



Sektionen för management

## Valet av Renegade och Paragon i Mass Effect

Undersökning av möjliga aspekter på valet att spela som ond eller god med fokus på spelarens subjektiva upplevelse

Jennifer Petersson

Magisteruppsats i psykologi HT-2010

Handledare: Rikard Liljenfors

## Abstract

The purpose of the study was to examine possible aspects concerning the choice to play as good or evil with a focus on the players' subjective experience. A form was constructed and the material was interpreted according to Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). The games Mass Effect I and II were used as an example of the choice to play as good or evil since the choice between *Renegade* (evil) and *Paragon* (good) is present. The sample consisted of individuals who had played Mass Effect I and/or Mass Effect II and were over 18 years old. The end result concerning who played a *Renegade* or a *Paragon* came to be very uneven (15 out of 16 participants played a *Paragon*) which means that the result mostly relates to possible aspects concerning the choice to play a *Paragon*. The interpretation of the material resulted in five aspects which were self-perception, identification, empathy, sense of justice/fairness and immersion.

**Keywords;** evil, good, Paragon, Renegade, self-perception, identification, empathy, immersion, justice, fairness

## Sammanfattning

Studiens syfte var att undersöka aspekter på valet att spela som ond eller god med fokus på spelarens subjektiva upplevelse. Ett formulär användes för att få ta del av deltagarnas egna resonemang kring varför de valde att spela som ond eller god och materialet tolkades enligt Interpretative Phenomenological Analysis (IPA). Spelen Mass Effect I och II utgjorde exempel på valet att spela som ond eller god då spelaren kan välja mellan *Renegade* (ond) eller *Paragon* (god). Urvalet bestod av individer som spelat Mass Effect I och/eller Mass Effect II och var över 18 år. Då fördelningen mellan spelare som valt att spela som *Renegade* eller *Paragon* kom att bli snedfördelat (15 av 16 deltagare spelade som *Paragon*) relaterar resultatet mestadels till möjliga aspekter på valet att spela som *Paragon*. Analysen av materialet resulterade i fem olika aspekter vilka var självperception, identifikation, empati, rättvisetänkande och immersion.

**Nyckelord;** ond, god, Renegade, Paragon, självperception, identifikation, empati, immersion, rättvisetänkande

## Inledning

Under 2009 var omsättningen på digitala spel i Sverige värd 2,8 miljarder kronor och det såldes 7,4 miljoner spel. I januari 2010 svarade 81% av svenskar i åldern 15-60 år att de spelade dataspel (Dataspelsbranschen, 2010) vilket visar på att ett (förmodat) stort antal individer engagerar sig i digitala spel och den värld som erbjuds av dessa. Engagemang i ett digitalt spel kan innebära en tillfällig verklighetsflykt och en möjlighet att testa olika sätt att vara som kanske inte är möjliga i verkligheten. Spel kan sägas vara ”halv-verkliga”, de skapar fantasivärldar att agera i, men har samtidigt en inverkan på individen i den verkliga världen då handlingar i spelet bestämmer vilken relation individen har till spelet i verkligheten (Juul, 2005). Digitala spel intresserar många och det finns spel av mycket olika karaktär som kan ha olika effekter på spelarna. Varje nytt medium ofta direkt hyllats för sina potentiella fördelar och samtidigt föraktats för sina potentiella nackdelar, vare sig det har gällt serietidningar, inspelad musik, television, internet eller tv-spel (Bostan, 2008) och en utveckling har skett från förprogrammerade handlingar likt Super Mario Bros. (1985) till dagens spel som tillåter användaren att interagera med spelet på en helt ny nivå.

Spel likt Mass Effect I och II (BioWare, 2007;2008;2010) erbjuder användaren en roll som involverar moraliska val samt om användaren vill vara en ond (*Renegade*) eller god (*Paragon*) person, eller som Colin Moriarty (n.d) skriver ”In Mass Effect, you’re encouraged to play as Paragon (good) or Renegade (bad), but you can strike a balance between the two”. *Renegade* kan liknas vid den onda sidan då spelaren skapar mer problem än vad denna löser, styr och ställer över andra, agerar egocentriskt och har en avsaknad av respekt för sin omgivning. *Paragon* å andra sidan handlar om att spelaren får ”vända andra kinden till” och vara den som löser problem istället för att skapar dem (det finns även ett s.k. mitten alternativ att spela som mer neutral men det är mer fördelaktigt att välja sida). I Mass Effect I och II reagerar NPC (non played/er character) på spelarens karaktär, PC (played/er character), beroende på hur mycket *Paragon* eller *Renegade* PC är och vissa uppdrag är bara tillgängliga om karaktären lutar mer åt det ena hållet än åt det andra (Moriarty, n.d). Spelets handling utvecklas olika beroende på vilket sätt användaren väljer att fylla rollen som Commander Shepard, en ung begåvad officer som först har till uppgift att rädda allt civiliserat liv i galaxen från en uråldrig mekanisk ras (Mass Effect I, 2007;2008) för att två år senare vara tvungen att rädda mänskliga kolonier från en mystisk fiende (Mass Effect II, 2010). I spelen får användaren göra val som kan handla om att rädda ett fåtal människor och då offra hundratals, att välja vem av sina medarbetare som ska offras vid en strid eller helt enkelt om

de tänker vara trevliga mot en reporter. Användaren får själv välja vad denna anser vara det rätta valet vid olika situationer samt om Shepard ska vara ond eller god. Valfriheten som ges till spelaren i ett sådant spel är av stort intresse då det inte längre enbart handlar om en förbestämd berättelse utan även om individens egna värderingar, tankar och motivation vilket påverkar spelets väg och utveckling. Det ger ett annat djup åt det digitala spelet som kan antas påverka, och påverkas av, en individs sätt att se på världen, samt ger upphov till funderingar kring varför användaren väljer att spela som ond eller god, vad det egentligen innebär för individen att göra detta val och vilka skäl som kan ligga bakom.

Tidigare studier som behandlar valet mellan ond eller god, och varför spelaren väljer det ena eller det andra, verkar vara begränsad och de flesta studier på digitala spel och spelarmotivation har, utifrån en psykologisk synvinkel, till stor del än så länge fokuserat på antingen motivationsaspekten hos spel från ett lärandeperspektiv eller på de negativa effekterna av spelande och våld i digitala spel (Gentile, 2005). Det saknas en mer positiv syn på digitala spel och spelarmotivation ur en psykologisk synvinkel vilket dels ger relevans åt aktuell studies syfte men även grund till att utgångspunkten i denna studie tas i underhållningsforskningen. Inom området för underhållningsforskning har det nämligen till stor del istället fokuserats på vilket sätt individer responderar till mediakaraktärer och det menas att denna typ av respons kan vara av stor vikt vad gäller underhållningsupplevelser (Klimmt, Hefner & Vorderer, 2009). Identifiering med en karaktär kan ses som den övergripande aspekten som funnits vara mycket relevant för en positiv spelupplevelse i underhållningsforskningen. I begreppet identifiering återfinns även självperception och empati som viktiga delar. Frågan är om dessa aspekter kan relatera till, och vara av avgörande karaktär, vad gäller valet att spela som ond eller god?

Då individer troligen inte tänker i direkta termer av teori vid val mellan ond eller god ligger fokus på spelarens egna resonemang då möjligheten finns att detta resonemang återspeglar varför de har valt att spela som just ond eller god. Identifiering, empati och självperception blir en teoretisk introduktion till aspekter som funnits viktiga för en positiv spelupplevelse och som är troliga att även relatera till valet att spela som ond eller god.

