



GRAFISK FIDELITET OCH DESS INVERKAN PÅ IMMERSION

En fallstudie av *The Sims 4* och *inZOI*

GRAPHICAL FIDELITY AND ITS EFFECT ON IMMERSION

A Case Study on *The Sims 4* and *inZOI*

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

Moa Alvarsson
Disa Svensson

Handledare: Torbjörn Svensson
Examinator: Ran Zhang

Sammanfattning

Känslan av immersion kan vara ett mått på hur bra ett spel är och hur villig spelaren är att spendera sin tid i spelet. Livssimuleringspel försöker ofta att spegla en vardag och strävar efter att vara verklighetstroga. Detta leder till en fråga om en grafik med högre fidelitet ökar immersion i livssimuleringspel. *The Sims 4* (2014) och *inZOI* (2025) är två exempel på livssimuleringspel med liknande spelmekaniker, men med olika grafiska uttryck. Spelupplevelsen hos spelare av respektive spel undersöktes efter en spelsession via enkätfrågor, intervjuer och observationer. Det gick inte att styrka att en högre grafisk fidelitet leder till ökad immersion i livssimuleringspel. Forskningen kan tas vidare genom att utöka studien i antalet deltagare, fler speltitlar eller genom att bland annat undersöka sambandet mellan immersion och grafisk fidelitet i andra spelgenrer.

Nyckelord: grafisk fidelitet, immersion, livssimuleringspel

Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	3
2.1	Grafisk stil i spel	3
2.2	Realism och stilisering	3
2.3	Grafisk fidelitet.....	4
2.4	Immersion.....	5
2.5	Realism, stilisering och sambandet med immersion	6
2.6	Livssimuleringspel	7
2.7	InZOI och The Sims 4	8
3	Problemformulering	10
3.1	Metodbeskrivning	10
3.1.1	Forskningsdesign och metodval	10
3.1.2	Deltagare och urval	11
3.1.3	Spelmiljö och förberedda sparfiler	12
3.1.4	Genomförande av undersökningen	13
3.1.5	Val av analysmetoder	14
3.2	Forskningsetik	14
4	Analys	15
4.1	Deltagarnas bakgrund.....	15
4.2	Spelsessionen: spelstil och målsättning	15
4.3	The Sims som utgångspunkt	16
4.4	Immersion.....	16
4.5	Lägre grafisk fidelitet vs högre grafisk fidelitet.....	17
5	Sammanfattning och diskussion	19
5.1	Sammanfattning	19
5.2	Diskussion	19
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter	21
5.4	Framtida arbete	21
	Referenser	23
	Bibliografi	23
	Spel	24

1 Introduktion

Realism kan vid första anblick framstå som viktig egenskap i livssimuleringspel. Genrens namn antyder strävan efter att simulera vardagsliv, vilket skulle kunna leda till antagandet att en realistisk grafisk stil med hög grafisk fidelitet gynnar immersion i just den här genren. Detta antagande utmanas dock av faktumet att *The Sims 4* (2014) som har en stiliserad stil med lägre grafisk fidelitet, är det mest etablerade livssimuleringspelet. Trots att det numera finns utmanare med högre grafisk fidelitet. *The Sims 4* släpptes 2014 och är fortfarande, över ett decennium efter lanseringen, ett av de mest populära spelen (Steam 2025a; 2025b) inom genren. *The Sims 4* har därmed stort inflytande över hur livssimuleringspel utformas och uppfattas.

När *inZOI* (2025) släpptes i Early Access uppmärksammades spelet av både spelare och spelmedia som en potentiell utmanare till *The Sims 4*:s etablerade position inom genren (D'Anastasio & Lee 2025). En central del av diskussionen kring *inZOI* har varit spelets mer realistiska grafiska stil i kontrast till den stiliserade och mer överdrivna stil som *The Sims 4* använder. Det till trots har *The Sims 4* långt fler spelare än *inZOI* om man tittar på antalet spelare på plattformen *Steam* (Valve 2003).

Skillnader i spelarantal kan bero på flera faktorer, såsom spelens ålder, innehållsmängd och tekniska förutsättningar. Samtidigt lyfts grafisk stil ofta fram som en viktig aspekt i hur spel upplevs (Cho, Donovan & Lee 2018; Garver, Adamo & Dib 2018; Gerling, Birk, Mandryk & Doucette 2013; Hemraj 2024), särskilt i livssimuleringspel där spelaren förväntas engagera sig under längre spelsessioner. Detta väcker frågor kring hur olika stilval och grafisk fidelitet kan påverka spelarens upplevelse och immersion inom genren.

Den grafiska stilen och nivån på grafisk fidelitet i ett spel brukar väljas utifrån spelets vision och hur den förväntas tilltala den tilltänkta spelaren (Garver, Adamo & Dib 2018). Således bör både spelutvecklarna för både *The Sims 4* och *inZOI* haft goda skäl att välja en lägre grafisk fidelitet i form av stiliserad stil respektive en högre grafisk fidelitet i form av realistisk stil. Stiliserad stil kan ge ett mer fantasifullt intryck och realistisk stil kan ge en mer verklighetsnära känsla (Cho, Donovan & Lee 2018; Garver, Adamo & Dib, 2018; Hemraj 2024).

När en spelares uppmärksamhet uppslukas av ett spel brukar det benämnas som immersion. Om ett spel lyckas med det kan det sägas vara ett bra spel (Jennett et al. 2008). Det finns dock många faktorer som påverkar spelupplevelsen, och det är inte självklart vilken roll den grafiska stilen och graden av grafisk fidelitet spelar i detta sammanhang.

Detta väcker frågan om hur stor påverkan grafisk fidelitet har på immersion i spel, särskilt inom livssimuleringsgenren där en viss grad av realism ofta eftersträvas. En högre grafisk fidelitet innebär en mer verklighetstrogen grafisk stil, men det är oklart i vilken utsträckning detta faktiskt bidrar till spelarens upplevelse av immersion.

För att undersöka detta har en studie genomförts där deltagare fått spela *The Sims 4* och *inZOI* under likartade förhållanden. En sparfil med liknande miljöer och karaktärer skapades för varje spel och i en spelsession fick hälften av deltagarna spela *The Sims 4* och den andra halva spela *inZOI*. I urvalet ingick personer som inte spelade något av spelen regelbundet, men tidigare erfarenhet av spelen sågs som acceptabelt.

Spelsessionen observerades och deltagarna fick sedan svara på frågor kring immersion och grafisk fidelitet både i en enkät med flertalet Likertfrågor och i en semistrukturerad intervju. Därefter jämfördes de två gruppernas svar för att finna likheter och skillnader relaterade till immersion och grafisk fidelitet.

2 Bakgrund

2.1 Grafisk stil i spel

Grafisk stil i spel beskriver de visuella val som formar spelets utseende, såsom form, färg, proportioner och detaljnivå. Till skillnad från andra visuella medier måste grafiken i spel även ta hänsyn till interaktivitet och läsbarhet, eftersom spelaren förväntas tolka och reagera på grafiska element i realtid. Detta innebär att spel skiljer sig från andra medier, då grafik i spel också är ett centralt designverktyg snarare än något som endast ska vara estetiskt tilltalande.

Den grafiska inriktningen för ett spel utgår ofta från spelets övergripande vision och målgrupp. Beroende på genre och förväntad spelupplevelse kan olika grafiska stilar uppfattas som mer eller mindre passande (Garver, Adamo & Dib 2018; Järvinen 2002; Wilcox-Netepczuk 2013). Grafisk stil bidrar därmed till att skapa förväntningar hos spelaren kring hur spelet ska upplevas.

2.2 Realism och stilisering

Realism och stilisering är två övergripande benämningar på grafiska uttryck inom spel. Järvinen (2002) kategoriserade tidigt grafiska stilar i spel och delade in dem i tre huvudkategorier som han kallade för fotorealism (fotorealism), caricaturism (stiliserad) och abstractionism (abstraktionism). I den här rapporten kommer fotorealism och stilisering att beskrivas mer ingående. Det finns stora variationer inom dessa två områden, men de är snarare punkter på ett spektrum snarare än tydligt avgränsade kategorier. Realism kan beskrivas som en stil som strävar efter att efterlikna verkligheten, medan fotorealism strävar efter en ännu högre grad av visuell likhet med fotografiska avbildningar av verkligheten (Cho, Donovan & Lee 2018; Hemraj 2024; Järvinen 2002). Stilisering innebär i stället att verkligheten förenklas eller överdrivs för att framhäva vissa grafiska egenskaper, exempelvis proportioner eller uttryck. Järvinen (2002) beskriver stilen som att föreställningen av objekt och karaktärer påminner om tecknade serier eller karikatyrer.

När digitala spel först började utvecklas var tekniken en avgörande faktor för den grafiska representationen, där pixelgrafik (en slags stilisering) ofta var den enda möjliga lösningen. I takt med den tekniska utvecklingen har spelutvecklare fått större frihet att välja mellan olika grafiska uttryck samt nivåer av grafisk fidelitet. Både stilisering och fotorealism utgör många alternativ i takt med nya konstnärliga idéer samt tekniska framsteg ökar även variationen av grafiska stilar inom dessa två huvudkategorier (Järvinen, 2002).

I dag är fotorealism vanligt förekommande inom AAA-spel, där avancerad teknik och en hög grad av verklighetstrogen återgivning (hög grafisk fidelitet) ofta lyfts fram som attraktiva för spelare (Gerling et al. 2013). Realistiska karaktärer och miljöer kan bidra till att spelaren lättare uppfattar spelet som trovärdigt, vilket i vissa sammanhang kan öka immersionen (Gerling et al. 2013; Jennett et al. 2008; Wilcox-Netepczuk 2013).

Stiliserade grafiska uttryck kan erbjuda större kreativ frihet och flexibilitet i designen. Eftersom stilisering inte strävar efter att exakt efterlikna verkligheten kan överdrift och

förenkling användas för att tydliggöra uttryck eller funktion (Hölttä 2018; Järvinen 2002).

Hölttä (2018) argumenterar för att grafisk stil fungerar som ett tolkningsfilter i spel, där grafisk stil påverkar hur spelare uppfattar spelvärlden och dess narrativ. En realistisk grafisk stil kan signalera trovärdighet och autenticitet, medan en mer stiliserad stil kan skapa större tolkningsutrymme och symbolisk laddning. Detta innebär att valet mellan realism och stilisering inte enbart påverkar spelets grafiska uttryck, utan även hur innehållet tolkas och upplevs av spelaren.

I relation till livssimuleringspel är detta särskilt relevant eftersom genren ofta bygger på vardagliga situationer, sociala interaktioner och igenkännbara miljöer. Om grafisk stil fungerar som ett tolkningsfilter, som Hölttä (2018) beskriver, kan den påverka hur spelare uppfattar karaktärers handlingar, relationer och känslouttryck. I ett spel som simulerar vardagsliv kan exempelvis en mer realistisk stil förstärka upplevelsen av trovärdighet, medan en stiliserad stil kan skapa distans eller möjliggöra andra typer av tolkningar. Valet av grafisk stil kan därmed påverka hur engagerande och sammanhängande spelvärlden upplevs, vilket i förlängningen kan ha betydelse för spelarens immersion.

Grafisk stil kan förstås som ett spektrum. Cho, Donovan och Lee (2018) visar att gränsdragningen mellan realism och stilisering inte alltid är tydlig för spelare. I deras studie upplevde deltagare svårigheter att klassificera den grafiska stilen i *The Sims 3*, där spelet uppfattades som realistiskt till viss grad men inte fotorealistiskt. De realistiska situationerna och tematiska elementen gjorde att deltagarna förväxlade stil med innehåll, vilket illustrerar hur grafiska uttryck och spelkontext tillsammans påverkar hur grafisk stil uppfattas.

2.3 Grafisk fidelitet

Ordet "fidelitet" definieras på Cambridge Dictionary (u.å.) som "till den grad som en kopia av någonting visar den sanna karaktären av originalet". När det gäller grafisk fidelitet så handlar det om hur verklighetstrogen grafiken är verkligheten. Hög grafisk fidelitet kännetecknas ofta realistiska material, avancerade shaders och detaljerade modeller medan låg grafisk fidelitet präglas av förenklade former och lägre detaljnivå. Grafisk fidelitet är nära kopplad till teknisk utveckling, men är inte nödvändigtvis synonymt med realism, då både realistiska och stiliserade spel kan ha olika nivåer av fidelitet gällande olika aspekter av det grafiska uttrycket. Ett spel kan till exempel ha avskalade former och förenklade texturer (lägre grafisk fidelitet), men ändå använda en verklighetstrogen ljussättning (högre fidelitet). Ett realistiskt spel som strävar efter att vara verklighetstroget brukar på grund av den grafiska visionen välja tekniker som medför högre grafisk fidelitet än ett stiliserat spel.

