



Kandidatarbete i Medieteknik, 30 hp

Vårtermin 2013

Ditt digitala hjärta

Känslomässiga kopplingar till virtuella karaktärer i digitala spel

Victor Eriksson

Handledare: Pirjo Elovaara & Fredrik Gullbrandson

Examinator: Peter Ekdahl

Blekinge Tekniska Högskola, Sektionen för planering och mediedesign

Abstrakt

Detta kandidatarbete undersöker spelares relationer till virtuella karaktärer i digitala spel. Detta innefattar huruvida människor kan etablera moraliskt sunda relationer till spelkaraktärer och i så fall hur. Syftet är att få bättre insikt i hur man kan använda karaktärer i digitala spel för att till exempel förstärka narrativt förbättra inlevelsen. Eller för att få bättre förståelse för hur man får spelkaraktärerna att fungera i sitt sammanhang. För att undersöka problemområdet har människors relationer till bland annat både levande och mekaniska husdjur belysts och analyserats så väl som olika världsuppfattningar och hur deras påverkan på vår förmåga att etablera relationer till virtuella karaktärer. Två spelprototyper med olika fokus har även producerats för att kunna testa och vidare analysera de teorier och metoder som redovisas och diskuteras. Slutligen diskuteras bland annat uppdelningen mellan narrativ och spelmekanik i spel, samt de två produktionerna som är del av detta arbetet.

Nyckelord: virtuella karaktärer, relation, digitala spel, immersion, narrativ, spelmekanik

Abstract

This bachelor thesis examines the player's relationship to the virtual characters in digital games. It includes if humans can establish morally healthy relationships to game characters and if so, how. The aim is to gain a better understanding of how to use the characters in digital games, for example, to reinforce the narrative or immersion. It also aims to give a better understanding on how to get the game characters to function in their contexts. To examine the problem area, people's relationships to animals and robotic pets has been highlighted and analyzed as well as various worldviews and how they impact our ability to establish relationships with virtual characters. Two game prototypes with a different focus have also been produced for testing and to further analyze the theories and methods presented and discussed. Finally the split between narrative and gameplay in games and the two productions will be discussed.

Keywords: virtual characters, relationship, digital games, immersion, narrative, gameplay

Innehållsförteckning

Abstrakt	2
Abstract	2
Innehållsförteckning	3
1. Inledning	4
1.1 Avgränsning	5
2. Problemområde	5
2.1 Bakgrund	5
2.2 Syfte	6
2.3 Frågeställning	6
2.4 Tidigare forskning	7
2.4.1 Småprat	7
2.4.2 ”Conversational storytelling”	7
2.4.3 Göra en karaktär intressant via dialog	8
2.4.4 Ge en karaktär djup via dialogen	9
2.4.5 Karaktärer i olika medier	10
2.4.6 Dialog med karaktärer i digitala spel	11
2.4.7 Fokus på Spelmekanik	12
3. Tillvägagångssätt	14
3.1 Efterforskning	14
3.2 Produktion	15
3.2.1 Produktion av spelprototyp 1	16
3.2.2 Produktion av spelprototyp 2	18
3.3 Emotioneering	18
3.3.1 ”Character Diamond”	18
3.3.2 Dialoger	20
4. Resultat	21
4.1 Småprat	21
4.2 ”Conversational storytelling”	22
4.3 Fläta samman narrativ och relationer med spelmekanik	23
4.4 Kan man upprätta relationer med virtuella karaktärer?	23
5. Diskussion	24
5.1. Vad syftet med produktion 1 var	25
5.2. Vad syftet med produktion 2 var	25
5.3 Utseende och beteende	26

5.4 Närmare riktigt liv	27
5.5 Liv eller inte? Abrahamitiska världsbilden.....	28
5.6. Sista tankar	31
6. Ordlista	32
7. Källförteckning.....	33

1. Inledning

Relationer (Ett utbyte mellan två eller fler personer baserat på känslor, affärsförhållanden och socialt engagemang) till andra individer är en stor och viktig del av att vara människa. För att kunna skapa samförstånd och möjliggöra samarbeten behöver vi först upprätta relationer till varandra. Detta har lett till att relationer har fått en stor roll i populärkulturen och därmed finns i och har en stor roll inom alla medier, som till exempel böcker, filmer och spel. Som i många litterära verk, TV-serier och filmer är även karaktärer (Rollfigurer eller litterära figurer) i spel oftast påhittade. Ändå kan vi känna både sorg och glädje när vi följer dessa fiktiva människor och deras relationer till varandra. Vi kan även få ut mer än bara underhållning, vi kan lära oss något från vad som sker i till exempel en bok eller en film. I spelmediet finns det kanske potential för mer. Spel är ett interaktivt medium, vilket innebär att spelaren får möjlighet att interagera med dessa karaktärerna och delta i de sociala nätverk som de befinner sig i. Hur påverkas våra egna relationer till de virtuella (Icke verkliga, simulerade, fiktiva eller skapade) karaktärerna i spelen och vart går gränsen för våra relationer till varandra? Detta kandidatarbete tar upp frågor kring just detta ifrån en speldesignerns perspektiv.

1.1 Avgränsning

Detta kandidatarbetet kommer inte ta upp hur mellansekvenser (Ett filmklipp i ett spel, även kallat cutscenes. Under filmsekvensen har spelaren liten eller ingen möjlighet att påverka spelet.) då de snarare är ett filmklipp än ett spelbara segment. Mellansekvenser är dock en del av spelet i helhet, men när man arbetar med mellansekvenser har man helt passerat igenom till filmens världen.

2. Problemområde

I problemområdet så kommer bakgrunden för frågeställningen att presenteras, detta med hjälp av tidigare forskning. Problemområdet kommer att belysas utifrån olika infallsvinklar och en frågeställning kommer att formuleras.

2.1 Bakgrund

Varför titta på relationen mellan spelare och spelkaraktärer? Denna frågan besvaras bäst med fler frågor. Om du bodde i en stor stad där du inte kände någon, skulle du trivas där? Om du skulle bo i samma stad men hade ett stort nätverk med vänner och bekanta, skulle det förändra huruvida du trivs med att bo i staden? En spelvärld utan karaktärer som du kan relatera till eller har åsikter kring har många likheter med en stor stad där du inte känner någon. Dessutom är det till stor del karaktärerna i spelet som ger spelvärlden en kontext och djup. Det är genom karaktärernas reaktioner och åsikter om de olika händelserna i spelvärlden som får dem att bli relevanta (Freeman, 2004). Via karaktärerna kan man även lättare sätta sig in i situationer genom att förstå vad de tycker och tänker samt hur de har bildat sina uppfattningar.