## Teoretisk introduktion

### *Identifiering*

Klimmt et al. (2009) menar att identifiering är ett lämpligt begrepp för att förstå på vilket sätt en spelare hanterar karaktärer eller sociala roller i ett tv-spel. Identifikation

definieras här som ett temporärt skifte i spelarens självperception genom att användaren ”övertar” värderade egenskaper hos spelkaraktären. Under medieexponering antar användaren (delar av) den uppfattade identiteten hos karaktären; användaren uppfattar, eller föreställer sig själv, som att faktiskt vara karaktären. Identifiering markeras genom internalisering av ett synsätt snarare än som en process av projicering av användarens egen identitet på någon annan. Karaktärer i exempelvis tv-spel antas föra fram självrelevant information till användaren vilket innebär att de framträdande delarna hos en karaktär kan bli integrerat i användarens tillfälliga självperception (Klimmt et al. 2009). Lär individen känna en person och instrueras att ta dennas perspektiv påstås självperceptionen ändras i människor (Goldstein & Cialdini, 2007). Genom att lyssna på, se och få karaktären att agera i spelvärlden erhåller och producerar spelaren kontinuerligt information om relevanta dimensioner hos karaktären. Teoretiskt sett kan nöjet av identifiering med en karaktär grundas i reduceringen av självdiskrepans under spelsessionen. En spelare som ser sig själv som mindre modig än vad han vill vara (hög självdiskrepans på dimensionen mod) kan reducera diskrepansen genom att identifiera sig med – det vill säga antar de framträdande egenskaperna av – en modig spelkaraktär. Identifiering med en sådan karaktär leder till en temporärt högre självskattad nivå av mod, vilket följaktligen reducerar, eller till och med eliminerar, självdiskrepans. Sådan reduktion eller komplett lösning av självdiskrepans åtföljs av positiva upplevelser på grund av ökad självkänsla (Klimmt et al. 2009).

Identifikation kan även ses som en process vilken kulminerar i ett kognitivt och emotionellt tillstånd i vilket användaren inte är medveten om sig själv som användare, utan snarare fantiserar om att vara en av karaktärerna. Denna process kan börja på grund av en användares tillgivenhet till en specifik karaktär då en likhet existerar mellan användarens och en karaktär (Cohen, 2001; Maccoby & Wilson, 1957). Insikten kan leda till en ”psykologisk sammansmältning” (Oatley, 1999) eller tillgivenhet i vilken användaren internaliserar karaktärens mål inom berättelsen. Användaren känner sedan med karaktären och antar dennas identitet. Under berättelsens utveckling simulerar användaren de känslor och tankar som är mest lämpliga för det som händer och identifikation kan inkludera ökat gillande eller imitationer, men kan även innefatta negativa känslor. Identifiering med exempelvis extremt negativa karaktärer som är onda eller väldigt våldsamma väcker en viss förståelse, eller till och med sympati under exponering, men stark identifiering med sådana karaktärer är troliga att väcka konflikter, skuld eller till och med rädsla (Cohen, 2001). Identifikation erbjuder även många viktiga delar till påhittad involvering; att identifiera sig med en karaktär erbjuder en synvinkel till handlingen; det leder till en förståelse vad gäller karaktärens motivation, en

investering i händelsernas utkomst och en känsla av intimitet och emotionell kontakt med en karaktär. Det är en imaginär process vilken framkallas som en respons till presenterade karaktärer i en förmedlad text. Världar konstrueras i förmedlade texter där vilka karaktärer ses agera. Användare responderar ofta till sådana texter genom att känna att de är en del av fantasivärlden, och upplever händelser som sker. Att identifiera sig med en karaktär innebär att känna en samhörighet till karaktären som är så pass stark att användaren absorberas i texten och kommer till en empatisk förståelse för de känslor karaktären upplever, som om det händer användaren, och glömmer tillfälligt bort sig själv som åskådare vilket intensifierar upplevelsen. Identifiering kan med andra ord sägas ha både affektiva (empati) och kognitiva (förstå mål och motiv, anta den andres perspektiv) komponenter. Dock påverkas identifikation av användarens egna perspektiv, värderingar och intressen som individer. Det krävs alltså att användaren tar den andres perspektiv men genom individens egna filter av förståelse och upplevelser. Identifiering är ett aktivt psykologiskt tillstånd, men varken stabilt eller odelat. Det är ett av många sätt på vilka användare svarar på karaktärer och en av många positioner från vilka individen upplever underhållning (Cohen, 2008).

### *Empati*

Davis (1994) menar att empati kan sägas ha två huvuddelar; *kognitiv empati* – den intellektuella/imaginära uppskattningen av någon annans mentala tillstånd, och *emotionell empati* – en emotionell respons till andras emotionella responser vilket också kan definieras som *affektiv empati*. För att en emotionell respons ska kunna klassas som affektiv empati måste det stämma överens med det observerade mentala tillståndet. Emotionella responser till andras mentala tillstånd kan klassificeras som; 1) parallella – responsen matchar den andres, exempelvis känna rädsla när någon annan blir skrämmd, 2) reaktiva – involverar att gå bortom enkel matchning av affekt (Davis, 1994; Lawrence et al. 2004). Empati ses ofta som ett affektivt tillstånd vilket förmedlas av individens förmåga att placera sig själv, ofta avsiktligt men ibland spontant, i den andres emotionella upplevelse. Resultande affektion beskrivs som att ”känna med” eller ”känna för” den andres emotioner. Sådan affektion ses ofta som att fostra en djupare förståelse för den andres tillstånd och, om tillståndet tillåter det, inspirera till stöttande handlingar (Zillmann, 2008). Empati kan också ses som en process snarare än ett tillstånd. Ett empatiskt sätt att vara med en annan individ har flera nyanser och betyder att gå in i den privata perceptuella världen hos den andre och bli hemmastadd i denna (Rogers, 1980). Individer antas kontinuerligt övervaka sina emotionella beteenden och att de, genom

att applicera relevant kriterium till den övervakande processen, bestämma användbarheten och lämpligheten av emotionella reaktioner och handlingar. Empati genom rollpåtagning kan ses som förmedlad genom delvis återuppväckning av tidigare upplevelser och affektiva reaktioner tolkade som empati. Detta kan avsiktligt framkallas av fantiserande om situationer som är nära relaterade till den andre och som har producerat intensiva affektiva reaktioner i observatörens förflutna. Vad gäller bedömning av en observerad persons beteende och uppenbara avsikt innebär godkännande av denna som positivt vilket innebär en disposition av gillande och omtanke. Denna disposition av vänskaplighet ger i sin tur upphov till en välvilja till modellen samtidigt som diskriminering av modellen fruktas och avvisas. Observatören svarar empatiskt när modellens bra eller dåliga öde betraktas samt responderar med överensstämmande emotion vare sig modellen upplever en positiv eller negativ händelse och utkomst (Zillmann, 2008).

### *Självperception*

Andra människor påverkar och begränsar inte bara individens uppenbara beteende utan även individens tankar och känslor. Människan gör vad andra omkring dem, särskilt signifikanta andra, gör. Övertygelser, attityder, teorier eller roller som är tillgängliga i en given kontext och som hjälper dem att begripliggöra deras upplevelser tas för individens egna. Det är andra människor som berättar för individen vem de är och vad det innebär, de erbjuder viktiga kategorier vilka individen använder för att definiera sig själva. Genom internaliseringsprocessen tar individen de attityder, övertygelser och beteenden som återfinns hos andra och gör dem till sina egna (Markus & Cross, 1990). Människor sägs också ibland själva skapa sina attribut genom att observera de fritt valda handlingarna av andra med vilka de har en känsla av sammansmält identitet – som om de observerat sig själva utföra handlingarna (Goldstein & Cialdini, 2007). Självkonceptet kan ses som en självteori som individer omedvetet konstruerat om sig själva som en upplevande, fungerande individ. Denna teori är en del av en bredare teori vilken individen håller med respekt för hela sin bredd av signifikanta upplevelser och kan ses som ett konceptuellt verktyg för att uppnå ett syfte och det mest fundamentala syftet för självteorin är att *optimera njutnings–smärta balansen hos individen under en livstid*. Epstein (1973) menar att det finns två andra grundläggande funktioner vilka är relaterade till den första, nämligen *underlätta bevarandet av självkänsla och organisera upplevelsedata på ett sätt som kan hanteras effektivt*. Individen organiserar observationer i scheman som sedan organiseras till ett nätverk av bredare scheman, teorier.



Arrangeras inte upplevelser på så vis skulle det vara omöjligt att agera effektivt i en komplex värld där det finns oräkneliga isolerade detaljer som skulle behöva återkallas för att guida beteendet. Genom betydelsen av en distinktion mellan själv och icke-själv kan det då antas att det finns en universell högre ordning som förutsätter, i en individs konceptuella system, att det finns upplevsedata som organiseras i självsystem och världssystem. Denna distinktion kan ses som fördelaktig då det bland annat är nödvändigt att skilja mellan subjektiva och allmänna upplevelser för att agera i en värld av delad verklighet (Epstein, 1973).