Tidigare forskning har visat att högre grafisk fidelitet i vissa fall kan bidra till en förbättrad spelupplevelse. I en studie av Gerling et al. (2013) jämfördes två versioner av enkla 2D-spel, där ena versionen använde en abstrakt grafisk stil med låg fidelitet och den andra versionen en mer stiliserad grafisk stil med högre fidelitet. Resultaten visade att versionen med högre fidelitet gav en förbättrats spelupplevelse i ett av spelen men inte i det andra. Det spel som hade enklare spelmekanik visade ingen tydlig skillnad mellan låg och hög fidelitet.

Författarna menar därför att sambandet mellan grafisk fidelitet och spelupplevelse är beroende av kontext, speltyp och mekanik, samt att fler studier behövs, särskilt inom tredimensionell grafik. Trots detta pekar studien på att teknisk utveckling och möjligheten till högre grafisk fidelitet ofta uppfattas som tilltalande för spelaren och kan påverka beslutet att köpa ett spel (Gerling et al. 2013).

I detta examensarbete används begreppet grafisk fidelitet för att beskriva graden av visuell detaljrikedom och teknisk komplexitet i ett spels grafiska stil. Hög grafisk fidelitet avser här visualiseringar med detaljerade modeller, realistiska material, avancerad ljussättning, skuggor och texturer, samt ett uttryck som i högre grad efterliknar verkligheten. Av den anledningen betraktas *inZOI* som ett spel med högre grafisk fidelitet än *The Sims 4*, eftersom det eftersträvar en mer detaljrik och verklighetsnära grafisk stil. Den forskning som tas upp i den här texten relaterat till stiliserad stil och realistisk stil görs utifrån perspektivet att stiliserad grafik generellt har lägre grafisk fidelitet och realistisk grafik har generellt en högre grafisk fidelitet.

2.4 Immersion

Begreppet immersion används ofta för att beskriva graden av engagemang och inlevelse i spel. Det är en av flera beståndsdelar till spelupplevelsen (Gerling et al. 2013). Det brukar beskrivas som ett tillstånd där spelaren är så engagerad i spelet att fokus på omvärlden minskar och uppmärksamheten i hög grad riktas mot spelvärlden (Caroux, Isbister, Le Bigot & Vibert 2015; Jennett et al. 2008). Ett flertal forskare har dock tyckt att begreppet immersion inte har varit helt tydligt och att det har behövts definieras bättre (Brown & Cairns 2004; Wilcox-Netepczuk 2013). Brown och Cairns (2004) intervjuade spelare för att ta reda på hur spelare beskriver immersion för att sedan ta fram en definition utifrån det. De kom fram till att spelaren inte har en total immersion hela tiden, utan immersion existerar på en skala och barriärer både i form av spelarens egna preferenser och i spelets utformning kunde förhindra djupare immersion.

De delade in immersion i tre stadier som går från lägre till högre immersion: engagemang (engagement), försjunkenhet (engrossment) och total immersion (total immersion). En engagerad spelare är intresserad av att fortsätta spela, en försjunken spelare är påverkad känslomässigt av spelet och en helt immerserad spelare är avskärmad från verkligheten till den grad att spelet är allt de lägger märke till. Wilcox-Netepczuk (2013) hade ett annat perspektiv på immersion. Han menade att immersion kunde ha med spelarens förväntningar att göra. När spelaren vet vad den har att förvänta sig av spelet i form av till exempel genre eller gameplay fortgår immersionen, men när förväntningarna bryts så bryts även immersionen.

Jennett et al. (2008) undersökte huruvida immersion går att mäta och visade att det är möjligt att studera fenomenet både genom subjektiva och objektiva metoder. De använde sig av en kombination av enkäter för att fånga spelares subjektiva upplevelser samt kvantitativa mätmetoder, såsom ögonrörelser och tidsåtgång för att utföra uppgifter. Resultaten visade samband mellan var spelare fokuserade sin blick och hur de skattade sin upplevda immersion. Studien visade även att ett starkt känslomässigt engagemang, oavsett om känslorna var positiva eller negativa, bidrog till ökad immersion. Exempelvis kunde känslor av oro eller rädsla för att misslyckas stärka upplevelsen att vara uppslukad av spelet.

Cissell (2013) visar att kroppsstil hos datoranimerade karaktärer påverkar hur ansiktsuttryck och känslor tolkas. Studien indikerar att emotionell perception inte enbart är kopplad till ansiktsanimationer, utan till karaktärers hela grafiska gestaltning. Realistiska kroppar tenderade att göra subtila uttryck mer trovärdiga, medan stilsiterade proportioner kunde förstärka eller förändra hur känslor uppfattades. Eftersom Jennett et al. (2008) framhåller att känslomässigt engagemang är en central komponent i immersion, kan grafisk stil och fidelitet indirekt påverka immersion genom att påverka hur känslor tolkas och upplevs.

Immersion påverkas av en rad olika omständigheter. Jennett et al. (2008) menar att immersion inte enbart är kopplad till grafiska eller tekniska faktorer utan uppstår genom ett samspel mellan spelaren uppmärksamhet, känslomässiga investering och spelets utformning. Wilcox-Netepczuk (2013) hävdar något liknande. Han beskriver hur immersion är en liknande känsla hos alla spelare oavsett vilket spel som har frambringat känslan. Han menar att den här känslan måste gå att uppnå på olika sätt i olika spel eftersom alla spel har olika beståndsdelar som grafik, berättelse eller något helt annat. Vidare tar Caroux et al. (2015) upp olika interaktioner mellan spelet och spelaren som kan påverka spelarens känsla av immersion. Utrustning för spelarinput som handkontroller eller tangentbord och även output-utrustning som skärmar eller högtalare påverkar spelupplevelsen. Även spelets grad av utmaning och svårighet, liksom narrativ och gameplay är saker att ta hänsyn till. Detta gör immersion till ett komplext begrepp, särskilt relevant att undersöka i relation till grafisk fidelitet och långsiktigt spelande i livssimuleringspel.

2.5 Realism, stilisering och sambandet med immersion

Wilcox-Netepczuk (2013) undersökte sambandet mellan realism och immersion i en litteraturöversikt. Han menade att realistisk stil i många fall kan bidra till ökad immersion, men att detta inte gäller för alla typer av spel. Det finns exempelvis spel där spelare ändå rapporterar hög grad av immersion. Detta tyder på att relationen mellan realism och immersion är mer komplex än att högre realism automatiskt leder till en starkare spelupplevelse.

Dubosc, Gorisse, Christmann och Richir (2023) rapporterar liknande resultat i sin studie av hur graden av stilisering och realism i ansikten påverkar hur personer uppfattar realism, attraktivitet och känsla av obehag. I studien gick deltagare titta på videoklipp av manliga och kvinnliga ansikten i stilsiterad, semi-realistisk och realistisk stil med olika intensitet i ansiktsuttrycken. Därefter fick deltagarna bedöma sina upplevelser genom frågor baserade på Likertskalor.

Resultaten visade att realistiska karaktärer uppfattades som mest realistiska även när ansiktsuttrycken var överdrivna. Samtidigt minskade upplevd attraktivitet ju mer överdrivna uttrycken blev. I vissa fall upplevdes semi-realistiska karaktärer som mer attraktiva än helt realistiska motsvarigheter. Forskarna menar att detta kan bero på att semi-realistiska karaktärer behåller realistiska proportioner samtidigt som vissa drag, såsom större ögon eller jämnare hud förstärks. När ansiktsuttrycken blev mycket intensiva ökade även deltagarnas upplevelse av obehag.

Detta kan förklaras av att immersion inte enbart påverkas av graden av grafisk realism utan av flera samverkande faktorer. Exempelvis kan hög realism bidra till ökad inlevelse genom att skapa en mer verklighetstrogen upplevelse, men det kan också ha motsatt effekt om grafiska detaljer upplevs som obehagliga eller onaturliga. Detta kan relateras till fenomen som "uncanny valley", där karaktärer som är nästan, men inte helt realistiska kan skapa en känsla av obehag hos betraktaren.

Vidare kan stiliserad grafik i vissa fall främja immersion genom att vara mer lättolkad och konsekvent i sitt grafiska uttryck, vilket kan underlätta spelarens förståelse och interaktion med spelvärlden. Detta innebär att en högre grad av grafisk fidelitet inte nödvändigtvis leder till en starkare känsla av immersion, utan att sambandet är beroende av hur den grafisk stilen upplevs i sitt sammanhang.

Även om studien inte direkt undersöker immersion i spel visar resultaten att graden av realism och stilisering kan påverka hur grafisk fidelitet uppfattas och tolkas av betraktare. Studien visar att grafiska egenskaper såsom realism, stilisering och uttrycksintensitet kan påverka hur karaktärer upplevs emotionellt. Detta är relevant i relation till immersion, eftersom spelarens upplevelse av trovärdighet, attraktivitet, eller obehag kan påverka hur lätt spelaren blir immerserad i världen.

2.6 Livssimuleringsspel

Livssimuleringsspel är en spelgenre som fokuserar på att simulera vardagliga aktiviteter, sociala relationer och livsval snarare än traditionella spelmål såsom poäng eller nivåer. Spelaren ges ofta stor frihet att skapa och forma karaktärer, miljöer och berättelser utifrån egna val, vilket gör genren särskilt öppen och spelardriven.

Genrens popularitet kan delvis förklaras av dess öppna struktur och låga tröskel för deltagande eftersom spelaren sätter själv sina mål och tempo. Detta gör att genren över lag kan anpassas efter olika spelstilar och egna preferenser, vilket i sin tur gör genren tillgänglig för en bredare målgrupp och bidrar till långsiktig popularitet.

Det finns tre centrala områden inom livssimuleringsgenren: karaktärsskapande, byggande av hus samt relationer. En ny spelomgång påbörjas oftast i karaktärsskaparen, där spelaren väljer allt från ålder och ögonform till personlighetsdrag och livsmål. När spelaren är nöjd med sina karaktärer väljes en tomt där de kan bosätta sig, varefter hemmet byggs eller inreds.

Utöver karaktärsskaparen och byggläget finns även ett spelläge, där spelaren tar kontroll över karaktärernas vardag. Genom interaktion med objekt och andra karaktärer får spelaren tillgång till en rad olika handlingar. Det är dock interaktioner med andra karaktärer som erbjuder flest valmöjligheter. Dessa handlingar kan vara vänliga, romantiska, familjära eller otrevliga.

Genom dessa interaktioner kan spelarens karaktär exempelvis skaffa en partner, utveckla vänskapsrelationer eller lära känna kollegor. Det är i dessa processer som relationerna formas, vilket också är en central del av genren och något som ges stort utrymme i spelen.

The Sims 4 har en stabil närvaro i livssimuleringsgenren, men utöver det har det under de senaste åren funnits flera stora spelprojekt varit under utveckling. Däribland *Paralives* (2026) och *Life by You* (Lilja 2024). Dessa projekt har haft flera olika

inriktningar och ambitioner men antingen inte ännu släppts eller lagts ned under utvecklingen. I nuläget är *inZOI* det enda nyare jämförbara livssimulerings-spelet som finns tillgängligt på marknaden. Trots detta visar statistik att *The Sims 4* har fler spelare än *inZOI*. Båda spelen finns med på topp 25–50 som bästsäljare på *Steam* (Valve 2003) under 2025 (Steam 2025a). Det går ej att utläsa vilken av dem som har sålt mest på grund av hur listan är strukturerad. Däremot är *inZOI* inte med på topp 100 över mest spelade spel under samma kalenderår, till skillnad från *The Sims 4* som ligger kvar på topp 25–50 (Steam 2025b). Denna avsaknad av spelare för *inZOI* jämfört med *The Sims 4* reflekteras även i statistik för toppnoteringen för antal spelare under 24 timmar. Datan är tagen från 2026-01-28. Då var *The Sims 4*:s topp 36 739 spelare och *inZOI*:s motsvarande siffra var 2076 spelare (SteamDB 2026a; 2026b).

2.7 *InZOI* och *The Sims 4*

Spelen som har valts ut för detta examensarbete är *The Sims 4* och *inZOI*, dessa spel representerar genren genom att de låter spelaren skapa, styra och följa karaktärernas vardagsliv över tid. Båda spelen bygger på öppna system där spelaren ges stor frihet att forma karaktärer, relationer och livssituationer utan tydligt definierade slutmål.

