Examensarbete

HÖGSKOLAN I SKÖVDE

AGENS INOM BORDSROLLSPEL OCH DATORROLLSPEL
AGENCY IN TABLETOP AND COMPUTER ROLE-PLAYING GAMES

Examensarbete inom huvudområdet
Informationsteknologi
Grundnivå 15 högskolepoäng
Vårtermin 2025

James Lidgett

Handledare: Martin Hagvall
Examinator: Jana Rambusch

Sammanfattning

En studie som tillämpar kvantitativa metoder för att undersöka hur spelarens upplevda agens skiljer sig mellan bordsrollspel respektive datorrollspel. Agens inom rollspel kopplas till spelarens förmåga att uttrycka sig genom sin karaktär och sina handlingar samt i vilken utsträckning de uppfattar att deras handlingar påverkar spelet. Metoden som användes var en enkät med kriterier för deltagande, med enkätfrågor i form av påståenden som deltagarna fick värdera efter hur nära de speglade deras erfarenheter samt frågor om kontexten för deltagarnas erfarenheter. Resultaten tydde på att deltagarna upplevde starkare agens i bordsrollspel överlag, men hade enklare att sätta sig in i sin karaktär och uppleva agens genom att spela den inom datorrollspel. Framtida arbeten kan repetera studien med andra enkätfrågor, urvalsgrupper, eller perspektiv. Datan visar på trender och fall som inte kunde förklaras med bevis men speglas i studiens resultat och diskuteras som möjliga beröringspunkter för framtida arbeten.

Nyckelord: bordsrollspel, datorrollspel, rollspel, agens, autonomi

Innehållsförteckning

1 Introduktion **1**
2 Bakgrund **2**
2.1 Rollspel 2
2.2 Bordsrollspel och datorrollspel 2
2.2.1 Spelledare 2
2.2.2 Spelkaraktärer 3
2.3 Agens 3
2.3.1 Autonomi inom self-determination theory 3
2.4 Undersökningsmetoder 4
2.4.1 Konstruktioner 4
2.4.2 Generaliserbara konstruktioner utifrån SDT 4
2.4.3 SYMPA 4
3 Problemformulering **5**
3.1 Metodbeskrivning 5
4 Genomförande/Analys/Undersökning **7**
4.1 Utformning av enkät 7
4.2 Resultat av enkät 8
4.3 Analys och slutsatser 12
5 Sammanfattning och diskussion **16**
5.1 Sammanfattning 16
5.2 Diskussion 17
5.3 Samhälleliga och etiska aspekter 18
5.4 Framtida arbete 18
Referenser **20**

1 Introduktion

Rollspel är en spelgenre som sedan den populariserades med *Dungeons & Dragons* (1974) har starkt kopplats till frihet och spelarnas förmåga att uttrycka sig själva. Detta har i bordsrollspel ofta attribuerats till spelledarens roll och kontroll över tolkningen av spelets narrativ och regler, vilket har varit en intressepunkt för forskning av diverse anledningar från att ifrågasätta om bordsrollspel kan klassificeras som spel (Juul 2003) till att hitta aspekter av bordsrollspel som kan tillämpas i syften utöver nöje.

Datorrollspels starkaste skiljetecken från bordsrollspel är avsaknaden av en spelledare och närvaron av datorn som behandlar systemen som spelledaren annars gör, utan förmågan att spontant göra nya tolkningar och ändringar utifrån spelarnas handlingar och agens. Studien ställde därmed frågan om hur spelarens upplevelse av agens skiljer sig när de spelar bordsrollspel respektive datorrollspel.

Metoden som utformades till studien bestod av att använda operationaliserade konstruktioner inom en kvantitativ datainsamling i formen av en enkät och sedan diskutera dess resultat, med kriterier gällande deltagarnas erfarenhet med både medieformerna. Enkäten delades på sociala medier för studenter på Högskolan i Skövde, som uppmanades att dela vidare enkäten till andra deltagare som mötte dessa kriterier.

2 Bakgrund

2.1 Rollspel

Rollspel som spelgenre har ingen fast definition i vetenskapligt syfte då definitionen starkt beror på kontexten den används i (Zagal & Deterding 2018). Det analoga rollspelet *Dungeons & Dragons* (1974) är känd som grunden för spelgenren och är därmed en vanlig utgångspunkt för att utse definitioner för genren, fast genren har utvecklats och omformats genom nya idéer som expanderade synen för genrens innebörd samt sin spridning till nya medieformer. Zagal och Deterding (2018) anser att gemensamma drag för rollspel är att spelare skapar karaktärer enligt spelets regler som de sedan tar rollen av och kontrollerar handlingarna av för att åstadkomma mål som de själva sätter (Zagal & Deterding 2018). Dessa drag utformar studiens tillämpade definition för rollspel.

2.2 Bordsrollspel och datorrollspel

Rollspel är en spelgenre som nu existerar i ett flertal medieformer; inom spelvetenskap är det vid tiden för studiens genomförande ett vetenskapligt intresse för bordsrollspel och datorrollspel. Bordsrollspel är analoga spel med spelregler som oftast tolkas av spelarna (Zagal & Deterding 2018). Exempel på dessa är den ovannämnda *Dungeons & Dragons* (1974) och senare utgåvor, *Call of Cthulhu* (1981), och *Vampire: The Masquerade* (1991). Datorrollspel är digitala spel med en dator som upprätthåller reglerna (Zagal & Deterding 2018). Exempel på dessa är *Baldur's Gate* (1998), *Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game* (1997), och *Final Fantasy* (1987). Skillnader mellan rollspel i olika medieformer förekommer oftast antingen på grund av skillnader mellan själva medieformerna, vilka enligt Zagal & Deterding (2018) var möjligheten som motiverade utforskningen av medieformer utöver dem ursprungliga bordsrollspelen i syfte av att gå över begränsningar för bordsspel, eller på grund av annorlunda nivåer av förskrivning inom dem då bordsrollspel både tillåter och kräver en högre nivå av flexibilitet i reglerna samt narrativet än datorrollspel.

2.2.1 Spelledare

En av skillnaderna mellan de ovannämnda formaten som historiskt har uppmärksammats inom forskning är spelledaren, en spelare som har en unik roll inom bordsrollspel. Liapis och Denisova (2023) beskriver spelledaren i bordsrollspel som en individ som behandlar spelvärlden, karaktärer som inte styrs av spelarna, narrativet, och spelreglerna. De skriver att spelledarens påverkan på spelarnas upplevelse bildar en oklar aspekt av att utvärdera upplevelsen inom bordsrollspel. Juul (2003) skriver att bordsrollspel är ett gränsfall för att

definieras som spel på grund av närvaron av en mänsklig spelledare, vilket innebär att deras regler inte är helt bestämda och bidrar till deras unika upplevelse. Många spelutvecklare har försökt återskapa upplevelsen av bordsrollspel utan en mänsklig spelledare i datorrollspel-genren.

2.2.2 Spelkaraktärer

En skillnad mellan medieformerna som Tychsen et al. (2008) uttrycker intresse för är karaktärerna inom de olika formerna av rollspelen. De skriver att karaktärer i bordsrollspel är överlag mer utvecklade än karaktärer i datorrollspel samt att mer utvecklade spelarkaraktärer oftast begränsar spelarens inflytande på deras skapande, och föreslår att detta kan kopplas till processen av att skapa en karaktär genom spelreglerna i bordsrollspel samt att nivån av personlighet och karaktärsdrag känd inom bordsrollspel kan vara utmanande att återskapa digitalt.

2.3 Agens

Spelares agens i rollspel utmärker Liapis och Denisova (2023) som viktig för deras upplevelse. Deras beskrivning av agens innefattar spelarnas kontroll över sina handlingar och deras påverkan på spelet, spelarnas förmåga att uttrycka sig själva inom spelupplevelsen, och spelarnas upplevda autonomi inom spelet. Dessa kopplas till gruppdynamik i spel med flera spelare, spelledaren eller spelets styr, och hur spelaren själv agerar. Liapis och Denisova (2023) beskriver agens som en lös begrepp i relation till bordsrollspel då bredden på spelarnas möjliga handlingar är i teori mycket större i bordsrollspel än i datorrollspel. Detta skiljer sig då datorrollspel enbart har strikta mekaniska handlingar medan bordsrollspel tillåter spelaren att föreslå alternativa handlingar och lösningar till spelledaren. Därmed kan de möjliga handlingarna breddas eller begränsas beroende på spelledarens tolkning och förhållning till spelets skrivna regler och föreslagna lösningar, en faktor av spelupplevelsen som spelutvecklare inte kan fullständigt kontrollera i bordsrollspel till skillnad från de fasta och kontinuerliga reglerna i datorrollspel. Ett exempel som Liapis och Denisova (2023) ger på detta fenomen är att reglerna i skräckspel kan skrivas för att skapa en känsla av maktlöshet och därmed begränsa spelarnas agens, men att spelledaren fortfarande kan skapa en känsla av agens genom hur de förmedlar narrativet och vad för idéer och handlingar de tillåter från spelarna.

2.3.1 Autonomi inom self-determination theory

Liapis och Denisova (2023) föreslår att sin definition av agens kan liknas till autonomi-aspekten av self-determination theory (SDT) (Deci & Ryan 1985). Deci och Ryan

(1985) definierar autonomi som en tendens av att agera utifrån självkänsla och självvalda mål med upplevelsen av beslutsfattande i centrum, och placerar särskild vikt på behovet av andra genomförbara alternativ för att ett beslut ska ge autonomi. Liknelsen i definitionerna anser Liapis och Denisova (2023) vara relevant för att hitta tidigare forskning som kan appliceras för att studera agens.

