvit och säger till dem att träffas där för att diskutera platinum-marken privat. Han ber dessutom spelarkaraktären att gå dit först så att det inte ser misstänksamt ut. Om spelarkaraktären går med på detta och går till presidentsviten kommer han att kontakta dem genom porttelefonen för att meddela att han inte tänker komma till sviten. Om spelarkaraktären inte kan övertyga honom att de inte tänker jaga honom mer eller störa hans planer genom dialogval som kräver någorlunda höga poäng i *speech*, kommer han att skicka sina livvakter dit för att döda dem. Om spelarkaraktären övertygar honom att följa med till presidentsviten genom ett dialogval som kräver höga poäng i *speech*, går han med på det. I presidentsviten avslöjar han sin plan och ger spelarkaraktären ett erbjudande. Spelarkaraktären kan antingen döda honom eller låta honom gå fri, men då kommer han att skicka sina livvakter för att döda dem. Om spelarkaraktären överlever båda fall där

de behöver handskas med hans livvakter så får de reda på att han har blivit tillfångatagen av Legionen medan han försökt fly.



Figur 14: Spelarkaraktärens konfrontation med Benny (Obsidian Entertainment, 2010).

Om spelaren spelar som en kvinnlig karaktär och har *Black Widow*-förmånen så har hon unika dialogval där hon kan flörta med honom (se figur 14). Därefter kan hon följa med honom till hans svit där hon antingen dödar honom eller har sex med honom. Efter att ha haft sex med honom får hon valet att antingen döda honom i sin sömn eller sova. Om hon sover kommer Benny att vara borta när hon vaknar, men återigen blir han tillfångatagen av Legionen.

4.2.1.2 Kategorisk analys

Eftersom spelarkaraktärens vapen tas ifrån dem förlorar de sina medel att skydda sig själv, och även ifall de agerar våldsamt i kasinot är de omringade av beväpnade fiender. Spelarkaraktären behöver då klura ut andra sätt att komma åt Benny utan att utsätta sig själv för stor fara. Den psykologiska progressionen tyder på att de analyserar situationen, undersöker tillvägagångssätt och försöker finna hjälpmedel som kan underlätta det för dem. Spelarkaraktären tänker alltså taktiskt på hur de ska lösa situationen. Den långsamma men metodiska strategin fungerar som en mekanik som exempelvis tillåter spelaren att få en ny interaktionsmöjlighet genom att upptäcka Yes Man. Detta ger spelaren mer kontroll och agens då det låter de ta Bennys plan för sig själv och som konsekvens använda Yes Man som ett instrument för att uppnå ett självständigt New Vegas. Uppdragets många alternativa vägar reflekterar hur spelaren väljer att rollspela (Erickson, 2009). Om de kommer åt Benny enskilt och skonar honom visar det psykologiskt att spelarkaraktären har blivit barmhärtig, trots att han nästan dödade dem i spelets början. Det kan även tyda på att spelaren medvetet låter Benny bli tillfångatagen av Legionen så att de kan utföra flera handlingar samtidigt i deras fort; mekaniskt sätt får de tillgång till fler interaktionsmöjligheter med båda.

Caesar kommer att kalla på spelarkaraktären och be dem att förstöra securitronarmén

som finns i Mr. Houses bunker under Legionens fort, vilket ger dem nya interaktionsmöjligheter och alternativa lösningsvägar. Som belöning låter han spelarkaraktären välja Bennys dödsstraff eftersom han nu är deras fånge. Han tar platinum-marken från Benny och ger den till spelaren så att de får tillgång till bunkern. Därifrån kan de antingen följa Caesars order och förstöra armén eller lyssna på Mr. House och istället uppgradera armén med datan som finns i platinum-marken. Spelaren kan sedan meddela Caesar att de förstörde armén eller ljuga om att de gjorde det, varpå han låter dem bestämma Bennys straff. Det finns ett flertal brutala och sadistiska medel att döda honom, men det finns även valet att hjälpa honom fly. Båda val kring Benny och securitronarmén visar mängden kontroll och agens som spelaren har i situationen (Erickson, 2009). Valet ger spelarkaraktären många positiva karmapoäng och förstärker deras barmhärtiga identitet (Calleja, 2011), men konsekvensen är att det kommer att göra Legionen fientliga och därmed göra det väldigt svårt att ta sig därifrån levande.

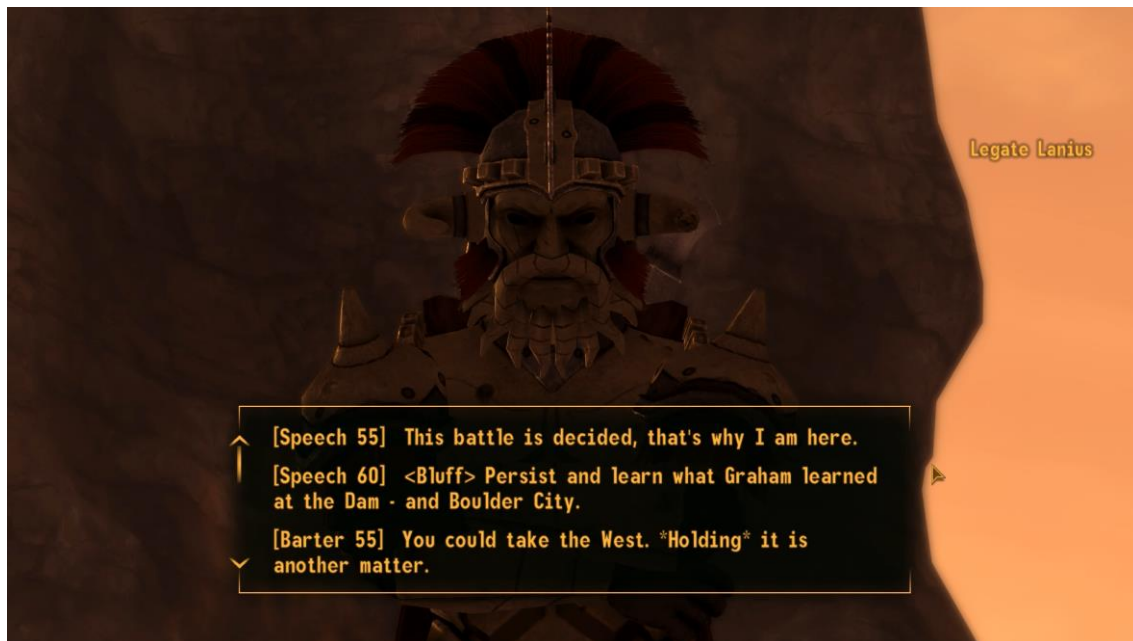
Om spelarkaraktären inte har några bevis på Bennys gärningar, har dålig talförmåga, eller inte kan ta vara på sin sexualitet för komma åt Benny, visar det att spelarkaraktären inte har planerat hur de ska hantera honom. Spelarkaraktären underskattar Benny och överskattar dessutom sig själv utifrån deras förmågor att övertyga och överleva. Psykologiskt tyder det på att spelarkaraktären inte är så smart, inte är erfaren nog för att hantera en sådan situation, och/eller inte har tänkt tillräckligt i förväg. I vissa fall har spelarkaraktären inget annat val än att agera våldsamt, vilket riskerar en snabb död på grund av den beväpnade personalen. Även om spelarkaraktären lyckas döda Benny och får tag på platinum-marken, blir det svårt att ta sig ut efteråt. Utöver detta finns även långsiktiga konsekvenser av att göra kasinot fientligt. Spelarkaraktären får inte spela där, få hotellrum, eller få uppdrag av karaktärer där. Dessutom kan det försämra deras rykte i New Vegas, vilket riskerar att även göra dess befolkning samt de andra två kasinona fientliga mot dem. Tematiken att impulsiva och våldsamma handlingar har negativa konsekvenser förstärks av detta fall. Den procedurala retoriken (Bogost, 2007) förmedlar till spelaren att det är bättre att hantera Benny på sätt som inte gör personalen upprörd då det anses som problematiskt att agera våldsamt i kasinot, särskilt när det har långvariga straff (Erickson, 2009).