The Sims-serien har sedan starten haft en dominerande position inom genren och har under lång tid varit det mest etablerade exemplet på livssimuleringsspel. Den ursprungliga idén bakom *The Sims* (2000) utvecklades av Will Wright, som i intervjuer har beskrivit spelet som ett virtuellt dockhus (*The Guardian* 2008). Fokuset låg på att observera och styra karaktärernas vardagsliv. Serien har gjort sitt avtryck på hur genren uppfattas och vilka grundläggande system och funktioner som förknippas med livssimulering, såsom karaktärsskapande, relationssystem och vardagliga aktiviteter. *The Sims 4*, som är den fjärde huvudtiteln i serien, bygger vidare på dessa etablerade system och konventioner och representerar en välkänd tolkning av genren.

inZOI introducerades som en ny aktör inom livssimuleringsgenren 2025 och har uppmärksammats som en potentiell utmanare till *The Sims*-seriens etablerade position. Spelet bygger på liknande grundidéer kring vardagsliv och karaktärsstyrning, men särskiljer sig genom en högre grafisk fidelitet och ett grafiskt uttryck som ligger närmare fotorealism. Hjungjun “Kjun” Kim som är CEO över Krafton Inc.:s (Krafton Inc. 2018) *inZOI*-studio uttryckte i en artikel att han upplevde *The Sims 4* som begränsat både kulturellt och grafiskt (*Bloomberg* 2025). I stället för USA-centriskt fokus har *inZOI* en mer asiatisk inriktning som studion hoppas ska tilltala den asiatiska marknaden. Detta gör *inZOI* till ett relevant exempel på hur genren kan tolkas och vidareutvecklas med andra grafiska ambitioner än de som traditionellt förknippas med giganten *The Sims 4* inom livssimuleringsspel. Vid Early Access-släppet fick *inZOI* god kritik för sin grafik, men en del spelare tyckte att spelet kändes “sterilt” och “själlöst”. Kim har träffat en tidigare medarbetare på *The Sims*-serien, Charles London, som rådde honom till att inte använda sig av fotorealistisk stil. London menade att teknologins framsteg inom spelutvecklingen är ett hot mot trovärdigheten i upplevelsen och att spelarna kommer att döma om realism förbättrar immersion eller om den försämrar den (*Bloomberg* 2025).

Valet av *The Sims 4* och *inZOI* som fallstudier grundar sig i deras gemensamma tillhörighet till livssimuleringsgenren, samtidigt som de representerar två tydligt skilda nivåer av grafisk fidelitet. *The Sims 4* kan ses som ett exempel på lägre grafisk fidelitet

och en mer etablerad tolkning av genren medan *inZOI* representerar en högre grafisk fidelitet och en nyare tolkning. Tillsammans möjliggör dessa spel en jämförelse av hur olika grader av grafisk fidelitet kan tillämpas inom likartade spel och vilka konsekvenser detta kan ha för spelarnas spelupplevelser.

3 Problemformulering

Nivån av grafisk fidelitet kan antas spela en roll för hur immersion upplevs i livssimuleringsspel då den grafiska stilen påverkar hur spelaren tolkar och intresserar sig för spelets värld. Samtidigt är sambandet mellan grafisk fidelitet och immersion inte helt självklart. Olika grafiska uttryck kan stödja immersion på olika sätt, exempelvis genom realism, tydlighet eller flexibilitet. Det finns ett behov att närmare undersöka hur grafisk fidelitet relaterar till immersion inom livssimuleringsspel. Detta leder till problemformuleringen:

Påverkar grafisk fidelitet immersionen i livssimuleringsspel?

3.1 Metodbeskrivning

I efterföljande text kommer användningen metoder och genomförande av studien att beskrivas. Beskrivningen kommer att gå in på hur datainsamling och urval har gått till samt hur resultatet har sammanställts.

3.1.1 Forskningsdesign och metodval

Enkäten användes som metod för att samla in kvalitativa data om deltagarnas upplevelser. En fördel med enkäter är att deltagare tenderar att svara mer ärligt jämfört med frågor om rör subjektiva upplevelser (Bryman et al., 2025). Enkäter är dessutom väl lämpade för frågor med fasta svarsalternativ, då dessa möjliggör jämförelser mellan deltagare. I denna studie utformades enkäten främst med Likertskalor (se Appendix A), graderade från 1 till 5, där svarsalternativen sträckte sig från "inte alls" till "mycket". Användningen av Likertskalor innebar att datan bestod av ordinalvariabler, vilket underlättade jämförelser mellan de två deltagargrupperna. Samtidigt innebär denna typ av frågor en begränsning, de då ger begränsat utrymme för deltagarna att ge sitt svar.

För att komplettera enkäten och möjliggöra en djupare förståelse av deltagarnas upplevelser användes därför en semistrukturerad intervju (se Appendix B). Eftersom undersökningsledarna fanns i närheten kunde deltagarna ställa förtydligande frågor vilket kan ha minskat eventuella oklarheter i enkäten. Intervjuerna genomfördes direkt efter spelsessionen och baserades på en intervjuguide, vilket gjorde det möjligt att både styra samtalet mot relevanta områden och ställa följdfrågor. Detta gav deltagarna möjlighet att utveckla sina resonemang, samtidigt som svaren förblev jämförbara mellan deltagarna.

Valet av en semistrukturerad intervju motiveras av studiens avgränsade fokus, där både jämförbarhet och viss fördjupning eftersträvades. En mer ostrukturerad intervju hade kunnat ge djupare insikter, men riskerat att generera data som var svår att jämföra.

Enkäten skapades via Google Forms (Google, 2008), vilket möjliggjorde en effektiv insamling av svaren och förenklade sammanställningen av resultaten. Ett pappersbaserat alternativ övervägdes, men valdes bort då digital insamling bedömdes som mer praktisk. Eftersom ingen känslig information samlades in ansågs plattformens säkerhetsnivå vara tillräcklig.

I stället för att undersöka frågeställningen med en enkät och efterföljande intervju kunde exempelvis mätning av fysiologiska reaktioner såsom andningsfrekvens eller puls ha

använts för att undersöka emotionella responser i samband med spelande. Fysiologiska mätningar bedöms dock som mindre lämpliga i denna studie då även om det går att relatera till immersion kan det vara svårt att entydigt koppla sådana reaktioner till specifika aspekter av immersion (Jennett et al. 2008) som till exempel grafisk fidelitet. Dessutom saknades det resurser för att kunna införskaffa mätutrustning som skulle kunna ha fångat tillförlitliga data.

Utformningen av enkätfrågorna tog sin utgångspunkt i tidigare forskning om immersion, främst Jennett et al. (2008), som identifierade flera aspekter av immersion, såsom kognitivt engagemang, känslomässig investering, dissociation från omvärlden samt upplevd kontroll. Dessa aspekter anpassades till studiens fokus på grafisk fidelitet. Enligt Bryman et al. (2025) rekommenderades användning av omvända frågor i Likertskalor för att identifiera svarstendenser hos deltagare. Detta tillvägagångssätt användes dock endast i begränsad utsträckning, då enkäten är till stor del baserad på Jennett et al.:s (2008) omarbetade frågeformulär, där omvända frågor hade minskats på grund av att deltagare upplevde dem som förvirrande. Antalet frågor avgränsades för att balansera behovet av jämförbar data med risken att deltagarna skulle uppleva enkäten som för omfattande, vilket hade kunnat påverka svarens kvalitet.

Studien inspirerades metodologiskt även av Gerling et al. (2013), som undersökte sambandet mellan grafisk fidelitet och spelupplevelse genom speltester och efterföljande enkäter. Till skillnad från deras studie, där samma spel testades i olika grafiska versioner för att minimera störande variabler, utgick denna studie från två befintliga spel med liknande grundläggande spelmekaniker och gameplay, fast med olika grafisk fidelitet. Den grafiska fideliteten hos både *The Sims 4* och *inZOI* är högre än i de spel som användes i Gerling et al.:s (2013) studie. Av tidsskäl fick varje deltagare i den här studien endast testa ett av spelen, vilket innebär att jämförelsen gjordes mellan två grupper snarare än inom samma deltagare.

3.1.2 Deltagare och urval

För att säkerställa att deltagarna hade tillräcklig erfarenhet av de två livssimulerings spelen, *The Sims 4* och *inZOI*, fick de spela ett av spelen i cirka 45 minuter innan de besvarade enkäten och intervjufrågorna. Hälften av deltagarna fick spela *inZOI* och den andra hälften fick spela *The Sims 4*. Deltagare som spelade *The Sims 4* eller *inZOI* regelbundet exkluderades för att minska risken att deltagarna redan hade starka förutfattade uppfattningar av spelen. Deltagare rekryterades genom inlägg på internetforum som författarna hade tillgång till i egenskap av universitetsstudenter, samt genom föreningar och arbetsplatser inom deras nätverk.

När det kommer till urvalet så behövdes deltagare som hade spelat de aktuella spelen antingen på egen hand eller genom att möjliggöra en spelsession för dem. Ett urval baserat på aktiva spelcommunities övervägdes då det skulle kunna ge stort antal deltagare, men riskerade samtidigt att innebära bias, då dessa spelare ofta redan har ett starkt intresse för spelet. Av den anledningen valdes det alternativet bort. Ett urval med en mer neutral inställning till spelen bedömdes därför som mer lämpligt. Samtidigt var det svårt att hitta deltagare helt utan tidigare erfarenhet av *The Sims*-serien, eftersom den har haft en dominerande roll i livssimuleringsgenren under lång tid. För att minska effekten av en redan tidigare starkt foramad åsikt valdes det att inte ha med deltagare som spelar *The Sims 4* eller *inZOI* regelbundet, men att en viss erfarenhet var acceptabelt.

För att säkerställa att deltagarna hade tillräcklig förståelse för spelen för att kunna besvara enkät- och intervjufrågorna fick deltagarna spela spelet under kontrollerade former.

Ett annat potentiellt problem som skulle kunnat uppstå genom valet av spel kommer just från den högre grafiska fideliteten i *inZOI* och om deltagaren redan har exponerats för *The Sims 4*. Deltagaren skulle i så fall eventuellt kunna uppleva en slags “wow-faktor” och förundras över den högre grafiska fideliteten. Det är något som togs hänsyn till i analysen av den insamlade datan.

3.1.3 Spelmiljö och förberedda sparfiler

Det övervägdes att enbart visa visuella artefakter såsom bilder eller videomaterial för att exponera deltagarna för grafiken i respektive spel. Detta bedömdes som otillräckligt, då immersion i livssimuleringsspel i hög grad uppstår genom aktivt spelande. Med andra ord skulle de exponeras för grafiken, men immersion skulle inte uppstå. Eftersom immersionen i livssimuleringsspel är det som skulle undersökas fanns tron att bäst effekt skulle uppnås om deltagarna fick chansen att leva sig in i spelet genom att spela det.

Med tanke på att det i grunden är två olika spel, om än liknande sådana, var det omöjligt att uppnå precis samma spelomgång för två deltagare. Spelen innehåller ett stort antal möjliga val, och spelarens frihet att styra sin egen spelomgång är en central del av genren. Därför fanns en vilja att inte ta bort för mycket av deltagarens val, men förbereda en sparfil där de hade möjlighet att testa på spelet så autentiskt som möjligt under någorlunda kontrollerade former.

För att skapa så likartade förutsättningar som möjligt för deltagarna förbereddes en sparfil i respektive spel med liknande miljöer, karaktärer och grundförutsättningar (se Appendix C). Detta gjordes för att minska antalet störande variabler. Spelfilerna konstruerades så att miljöer, karaktärer och grundförutsättningar i största möjliga mån motsvarade varandra. Enbart grundspelet användes och inga nedladdningsbara tillägg (DLC) inkluderades. I varje sparfil fanns två karaktärer, en manlig och en kvinnlig, så att deltagaren direkt kunde interagera med en annan karaktär. Utseende och klädstil är baserade på slumpmässigt valda foton som finns online. Karaktärerna gavs olika personligheter för att skapa variation i interaktionerna och för deltagaren. Karaktärerna bodde i ett enplanshus med två sovrum, ett kök, ett vardagsrum, ett badrum, ett kontor och en trädgård. I huset fanns en mängd hobbyföremål. Ingen av karaktärerna hade ett jobb och sparfilen innehöll tillräckligt med pengar för att deltagaren inte skulle begränsas i sina handlingar.

I vanliga fall brukar en spelomgång börja med att skapa en karaktär och bygga hus, men med tanke på den korta tiden som deltagarna hade på sig att förkovra sig i spelen var det redan förberett i sparfilen och deltagarna kunde direkt ge sig in i spelläget. Deltagarna gick visserligen potentiellt miste om två viktiga delar av spelet, men genom att göra det på det här viset undveks en situation där en spelare tillbringade hela de 45 minuterna med att skapa en karaktär utan att interagera med några andra spelmekaniker. Deltagarna kunde fortfarande välja att redigera sitt utseende eller bygga om sitt hus om de så önskade. Om deltagarna hade skapat sina karaktärer från grunden och byggt sitt hus själva hade de troligtvis varit mer investerade i spelet. Med förutbestämda karaktärer fanns risken att de skulle ogilla karaktärerna och inte bry sig om dem.

I båda spelen finns en mängd val som både kan ge en frihet till spelaren, men som potentiellt kan göra att de inte vet var de ska börja någonstans. Av den anledningen fick deltagarna 5 enkla uppgifter att utföra, både för att sätta mål och därför uppmuntra interaktion med spelets mekaniker (se Appendix D). Samtidigt fanns en risk att alltför styrda uppgifter kunde påverka känslan av kontroll och därmed immersion, vilket beaktades vid utformningen av uppgifterna. Alternativ till detta hade kunnat vara att be deltagarna att själva sätta upp mål för sin spelomgång, men om de inte känner till spelet sedan innan kan det vara svårt att komma på ett mål själv. De kunde även ha presenterats med några exempel på större mål att sträva efter som de sedan hade kunnat välja mellan. Risken med ett större mål är dock att de kanske inte skulle hinna uppnå det under sin spelsession. Alternativet att inte ha några uppgifter alls fanns också, men med risken att deltagarna hade känt sig mållösa.

