

Södertörns högskola | Institutionen för Institutionen för
naturvetenskap, miljö och teknik

Kandidatuppsats 15 hp | Medieteknik | höstterminen 2015

”Femtio olika skäggarter?”

En studie om karaktärsskapande i
singleplayerspel.

Av: Matilda Geijer & Joachim Persson
Handledare: Kai-Mikael Jää-Aro

Abstract

This study examines how the graphical aspects of character creation affects players and their involvement in single-player games. The purpose of the study is to investigate what significance the appearance of player created characters has to player commitment and whether it affects their gaming. Semi-structured interviews were conducted with six participants where themes such as inspiration, motivation, form vs function and role playing arose. The conclusion was that the appearance of the player created character had a big significance for players and that it contributed to player involvement in the game. The study can help game developers create games with character creation which are appreciated by players and give them a meaningful experience.

Keywords: Character creation, game graphics, qualitative study, single-player game

Sammanfattning

I denna studie undersöks hur de grafiska aspekterna av karaktärsskapande påverkar spelare och deras engagemang i singleplayerspel. Syftet med studien är att undersöka vilken betydelse utseendet på spelarskapade karaktärer har för spelares engagemang och ifall det påverkar deras spelande. Semi-strukturerade intervjuer utfördes med sex deltagare där teman som bl.a. inspiration, motivation, form vs funktion och rollspelande uppkom. Slutsatsen var att det visuella utseendet har stor betydelse för spelare och bidrar till deras engagemang i spelet. Studien kan hjälpa spelutvecklare med att skapa spel med character creation som är uppskattade av spelare och ger dem en meningsfull upplevelse.

Nyckelord: Karaktärsskapande, spelgrafik, kvalitativ studie, singleplayerspel

Innehållsförteckning

ABSTRACT	2
SAMMANFATTNING	3
INNEHÅLLSFÖRTECKNING	4
1 INTRODUCTION	6
1.1 Bakgrund	6
1.2 Tidigare forskning	6
1.3 Forskningsfråga	9
1.4 Disposition	9
2 METOD	10
2.1 Datainsamling	10
2.2 Analysmetod	11
3 RESULTAT	12
3.1 Inspiration	12
3.2 Karaktärsskapandet	14
3.3 Motivation	15
3.4 Rollspelare	18
3.5 Form vs Funktion	19
4 DISKUSSION	21

5	SLUTSATS	24
	REFERENSER	25
	BILAGOR	27

1 Introduktion

1.1 Bakgrund

I takt med den tekniska utvecklingen blir dagens verktyg för att skapa karaktärer i spel allt mer avancerade. Att spelaren själv skapar karaktären hen ska spela är vanligt inom rollspelsgenren där stor fokus ligger på karaktärsutveckling i en fiktiv värld. Spelaren presenteras ofta med ett val i början av spelet där hen får välja mellan att spela en karaktär som är fördefinierad vad gäller utseende och att spelaren själv får skraddarsy hur huvudkaraktären ska se ut. Många spel som släpps idag har allt mer komplexa "character creators" där spelaren kan gå in på detaljnivå och finjustera ansiktsdrag, kroppstyp, hårfärg med mera.

Att spelaren själv skapar utseendet för huvudkaraktären i historien är något som är unikt för spel. I singleplayerspel kommer spelaren inte i kontakt med andra spelare eftersom spelet inte spelas online och har ofta stor frihet i hur hen väljer att spela sin karaktär inom ramen för spelvärlden. I egenskap av att vara aspirerande spelgrafiker är vi intresserade av den grafiska aspekten av karaktärsskapande och hur den påverkar hur spelare ser på sina karaktärer. Den tekniska utvecklingen har möjliggjort väldigt detaljerade system för att skapa karaktärer med stor detaljrikedom, men vi vill belysa vilken djupare betydelse de visuella elementen har för spelare i deras relation till sin egenskapade karaktär.

Vi ville även i denna uppsats ge en inblick i ett relativt outforskad del av spelforskningen eftersom den största delen av den nuvarande forskningen fokuserat på spelare och deras karaktärer i multiplayer spel.

1.2 Tidigare forskning

För att beskriva den representation av spelaren som syns i spelet har vi valt att använda ordet "karaktär". Inom forskningen används orden "karaktär" och "avatar" för att beskriva spelarens representation i spelet och vi har valt att låta dessa begrepp vara blandade för att inte påverka innebörden i den citerade

forskningen eftersom begreppen kan ha något olika betydelse. Vår tolkning är dock att dessa begrepp har samma grundläggande betydelse och kan därför blandas fritt.

Den tidigaste typen av forskning som berör användare som skapar egna avатарer i en virtuell miljö började i Turkle (1995) undersökning av identitet i textbaserade MUD spel. Anonymiteten låter spelaren experimentera genom att representera sig själv i form av sin avatar på valfritt sätt (Turkle, 1995). Forskningen har senare gått över till dagens moderna MMO spel, alltså massiva onlinespel där ett stort antal spelare kan interagera med varandra genom sina karaktärer.