## Syfte

Syftet med studien är att undersöka aspekter på valet att spela som ond eller god med fokus på spelarens subjektiva upplevelse. Begreppen ond och god kommer i fortsättningen benämnas som *Renegade* (ond) och *Paragon* (god) då Mass Effect I och II (BioWare, 2007;2008;2010) utgör spelbakgrund till studien. Det är inte spelen i sig som har studerats utan användarens val att spela som *Renegade* (ond) eller *Paragon* (god). Att just Mass Effect I och II utgör grunden för studien handlar om närvaron av valet att spela som *Renegade* och *Paragon* i relation till att gränsen mellan den ”onda” och ”goda” sidan är beroende av spelarens uppfattning och definition av detta. Med detta menas att det är spelarens egna värderingar och resonemang som ligger till grund för vilka val som görs, utfallet på dessa och då även vilken positionering som slutligen tas.

## Metod

Studien har sin grund i fenomenologisk vetenskapsteori och fenomenologi beskrivs som intresserad av världen som den upplevs av människan i en specifik tid och kontext. Fenomen som kommer att existera i en persons medvetande då denna engagerar sig i världen som han/hon lever i är av intresse att undersöka (Willig, 2008). Det fenomen som undersöks här är aspekter på valet att spela som ond (*Renegade*) eller god (*Paragon*), utifrån spelet Mass Effect I och II (BioWare, 2007;2008;2010), och hur spelarens själva resonerar kring, och upplever, detta val.

Interpretative Phenomenological Analysis (hädanefter IPA) är den metod som används i studien. Inom IPA är analysen alltid en tolkning av deltagarens upplevelse och forskarens egen syn på världen samt att interaktionen mellan forskare och deltagare aldrig helt kan uteslutas. För att innehåll och komplexitet i deltagarens värld och meningsbyggnad

ska förstås måste forskaren ingå i en tolkande relation med materialet. IPA är en ideografisk forskningsmetod då analysen utförs på nivån av ett individuellt fall vilket ger möjligheten att göra specifika påståenden om de individer som studeras. Fokus ligger på att undersöka hur individen skapar mening av händelser, en vilja att förstå innebörden av mänskliga upplevelser, erhålla detaljerad information om deltagarnas livsvärld och på en aktiv roll för forskaren i processen att försöka förstå individens subjektiva värld. IPA intresserar sig för alla aspekter av individens värld, allt från önskningar, känslor, motivation och övertygelser till hur dessa manifesterar sig, eller inte, i beteende och handlingar. Inom IPA återfinns inga försök att testa eller förbestämma hypoteser utan fokus ligger på att, flexibelt och i detalj, studera ett intresseområde. Vid användning av IPA används ett mindre urval och detaljerad fall-för-fall analys, samt att forskaren försöker att säga något i detalj om uppfattningar och förståelse hos den särskilda gruppen snarare än att förtidigt göra generella påståenden. IPA vill i detalj veta vad upplevelsen betyder för den personen, vilken mening den personen ger det som händer. Studier som använder IPA har vanligtvis relativt små urval och målet är att finna ett relativt homogent urval så att det inom urvalet till viss del kan undersökas likheter och skillnader (Shaw, 2010; Smith & Osborn, 2003; Willig, 2008).

Willig (2008) anger fyra steg vid analys av materialet. I det första steget ska texten läsas och läsas om. Här produceras breda anteckningar som reflekterar tankar och observationer forskaren kan vilja relatera till texten. Nästa steg kräver identifiering och namnsättning av teman som kategoriserar varje sektion av texten. Tematitlarna är abstrakta och ska fånga det essentiella av det som representeras i texten. Det tredje steget involverar försök till att strukturera upp analysen. Forskaren listar de teman som identifierades i steg två och försöker relatera dem till varandra. Steg fyra av analysen handlar om produktionen av en summerande tabell över de strukturerade teman tillsammans med citat som illustrerar varje tema. Denna tabell bör enbart inkludera de teman som fångar kvaliteten av deltagarens upplevelse av det studerade fenomenet (Willig, 2008).

### *Deltagare*

Studiens deltagare bestod av 16 personer som hade spelat Mass Effect I och/eller Mass Effect II (BioWare, 2007;2008;2010). Deltagarna utgjorde ett så kallat ändamålsenligt urval (eng. purposive sampling) vilket innebär att deltagarna väljs ut enligt kriterium som är relevanta för studiens fokus vilket i detta fall handlar om att de har spelat ovan nämnda spel. Det innebär att urvalet blir homogent till den grad då de delar erfarenheten av ett särskilt

tillstånd, händelse eller situation vilket forskaren ber dem beskriva (Willig, 2008). Deltagarna förmodas vara minst 18 år då Mass Effect I och II (BioWare, 2007;2008;2010) har en rekommenderad artonårsgräns. Dock gjordes ingen kontroll av deltagarnas faktiska ålder och det gjordes inte heller någon annan typ av demografisk förfrågan då detta ansågs vara av sekundärt intresse utifrån studiens syfte.

Urvalet medför även vissa begränsningar då undersökningsområdet dels begränsas till att omfatta enbart två spel som är sammanhängande då möjligheten att föra över sparfilen från Mass Effect I (BioWare, 2007;2008) till Mass Effect II (BioWare, 2010) finns, dels har deltagarna valt att spela detta spel vilket kan påverka förda resonemang. Vidare går det inte att uttala sig om vilka deltagarna faktiskt är och om detta kan ha haft effekt på det insamlade materialet och då även på det slutliga resultatet. Vetskap om att deltagarna är från olika länder finns men inte vilka länder detta faktiskt handlar om och om det kan ha effekt på insamlat material.

### *Material*

Ett formulär utformades (se Appendix 1 för svensk version och Appendix 2 för engelsk version) utifrån studiens syfte samt spelen Mass Effect I och II (BioWare, 2007;2008;2010). Formuläret delades upp i två delar där den första delen behandlade hur deltagarna valt att forma sin karaktärs bakgrund (historia och psykologisk profil) samt positionering gällande *Renegade* och *Paragon*. Den andra delen av formuläret handlade om varför de valde att spela som *Renegade* eller *Paragon*, hur de upplevde sin karaktär och andra karaktärers reaktioner. Avsikten med formulärets utformning var att ge deltagarna möjligheten att föra sina egna resonemang kring frågorna och själva välja vad de ansåg vara av vikt i relation till dessa.

### *Procedur*

Innan studiens syfte preciseras lades en diskussionstråd ut på spelsajten Gamereactor angående valet att spela som ond eller god i tv-spel. Detta gjordes för att se om det fanns något intresse hos spelare vad gällde området vilket det visade sig finnas. Responsen på tråden var mycket hög och omnämndes som "Månadens guldkorn" (den diskussionstråd som fått mest uppmärksamhet på hemsidan under en månads tid) i den papperstidning Gamereactor ger ut. Det visade intresset gav grund för att gå vidare med aktuell studie och studiens syfte kunde preciseras till "Undersöka aspekter på valet att spela som ond eller god med fokus på spelarens subjektiva upplevelse". Det formulär där områden av intresse i relation till studiens syfte samt med grund i spelen Mass Effect I och II

(BioWare, 2007;2008;2010) skapades (se Appendix 1) och en förfrågan angående deltagande gjordes dels i privata kontaktnät, dels på de svenska spelsajterna Gamereactor, Level7, Loading och FZ. En förfrågan lades även ut på BioWares sociala nätverk på grund av för lågt deltagarantal via svenska forum, vilket innebar att formuläret översattes till engelska (se Appendix 2) då kommunikation med dessa deltagare skedde på engelska. Formuläret distribuerades till alla deltagare, oavsett ursprungsgrupp, via mail för att minimera risken för påverkan av författare samt för att öka graden av anonymitet. Deltagarna fick en vecka på sig att svara på formuläret och skickade sedan tillbaka det via mail. Ett försättsblad medföljde formuläret där studiens syfte, vem författaren var och instruktioner till genomförandet av formuläret angavs.

Det insamlade materialet analyserades sedan enligt de fyra steg Willig (2008) presenterar vid användning av IPA. I enlighet med detta studerades varje deltagarens material noggrant var för sig för att sedan struktureras upp i abstrakta teman. Dessa teman konkretiserades sedan, sammanställdes och relaterades till varandra. Det var detaljerna i materialet som poängterades istället för det generella vilket också ska vara fokus enligt IPA. De teman som redovisas i resultatet är de huvudteman som återfanns i vid analys samt utgör möjliga aspekter på valet att spela som *Renegade* eller *Paragon*.