För att spelaren ska intressera sig för spelets narrativ och karaktärerna i det så måste spelaren bry sig om vad som händer med karaktärerna (Freeman, 2004). Genom att bygga upp en relation till karaktärerna så börjar spelaren att bry sig om dem och därmed också för narrativt. Om spelaren byggt upp en relation till karaktärerna blir det även avsevärt mycket lättare att förmedla narrativt via dem till spelaren (Freeman, 2004).

Karaktärer i spel skiljer från karaktärer i olika medier som böcker och filmer. Den främsta skillnaden är att ett spel är interaktivt, vilket betyder att du är delaktig i historien om de fiktiva karaktärerna. En annan skillnad är att det finns väldigt få välbeprövade metoder för hur man kan använda sig av karaktärer i spel. Framförallt är det beskrivningar på varför och hur metoderna fungerar som saknas. Mycket av kunskaperna som finns om hur spelutvecklare ska använda karaktärer i spel är direkt taget ifrån andra medier med andra förutsättningar.

Går det verkligen att förhålla sig till en spelkaraktär på ett moraliskt och empatiskt sätt? I tidskriften Level påstår speldesignern Mikael Vesavuori att det är omöjligt att ha en riktigt moralisk sund relation till till spelkaraktärer (Håkansson, 2012, sid 24). Han påstår att spel bygger på ett ”fetischistiskt koncept” där spelaren alltid står i centrum och allt som händer i spelet endast händer för att spelaren tillåter det. Eftersom hela spelvärlden och alla dess invånare endast finns till för spelarens njutnings skull kan spelaren behandla dem hur som helst. Stämmer detta påstående eller inte?

2.2 Syfte

Ett spels narrativ tappas snabbt betydelse om spelaren inte bryr sig om karaktärerna som deltar i det. Detta påverkar inlevelsen negativt och därmed även spelupplevelsen. Karaktärer behövs inte bara för spelets narrativ utan även som viktiga redskap för att förmedla ett spels budskap och ge en djupare spelupplevelse. Karaktärerna erbjuder spelare en möjlighet att relatera till situationer och händelser i spelet och därmed stärka inlevelsen och väcka nyfikenhet.

Syftet med kandidatarbetet är att undersöka hur man skapar relationer mellan en spelare och spelkaraktärer samt att testa några metoder för att åstadkomma detta i digitala spel.

2.3 Frågeställning

Den huvudsakliga frågeställning är: Hur skapar man en relation mellan spelaren och karaktärer i digitala spel?

Underliggande frågeställningar är: Kan man upprätta relationer med virtuella karaktärer?

2.4 Tidigare forskning

Här presenteras tidigare forskning samt deras resultat, teorier och slutsatser.

2.4.1 Småprat

Att definiera exakt vilka ämnen som är småprat kan vara svårt eftersom att det är individuellt och därför varierar från person till person, men det går att göra vissa generaliseringar. Det som är oviktigt eller lättsamt, oftast sådant man har samma åsikt om menar Schneider är småprat (Schneider, 1988). Hur länge småprat kan pågå varierar i olika kulturer och sociala sammanhang. Schneider påstår att småprat är allvarligt eftersom att det har en viktig social funktion (Schneider, 1988). Människor som inte träffats innan eller som inte känner varandra så bra ägnar sig ofta åt småprat för att ”bryta isen”. Bickmore och Cassell påstår även att det inte spelar någon större roll om småpratet består av en sociala eller uppgiftsorienterad dialog (Bickmore & Cassell, 1999). Även om det man pratar om inte är särskilt givande så är det ett sätt att träffa nya människor, börja kommunicera med dem och bygga tillit och samförstånd till varandra (Cheepen, 1988). Småprat används ibland av försäljare och vid arbetsintervjuer för att få personer att känna sig avslappnade och bygga förtroende. Även om småprat ofta upplevs som nästintill planlöst så följer det strikta regler. Dessa regler har framförallt med artighet och vänlighet att göra, om man bryter mot dessa kan man framstå som otrevlig eller stöddig (Schneider, 1988).

2.4.2 ”Conversational storytelling”

Vad Bickmore och Cassell kallar för ”conversational storytelling” är ett annat verktyg som ofta används för att bygga relationer med andra (Bickmore & Cassell, 1999). ”Conversational storytelling” är när man använder sig av ett narrativ i en konversation. I en avslappnad konversation används detta oftast för humor och för att relatera intressanta händelser vilket hjälper för att bygga samförstånd. Det är även vanligt att använda sig av ett narrativ för att stärka ett argument eller visa på att du förstår vad en annan person menar. Bickmore och Cassell menar att dessa små historier ofta fyller flera funktioner samtidigt vilket gör dem till kraftfulla verktyg (Bickmore & Cassell, 1999). Till exempel är ”conversational storytelling” bra för att upprätthålla kontakt med en annan person eftersom att berättandet får dialogen att

fortsätta och kan användas för att efterfråga svar eller information från motparten. Det är även ett bra sätt att berätta personlig information om sig själv och därmed göra den andra personen mer bekväm med att avslöja personlig information om sig själv (Bickmore & Cassell, 1999). Att påvisa sina kunskaper kan lätt ses som skrytsamt i en vanlig dialog men med hjälp av ett narrativ blir det lättare att göra det utan att uppfattas som skrytsam. Bara själva berättandet i sig påvisar ofta språkliga kunskaper och gör det lättare för mottagaren att bygga upp förtroende för sändaren. Om den du pratar med nämner ett problem han/hon har och du kan svara genom att berätta en kort historia om hur du löste ett liknande problem så bygger det upp en hel del tillit (Bickmore & Cassell, 1999).

2.4.3 Göra en karaktär intressant via dialog

Oavsett om dialogen är till för att ge viktig information om karaktärerna eller om världen så blir dialogen mycket mer intressant om karaktärernas personligheter får lysa igenom i det de säger (Freeman, 2004). ”Robo-speak” används för att beskriva opersonliga och tråkiga dialoger som spelkaraktärer har (Freeman, 2004). Från denna typ av repliker går det inte att utläsa någon personlighet, detta stör den emotionella inlevelsen man vill skapa.