Det finns en hel del forskning som berör hur spelarens identitet och spelarkaraktärens identitet hänger ihop eller skiljer sig åt, ofta i relation till kön och personlighet. Dunn (2011) undersökte hur kön, personlighet och självkänsla påverkar hur spelare väljer att representera sig i ett onlinespel och vilka skiljaktigheter som finns mellan avataren och spelaren själv. Slutsatsen var att både män och kvinnor skapade karaktärer som var överensstämmande med de ideal som finns om hur människan ska se ut. Även personlighet påverkade hur spelarna skapade sina avатарer. Till exempel var det mer sannolikt att spelare med låg självkänsla skapade karaktärer med ljus hudfärg, medan spelare med hög självkänsla skapade mer varierade karaktärer (Dunn, 2011).

Forskningen har hittills fokuserat mycket på spelares avатарer i onlinespel eller andra virtuella miljöer. I Yee och Bailensons (2007) studie undersöktes huruvida avатарer i virtuella miljöer, som onlinespel eller chattrum, i sin tur påverkar användarens beteende. Studien visade att användare som tilldelades avатарer som upplevdes vara attraktiva var mer benägna att vara intima och självsäkra i sitt möte med andra användare (Yee och Bailenson, 2007).

Livingston et al. (2014) gjorde intervjuer med spelare om hur de värderar sina karaktärer i *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). Livingston et al. (2014) kom fram till att det finns en stor mångfald i hur spelare ser på sina karaktärer i stora multiplayer-spel, att vissa ser på sina karaktärer ur enbart ett nyttoperspektiv och att andra anser att deras karaktärer har ett sentimentalt, estetiskt eller socialt värde. Förhållandet mellan en spelare och dennes karaktärer bygger

alltså på många olika faktorer, vilket antyder att det är en viktig del av spelares nöje. (Livingston, et al., 2014)

Paik och Shi (2013) tar upp att forskare så som Goffman (1959) ser val av kön på spelkaraktären som en identitetskonstruktion. Val av kön kan alltså vara spelarens sätt att reflektera sig själv på spelkaraktären. Paik och Shi (2013) fortsätter med att referera till hur spelkaraktären inte bara fyller spelarens kommunikationsförmåga utan även kan ses som en visuell representation, något påtagligt som kan representera spelaren visuellt i spelvärlden. Paik och Shi (2013) skriver:

“The advance of customisation technologies offers constant opportunities for users to be creative and experiment. Users have henceforth come to enjoy this process of customisation in their attempt at originality.”

I sin text så definierar även Paik och Shi (2013) olika typer av spelare i tre kategorier, appearance-centred types, achievement-centred types och community-centred types. Appearance-centred types syftar på spelares vilja att skapa en ideal avatar, en avatar de anser vara snygg medan achievement-centred types är mer fokuserade på att skapa en avatar med hög funktionalitet i spelvärlden. Dessa kategoriseringar är med fokus på kön i Paik och Shis (2013) text då deras text berör det specifika ämnet. Paik och Shi (2013) drog slutsatsen att en studie i ämnet var motiverat då spel med där spelaren tillåts välja kön på sin karaktär har varit väldigt framgångsrika. Paik och Shi (2013) fann även genom sin studie att en majoritet av deltagarna hade flera karaktärer av motsatt kön gentemot dem själva.

Blanch (2014) undersökte självrepresentation genom avatarer. I sin text tar Blanch (2014) upp liknelsen mellan två-dimensionella avatarer på sociala nätverk gentemot de oftast tre-dimensionella avatarer vi har i spel. Avatarer tillåter enligt Blanch (2014) spelaren att representera sig själv inom spelets virtuella värld. Avatarens primära funktion är att agera som ett verktyg för kommunikation, främst då inom sociala onlinespel. Blanch skriver även att spelupplevelsen blir ännu mer meningsfull när spelarens tillåts ändra utseendet

på avataren då detta tillåter personligt uttryck. Blanch (2014) primära fokus i texten är på onlinespel.

Forskningens största fokus hittills varit spelares avatarer i onlinespel och hur kön, personlighet och beteende spelar in i hur spelaren representerar sig själv. Desto mindre finns skrivet om karaktärsskapande i singleplayerspel och hur spelare tänker kring de rent estetiska aspekterna av sina karaktärer.

1.3 Forskningsfråga

Vilken betydelse har det visuella utseendet när spelaren skapar en karaktär? Hur påverkar spelkaraktärens visuella utseende spelares engagemang i singleplayerspel?

Syftet med vår studie är att undersöka de visuella aspekterna inom spelares karaktärsskapande i singleplayerspel. Studien kan påvisa mönster i spelares tankesätt när det kommer till karaktärsskapandet och på så vis belysa vilka aspekter som spelar stor roll och vad som ger olika spelare en positiv upplevelse när de skapar karaktärer.

1.4 Disposition

Under följande rubriker ger vi en överblick över hur studien fortskridit och visar våra resultat och slutsatser. Under *Metod* beskriver vi hur datainsamlingen samt analysen av resultatet gått till och varför vi valt att använda oss av metoderna ifråga. Vi redogör därefter för vårt resultat som är uppdelat efter de teman vi kom fram till i vår analys av intervjuerna. Efter det följer *Diskussion* där vi diskuterar resultatens betydelse, tillförlitlighet och ifall det kan knytas samman med tidigare forskning. Slutligen presenterar vi våra slutsatser utifrån resultaten.