4.2.1.3 Fragment: Den andra striden för Hooverdammen

Spelets klimax involverar den eventuella andra striden mellan NCR och Legionen för Hooverdammen. Under stridens gång kan spelarkaraktären använda sig av sina skickligheter i dialogval för att passera vissa delar utan att ta till våld. Den här analysen utgår från att spelarkaraktären jobbar för Mr. House.

När spelarkaraktären anländer vid Hooverdammen har striden redan börjat. Spelarkaraktären tar sig till dammens inre sektorer och stöter på två NCR-soldater som vaktar kontrollrummet. Spelarkaraktären kan antingen döda dem, smyga förbi dem, eller övertyga dem att deras överste behöver hjälp om de har tillräckligt med poäng i *speech*-skickligheten. Soldaterna kommer att lämna området och spelarkaraktären får tillgång till kontrollrummet där de installerar en överstyrningsmodul som ger Mr. House tillgång till dammens system.

Efter att spelarkaraktern har återaktiverat dammens östra kraftverk för att ge ström till deras securitronarmé slåss de mot fler trupper innan de når ett Legionsläger. Där träffar de Legat Lanius, Legionens militärledare och nästkommanderande. Spelarkaraktern kan antingen slåss mot honom eller få honom att retirera genom diplomatiska medel. Därifrån kan spelarkaraktern antingen övertyga honom att retirera med två *speech*-rutter eller en *barter*-rutt; alla dialogval kräver väldigt höga poäng och blir progressivt svårare (se figur 15). Den procedurala retoriken (Bogost, 2007) förmedlar att det blir svårare att argumentera med Lanius och övertyga honom att retirera, särskilt om spelaren inte har tillräckligt med skicklighetspoäng för att kunna svara på hans motargument ordentligt.



Figur 15: Spelarkarakterns dialogval som progressivt blir svårare att passera om de diplomatiskt försöker få Lanius och Legionen att retirera (Obsidian Entertainment, 2010).

Den ena *speech*-ruten involverar att övertyga honom om att NCR:s stora territorium är dess svaghet och att Legionen inte kommer att kunna göra anspråk på och hålla det utan att kraftigt försvaga deras närvaro österut. Den andra *speech*-ruten involverar att lura Lanius genom att föreslå att striden var för lätt, eftersom NCR har gillrat en fälla för honom, och att spelarkaraktern bara berättar det för honom eftersom det vore vanärande att besegra en fiende på ett sådant sätt. Dessutom nämner spelarkaraktern Joshua Graham, den förra legaten för Legionen som besegrades av en fälla NCR gillrade under den första striden för Hooverdammen, och som brändes levande och kastades ned för en ravin efter sitt misslyckande. *Barter*-ruten involverar att övertyga honom att områden västerut inte är självförsörjande och för beroende av NCR och dess försörjningskaravaner, vilket hade gjort det extremt svårt för Legionen att upprätthålla Mojaveöknen. Om spelarkaraktern inte har tillräckligt med poäng för senare dialogval eller väljer fel dialogval kommer Lanius att göra sig redo för strid, spelarkaraktern kan då välja ett dialogval som kräver många poäng i *speech*, som övertygar honom att slåss mot dem enskilt och inte få hjälp av andra Legion-soldater.

Efter att spelarkaraktern har handskats med Lanius så måste de fortfarande handskas med Lee Oliver, generalen av NCR:s armé. Likt konfrontationen med Lanius kan

spelarkaraktern antingen använda sig av ett våldsamt eller diplomatiskt tillvägagångssätt. Spelarkaraktern kan övertyga honom att retirera med antingen en *speech-rutt*, en *barter-rutt*, eller en *science-rutt*. Alla dialogval kräver höga poäng för att klara av dem (se figur 16).



Figur 16: Spelarkarakterns dialogval om de diplomatiskt försöker få Oliver och NCR att retirera (Obsidian Entertainment, 2010).

Speech används för att övertyga Oliver att NCR har förlorat striden och att retirera är det smartare valet för att inte kasta bort fler liv i onödan. *Barter* används för att föreslå att ge NCR vissa eftergifter i både New Vegas och österut samt att garantera skydd för karavaner och tillämpning av rättvis handelspolitik. *Science* används för att övertyga Oliver att spelarkaraktern och Mr. House kan mer om dammen, vilket är varför de har fått mer kraft av den än NCR. Dessutom kan de komma överens om att ge vissa av teknologierna i New Vegas till NCR. Oliver kommer att verka tveksam och då hotar spelarkaraktern honom med deras securitronarmé. Efter att spelarkaraktern har handskats med Oliver pratar de med Mr. House en sista gång för att deklarerera deras vinst och spelet når sitt slut.

4.2.1.4 Kategorisk analys

Spelaren jobbar för Mr. House i det här fallet, vilket mekaniskt utesluter dem från att kunna jobba med NCR eller Legionen. Däremot kan de fortfarande byta till att kämpa för ett självständigt New Vegas, men bara om de bestämmer detta innan de går vidare med Mr. House till den andra striden för Hooverdammen. När spelaren är vid dammen måste de hålla fast vid den väg de har valt, ett exempel på hur spelvärlden är konsekvent samt respekterar spelarens val och rollspelande (Erickson, 2009). Dock kan de fortfarande ha diplomatiska interaktioner med både Oliver och Lanius, oavsett om de har ett bra eller dåligt rykte hos NCR och/eller Legionen.

Psykologiskt visas det att spelarkaraktern vänder sig till diplomati om möjligheten finns, de tar bara till våld om det inte finns något annat val. Det visar även hur spelarkarakterns identitet som en slags fredsstiftare, samt spelarens tendens att välja

fredliga val, har utvecklats genom spelets gång och blivit mer definierad (Calleja, 2011). Det tyder på att våld snarare är ett alternativ än ett måste, vilket ger spelaren mycket kontroll och agens (Erickson, 2009) över hur de vill hantera situationen. Deras diplomatiska dialogval visar att de har kunskap om spelvärlden samt dess politik, ekonomi och historia. Om spelarkaraktären exempelvis nämner Joshua Graham tyder det på att de är kunniga om Legionens historia. De använder denna kunskap emot Lanius genom att poängtera att striden var för lätt av samma anledning som gjorde att Graham misslyckades.

Den alternativa progressionen tyder psykologiskt på att spelarkaraktären inte är erfaren nog för att kunna hantera en sådan hektisk och kaotisk situation. Eftersom deras talförmåga och förståelse av spelvärlden inte är bra nog är deras enda val att ta till våld för att lösa konflikterna med NCR och Legionen, vilket begränsar deras kontroll och agens. Den alternativa vägen reflekterar hur spelaren tar till våld som ett sätt att överleva världen, klara av uppdrag, hantera svåra situationer, etc. (Erickson, 2009). Spelaren kan välja att rollspela sitt våldsamma beteende under stridens gång på olika sätt genom vissa dialogval (Erickson, 2009), men i stort sett leder det till samma konsekvenser som om de vore diplomatiska. De flesta av konsekvenserna i spelets slut, såsom hur spelvärlden och dess karaktärer påverkas, orsakas av många olika handlingar spelaren har utfört under hela spelets gång, inte bara av den andra striden för Hooverdammen.

Fastän det generella utfallet av striden är densamma blir Mr. House missnöjd med spelarkaraktären om de dödar Oliver då NCR utgör en betydlig del av hans inkomst genom deras närvaro i New Vegas. Mr. House nämner tidigare i spelet att NCR är hans bästa kunder och att han inte hade haft några problem med dem om de inte försökte annektera New Vegas. Det visar att spelarkaraktären, som Mr. Houses talesman, åtminstone bör sikta på att ha neutrala relationer med NCR, trots att Oliver lovar att de en dag kommer att återvända till Mojaveöknen för att återetablera sig. Mr. House bryr sig dock inte om Legionen så spelaren får hantera Lanius hur de vill.