2.4 Undersökningsmetoder

Att utvärdera rollspels upplevelser med syfte att utvärdera upplevelsen istället för att identifiera aspekter hos den eller utforma design för att skapa den anser Liapis och Denisova (2023) vara ett mindre utforskat och väldigt givande forskningsområde. Forskare har föreslagit flera befintliga frågeformulärer och skapat konstruktioner för att bilda specifika frågor för att utvärdera rollspels upplevelser.

2.4.1 Konstruktioner

De områden och upplevelserna som studien har intresse för att samla in data om och analysera är subjektiva och kan inte mätas. Lankoski och Björk (2015) beskriver konstruktioner som ett operationaliserat karaktäristik därav som tillåter objektiv mätning. De uttrycker vikten av att validera dessa konstruktioner, vilket studien har ämnat att göra genom att tillämpa konstruktioner som har validerats inom föregående studier.

2.4.2 Generaliserbara konstruktioner utifrån SDT

För att utvärdera rollspel utifrån deras definition av agens föreslår Liapis och Denisova (2023) att applicera konstruktioner som har använts för att utvärdera datorspel utifrån autonomi-aspekten inom SDT då likheterna anser de göra dem generaliserbara. De lyfter som exempel frågorna om autonomi i UPEQ (Ubisoft Perceived Experience Questionnaire) (Azadvar & Canossa 2018), en frågeformulär utformad för att utvärdera datorspel som är grundad i SDT.

2.4.3 SYMPA

I sin studie behandlar Tychsen et al. (2008) agens som en del av konstruktionen SYMPA (player-character sympathy), beskriven som relationen mellan spelaren och sin karaktär. Detta använde dem för att värdera påverkan av denna relation på spelarens nöje med upplevelsen som de analyserade. Konstruktionen innefattar spelarens intresse för sin karaktär, hur kul de upplevde det var att spela karaktären, svårigheten av att engagera sig med sin karaktär, och hur dessa påverkade spelarens handlingar.

3 Problemformulering

Hur skiljer sig spelarens upplevelse av sin agens när de spelar bordsrollspel respektive datorrollspel? Agens i studiens syfte är spelarens upplevda förmåga att uttrycka sig genom deras mekaniska och narrativa handlingar i spelen samt tillfredsställelsen de känner för den påverkan som deras handlingar har på spelets utfall, definierat enligt Liapis och Denisovas (2023) beskrivning.

Jämförelser har gjorts mellan hur reglerna tolkas och spelarnas agens i de två medieformerna inom ovanstående tidigare forskning. Studien ifrågasatte hur spelarens upplevelse av agens skiljer sig när de spelar bordsrollspel respektive datorrollspel, och ämnade att samla in data som kunde tyda på skillnader i deltagarnas upplevda agens mellan medieformerna. Denna ifrågasättning gjordes för att bidra med resultat som kunde tillämpas i vidare forskning om bordsrollspel och datorrollspel samt upplysa möjliga kopplingar mellan detta och aspekter av deras upplevelser som har varit eller kan bli intressepunkter för forskningen. Eventuella upptäckter ämnades att ge spelutvecklare insikter om hur mekaniker och narrativ de utvecklar kan upplevas av spelare och varför. Liapis och Denisova (2023) föreslår dessutom att spelledare för bordsrollspel kan dra nytta av insamlade insikter från spelarnas upplevelser, särskilt upplevelserna kopplade till spelledarens beslut.

3.1 Metodbeskrivning

Studien planerades att använda empiriska metoder för att samla in kvantitativ data. Tidigare har Tychsen et al. (2008) använt en liknande metod för att samla in data om spelarnas upplevelser i bordsrollspel och datorrollspel. Likt studien av Tychsen et al. (2008), planerades datainsamlingen att genomföras via enkäter. Till skillnad från studien i fråga innefattade denna studie varken intervjuer eller experiment. Denna studies omfattning gjorde inte experiment på samma tid och nivå av detalj som deras möjliga, och Tychsen et al. (2008) beskriver dessa som nödvändiga för reliabiliteten hos sina experiment. Detta möjliggjorde en studie på en högre skala än deras, då den opraktiska logistiken för experimenten som Tychsen et al. (2008) förklarade var en begränsning på storleken av sin studie inte uppstod som ett hinder för denna studien.

Studien utformade enkätfrågor med hänsyn till processen Tychsen et al. (2008) använde för att förbereda deras enkät och relevanta förslag skrivna av Liapis och Denisova (2023) för hur studier kan samla in och analysera användares upplevelser av bordsrollspel. I sin enkät behandlar Tychsen et al. (2008) agens i konstruktionen SYMPA (player-character sympathy). Kopplingen mellan denna relation och spelares agens stödjer Liapis och Denisova (2023) med att en aspekt av agens i rollspel är att uttrycka sig i rollen av sin karaktär och hur det påverkar spelarens handlingar. De lyfter avsaknaden av en vetenskapligt prövad metod för att

analysera spelarens upplevelse av att uttrycka sig som sin karaktär genom enkätfrågor som en lucka i den befintliga forskningen, men föreslår att ta inspiration från angränsande metoder.

Studiens population innefattade individer med personlig erfarenhet av bordsrollspel som också hade spelat ett eller flera datorrollspel. Individer som hade erfarenhet av en eller båda av medieformerna i andra hand ansågs fortfarande ha möjlighet till att ge relevant data till studien, men beslutet gjordes att avgränsa dem i syfte av reliabilitet eftersom varken SYMPA eller metoderna som Liapis och Denisova (2023) rekommenderar hade validerats för att kvantifiera upplevelser i andra hand då denna studie genomfördes.

Studien rekryterade och valde deltagare inom dess population genom kriterieurval utifrån kriterierna som utgjorde dess population och inga vidare urvalsmetoder. Denna metod innebär att grundat i specifika kriterier avsiktligt välja deltagare (Patton 2015), och valdes för att samla in en stor mängd med kvantitativ data från deltagare på övriga relevanta forum på internet för studiens population samt forum för studenter på Högskolan i Skövde.

Ett andra urval övervägdes i syfte att hitta möjliga deltagare för att genomföra intervjuer och samla in kvalitativ data till trianguleringsprocessen genom en tillagd fråga om deltagarnas vilja att delta i en semistrukturerad intervju med öppna följdfrågor. Studiens tidsomfattning krävde prioritering i studiens planerade metoder mellan analys av insamlad data och genomförandet av intervjuer då tiden mellan enkätens utskick och studiens planerade slut var för kort för att tillåta både en detaljerad trianguleringsprocess med den kvantitativa datan och inbokning samt genomförande av intervjuer för metodtriangulering med kvalitativ data. Då den kvantativa datan ansågs närmare studiens syfte än den kvalitativa datan och trianguleringen genom den, prioriterades den kvalitativa metoden bort helt och ingen kvalitativ data samlades in.

Datainsamlingen till studien planerades enligt principerna för god forskningssed skrivna av Vetenskapsrådet (2024). Enligt Vetenskapsrådets (2024) beskrivning av kraven för samtycke och information tillfrågades deltagarna för enkäten och om sitt samtycke och informerades om att deras svar användes för att bilda statistik till en vetenskaplig studie, samt att deras svar är anonyma och att ingen personlig information sparas enligt kraven på konfidentialitet.

4 Genomförande/Analys/Undersökning

4.1 Utformning av enkät

Undersökningen inleddes med att utforma en enkät enligt planeringen. Enkätfrågorna innefattade frågor kopplade till SYMPA (Tychsen et al. 2008), frågor om autonomi från UPEQ (Ubisoft Perceived Experience Questionnaire) (Azadvar och Canossa 2018) och frågor om kontexten för deltagarnas upplevelser.

Enkätfrågorna om SYMPA och autonomi användes utan att förändra dem från hur de presenterades i tidigare forskning då inga förändringar i tempus eller kontext krävdes till studiens syfte, och ingen motivation till att ändra på frågorna var tillräcklig för att minska på reliabiliteten hos studiens tillämpning av frågorna.