2 Metod

2.1 Datainsamling

I denna studie använder vi oss av en kvalitativ metod med semi-strukturerade intervjuer eftersom kvalitativa metoder syftar på att undersöka deltagares tankar och åsikter om det valda ämnet (Creswell, 2014). Spel är i grunden interaktiva och förlitar sig därför på kommunikation mellan spelaren, dennes karaktär och spelet i sig. Detta innebär att ett spels betydelse och mening skapas till stor del genom de som spelar det. Som forskare är det därför många frågor som kan besvaras genom interaktion med spelarna själva (Cote och Raz, 2015). Av dessa anledningar valde vi att utföra kvalitativa semi-strukturerade intervjuer för att undersöka hur spelare ser på den visuella aspekten av karaktärsskapande.

Vi sökte våra respondenter genom en inbjudan på Facebook. Vi hade inga egentliga krav på vilka respondenter som skulle få delta i studien bortsett från att de skulle ha någon erfarenhet av, och kunna tala om character creation inom spel.

När vi lyckats samla en, enligt oss adekvat, mängd respondenter till vår studie så kontaktade vi respondenterna och bokade in tillfällena när vi önskade att intervjuerna skulle genomföras. Intervjuerna genomfördes inom perioden av en veckas tid. Vi hade i åtanke att varje enskild intervju skulle ta maximalt trettio (30) minuter och att varje enskild respondent skulle ha med sig screenshots (bilder) på sina karaktärer som en referenspunkt att utgå ifrån under intervjuerna. Respondenterna fick en introduktion av vad vår studie gick ut på och fakta gällande sådant som att deltagandet var helt frivilligt och att det var möjligt att avbryta intervjun om det började kännas obekvämt vid något tillfälle. Vi informerade även om att deltagarna kommer vara anonyma i den färdiga studien, att om eventuella följdfrågor skulle uppstå så skulle dessa skickas via e-mail till respondenterna och att respondenterna skulle spelas in under intervjuernas genomförande.

Respondenterna var innan intervjun helt ovetande om vilka frågor som skulle ställas till dem. Detta var för att respondenterna inte skulle få tid innan intervjuerna att tänka på potentiella svar vilket vi tror hade kunnat påverka datan. Samtliga intervjuer förutom en genomfördes i spelstudion på Södertörns Högskola, den sista genomfördes på Gone North Games kontor i Stockholm efter respondentens önskemål. Denna plats valdes på grund av bekvämligheten för oss såväl som för respondenterna, då majoriteten som sagt var studenter på Södertörns Högskola. Vi genomförde de semi-strukturerade intervjuerna genom att ställa våra tjugo (20) förberedda frågor och eventuella följdfrågor eller andra frågor vi kunde komma på under intervjuernas gång. Intervjuerna spelades in för att underlätta vid transkriberingen av svaren som våra respondenter gav på frågorna.

2.2 Analysmetod

Vi använder oss av tematisk analys när vi analyserar våra insamlade data. Tematisk analys är en vida använd analysmetod enligt Braun och Clarke (2006. s. 6-7), men saknar en specifik definition för hur den används. Vår tematiska analys baserade sig på att vi transkriberade datan från samtliga intervjuer och sedan gick igenom vår transkriberade data flera gånger för att på så vis identifiera teman och mönster i datan. Detta gav oss ett mer överskådligt perspektiv på den insamlade datan vilket underlättade att finna en röd tråd. Från de transkriberade intervjuerna fann vi ett antal övergripande teman med några mindre kategorier under dessa.

I vår analyserade data så presenteras respondenterna och deras svar under fingerade namn för att bibehålla den utlovade anonymiteten hos respondenterna.

3 Resultat

En majoritet av respondenterna hade med sig bilder på mer än en karaktär och flera av dessa hade en karaktär från spelet *Fallout 4* (Bethesda, 2015) eftersom detta spel nyligen släppts när studien genomfördes. I slutändan deltog sex (6) stycken respondenter i vår studie. Majoriteten av våra respondenter var studenter på Spelprogrammet på Södertörns Högskola. Detta beror främst på att vår inbjudan till studien gick genom kanaler där främst studenter på Södertörns Högskola håller till. Könsfördelningen på respondenterna var fem (5) män och en (1) kvinna.

Våra respondenter var alla intresserade av att skapa egna karaktärer även om deras motivation och engagemang skiljde sig åt från person till person. Under intervjuerna fick vi en inblick i deras tankesätt inom flera områden som berörde deras karaktärer de skapat i spel. De teman vi hittat handlade om vart de hämtade inspiration för utseendet på sina karaktärer, hur de tekniska aspekterna i karaktärsskaparfasen påverkar deras upplevelse, vart deras motivation kommer ifrån och i vilken grad utseendet bidrar till att de rollspelar med sina karaktärer och slutligen ifall form går framför funktion och vice versa.

3.1 Inspiration

Respondenterna drar inspiration från flera olika saker när de bestämmer utseende på sina karaktärer i spel. "Alfa" motiveras av att sätta in sig själv i spelet och tar därför inspiration från hur hen själv vill se ut, en fantasiversion av sig själv. Hen anpassar utseendet och kläderna på sin karaktär utefter sin egen stil och bilden hen har av sitt eget utseende. Detta bildar en återkommande persona som "Alfa" utgår ifrån när han skapar sin karaktär i ett spel. "Bravo" och "Kilo" inspireras till viss del från karaktärsstereotyper i sitt karaktärsskapande. "Bravo" berättar att hen ofta utgår från en arketypp, till exempel en "skurk" för att ge sin karaktär ett intressant uttryck. "Kilo" inspireras snarare av kontraster i stereotyper, till exempel genom att skapa karaktärer som ger ett visuellt intryck av att vara oskyldiga och underlägsna, men i spelet visar sig vara starka. Hen ger

gärna sina karaktärer ett utseende som ger visuell kontrast till hur hens karaktärer uppträder i spelet.