Affärsinnehavare: ”Hej, vill du köpa något?”

Affärsinnehavare: ”Va inte blyg, alla mina varor är av högsta kvalité och kommer med två dagars garanti.”

Det är viktigt att tänka på detta i alla dialoger, även de som har en viktig funktion genom att till exempel få spelaren att gå vidare i spelet igenom att agera genom att en karaktär säger åt spelaren att gå och prata med en annan karaktär för att föra spelet och/eller narrativt vidare (Freeman, 2004).

Fotbollsspelare: ”Jag hörde att coachen vill prata med dig”

Fotbollsspelare: ”Coachen har varit förbi här några gånger, han letade efter *dig*”

Dialog med karaktärer används ofta för att ge spelaren saklig information om världen, till exempel varför två folkgrupper inte gillar varandra. I dessa dialoger riskerar det att bli mycket ”Robo-speak”, vilket gör dialogen torr och ofta mindre intressant. Om spelaren känner karaktärens personlighetsdrag och åsikter så förstår man att karaktärens åsikter spiller över i hur han/hon talar om att något är (Freeman, 2004). Dock kan detta bli svårt om karaktären har en extrem personlighet och/eller åsikter, eller kanske brukar ljuga för andra. Detta blir ännu lättare för spelaren att göra om flera karaktärer med olika personligheter och åsikter yttrar sig

om samma sak. Dessutom så har man fått en möjlighet att läsa av karaktärerna och på så sätt fått en lite inblick i deras tankar (Lankoski & Björk, 2007). Att få ta del av olika sätt att se på samma sak berikar även spelvärlden och får den att kännas större och verkligare (Freeman, 2004).

2.4.4 Ge en karaktär djup via dialogen

Att se till att personligheten hos karaktärerna lyser igenom i dialogerna är dock inte det enda som behövs, karaktärerna behöver ha ett djup också. Dock betyder det inte att en djup dialog automatiskt blir intressant (Freeman, 2004).

Soldat: ” Jag ser inte Miles. Blev han träffad?”

Är en replik som ger lite djup eftersom att det visar soldaten bryr sig om sin kamrat Miles och är orolig över vad som har hänt honom. Dock är detta inte allt för långt ifrån ”Robo-speak” eftersom att soldaten inte uttrycker någon personligt. Det går alltså inte att strunta i att lägga in personligheten även om det ska vara fokus på djupet och inte personligheten, risken är annars att det blir ”Robo-speak” av det hela (Freeman, 2004). Genom att dessutom se till att det bli lätt att anta att soldaten och Miles var vänner så blir dialogen genast mer intressant. Det är även mycket viktigt att tänka på hur man blandar frågor och påståenden. I mitt exempel replik är det först ett påstående och sedan en fråga som klart och tydligt är baserad på påståendet. Detta ger intrycket av att personen som pratar är relativt lugn och analyserande. Om karaktären istället hade ställt en fråga först och följt upp med ett påstående så får man lättare intrycket av att frågan när mer känslomässigt laddad istället för att vara en del i en analys (Freeman, 2004). Genom att applicera allt detta på mitt exempelreplik går det att få fram något i stil med:

Soldat: ” Var är Miles? Säg inte att han blev träffad”

Soldat: ” Vart tog Miles vägen? Han kan inte vara under den där rasade väggen, han bara får inte vara under den...”

När man skapar en djup dialog är det viktigt att den samtidigt är intressant annars bryr sig spelaren inte om djupet. Den stora nackdelen med detta är att om man ska ge en dialog både djupare och mer intressanta element kommer det vara svårt att hålla det kort och tydligt (Freeman, 2004). Även om en djup dialog generellt sätt har lättare att göra narrativt och spelets helhet mer gripande och lättare att leva dig in i, så är det alltid värt att stäva efter att föra dessa dialoger intressanta samtidigt som de där djupa.

2.4.5 Karaktärer i olika medier

Eftersom karaktärerna lever i så vitt skilda världar är det naturligt att karaktärerna är olika varandra (Schell, 2008). De är en produkt av den miljö och kontext de befinner sig i.

Karaktärer i romaner är i regel mer involverade i djupa psykiska och mentala dilemman. Jesse Schell (Schell, 2008) menar att detta är på grund av mediet de lever i. I skrivna verk och kanske framförallt i romaner består mycket av texten av att beskriva karaktärernas känslor och tankar. Det är lätt och naturligt att skriva på detta sätt, medan det däremot i film är det mycket svårare att kommunicera vad karaktärerna tänker. Karaktärer i filmer genomgår oftast både fysiska och emotionella svårigheter, detta i regel med en kombination av handlingar och kommunikation med andra karaktärer. Även om det inte går att höra vad de tänker så kan man höra vad de säger och se hur de agerar och därigenom få en inblick i deras inre. Karaktärer i spel däremot tenderar att enbart vara involverade i fysiska konflikter. Huvudkaraktärer i spel har inte nödvändigtvis några tankar eftersom att spelaren skall tänka åt dem (Schell, 2008). Ibland har spelkaraktärer dialoger, dock är det oftast för att hålla ihop handlingen som är sammanbunden med den fysiska konflikten som utgör vad det är spelaren gör i spelet.

Det är lätt att se hur karaktärerna definieras beroende på sitt medium/miljö. Detta leder framförallt till olika grader av komplexitet. Romaner är det bäst lämpade mediet av dessa tre för djupa karaktärer och komplexa historier. Spel däremot kommer undan med att mer eller mindre bara ha action. Spel som till exempel *Final Fantasy VII* (Square Product & Development Division 1, 1997) har meningsfulla karaktärer och story som är strukturerat runt enkla spelmekaniker (de mekaniker som avgör hur ett spel spelas och vad spelaren gör under spelets gång.) (Freeman, 2004). Det är ett bra exempel på att det går att få in mycket djup, intressanta karaktärsrelationer med mer, det anses dock svårt att åstadkomma i ett spel. Det är dock ett lysande exempel på att detta inte finns några fasta regler som måste följas och att det går att bryta de mönster som är vanligast i respektive medier. Faktumet kvarstår ändå att karaktärerna i *Final Fantasy VII* (Square Product & Development Division 1, 1997) är spelkaraktärer och är uppenbart formade för att vara det. Detta innebär att de aldrig helt känns som karaktärer från en roman eftersom att de har andra roller att fylla i spelmekaniken och måste agera på ett sådant sätt så att spelets narrativ och spelmekaniker överensstämmer med varandra.