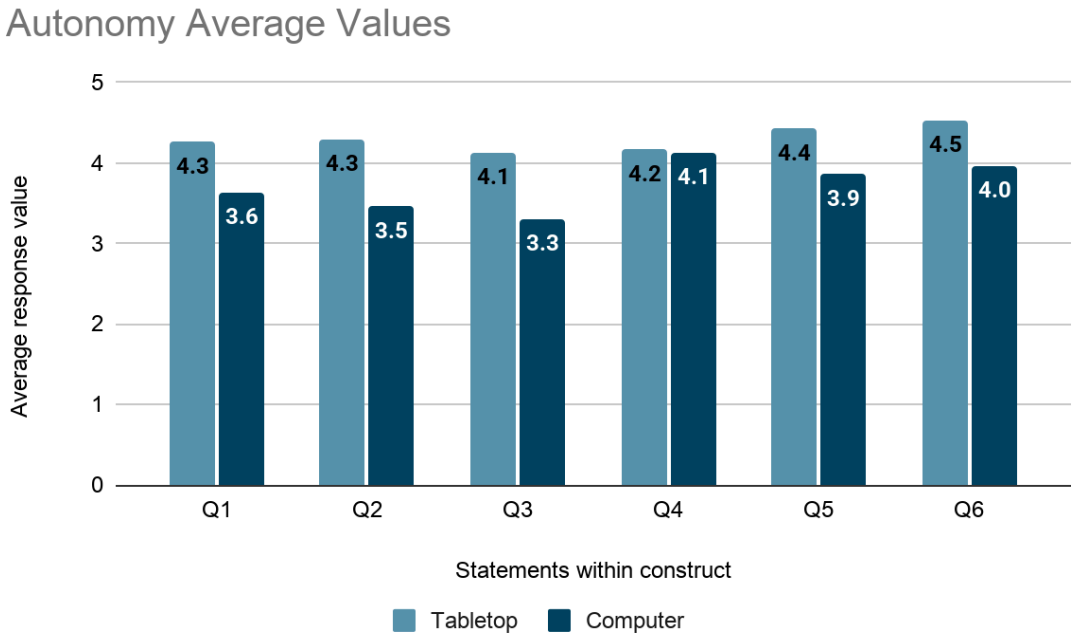
Enkätfrågorna om kontexten för deltagarnas upplevelser utformades efter tidigare forskning. I syfte att säkerställa att alla deltagare mötte studiens kriterier bad enkäten deltagarna om att värdera hur mycket erfarenhet de har med båda medieformerna. Då Liapis och Denisova (2023) tydliggör i vilken utsträckning spelledaren som individ kan påverka spelarnas upplevelse, frågades deltagare om deras upplevelser av bordsrollspel innefattade inga spelledare, en spelledare, eller flera då detta kunde förklara möjliga uteliggande fall där deltagaren endast har erfarenhet med en spelledare och har upplevt en ovanligt hög eller låg agens med den. Dessutom möjliggjorde detta att skilja på svar från deltagare som enbart har spelat bordsrollspel som inte kräver en spelledare. Studien hade inte avsikt eller tillräckligt bakomliggande forskning på denna subgenren av bordsrollspel för att göra kopplingar med dessa svar, men eventuella exemplar av detta ansågs kunna tyda på möjligheter för forskning om skillnaderna i upplevelsen hos den subgenren. Tychsen et al. (2008) beskriver hur utformningen av spelarens karaktärs personlighet kan skilja sig mellan olika datorrollspel då många spel ger spelaren en karaktär med en skriven personlighet utvecklad till spelets narrativ, men andra datorrollspel tillåter spelaren att själv bilda sin karaktärs personlighet för att efterlikna den aspekten av bordsrollspel. I sina experiment gav Tychsen et al. (2008) deltagarna karaktärer med definierade personligheter i både bordsrollspel och datorrollspel för att undvika möjlig bias mot någon av medieformerna på grund av den varierande djupan eller det personliga skapandet som skiljer dem åt. Då liknande kontroll inte var möjlig för denna studien frågades deltagarna om de hade mer erfarenhet av att spela befintliga karaktärer eller karaktärer som de själva hade fått utveckla. Studien fokuserade inte på dynamiken hos flera spelare, men i det fall att mönster i datan kunde förklaras med resultaten om påverkan av flera spelare i rollspel från Tychsen et al:s (2008) studie inkluderades en fråga om deltagare har mer erfarenhet av rollspel med en spelare eller flera. Till skillnad från frågorna om SYMPA och autonomi användes inte dessa frågor för att samla

in data, de var istället ämnade för att möjliggöra filtrering av svaren för att hitta korrelationer med mönster i datan från resterande frågor och därmed en mer detaljerad diskussion om kontexten för studiens resultat, samt att bidra till det avsiktliga urvalet för intervjudeltagare som inte tog plats.

Frågorna om SYMPA och autonomi samt deltagarnas värdering av sin erfarenhet mättes på ordinalskalor då distansen mellan värden är subjektiv och därmed inte mätbar. Deltagarna uppmanades att värdera deras ställning till varje påstående samt sin erfarenhet i både medieformerna med värden 1-5, mängden svarsalternativ som Cox (1980) föreslår som optimal. Detta möjliggjorde jämförelser mellan genomsnitt, median, typvärde, och avståndet mellan de lägsta och högsta värden för varje fråga i relation till bordsrollspel och datorrollspel.

4.2 Resultat av enkät

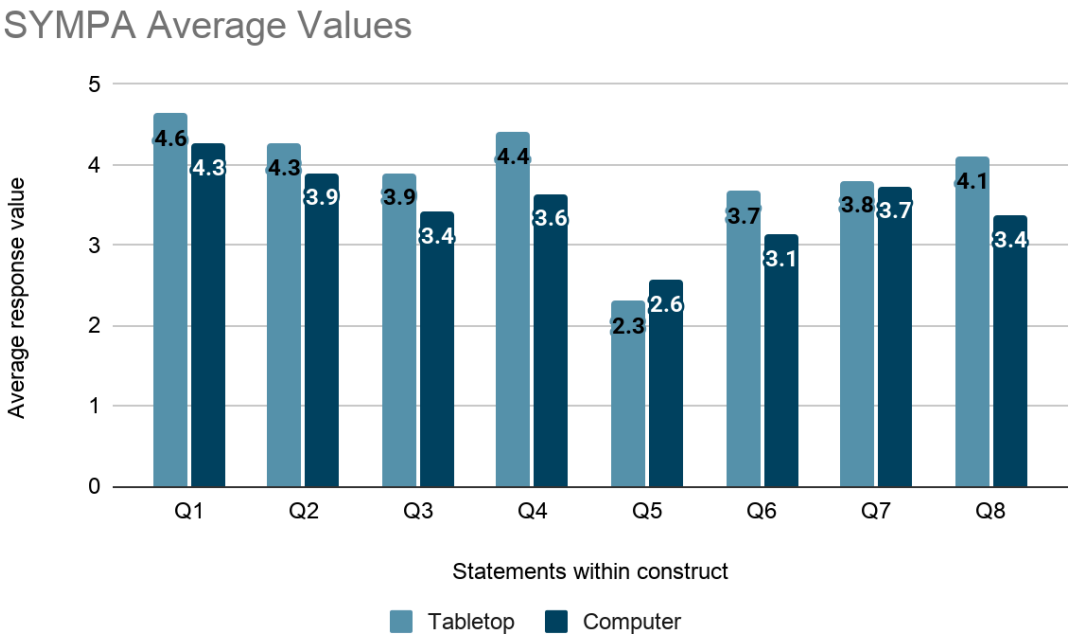
Enkäten skickades ut på flera forum på sociala medier för studenter på Högskolan i Skövde. I utskicket uppmuntrades enkätdeltagare därmed också till att dela vidare enkäten till andra möjliga deltagare för att samla in flera deltagare genom kedjeurval, en process där relevanta deltagare efterfrågas om flera möjliga deltagare utifrån deras kontakter (Patton 2015). Sammantaget insamlades trettio enkätsvar.



Figur 1. Medelvärden på responser till frågor om autonomi.

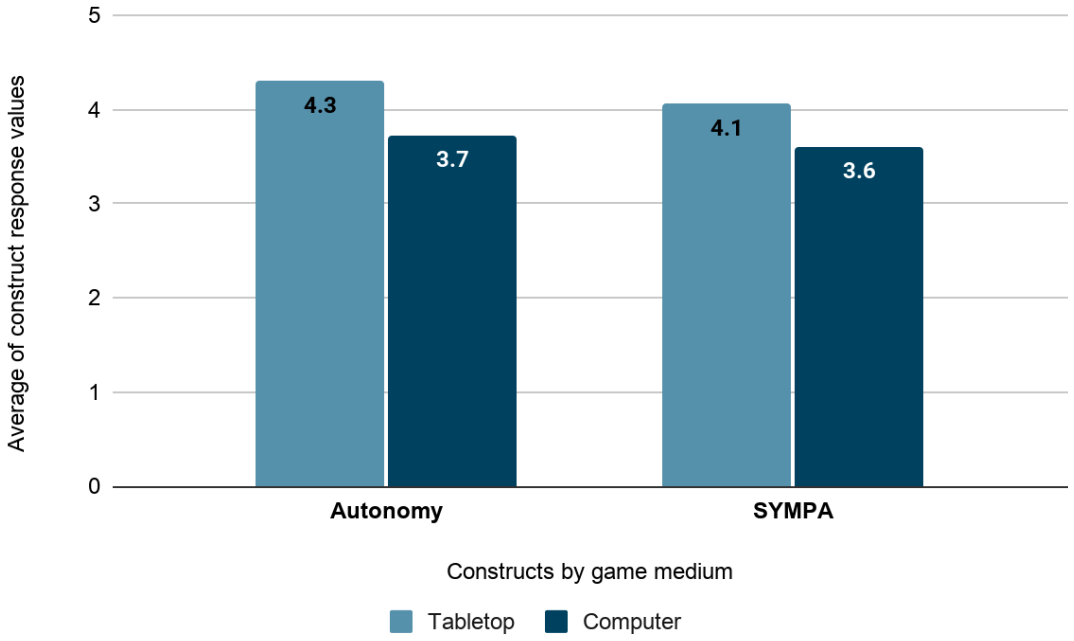
Enkätsvaren inom konstruktionerna, vars värden är numeriskt kvantifierade, kan representeras i en ordinalskala då värden är rangordnade. Avståndet mellan värden är inte

mätbar och därmed är inte det möjligt att skapa intervaller. Medelvärde, median, typvärde, och de högsta samt lägsta värden i svaren på varje enkätfråga beräknades och sammanställdes till analys. Likt i studien av Tychsen et al. (2008) beräknades också det sammanställda medelvärdet av medelvärden på samtliga frågor inom varje konstruktion. Svar på negativt laddade frågor vändes om i beräkningen så att de slutgiltiga värden tydligt visar på hur positiva enkätsvaren är till konstruktionen inom medieformen. Dessutom beräknades de sammanställda medelvärden om för isolerade grupper av deltagarna grupperade efter frågorna om erfarenhet.