“[...] en sak som är ganska återkommande är att jag gillar kontraster när jag skapar en karaktär så att, Ifall jag gör en warrior som ska vara en ledare, väldigt tuff och stark så gör jag en som till utseendet är svag, och om jag spelar som en roll som är en healer som bara har, som är en leather klass i MMO till exempel som har en, mer support roll eller healer eller tar hand om, då är jag istället en man. Som är lite mer muskulös. Jag tycker det är intressant när det inte är så som man förväntar sig, tror jag.”

“Delta” uttrycker att hen tycker det är svårt att skapa karaktärer utifrån fantasin. Istället tar hen gärna existerande människor och använder dem som en mall för sina karaktärer i spel. Hen berättar hur hen skapat karaktärer med inspiration från Arnold Schwarzenegger och Richard Nixon och letat upp foton för att kunna skapa spelkaraktärerna så lika personerna som möjligt. “Delta” berättar också hur hen tidigare gjort karaktärer utifrån en viss känsla eller personlighetsdrag, till exempel gav hen en karaktär kisande ögon för att den skulle se misstänksam ut.

“[...] Han gick runt och squintade hela tiden för han var misstänksam mot allt. Det här var i Skyrim. Så han skulle liksom gå runt och bara, “Hmmm, jag litar inte på det”. Så, ja. Han var misstänksam på allting och liksom, gick runt och han litade inte på någon helt enkelt. För ja, nej jag tyckte det var roligt.”

Även “Charlie” har gjort karaktärer där karaktärens personlighet fått styra över dennes utseende. I en genomspelning av *Mass Effect* (Bioware, 2007) valde “Charlie” att skapa en karaktär som skulle spelas som hård och bestämd i dialogvalen i spelet. Hen gav sin karaktär mörkt smink, intensiv ögonfärg och en frisyr anpassad för strid. I övrigt uttrycker både “Charlie” och “Lima” att de vill skapa karaktärer som är attraktiva enligt deras personliga preferenser. “Lima” noterar att alla hens karaktärer är ganska lika varandra till utseendet, hen ger

dem ofta samma hårfärg och liknande frisyr. Detta helt enkelt på grund av att hen skapar dem utefter vad hen tycker är snyggt.

3.2 Karaktärsskapandet

På frågan om vad som ger en positiv såväl som negativ upplevelse i karaktärsskapandet så uttryckte samtliga respondenter att valmöjligheter i karaktärsskapandet i spel hade stor betydelse för dem. Respondenterna fick en positiv upplevelse när de hade valmöjligheterna och friheten att skapa en karaktär som tilltalar dem och deras personliga preferenser i de olika spelen. För en del respondenter innebar detta fler val i form av till exempel frisyrer, hårfärger eller skägg. För andra handlade det mer om att verktygen skulle vara lätthanterliga och ge stor frihet i vad som kan modifieras på spelkaraktären. Att inte ha möjligheten att skapa en tilltalande karaktär för dem var något som hade en negativ inverkan på deras upplevelse med karaktärsskapande. "Alfa" anser att valmöjligheterna att skapa den karaktär du vill skapa kan vara belönande då det blir ett uttryck av dig själv. "Alfa" säger:

"Femtio olika skäggarter? Jamen såhär, det är typ det jag går på, åh, massa skägg, yes!! [...] Jamen fler alternativ, jag känner ändå att om de verkligen går till att ha en character creator, då liksom, jamen, låt mig göra någonting då som.. liksom någon kanske vill återskapa en karaktär från en anime, jag vill bara kunna återskapa vad jag anser mig själv att vara. "

"Bravo" vill känna frihet inom begränsningarna i spelet medan "Lima" säger att hen alltid försöker skapa en snygg karaktär och vill gärna ha mycket alternativ att välja mellan, och blir besviken ifall det finns för få alternativ. "Lima" vill även att karaktären ska passa in i spelvärlden som den lever i.

Mängden alternativ i systemet där karaktären skapas är inte det enda som beskrivs som viktigt i skapandet av en karaktär. Att valmöjligheterna ska ha en större mening eller spela en större roll är också viktigt. "Alfa" uttrycker att hen får en negativ upplevelse när det känns som att karaktärsskapandet inte har någon större betydelse. Även "Charlie" känner att valmöjligheterna och deras bakomliggande mening är en mycket viktig komponent i karaktärsskapandet.

När vi frågar "Charlie" vad hen tycker är viktigast när hen skapar en karaktär så svarar hen :

"Frihet. Jag tror nästan det är det enda jag kan säga, att jag vill göra, jag vill ha möjligheten att göra mycket och känna att det spelar roll liksom."