Genom spelets gång finns det fredliga tillvägagångssätt till många olika situationer. Tidigare i spelet kan spelaren fredligt lösa en gisslansituation mellan NCR och *Great Khans*, vilket ger dem positivt rykte bland båda grupperna. Om spelaren hanterar situationen våldsamt eller gör så att endast en grupp gynnas av den, straffas de med långsammare progression (Sicart, 2009) och får dåligt rykte hos NCR, *Great Khans*, eller båda. Spelet förmedlar en tematik att diplomatiska lösningar är bättre än våld, särskilt då spelaren belönas för sina fredliga insatser. Under den andra striden för Hooverdammen uppmuntras spelaren att diplomatiskt handskas med Oliver genom att ha Mr. Houses ekonomiska intressen i åtanke. Om Oliver retirerar blir Mr. House helt nöjd med spelarkaraktären. Den procedurala retoriken (Bogost, 2007) förmedlar att diplomati alltid bör prioriteras över våld om omständigheterna tillåter det då utfallet blir bättre för alla involverade.

4.2.2 Rykte och karma

Rykte och karma påverkar hur NPC:er och grupper i spelvärlden ser spelarkaraktären, vilka för- och nackdelar spelaren har samt vilka val och resurser de har tillgång till. Båda kan klassificeras som former av narrativa progressionsystem (Guzsvinecz, 2025). Spelarkaraktärens rykte påverkas av goda och onda handlingar som påverkar gruppen i fråga. Rykte separeras in i två kategorier: berömmelse och infami. Båda sorters rykten spåras separat, vars kombination avgör spelarkaraktärens rykte hos en given grupp. För- och nackdelarna av spelarkaraktärens rykte beror på själva gruppen; de kan få rabatter från köpmän, provocera attacker från anlitade ligister, eller helt enkelt bli behandlad annorlunda. Spelaren har inte tillräckligt med information om konsekvenserna av sina handlingar när de handskas med spelets grupper, därmed baseras deras val på moral, känslor, eller logik (Sicart, 2013). Sicart (2013) menar att eftersom alla val som görs av spelaren baseras på ofullständig information kan de inte optimera resultaten de vill uppnå.

Poäng kan ackumuleras på olika sätt. Att klara av uppdrag, hjälpa människor och generellt vara hjälpsam leder till positiva ryktespoäng, vilket i sin tur leder till att gruppen i fråga accepterar spelarkaraktären och tycka om dem om de fortsätter att hjälpa dem. Att bli omtyckt av en grupp leder till vänligare interaktioner, fler uppdrag, tillgång till deras resurser, rabatter, etc. Spelarkaraktären kan få negativt rykte om de klarar av uppdrag för en grups fiende, dödar medlemmar av en grupp, blir ertappade med att stjäla, eller behandlar människor dåligt, etc. Om spelarkaraktären fortsätter med detta blir de avskydda. Att bli avskydd av en grupp leder till fientliga interaktioner, såsom att bli attackerad om påträffad. Dessutom vägrar de ta hjälp från spelarkaraktären eller ge dem tillgång till deras resurser. Karaktärer reagerar på spelarens närvaro beroende på deras allianser. Spelvärlden är också medveten om närvaron och betydelsen av dessa grupper samt de möjliga framtider deras framgång kan föra. Detta för stor betydelse för spelarens beslut (Sicart, 2013). Spelaren bör dock vara försiktig med hur de går till väga med ryktesystemet i åtanke.

Medan en grupp gynnas av spelarens handlingar kan samma handlingar vara dåliga för en annan, vilket gör att spelarkaraktären får både berömmelse och infami bland båda grupperna. NCR och Legionen är det bästa exemplet på detta då spelarens handlingar kan hjälpa de ena eller de andra med deras kontroll över Mojaveöknen. Gruppen de inte hjälper kommer eventuellt att bli fientliga om spelaren försämrar sitt rykte hos dem genom att hjälpa deras fiende. NCR eller Legionen kommer att börja skicka varningar och sedan lönnmördare om spelarkaraktären fortsätter att utföra skadliga handlingar mot dem. Medlemmar i båda grupper kommer att nämna positiva och negativa saker spelarkaraktären har gjort. Dessa är starka exempel på hur spelarens val påverkar spelvärlden samt hur spelvärlden reagerar på deras handlingar i retur (Erickson, 2009).

Sicart (2013) nämner att spelets grupper visar bra exempel på spelarmedverkan; att välja en allians innebär att vara medskyldig till en grups idéer och därmed vara enig med den gruppens värderingar. För att kunna gå vidare i spelet måste spelaren engagera sig på ett sätt som kräver värdeladdat engagemang med en av grupperna; att vara medskyldig med

en grupp är det enda sättet spelaren kan leva i den här världen (Sicart, 2013). Den etiska kognitiva friktionen ligger i att spelarens värderingar måste ges upp för att tillgodose gruppernas krav. Sicart (2013) hävdar att denna friktion tillåter dem att engagera sig med spelet med visst avstånd medan de försöker förstå och reflektera över deras val samt implikationerna de kan ha.



Figur 17: Spelarkaraktärens rykte hos *Brotherhood of Steel* försämras av att aktivera självförstörelsessekvensen i deras bunker. Om de har gjort vissa bra saker för dem innan får de *Soft-Hearted Devil*-titeln (Obsidian Entertainment, 2010).

Spelarkaraktärens rykte börjar alltid som neutralt för alla grupper. Varken positiva eller negativa rykten kan tas bort, de kan bara kompenseras av ett högre värde för berömmelse eller infami. Det finns inget sätt för spelarkaraktären att permanent återgå till neutralt rykte eller gå från avskydd till omtyckt. Spelarkaraktärens berömmelse och infami kombineras för att skapa nya tolkningar, såsom *Soft-Hearted Devil* om de har utfört många dåliga handlingar men även vissa bra handlingar (se figur 17). De enda omständigheterna där spelarkaraktären kan återställa sitt rykte är efter att de har konfronterat Benny i New Vegas, tagit platinum-marken från hans döda kropp, eller träffat Mr. House. Både NCR och Legionen kommer då att bjuda in spelarkaraktären till att se deras respektive ledarfigurer samt rensa deras negativa rykte med dem. Detta kan ses som botgöring om spelaren har utfört destruktiva handlingar mot båda grupperna innan (Erickson, 2009).



Figur 18: Arcade förvarnar spelarkaraktären att han inte kommer att vara deras kompanjon om de hjälper Legionen (Obsidian Entertainment, 2010).

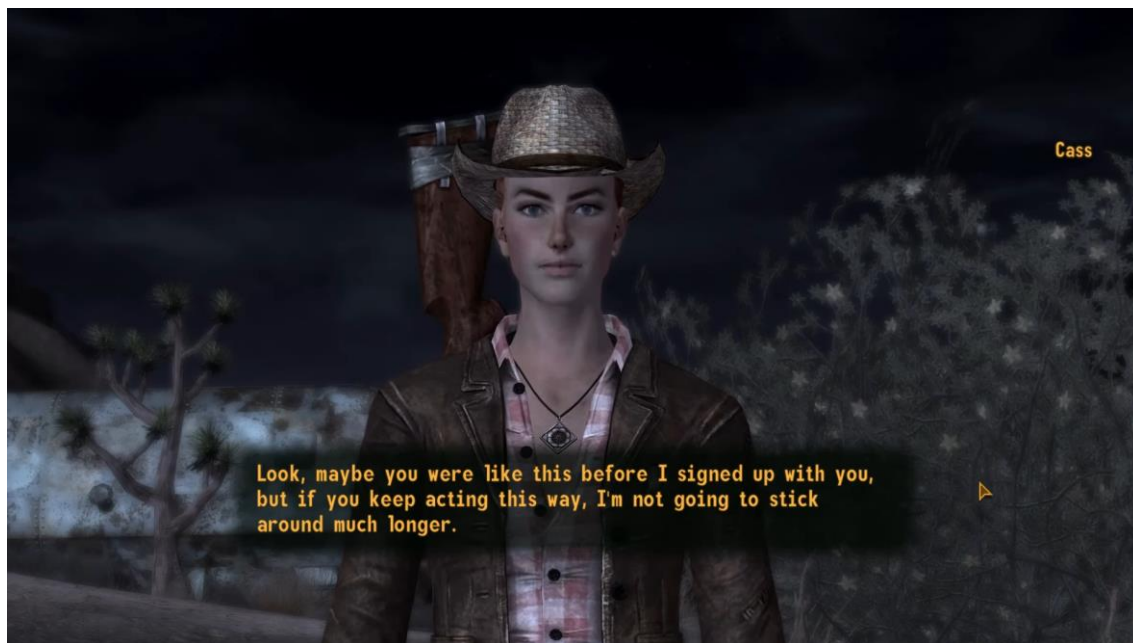
Utöver de nämnda för- och nackdelarna kan spelarkaraktärens rykte hos vissa grupper även påverka vilka kompanjoner som vill gå med dem. Om spelarkaraktären har ett positivt rykte bland *Followers of the Apocalypse* kan Arcade bli en kompanjon, men inte om de har ett negativt rykte med dem. Om spelarkaraktären har ett positivt rykte hos Legionen vägrar både Arcade och Boone vara deras kompanjon (se figur 18). Om spelarkaraktären har ett negativt rykte bland *Brotherhood of Steel* så vägrar Veronica vara deras kompanjon. Om spelarkaraktären har ett negativt rykte hos NCR vägrar både Boone och Cass vara deras kompanjon. Övriga kompanjoner bryr sig inte om spelarens rykten. De grupper spelarkaraktären stöttar eller är emot visar hur de ser på världen samt hur andra karaktärer ser på och interagerar med dem (Calleja, 2011).