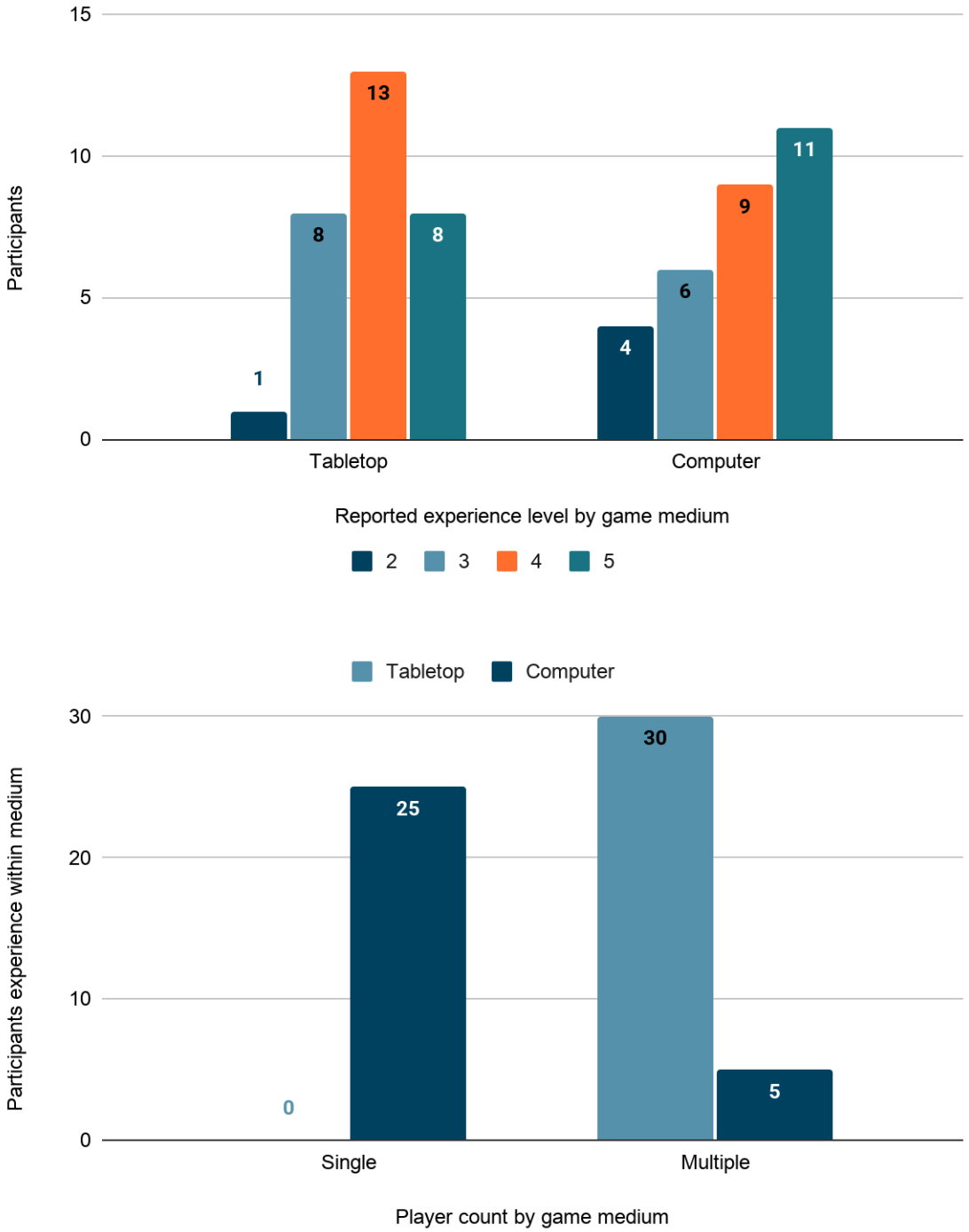
Figur 2. Medelvärden på responser till frågor om SYMPA.

Inom frågorna om autonomi visade sig bordsrollspel att ha i genomsnitt fler positiva responser än datorrollspel. Varje individuell fråga hade även en likadan eller högre median och typvärde i relation till bordsrollspel än till datorrollspel. Svaren på frågorna i relation till datorrollspel visade en större variation mellan olika deltagares svar än svaren som relaterade till bordsrollspel. I SYMPA beräknades bordsrollspel också att ha ett genomsnittligt mer positivt värde än datorrollspel med mindre avstånd än autonomi då en högre mängd av frågorna beräknades att ha liknande värden i SYMPA. Till skillnad från autonomi hade en av frågorna ett högre typvärde i relation till datorrollspel än bordsrollspel (“I found my character to be easily understandable.”).

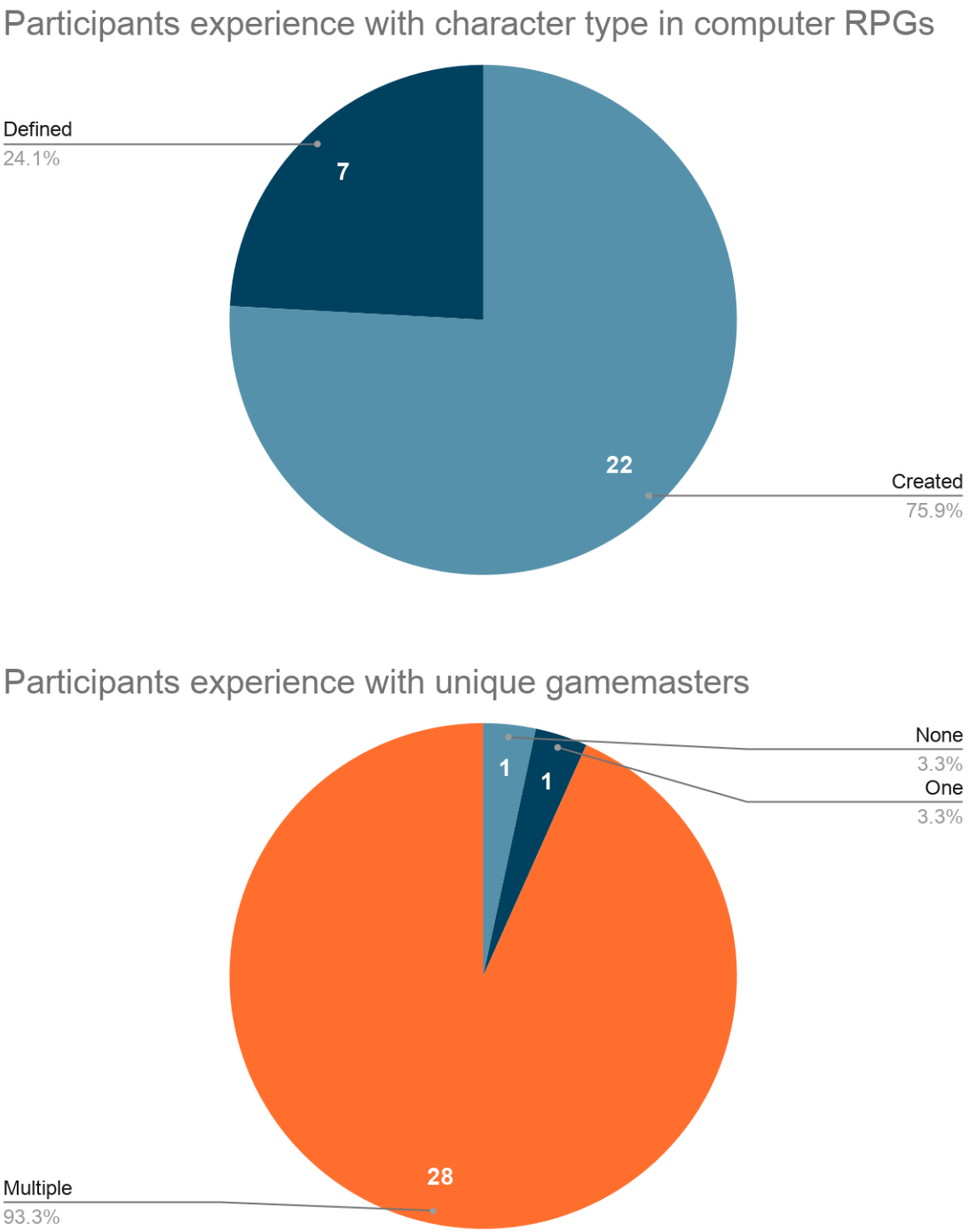


Figur 3. Medelvärden för värden på samtliga frågor om autonomi och SYMPA inom bordsrollspel och datorrollspel.

Då ingen deltagare betygsatte sin erfarenhet i bordsrollspel eller datorrollspel som det minsta värdet och median för samtliga deltagarnas erfarenhet är 4 på båda medieformerna kan studiens stickprov anses i genomsnitt ha en godtycklig nivå av erfarenhet inom både medieformer. Majoriteten av deltagarna hade spelat med flera spelledare, med två uteliggare varav en endast hade spelat bordsrollspel som inte kräver en spelledare. En större andel av studiens deltagare hade mer erfarenhet av datorrollspel där de själva fick ge sin karaktär personlighetsdrag. Samtliga deltagare hade mer erfarenhet av bordsrollspel med flera spelare, medan majoriteten av studiens deltagare hade mer erfarenhet av datorrollspel med endast en spelare.



Figur 4. Deltagarnas erfarenhetsnivå samt vanligaste antal spelare inom medieformerna.