2.4.6 Dialog med karaktärer i digitala spel

Ordet dialog kommer ifrån grekiskans "dia logos" vilket betyder "genom ord", det har även hävdats vara det mest grundläggande sättet för människor att skapa social organisation (Schegloff, 1986). Dialoger uppvisar egenskaper som är grundläggande för social organisation. Det ger ömsesidig förståelse för information samtidigt som det stärker tillit och social sammanhållning. En dialog kräver inte att personerna som för den befinner sig på samma plats eller kan se varandra, det viktiga är det verbala utbytet.

Det är viktigt att karaktärerna i spelet kommer ihåg saker som har hänt tidigare och att detta på något sätt påverkar hur de interagerar med spelaren. Det är närmast omöjligt att bygga upp någon relation med en helt statisk karaktär (en karaktär som aldrig ändrar sin inställning till dig eller reagerar på saker du gör eller inte gör), vad man än gör så kommer karaktären vara helt oberörd av det (Freeman, 2004). Om man istället låter karaktärernas humör, åsikter och inställningar till olika saker påverkas av vad som händer i spelet ger det en illusion av mänsklig intelligens. Detta är en mycket viktig aspekt för att spelaren ska kunna relatera till dem och upprätta en relation (Lankoski, 2007). Det är även viktigt att inte alla i spelvärlden påverkas av vad du gör, till exempel i *Fable* (Big Blue Box, 2004) vet spelvärdens befolkning redan vem spelarens karaktär är och har redan bildat en åsikt om honom när du kommer till nya ställen för första gången. Detta känns inte verkligt eftersom att personerna på denna nya plats oftast inte har något logiskt sätt att få reda på vem spelarens karaktär är eller en anledning att bry sig om vem han är om då på något logiskt sätt skulle få reda på det (Lankoski, 2007). I *Fallout 2* (Black Isle Studios, 1998) och *Fable 3* (Lionhead Studios, 2010) har olika människor på olika platser i världen olika uppfattningar och åsikter om dig beroende på vad du gjort som påverkar dem.

2.4.7 Fokus på Spelmekanik

Spelmekanik är det specifika sättet som spelaren interagerar med spelet vilket resulterar i ett mönster som definieras genom spelets regler. Detta är i form av vad det är man gör i spelet som till exempel hoppa från plattform till plattform och undvika fiender eller skjuta och ducka. Det engelska ordet ”gameplay” används oftast som en term för att beskriva detta, även i svenska.

Spelmekanik består av mycket mer än actionfyllda spelsekvenser, de kan lika väl bestå av till exempel dialoger. Det som särskiljer spelmekanik från biljakter eller dialoger i film är att mottagaren (alltså spelaren i detta fallet) interagerar med spelet och påverkar vad det är som händer, det är därför aldrig helt förutbestämt. Detta kanske alltid leder till ett bestämt mål eller händelse men detaljerna om hur det går till exakt ligger i spelarens händer.

2.4.7.1 Använda dialog som spelmekanik

Om man använder dialog som en spelmekanik och lägger fokus på det kan man snabbt låta karaktärerna ta del i emotionella och psykiska provningar. Denna typ av spelmekanik gör det också mycket lättare att lära känna och förstå karaktärerna (Schell, 2008). Eftersom att spelarens avatar befinner sig i ett socialt nätverk med de andra karaktärerna i spelet får spelaren lättare att relatera till de inblandade karaktärerna utifrån sina egna erfarenheter av att vara en del i ett socialt nätverk och där med blir det lättare att bilda uppfattningar om karaktärerna (Lankoski & Björk, 2007). Dessutom kommer karaktärerna i spelet sättas i situationer då de uttrycker sina åsikter, känslor och ger spelaren återkoppling på vad han/hon gjort (Freeman, 2004). Det är valmöjligheten att välja vad man ska säga som är grunden för denna typ av spelmekanik och det är utifrån det som det intressant händer, så länge det följs upp och påverkar något senare i spelet. Ibland i form av att möjliggöra för romantiska relationer mellan spelarens avatar och karaktärerna i spelet, till exempel *Dragon Age* (Electronic Arts, 2008) eller att låta spelaren få olika bonusar som en mekanisk gestaltning av fördelen att omge sig med goda vänner man kan lita på som till exempel *Spore* (Electronic Arts, 2008).

2.4.7.2 Förstärka karaktärers personligheter och åsikter via spelmekanik

Tanken med detta är att spelets spelmekaniker och handlings drivande element av spel så som mellansekvenser och förutbestämda dialoger inte ska ses som två olika områden som är till för olika saker i spelet. Ett spel är just det, *ett* spel. Olika aspekter av ett spel fyller olika funktioner, men precis som organen i våra kroppar arbetar de tillsammans och kompletterar varandra för att lyckas så bra som möjligt med sitt gemensamma mål. Genom att låta både karaktärer och narrativet ta sig uttryck i spelmekaniker känns inte bara spelet mer enhetligt utan det ger även fler möjligheter för spelaren att förstå vad som händer och hur karaktärer känner sig (Freeman, 2004). *Final Fantasy X* (Square, 2001) gör detta i vissa av sina boss-strider. Beroende på narrativt kan vissa karaktärer bli starkare under den striden ifall man ser till att använda en förmåga som bara är tillgänglig under den striden. Det denna förmåga gör är ofta att karaktären pratar med bossen och i narrativt leder detta till att karaktären blir till exempel arg och kan göra mer skada under den striden, eller att han/hon samlar sig och får lättare att försvara sig under striden. Det händer även att karaktärer talar med varandra i vanliga strider beroende på vad som hänt i narrativt. Eftersom de flesta Final Fantasy spelen har ett starkt fokus på narrativt som är byggt runt enkla spelmekaniker så designerna vet om att det du tänker på när du slåss är oftast narrativt. Dessa korta och annars betydelselösa dialogerna i strid får spelets handling att kännas mindre hackigt och kan påminna spelaren om vad som händer om spelaren missat eller glömt något. De tar ingen extra tid och stör därför inte heller spelets tempo.