Karma fungerar parallellt till rykte som en spelmekanik. Karma använder sig av en poängbaserad linjär skala som består av väldigt ond, ond, neutral, god och väldigt god. Vissa handlingar i spelet ger olika antal minuspoäng om spelaren utför onda handlingar eller pluspoäng om de utför goda handlingar. Om spelarkaraktären exempelvis ljuger, stjälar, samt interagerar med föremål som är markerade med en röd färg (som innebär att föremålen tillhör en god NPC), eller dödar goda NPC:er får de minuspoäng. Om spelarkaraktären exempelvis befriar fångar, nekar belöningar från att klara av vissa uppdrag, eller dödar onda NPC:er samt kriminella grupper får de pluspoäng. Detta till skillnad från rykte där spelarkaraktärens berömmelse och infami inte kan förloras så kan karma både fås och förloras.

4.2.2.1 Fragment: Cass och en ond spelarkaraktär

Fastän de flesta av kompanjonerna i spelet bara bryr sig om spelarkaraktärens förhållanden med grupper, finns det en kompanjon som bryr sig om spelarkaraktärens karma: Cass. Om spelarkaraktären utför onda gärningar kommer hon att påbörja en dialog och klaga på deras beteende (se figur 19). Om spelarkaraktären fortsätter med det här beteendet får de en till varning från henne. Om spelarkaraktären uppnår ond karma

kommer hon att skälla på dem och lämna dem permanent (se figur 20).



Figur 19: Cass varnar spelarkaraktern att hon kommer att lämna dem om de fortsätter att utföra onda handlingar (Obsidian Entertainment, 2010).

Spelaren kan hindra detta genom att utföra goda handlingar för att kompensera för de onda eller hålla deras karma neutral utan att närma sig ond karma. När Cass varnar spelarkaraktern kan de interagera med henne på något sätt. De behöver ett visst antal poäng i *speech* för att kunna ljuga för henne genom att nämna att Mojaveöknen är en svår miljö att överleva i och att de behöver göra vad de måste samt att de lovar att de kommer att förbättra sig. Det finns även dialogval som kräver poäng i *speech* där spelarkaraktern genuint lyssnar på hennes klagomål, reflekterar över sina misstag och ber om ursäkt. De nämner även att hennes dömande inte hjälper vilket får Cass att inse att hon kan vara lite hård ibland, men hon säger till dem att vara tuffare än Mojaveöknen och att inte ta till onda gärningar för att överleva. Spelarkaraktern kan även få nog av hennes klagomål och bli av med henne fredligt eller våldsamt. När spelarkaraktern har fått sin tredje och sista varning från Cass är det dem enda alternativen kvar.



Figur 20: Cass lämnar spelarkaraktären på grund av deras onda handlingar (Obsidian Entertainment, 2010).

4.2.2.2 Kategorisk analys

Psykologiskt tyder det på att spelarkaraktären håller på att bli ond, vilket förändrar deras relation med Cass. Det visar att spelarkaraktären är villig att göra vad som helst för att överleva i Mojaveöknen, oavsett om det är moraliskt motiverat eller inte. Sicart (2009) nämner att progression påverkas av etiska val i de flesta etiska spel; spelarens val reflekterar deras etiska värde, och de valen reflekteras i spelets system, såsom resurser, mekaniker, samt beteendet av karaktärer. Deras onda handlingar reflekteras av Cass som varnar spelarkaraktären att hon kommer att lämna dem om de inte slutar med sitt elaka beteende.

Erickson (2009) hävdar att ett av de mest stärkande besluten en spelskrivare kan göra är att låta spelare göra dumma grejer. Erickson (2009) nämner däremot att det finns tre sätt att tillåta sådant beteende utan ett spels narrativ går sönder på grund av dessa självdestruktiva handlingar och val: alternativa vägar, straff, och botgöring. Spelaren har en enorm mängd kontroll och agens över vilken väg de vill ta (Erickson, 2009): förbli ond eller börja utföra goda handlingar som botgöring för att Cass ska stanna kvar. Som straff förlorar spelaren henne permanent på en mekanisk nivå, samt tillgång till hennes kompanjon-uppdrag och kompanjon-förmån som de endast kan ha om hon är en aktiv kompanjon. En ytterligare konsekvens av detta straff är att spelaren inte kan påverka hennes öde efter spelets händelser ifall de inte har klarat av hennes kompanjon-uppdrag, såvida de inte dödar henne. Att lyssna på hennes kritik tyder däremot på en påverkad psykologi där spelaren vill börja göra gott för att inte förlora henne.

Guzsvinecz (2025) nämner att en del av narrativa progressionsystem är interaktioner med NPC:er som påverkar relationer, uppdrag och även slut. Dessa sorters progressionsystem har emotionella engagemang och beslutsfattande psykologi. Betydelsefulla beslut skapar starkare emotionella kopplingar till karaktärer i spel

(Guzsvinecz, 2025). Att spelaren skulle börja bli god för att de bryr sig om Cass och vill ha kvar henne på deras sida är ett exempel på ett sådant betydelsefullt beslut samt emotionell koppling.

Genom spelets gång förmedlas en tematik genom både rykte- och karmasystemen att goda gärningar leder till rätt utveckling med grupper och karaktärer. Ondskefull progression värderas som problematisk då spelaren straffas för sina onda gärningar, medan god progression uppmuntras och belönas. Spelarkaraktärens relation med Cass i förhållande till karmasystemet förstärker det här budskapet. Den procedurala retoriken (Bogost, 2007) som förmedlas är att godhet belönas medan ondska straffas.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Detta arbete har analyserat spelarkaraktärerna i *Disco Elysium* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010) och hur progressionsystem kan användas för att förmedla deras karaktärsutveckling. Analysen har utförts med fokus på procedural retorik (Bogost, 2006; 2007; 2008), spelregler som värdeladdade strukturer (Sicart, 2009; 2013), de narrativa och funktionella aspekterna av RPG:er (Erickson, 2009; Guzsvinecz, 2025), samt relationen mellan spelare och spelarkaraktär (Calleja, 2011). En genomspelning utfördes av varje spel (Aarseth, 2001; 2003; Bogost, 2007; Sicart, 2009; Björk & Lankoski, 2015) med målet att finna fragment (Carr, 2019) och sedan analysera dem utifrån fyra kategorier (Aarseth, 2006; Bogost, 2006).