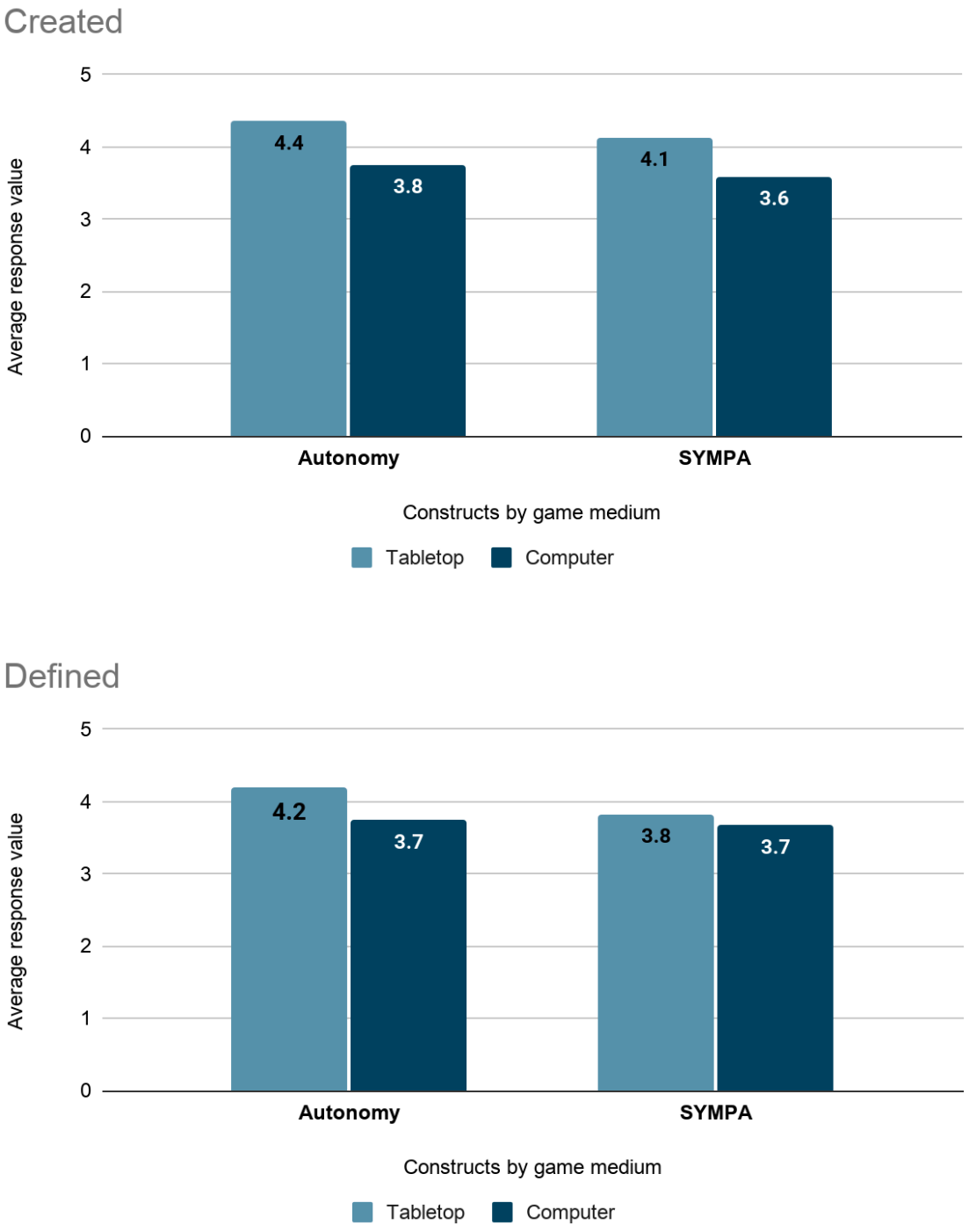


Figur 5. Deltagarnas erfarenheter med typer av karaktärer i datorrollspel samt unika spelledare i bordsrollspel.

4.3 Analys och slutsatser

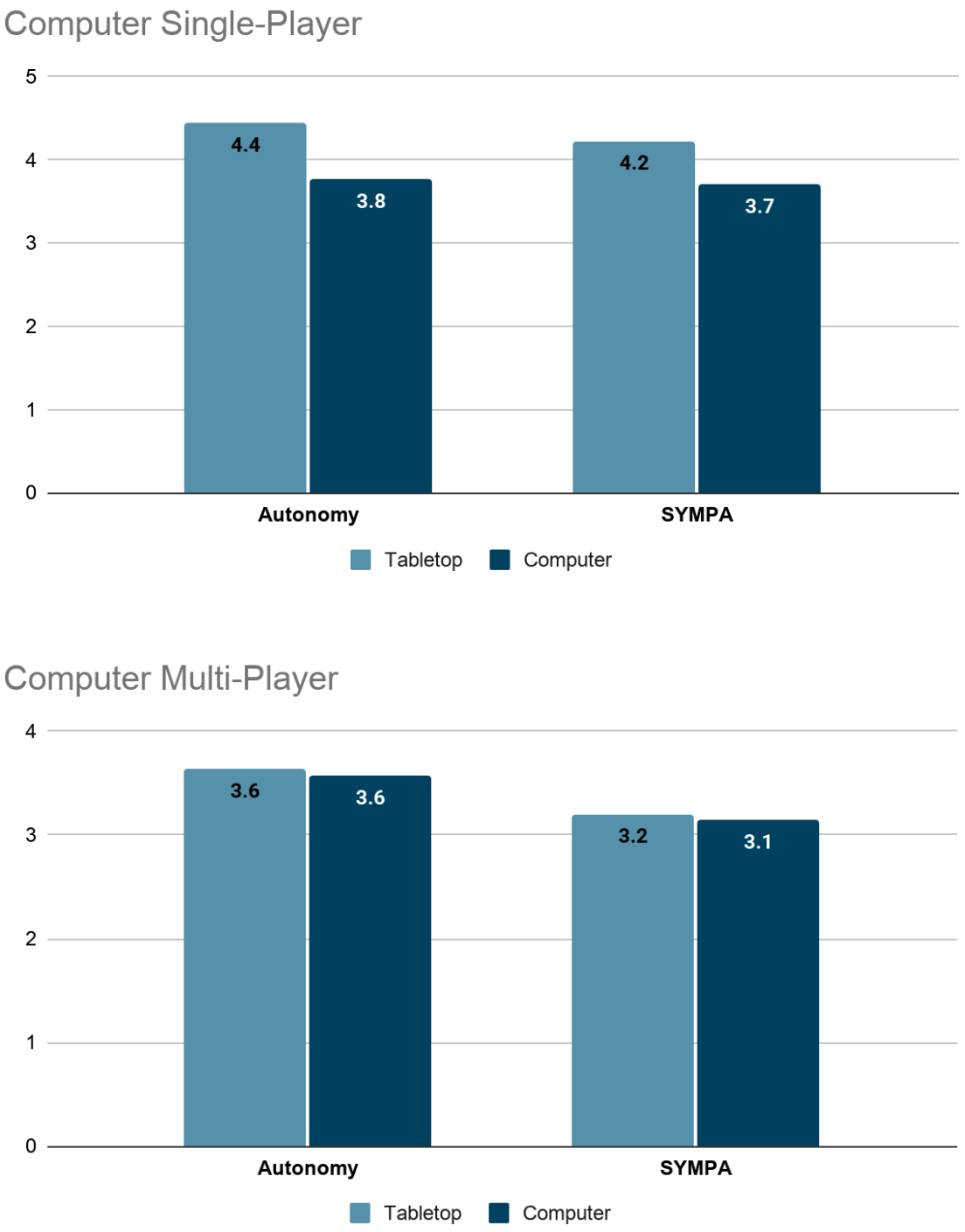
Deltagaren som endast hade erfarenhet av bordsrollspel utan en spelledare svarade i genomsnitt mer negativt till autonomi- och SYMPA-frågor i relation till bordsrollspel än övriga deltagare. Deltagaren som endast hade erfarenhet med en spelledare svarade i

genomsnitt mer positivt till autonomi-frågor men mer negativt till SYMPA-frågor. Dessa jämförelser gjordes med de genomsnittliga autonomi- och SYMPA-värden från deltagare som hade erfarenhet med flera spelledare. Eftersom båda deltagare var enastående uteliggare och det inte kunde bevisas att deras responser var generaliserbara kunde inga trovärdiga slutsatser göras om möjliga korrelationer.



Figur 6. Skillnaden på värden för autonomi och SYMPA för deltagare med mer erfarenhet av skapade (vänster) eller definierade (höger) karaktärer.

Skillnaden mellan deltagare som hade mer erfarenhet av skapade och definierade karaktärer i datorrollspel gällande SYMPA visar på mer negativa responser från deltagare som hade erfarenhet av skapade karaktärer än deltagarna som hade erfarenhet av definierade karaktärer.



Figur 7. Skillnaden på värden för autonomi och SYMPA för deltagare med mer erfarenhet av en (vänster) eller flera (höger) spelare inom datorrollspel.

Inga deltagare hade mer erfarenhet av bordsrollspel med endast en spelare, därmed kunde inga korrelationer göras om mängden spelare i deltagarnas upplevelser av bordsrollspel. Deltagarna som hade mer erfarenhet av datorrollspel med en spelare svarade mer positivt på frågorna om autonomi än deltagarna som hade mer erfarenhet med flera spelare, och en liknande skillnad observerades till högre grad i frågorna om SYMPA.