3.1.4 Genomförande av undersökningen

Ett pilottest genomfördes efter vilket en del frågor justerades och problem med högtalare löstes. Deltagarna delades in i två grupper, där hälften spelade *The Sims 4* och den andra halvan spelade *inZOI*. Det var sex deltagare totalt. Tre deltagare i varje spelgrupp. Anledningen till att varje deltagare enbart spelade ett spel istället för båda var av tidsskäl. En spelsession tog 45 minuter av aktivt spelande för att deltagarna skulle få så lång tid som möjligt för att sätta sig in i spelet och ha möjlighet att bli immerserade. Om deltagarna hade spelat båda spelen hade det tagit mycket av deras tid i anspråk vilket hade kunnat minska antalet personer som var villiga att delta i studien. Under spelsessionen fick deltagaren utföra ett antal förutbestämda uppgifter för att säkerställa att liknande handlingar utfördes i alla spelomgångar och för att ge dem ett mål att uppnå (se Appendix D).

Studien genomfördes i ett användbarhetslabb som var inrett som en lägenhet för att efterlikna en hemmiljö och skapa en lugn spelkontext. En undersökningsledare stannade i rummet för att observera och vara tillgänglig för eventuella frågor från deltagaren vilket kunde minska mindre tekniska eller praktiska problem. Detta medförde dock risken att deltagaren kunde känna sig övervakad eller att undersökningsledare rörde sig eller lät och kunde bryta deltagarens eventuella immersion. Spelsessionen kunde ha observerats från ett annat rum med envägsglas eller via en speglad datorskärm. Det bestämdes dock att nyttan för deltagaren att ha en undersökningsledare att ställa frågor till var större. Ett testprotokoll användes för att anteckna iakttagelser från spelsessionen (se Appendix E).

Hälften av deltagarna fick spela *inZOI* och andra hälften fick spela *The Sims 4*. Det var slumpmässigt valt vem som fick spela vilket spel. Ett annat sätt att göra på hade varit att alla deltagare hade fått spela båda spelen. Då hade det gått att jämföra samma deltagarens upplevelse av båda spelen med sig själv och fått ett tillförlitligare resultat. När en deltagare spelar enbart ett av spelen kan det vara svårt att veta om dess upplevelse beror på det spelet den testat eller om det har med individens personlighet att göra. Om deltagaren hade testat fler spel hade det gått att se mönster i dennes svar. På grund av tidsbrist valdes det att enbart låta varje deltagare spela ett av spelen.

3.1.5 Val av analysmetoder

Enkätens svar sammanställdes och delades upp efter spelat spel (se Appendix F). De frågor som hade Likertskalor med ordinalvariabler analyserades genom ett mått på centraltendens i form av medianvärden för att kunna jämföra *inZOI*-gruppen och *The Sims 4*-gruppens data. De frågor som hade utfall i nominalvariabler fick i stället ett modalvärde. Därefter jämfördes gruppernas centraltendenser i en korstabell för att identifiera eventuella skillnader mellan grupperna.

Anledningen till att ett medianvärde användes som centralmått till Likertsvaren i enkäten (se Appendix F) i stället för ett modalvärde var att det var en väldigt liten datamängd i enkäten. Det var endast tre svarande i varje grupp och oftast fem olika svarsalternativ, vilket innebär en möjlighet att ingen valde samma svar som någon annan i gruppen, om så var fallet existerade inte ett modalvärde. Användningen av ett medelvärde föll bort då det framförallt används för intervall- eller kvotvariabler (Bryman et al. 2025). I vissa fall kan det användas för ordinalvariabler, men detta var inte ett passande fall på grund av liten datamängd.

För intervjuanalysen övervägdes grundad teori, men då analysmetoden för analysmetoden bestämdes först efter datainsamlingen föll det bort som alternativ då metoden måste påbörjas innan datainsamlingen är klar (Bryman et al. 2025). I stället valdes tematisk analys med en kodningsmetod som ligger närmare Charmaz än Strauss och Corbin, även om alla steg inte följdes exakt. De inspelade intervjuerna transkriberades. Sedan valdes det på grund av tidsbrist att koda varje intervju svar till 1–2 korta meningar, istället för att omvandla varje transkriberad mening till en kod. Därefter identifierades teman i kodningen som kunde relateras till forskningens fokus (se Appendix G). Detta innebär eventuellt att information och nyanser har förlorats i kodningen.

3.2 Forskningsetik

Den här studien har använts av Vetenskapsrådets forskningsetiska principer (Vetenskapsrådet 2002) under utformningen av studiens upplägg. Deltagarna har fått information om att det är helt frivilligt att delta och att de när som helst kan ångra sin medverkan. De har fått övergripande information om vad som kommer att ske innan spelsessionen och efterföljande enkät och intervjuer. Samtliga deltagare är över 18 år och har fått uttrycka sitt samtycke innan undersökningen påbörjats.

Inga uppgifter som presenteras i det här examensarbetet ska gå att knyta till en specifik person. I de fall då intervjuerna har spelats in har de raderats efter transkription. Alla uppgifter som har samlats in under undersökningarna kommer enbart att användas till detta examensarbete.

4 Analys

Detta avsnitt presenterar en analys av resultaten från studiens enkät, intervjuer och observationer (se Appendix E; Appendix F; Appendix G). Syftet är att undersöka hur deltagarna upplevde grafisk fidelitet och immersion i de två livssimulerings spelen *The Sims 4* och *inZOI*. Materialet analyserades genom att identifiera återkommande teman i deltagarnas svar och upplevelser. Dessa teman organiserades i flera kategorier, bland annat spelupplevelse, engagemang, spelmekanik och grafisk stil. I följande avsnitt presenteras analysen av resultaten.

4.1 Deltagarnas bakgrund

Studien genomfördes av ett mindre antal deltagare som rekryterades genom inlägg på internetforum som används av studenter på Högskolan i Skövde. Utöver detta rekryterades några deltagare genom författarnas bekantskapskrets. Totalt deltog sju personer i studien. Den första deltagaren användes som ett pilottest för att testa undersökningens upplägg och inkluderades därför inte i analysen av resultaten. Analysen baseras således på sex deltagare.

Av dessa identifierade sig fem deltagare som män, medan en deltagare angav könsidentiteten "vad som helst". Samtliga deltagare befann sig i åldersspannet 18–30 år. Deltagarna var eller hade varit studenter vid Högskolan i Skövdes tekniska utbildningar, vilket innebär att de hade stor datorvana. Genomsnittsdeltagaren angav att den hade storspelvana och spelade spel flera gånger i veckan. Majoriteten av deltagarna hade någon tidigare erfarenhet av *The Sims*-serien, vilket i vissa fall påverkade hur de beskrev och tolkade *inZOI*. I intervjuerna användes vid flertalet tillfällen *The Sims*-serien som en referenspunkt när deltagarna skulle förklara sina upplevelser av *inZOI*.

4.2 Spelsessionen: spelstil och målsättning

Under spelsessionen fick deltagarna ett antal enkla uppgifter för att säkerställa att de interagerade med centrala delar av spelets system. Dessa uppgifter innefattade bland annat att interagera med en annan medlem i hushållet, använda ett föremål kopplat till en hobby, utveckla en valfri färdighet, hantera karaktärens behov samt utforska den omgivande miljön (se Appendix D). Utöver dessa instruktioner fick deltagarna spela fritt och själva välja vilka aktiviteter de ville utföra under spelsessionen. Flera deltagare närmade sig spelet genom att sätta upp egna mål eller aktiviteter att genomföra under spelsessionen. Andra deltagare utforskade istället spelets funktioner mer fritt utan ett tydligt mål.

I vissa fall påverkade dessa självvalda mål hur immerserade deltagarna blev i spelet. Två deltagare uttryckte exempelvis specifika målsättningar, såsom att påbörja en så kallad *100 Baby Challenge* eller att utveckla ett företag i spelet. *100 Baby Challenge* är en utmaning vanlig bland *Sims*-spelare där målet är att skaffa 100 barn och uppfostra dem så snabbt som möjligt. Dessa två deltagare uttryckte större besvikelse än övriga deltagare över att spelsessionen tog slut.

Resultaten från enkäten visade vissa skillnader mellan spelen när det gäller motivation och vilja att fortsätta spela under spelsessionen. I fråga 55 ("Blev du besviken att spelomgången var slut när du blev avbruten?"), var deltagare som spelade *inZOI* i större utsträckning besvikna över att behöva sluta spela. Skillnaden mellan spelen var på den här frågan en av de största i enkäten, med ett medianvärde som skiljde sig med 3 steg på Likertskalan. De två deltagarna som hade satt upp egna tydliga mål som valde båda det högsta svarsalternativet.

När det gäller motivation att följa de uppgifter som gavs i studien visade fråga 35 ("Hur motiverad var du till att följa uppgifterna du fick?") på en högre motivation bland deltagarna som spelade *The Sims 4*. Samtidigt visar både intervjusvar och observationer att uppgifterna i stort sett uppfattades som neutrala och hade inte någon tydlig påverkan på spelupplevelsen. En av deltagarna uttryckte att det var uppgifter som skulle ha utförts naturligt även vid vanligt gameplay.

4.3 *The Sims* som utgångspunkt

Ett tydligt mönster i intervjuerna var att deltagarna ofta använde *The Sims*-serien som referenspunkt när de beskrev sina upplevelser av *inZOI*. Eftersom de flesta av deltagarna hade någon tidigare erfarenhet av *The Sims* fungerade serien som ett slags mentalt ramverk för hur ett livssimuleringspel förväntas fungera.

I flera fall jämfördes *inZOI* direkt med *The Sims*-serien när deltagarna skulle beskriva spelmekanik, tempo och spelkänsla. En deltagare uttryckte exempelvis att *inZOI* först uppfattades som ett lugnt spel vilket delvis kan tolkas som en förväntan baserad på tidigare erfarenheter av *The Sims*-spel. En annan deltagare hade förväntningen att *inZOI* skulle vara "en AI-version av *Sims 4*".

Detta tyder på att *The Sims*-serien i praktiken fungerar som en etablerad referenspunkt inom genren, vilket påverkar hur nya livssimuleringspel tolkas och förstås av spelare.

4.4 Immersion

Resultaten visar att flera faktorer påverkade deltagarnas upplevelse av immersion under spelsessionerna. En återkommande observation var att otydlighet i spelets system eller gränssnitt kunde minska känslan av immersion. När deltagarna hade svårt att förstå vissa funktioner eller interaktioner riktades deras uppmärksamhet mot att lösa dessa problem snarare än mot spelvärlden. Flera deltagare uttryckte även att det tog viss tid att komma in i spelet och förstå deras mekaniker. Först när deltagarna började att förstå hur systemen fungerade kunde deras försjunkhet i spelet öka.

Samtidigt identifierades flera faktorer som bidrog till ökad immersion. Dramatiska eller oväntade händelser i spelet upplevdes ofta som engagerande, liksom situationer där deltagarna hade tydliga mål att arbeta mot. Dessa mål kunde antingen vara självvalda eller uppstå genom spelets system.

Enkätsvaren visade generellt små skillnader mellan spelen när det gällde upplevd immersion. En av de lite större skillnaderna återfinns dock i fråga 23 ("Hur mycket kände du att spelet var något som du upplevde, snarare än något som du bara gjorde?"), där deltagarna som spelade *The Sims 4* i högre grad uppgav att de kände att spelet var något som de upplevde, snarare än något som de bara gjorde än deltagarna som hade spelat

inZOI. En annan fråga där stor skillnad kunde uppmätas var fråga 32 ("Hur bra känner du att du presterade i spelet?") där spelarna upplevde att de hade presterat bättre i *The Sims 4* än i *inZOI*.

Av totalt 29 frågor i enkäten som mätte immersion var det 15 frågor där båda spelgrupperna fick exakt samma medianvärde. Av övriga frågor upplevde deltagarna mer immersion i *The Sims 4* på 7 frågor och mer immersion i *inZOI* på 7 frågor. Resultatet är mycket jämnt om man ser till antalet frågor som det ena spelet mäter högre i immersion än det andra. Även i svaren där det finns en skillnad är den liten, oftast runt 1 steg på Likertskalan.

4.5 Lägre grafisk fidelitet vs högre grafisk fidelitet

Det har inte gått att visa på en indikation att en högre grafisk fidelitet ökar immersion i livssimuleringsspel. Skillnaderna mellan spelen var generellt små i enkätresultaten. I de frågor där skillnader förekom var de oftast begränsade till mindre variationer i deltagarnas skattningar.