Disco Elysium (2019) använder progressionsystem för att forma hur karaktären tolkar världen, utvecklar sin identitet och interagerar med spelvärlden. Något unikt för spelet är hur karaktären utvecklas på en djupgående psykologisk nivå genom system såsom förmågor som representerar olika fysiska och psykologiska aspekter av Harry, *Thought Cabinet* där spelaren kan internalisera olika tankar och ideologiska positioner, och ideologisk progression som låser upp ideologiska tankar, vilket i sin tur öppnar upp nya dialogval och interaktioner. Spelets XP-system är vad som ger spelaren agens inom de andra progressionsystemen. Varje gång spelaren går upp i nivå tilldelas de ett förmågepoäng som kan spenderas på att antingen förbättra en förmåga eller öppna upp plats för ännu en tanke i *Thought Cabinet*. Spelaren får XP genom att utforska dialogval, klara av uppdrag etc. Men till skillnad från många andra RPG:er så har spelet inga vidare strider.

Tematiskt är politik och ideologi inbakat i alla aspekter av *Disco Elysium* (2019). Olika ideologier och politiska tankar uttrycks genom organisationer, karaktärer och historiska händelser inom världen. Men det förmedlas även genom spelarkaraktärens egna tankar och progression. Spelaren kan uttrycka olika politiska positioner genom dialogval. Dessa val kan i sin tur leda till att tankar låses upp i *Thought Cabinet*. Som helhet visar analysen att progressionsystemen i *Disco Elysium* (2019) fungerar som meningsbärande system där regler och mekaniker uttrycker tematik kring ideologi, identitet och personlig utveckling (Bogost, 2007). Progression i spelet är därmed inte endast ett sätt att förbättra karaktären, utan också ett sätt för spelet att kommunicera en syn på hur människor formas av sina erfarenheter, idéer och val.

Fallout: New Vegas (2010) använder sammanflätade mekaniska, narrativa samt moraliska progressionsystem för att förmedla karaktärsutveckling som resultatet av spelarens val. Spelarens interaktioner med spelets mekaniker och system formar vem deras karaktär blir genom spelets gång. S.P.E.C.I.A.L.-systemet, skickligheter och förmåner tillåter spelaren att definiera deras karaktärs initiala identitet och gradvis förfinas den (Calleja, 2011). Spelarens val definierar deras karaktärs personlighet, kunskap och världsbild; karaktärsutveckling är en del av den identitetsformande

processen och formar narrativt uttryck (Calleja, 2011). Spelet ger spelaren en stor mängd kontroll och agens (Erickson, 2009), vägarna de tar i uppdrag visar olika personlighetsdrag. Eftersom spelets uppdrag stöttar många tillvägagångssätt blir spelarval och utfallen av dessa beslut bevis på karaktärens personlighet. Progression reflekterar alltså utvecklingen av karaktärens beteende.

Spelets narrativa progression kommunicerar även ideologisk position inom spelvärlden. Att stötta en grupp representerar överenskommelse med dess värderingar, medverkan i dess handlingar samt acceptans av dess världsbild (Sicart, 2013); progression genom grupper visar moralisk och politisk karaktärsutveckling. Både rykte- och karmasystemen översätter etiska beslut till systematiska konsekvenser, såsom hur spelvärlden och dess karaktärer reagerar på spelarkaraktärens handlingar (Calleja, 2011; Erickson, 2009; Guzsvinecz, 2025; Sicart, 2009; 2013). Detta visar hur moral spåras över tid, hur karaktärer reagerar på etiskt beteende samt hur karaktärsutveckling blir synlig genom sociala konsekvenser. Spelets procedurala retorik (Bogost, 2007) förmedlar värden genom dess system som uppmuntrar särskilda riktningar för karaktärsutvecklingen; en kompetent spelarkaraktär är mer strategisk, kunnig och diplomatisk. Fredliga lösningar gynnas av spelet då de ger bättre utfall och belöningar, medan våldsamma lösningar bär med sig långsiktiga straff. Karaktärsutvecklingen i *Fallout: New Vegas* (2010) är emergent; spelarkaraktären definieras av deras interaktioner med spelvärdens karaktärer och grupper, deras förhållanden, beslut, lösningar och moraliska val.

5.2 Diskussion

Arbetets resultat förhåller sig väl till tidigare forskning och ger mer nyanserade bilder av somliga. Mycket av den tidigare forskningen refererades kontinuerligt under analysen. Resultatet reflekterar det som har sagts om de relevanta ämnen som har undersökts.

Den procedurala retoriken (Bogost, 2007) i båda spelen är starka exempel på hur progressionsystemen förmedlar karaktärsutveckling genom dess procedurer. Exempelvis belönar *Fallout: New Vegas* (2010) strategi och diplomati men straffar våld och impulsivitet, och *Disco Elysium* (2019) uppmuntrar spelare att välja en politisk ideologi snarare än att inte ta del av det. Båda exempel säger något om spelens världar, narrativ och tematik; likt det Bogost (2007) säger är spelens regler inte neutrala, utan uttrycker värderingar som syns i båda spelens världar och argumenterar för dem. Detta fungerar i samband med det Sicart (2009; 2013) tar upp om spelregler som värdeladdade strukturer. Spelarkaraktärens progression reflekterar spelens etiska värden för vad som anses som önskvärd eller problematisk karaktärsutveckling.

Spelens progressionsystem är bra exempel på Frascas (2007) retoriska ramverk. De uppmuntrar lek och interaktion som producerar mening som spelen kommunicerar till spelaren. Den mening som produceras genom spelarens interaktioner uppstår i form av spelarkaraktärens karaktärsutveckling. Bogosts (2007) vidareutveckling av detta med proceduralt retorik förstärker Frascas (2007) ramverk då spelens budskap argumenterar för vad som anses som bra eller dålig utveckling genom dess procedurer. Spelens budskap, meningar och argument bidrar även till att förmedla deras teman, vilket förstärker narrativet

och reflekteras genom spelarkaraktären och deras roll i spelvärlden. Det spelen förmedlar förstärks ytterligare av att spelens mekaniker och narrativ fungerar tillsammans (Colby, 2014; Sicart, 2011), vilket reflekteras genom konsekvenserna av spelarkaraktärens handlingar i spelvärldarna både mekaniskt och narrativt. Samtidigt visar resultaten att progression inte endast ökar spelarens effektivitet eller kontroll, som hur progression i *Disco Elysium* (2019) gör spelaren mer specialiserad snarare än objektivt förbättrad, vilket delvis ger en mer nyanserad bild än teorin visat (Guzsvinecz, 2025). Det har också tydliggjort att progression även kan påverka hur spelvärlden uppfattas, vilket utvecklar förståelsen av spel som meningsbärande system.

Däremot kan procedural retorik samt dess budskap och argument inte kontrolleras helt av spelet eller utvecklaren då spelare skapar sina egna tolkningar (Evans, 2013; Horban & Maletka, 2019; Salin, 2018; Sicart, 2011). *Fallout: New Vegas* (2010) förmedlar exempelvis att diplomati, strategi och tålmod är det mest effektiva sättet att spela; *Disco Elysium* (2019) förmedlar exempelvis att definierad politiskt samt ideologiskt engagemang är effektivare än att inte engagera sig. Tolkningen av vad som anses som 'rätt' eller 'effektiv' progression beror på individen. Vissa spelare kanske inte håller med och anser att dessa inte är roliga eller föredragna sätt att spela på. De kanske anser att det inte är riktningen de vill att deras spelarkaraktär ska gå mot; spelen blir då emot deras sätt att spela då det straffas. Trots detta skapar det möjligheter för rollspelande, vilket bidrar starkt till olika sätt som karaktärsutveckling kan ske då spelaren har mycket kontroll och agens över deras karaktär (Erickson, 2009). Förmågan att gå emot spelens procedurala retorik kring vad som anses som 'rätt' progression bidrar till spelaruttryck och rollspelande då spelen inför alternativa vägar för att låta spelaren gå vidare trots deras handlingar (Erickson, 2009). Detta bidrar även till relationen mellan spelaren och spelarkaraktär och hur spelarkaraktärens identitet formas av spelarens interaktioner med spelens system (Calleja, 2011).