Studiens resultat visar att spelare översiktligt upplever en högre grad av agens i bordsrollspel än datorrollspel, men att spelare heller inte upplever en avsaknad i datorrollspel då det genomsnittliga värdet av svaren fortfarande är positiv. Dessutom noterades en högre variation i svaren om autonomi gällande datorrollspel. Enligt resultaten av frågorna om SYMPA upplever spelare överlag en starkare koppling till sina karaktärer i bordsrollspel, men upplever det som enklare att spela sina karaktärer i datorrollspel.

Om spelledaren bidrar till att skapa agens i bordsrollspel som autonomi-aspekten av SDT (Deci & Ryan 1985) kan föreslå genom den ökade mängden genomförbara alternativ som den möjliggör samt deras möjlighet att påverka spelets utfall, är det tydligt från studiens resultat att aspekter av speldesign i datorrollspel kan skapa en liknande hög nivå av agens. Variationen hos svaren om detta beror då på dem individuella datorrollspelens design, vilket kan variera drastiskt på grund av bredden på begreppet (Zagal & Deterding 2018). Speldesign i bordsrollspel kan dessutom indirekt bidra till spelarnas agens genom att underlätta för spelarna att spela sina karaktärer med råd och gränssnitt som används i datorspel i en analog form, exempelvis tydliga och lättläsliga spelregler och spelkomponenter. Även speldesign riktad till spelledaren kan bidra till detta genom att ge spelledaren flera förslag och riktlinjer för att ge spelarna autonomi, med exemplen som Liapis och Denisova (2023) lyfter av att ge spelarna tillfällen att uttrycka sina karaktärer eller ändra riktningen av ett äventyr.

5 Sammanfattning och diskussion

5.1 Sammanfattning

Studien har undersökt hur spelare har upplevt deras agens inom rollspel, spel likt *Dungeons & Dragons* (1974) där spelare får skapa och ta rollen av karaktärer och handla som karaktärerna för att åstadkomma mål, med fokus på skillnader i upplevelsen av agens inom bordsrollspel respektive datorrollspel. Bordsrollspel är analoga rollspel som kännetecknas av närvaron av en spelledare, en spelare som styr över spelvärlden, karaktärerna som inte spelas av andra spelare, och spelets regler. Datorrollspel är digitala rollspel som kännetecknas av att en dator systematiskt upprätthåller spelets regler likt andra digitala spel. Med agens menas spelarens förmåga att uttrycka sig genom deras handlingar i spelen samt den påverkan som deras handlingar har på spelets utfall.

Studien samlade in kvantitativ data genom en enkät grundad i tidigare konstruktioner och frågeformulärer. Frågor om spelarnas upplevelse av autonomi grundade i SDT (self-determination theory) (Deci & Ryan 1985) skrivna i UPEQ (Ubisoft Perceived Experience Questionnaire) (Azadvar och Canossa 2018), en frågeformulär ämnad för att utvärdera aspekter av upplevelsen i datorspel, användes för att samla data om deltagares upplevelser av deras autonomi i medieformerna. Frågor om spelarnas upplevelse av relationen till sina karaktärer i konstruktionen SYMPA (player-character sympathy) (Tychsen et al. 2008) tillämpades då spelarnas förmåga att uttrycka sig själv som och handla som karaktären de tar rollen av också är en aspekt av agens i rollspel. Dessa frågor tog formen av en serie med påståenden som deltagarna uppmanades värdera på en ordinalskala mellan 1-5, ett beslut som gjordes efter resultat från en studie om den optimala mängden svarsalternativ på en frågeformulär av Cox (1980). Vidare frågor om kontexten för varje deltagares erfarenhet med medieformerna användes för att samla in data i syfte att djupare analysera och diskutera datan inom konstruktionerna. Dessa berörde mängden olika spelledare som deltagaren hade erfarenhet med då spelledaren som individ kunde starkt påverka deltagarens upplevelse, om deltagaren hade mer erfarenhet med att ta rollen av karaktärer som de själv hade skapat från grunden eller att skapa utifrån en befintlig karaktär i datorrollspel, och om deltagaren hade mer erfarenhet med en eller flera spelare utöver spelledaren i både medieformerna då dynamiken hos flera spelare också kunde påverka deras upplevda agens.

Studiens resultat visade att deltagarna överlag upplevde en starkare känsla av autonomi i bordsrollspel än datorrollspel, men med en större spridning i svaren på frågorna om datorrollspel. Resultaten visade liknande för SYMPA, men med mindre spridning i svaren om datorrollspel och mindre skillnad. Det uppmärksammades att deltagarna överlag upplevde det som enklare att komma in i rollen och spela som sin karaktär i datorrollspel. Flera

enastående uteliggande fall upptäcktes, en deltagare som enbart hade spelat bordsrollspel som inte kräver en spelledare och en deltagare som hade erfarenhet med bara en spelledare. Då dessa inte kunde trovärdigt generaliseras bidrog de inte till studiens slutsats, men analyserades till diskussion. Andra trender som upptäcktes genom frågorna om erfarenhet och diskuterades var att deltagare som hade mer erfarenhet av att skapa karaktärer helt från grunden i datorrollspel hade mer negativa svar på frågorna som berörde SYMPA, och att deltagare som hade mer erfarenhet av datorrollspel med endast en spelare svarade mer positivt på samtliga frågor om autonomi och SYMPA.

5.2 Diskussion

Studien gav inget alternativ vid frågan om karaktärerna som deltagarna har erfarenhet med för vad Tychsen et al. (2008) beskriver som karaktärer utan personlighet. Dessa kunde inte ramas in i någon av alternativen i enkätfrågan på grund av hur de förklarades och spelare som har mest erfarenhet av att spela dessa karaktärer är därmed inte representerade i studiens insamlade data.

Jesper Juul (2003) beskriver bordsrollspel som ett gränsfall för att definieras som spel på grund av subjektiviteten hos spelledarens uppfattning av spelreglerna. Vetenskapligt refereras bordsrollspel som spel, med exempel i arbeten av Liapis och Denisova (2023) och Zagal och Deterding (2018). I dessa och annan vetenskap (Tychsen et al. 2008) skiljer sig dock den använda definitionen för rollspel åt. Denna studie har undvikit att avgränsa definitionen för vilka aspekter och kriterier det finns för att ett spel ska definieras som ett rollspel. Detta kan ha påverkat studien då element av rollspel finns i spel som enligt mer avgränsade definitioner inte befinner sig i genren rollspel, men detta beslut togs för att undvika möjliga otydligheter för deltagare om ifall deras erfarenheter passar in på studiens kriterier. Ifall det var möjligt att tydligt kommunicera en definition för rollspel och kriterier hade studien behövt besluta om att avgränsa bort upplevelser av rollspelande i andra spelgenrer beroende på om den datan kunde vara värdefull till dess frågeställning.

SYMPA och UPEQ som tillämpades är båda utgjorda och validerade för att analysera enastående fall. I avsaknaden av en validerad konstruktion för att analysera fenomenet med ett helhetsperspektiv är båda reliabla metoder för att samla in spelares upplevelser som generaliseras för att analysera ett fenomen som helhet. Studien kan repeteras med en konstruktion gjord för att analysera fenomenen som helhet eller upprepas med liknande metod.

Studien hittade flera intressanta uteliggande fall, exempelvis uteliggarna från majoriteten av deltagarna som inte hade upplevt flera olika spelledare. Dessa fall kunde inte undersökas vidare på grund av enkätens bredare perspektiv och att intervjuerna inte genomfördes.

Studien behandlade inte två former av rollspel: datorrollspel som använder en generativ AI för att efterlikna en spelledare och bordsrollspel som spelas utan en spelledare. Den andre togs hänsyn till och behandlades som ett uteliggande fall, men den förre togs inte hänsyn till och kan ha påverkat studiens resultat ifall en eller flera deltagare hade erfarenhet med dessa spel och det påverkade deras värdering av ett eller flera påståenden.

5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Tillämpningar för rollspel utanför nöje har länge utforskats, med särskild uppmärksamhet på applikationer som läroverktyg (Bender 2025) och inom terapi (Rosenblad et al. 2025). Bender (2025) associerar bland annat beslutsfattande och nytänkande problemlösning med bordsrollspel. Rosenblad et al. (2025) lyfter beslutsfattande inom det kontrollerade regelverket, spelarnas förmåga att uttrycka sig själva genom sina karaktärer som en form av självutforskning, samt relationen mellan spelarna och spelledaren som styr i spelet som kan möjliggöra dessa i bordsrollspel. Dessa tillämpningar kan kopplas till Liapis och Denisovas (2023) beskrivning av vad agens i rollspel kan innefatta och möjliggöra. Genom att fördjupa förståndet för upplevd agens i bordsrollspel och datorrollspel samt effekten som spelledaren bidrar med kan dessa och liknande tillämpningar utvecklas vidare för bordsrollspel och möjligtvis överföras till datorrollspel i formen av “serious games”, spel som utvecklas i syften utöver nöje.

5.4 Framtida arbete

En naturlig utgångspunkt till fortsatt arbete i ämnesområdet är att ifrågasätta i detalj och bevisa varför spelare upplever en starkare känsla av agens i bordsrollspel än datorrollspel, eller vilka datorrollspel som ger lika stark agens. I litteratur som har behandlats inom studien har agensen i bordsrollspel främst attribuerats till spelledaren (Liapis och Denisova 2023) (Rosenblad et al. 2025), men ingen korrelation har bevisats mellan dessa.