## Resultat

Resultatet redovisas under rubrikerna *Självperception och identifikation*, *Empati och rättvisetänkande* samt *Immersion* vilket är de huvudteman som framkom vid analysen. Hädanefter benämns teman som aspekter, vilket relaterar till studiens syfte, det vill säga ”Undersöka vilka aspekter som kan ligga på valet att spela som ond eller god med fokus på spelarens subjektiva upplevelse”. Dessa aspekter kan inte särskiljas helt utan är delvis överlappande vilket innebär att självperception och identifikation samt empati och rättvisetänkande redovisas under gemensamma rubriker. Självperception, identifikation, empati och rättvisetänkande är till varandra så pass närstående att det är mest fördelaktigt att redovisa dem under gemensamma rubriker.

### *Självperception och Identifikation*

De deltagare som fick högst utfall på *Paragon* angav att de ofta utgick från sig själva och menade att de i verkligheten var en människa som gärna hjälper andra. Vidare menade de att det goda alltid vinner över det onda och att det kändes bättre att spela som god då det upplevdes som svårt att spela ond. *Paragon* sågs som den mest klassiska hjältetypen

samtidigt som det påpekades att det var mer praktiskt att spela som *Renegade* då PC inte behövde hjälpa alla som bad om hjälp. Deltagarna ville att PC (played/er character) skulle respekteras för sin godhet och att ingen skulle ha en anledning att vara rädd för PC.

... valde att spela som Paragon... är i verkligheten en människa som gärna hjälper andra och därför faller det naturligt att spela som god och hjälpa andra

I wanted to play the game as myself the first time through so that I could see how I would react to the situations presented in the game as if it were actually happening to me

Man vill ju få sin karaktär att bli så god som möjligt. Försöka svara som man själv hade gjort i verkligheten. Även om det ibland är svårt. Men så är ju även valen i verkliga livet ibland

Deltagarna menade att de utgick från sig själva och ville uppleva som om det var de som tog beslut vid olika val. De resonerade kring sina egna personliga kännetecken och hur detta inverkade på hur de valde att spela.

... When I have to make a choice in-game, I think to myself, what would \*I\* do in that situation

First as I noted earlier, I modeled the character after myself. I am a Soldier in the U.S. Army so I envisioned my Commander Shepard as having been raised in the military

... but I have also played a character that reflects my own personality – a character that doesn't care about the amount of Paragon or Renegade points gained from certain decisions but instead focuses on what feels like a right decision to me personally

*Paragondeltagarna* upplevde sin PC som en person de skulle vilja känna i verkligheten, som en del av sig själv och som en generellt sett snäll person som kan skilja mellan gott och ont, mellan rättvisa och orättvisa. PC beskrevs som en person med positiva kännetecken likt beslutsamhet, mentalt styrka och vänlighet. Deltagarna såg även PC som en person som hjälper andra så mycket som möjligt så länge de ansågs förtjäna hjälp.

... seems genuine, straight-forward, honest and likeable

... as a generally nice guy who can distinguish good from bad, justice from unjust... tries to help people as much as he can

Det är en eftertänksam, realistisk och ganska osjälvisk person som beskrivs. PC beskrevs som en karaktär som hade både brister och bra kvaliteter, en normal person som var genuin, rak, ärbar och lätt att tycka om. Deltagarna nämnde att de var stolta över sin PC då det var en person av integritet som gjorde vad som var nödvändigt samtidigt som det som var rätt. PC nämndes som, till viss del, en förlängning av deltagarna själva och någon att vara stolt över att kunna kalla sin vän.

... a person I would really want to know in real life

I view his as a realist... quite selfless... middle of selfless and selfcentered

I was proud of my character, it was a person of integrity

Den psykologiska profilen valdes utifrån vad som betraktades som mest emotionellt utmanade och vad som skulle ge en mentalt stark karaktär. Deltagarna visade även här på att deras personliga kännetecken och egenskaper låg till grund för val som gjordes gällande PC personlighet "... sole survivor because in everything I do, I tend to be the last man standing".

I felt that a Soldier who would have endured the loss of so many of their comrades in combat would be very strong mentally

... the Sole Survivor profile shows a very stable character

First as I noted earlier, I modeled the character after myself. I am a Soldier in the U.S. Army so I envisioned my Commander Shepard as having been raised in the military

Earthborn background... background is probably the one I can identify myself the most with

*Paragondeltagarna* upplevde även att NPC reaktioner var bra feedback på de val de gjorde. Genom att observera NPC kunde deltagarna exempelvis se vilka deras följeslagare var som personer. De såg NPC i spelet som en möjlighet att utveckla PC personlighet och som dennas "samvete" då NPC erbjöd åsikter om de handlingar som utfördes i spelet, vilket sågs som viktigt för deltagarna.

If you can help them, their gratitude feels genuine and if you screw them over, their reaction really makes you feel bad...

För mig var det väldigt viktigt att alla karaktärer jag mötte (speciellt mina följeslagare) skulle tycka om mig

Reactions of others provided a very good feedback to what I was doing. By observing reactions of others I could see what kind of person I'm dealing with, help me get to know my teammates

*Renegadedeltagaren* valde bakgrund och psykologisk profil med en medveten tanke att bakgrunden skulle vara sorglig, det vill säga en bakgrund där hela familjen och alla vänner dödats av slavhandlare, samt att den psykologiska profilen skulle passa in på valet att spela som *Renegade*. Dock valdes inte den bakgrunden där PC skulle ha varit tjuv, utan istället valdes en bakgrund som anges medföra emotionella skador på karaktären. Den psykologiska profilen valdes dock utifrån deltagarens medvetna tanke om att PCn skulle vara på den onda sidan och då behövde en viss typ av tänk och beteende. *Renegadedeltagaren* menade att PC var en person med stor inverkan på andra och hade en stor ledarroll. PC gjorde vad som krävdes och var redo att slåss för sin sak istället för att diskutera.

### *Empati och Rättvisetänkande*

Resonemang som fördes kring varför deltagarna valde *Paragon*alternativet handlade om att de inte kunde stå ut med någon form av orättvisa samt att ville hjälpa andra när möjligheten gavs. Omtanke för andra, en vilja att hjälpa och att det upplevdes som den mest naturliga väg att ta återkommande resonemang från *Paragondeltagarna*. Deltagarna menade att de inte kunde se sig själva göra onda handlingar genom sin karaktär samt att de inte kunde stå ut med orättvisor.

... I like to help people... I hate injustice...And the aforementioned sense of doing the right thing, that influences me a lot when making decisions

I like playing more Paragon-like because it makes me feel good. It's really nice to see someone thanking you because you helped them. It just feels nice

I always try to decide what's the most justified decision for all concerned partys assuming that every party has the same rights and every life is worth as much as any other.

Det fördes även resonemang kring bedömningar av vem som förtjänade hjälp eller inte beroende på vad som hade lett fram till situationen där hjälp söktes. Det fanns tendenser

till ett något svart/vitt tänkande hos deltagare då de menade att hjälp måste förtjänas och om någon satt sig själv i situationen förtjänar inte heller denna någon hjälp.

*Paragonsidan* sågs av deltagarna som att vara den sida som bäst reflekterade vad deltagarna angav vara moraliskt bra beslut och det fanns då en vilja att identifiera sig med PC. Deltagarna menade att de upplevde positiva känslor: en känsla av att göra rätt när de valde samt visade på hänsyn till vad som var bäst för majoriteten i situationer. Många deltagare angav att de utgick från sig själva och hur de skulle ha agerat i verkligheten vilket gav utslag på *Paragonmätaren*. De menade även att de försökte agera i enlighet med sin personliga moraliska kod vilket innebar att de exempelvis försökte skapa rättvisa efter idén att allt liv är lika mycket värt eller hur de själva skulle vilja bli behandlade i en sådan situation.

The motivations that I had were based around my convictions as a Roman Catholic

My personal philosophy is that the ends, rarely if ever, justify the means. If you can't live life honorably, then what is the point of survival?

I always tried to act after my personal moral code... try to do justice by making the right decisions with the idea that every life is as much worth as any other

The reason I am nearly completely Paragon is because I ask myself "What is the moral thing to do?" Or the response that is compassionate and delivers real justice

Deltagarna talde även om att de upplevde en kontakt med NPC och då även utfallet i spelets händelser. De kände att de inte kunde bete sig illa gentemot sina följeslagare då deras personliga livshistorier påverkade deltagarna på så vis att de vill vara snälla. Genom att spela som *Paragon* upplevde deltagarna att de hjälpte personer i behov av hjälp och detta gav dem "varma känslor" samt en känsla av tillfredsställelse.