I enkäten fanns tre kontrollfrågor som var kopplade till grafisk detaljnivå för att kunna säkerställa om deltagarna uppfattade den högre grafiska fideliteten i *inZOI*. Resultatet på dessa frågor stärker att deltagarna uppfattade en skillnad i grafisk fidelitet mellan de två spelen och att *inZOI* var det spel som hade en högre grafisk fidelitet. En av frågorna återfinns i fråga 42 ("Till vilken grad upplevde du grafiken som detaljrik?"), där *inZOI* i högre grad uppfattades ha mer detaljrik grafisk stil än *The Sims 4* vilket inte var oväntat.

I fråga 51 ("Hur skulle du ranka hur mycket dessa alternativ har bidragit till din spelupplevelse?") fick deltagarna ge poäng till olika alternativ. Grafiken rankades högre för *inZOI*-spelarna, men det är svårt att dra några slutsatser med så små datamängder. Det är dessutom större skillnader inom alternativen "datorns skärm" och "spelkontroller" än vad det är i rankningen av grafiken.

Flera deltagare hade en positiv inställning till grafiken i *The Sims 4*. Den beskrevs bland annat som tilltalande, snäll, rolig och enkel. Några deltagare upplevde att den stiliserade grafiken gav spelet en vardaglig och lättsam känsla som passade genren väl. En deltagare uttryckte även en tydlig preferens för stiliserad grafik och uppgav att denna typ av grafiskt uttryck upplevdes som mer tilltalande än mer realistiska eller hyperrealistiska spel. För denna deltagare bidrog den mer realistiska grafiken stilen i *inZOI* därför inte till ett ökat intresse för spelet.

Samtidigt uppskattade flera deltagare även den högre grafiska detaljnivån i *inZOI*. En deltagare beskrev grafiken i *inZOI* som "Pretty. Spela spel som är fina är kul". Trots detta uttryckte en annan deltagare att grafiken i spelet inte upplevdes som helt realistisk. Detta tyder på att en högre grafisk fidelitet inte nödvändigtvis uppfattas som fullständig realism av spelare.

Dessa observationer ligger i linje med tidigare forskning. Gerling et al. (2013) visar att högre grafisk fidelitet i vissa fall kan bidra till en förbättrad spelupplevelse, men att effekten varierar beroende på spelets typ och design. Wilcox-Netepczuk (2013) menar i sin litteraturoversikt att realistiska grafiska stilar ofta kan stärka immersion, men att detta inte gäller för alla spel. Det finns även starkt stiliserade spel där spelare ofta rapporterar hög immersion. Dubosc et al. (2023) rapporterar liknande resultat.

I intervjuerna spekulerade även vissa deltagare kring hur upplevelsen hade förändrats om grafiken varit annorlunda. På frågan om hur mycket grafiken i *inZOI* hade bidragit till spelupplevelsen svarade en deltagare “Ja, kanske inte jättemycket. Jag tror jag hade haft en liknande spelupplevelse om grafiken hade varit annorlunda. Men sen ser det ju fint ut, så det är alltid nice.” En annan deltagare uttryckte liknande åsikter om samma spel “[...] Men när det kommer till visuell kvalitet annars så kände jag inte att det bidrog jättemycket, eller jag kände att det inte hade blivit mindre tilltalande om grafiken var lite lägre. Jag uppmärksammade vissa detaljer men jag skulle inte säga att det var avgörande för upplevelsen.” Samtidigt framkom att oavsett spel så uppfattades den grafiska stilen och därmed den grafiska fideliteten som passande för respektive spel.

I metoddiskussionen beskrevs tesen att den högre grafiska fideliteten i *inZOI* kunde innebära en slags “wow-faktor” om deltagarna hade en tidigare erfarenhet av den lägre grafiska fideliteten i *The Sims 4*:s grafiska uttryck. Det gick dock inte att identifiera några sådana tendenser i materialet.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Denna studie undersökte om grafisk fidelitet påverkar upplevelsen av immersion i livssimuleringsspel. Studien utgår från en jämförelse mellan *The Sims 4*, som använder en stiliserad grafisk stil med lägre grafisk fidelitet och *inZOI*, som använder en mer realistisk grafisk stil med högre grafisk fidelitet. Syftet var att undersöka hur spelare upplever dessa olika grafiska uttryck och vilken betydelse grafiken har för spelupplevelsen.

Undersökningen genomfördes genom spelsessioner där hälften av deltagarna fick spela *The Sims 4* och den andra hälften fick spela *inZOI* under kontrollerade former. Efter spelsessionen besvarade deltagarna en enkät samt deltog i en kort semistrukturerad intervju om sin upplevelse. Materialet analyserades genom att jämföra enkätsvaren mellan de två grupperna och genom att identifiera återkommande teman i deltagarnas intervjusvar och observationer under spelsessionerna.

Resultaten visar att grafisk fidelitet påverkade hur deltagarna uppfattade spelen, men att det inte var avgörande för den övergripande spelupplevelsen. Flera deltagare uttryckte uppskattning för den högre grafiska detaljnivån i *inZOI*, medan grafiken i *The Sims 4* beskrevs också som tilltalande och passande för genren. Samtidigt framkom att spelmekanik, tydlighet och målsättning verkade ha större betydelse för deltagarnas immersion än grafisk fidelitet.

Studien tyder därmed på att grafisk fidelitet kan påverka spelarens förväntningar och tolkning av spelet, men att andra faktorer, såsom spelmekanik och spelarens egna preferenser, spelar en större roll för upplevelsen av immersion i livssimuleringsspel.

5.2 Diskussion

Resultaten från studien visar att grafisk fidelitet inte verkar vara den mest avgörande faktorn för deltagarnas upplevelse av immersion i livssimuleringsspel. Trots att *inZOI* har en högre grafisk fidelitet än *The Sims 4* var skillnaderna i upplevd immersion mellan spelen relativt små. Detta ligger i linje med tidigare forskning som visar att realism inte nödvändigtvis leder till en starkare spelupplevelse (Dubosc et al. 2023; Gerling et al. 2013; Wilcox-Netepczuk 2013).

I stället framkom det i både enkät och intervjuer att spelmekanik och spelarens möjlighet att interagera med spelvärlden upplevdes som viktigare faktorer för immersion än något annat. Detta stödjer Jennett et al.'s (2008) beskrivning av immersion som ett resultat av flera samverkande faktorer, där spelmekanik, känslomässigt engagemang och upplevd kontroll spelar en central roll.

Flera deltagare uttryckte även att den stiliserade grafiken i *The Sims 4* upplevdes som tilltalande och passande för genren. Grafiken beskrevs även som snäll och rolig. Detta kan relateras till forskning om grafisk stil i spel, där stiliserade uttryck ofta ger större flexibilitet i design och kan förstärka vissa känslomässiga eller narrativa element (Höltkä 2018; Järvinen 2002).

Resultaten kan även tolkas i ljuset av Cissell (2013), som visar att grafiska karaktärsstilar påverkar hur spelare uppfattar och tolkar karaktärer. En stiliserad stil kan göra karaktärer mer lättlästa och uttrycksfulla, vilket kan bidra till att spelaren lättare blir immerserad i spelvärlden.

En tydlig observation var att flera deltagare använde *The Sims* som en referenspunkt när de beskrev sina upplevelser av *inZOI*. Detta tyder på att *The Sims*-serien långvariga dominans inom livssimuleringsgenren har format spelarnas förväntningar på hur sådana spel bör fungera. När deltagarna mötte ett nytt spel inom samma genre tolkades dess mekaniker och speltempo ofta i relation till tidigare erfarenheter av *The Sims*-spel.

Användningen av *The Sims 4* i studien har för vissa nackdelar med sig just eftersom *The Sims*-serien är så välkänd. För visso är det intressant att kunna jämföra en gigant inom livssimuleringsgenren med ett utmanande spel för att se vad som skiljer dem åt, men nackdelen är att studien inte existerar i ett vakuum. Som ovan nämnt så hade alla deltagare erfarenhet av minst ett spel från *The Sims*-serien och gjorde jämförelser utifrån det. Detta gör att även om de kanske inte inser det själva så kan en bias existera. I den här studien misslyckades det att hitta deltagare som inte hade kommit i kontakt med *The Sims*-serien. Ett sätt att förbättra chansen att hitta ett "oskrivet blad" hade kunnat vara att leta efter yngre deltagare som ännu inte hunnit komma i kontakt med *The Sims*-serien. PEGI:s åldersrekommendation för båda spelen är 12 år, så det hade gått att testa på deltagare 12 år och uppåt. I studien var dock urvalet personer 18 år och äldre. Detta var dock av bekvämlighetsskäl och gynnade egentligen inte studien.

Resultaten i denna studie bör tolkas i relation till vissa begränsningar i studiens upplägg. Studien genomfördes exempelvis med ett relativt litet antal deltagare. Detta innebär att resultaten inte kan generaliseras till alla spelare av livssimuleringspel, utan bör snarare ses som en indikation på möjliga tendenser.

En annan faktor som kan ha påverkat resultaten är spelsessionens längd. Deltagarna spelade respektive spel under en begränsad tid, vilket kan ha påverkat deras möjlighet att fullt ut sätta sig in i spelets mekaniker och spelvärld. Immersion i livssimuleringspel kan utvecklas över längre tid, och det är möjligt att en längre spelsession hade lett till andra upplevelser.

Det framkom även att flera deltagare inte hade ett särskilt starkt intresse för livssimuleringspel. Detta kan ha påverkat deras grad av engagemang under spelsessionen och därmed även deras upplevelse av immersion. Samtidigt kan detta även ses som en styrka i studien, eftersom deltagare med mer neutrala förväntningar kan bidra till att minska risken för starka förutfattade uppfattningar om spelen.

Studien indikerar att grafisk fidelitet bör förstås som en del av en större designhelhet, där flera faktorer tillsammans formar spelarens upplevelse av immersion. Samtidigt är det viktigt att tolka dessa resultat i relation till studiens metodologiska förutsättningar.

Trots dessa begränsningar ger studien en inblick i hur grafisk fidelitet kan uppfattas i relation till immersion i livssimuleringspel. Resultaten bör dock främst tolkas som explorativa och kan fungera som en utgångspunkt för vidare forskning inom området.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Studien har genomförts med hänsyn till grundläggande forskningsetiska principer. Deltagarna informerades om studiens syfte och om att deras medverkan var frivillig. De hade möjlighet att avbryta sitt deltagande när som helst utan konsekvenser. Ingen känslig personlig information samlades in och deltagarnas svar behandlades anonymt i analysen. Studien bedömdes därmed inte innebära någon större risk för deltagarna.

En annan forskningsetisk aspekt rör forskarnas relation till deltagarna. Eftersom några deltagare rekryterades från författarnas bekantskapskrets kan detta potentiellt påverka hur deltagarna upplever studien eller hur de uttryckte sina åsikter. För att minska denna risk genomfördes spelsessionerna i en kontrollerad miljö och deltagarna uppmanades att ge ärliga svar oavsett relation till författarna.

Studien kan även relateras till samhälleliga aspekter inom spelutveckling. Resultaten pekar på att grafisk fidelitet inte nödvändigtvis är den avgörande faktorn för immersion i livssimuleringsspel. Detta kan vara relevant för spelutvecklare, då utveckling av hög grafisk fidelitet ofta kräver stora resurser. Studien pekar på att det kan finnas en plåtå vid vilken en högre grafisk fidelitet inte ökar spelarnas immersion nämnvärt. Studien indikerar att spelmekanik är en viktigare faktor för spelarnas immersion.

Slutligen kan kulturella aspekter kopplas till livssimuleringsspel som genre. Dessa spel bygger ofta på representationer av vardagsliv, sociala relationer och samhälleliga normer. Hur karaktärer miljöer och livsstilar representeras kan därmed påverka hur spelare uppfattar och relaterar till spelvärlden. Även om denna studie främst fokuserar på grafisk fidelitet är sådana aspekter relevanta att beakta i vidare forskning kring ämnet.

5.4 Framtida arbete

Denna studie har undersökt hur grafisk fidelitet kan relateras till upplevelse av immersion i livssimuleringsspel genom en mindre användarstudie. På kort sikt skulle arbetet kunna utvecklas genom att genomföra studien med fler deltagare och längre spelsessioner. Eftersom immersion i livssimuleringsspel ofta utvecklas över tid kan en längre speltid ge en mer nyanserad bild av hur grafisk fidelitet påverkar spelarens upplevelse. Det skulle även vara möjligt att låta samma deltagare spela båda spelen för att möjliggöra mer direkta jämförelser mellan upplevelsen av immersion och olika nivåer av grafisk fidelitet.

En annan möjlig fortsättning är att inkludera fler spel inom livssimuleringsgenren. I denna studie analyserades två spel med olika grafiska uttryck, men ytterligare titlar skulle kunna ge en bredare förståelse för hur grafisk fidelitet används och uppfattas inom just denna genre. Det kan dock vara av intresse att undersöka sambandet mellan grafisk fidelitet och immersion i andra genrer som till exempel äventyrsspel eller First-Person-Shooters för att se om resultaten stämmer överens.