Framtida arbeten i ämnesområdet kan hitta intressepunkter och perspektiv till fördjupning i studiens resultat, exempelvis variationen inom responserna om autonomi i datorrollspel, de mer positiva SYMPA responserna från spelare med mer erfarenhet av befintliga karaktärer, eller den enklare upplevelsen av att komma in i spelarens karaktär i datorrollspel.

Liknande studier kan göras med andra rekryteringsmetoder för att hitta deltagare från andra gemenskap med mer eller mindre kontroll, på en högre skala för att samla in en bredare mängd enkätsvar, eller på en mindre skala med flera kriterier för deltagare i syfte att undersöka en eller flera av trenderna eller de uteliggande fallen i studiens data. Dessutom kan andra konstruktioner tillämpas eller även utformas och valideras i studiens syfte, vilket möjliggör liknande studier med mer specifika perspektiv som serious games.

Översiktligt kan mer arbete inom ämnesområdet bidra till en ökad förståelse för både medieformer som spelutvecklare kan tillämpa för att ge spelledare användbara verktyg och bättre återskapa agensen hos bordsrollspel. Dessutom kan spelledare själva få användning för dessa insikter som Liapis och Denisova (2023) beskriver.

Referenser

Azadvar, A & Canossa, A. (2018). UPEQ: ubisoft perceived experience questionnaire: a self determination evaluation tool for video games. *FDG '18 Proceedings of the 13th International Conference on the Foundations of Digital Games* [Preprint]. doi:10.1145/3235765.3235780.

Baldur's Gate (1998). [Datorspel]. Bioware. Edmonton, Kanada.

Bender, M. (2025). Markets And Merchants: A Tabletop Role-Playing Game For The Marketing Classroom. *Marketing Education Review*, ss. 1–13. doi:10.1080/10528008.2025.2489941.

Call of Cthulhu (1981). [Bordsspel]. Chaosium. Ann Arbor, MI.

Cox, E.P. (1980) The Optimal Number of Response Alternatives for a Scale: A Review, *Journal of Marketing Research (JMR)*, 17(4), pp. 407–422. doi:10.2307/3150495.

Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Plenum, NY. New York: Plenum.

Dungeons & Dragons (1974). [Bordsspel]. TSR, Inc. Lake Geneva, WI.

Fallout: A Post Nuclear Role Playing Game (1997). [Datorspel]. Interplay Entertainment. Los Angeles, CA.

Final Fantasy (1987). [Datorspel]. Square Co., Ltd. Meguro, Japan.

Juul, J. (2023) The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. I Copier, M & Raessens, J. (red.) *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Utrecht, s. 30-45. https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/ [2025-03-20]

Lankoski, P. & Björk, S. (red.) (2015) *Game Research Methods : An Overview*. ETC Press.

Liapis, A. & Denisova, A. (2023) The Challenge of Evaluating Player Experience in Tabletop Role-Playing Games. *ACM International Conference Proceeding Series* [Preprint]. doi:10.1145/3582437.3582457.

Patton, M.Q. (2015). Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice. (4:e uppl.) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Rosenblad, S. R., Wolford, T., Brennan III, R. S., Darnell, J., Mabry, C., Herrmann, A. (2025) Mastering Your Dragons: Using Tabletop Role-Playing Games in Therapy. *Behavioral Sciences* (2076-328X), 15(4), s. 441. doi:10.3390/bs15040441.

Tychsen, A., Hitchens, M., McIlwain, D., Kavakli, M. & Brolund T. (2008) Group play: Determining factors on the gaming experience in multiplayer role-playing games. *Computers in Entertainment*. 5 (4). doi:10.1145/1324198.1324208.

Vampire: The Masquerade (1991). White Wolf Publishing. Rocky Face, GA.

Vetenskapsrådet (2024) *God forskningssed*. https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2024-10-02-god-forskningssed-2024.html [2025-03-20]

Zagal, José P. & Deterding, S. (2018) Definitions of "Role-Playing Games". I Zagal, José P. & Deterding, S. (red.) *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. 1 uppl., Routledge, s. 19-51. doi:10.4324/9781315637532

Appendix A – Enkät

Agency in Tabletop and Computer Role-Playing Games Survey + Interview Application

Purpose of the survey:
This survey is used to gather data contributing to a study for a student's thesis regarding tabletop role-playing games (tabletop RPGs) and computer role-playing games (computer RPGs). Additionally, the survey is used to gather participants for an optional follow-up interview.

If you are willing to participate in the follow-up interview, you will receive an email from a22jamli@student.his.se to book a time for an interview March 6th-14th. No other email account will be used to contact interview participants. The interviews are planned to take no longer than 30 minutes and will be held in the University of Skövde's locales.

Information for participants:
By submitting this survey you consent to your responses anonymously contributing to the study's statistics. No other information is stored should you choose not to participate in the optional follow-up interview.

By agreeing to participate in the interview you consent to being contacted through the email address you have provided. For more information on how your data is handled, read more here: https://www.his.se/en/about-us/facts-and-figures/data-protection-gdpr/

This information will be displayed again and your consent must be confirmed at the end of the survey.

Next Clear form

Experience

Describe your experience in tabletop and computer role-playing games.

Your level of experience as a player in tabletop RPGs? *
Examples: *Dungeons & Dragons*, *Call of Cthulhu*, *Vampire: The Masquerade*

	1	2	3	4	5	
Never played	○	○	○	○	○	Very experienced

Your level of experience as a player in computer RPGs? *
Examples: *Baldur's Gate* series, *Final Fantasy* series, *Fallout* series

	1	2	3	4	5	
Never played	○	○	○	○	○	Very experienced

How many different GMs (Game masters) have you played with in tabletop RPGs? *
(This refers to the number of GMs you have played with, not the number of GMs present in a single game)

- ○ None (Only ever played GM-less games)
- ○ One
- ○ Multiple (Two or more)

Have you played more computer RPGs where you roleplay as a character with *

Have you played more computer RPGs where you roleplay as a character with defined personality traits, or where you roleplay as a character whose personality you create? *

- ◯ Have played more defined characters
- ◯ Have played more created characters

Do you have more experience playing games with one player or multiple? *
(The GM is not considered a player for this question)

	Single-player	Multi-player
Tabletop RPGs	◯	◯
Computer RPGs	◯	◯

Back Next Clear form

Autonomy

Rate the following statements on how well they reflect your experiences playing RPGs. Only leave a field empty if you are entirely uncertain and/or have no relevant experience to the statement.

"I was free to decide how I wanted to play."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"I could approach the game in my own way."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"The game allowed me to play the way I wanted to."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree

"The game allowed me to play the way I wanted to."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"I had important decisions to make when playing."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"The choices I made while playing influenced what happened."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

Computer RPGs	○	○	○	○	○

"The choices I made while playing influenced what happened."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"My actions had an impact on the game."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

Back Next Clear form

Character Expression

Rate the following statements on how well they reflect your experiences playing RPGs. Only leave a field empty if you are entirely uncertain and/or have no relevant experience to the statement.

"I had fun playing my character."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"I found my player character to be easily understandable."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"I played my character as true to the description as possible."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree

"I played my character as true to the description as possible."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"I found my character to be very interesting."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"It was difficult for me to engage in my character."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"I experienced the emotions of my character during play."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"My character was easy to enact/play."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

"I mostly made decisions/took actions in the game according to my understanding of my character."

	1 - Disagree	2 - Mostly disagree	3 - Mixed/neutral	4 - Mostly agree	5 - Agree
Tabletop RPGs	○	○	○	○	○
Computer RPGs	○	○	○	○	○

Back Next Clear form

Follow-Up Interview (Optional)

Would you be willing to participate in an anonymous interview to elaborate on your responses and experiences? *

- ◯ Yes
- ◯ No

Back Next Clear form

Interview

Participants will be manually selected based on survey responses.

Email address you wish to be contacted through: *

Your answer

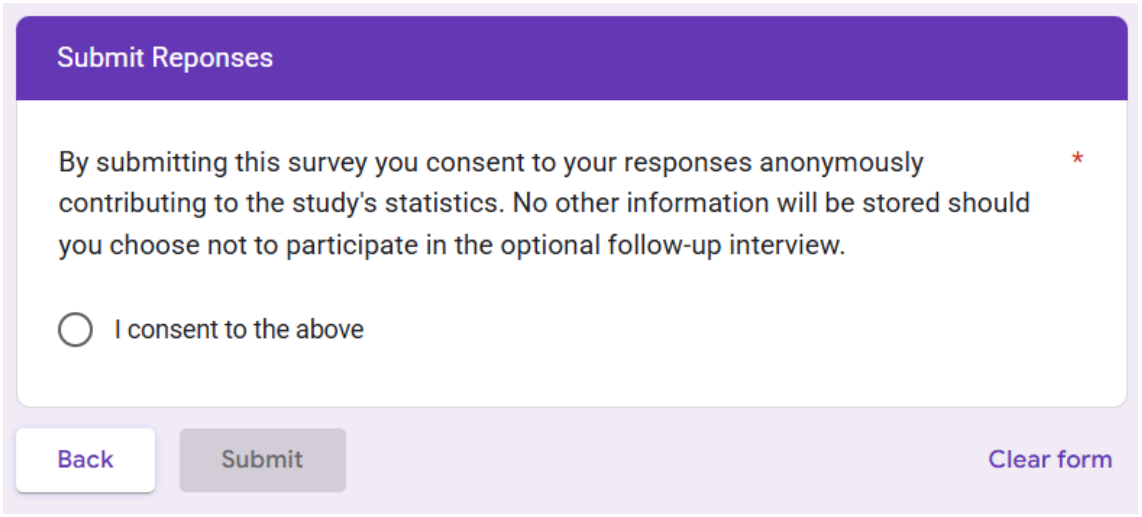
By agreeing to participate in the interview you consent to being contacted through * the email address you have provided. Your contact information will be used only for the interview process. For more information on how your data is handled, read more here: https://www.his.se/en/about-us/facts-and-figures/data-protection-gdpr/

You may at any point withdraw your consent from the interview. If you do so, the study will not use records of your interview going forward. This is no longer possible to do after the 14th of March as the study's results will be concluded and the information gathered from your participation will irrevocably be reflected in them.