Det går visa upp en karaktärers personlighet och åsikter ännu mera tydligt om inte spelaren styr alla karaktärerna . Om spelaren istället får ta med sig två karaktärer som styrs av en AI kan man låta de två karaktärerna interagera med varandra på flertal intressanta sätt. Låt oss för en stund tänka oss att allt utspelar sig i en fantasy miljö. Om spelaren väljer att ta med en hedersam riddare som kämpar för rättvisa och en tjuvaktig och lömsk legosoldat. Den hedersam riddare gillar inte legosoldaten och därför väntar den hedersam riddare med att hjälpa legosoldaten tills han/hon nästan är död eller väljer att slänga magiska buffar på spelaren men inte på legosoldaten. Dessutom kan det vara passande att de kommenterar varandra när de interagerar med varandra på ett mekaniskt sätt. En tjuv byter inriktning och bli en krigare efter att något i narrativt fått honom att förändras till exempel att han var med om något tragiskt och svär att hämnas. Eller att någon blir svårt sjuk eller skadad så gör man den karaktären sämre i strid tills problemet är löst. Detta ska gärna förklaras med dialog och

förstärkas med spelmekaniker. Detta kan även användas för att påvisa hur olika händelser påverkar karaktärerna i spelet. Om spelaren befinner sig i en grupp med äventyrare eller liknande kan man låta någon av karaktärerna tillfälligt lämna gruppen på grund av att de blir sårade av någon, vill stanna och hjälpa någon eller något annat. Det låter karaktärerna ta plats och agera efter sin egen moraliska kompas och åsikter istället för att slaviskt följa efter spelaren. Man kan även göra små interaktiva mellansekvenser för att förmedla en känsla eller understryka hur viktigt något är. Ett exempel på detta är *Final Fantasy X* (Square, 2001) där huvudkaraktären behöver tränga sig igenom en stor grupp med beundrare. Att göra något sådant subtill som inte störa spelets flöde är ett effektivt sätt att berätta något om karaktärerna. Allt detta skulle kunna sammanfattas med att man kan låta spelets spelmekanikerna spegla vad som händer i narrativt. Det är bara några beskrivningar men självklart finns det många fler metoder som antagligen varierar lika mycket som olika spels spelmekaniker och karaktärer gör.

3. Tillvägagångssätt

I detta kapitel redovisa mitt tillvägagångssättet i arbetet samt kommer flera viktiga val att beskrivas och motiveras

3.1 Efterforskning

För att kunna närma sig dialog som ett verktyg för att etablera relationer till spelkaraktärer blev det naturligt att först närma sig grunderna för vad en dialog är innan det appliceras på spel. Därför inleddes denna efterforskning med att undersöka på djupet vad en dialog är eller inte är. Detta utgjorde grunden för att senare läsa om hur dialoger påverkar människors relationer till varandra och vilka typer av dialoger som är viktigast för att etablera relationer. Denna efterforskningen var inte djupgående, istället utgjorde den grunden för vart det var relevant att lägga fokus på. Detta ledde fram till ett fokus på bland annat småprat och ”conversational storytelling”. Efterforskningen hit tills kretsat kring hur människor etablerar relationer till varandra för att bättre förstå hur människor fungerar, detta bedömdes som nödvändigt men inte tillräckligt då det bara behandlar ämnet från en infallsvinkel. Därför komplimenterades detta med efterforskning kring spelkaraktärer (med till exempel, boken: *Creating Emotions in Games* och *The Art of Game Design*) för att även få med den

infallsvinkeln. Kandidatarbetet handlar om människor, spelkaraktärer och deras relationer med varandra, därför bedömdes båda dessa områden och infallsvinklarna nödvändiga för att få tillräcklig bredd och djup inom det ämne som kandidatarbetet kom att kretsa kring. För att känna av hur spelindustrin i stort ställer sig till detta ämnet så analyserades även ett litet antal tidskrifter med fokus på spel. Detta användes för att anpassa tonen och nivån på diskussioner och resonemang efter vart som ansågs som relevant för så den samtida spelindustrin ser ut. Detta fanns tankar på att även gå in på psykologi för att mer ingående förstå hur människor fungerar för att kunna på så sett kunna få en bättre och mer ingående förståelse för hur virtuella karaktärer måste vara utformade för att människor ska kunna knyta an till dem. Detta prioriterades dock bort till hänsyn av den tiden som fanns tillgänglig innan produktionen av gestaltningarna. Dock kunde detta kunnat berika arbetet med ytterligare ett lager av djup. Beslutet var ändå att inte göra efterforskningen allt för spretig utan istället kompakt och genomgående.

3.2 Produktion

Det huvudsakliga fokuset var inte ifrån början och var aldrig under projektets gång att producera någon form av spel. Därför har båda gestaltningarna i förstahand haft fokus på att utforska och experimentera i syfte att få större förståelse för problemområdet från en mer praktisk infallsvinkel. Det går att argumentera att med ett problemområde som har med relationer att göra så vore det mer lämpligt med ett stort projekt och att sträva efter att slutföra slutföra spelets narrativ för att verkligen kunna testa metoderna ordentligt och kunna få resultat. Dock ansågs inte tiden eller resurserna som tillräckliga då det från början såg ut som att allt detta skulle behöva utföras av en enda person. Anledningen till att mindre produktioner istället sågs som ett bättre alternativ var för att de ansågs vara mer realistiska att genomföra. Dessutom gav detta en chans att testa på en bred av metoder och idéer. Förhoppningen var att testa på denna bredd skulle göra det lättare att sälla ut vad som var och vad som inte var värt att lägga tid på.

Spelmotorn GameMaker användes för båda spelprototyperna. Detta för att kunna gestalta och utforska området utan att behöva lägga mycket tid på grunderna i projektet. Det går snabbt att jobba fram enkla spel med GameMaker men det har flera begränsningar i hur komplexa spel man kan göra. Dock eftersom att fokuset var på gestaltningen och inte på att göra ett helt eller färdigt spel så sågs GameMaker som det bästa alternativet.

3.2.1 Produktion av spelprototyp 1

Grundtanken med spelprototypen var att fläta samman vad karaktärerna tyckte om varandra och spelets spelmekanik. Detta skulle ta sig uttryck genom att karaktärernas åsikter om varandra hade en stark påverkan på olika spelmekaniker. Samtidigt skulle spelmekanikerna och hur karaktärerna interagerade med varandra via dessa mekaniker påverka deras relationer gentemot varandra. Syftet var även att undersöka ifall spelaren fick svårare eller lättare att etablera relationer till karaktärerna då den sociala kemin mellan karaktärerna genomsyrade hela spelprototypen.