If you can help them, their gratitude feels genuine and if you screw them over, their reaction really makes you feel bad...

I like playing more Paragon-like because it makes me feel good. It's really nice to see someone thanking you because you helped them. It just feels nice



För mig var det väldigt viktigt att alla karaktärer jag mötte (speciellt mina följeslagare) skulle tycka om mig

En känslomässig upplevelse och omtanke om deras följeslagare återgavs av deltagarna. De upplevde en känsla av vänskap utifrån NPC reaktioner på PC och poängterade att de upplevde glädje när NPC bekräftade vänskap med deras PC.

They are my best virtual friends that I met and I love them

Upplevelsen av att spela som *Paragon* var framförallt positiv då deltagarna kände att de var en god person i en värld av mycket kaos, att de gjorde något bra för NPC i spelet och påverkade dem på ett positivt sätt. De upplevde även att deras val hade en stor inverkan på den fiktiva världen och att det var positivt att få påverka både världen och NPC inom denna värld.

*Renegadedeltagaren* menade att PC hade möjligheten att påverka andra men att det samtidigt fanns en upplevelse att NPC inte blev påverkade av handlingar så länge påverkan inte var direkt. Vidare påpekades det även att NPC verkade ha stor respekt för PC.

Jag kände även att alla hade väldigt stor respekt för en, eller fick det för en efter ett fåtal välvalda svar

### *Immersion*

Genom att utgå från sig själv upplevdes en högre grad av immersion i spelets handling. Vid val av PC bakgrund menade deltagarna att de aktivt valde att ta med en del av sin egen verklighet eller önskan om att kunna relatera till PC bakgrundshistoria då det innebar att de kunde känna en kontakt med och identifiera sig med denna.

... immerse myself in the story more than playing as a random character that has no direct relation to me

... immersive that the characters do seem to react to your choices

... in each situation what \*I\* myself would do when faced with a choice like that... best way to enhance immersion

It pretty much felt like my character is an extension of me, it provided almost perfect immersion

Immersion vid användning av digitala spel kan uttryckas som graden av "sammansmältning" eller inlevelse spelaren har i ett spel. Genom upplevelsen av (stark) immersion erhålls en mer positiv spelupplevelse samt är något som vanligtvis önskas vid spelande. Detta tenderar att vara mer närvarande vid spel lik Mass Effect där det finns en bakomliggande, multifacetterad, story samt möjlighet att påverka handlingens utkomst. Immersion kan sägas vara ett vanligt begrepp för de som spelar mycket digitala spel samt är en relativt naturlig del av språket kring spelupplevelsen. Själva begreppet immersion används inte som sådant men innebörden av det, det vill säga "sammansmältning", stark inlevelse och relationer med PC och NPC.

*Renegadedeltagaren* menade att spela som ond ledde till mer oförutsägbara händelser samt att en större känsla erhöles i spelet då det var svårt att göra vissa val. Spelupplevelsen blev hård och sorgsen då det var många svåra val att göra.

... får en större känsla i spelet när karaktär som man annars är väldigt fäst vid dör för ens egen hand,  
eller på grund av val som man gjort

... många svåra val... istället att jag valde neutralt/gott val... inte skulle stå ut med göra den  
handlingen som krävdes för att vara ond

## Diskussion

Vid bearbetning och analys av insamlat material visade det sig att femton av sexton deltagare hade fått högst utfall på *Paragon*. Den deltagare som spelade som *Renegade* uttryckte tydligt att det var ett aktivt, medvetet (avser här att avsiktligt välja en positionering) val vilket inte var lika framträdande, om närvarande överhuvudtaget, hos övriga deltagare. *Paragondeltagarnas* resonemang kring varför de valde att spela som god handlade främst om att de utgick från sig själva, sina värderingar och övertygelser kring vad som var rätt och fel. De menade även att det var svårt att spela som ond, även om *Renegade* sågs som mer praktiskt, då de inte ville behandla andra illa. Gemensamt för *Paragondeltagarna* var att de utgick från sig själva, ett starkt moraliskt resonande var närvarande (vilket var ganska onyanserat och stelt), omtanke för andra uttrycktes och en vilja att hjälpa andra.

Det är möjligt att dela upp *Paragondeltagarna* i två (grova) kategorier då det förda resonemanget kring att spela som *Paragon* tenderade att återspegla ”empatistyrda” resonemang och ett mer dömande synsätt. Den ”empatistyrda” gruppen visade att omtanke och förståelse för andra styrde val och handlingar i spelen, mer ”hjärta” lades i bedömningar och deltagarna var snarare ute efter att ”göra världen till en bättre plats” både i verkligheten och i spelet. Den andra gruppen hade ett mer dömande synsätt där hjälp och omtanke var tvunget att förtjänas. Det var selektiv förståelse och omtanke som uttrycktes exempelvis beroende på vilka skälen var till att hjälp (i spelen) behövdes, vilket också tenderade att återspeglas i deras verklighetsrelaterade exempel och resonemang.

Ovan förda resonemang kan utgöra en del av en förklaring till varför femton av sexton deltagare kom att få högst utfall på *Paragon*. Det behöver med andra ord inte handla om att alla deltagarna var ”snälla” individer i verkligheten som sympatiserar och empatiserar med verkliga som fiktiva personer. Likväl som att det handlar om deltagarnas godhet och vilja att hjälpa andra kan det relateras till individer som agerar efter en moralisk kodex som de anser vara den rätta men som kan bli ganska rigid och onyanserad. I ett spel innebär det oftast då den goda sidan för även om det inte är ”äkta” omtanke för andra som ligger bakom val och handlingar är den goda sidan mer lik spelarens resonemang än vad den onda sidan är. Dock behöver detta studeras vidare då det helt enkelt kan handla om slump vad gäller fördelning av deltagarnas positionering.

#### *Självperception och identifikation.*

Deltagaren som spelade som *Renegade* hade gjort ett aktivt, medvetet (avser här att avsiktligt välja en positionering) val att spela som ond medan övriga deltagare (*Paragondeltagarna*), till största del, angav att de hade valt att spela utifrån sig själva. Med andra ord hade de flesta av *Paragondeltagarna* valt att utgå från hur de själva skulle göra i verkligheten vilket kom att ge utfall på den goda sidan. Andra resonemang som fördes kring valet mellan varför de hade valt den goda sidan handlade om att de inte kunde stå ut med någon form av orättvisa, en önskan om att hjälpa andra och införlivelse av värderingar de höll för sanna i verkligheten. *Renegadedeltagarens* resonemang kring sitt val att spela som ond handlade om en planerad handling och en önskan om att uppleva en starkare känsla i spelet när NPC (non played/er character) exempelvis dör på grund av eget agerande. Det fanns även en distans i *Renegadedeltagarens* resonemang kring PC (played/er character) och NPC som inte var (lika) närvarande hos de övriga deltagarna. Distans innebär att *Renegadedeltagaren* tenderade att beskriva sin PC i tredje person utan namn, begreppet karaktär användes, medan

*Paragondeltagarna* beskrev sin PC som ”sig själv”, en förlängning av sig själv, som en vän eller med namn. Detta kan innebära att *Renegadedeltagaren* valde att distansera sig från sin PC och handlingar som utfördes då detta inte stämde överens med den självperception deltagaren har. Det kan även innebära att identifiering med PC innebar negativa känslor, som kunde ses i inledningen, vilket innebär att ett avståndstagande gjordes genom att beskriva karaktären i tredje person.