5.2.1 Metod, generaliserbarhet och trovärdighet

Den valda metoden har fungerat väl, men vissa motgångar har påverkat analysens generaliserbarhet samt arbetet i helhet. Aarseth (2001; 2003), Bogost (2007), Sicart (2009) samt Björk och Lankoskis (2015) metoder där forskaren själv är analysinstrumentet när de spelar spel har passat arbetet. Däremot var urvalet av spel och begränsad tid två faktorer som försämrade generaliserbarheten då det ursprungligen var planerat att analysera fyra RPG:er samt jämföra hur indiespel och AAA-spel förmedlar karaktärsutveckling på olika sätt. På grund av de valda spelens längd och enorma mängd innehåll i samband med begränsad tid fanns det bara tid för större analyser av två spel i slutändan. I efterhand ses fyra spel som alltför ambitiöst i åtanke med den givna tiden för arbetet. Dessutom var ämnesområdet kring indie och AAA för stort att täcka ordentligt inom tiden som gavs för arbetet. Frågeställningen reviderades och avgränsades därmed till 'Hur kan progressionsystem användas för att förmedla spelarkaraktärens karaktärsutveckling i RPG:er?'. Carrs (2019) metod att analysera fragment samt Aarseth (2006) och Bogosts (2006) metoder att analysera utifrån kategorier har också fungerat väl i samband med varandra men har haft vissa motgångar. Eftersom ett max antal fragment och progressionsystem att analysera inte etablerades tidigt i arbetet analyserades *Disco Elysium* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010) mer ingående än planerat. Konsekvensen av detta var att det inte fanns tid att analysera de två andra spelen, men när de valdes bort bidrog det till starkare analyser av de två återstående spelen.

Trots att de valda fragmenten säger mycket om spelens progressionsystem och hur de förmedlar karaktärsutveckling kan de inte säga mer än så. Spelomgångarna har spelats från särskilda vägar och perspektiv som kan lämna ut andra värdefulla fragment som bidrar till frågeställningen. Fler spelomgångar, mer tid, samt effektivare arbete hade behövts för att få en ännu djupare analys och förståelse av spelens progressionsystem. Vissa delar av analysen baseras på personliga tolkningar. Detta innebär att olika individer kan tolka innehållet annorlunda, vilket påverkar analysens replikerbarhet. Därmed finns även risken att spelens innehåll kan tolkas på sätt som inte menats av utvecklarna, såvida de inte har skapats på ett sätt där annorlunda tolkningar av verken uppmuntras. Dock bidrar den konsekventa användningen av de analyskategorier som utformats till ökad trovärdighet för resultaten. Tolkning är ändå en närvarande aspekt av analysen men kategorierna förser specifika perspektiv att analysera och tolka utifrån. Förutsatt att samma analys med samma kategorier hade utförts av andra forskare är sannolikheten att de hade fått liknande resultat mycket större än vad den hade varit utan dessa kategorier.

Eftersom det slutligen blev en analys av bara två spel är arbetet inte lika generaliserbart som det kunde ha varit. Arbetet får fram ett svar till den slutgiltiga frågeställningen och kan vara generaliserbar för studier av dessa två spel, men ytterligare analyser av många fler spel hade behövts för att få svar på hur RPG:er i helhet förmedlar karaktärsutveckling genom progressionsystem. RPG-genren är stor och består av många olika spel, att bara analysera två stycken bidrog inte mycket till den tidigare frågeställningen som bestod av ett väldigt brett ämne. Andra RPG:er kan dessutom använda progressionsystem annorlunda, vilket gör att resultaten inte nödvändigtvis kan appliceras till alla RPG:er. Därmed är denna analys inte generaliserbar nog för att användas inom vidare studier om RPG:er i helhet. På grund av den svaga generaliserbarheten reviderades och avgränsades frågeställningen ytterligare. Det blev slutligen en analys av *Disco Elysium* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010) specifikt och hur deras progressionsystem förmedlar karaktärsutveckling, snarare än hur RPG:er i helhet gör det.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Forskningsetiskt innehåller analysen begränsade risker då den bygger på offentligt tillgängliga spel och involverar inte deltagare eller insamling av personuppgifter. Dessutom har ingen av spelens utvecklare och utgivare kontaktats för det här arbetet. Eftersom analysen bygger på den valda metoden finns det också ett ansvar att redovisa tolkningar på ett välgrundat sätt.

5.3.1 Indie- och AAA-spelutveckling

Som tidigare nämnt var det planerat att ha med en jämförelse mellan indiespel och AAA-spel i frågeställningen. Spelen som har analyserats reflekterar detta: *Disco Elysium* (2019) är ett indiespel medan *Fallout: New Vegas* (2010) är ett AAA-spel. Avatavului et al. (2023) nämner att AAA består av stora studior och utgivare som investerar substantiella mängder ekonomiska resurser i skapandet samt marknadsföringen av högteknologiska franchiser för spelkonsoler. Avatavului et al. (2023) nämner att indie består av mindre grupper som prioriterar kreativ självständighet och finansiell autonomi. Eftersom indiestudior saknar finansiellt stöd från tredjeparter krävs oftast billigare eller gratis alternativ för mjukvara och speltillgångar inom indiespelutveckling,

vilket leder till större kreativ kontroll men högre risk (Avatavului et al., 2023). Det bör dock tilläggas att distinktionen mellan indiespel och AAA-spel är flytande och diskursiv, då vissa indiespel kan ha stora budgetar och vissa AAA-spel kan utvecklas av mindre grupper. *Fallout* är en välkänd franchise som består av ett flertal spel, en TV-serie och övriga produkter som ägs av en stor utgivare samt spelutvecklare inom spelindustrin. *Disco Elysium* (2019) är ett spel som utvecklats och ägs av en mindre indiestudio.

Avatavului et al. (2023) anser att ett projekts framgång beror på beslutsamhet och uthållighet, inte enbart budget och företagsstorlek, samt att det inte finns någon universallösning till att uppnå framgång i spelindustrin. Utvecklingen av *Fallout: New Vegas* (2010) gavs till en mindre men erfaren studio som bara fick 18 månader på sig att skapa spelet, vilket anses som väldigt lite tid att skapa AAA-spel (Peel, 2024). Spelutvecklarna återanvände samma spelmotor och mekaniker från det förra *Fallout*-spelet *Fallout 3* (2008) och behövde kompromissa mycket innehåll för att spelet skulle komma ut i tid, något som är vanligt inom AAA-spelutveckling (McKeand, 2017; Peel, 2024). Jämförelsevis hade *Disco Elysium* (2019) längre utvecklingstid då de försenade spelet för att lägga till mer innehåll (Wiltshire, 2020). Detta möjliggjordes bland annat av stora finansieringar av en tredjeparts-affärsman (Altküla, 2019). Indieutvecklare tenderar att experimentera mer med mekaniker och narrativ integration, medan AAA-spel ofta använder väl prövade progressionstrukturer för att nå breda målgrupper och säkerställa kommersiell framgång (Avatavului et al., 2023).

Socioekonomiska skillnader och andra faktorer kan påverka utvecklingen av spel, vilket därmed bidrar till hur ett spel blir i slutändan samt dess framgång. AAA-spel som *Fallout: New Vegas* (2010) må ha större budget och företagsstorlek men kan ändå präglas av problem såsom en fast tidsgräns och kort utvecklingstid. Detta kan leda till att spelutvecklare arbetar övertid, vilket är problematiskt då det kan påverka dem negativt. Användningen av etablerade progressionstrukturer leder till kompromiss av kreativ frihet, vilket leder till att AAA-spel oftast offrar skapelsen av unika upplevelser för att säkerställa maximal vinst. Indiespel som *Disco Elysium* (2019) utvecklas av mindre studior och har därmed mer kreativ frihet för att experimentera. Olikt de flesta indiespel finansierades spelet av en tredjepart utöver utvecklarna själva, vilket gav dem mer tid och därmed fler utvecklingsmöjligheter än vanligtvis. Eftersom dessa faktorer kan påverka spelutveckling kan det även påverka bland annat spelens progressionssystem och därmed hur de förmedlar karaktärsutveckling.