3.2.1.1 Projektmetod

Här användes en arbetsmetod som var baserad på Scrum som är en arbetsmetod designad för systemutveckling (Schwaber & Sutherland, 2011). Eftersom att arbetet skulle utföras av en ensam person och Scrum framförallt anpassat till utvecklingsteam finns det mycket i Scrum som inte varit aktuellt. Trots detta så valdes Scrum som en bas att basera arbetsmetoden på framförallt för att Scrum är anpassad för systemutveckling och därmed passar väl även till spelproduktioner.

Ett viktigt verktyg i denna produktion var listan där önskemål om förbättringar och ändringar på bland annat mekaniker och funktioner (unika karaktäristiskt särdrag för mekanik, grafik eller annat i spelet). Denna används för att behålla en bra uppsikt över hur allt fungerar och vad som är i behov att åtgärdas genom hela produktionen. Denna lista över eventuella ändringar var organiserad efter vad som prioriterats högst och har därigenom varit tydlig även då den var full med olika punkter. Den var även indelad i olika kategorier som var baserade på långsiktiga. Den har även legat till grund för planeringen av dagliga scrums (Ett kort planeringsmöte där utvecklingsteamet inspekterar hur bra de ligger till och uppdaterar planeringen för resten av sprinten. Som namnet antyder så görs detta varje dag).

Fungerande AI

Movement

1. Fixa bugg med kolition med väggar
3. gör att de går runt även när spelaren inte är i närheten

Combat

spelare

1. gör en healing spell
2. Fixa problemet med animationerna när spelaren kastar spells
2. Modifiera attack spellen så den blir unik
3. ny sprite till eldbollen

Bild 1. Ett exempel på hur det såg ut i min lista över eventuella ändringar

En stor skillnad på hur arbetsflödet har strukturerats i jämförelse med Scrum är uppbyggt är att det inte har funnits några sprintar (I scrum så delar man upp den totala tiden man har i sprintar för att överskådligt kunna lägga upp och planera arbetet). Istället har huvudfokus varit på daglig scrum och tillvägagångssättet har designats kring det. Anledningen till detta är för att sätta kortsiktiga mål och hålla arbetsmoralen uppe genom att nå de målen, samt att lätt kunna peka på konkreta saker som gjorts och därför undvika känslan av att sitter fast eller inte komma framåt i arbetet. Även för att underlättat att fokusera på en sak i taget och få en bra uppfattning av vad som behöver göras här näst.

Varje dag under dagliga scrum har dessa tre klassiska daglig scrum frågor ställts:

- Vad har gjorts sedan gårdagens dagliga scrum?
- Vad ska göras innan morgondagens dagliga scrum?
- Vad är det som kan hindra arbetet?

Baserat på dessa frågor och lista över eventuella ändringar planerades arbetet dagligen istället för att organisera sprintar. I slutet av varje dag skapades en ny körbar version av produkten med de mekaniker, funktioner med mera som producerats och implementerats under dagen.

Som en följd av detta fokus på dagliga scrum i samarbete med en listan över eventuella ändringar har det mesta gått igenom en upprepad testnings process. Målsättning var att bygga minst en mekanik eller funktion om dagen. Om en mekanik eller funktion har behövt ändras eller byggas om så har den hamnat i listan över eventuella ändringar vilket resulterar i att de modifieras eller omkonstrueras ifrån grunden. Detta upprepades tills den önskade effekten var uppnådd. Till exempel vad det problem med fiendens förflyttnings-kod och för att få den att

fungera så bra som möjligt gjordes den om ifrån början. Tack vare att den redan var producerad en gång så var problemen mer förutsägbara och att återskapa den tog mindre tid än vad det gjorde att producera den första gången. Fördelen med att göra såhär istället för att försöka förfina den koden man har är att man skriver om grunderna och kan därmed göra grunden till systemet stabilare och smidigare att bygga på.

Under arbetet fanns även en motsvarighet till sprintgranskning (En inplanerad granskning av sprintens resultat, samt en klar demonstration för produktägaren) i slutet på varje vecka för att ta några steg tillbaka och få en bättre uppfattning om hur helheten ser ut och hur projektet ligger till med min tidsplanering.

3.2.2 Produktion av spelprototyp 2

Under denna produktionen så skedde ett samarbete vilket gjorde att inte allt arbete behövde göras av en person. I denna spelprototypen var det tänkt spelaren skulle träffa på och interagera med karaktärer, bland annat i form av småprat och ”conversational storytelling”. Dessutom skulle spelaren få en anledning att tycka synd om många av dessa karaktärer för att spelaren bryr sig om att rädda dem. Samt att göra varje individuell karaktär intressant och ge dem ett djup så att de uppfattas som personer och inte neutrala entiteter i knipa

3.3 Emotioneering

Emotioneering är ett samlingsord myntat av David Freeman för den stora mängd tekniker som kan skapa en bredd och ett djup av känslor i ett spel, eller som kan skapa inlevelse i en värld eller en roll (Freeman, 2004). Ordet är en kombination av engelskans emotion (känsla) och engineering (ingenjörskonst) vilket antyder att det handlar om att arbeta med känslor.

3.3.1 ”Character Diamond”

”Character Diamond” är ett sätt att ge karaktärer olika karaktärsdrag på ett överskådligt och tydligt sätt, inte bara under själva processen utan när karaktären är klar (Freeman, 2004). Denna metod går i sin enkelhet ut på att rita en kvadrat och sätta ett karaktärsdrag i varje hörn.