*Paragondeltagarna* uttryckte att de gjorde val utifrån sin bild av sig som person (självperception), sina värderingar och övertygelser vilket kan innebära att de kunde uppleva en samhörighet med sin PC och då även identifiera sig med denna. *Mass Effect I och II* (BioWare, 2007;2008;2010) är utformat för att ge spelaren en möjlighet att fördjupa sig i den förmedlade historien, världen och karaktärer vilket ger en grund för att identifiering ska ske (Goldstein & Cialdini, 2007; Klimmt et al. 2009). Som kunde ses i inledningen kan identifiering med en karaktär leda till en förståelse för dennas motivation, en investering i händelsernas utfall samt en känsla av intimitet och emotionell kontakt med en karaktär vilket också återspeglades i deltagarnas resonemang. *Paragondeltagarna* erhöll också en förståelse för vad som drev PC, de brydde sig också om vad som skedde samt visade på en emotionell kontakt med både PC och NPC vilket kan relateras till Cohens (2008) definition av identifikation. NPCs bemötande och responser på *Paragondeltagarnas* PC uttrycktes som att vara viktigt samt att detta reflekterade deras agerande i spelet vilket visar att andra karaktärer påverkade deltagarnas syn på sig själva. I inledningen anges det att andra påverkar och begränsar inte bara individens beteende, utan även dennas tankar och känslor, samt berättar för individen vem de är och vad det innebär. Även om det handlar om en virtuell värld där användaren styr en karaktär finns tydliga tecken på en personlig investering i både PC, NPC och handlingens utveckling, från alla deltagare, vilket kan relateras till en inverkan på individens självperception. Deltagarna har skapat en karaktär, vare sig det är utifrån sin självperception (*Paragondeltagarna*) eller önskan om en viss typ av karaktär (*Renegadedeltagaren*), vilken reflekterar en bild av dem själva. När val och handlingar görs i spelet och en respons erhålls från NPC återspeglas handlingen tillbaka till dem. Denna återspeglning kan ge upphov till diskrepans eller kongruens mellan PC och deltagaren själv vilket kan påverka graden av identifiering som sker. Som kunde ses i inledningen (Cohen, 2001) innebär (stark) identifiering med en negativ eller våldsam karaktär att en förskjutning kan ske samt ge upphov till negativa känslor hos användaren. Detta går att utläsa hos *Renegadedeltagaren* som också påtalade att vissa val inte var möjliga att genomföra då allt för negativa känslor upplevdes. *Paragondeltagarna* å andra sidan visade att den bekräftelse de

uppfattade erhålla från NPC innebar att de fick intygande på att de gjorde rätt val samt gjorde ett bra val. Detta kan innebära att *Paragondeltagarna* upplevde en högre grad av identifikation då de skapade en karaktär som stämde väl överens med deras självperception, värderingar och övertygelser vilket innebar att kongruens mellan karaktär och spelare upplevdes. Den förmodade högre graden av identifikation kan även relateras till att PC ansågs besitta egenskaper deltagaren själv önskade ha vilket kan relateras till reducering av självdiskrepans under spelsessionen. Självdiskrepans handlar om vad individen tror denna måste vara eller vad individen vill/längtar efter att vara och mötet med att individen inte är eller kan bli sådan. Om det hittas ett glapp vid utvärdering av sig själv hotas självbilden och identifiering med en karaktär som anses besitta egenskaper användaren önskar ha antas leda till reducering av självdiskrepans vilket åtföljs av positiva upplevelser på grund av ökad självkänsla (Higgins, 1987; Klimmt et al. 2009).

#### *Empati.*

Gemensamt i alla deltagares, oavsett positionering, resonemang var uttryckandet av emotionella relationer och upplevelser samt tendenser till empatiskt synsätt hos deltagarna. Då empati anses ha en emotionell del (Davis, 1994), samt då det inte går att uttala sig i nuläget om det handlar om två separata aspekter, diskuteras emotionella relationer och upplevelser samt empatiskt synsätt härnäst som enbart *empati*.

Vad gäller empati i deltagarnas resonemang fanns tendenser till de två huvuddelar av empati som behandlas i inledningen, det vill säga det fanns tecken på både *kognitiv empati* – intellektuell/imaginär uppskattning av andras mentala tillstånd, och på *emotionell empati* – emotionell respons till andras emotionella responser. Den kognitiva empatin visades genom att en intellektuell/imaginär uppskattning gjordes av NPC ”mentala” tillstånd genom försök att förstå ”personen” samt varför denna valde att agera som den gjorde vid vissa val innan handlingar utfördes. Det fanns även tecken på denna typ av empati då NPC kunde betraktas som att förtjäna negativa utkomster eller till och med död på grund av agerande i spelets handling. Den emotionella empatin var närvarande på så sätt att deltagarna gav emotionella responser (d.v.s. upplevde emotioner) till både PC och NPC emotionella responser. Deltagarna påtalade att de upplevde svårigheter med att genomföra vissa val på grund av en upplevd relation med NPC, att de kände med NPC personliga livshistorier, vilket gjorde att de vill hjälpa dem och förstå hur de mådde samt att de kunde förstå varför NPC agerat som de gjort. Som kunde läsas i inledningen (Lawrence et al. 2004) kan den emotionella responsen klassas som affektiv empati om responsen stämmer överens med det observerade mentala

tillståndet och den emotionella responsen kan klassificeras som parallell, det vill säga responsen matchar den andres, exempelvis känna rädsla när någon annan blir skrämmd. Den empati som uttrycks av *Paragondeltagarna* skulle kunna klassificeras som en affektiv empati då den emotionella responsen verkar vara av parallell karaktär. Med detta menas att deltagarna uttryckte att de exempelvis kände sig ledsna när NPC upplevde sorgsna händelser. Empatin som uttrycks av deltagarna kan även handla om empati genom rollpåtagning där observatören svara empatiskt när modellens öde betraktas samt svarar emotionellt på situationen (Zillmann, 2008). Genom att deltagarna upplever en kontakt med PC och NPC kan den funna empatin handla om rollpåtagning vilket är särskilt tydligt i *Renegadedeltagarens* resonemang då denna uppvisade ett mer distanserat förhållningssätt till sin karaktär än *Paragondeltagarna*. Även om *Mass Effect I* och *II* (BioWare, 2007;2008;2010) är en fiktiv värld med fiktiva personer uttryckte och upplevde deltagarna vänskap, ilska, glädje och oro över att göra något som kunde skada NPC. Olika alternativ övervägdes och vissa alternativ valdes bort på grund av upplevda negativa emotioner. Resonemang likt dessa visar på att ett empatiskt synsätt var närvarande hos deltagarna och påverkade vilka val som gjordes och hur de agerade inom spelets värld, i relation till NPC.

#### *Rättvisetänkande.*

Ett framträdande område i resonemang som fördes var *rättvisetänkandet* (författarens egen definition) vilket var starkt och tydligt framträdande hos flera av *Paragondeltagarna*. Det var inget som återfanns hos *Renegadedeltagaren* vilket innebär att det hädanefter enbart är *Paragondeltagare* som diskuteras. Rättvisetänkande handlar här om rätt och fel på ett relativt onyanserat sätt och kan relateras till etik/moral, till viss del, då värderingar lades i vad som var det korrekta agerandet, vem som förtjänar hjälp och på vilket sätt denna hjälp skulle ges. Då empati och rättvisetänkande inte är direkt kompatibla begrepp diskuteras enbart den grupp av *Paragondeltagare* som anses visa starkast tendenser till rättvisetänkande.

*Paragondeltagarna* som menade att de utgick från sin personliga uppfattning om vad som var rätt eller fel samt gjorde bedömningar av NPC eller situationer för att bestämma vem som förtjänade hjälp visade även tendenser till ett ganska onyanserat tänkande. Argument som fördes av dessa *Paragondeltagare* var att alla förtjänar inte hjälp om de exempelvis själva orsakat en situation (exempelvis om en väns hus brinner ner p.g.a. ett glömt ljus) eller då de var av fel ras (i spelen). Denna grupp visade på ganska rigida och onyanserade tankesätt vare sig det gällde agerande i spelen eller verkligheten samt påpekade att de ansåg sig själva ha en stark moralisk kodex att agera efter. Det fanns även argument kring vad som

var rätt eller fel vad gäller bestraffning av exempelvis kriminella där påpekande om att rättssystem inte var funktionella vilket innebar att "an eye for an eye" princip tillämpades (eller borde tillämpas). Deltagarna som visade (starka) tendenser på rättvisetänkande hade återkommande och gemensamma resonemang kring att rättssystem inte fungerade, att människor inte tog ansvar för sitt agerande och efterföljande konsekvenser, att det var för mycket (moraliskt) förfall (i verkligheten) vilket kan innebära att dessa deltagare såg en möjlighet till att agera såsom de ansåg vara korrekt i spelen. Med andra ord fick de utfall på *Paragon* då den goda sidan stämmer bäst överens med hur de anser att människor ska bete sig och hur de själva vill agera i verkligheten. Den fiktiva världen erbjuder med andra ord en möjlighet till att skapa den värld med önskade värderingar och övertygelser deltagarna själva önskade i sitt verkliga liv.