Vissa av respondenterna berättade att deras intresse för att skapa egna karaktärer har ökat allteftersom karaktärsskaparfasen i spel blivit mer och mer avancerad. "Bravo" berättar att hen mer och mer gått ifrån att välja en standard karaktär desto mer de tekniska begränsningarna försvunnit i spelen. "Charlie" nämner att hen ändrat sitt ingångssätt till karaktärsskapandet allteftersom de tekniska aspekterna blivit mer lätthanterliga. Även "Delta" nämner att hens karaktärer har med tiden blivit mindre slumpmässiga och skapade med en mer specifik idé i åtanke.

"Ja, ja det har ju blivit från, slumpmässigt, till att jag började med att de skulle vara en känsla, typ till den här misstänksamma killen. Han misstänker allting och sen så kom jag på... ja, jag vill göra personer som finns, eller ja. Roliga gubbar."

I jämförelse med "Alfa", "Lima" och "Kilo" som alla har haft ett mer konstant intresse för att skapa karaktärer så märks inte detta till samma grad, eftersom deras intresse troligtvis inte varit lika påverkat av tekniska begränsningar. De har velat skapa karaktärer ändå.

3.3 Motivation

Även om alla våra respondenter uttryckte att de tycker om att skapa karaktärer i spel så skiljer sig deras grundläggande motivation och engagemang åt. För en del av våra respondenter är utseendet på karaktärerna väldigt viktigt för spelupplevelsen som helhet, och kan bidra till hur stort engagemang spelarna känner. "Alfa" uttrycker att karaktärsskapandet är den viktigaste startpunkten eftersom det definierar hur seriöst hen väljer att gå in i spelet. Något som ger "Alfa" stort nöje i ett spel är att skapa en karaktär som liknar hen själv så gott det går och leva ut som sig själv i spelvärlden. Därigenom får hen en starkare känsla av fullbordan när hen får belöning för en handling hen utför i spelet.

“Jag gillar ändå att sätta in mig själv i spel om man har character creator, för då känns det ändå som att om någonting coolt händer och alla säger liksom ‘Bra gjort, karaktär!’ då känner jag ju att ‘Åh ja, det var jag som gjorde det.’”

I likhet med “Alfa” lägger även “Kilo” ned extra tid på att skapa en karaktär hen tycker om, ofta kan det ta flera timmar. Blir hen inte nöjd med hur karaktären ser ut i spelet startar hen om och gör om den från grunden, annars riskerar hen att hen börjar störa sig på något efter att ha spelat under en längre tid och känner sig då tvingad till att radera karaktären oberoende av att hen hunnit spela med den i flera timmar. Även “Lima” och “Charlie” är beredda att starta om spelet och göra om sin karaktär om den inte ser ut som de vill. “Lima” berättar om hur hen tycker det är mycket roligare att spela en karaktär hen skapat själv jämfört med att spela en färdig karaktär, eftersom det ger hen en mer personlig spelupplevelse.

“Jag tycker fortfarande det är kul att spela färdigskapade karaktärer och det gör jag ganska ofta. Men alltså det är mycket roligare att få spela en karaktär som man skapat själv. För med färdigskapade känns det mer som att man spelar genom deras ögon typ. När man skapat en egen så spelar man genom ens egna.”

För “Delta” är det inte särskilt viktigt att karaktären hen skapar behöver se perfekt ut. Eftersom hen tycker om att skapa karaktärer utefter existerande människor så hittar hen ett foto av personen och skapar karaktären i spelet så likt som det går tills hen tycker det är dags att börja spela. Det som motiverar “Delta” mest är att få kliva in i den färdiga roll hen väljer att ta in i spelvärlden och spela som den. Att karaktären ser ut som hen tänkt sig är också viktigt för hens spelupplevelse. “Delta” uttrycker det såhär:

“Det ska se ut som den, mest för mig själv. Jag tycker det är enklare att leva in i rollen. Spelupplevelsen blir bättre, helt enkelt.”

“Kilo” motiveras av att spela karaktärer vars utseende vittnar om en stereotypiskt svag och oskyldig karaktär, till exempel en blond, ung kvinna. Detta eftersom det ger hen en mer intressant upplevelse när en karaktär som ser ut att vara svag istället visar sig vara stark.

“Det här är så intressant för jag får ingen powertrip riktigt genom att spela som en stor man. Så att om det inte finns någon slider för att ändra min kropp som man, så spelar jag oftast som kvinna. För att jag tycker att det är mer intressant med någon som är mer av en underdog och sen gör saker som är starka som inte förväntas av henne.”

Karaktärens utseende kan även ha en påverkan på hur stort engagemang spelarna känner. Till exempel så berättar “Charlie” att hen trodde att hen skulle bli mer motiverad att ta hand om sin karaktär om den var attraktiv för hen och att hen därför skulle spela bättre.

“[...] Jag vill nog typ att min karaktär ska liksom se attraktiv ut för mig för då tror jag att jag kommer ta hand om honom på ett sätt. Jag kommer liksom kunna känna mer empati för honom, att han går runt i den där hemska världen. [...] Jag tänkte väl att om jag kan liksom känna nånting för den här karaktären, liksom åh nej jag vill inte att du ska ta skada eller bli förgiftad av vad det nu heter på svenska, radiation, då kanske jag spelar bättre. Då kanske jag lever mig in mer i spelet och jag tror att det funkar faktiskt, så jag tror det funkar på mig.”