5.3.2 Genus

När *Black Widow*-förmånen diskuteras i *Fallout: New Vegas* (2010) väcks genusrepresentationer i åtanke. Kvinnliga spelarkaraktärer har tillgång till både denna förmån och *Cherchez La Femme*, vilket tillåter dem att välja sex-, kärlek- samt könsrelaterade dialogval med män och kvinnor respektive. De kan även flörta sig fram till materiell vinst, men endast en heterosexuell kvinna kan ha sex för materiell vinst, såsom i exemplet med Benny. Fastän heterosexuella, homosexuella och bisexuella kvinnokaraktärer fortfarande kan ha sex är det endast en heterosexuell kvinnokaraktär som kan utnyttja sin sexualitet för att få materiella föremål. Det gör hennes sexuella upplevelser väldigt instrumentella. Det bör påpekas att spelarkaraktärens sexuella

läggning inte är ett definitivt mekaniskt val spelaren gör, utan det är något som de kan rollspela med hjälp av dessa förmåner. Spelaren kan välja att fluktuera sin sexuella läggning hur de vill genom spelets gång, beroende på hur de vill rollspela eller om omständigheterna tillåter tillgång till information eller föremål. En manlig spelarkaraktär har tillgång till liknande dialogval med förmånerna *Lady Killer* och *Confirmed Bachelor* för kvinnor respektive män. Däremot kan de inte ha sex för materiell vinst. Dessutom kan homosexuella manliga spelarkaraktärer inte ha sex med någon förutom prostituerade, vilket gör deras sexuella upplevelser väldigt transaktionella. Dessa representationer kan förstås i relation till begreppet 'den heterosexuella matrisen' (Butler, 1990). Butler (1990) beskriver hur kön, genus och sexualitet förväntas hänga ihop på ett visst sätt, där heterosexualitet brukar framställas som norm och avvikelser från normen begränsas eller osynliggörs.

Hur detta hanteras i *Fallout: New Vegas* (2010) kan ses som problematiskt från både ett genusrepresentativt perspektiv samt rollspelsperspektiv. Det kan tolkas fel som att homosexuella män endast kan vända sig till prostituerade för sexuellt nöje medan andra kön samt sexuella läggningar kan ha sexuella relationer med icke-prostituerade. Detta är ett exempel på den heterosexuella matrisen (Butler, 1990) då avvikelser från den heterosexuella normen begränsas i form av att en homosexuell eller bisexuell manlig spelarkaraktär inte kan ha sex med män utanför transaktionella moment. Detta isärhållande är däremot inte konsekvent då homosexuella och bisexuella kvinnliga spelarkaraktärer ändå kan ha icke-transaktionellt sex med båda könen. Problematik uppstår av att homosexuella och bisexuella män kan känna sig utanför samt potentiellt kränkta på grund av denna porträttering av deras sexualitet i spelet. Detta är särskilt problematiskt då prostituerad i sig är kontroversiellt och olagligt i delar av världen. Det finns homosexuella män i spelet utöver prostituerade, såsom en av kompanjonerna, men det går inte att bli ihop eller ha sex med dem. Detta försämrar rollspelsmöjligheterna för en homosexuell eller bisexuell manlig spelarkaraktär, vilket sätter en ytterligare begränsning (Butler, 1990) som nedvärderar homosexuella och bisexuella spelares sexualitet för att de avviker från normen.

Fel budskap kan även förmedlas i form av att heterosexuella kvinnor är de enda som har sex för materiell vinst. Det riskerar att förmedla till spelare att sex enbart är instrumentalt, samt att heterosexuella kvinnor är de enda som har sex för ett sådant syfte. Detta är en handling som vem som helst kan göra oavsett kön eller sexuell läggning, men spelet tillåter endast heterosexuella kvinnor att göra det. Detta är ett av flera exempel där kvinnor behandlas annorlunda samt negativt i spelet. En kvinnlig spelarkaraktär blir flörtad med och även hotad med sexuellt våld betydligt mycket mer än en manlig spelarkaraktär. Implikationen av förekommande sexuellt våld mot kvinnor i spelvärlden reflekterar verkligheten där 1 av 4 kvinnor i 16–29-årsåldern har upplevt icke-samtyckande sex, samt hur 1 av 5 unga kvinnor har upplevt fysiskt våld under sex (Larsson et al., 2025). Legionen är en brutal slavgkultur som har extremt misogyna åsikter om kvinnor, om de skulle ta över spelvärlden riskerar det att hota kvinnors rättigheter. Legionen speglar verkliga grupper och rörelser, såsom manofären och dess misogyna åsikter och motstånd mot feminism (Scott, 2025). Namnet '*Lady Killer*' har dessutom en mycket mer negativ konnotation än namnen på de andra dylika förmånerna, vilket reflekterar spelvärldens negativa syn på kvinnor. Dessa behandlingar av kvinnor i

spelvärlden riskerar att bli problematiska om spelare tolkar dessa som faktum och utövar liknande handlingar mot kvinnor i den verkliga världen. De könsrelaterade förmånerna samt spelets representation av kvinnor och homosexuella män är problematiska då de förmedlar negativa budskap om sexuella relationer och könsroller. De riskerar även att spelare tar till sig dessa negativa egenskaper till den verkliga världen och utsätter kvinnor och homosexuella män för kränkande samt grova handlingar.

Disco Elysium (2019) är ett delvis subversivt spel i relation till dessa normer (Butler, 1990). I *Disco Elysium* (2019) är spelarkaraktären Harry en man vars existens präglas av psykologisk instabilitet, missbruk och osäkerhet. Det innebär att spelet delvis bryter mot normen för vad som anses vara traditionella maskulina karaktärer i spel, där manliga huvudkaraktärer ofta framställs som kompetenta. Genus är däremot inte ett fokus i spelets system, utan behandlas indirekt genom karaktärens identitet och relationer. I spelet visas Harrys förflutna med kvinnor för spelaren bland annat genom dialogval med specifika karaktärer. Klaasje är en kvinnlig karaktär som också är den första karaktären spelaren ser och kan interagera med. Ett av valen som presenteras för spelaren är att försöka förföra henne. Eftersom det är ett val så innebär det att Harry kanske inte är den personen längre beroende på vad spelaren väljer, men det är ett val som spelaren får och därmed kan välja. Detta är ett av många val som är indikativt på hur Harrys missbruk har lett till gränsöverskridande beteende. *Disco Elysium* (2019) presenterar diverse samhälleliga problem för att kritisera dem, vilket betyder att vissa genus- och sexualitetsnormer kvarstår (Butler, 1990). Genom exempelvis mötet med Klaasje så problematiserar spelet Harrys förflutna och beteende. Att spelet ger spelaren val att agera på gränsöverskridande beteende eller avstå innebär att de blir tillfällen för reflektion. Detta överensstämmer också med Butlers (1990) syn på genus där det beskrivs som performativt.

5.3.3 Etik och procedural retorik

Spel som medium kan kommunicera genom sina regelsystem och mekaniker (Bogost, 2007), vilket betyder att spelens strukturer kan bidra till hur fenomen och idéer förstås. I spel som *Disco Elysium* (2019) och *Fallout: New Vegas* (2010) där ideologiska perspektiv är centrala kan det uppmuntra spelare till att reflektera över samhälleliga frågor genom sina egna handlingar i spelet. När budskap förmedlas genom mekaniker sker detta ofta mer subtilt än om det hade varit genom berättelsen eller dialog, eftersom spelaren upplever konsekvenserna genom sitt eget agerande. Detta väcker också etiska frågor kring hur perspektiv och budskap förmedlas i spel. Eftersom spelens mekaniker avgör vilka handlingar som belönas och inte kan de subtilt värdera vissa perspektiv över andra. Exempelvis i *Disco Elysium* (2019) kritiseras alla närvarande ideologier och politiska positioner, men center och moralism är vad spelet förmedlar som värst. I *Fallout: New Vegas* (2010) måste spelaren arbeta åt en av spelvärldens stormakter eller kämpa för självständighet för att gå vidare och eventuellt klara av spelet. Båda spelen betonar vikten av att behöva delta i politik för att göra framsteg och förmedlar detta genom deras progressionsystem.