#### *Immersion.*

Immersion utgör här ett begrepp för att beskriva inlevelsen eller "sammansmältningen" som upplevs (och oftast också är önskad) av spelaren. Begreppet immersion används (förmodligen) inte i spelarens vardagsspråk men agerar här som ett "samlingsbegrepp" för de olika benämningar som handlar om den positiva spelupplevelse, sammansmältning/inlevelse med karaktärer/handling med mera som tenderar att önskas och eftersökas av spelare. Immersion verkar inte relatera till vilken positionering gällande *Renegade* eller *Paragon* som togs utan handlar snarare om en genomgående del av själva spelupplevelsen. Detta var närvarande i resonemangen genom att deltagarna ville skapa PC med en sammanhängande bakgrund samt gör val i enlighet med den uppfattning de hade om sin PC. Immersion visades också genom att deltagarna valde att lägga sig själva, sina värderingar, övertygelser och känslor i PC, men även vid val som gjordes, vilket visar på en önskan om hög nivå av inlevelse i karaktärer, handling och utkomster.

Immersion kan ses som en ganska självklar del vid spelande och bör inte vara av avgörande karaktär vad gäller valet att spela som ond eller god. Dock ska det ändå påpekas att *Paragon*deltagarna uttryckte detta något starkare än *Renegade*deltagaren, vilket givetvis kan handla om att det var flest deltagare som var *Paragon*. Det skulle även kunna bero på att *Paragon*deltagarna valde att skapa PC mer utifrån sig själva vilket bör öka nivån av immersion medan *Renegade*deltagaren tenderade att hålla mer avstånd, bland annat på grund av det aktiva medvetna valet att spela som ond. Deltagarna använde begreppet immersion uttryckligen i sina resonemang vilket förmodligen beror dels på att det materialet var på

engelska samt då immersion, som beskrivits ovan, är en del av spelupplevelsen och något som ofta eftersöks av spelare för att få en positiv spelupplevelse.

Immersion kan ses som en övergripande aspekt eller som en aspekt som uppstår utifrån närvaron av självperception, identifikation, empati och rättvisetänkande. Det kan vara användarens avsikt att skapa en hög grad av inlevelse (nu bortses det ifrån den grad av inlevelse som ger en bra spelupplevelse och som kan antas alltid vara närvarande) vilket gör att denna skapar en karaktär med likheter till sig själv, vilket leder till identifiering, empati och immersion. Rättvisetänkandet utgör då en naturlig del av den aktuella deltagaren och har en naturlig återspeglning i materialet då karaktären skapades utifrån deltagarens själv med avsikten att uppnå hög nivå av inlevelse.

Ses immersion som den aspekt som mynnar ut ur de andra skulle det innebära att det blir en typ av "oavsiktlig" aspekt. Genom att användaren utgår från sig själv vid skapandet av sin karaktär, identifierar sig med denna, upplever empati och tillämpar sitt rättvisetänkande på spelets handling upplevs immersion. Det skapas en miljö av användaren vilken genererar immersion som möjligtvis kan leda till ytterligare ökning av aspekterna självperception/identifiering, empati samt rättvisetänkande.

### *Metoddiskussion*

Det är diskutabelt om kvalitativ metod, och även om studiens aktuella metod IPA, var det bästa alternativet men då utgångspunkten för studien var att undersöka ett relativt outforskat område och studien var av en explorativ karaktär dras slutsatsen att vald metod var fördelaktig. Då inga förbestämda hypoteser eller frågeställningar skapades, urvalet var relativt litet och av homogen karaktär bedömdes IPA vara en lämplig metod för aktuell studie. Styrkan hos IPA (se avsnitt "Metod") stämde även väl överens med studiens syfte samt författarens avsikt att inte använda några förbestämda aspekter för att öka möjligheten att få ta del av deltagarnas egna resonemang och skäl till sina val.

Denna öppenhet och frihet kan ses som en svaghet då det innebär att författaren kan lägga för mycket egna värderingar i materialet genom att exempelvis se teman som inte egentligen är närvarande eller övertolka de aspekter som angavs i materialet. Dock uttrycktes de funna aspekterna ofta explicit samt att en av styrkorna hos IPA handlar om forskarens tolkning av deltagarnas försök att förstå sin värld och upplevelser av denna. Syftet är här att försöka se in i den andres värld och tolka vad det innebär vilket också har gjorts i denna



studie. Avsikten var att få ta del av deltagarnas meningsskapande av deras val att spela som *Renegade* eller *Paragon*.

En svaghet med den kvalitativa metoden kan vara att resultatet kanske inte alls återspeglar spelarens resonemang kring varför de valde att spela som *Renegade* eller *Paragon* utan istället handlar om exempelvis deltagarnas upplevelse av spelen Mass Effect I och/eller II. För att minimera denna risk skapades frågor i formuläret som frågade specifikt efter resonemang kring och upplevelser av valet att spela som *Renegade* eller *Paragon*. Det påpekade även i det medföljande försättsbladet samt i förfrågan om deltagande vad syftet med studien var och vad som efterfrågades. Resultatet är inte heller av direkt generaliserbar kvalitet, vilket visserligen inte heller är avsikten med IPA, men som begränsas ytterligare på grund av valet att begränsa materialet till enbart ett spel. Det hade varit en möjlighet att kombinera aktuell metod med kvantitativa metoder men detta valdes bort på grund av studiens syfte, antal deltagare samt avsaknaden av förbestämda hypoteser (eller frågeställningar).

#### *Förslag på fortsatt forskning*

Möjliga aspekter på valet att spela som *Renegade* eller *Paragon* var självperception, identifikation, empati och rättvisetänkande vilket visar på att det finns grund för vidare forskning kring vad som kan ligga bakom valet att spela som ond eller god. Då aktuell studie begränsades till att omfatta Mass Effect I och II bör framtida forskning inbegripa flera spel där valet mellan ond och god är närvarande. Detta då det vore fördelaktigt att studera flera spel för att se om aspekterna självperception, identifikation, empati och rättvisetänkande återfinns när det handlar om andra spel. Anledningen till varför immersion inte behandlas här handlar om att detta kan antas vara närvarande på grund av spelupplevelsen snarare än i relation till valet mellan *Renegade* eller *Paragon*.

Det vore även intressant att studera de i studien funna aspekterna på ett mer fördjupat och utvecklat sätt. Exempelvis kan deltagarna mätas på dessa områden innan de gör valet att spela som ond eller god, alternativt ange vilken positionering de tenderar att spela för att sedan testas på självperception, identifikation, empati och rättvisetänkande. Det borde ge en möjlighet att studera om det finns en relation mellan alla begreppen, eller några, samt om detta i sådana fall också relaterar till valet att spela som ond eller god. Även möjligheten att se om något område har större betydelse för valet samt om det skiljer sig åt beroende på om användaren spelar som god eller ond borde öka.

Att använda ett större antal deltagare, flera spel där valet att spela ond eller god erbjuds samt kombinera olika undersökningsmetoder (kvalitativa och kvantitativa) vore också en möjlig utveckling. Utökas antal deltagare, spel och undersökningsmetoder skulle resultatet förmodligen bli av mer generaliserbar kvalitet, en chans att se om samma aspekter återfinns vid användning av andra spel skulle finnas samt om det finns ytterliga aspekter som skulle kunna ligga bakom valet att spela som ond eller god.

## Referenser

Bostan, B. (2008). Player motivations: A psychological perspective. Interactive and digital media institute, Games Lab. National university of Singapore.

Cohen, J. (2001). Defining identification; A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication and Society*, 4(3), 245-264.

Cohen, J. (2008). Audience identification with media characters. I J. Bryant & P. Vorderer (Eds.). *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Davis, M.H. (1994). Empathy; A Social Psychological Approach. I E.J., Lawrence, P, Shaw., D., Baker., S., Baron-Cohen & S., David. (2004). *Measuring empathy; reliability and validity of the Empathy Quotient. Psychological Medicine*, 34, 911-924.

Dags att spela dataspel, (2010). Hämtad 2010-07-18 från <http://www.dataspelsbranschen.se/rapporter.aspx>

Epstein, S. (1973). The self-concept revisited. Or a theory of a theory. *American Psychologist*, 5, 404-416.