På längre sikt kan studien även sättas in i ett större sammanhang inom spelutveckling och spelstudier. Spelindustrin lägger ofta stort fokus på teknisk utveckling och ökad grafisk realism. Resultaten i denna studie indikerar dock att grafisk fidelitet i sig inte nödvändigtvis är avgörande för spelarens upplevelse av immersion. Vidare forskning skulle därför kunna undersöka hur grafik fidelitet i spel samspelar med andra

designfaktorer, såsom spelmekanik, narrativ, och karaktärsdesign i skapandet av immerserande spelupplevelser.

Genom att fortsätta undersöka dessa samband kan framtida forskning bidra till en djupare förståelse av hur grafiska uttryck och hjälper till att forma spelarens upplevelse av digitala spel.

Referenser

Bibliografi

Brown, E., Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. I *CHI EA '04: CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. Wien, Österrike 24–29 april 2004. doi:10.1145/985921.986048

Bryman, A., Clark, T., Foster, L., Sloan, L. (2025). *Brymans samhällsvetenskapliga metoder*. 4 uppl., Liber. s. 269 - 283, 390 - 417, 518 - 532, 640 - 662)

Cambridge Dictionary (u.å.). Fidelity.
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fidelity> [2026-04-02]

Caroux, L., Isbister, K., Le Bigot, L. & Vibert, N. (2015) Player-video game interaction: A systematic review of current concepts. *Computers in Human Behavior*, 48, s. 366 – 381. doi:10.1016/j.chb.2015.01.066

Cho, H., Donovan, A., Lee, J. (2018). Art in an algorithm: A taxonomy for describing video game visual styles. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69(5), s. 633-646. doi:10.1002/asi.23988

Cissell, K. (2013). *Study Of The Effects Of Computer Animated Character Body Style On Perception Of Facial Expression*. Masteruppsats, Department of Computer Graphics Technology. Purdue University.
<https://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1029&context=cgttheses>

D’Anastasio, C., Lee, Y. (2025) 'The Sims' 25-Year Supremacy Is Challenged by Korea's Krafton. *Bloomberg*, 28 april. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2025-03-27/-the-sims-25-year-supremacy-is-challenged-by-korea-s-krafton>

Dubosc, C., Gorisse, G., Christmann, O., Richir, S. (2023). Consistency of Virtual Human Faces: Effect of Stylization and Expressiveness Intensity on Character Perception. I *ICAT-EGVE 2023*. Dublin, Irland, 6-8 december 2023. doi:10.2312/egve.20231314

Garver, S., Adamo, N. & Dib, H. (2018). The Impact of Visual Style on User Experience in Games. *EAI Endorsed Transactions on Serious Games*, 4(15). doi:10.4108/eai.5-1-2018.153535

Gerling, K. M., Birk, M., Mandryk, R. L., Doucette, A. (2013). The Effects of Graphical Fidelity on Player Experience. I *AcademicMindTrek '13: Proceedings of International Conference on Making Sense of Converging Media*. Tampere, Finland 1-4 oktober 2013. doi:10.1145/2523429.2523473

Google Forms (2008). [Mjukvara för enkäter] Google. <https://docs.google.com/forms/> [2026-03-13]

Hemraj, S. A. (2024). Defining Art Styles and Their Influence on Creative Expression. *Press Start*, 10(1). <https://press-start.gla.ac.uk/press-start/article/view/305>

Hölttä, L. (2018). *Effects of art styles on video game narratives*. Masteruppsats, Department of Future Technologies. University of Turku. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/145921/Effects%20of%20Art%20Styles%20on%20Video%20Game%20Narratives.pdf?sequence=1>.

- Jennett, C., Cox, A. L. Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T. & Walton, A. (2008) Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies*, 66(9), s. 641-661. doi:10.1016/j.ijhcs.2008.04.004
- Järvinen, A. (2002). Gran Stylissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games. I *2002: Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere, Finland, 6-8 juni 2002. doi:10.26503/dl.v2002i1.19
- Krafton Inc. (2018). [Datorspelsförlag]
- Lilja, M. (2024). *Life by You is Cancelled*. <https://www.paradoxinteractive.com/media/life-by-you-is-cancelled> [2026-01-28]
- Partalay, A. (2008). Master of the universe. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2008/sep/14/games> [2026-02-05]
- Steam* (2003). [Plattform] Valve. <https://store.steampowered.com> [2026-02-06]
- Steam (2025a). *Det bästa från 2025*. <https://store.steampowered.com/charts/bestofyear/2025?tab=2> [2026-02-18]
- Steam (2025b). *Det bästa från 2025*. <https://store.steampowered.com/charts/bestofyear/2025?tab=3> [2026-02-18]
- SteamDB (2026a). *inZOI* - Player statistics. [2026-01-28] <https://steamdb.info/app/2456740/charts/>
- SteamDB (2026b). *The Sims 4* - Player statistics. [2026-01-28] <https://steamdb.info/app/1222670/charts/>
- Vetenskapsrådet (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. https://www.vr.se/download/18.68c009f71769c7698a41df/1610103120390/Forskningsetiska_principer_VR_2002.pdf
- Wilcox-Netepczuk, D. (2013). Immersion and realism in video games - The confused moniker of video game engrossment. I *Proceedings of CGAMES'2013 USA*. Louisville, USA 30 juli - 1 augusti 2013. doi:10.1109/CGames.2013.6632613

Spel

- inZOI* (2025). [Datorspel]. Utgivet av Krafton Inc. Sydkorea: inZOI Studio
- Paralives* (2026). [Opublicerat datorspel]. Utgivet av Paralives Studio. Canada: Alex Massé and team
- The Sims* (2000). [Datorspel]. Utgivet av Electronic Arts. USA: Maxis
- The Sims 3* (2009). [Datorspel]. Utgivet av Electronic Arts. USA: Maxis
- The Sims 4* (2014). [Datorspel]. Utgivet av Electronic Arts. USA: Maxis

Appendix A – [Enkätfrågorna]

Bakgrundsfrågor

Frågor om bakgrundsinformation som ålder och spelvana.

1. Vilket spelarnummer har du?
Denna information ska du ha fått av Moa och Disa, fråga gärna om du är osäker. Ex. "Spelare nr 3"

Fritext svar

2. Vilket spel har du fått spela idag?

inZOI The Sims 4

3. Hur gammal är du?

18 -21	22 - 30	30 - 40	40 - 50
	50 - 60	60 - 70	
70 - 80	80+		

4. Vilket kön identifierar du dig som?

Kvinna Man Icke-binär Vill ej svara
Övrigt: Fritext svar

5. Hur ofta spelar du spel? (Datorspel, konsol, mobilspel etc.)

Aldrig Några gånger om året Några gånger i månaden Flera
gånger i veckan Dagligen

6. Hur stor spelvana har du?

Ingen 1 2 3 4 5 Stor

7. Om du spelar spel, vilket typ av spel brukar du spela?

Action-äventyr Skjutspel (FPS) Rollspel
Strategispel
Battle Royale Simulation Pusselspel Sportspel
Övrigt: Fritext svar

8. Har du spelat livssimuleringsspel innan?

Livssimuleringspel i den här kontexten är genre av spel där du kontrollerar virtuella karaktärers liv, relationer och karriärer, ofta med fokus på val och konsekvenser.

Ja

Nej

9. Om du har svarat ja på den förra frågan, vilka spel har du spelat?

Fritext svar

10. Vilket eller vilka av följande spel har du spelat tidigare?

inZOI
av dem

The Sims 4

Båda

Ingen

Frågor kring din spelomgång

Vänligen svara på frågorna genom att välja det nummer som du känner stämmer in bäst. Dessa frågor handlar om hur du kände vid slutet av spelomgången.

11. Till vilken grad höll spelet dig uppmärksam?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög
grad

12. Hur fokuserad var du på spelet?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

13. Hur mycket ansträngde du dig för att spela spelet?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

14. Kände du att du gjorde ditt bästa?

Inte alls 1 2 3 4 5 Ja,
absolut

15. Till vilken grad kände du att du tappade din tidsuppfattning?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög
grad

16. Till vilken grad kände du dig medveten om den verkliga världen omkring dig under tiden du spelade?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög
grad

17. Till vilken grad glömde du bort dina vardagsproblem?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög
grad

18. Till vilken grad var du medveten om dig själv i din omgivning?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög
grad

19. Märkte du saker som hände omkring dig?

Inte alls 1 2 3 4 5 Till
stor del

20. Kände du vid något tillfälle att du ville sluta spela och se vad som hände omkring dig?

Inte alls 1 2 3 4 5 Många
gångar

21. Till vilken grad kände du att du interagerade med spelmiljön?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög
grad

22. Till vilken grad kände du att du var avskild från miljön i den verkliga världen?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög
grad

23. Hur mycket kände du att spelet var något som du upplevde, snarare än något som du bara gjorde?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

24. I vilken utsträckning kände du dig mer närvarande i spelvärlden än i din fysiska omgivning?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

25. Kände du vid något tillfälle att du var så inne i spelet att du glömde bort att du använde kontroller för att styra spelet?

Inte alls 1 2 3 4 5 Hela tiden

26. Till vilken grad kände du det som att du kunde röra dig i spelet som du ville i spelet?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

27. Kände du att spelet var utmanande?

Inte alls 1 2 3 4 5
Väldigt utmanande

28. Fanns det några tillfällen i spelet då du kände att du ville ge upp?

Inte alls 1 2 3 4 5 Många

29. Till vilken grad kände du dig motiverad när du spelade?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög grad

30. Upplevde du att spelet var lätt?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

31. Till vilken grad kände du att du gjorde framsteg i spelet?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög grad

32. Hur bra känner du att du presterade i spelet?

Väldigt dåligt 1 2 3 4 5
Väldigt bra

33. Till vilken grad kände du dig känslomässigt investerad i spelet?

Låg grad 1 2 3 4 5 Hög grad

34. Till vilken grad var du intresserad av att se hur det som hände i spelet skulle utveckla sig?

Låg grad	1	2	3	4	5	Hög
grad						

35. Hur motiverad var du av att följa uppgifterna du fick?

Inte alls	1	2	3	4	5
Mycket					

36. Kände du att uppgifterna påverkade din upplevelse av spelet?

Inte alls	1	2	3	4	5
Mycket					

37. På vilket sätt kände du att uppgifterna påverkade din upplevelse av spelet?

Negativt	1	2	3	4	5
Positivt					

38. Kände du vid något tillfälle att du var så inne i spelet att du ville säga något till spelet?

Inte alls	1	2	3	4	5	Många
gänger						

Din upplevelse av spelets grafik

Spelgrafik omfattar allt visuellt innehåll i ett datorspel, inklusive 2D- och 3D-modellering, miljöer, karaktärer, texturer och animationer.

Vänligen svara på frågorna genom att välja det nummer som du känner stämmer in bäst. Dessa frågor handlar om hur du kände vid slutet av spelomgången.

39. Hur mycket kände du att du tyckte om spelets utseende och grafik?

Inte alls	1	2	3	4	5
Mycket					

40. Påverkade grafiken i spelet din upplevelse positivt eller negativt? (3 är neutralt.)

Negativt	1	2	3	4	5
Positivt					

42. Till vilken grad upplevde du grafiken som detaljrik?

Vänligen svara på frågorna genom att välja det nummer som du känner stämmer in bäst. Dessa frågor handlar om hur du kände vid slutet av spelomgången.

51. Hur skulle du ranka hur mycket dessa alternativ har bidragit till din spelupplevelse?
Datorns skärm, ljud och musik, spelkontroller, grafiken, spelmekanik, spelberättelse

1 - Minst 2 3 4 5 6 - Mest

52. Kände du att du kunde leva dig in i de spelbara karaktärernas liv?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

53. I vilken utsträckning påverkar grafisk stil ditt engagemang i spel?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

54. Hur mycket tyckte du om att spela spelet?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

55. Blev du besviken att spelomgången var slut när du blev avbruten?

Inte alls 1 2 3 4 5
Mycket

56. Skulle du vilja spela spelet igen?

Absolut inte 1 2 3 4 5
Väldigt gärna

Appendix B – [Intervjufrågorna]

Intervjufrågor

- Hur skulle du beskriva din upplevelse av spelet?
- Du svarade att du ville/inte ville spela spelet igen. Varför eller varför inte?
- Fanns det någon stund då du kände dig särskilt inne i spelet, eller tvärtom och tappade fokus?
- Hur skulle du ranka de här alternativen på vad som har bidragit till din spelupplevelse från minst till mest? Datorns skärm, ljud och musik, spelkontroller, grafiken, spelmekanik, spelberättelse Utveckla, tack!
- Vilka förväntningar hade du på spelet utifrån grafiken? Varför?
- Infriades de förväntningarna i spelsessionen?
- Hur mycket bidrog grafiken i spelet till din upplevelse av spelet?

Appendix C – [Miljöerna i sparfilerna]



Den kvinnliga karaktären i *inZOI*.