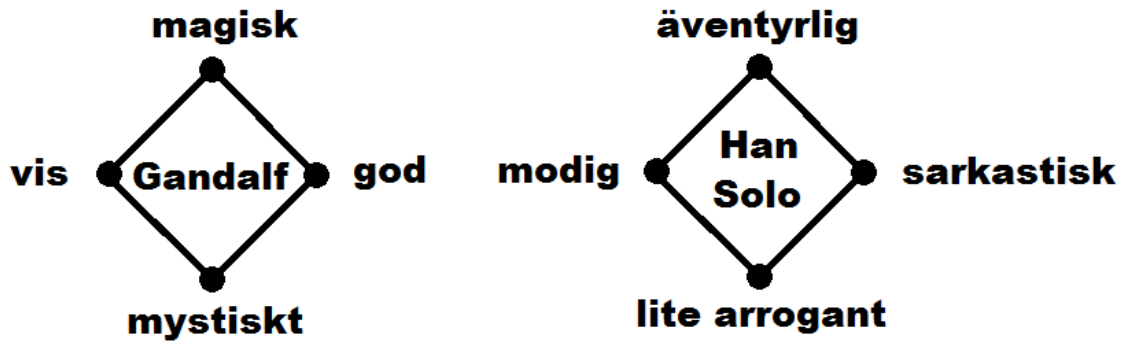


Bild 2. Ett exempel på ”Character Diamonds”

Grundidén är att använda sig av en kvadrat, men detta går att modifiera. Det kan räcka att en sidokaraktär, som bara spelar en mindre roll i en historia, bara får en triangel. Däremot kan en huvudkaraktär, som kommer tillbringa största tiden i rampljuset, ha nytta av en pentagon för att skapa en rik personlighet (Freeman, 2004). Färre distinkta karaktärsdrag än tre är dock svårt att göra en intressant karaktär på. Fler än fem är inte heller bra, ju fler karaktärsdrag desto mindre tydliga blir varje individuellt karaktärsdrag. En karaktär med många distinkta karaktärsdrag är svår att lära känna och beräkna vilket gör att de kan bli svåra att relatera till (Freeman, 2004).

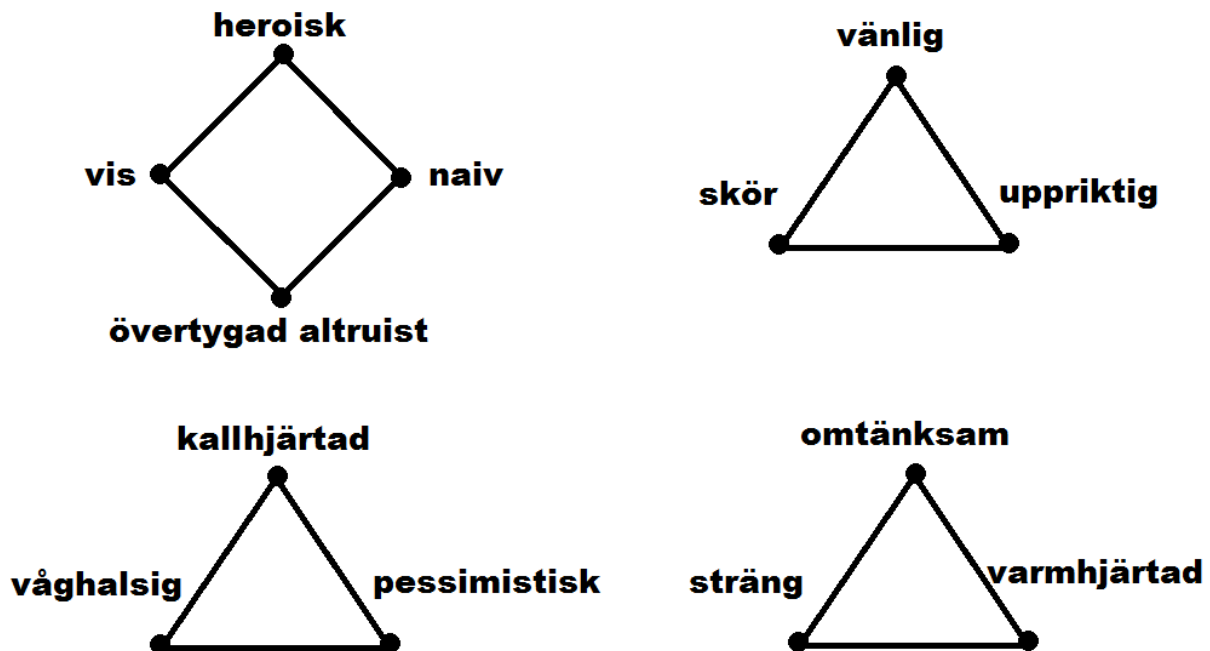


Bild 3. Ett exempel på ”Character Diamonds” från produktionen

Huvudanledningen till att denna metoden användes var för att det är ett enkelt och snabbt sätt att få fram grova koncept till karaktärer. Även för att underlätta diskussioner om karaktären med andra i utvecklingstemet genom att ha "Character Diamond" uppritade och tillgängliga för alla att titta på. Genom att rita upp alla "Character Diamonds" bredvid varandra så fick man snabbt en tydlig bild över vilka typ av karaktärer som skulle passa bra eller som skulle sticka ut och därmed berika spelet.

3.3.2 Dialoger

Ett mål har varit att göra karaktärerna i spelet intressanta och att ge dem djup genom dialog. Att göra karaktärer intressanta och att göra dem djupa är olika saker och de hamnar även i olika kategorier i emotionering ("Dialogue interesting techniques" och "Dialogue deepening techniques"). Dock skedde dessa två delar parallellt med varandra och ger uttryck i samma repliker. Därför står dessa två metoderna under samma rubrik. De diskuteras dock separat på sida 6 till 8 under rubrikerna: "Gör en karaktärer intressant via dialog" och "Ge en karaktär djup via dialogen"

Detta arbetet underlättades av de att ha "Character Diamonds" nära till hands för att kunna fokusera på vad det var för känslor och åsikter som skulle skina igenom i dialogen, samt vilken ton karaktären skulle ha. För att få fram rätt ton så låg fokuset på ordval eftersom att dialogen i spelet består av text och inga ljud. Med hjälp av karaktärernas "Character Diamonds" underlättades arbetet med att ge alla karaktärernas personlighetsdrag lite fokus då de fanns nedskrivna på ett sätt där man tydligt ser hur alla alla aspekt av karaktärernas har betydelse för personligheten.

Alla spår av "Robo-speak" försöktes ta bort genom att hela tiden ha en eller två av karaktärens karaktärsdrag (från karaktärens "Character Diamond") i åtanke när dialogerna skrevs. Dialogerna skrevs så att man bara skulle ana karaktärsdragen, detta för att inte göra dem allt för starka vilket hade kunnat leda till att spelaren upplever att karaktärens personlighet är extrem och/eller att karaktären hela tiden går igenom stora humörsvängningar (Freeman, 2004). Efter att dialogerna var skrivna fick de ligga orörda i några dagar för att få lite distans till dem innan de vidareutvecklades. Sedan redigerade svaga och dåliga delar i dialogerna samtidigt som de anpassades för att passa bättre till karaktärernas åsikter om sin egen situation i spelet. Syftet var att detta iterativa sätt att arbeta på dialogerna skulle resultera

att man gradvis bygger fram ett bra innehåll genom att lägga på ett lager åt gången. Därmed var tanken att ordentligt med tid skulle ägnas åt varje aspekt som skulle vara del av dialogerna.