The information you provide through the interview will be anonymous in the study and its results.

◯ I consent to the above

Back Next Clear form


Submit Reponses
By submitting this survey you consent to your responses anonymously contributing to the study's statistics. No other information will be stored should you choose not to participate in the optional follow-up interview. *
I consent to the above
Back
Submit
Clear form

Appendix B - Enkätsvar

Enkätfråga	Your level of experience as a player in tabletop RPGs?	Your level of experience as a player in computer RPGs?	How many different GMs have you played with in tabletop RPGs?	Have you played more characters with defined personality traits, or characters whose personality	Do you have more experience playing games with one player or multiple?	Do you have more experience playing games with one player or multiple?
Tabletop/Computer	*Tabletop*	*Computer*	*Tabletop*	*Computer*	*Tabletop*	*Computer*
1	5	5	Multiple		Multi-player	Single-player
2	4	2	Multiple	Created	Multi-player	Multi-player
3	4	4	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
4	4	4	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
5	3	5	Multiple	Defined	Multi-player	Single-player
6	3	2	Multiple	Defined	Multi-player	Single-player
7	5	4	Multiple	Defined	Multi-player	Single-player
8	3	3	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
9	5	5	Multiple	Defined	Multi-player	Single-player
10	5	4	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
11	2	3	None	Defined	Multi-player	Single-player
12	4	4	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
13	3	3	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
14	4	2	Multiple	Defined	Multi-player	Multi-player
15	3	4	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
16	4	3	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
17	3	5	One	Created	Multi-player	Multi-player
18	5	5	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
19	4	4	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
20	4	3	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
21	4	2	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
22	4	3	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
23	5	5	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
24	5	4	Multiple	Created	Multi-player	Multi-player
25	3	5	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
26	4	5	Multiple	Defined	Multi-player	Single-player
27	5	5	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
28	4	5	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
29	4	5	Multiple	Created	Multi-player	Single-player
30	3	4	Multiple	Created	Multi-player	Multi-player
Genomsnitt	**3.933333333**	**3.9**				
Median	**4**	**4**				
Typvärde	**4**	**5**	**Multiple**	**Created**	**Multi-player**	**Single-player**
Lägsta värde	**2**	**2**				
Högsta värde	**5**	**5**				

"I was free to decide how I wanted to play."	"I could approach the game in my own way."	"The game allowed me to play the way I wanted to."	"I had important decisions to make when playing."	"The choices I made while playing influenced what happened."	"My actions had an impact on the game."		"I was free to decide how I wanted to play."	"I could approach the game in my own way."	"The game allowed me to play the way I wanted to."	"I had important decisions to make when playing."	"The choices I made while playing influenced what happened."	"My actions had an impact on the game."	
Tabletop	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*		*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	
4	4	4	4	4	4		3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	4	4		4	4	4	5	3	4	
4	4	5	5	5	5		5	4	4	5	4	4	
3	4	4	3	5	5		5	4	4	5	5	5	
4	4	4	3	4	4		3	4	4	4	5	4	
4	4	4	5	5	5		3	3		5	5	5	
4	4	3	4	4	4		3	2	3	3	4	4	
5	5	5	5	5	5		4	4	2	5	5	5	
5	5	5	5	5	5		4	4	3	5	4	3	
5	5	5	5	5	5		4	2	3	4	4	4	
4	4	4	3	4	4		3	3	3	4	4	4	
4	5	5	5	5	5		4	4	4	5	5	5	
4	3	3	4	4	4		4	4	4	5	4	4	
4	4	4	3	3	4		3	3	3	4	4	4	
4	4	4	3	3	3		4	3	3	4	3	4	
5	5	4	5	4	5		4	4	4	5	4	5	
5	5	4	4	5	5		4	4	3	5	5	5	
4	5	4	5	5	5		4	4	3	4	4	3	
4	5	4	5	5	5		3	3	4	5	4	3	
3	5	4	4	3	5		5	3	3	5	4	4	
5	4	5	4	5	5		5	5	5	5	5	5	
5	5	5	4	5	4		2	1	2	2	1	2	
5	5	5	5	5	5		3	3	3	4	4	4	
3	3	2	3	3	3		3	2	2	2	3	2	
5	5	5	5	5	5		3	4	3	2	2	3	
4	5	4	5	5	5		3	4	4	4	5	5	
5	5	5	5	5	5		4	4	3	2	2	4	
4	4	4	3	4	4		3	3	3	4	2	3	
5	3	4	5	5	5		4	5	4	5	5	5	
5	3	3	3	4	4		3	4	3	4	4	4	
4.266666667	**4.3**	**4.133333333**	**4.166666667**	**4.433333333**	**4.533333333**	**4.305555556**	**3.633333333**	**3.466666667**	**3.310344828**	**4.133333333**	**3.866666667**	**3.966666667**	**3.729501916**
4	**4**	**4**	**4**	**5**	**5**		**4**	**4**	**3**	**4**	**4**	**4**	
4	**5**	**4**	**5**	**5**	**5**		**3**	**4**	**3**	**5**	**4**	**4**	
3	**3**	**2**	**3**	**3**	**3**		**2**	**1**	**2**	**2**	**1**	**2**	
5	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**		**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	

"I had fun playing my character."	"I found my player character to be easily understandable."	"I played my character as true to the description as possible."	"I found my character to be very interesting."	"It was difficult for me to engage in my character."	"I experienced the emotions of my character during play."	"My character was easy to enact/play."	"I mostly made decisions/took actions in the game according to my understanding of my	Tabletop SYMPA	"I had fun playing my character."	"I found my player character to be easily understandable."	"I played my character as true to the description as possible."	"I found my character to be very interesting."	"It was difficult for me to engage in my character."	"I experienced the emotions of my character during play."	"My character was easy to enact/play."	"I mostly made decisions/took actions in the game according to my understanding of my	Computer SYMPA
Tabletop	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*	*Tabletop*		*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	*Computer*	
5	4	4	5	4	3	4	4		3	4	3	4	3	3	4	4	
3	4	3	3	1	1	3	3		5	4		3	2	2	5	3	
5	5	4	5	5	4	4	4		5	5	4	5	5	4	4	4	
4	4	4	4	4	3	4	4		4	4	4	3	3	4	5	4	
4	4	3	4	2	3	4	3		5	5	4	5	4	4	5	5	
5	3	5	4	4	2	4	4		3	3	5	3	2	1	2	4	
5	4	3	4	2	4	2	4		4	3	4	3	3	4	4	4	
5	5	3	5	5	5	5	5		2	1	3	1	1	1	1	1	
5	5	5	5	5	5	5	5		5	5	4	4	5	3	4	4	
5	5	5	5	5	5	5	5		5	3	4	4	2	2	3	2	
5	4	3	4	3	1	3	4		5	4	3	4	3	1	4	3	
5	4	4	5	4	5	5	5		5	4	5	5	4	5	5	5	
4	4	4	4	4	4	3	4		5	5	4	4	5	4	4	5	
4	3	4	3	3	4	3	3		4	3	3	4	3	3	4	3	
5	4	5	4	2	2	4	4		5	5	4	4	4	4	5	4	
5	5	4	5	4	4	4	4		5	5	4	5	4	3	4	4	
5	3	2	4	2	4	4	4		4	3	3	3	4	4	3	2	
5	5	5	5	4	4	4	4		5	5	3	4	4	4	5	4	
5	5	3	5	4	4	4	4		5	4	3	5	4	4	4	4	
5	4	4	5	5	5	4	4		3	3	2	4	3	5	5	3	
4	4	4	4	4	3	3	4		5	5	4	3	5	1	3	2	
5	5	5	5	5	3	5	4		4	3	4	3	2	3	2	3	
5	5	4	3	5	4	5	5		5	5	4	3	5	4	5	5	
3	3	3	3	4	3	3	3		2	3	3	2	4	2	3	2	
5	4	4	5	3	4	4	5		4	4	2	4	3	2	3	2	
5	5	3	5	4	4	3	5		4	4	3	4	3	3	3	5	
5	5	5	5	5	5	4	5		5	3	2	2	3	5	2	2	
5	4	4	5	3	5	2	5		3	3	1	2	2	2	3	2	
4	5	5	5	4	3	3	4		5	5	5	5	5	4	5	4	
4	4	3	4	2	4	4	2		4	4	2	4	3	3	3	2	
4.633333333	**4.266666667**	**3.9**	**4.4**	**3.7**	**3.666666667**	**3.8**	**4.1**	**4.058333333**	**4.266666667**	**3.9**	**3.413793103**	**3.633333333**	**3.433333333**	**3.133333333**	**3.733333333**	**3.366666667**	**3.610057471**
5	**4**	**4**	**5**	**4**	**4**	**4**	**4**		**5**	**4**	**4**	**4**	**3**	**3**	**4**	**4**	
5	**4**	**4**	**5**	**4**	**4**	**4**	**4**		**5**	**5**	**4**	**4**	**3**	**4**	**4**	**4**	
3	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**2**	**2**		**2**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	
5	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**		**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	**5**	