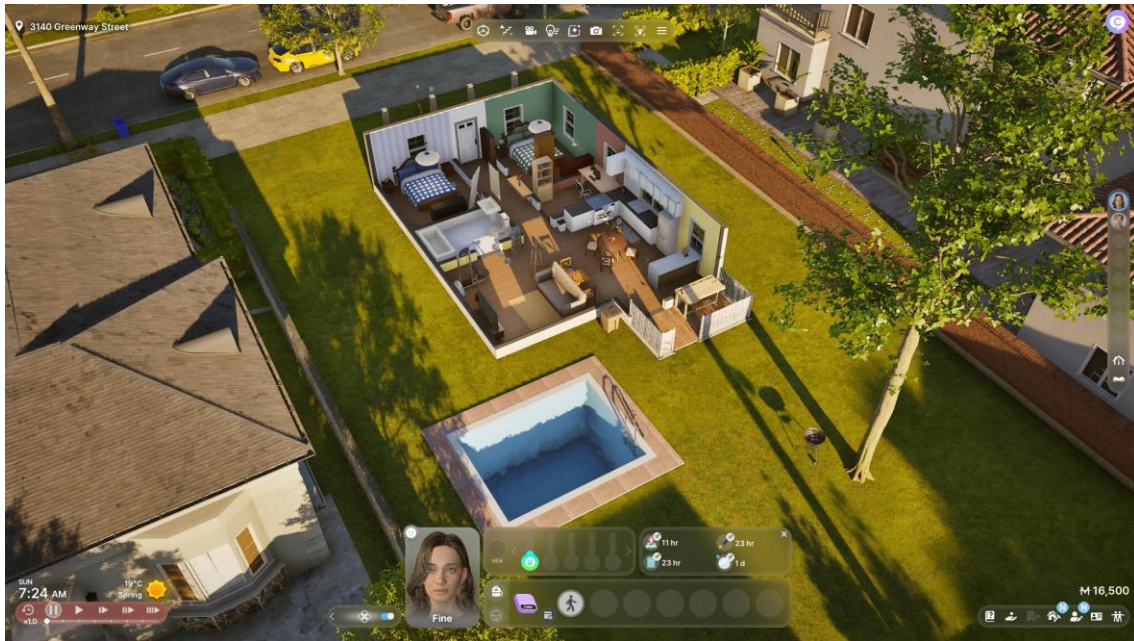
Den kvinnliga karaktären i *The Sims 4*.



Den manliga karaktären i *inZOI*.



Den manliga karaktären i *The Sims 4*.



Planlösningen i *inZOI*.



Planlösningen i *The Sims 4*.

Appendix D – [Uppgifterna]

Dina uppgifter

Det här är saker som vi vill att du ska göra i spelet, men utöver det är det fritt fram.

Interagera med en karaktär i hushållet. (Vänligt, elakt, romantiskt, vad du vill.)

Vad har din karaktär för hobby? Interagera med ett föremål.

Bygg upp en skill. (valfritt vilken)

Ta hand om din karaktärs behov. (eller inte)

Utforska din omgivning.

Appendix E – [Testprotokollet]

Spelare	Spel	Spelid tid	Tid på dagen	Problem?	Hur mycket hjälp behövs?	Antalet avklarade uppgifter	Tog egna initiativ i spelet	Dagar spelade i spelet	Inspeiad intervju	Intervjubank	Enkeltbank	Iakttagelser	Ovrigt
Spelare 2	inZOI	45 min	Kväll	Nej	5 gånger	5/5	Ja. Moberar om och utökar huset. Andrar tseende på karaktärerna Besökte en park.	Dag 1	Ja	Moas mobil		Kamera inzoomad. Spelar mest som Valerie. Spelade i normaltid. Andrade grafikinställningar.	Har ej spelat inZOI endast Sims 4, då skapades en karaktär
Spelare 3	The Sims 4	45 min	Kväll	Nej	0	5/5	Ja. Åtkrände upp Mikey. Murade in honom i poolen, för att döda honom Bygger romantiska relationer med NPC:er och försöker skaffa barn. Går till klubben. När Mikey dör, återupplivas han och släpps ut ur poolen.	Dag 4	Ja	Moas mobil		Skriater och pratar för sig själv.	Har spelat Sims 4 innan, inte inZOI.
Spelare 4	inZOI	45 min	Morgon	Nej	1 gånger	5/5	Ja. Försökte resa till en annan stad, men ändrade sin. Byggle mobler. Gick på dejt. Adopterar 5 barn. Försökt skaffa barn. Skäller ut ett av barnen flera gånger.	Dag 3	Ja	Moas mobil		Fokus på relation mellan karaktärerna. Spelar tiden, 100 baby challenge. Spelar mest som Mikey. Spelar relativt utzoomat. Undrade om det var möjligt att få reda på hur mycket tid som var kvar.	Har spelat Sims 4 från och med inZOI
Spelare 5	inZOI	45 min	Eftermiddag	Nej	0	5/5	Ja. Bygglage. Startar ett 5/5 företag. Går och tränar.	Dag 3	Ja	Moas mobil		Karaktär ville måla, försökte att köpa ett staty i Bygglaget men hittade ej. Spelar mest som Mikey som startade ett företag. Spelar utzoomat.	Har spelat Sims som barn, ingen inZOI
Spelare 6	Sims 4	45 min	Eftermiddag	Nej	0	5/5	Ja. Gick in i karaktärsstapan, men gjorde inget. Skaffade jobb. Övervågde att resa till en annan tomt.	Dag 4	Ja	Moas mobil		Ville inte ha tutorial. Spelar utzoomat på vanlig hastighet. Lärde efter något i tutorialen.	Spelade Sims 4 för länge sedan.
Spelare 7	Sims 4	45 min	Eftermiddag	Nej	0	5/5	Ja. Pratare med npc:er. Bygglage. Skaffar jobb.	Dag 7	Ja	Moas mobil		Spelar på hög hastighet. Pratar med sig själv. Gör vad karaktärerna vill/önskar sig. Spelar som båda karaktärerna, ganska jämt.	Åldrig spelat Sims 4.

Appendix F – [Sammanställning av enkäten]

Antalet frågor som mäter immersion i enkäten:	29		
Spelarna upplever lika mycket immersion i båda spelen:	15		
Spelarna upplever mer immersion i The Sims 4:	7		
Spelarna upplever mer immersion i inZOI:	7	Analys:	Det är väldigt jämnt och i de frågor som har en skillnad är skillnaden oftast liten.

Fråga 3:	Hur gammal är du?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	18 - 21	1	1		
	22 - 30	2	2		
	30 - 40				
	40 - 50				
	50 - 60				
	60 - 70				
	70 - 80				
	80+				
	Typ av centraltendens: modalvärde	22 - 30	22 - 30	Analys:	Ingen skillnad

Fråga 4:	Vilket kön identifierar du dig som?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Kvinna				
	Man	2	3		
	icke-binär				
	Vill ej svara				
	Övrigt: (fritextsvar)	1 (Vad som)			
	Typ av centraltendens: modalvärde	Man	Man	Analys:	Ingen skillnad

Fråga 5:	Hur ofta spelar du spel? (Datorspel, konsol, mobilspel etc.)	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Aldrig				
	Några gånger om året				
	Några gånger i månaden		1		
	Flera gånger i veckan	2	1		
	Dagligen	1	1		
	Typ av centraltendens: medianvärde	Flera gånger i veckan	Flera gånger i veckan	Analys:	Ingen skillnad

Fråga 6:	Hur stor spelvana har du?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Ingen				
	1				
	2				
	3		1		
	4				
	5	3	2		
	Stor				
	Typ av centraltendens: medianvärde	5	5	Analys:	Ingen skillnad

Fråga 7:	Om du spelar spel, vilken typ av spel brukar du spela?				
Kommentar:	Gick att välja flera alternativ.				
		Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	Action-äventyr	3	3		
	Skjutspel (FPS)	2	2		
	Rollspel	2	2		
	Strategispel	2	2		
	Battle Royale		1		
	Simulation	1	2		
	Pusselspel		2		
	Sportspel				
	Övrigt: (fritextsvar)	2 (horror, racing, platformers) (multiplayer)	1 (plattformsspel)		
	Typ av centraltendens: ingen			Analys:	Stor variation i båda grupperna.

Fråga 8:	Har du spelat livssimuleringsspel innan?				
Förklarande text till frågan:	Livssimuleringsspel i den här kontexten är en genre av spel där du kontrollerar virtuella karaktärs liv, relationer och karriärer, ofta med fokus på val och konsekvenser.				
		Spel			
	Alternativ	The Sims 4	InZOI		
	Ja	3	2		
	Nej		1		
	Typ av centraltendens: modalvärde	Ja	Ja	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 9:	9. Om du har svarat ja på den förra frågan, vilka spel har du spelat?				
		Spel			
	Fritextsvar	The Sims 4	inZOI		
	Spelare 2		-		
	Spelare 3	Sims 3 och 4			
	Spelare 4		Sims 3 och 4		
	Spelare 5		Sims 1 till 4 när jag var 6år		
	Spelare 6	Huvudsakligen sims 2, lite sims 3 dock relativt begränsat.			
	Spelare 7	Sims, någon av dem			
	Typ av centraltendens: ingen			Analys:	De flesta har spelat något Sims-spel tidigare.

Fråga 10:	Vilket eller vilka av följande spel har du spelat tidigare?				
		Spel			
	Alternativ	The Sims 4	InZOI		
	The Sims 4	2	2		
	inZOI				
	Båda				
	Ingen av dem	1	1		
	Typ av centraltendens: modalvärde	The Sims 4	The Sims 4	Analys:	De flesta har spelat TS4 innan, men ingen har spelat inZOI.

Fråga 11:	Till vilken grad höll spelet dig uppmärksam?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Låg grad</i>				
	1				
	2				
	3	1			
	4	2	3		
	5				
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 12:	Hur fokuserad var du på spelet?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2				
	3	1			
	4	2	3		
	5				
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 13:	Hur mycket ansträngde du dig för att spela spelet?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2	2	1		
	3		1		
	4	1			
	5		1		
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	3	Analys:	Liten skillnad. inZOI högre.

Fråga 14:	Kände du att du gjorde ditt bästa?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2				
	3	1	1		
	4	1	1		
	5	1	1		
	<i>Ja, absolut</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 15:	Till vilken grad kände du att du tappade din tidsuppfattning?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Låg grad</i>				
	1				
	2				
	3	1	1		
	4	2	2		
	5				
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 16:	Till vilken grad kände du dig medveten om den verkliga världen omkring dig under tiden du spelade?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Låg grad</i>				
	1				
	2				
	3	2	2		
	4	1	1		
	5				
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 17:	Till vilken grad glömde du bort dina vardagsproblem?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Låg grad				
	1				
	2	2	1		
	3				
	4	1	2		
	5				
	Hög grad				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	4	Analys:	Skillnad. inZOI högre.
Fråga 18:	Till vilken grad var du medveten om dig själv i din omgivning?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Låg grad				
	1				
	2				
	3	1	3		
	4	2			
	5				
	Hög grad				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	3	Analys:	Liten skillnad. TS4 högre.
Fråga 19:	Märkte du saker som hände omkring dig?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Inte alls				
	1	1			
	2	1	2		
	3	1	1		
	4				
	5				
	Till stor del				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	2	Analys:	Ingen skillnad.
Fråga 20:	Kände du vid något tillfälle att du ville sluta spela och se vad som hände omkring dig?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Inte alls				
	1				
	2	3	1		
	3		1		
	4		1		
	5				
	Många gånger				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	3	Analys:	Liten skillnad. inZOI högre.
Fråga 21:	Till vilken grad kände du att du interagerade med spelmiljön?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Låg grad				
	1				
	2	1			
	3	1	3		
	4	1			
	5				
	Hög grad				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 22:	Till vilken grad kände du att du var avskild från miljön i den verkliga världen?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Låg grad</i>				
	1				
	2		1		
	3	1			
	4	2	1		
	5		1		
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.
Fråga 23:	Hur mycket kände du att spelet var något som du upplevde, snarare än något som du bara gjorde?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2	1	2		
	3		1		
	4	2			
	5				
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	2	Analys:	Skillnad, TS4 högre.
Fråga 24:	I vilken utsträckning kände du dig mer närvarande i spelvärlden än i din fysiska omgivning?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2		1		
	3	1	2		
	4	1			
	5	1			
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	3	Analys:	Liten skillnad. TS4 högre.
Fråga 25:	Kände du vid något tillfälle att du var så inne i spelet att du glömde bort att du använde kontroller för att styra spelet?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1	2			
	2		2		
	3		1		
	4				
	5	1			
	<i>Hela tiden</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	1	2	Analys:	Liten skillnad. inZOI högre.
Fråga 26:	Till vilken grad kände du det som att du kunde röra dig i spelet som du ville i spelet?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2		1		
	3	2	1		
	4	1	1		
	5				
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3	Analys:	Ingen skillnad.
Fråga 27:	Kände du att spelet var utmanande?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1	2			
	2	1	2		
	3				
	4		1		
	5				
	<i>Väldigt utmanande</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	1	2	Analys:	Liten skillnad. inZOI högre.