I likhet med detta kan det hända att spelaren tappar intresse för karaktärer vars utseende inte överensstämmer med hur hen vill att den ska se ut. “Alfa” berättar att hen tillslut förlorade intresset för en karaktär hen gjorde i *Mass Effect* (Bioware, 2007) eftersom hen inte tyckte om hur karaktären såg ut i ansiktsformen.

3.4 Rollspelände

Respondenterna hade relativt varierade åsikter om huruvida utseendet på deras karaktärer påverkade hur de spelade dem. "Delta" som skapat en karaktär som skulle efterlikna Richard Nixon beskriver:

"Alltså i Fallout i alla fall så är det ju dialoger och så får man olika alternativ. Och då tänker jag mig hur Nixon skulle svara. Till exempel, jag vet inte om Nixon är såhär, men varje gång han pratar med en tjej, då ska han charma henne jättemycket, det kan man ju göra. Och sen... är han inte ödmjuk. Om det blir såhär statuskonflikter så ska han ställa sig över hela tiden."

Flera av respondenterna uttrycker att de anpassar karaktärerna till den fiktiva värld de lever i, till exempel "Charlie" säger såhär om sin karaktär i *Mass Effect*:

"Så hon är väldigt ond, jag tror att jag i princip valde alla de hemskaste valen jag kunde i spelet och då ville jag att, från början, den här karaktären ska se lite så ut också. Som att hon är, hon skiter i allt typ."

"Lima" säger att hen gärna gör karaktärer som ska passa in i spelvärlden. Det är också viktigt för hen att ge sina karaktärer unika utmärkelser, som till exempel ärr eller tatueringar för att det ska se ut som att de har varit med om mycket och har en egen historia. "Kilo" är osäker på om karaktärens utseende har någon specifik inverkan på hens sätt att spela eller rollspela men nämner att karaktären hen spelade i *Fallout 4* gick från att vara en vänlig karaktär till en mindre vänlig karaktär. Detta trots att "Kilo" från början valde att spela som en vänlig karaktär på grund av att hen ansåg det passa karaktärens utseende. "Alfa" noterar också tendenser till att rollspela sin karaktär beroende på dess visuella utseende. Hen ger gärna sina karaktärer ett slitet utseende med flera ärr eller skador och försöker bygga en karaktär som har haft en historia och ser ut som att den har levt. Detta avspeglas i de dialogval hen gör i spelet.

"Det är mer liksom i huvudet som jag har en story och sen... Jag liksom, jag gör ju ändå val lite på grund av det liksom. Man får ju

liksom dialogval och jag känner liksom jamen det här skulle min karaktär säga liksom. Om man säger att... jamen.. "Nej jag hade jätteenkelt att ta mig över floden", då säger jag, "Nej det var jag var tvungen att kämpa mig över", jag tror jag skulle ta det istället för man ser på killen att, du hade det inte enkelt. "

3.5 Form vs Funktion

Form i kontrast till funktion var en återkommande aspekt i intervjuerna. Detta gällde främst i frågan om karaktärernas kläder i spel. "Alfa" beskriver hur hen gärna ger sina karaktärer kläder som tilltalar hen, oberoende av att de inte ger hen några spelmekaniska fördelar. Till exempel gav hen sin karaktär i *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) vad "Alfa" beskriver som adelsmannakläder. Att kläderna ska vara estetiskt tilltalande är något som är viktigt för "Alfa":

"När jag gick runt i stan, jag tog av mig allting och bara satte på mig de fina kläderna och sen när det var dags för att gå ut, jamen nu sätter jag på mig rustningen liksom. Så för mig så spelar kläder väldigt mycket roll också. Ibland kan det vara på den nivån att jag inte tycker om själva armorn, för den är så jäkla ful så bara, jag återgår till mina vanliga kläder."

"Kilo" och "Delta" tycker även dem båda att estetiskt tilltalande kläder går före funktion för deras karaktärer. "Kilo" beskriver sig själv som väldigt ytlig när det kommer till just kläder och utrustning för sina karaktärer:

"Är det gear som har sämre stats, men är snyggare så har jag oftast sämre stats och klarar spelet så. För att det är liksom så. Annars så gråter jag en skvätt och sen får jag ha ful outfit på mig. Jag är jätte, jätte ytlig när det gäller gear, alltså armor. Verkligen. Det är verkligen utseende före stats."

"Lima" tycker i likhet med "Alfa" att snygga kläder är viktigt. "Lima" vet inte riktigt varför men hen väljer alltid snygga kläder istället för kläder som är mer funktionella i spelvärlden.

“Bravo” är i kontrast till detta villig att offra snygga kläder för bättre stats. “Bravo” ser det ibland som ett måste att offra form för funktion i en del spel.

“[...] för ibland jag vill att dem ska se bra ut men ibland händer det i spel att man måste ha såhär.. så jag måste såhär ibland offra en enhet av hur en ser ut bara för att klara av en eller få speciella poäng på den.”

“Charlie” är även hen villig att ha kläder som hen anser som fula för bättre stats i spelet. “Charlie” uttrycker det som ett måste men inte nödvändigtvis något hen tycker om att behöva göra:

“Man tar det man får eller hittar eller köper och har råd med i princip. Och där brukar jag ta det som helt enkelt ger bäst stats. Det som jag kan få eller hittar just då. Och då blir jag oftast missnöjd. För de är oftast väldigt fula de som är bra, tycker jag och eh då blir man ju fast med det ett tag.”