Gentile, D. A. (2005). Examining the effects of video games from a psychological perspective: Focus on violent video games and a new synthesis. Ames IA; Iowa State University. Hämtad 2010-04-07 från [http://www.drdouglas.org/page\\_resources\\_papers.html](http://www.drdouglas.org/page_resources_papers.html)

Goldstein, N.J., & Cialdini, R.B. (2007). The spyglass self: A model of vicarious self-perception. *Journal of Personality and Social Psychology Bulletin*, 92(3), 402-417.

Higgins, E. T. (1987). Self-Discrepancy: A theory Relating Self and Affect. *Psychological Review*, 94 (3), 319-340.

Juul, J. (2005). *Half-Real; Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge; The MIT-press

Klimmt, C., Hefner, D., & Vorderer, P. (2009). The video game experience as "True" identification: A theory of enjoyable alterations of players' self-perception. *Communication Theory, 19*, 351-373.

Lawrence, E.J., Shaw, P., Baker, D., Baron-Cohen, S., & David, S. (2004). Measuring empathy: reliability and validity of the Empathy Quotient. *Psychological Medicine, 34*, 911-924.

Maccoby, E.E., & Wilson, W.C. (1957). Identification and observational learning from films. *Journal of Abnormal Social Psychology, 55*, 76-87.

Markus, H., & Cross, S. (1990). The interpersonal self. I L.A, Pervin (Ed). *Handbook of personality. Theory and Research*. NY/London; The Guilford Press.

Moriarty, C. (n.d). *Basics, Walkthrough and Side Quests*. Hämtad 2010-04-07 från [http://guides.ign.com/guides/718963/page\\_9.html](http://guides.ign.com/guides/718963/page_9.html)

Oatley, K. (1999). Meeting of minds: Dialogue, sympathy, and identification, in reading fiction. *Poetics, 26*, 439-454.

Rogers, C.R. (1980). *A way of being*. Boston; Houghton Mifflin Company.

Shaw, R. (2010). QM3; Interpretative Phenomenological Analysis. I M, A. Forrester (Ed.). *Doing Qualitative Research in Psychology: A Practical Guide*. CA: Sage Publications.

Smith, J.A., & Osborn, M. (2003). Interpretive phenomenological analysis. I J.A. Smith. (Ed.). *Qualitative psychology: A practical guide to research methods*. CA: Sage Publications.

Willig, C. (2008). *Introducing Qualitative Research in Psychology*. (2<sup>nd</sup> ed.). NY: McGraw-Hill Education. Hämtad 2010-10-11, från <http://site.ebrary.com.miman.bib.bth.se/lib/bthbib/>

Zillmann, D. (2008). Empathy: Affective Reactivity to others' emotional experiences. I J. Bryant & P. Vorderer (Eds.). *Psychology of entertainment*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

## APPENDIX 1



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA  
TILLÄMPAD IT I FOKUS

Författare: Jennifer Petersson (jennifer.petersson@bth.se), universitetsadjunkt i psykologi på Blekinge Tekniska Högskola (BTH).

Ditt deltagande i studien är en del av en magisteruppsats i ämnet psykologi med syftet att undersöka vilka aspekter som kan ligga bakom valet att spela Renegade eller Paragon med fokus på spelarens subjektiva upplevelse. När du har besvarat formuläret ska du skicka ditt dokument till jennifer.petersson@bth.se. Den information som samlas in kommer att behandlas anonymt och enbart jag kommer att ta del av det råmaterialet. Ditt svar är av mycket stor betydelse för mig och jag har ett uppriktigt intresse av att få veta hur spelare tänker kring detta. Mycket av den tidigare forskningen på digitala spel och spelarmotivation har ur en psykologisk synvinkel fokuserat på antingen ett lärande perspektiv eller de negativa effekterna av spelande och våld i digitala spel, men jag vill veta vad spelare själv tycker då det ändå är vi som tillbringar tid i spelen och i sådana fall också har mycket kunskap kring spel- och spelupplevelsen.

Försök att skriva ner allt som kan vara av intresse när du fyller i formuläret. Det är bättre att du skriver för mycket än för lite. Formuläret består av två delar där den första delen handlar om att du ska beskriva din karaktär och om du valde att spela som Renegade eller Paragon. I den andra delen ska du utförligt beskriva varför du valde att spela som Renegade eller Paragon. Skriv så utförligt du kan och skriv ner allt du kommer att tänka på.

Givetvis är deltagandet frivilligt och du får när som helst avsluta ditt deltagande.

Tack för ditt deltagande!

Vill du ta del av den färdiga uppsatsen går det bra att meddela mig detta så skickas en kopia på arbetet till dig.

Mvh

Jennifer Petersson

*Det jag är intresserad av är hur du tänkte i relation till frågorna i formuläret, inte om du ville se alla möjliga slut eller få achievements, då jag förutsätter att vi alla är intresserade av detta.*

### **Del 1.**

- Vilket valde du att spela som; Renegade eller Paragon? Varför?
- Vilken bakgrund valde du utav Spacer, Colonist och Earthborn?
- Berätta utförligt varför du valde just denna bakgrund och hur du tänkte/resonerade kring det!
- Vilken psykologisk profil valde du utav Sole Survivor, War Hero och Ruthless?
- Berätta utförligt varför du valde just denna och hur du tänkte/resonerade kring det!

### **Del 2.**

- Beskriv varför du valde att spela som just Renegade eller Paragon.
- Berätta hur du upplevde att spela som Renegade eller Paragon.
- Vilka motiv hade du till ditt val?
- Hur upplevde du din karaktär som person?
- Hur upplevde du andra karaktärers reaktioner på din Commander Shepard?

## APPENDIX 2



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA  
TILLÄMPAD IT I FOKUS

Author: Jennifer Petersson (jennifer.petersson@bth.se), teacher in psychology at Blekinge Institute of Technology (BTH).

Your participation in the study is a part of a master's thesis with the purpose to examine aspects concerning the choice to play as *Renegade* or *Paragon* with focus on the player's subjective experience. After you've finished the questions please send your document to jennifer.petersson@bth.se. The information will not be used for reasons beside those of the study or in other contexts than in this study. Your answers are of great importance to me and I have a genuine interest in knowing about players view about this. A lot of the previous research on digital gaming and player motivation from a psychological view have focused on either the learning aspects or on the negative effects of playing and violence in digital games, but I want to know how the player self thinks of this since it's we who spends time in the game and have knowledge about games –and the gaming experience.

When you fill in the form, try to elaborate your answers as much as possible. It's better to write too much than too little. The form consists of two parts and the first part asks you to describe your character and if you chose to play as Renegade or Paragon. The second part will ask you to give an elaborate description of why you chose to play as Renegade or Paragon. Write as elaborative as possible and write down everything that comes to mind.

Participation is of course voluntary and you can quit at any time.

Thank you for your participation!

Best regards

Jennifer Petersson



*I'm interested in knowing your thoughts in relation to the questions in the form, not if you wanted to see all possible endings or achievements since I assume that we all are interested in this.*

### **Part 1.**

- Which did you choose to play as; Renegade or Paragon? Why?
- Which of the following backgrounds did you choose; Spacer, Colonist or Earthborn?
- Describe everything that comes to mind concerning your decision and how you reasoned about this!
- Which of the following psychological profile did you choose; Sole Survivor, War Hero or Ruthless?
- Describe everything that comes to mind concerning your decision and how you reasoned about this!

### **Part 2.**

- Describe why you chose to play as Renegade or Paragon as precisely as possible.
- Describe how you experienced to play as Renegade or Paragon?
- What were your motives for your choice?
- How did you experience your character as a person?
- How did you perceive the other characters' reactions/responses to Commander Shephard?

## APPENDIX 3

FZ, Gamereactor, Level 7 och Loading (se nedan för webbadress) är svenska spelsajter samt nättidningar där nyheter och information kring spel och teknik ges ut. Sidorna har även forum där olika områden i relation till spel diskuteras av användare.

Gamereactor och Loading ger även ut en papperstidning samt att det finns en webbutik på [www.loading.se](http://www.loading.se).

BioWares sociala nätverk (se nedan för webbadress) är en webbsida för BioWares egna spel där bland annat Mass Effect I och II (BioWare, 2007;2008;2010) ingår. Nyheter, information kring spel och olika typer av forum används här och används som ett socialt nätverk av spelare.

### **Webbadresser**

[www.fz.se](http://www.fz.se)

[www.gamereactor.se](http://www.gamereactor.se)

[www.level7.nu](http://www.level7.nu)

[www.loading.se](http://www.loading.se)

<http://social.bioware.com>