Risk för att ideologier förenklas när det representeras i spelens system skulle kunna bidra till stereotyper eller mindre nyanserade bilder av dem. Samtidigt kan förenklingar vara

en förväntad del av speldesign, eftersom system i spel ofta behöver tydliga regler och konsekvenser för att det ska vara spelbart. Som tidigare nämnt kan spel använda dessa system för att kritisera eller problematisera olika perspektiv genom att visa deras konsekvenser i spelet. Därför kan det både riskera att förenkla samhällliga frågor och samtidigt fungera som något som uppmuntrar spelare till att reflektera över dem. Analysen kan bidra till en ökad förståelse för hur spel kan kommunicera personlig utveckling och värderingar genom sina mekaniker och system. Att låta spelare fatta beslut och uppleva konsekvenserna kan påverka hur spelare reflekterar över etik och moral. På grund av spels interaktivitet kan reflektion ske genom spelarens egna handlingar. Genom att visa hur progressionsystem presenterar ideologiska perspektiv och moraliska val kan analysen även bidra till en ökad förståelse för hur spel kan påverka spelares syn på samhällliga frågor.

5.4 Framtida arbete

Då omfånget av denna analys visade sig vara för stort för att inkludera jämförelsen mellan indie- och AAA-spel hade det varit ett intressant sätt att bygga vidare på resultaten. Det finns många relevanta aspekter som kan påverka vilka likheter och skillnader som finns sinsemellan.

Eftersom analysen endast använde ett fåtal spel, då intentionen var att vara väldigt ingående, hade vidare analys av ett större urval spel kunnat bidra med mer av en helhetsbild av hur progressionsystem används inom RPG-genren. Därmed kan denna analys vidare utökas i ett större arbete kring ämnet.

Detta arbete skulle kunna kompletteras genom att fortsätta undersöka hur spelare upplever progressionen och dess påverkan på karaktärsutvecklingen. Det hade kunnat leda till en djupare förståelse för hur spelens mekaniker strukturerar upplevelsen, och hur spelare tolkar det i praktiken. Användbara metoder hade exempelvis varit intervjuer eller enkäter där spelare får beskriva hur de uppfattar progressionens betydelse för karaktärsutvecklingen.

Referenser

Aarseth, E. (2001). Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. *Cybertext Yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, s. 152-171. DOI:10.1007/978-3-7643-8415-9_13

Aarseth, E. (2006). How We Became Postdigital: From CyberStudies to Game Studies. I Silver, A. & Massanari A. (ed.). *Critical Cyberculture Studies*, s. 37-46. DOI:10.18574/nyu/9780814708903.003.0007

Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*. Spilforskning.dk Conference. University of Bergen, 28-29 augusti. Spilforskning.dk. DOI:10.7238/a.voi7.763

Altküla, M. (2019). *Kaur Kender on new computer game: It's like 'Truth and Justice'*. Postimees. Tillgänglig på internet: <https://news.postimees.ee/6807443/kaur-kender-on-new-computer-game-it-s-like-truth-and-justice> [Hämtad Mars 17, 2026]

Avatavului, C., Boiangiu, C.A., Duta, C., Iovita, N.C., Sandu, I.O., Tarba, N., Vasile, B. & Voncila, M.L. (2023). INDIE VS AAAS: A FAIR COMPARISON. *Journal of Information Systems & Operations Management*, 17(2), s. 23–44. Tillgänglig på internet: <https://research.ebsco-com.libraryproxy.his.se/linkprocessor/plink?id=e8b512dd-6bad-3afo-a150-76692321ebd7> [Hämtad Januari 29, 2026]

Bethesda Game Studios (2008). *Fallout 3* [Datorprogram]. Bethesda Softworks.

Björk, S. & Lankoski, P. (2015). *Game Research Methods: An Overview*. Pittsburgh, PA: ETC Press. ISBN 9781312884748

Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. London: The MIT Press. ISBN 9780262268912. DOI:10.7551/mitpress/5334.001.0001

Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. I Salen, K. (ed.). *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Cambridge, MA: The MIT Press, s. 117–140.

Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: The MIT Press. ISBN 9780262268929. DOI:10.7551/mitpress/6997.001.0001

Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge. ISBN 0415924995

Calleja, G. (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. London: The MIT Press. ISBN: 9780262294546

Carr, D. (2019). Methodology, Representation, and Games. *Games and Culture*, 14(7-8), s. 707-723. DOI:10.1177/1555412017728641

Colby, R. (2014). Writing and Assessing Procedural Rhetoric in Student-produced Video Games. *Computers and Composition*, 31, s. 43–52. DOI:10.1016/j.compcom.2013.12.003

Erickson, D. (2009). Writing for Role-Playing Games. I Despain, W. (ed.). *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, s. 11-18. ISBN 9781568814179.

Evans, M.A. (2013). Procedural Ethos: Confirming the Persuasive in Serious Games. I Ferdig, R.E. (ed.). *Design, Utilization, and Analysis of Simulations and Game-Based Educational Worlds*. Hershey, PA: IGI Global, s. 279-291. ISBN 9781466640184 DOI:10.4018/978-1-4666-4018-4

Frasca, G. (2007). *Play The Message - Play, Game and Videogame Rhetoric*. Diss. IT University of Copenhagen. Tillgänglig på internet: <https://www.scribd.com/document/745583992/FRASCA-Gonzalo-Play-the-Message-Play-Game-and-Videogame-Rethoric> [Hämtad Februari 18, 2026]

Guzsvinecz, T. (2025). Pathways to Mastery: A Taxonomy of Player Progression Systems in Commercial Video Games. I Guzsvinecz, T. (ed.). *From Pixels to Play - The Art and Science of Video Games*, s. 1-22. DOI:10.5772/intechopen.1011500

Horban, O. & Maletska, M. (2019). Basic hermeneutic approaches to interpretation of videogames. *Skhid*, 5(163), s. 5–12. DOI:10.21847/1728-9343.2019.5(163).181868

Larsson, F.M., Nielsen, A., Zeebari, Z., Salazar, M., Ekström, A.M. & Möller, A. (2025). Changes in physical violence and injury during sexual assaults over time among females 16-29 years. *Acta Obstetrica et Gynecologica Scandinavica*, 104(9), s. 1627-1639. DOI:10.1111/aogs.70012

McKeand, K. (2017). *Making Fallout New Vegas was a battle against time and impolite NPCs*. PCGamesN. Tillgänglig på internet: <https://www.pcgamesn.com/fallout-new-vegas/making-of> [Hämtad Mars 17, 2026]

Obsidian Entertainment (2010). *Fallout: New Vegas* [Datorprogram]. Bethesda Softworks.

Peel, J. (2024). *Whatever the Fallout TV show does with New Vegas lore, Josh Sawyer doesn't care: "It was never mine"*. Rock Paper Shotgun. Tillgänglig på internet: <https://www.rockpapershotgun.com/whatever-the-fallout-tv-show-does-with-new-vegas-lore-josh-sawyer-doesnt-care-it-was-never-mine> [Hämtad Mars 17, 2026]

Salin, A. (2018). Principles of Procedural Hermeneutics. *The Philosophy of Computer Games Conference*. IT University of Copenhagen, 13-15 Augusti. Tillgänglig på internet: <https://www.gamephilosophy.org/wp-content/uploads/confmanuscripts/pcg2018/Salin%20-%202018%20-%20Principles%20of%20procedural%20hermenutics.pdf> [Hämtad Februari 18, 2026]

Scott, K. (2025). The manosphere as an anti-feminist network. *Australian Journal of Political Science*, s. 1–19. DOI:10.1080/10361146.2025.2601307

Sicart, M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies*, 11(3). Tillgänglig på internet: https://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap [Hämtad Februari 18, 2026]

Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. Cambridge, MA: The MIT Press. ISBN 9780262019781

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Cambridge, MA: The MIT Press. ISBN 9780262516624.

Wiltshire, A. (2020). *The making of Disco Elysium: How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade*. GamesRadar+. Tillgänglig på internet: <https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/> [Hämtad Mars 17, 2026]

ZA/UM (2019). *Disco Elysium* [Datorprogram]. ZA/UM.