4 Diskussion

Vårt resultat visar att utseendet på spelarens karaktär har betydelse för alla våra respondenter men att det är olika viktigt från person till person. För flera av respondenterna har utseendet på deras karaktär så stor betydelse att de inte kan tänka sig att fortsätta spela spelet om de inte kan skapa en karaktär de känner sig nöjd med. Att spela med en karaktär de är nöjd med visuellt, ger alla våra respondenter en positiv upplevelse och bidrar till spelarnas engagemang för att fortsätta spela spelet.

Att spelarna vill ha många val och frihet när de skapar sin karaktär är något som är tydligt för alla respondenter. De respondenter som tidigare inte varit särskilt intresserade av att skapa karaktärer uttrycker att de gör det oftare nu eftersom det finns fler valmöjligheter och mer avancerade verktyg. Detta tyder på att character creators med många val och bra verktyg främjar kreativitet hos spelare och ger dem en möjlighet för personligt uttryck genom karaktärsskapandet. Konsekvensen av detta är, enligt våra insamlade data, generellt positiv.

Flera respondenter uttrycker att de även vill att utseendet på sina karaktärer ska ha en betydelse i spelvärlden. En möjlig tolkning av detta är att meningen skapas av spelarna själva när de väljer att gå ut i spelvärlden och interagera med den som sin karaktär. Därigenom bekräftas att utseendet de gett den har betydelse för vad som händer i spelvärlden.

På frågan om form i kontrast till funktion så var det blandade svar från våra respondenter. En majoritet var villig att offra bättre stats för, enligt dem, visuellt snyggare kläder. Karaktären kan ses som ett uttryck av spelaren eller spelarens kreativitet. En möjlig tolkning av detta är att precis som spelaren inte vill ha fula kläder i verkliga livet så vill inte heller spelaren att dess karaktär ska bära fula kläder. Trots att det gäller singleplayerspel, där spelaren inte interagerar med andra spelare så har estetiskt tilltalande kläder stor betydelse. Även detta kan visa på en koppling till spelarens inlevelse i spelvärlden genom karaktärens utseende.

Att flera spelare ser på sin karaktärs utseende som något viktigt och eftersträvansvärt är något som vi tror att spelutvecklare bör tänka på. Att kunna skapa en karaktär som ser ut som spelaren vill är en belöning i sig och viktigt för många spelares engagemang. En välutvecklad character creators inverkan på spelupplevelsen bör därför inte försummas. Något som däremot kan utvecklas är hur karaktärens utseende i singleplayerspel kan motivera och belöna spelaren. Går det att på nya sätt bekräfta spelarkaraktärens utseende i spelvärlden så att spelarna upplever en starkare mening?

Eftersom väldigt lite forskning finns om de visuella aspekterna i karaktärsskapande i singleplayerspel så saknas etablerade begrepp och teman att jämföra vårt resultat med. Vissa paralleller kan troligen dras till forskningen om spelare och deras karaktärer i multiplayer spel, men det är viktigt att tänka på att omständigheterna är annorlunda där och att det är mycket möjligt att spelare ändrar sin inställning till sina karaktärer då karaktärens syfte blir att representera spelaren framför andra spelare.

I vår studie genomförde vi intervjuer med deltagare som alla hade ett mer eller mindre starkt intresse för att skapa karaktärer i singleplayerspel. Eftersom alla deltagare redan hade ett intresse kunde vi vara säkra på att de skulle kunna berätta om vilken betydelse karaktärsskapande har för dem och därför få svar på vår frågeställning. Däremot ledde detta till att vi inte kunde visa vilka tankar och åsikter spelare som inte är särskilt intresserade av karaktärsskapande har om ämnet. Vårt urval gjorde alltså att resultatet inte blev särskilt nyanserat eftersom alla respondenter uttryckligen redan var intresserade av att skapa karaktärer. En bredare studie hade kunnat lyfta fram vad det är som gör att vissa spelare inte alls lägger särskilt stor tonvikt på att skapa karaktärer och undersökt vad som istället lockar dem till den typen av spel.

Värt att nämna är också att alla deltagare är eller har varit spelstudenter på Södertörns Högskola. Detta kan färga deras svar eftersom de är vana att tänka kring spel och använder sig av uttryck och termer som någon som inte är lika insatt direkt kan förstå. Detta är positivt eftersom det kan ge oss mer detaljerade svar, men det kan också vara en begränsning eftersom det kan hindra respondenterna att tänka i nya banor och dra nya jämförelser som annars skulle

kunna nyansera deras svar ytterligare. Att vi författare är spelgrafikstudenter påverkar även det resultatet eftersom vi redan har vissa förutfattade meningar om vad som gör bra grafik i spel.

5 Slutsats

Den generella slutsatsen vi kan dra från denna studie är att det visuella utseendet inom karaktärsskapande har en stor betydelse för spelare, från karaktärsskaparfasen ända ut till spelarens agerande i spelvärlden. Estetik går i många fall före praktisk nytta vilket även det understryker utseendets betydelse för spelare. Character creators ger spelaren en möjlighet till personligt uttryck och lockar till kreativitet hos flera olika typer av spelare, vilket i sin tur ger spelaren en starkare koppling till sin karaktär. Detta bidrar till spelarens engagemang i spelvärlden som de upplever genom sin egenskapade karaktär.