Fråga 28:	Fanns det några tillfällen i spelet då du kände att du ville ge upp?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1	2	1		
	2	1	2		
	3				
	4				
	5				
	<i>Många</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	1	2		Liten skillnad. inZOI högre.

Fråga 29:	Till vilken grad kände du dig motiverad när du spelade?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Låg grad</i>				
	1				
	2				
	3	2	3		
	4	1			
	5				
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3		Ingen skillnad.

Fråga 30:	Upplevde du att spelet var lätt?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2				
	3		1		
	4	2	1		
	5	1	1		
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4		Ingen skillnad.

Fråga 31:	Till vilken grad kände du att du gjorde framsteg i spelet?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Låg grad</i>				
	1				
	2				
	3		2		
	4	2			
	5	1	1		
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	3		Liten skillnad. TS4 högre.

Fråga 32:	Hur bra känner du att du presterade i spelet?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Väldigt dåligt</i>				
	1				
	2		2		
	3				
	4	1	1		
	5	2			
	<i>Väldigt bra</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	5	2		Större skillnad. TS4 högre.

Fråga 33:	Till vilken grad kände du dig känslomässigt investerad i spelet?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Låg grad</i>				
	1	1			
	2				
	3		1		
	4	1	1		
	5	1	1		
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 34:	Till vilken grad var du intresserad av att se hur det som hände i spelet skulle utveckla sig?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Låg grad</i>				
	1				
	2				
	3	1	1		
	4	1	1		
	5	1	1		
	<i>Hög grad</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 35:	Hur motiverad var du till att följa uppgifterna du fick?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2		2		
	3	1			
	4	1	1		
	5	1			
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	2	Analys:	Skillnad. TS4 högre.

Fråga 36:	Kände du att uppgifterna påverkade din upplevelse av spelet?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1	1	1		
	2	2	1		
	3		1		
	4				
	5				
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	2	Analys:	Uppgifterna påverkade inte spelupplevelsen så mycket.

Fråga 37:	På vilket sätt kände du att uppgifterna påverkade din upplevelse av spelet?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Negativt</i>				
	1				
	2		1		
	3	2	2		
	4	1			
	5				
	<i>Positivt</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3	Analys:	Uppgifternas påverkan var neutral.

Fråga 38:	Kände du vid något tillfälle att du var så inne i spelet att du ville säga något till spelet?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1	1			
	2		2		
	3				
	4	1			
	5	1	1		
	<i>Många gånger</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	2		Skillnad. TS4 högre.

Fråga 39:	Hur mycket kände du att du tyckte om spelets utseende och grafik?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2				
	3	1	2		
	4	2	1		
	5				
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	3		Liten skillnad. TS4 högre.

Fråga 40:	Påverkade grafiken i spelet din upplevelse positivt eller negativt? (3 är neutralt.)	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Negativt</i>				
	1				
	2				
	3	2	2		
	4	1	1		
	5				
	<i>Positivt</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3		Ingen skillnad. Grafiken bidrog neutralt till spelupplevelsen.

Fråga 42:	Till vilken grad upplevde du grafiken som detaljrik?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2	2			
	3	1	2		
	4				
	5		1		
	<i>Väldigt</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	3		Liten skillnad. inZOI högre.

Fråga 43:	Var det lätt att förstå vad olika föremål föreställde i spelet?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2				
	3		1		
	4	1			
	5	2	2		
	<i>Väldigt</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	5	5		Ingen skillnad.

Fråga 44:	Upplevde du att spelets grafik efterliknade verkligheten?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Låg utsträckning				
	1				
	2	1			
	3	2	1		
	4		2		
	5				
	Hög utsträckning				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	4		Liten skillnad. inZOI högre.
Fråga 45:	I vilken utsträckning upplevde du att spelets grafik använde överdrivna eller förenklade visuella uttryck?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Inte alls				
	1	1			
	2		1		
	3		1		
	4	2	1		
	5				
	Mycket				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	3		Liten skillnad. The Sims 4 högre.
Fråga 46:	Bidrog grafiken till att du tog spelet på allvar?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Inte alls				
	1		1		
	2	2			
	3	1	1		
	4		1		
	5				
	Mycket				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	3		Liten skillnad. inZOI högre.
Fråga 47:	Till vilken grad påverkade grafiken till att du fann spelet underhållande?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Låg grad				
	1				
	2				
	3	2	1		
	4		2		
	5	1			
	Hög grad				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	4		Liten skillnad. inZOI högre.
Fråga 48:	Kände du att grafiken passade för spelets innehåll?	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Inte alls				
	1				
	2				
	3	1			
	4	1	2		
	5	1	1		
	Mycket				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4		Ingen skillnad.
Fråga 49:	Påverkade grafiken ditt engagemang positivt eller negativt? (3 är neutralt.)	Spel		Analys:	
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	Inte alls				
	1				
	2				
	3	2	1		
	4	1	2		
	5				
	Mycket				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	4		Liten skillnad. inZOI högre.

Fråga 50:	Tyckte du om grafiken i spelet?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2	1			
	3		1		
	4	2	2		
	5				
	<i>Ja, absolut</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 51:	Hur skulle du ranka hur mycket dessa alternativ har bidragit till din spelupplevelse?	Spel			
Kommentar:	De fick sätta poäng mellan 1 - 6 där 1 är minst och 6 är mest.	The Sims 4	inZOI	Medianvärde The Sims 4	Medianvärde inZOI
	Alternativ				
	Datorns skärm	4, 4, 6	2, 2, 3	4	2
	Ljud och musik	3, 3, 5	4, 4, 5	3	4
	Spelkontroller	2, 2, 4	3, 4, 4	2	4
	Grafiken	3, 3, 5	3, 4, 5	3	4
	Spelmekanik	3, 5, 6	4, 5, 6	5	5
	Spelberättelse	2, 3, 3	2, 4, 6	3	4
				Analys:	Spelmekanik ligger stadigt på 5. Grafiken har bidragit mer till spelupplevelsen i inZOI, men det går inte att dra några slutsatser med så små datamängder. Det är större skillnader i datorns skärm och spelkontroller än vad det är i rankingen av grafiken.

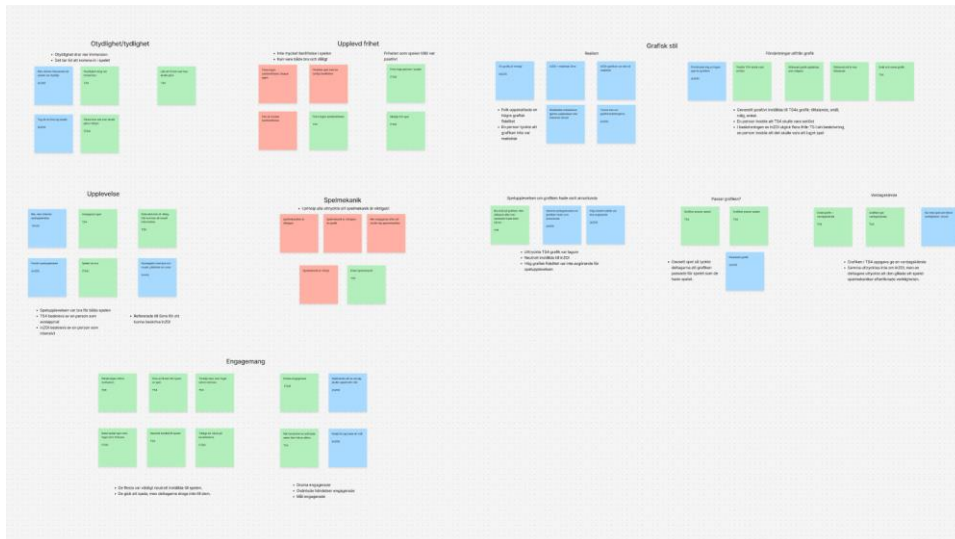
Fråga 52:	Kände du att du kunde leva dig in i de spelbara karaktärernas liv?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1	1			
	2				
	3	1	2		
	4	1	1		
	5				
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 53:	I vilken utsträckning påverkar grafisk stil ditt engagemang i spelet?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2				
	3	2	2		
	4		1		
	5	1			
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	3	Analys:	Ingen skillnad.

Fråga 54:	Hur mycket tyckte du om att spela spelet?	Spel			
	Alternativ	The Sims 4	inZOI		
	<i>Inte alls</i>				
	1				
	2				
	3	1			
	4	2	3		
	5				
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	4	4	Analys:	Ingen skillnad.

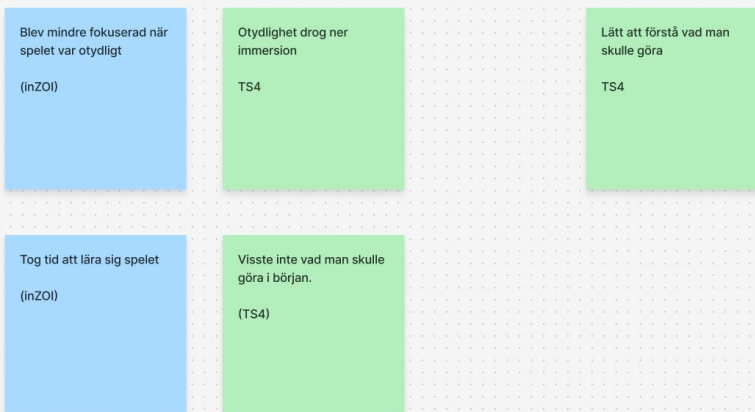
Fråga 55:	Blev du besviken att spelomgången var slut när du blev avbruten?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Inte alls</i>				
	1	1			
	2	2			
	3		1		
	4				
	5		2		
	<i>Mycket</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	2	5	Analys:	Större skillnad. inZOI högre.
Fråga 56:	Skulle du vilja spela spelet igen?	Spel			
		The Sims 4	inZOI		
	Alternativ				
	<i>Absolut inte</i>				
	1				
	2				
	3	2	1		
	4	1	2		
	5				
	<i>Väldigt gärna</i>				
	Typ av centraltendens: medianvärde	3	4	Analys:	Liten skillnad. inZOI högre.

Appendix G – [Sammanställning av intervjukodning]



Otydlighet/tydlighet

- Otydlighet drar ner immersion
- Det tar tid att komma in i spelet



Upplevd frihet

- Inte mycket berättelse i spelen
- Kan vara både bra och dåligt

Finns ingen spelberättelse. Skapar egen.

Föredrar spel med en tydligt berättelse

Friheten som spelen tillät var positivt

Finns inga gränser i spelet (TS4)

Inte så mycket spelberättelse.

Finns ingen spelberättelse TS4

Väldigt fritt spel (TS4)

Upplevelse

Bra, men intensiv spelupplevelse (inZOI)

Avslappnat spel TS4

Datorskärmen är viktig. Där kommer all visuell information. TS4

Positiv spelupplevelse (inZOI)

Spelet var kul (TS4)

Nostalgiskt med ljud och musik, påminde om Sims (inZOI)

- Spelupplevelsen var bra för båda spelen
- TS4 beskrevs av en person som avslappnat
- inZOI beskrevs av en person som intensivt

- Refererade till Sims för att kunna beskriva inZOI

Spelmekanik

- I princip alla uttryckte att spelmekanik är viktigast

Spelmekniken är viktigast

Spelmekanik är viktigare än grafik

Mer engagerad efter att ha lärt sig spelmekaniker.

Spelmekanik är viktigt

Enkel spelmekanik TS4

Engagemang



- De flesta var väldigt neutralt inställda till spelen.
- De gick att spela, men deltagarna drogs inte till dem.

- Drama engagerade
- Övriga händelser engagerade
- Mål engagerade

Grafik

Realism



- Folk uppskattade en högre grafisk fidelitet
- En person tyckte att grafiken inte var realistisk

Förväntningar utifrån grafik



- Generellt positivt inställda till TS4s grafik: tilltalande, snäll, rolig, enkel.
- En person trodde att TS4 skulle vara seriöst
- I beskrivningen av inZOI utgick flera ifrån TS i sin beskrivning, en person trodde att det skulle vara ett lugnt spel

Spelupplevelsen om grafiken hade varit annorlunda

Bra nivå på grafiken. Mer stiliserat eller mer realistiskt hade blivit sämre.

TS4

Samma spelupplevelse om grafiken hade varit annorlunda

(inZOI)

Hög visuell kvalitet var inte avgörande

(inZOI)

- Uttryckte TS4 grafik var lagom
- Neutralt inställda till inZOI
- Hög grafisk fidelitet var inte avgörande för spelupplevelsen

Passar grafiken?

Grafiken passar spelet

TS4

Grafiken passar spelet

TS4

- Oavsett spel så tyckte deltagarna att grafiken passade för spelet som de hade spelat.

Passande grafik

(inZOI)

Vardagskänsla

Enkel grafik = vardagskänsla

TS4

Grafiken ger vardagskänsla.

TS4

Kul med spel som liknar verkligheten. (inZOI)

- Grafiken i TS4 uppgavs ge en vardagskänsla
- Samma uttrycktes inte om inZOI, men en deltagare uttryckte att den gillade att spelet spelmekaniker efterliknade verkligheten.