Om vi fick bedriva vidare forskning så skulle vi kunna undersöka betydelsen av spelarskapade karaktärers utseende i singleplayerspel jämfört med i multiplayer spel. Vi skulle även kunna undersöka varför vissa inte bryr sig om character creation och vad deras motivation och tankar är gällande ämnet. Ytterligare så skulle forskning behövas inom vilka verktyg i character creators som är optimala för användaren.

Referenser

- Bethesda Game Studios, 2015. *Fallout 4* [spel]. Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios, 2011. *The Elder Scrolls V: Skyrim* [spel]. Bethesda Softworks.
- BioWare, 2007. *Mass Effect* [spel]. Electronic Arts.
- Blizzard Entertainment, 2004. *World of Warcraft* [spel]. Blizzard Entertainment.
- Braun V, Clarke V, 2006. *Using thematic analysis in psychology. Qualitative Research in Psychology*, 3(2), s. 6-7. Tillgänglig: <http://eprints.uwe.ac.uk/11735/2/thematic_analysis_revised> [Hämtad 18:e November 2015]
- Creswell, J.W., 2014. *Research design: qualitative, quantitative, & mixed methods approaches*. Los Angeles: Sage.
- Cote, A och Raz, J.G., 2015, In-depth interviews for games research. I: Lankoski och Björk, red. *Game research methods: An overview*. Pittsburgh: ETC Press. Tillgänglig: <http://press.etc.cmu.edu/files/Game-Research-Methods_Lankoski-Bjork-et-al-web.pdf> [Hämtad 17:e November 2015]
- Dunn, R.A., 2011. My avatar and me - Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy. *Computers in Human Behaviour*, [online] Tillgänglig: <<http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563211001701>> [Hämtad 17:e November 2015]
- Goffman, E. 1959. *The Representation of Self in Everyday Life*. New York: Doubleday Anchor
- Livingston, J., et al. 2014. *How players value their characters in World of Warcraft*. In: Proceedings of the 17th ACM conference on Computer supported cooperative work & social computing. [online] San Francisco, USA, Feb 2014. New York, NY, USA: ACM. Tillgänglig: <<http://hci.usask.ca/uploads/328-character-value-cscw2014-camera-42.pdf>> [Hämtad 18:e November 2015]
- Paik, C Paul., och Shi, Chung-Kon. 2013. *Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customisation*. Digital Creativity, Volume 24, Issue 4. [Online] Oxfordshire, England. Tillgänglig:

<<http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14626268.2013.767275#abstract>> [Hämtad 18:e November 2015]

Turkle, S., 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.

Yee, N., och Bailenson, J., 2007. The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behaviour. *Human Communication Research*. [online] Tillgänglig: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x/epdf>> [Hämtad 18:e November 2015]

Bilagor

Intervjuprotokoll.

Intervjufrågor:

- Hur skulle du beskriva din spelvana?
- Vilken spelgenre spelar du mest?
- Vilket är ditt favoritspel just nu?
- När var första gången du skapade en karaktär i ett spel?
- Ungefär hur lång tid brukar du spendera på att skapa en karaktär?
- Hur tänker du när du går in i en character creator och ska skapa en karaktär? Din process? ex: Vad gör du först? (Brukar du ha någon plan?)

Berätta om dina karaktärer och hur du tänkte när du skapade dem.

- Har du någon favoritkaraktär bland de du skapat? Berätta om den.
- Karaktärsspecifika följdfrågor. Till exempel varför valde du den här hårfärgen osv
- Finns det återkommande visuella teman i dina karaktärer? Vilka?
- Föredrar du att få skapa en karaktär jämfört med att få en färdigjord att spela? Varför?
- Vad är dina tankar när du väljer kön på din karaktär?
- Hur vet du att du är färdig med en karaktär?
- Hur påverkar karaktärens utseende hur du spelar den i spelvärlden?
- Hur resonerar du kring kläderna din karaktär har på sig? (En fråga om kläder för skönhet vs funktionalitet i spelvärlden)
- Vad kan ge dig en negativ upplevelse när du skapar en karaktär?
- Vad ger dig en positiv upplevelse när du skapar en karaktär?
- Hur tänker du kring din karaktärs utseende jämfört med dess klass/spelmekaniska roll?
- Vad är viktigast för dig när du skapar en karaktär? Varför?
- Har utseendet på dina karaktärer du skapar förändrats över tid?
- Har du något mer du vill tillägga?

Instruktioner till respondent och fråga om samtycke.

Hej! Vi skriver just nu på vår C-uppsats där vi undersöker hur spelare ser på character creation i singleplayerspel. Du kommer få visa screenshots på ett par av dina karaktärer du skapat och berätta om dem. Sedan kommer vi ställa frågor om hur du tänker när du skapar en karaktär.

Intervjun kommer spelas in så att vi ska kunna transkribera det du sagt och citera dig korrekt i uppsatsen. Du kommer vara anonym i studien och det är bara vi två som kommer lyssna på det inspelade materialet.

Deltagandet är helt frivilligt! :)

Det kan hända att vi också kommer vilja skicka uppföljningsfrågor via mejl för att komplettera vissa svar.

Om du har några frågor är det bara att kontakta oss på [våra email-adresser]