Småprat och framförallt ”conversational storytelling” användes för att karaktärerna skulle få en chans att uttrycka sig och ge spelaren många intryck att bilda en uppfattning av karaktären utifrån. Här gick arbetet med att skapa intressanta och djupa dialoger verkligen hand i hand. När karaktärerna yttrade sina åsikter så var ambitionen att få in deras personlighet och humör i *hur* de sa sina repliker. Det uppstod även en hel del tillfällen då djupet kom fram till exempel när karaktärerna berättade om eller drog paralleller till tidigare upplevelser de varit med om (som inte var med i spelet).

4. Resultat

Det viktigaste att ha i tankarna är att människor är olika, särskilt när man talar om relationer och emotionella band. Detta gör att det är svårt att avgöra hur mycket tid man ska lägga ner på att försöka upprätta en relation mellan spelaren och karaktärerna i spelet.

De som har svårare att utveckla ett band till karaktärer kan behöva mera tid för att knyta an till spelets individer. Det är viktigt att man ger dem dessa chanser, och inte rusar vidare till moment.

Det gäller dock att inte emoteering får för mycket utrymme. Både de som har lätt för att upprätta en relation till virtuella karaktärer samt de som vill hålla ett avstånd från dem kan uppleva det tröttsamt om det blir lite mycket fokus på de element.

Det är mycket svårt att hitta en bra balans så att ingen av dessa extremgrupper hamnar i kläm. Alltså kan det inte finnas något facit på hur mycket fokus man ska lägga på att få spelaren att upprätta relationer med karaktärerna.

4.1 Småprat

Småprat med spelkaraktärer går inte att jämföra med att småprata med en människa. En dialog med en annan människa sker på bådadas villkor, medan småprat i spel sker på spelarens villkor. Dessutom är småprat med en spelkaraktär mycket mer begränsat, inte bara med på

grund av att karaktären har en begränsad mängd dialog utan framför allt på grund av att spelaren är begränsad i hur han/hon kan interagera med karaktären. Det är själva interaktionen som är viktig, därmed så bryts illusionen av en rik värld när spelaren känner sig begränsad i möjligheterna att interagera.

Även om det inte går att jämföra småprat med spelkaraktärer med småprat med människor så gäller fortfarande samma grundprinciper. Själva samtalsämnet spelar liten roll, det viktiga är att spelaren och karaktären kan interagera med varandra och att information går åt båda hållen (Bickmore och Cassell, 1999). Det är också mycket viktigt att karaktärens personlighet och/eller åsikter skiner igenom även om den skrivna dialogen inte innehåller något särskilt intressant (Freeman, 2004). Ambitionen var att ge karaktärerna detta för att spelaren ska kunna läsa av och därmed kunna förstå och/eller relatera till karaktärerna.

4.2 “Conversational storytelling”

”Conversational storytelling” ger mycket små möjlighet till interaktion, men en viktig skillnad mellan småprat och ”conversational storytelling” är att ”conversational storytelling” går ut på att det är en person som berättar och en som lyssnar. Alltså är det naturligt att det inte blir så interaktivt eftersom att det inte heller är det i verkligheten.

”Conversational storytelling” är ett socialt verktyg som kan brukas på många sätt i många olika situationer, däremot är det olika många andra sociala utbyten. ”conversational storytelling” är en monolog, det är en sändare som berättar och en mottagare som lyssnar, man talar till någon, inte med någon (Bickmore och Cassell, 1999). Det gör att ”conversational storytelling” lättare känns torrt och livlöst eftersom att interaktionen inte finns där. Småprat å andra sidan blir naturligt mer dynamiskt vilket får det att kännas mer realistiskt. Ett alternativ till att lösa detta kan vara att vända på rollerna och låta spelaren vara den som är sändare och låta spelkaraktärer vara mottagare. Då blir det mer interaktivt för spelaren och fokuset hamnar istället på att tolka hur karaktären reagerar. Jag har dock inte hittat något exempel på någon som testat detta och jag har inte haft tillfälle att utforska detta än.

4.3 Fläta samman narrativ och relationer med spelmekanik

Tanken med att fläta samman narrativ/sociala relationer med spelmekanik var att få en mer enhetlig helhet i spelet samtidigt som man gjorde båda aspekterna viktiga på ett sätt som gjorde att ingen av dem hamnade i skuggan av den andra. Det skulle också ge alla typer av spelare en anledning att bry sig om karaktärerna och ta till sig vad de säger och hur de agerar.

Problemet med detta var att som spelare blev resultatet av dina relationer till de andra karaktärerna mer intressant än det faktiska sociala relationen. Detta gjorde i sin tur att spelaren utforskar systemet och metodiskt försöker få fram intressanta scenarion och struntar i att etablera en relation till karaktärerna. Om detta ska fungera som tänkt får förändringarna i spelmekaniken inte märkas av så snabbt. Dock försvinner lite av själva konceptet då spelaren inte märker någon effekt av hur han/hon beter sig mot karaktärerna i spelet. Som väntat bör man kombinera dessa dialogbaserade metoderna med spelmekanik. Det positiva med att använda metoder som dessa är att spelaren tenderar att hålla sig mer fokuserad och intresserad i karaktärernas sociala nätverk. Detta är antagligen på grund av att även spelaren som fokuserar på spelmekanik måste ta in hur de sociala relationerna mellan karaktärerna ser ut i sina beräkningar. Spelaren tenderar inte heller att snabbt trycka sig förbi delar som dialog eftersom att de vet att de kommer påverkas av den. När de väl tar sig tid att ta dialogerna på allvar så bryr de sig mer om vad de svarar och känner att de får ut något av dem.

4.4 Kan man upprätta relationer med virtuella karaktärer?

Med tanke på att alla människor är annorlunda tror jag inte det går att svara ja eller nej på denna fråga. Vår världsbild är grundstenen som våra idéer och åsikter vilar på, detta gör att grupper av människor tillhörande en specifik världsuppfattning kan tendera att ha lättare eller svårare att upprätta relationer till virtuella karaktärer än andra grupper av människor som har någon annan världsuppfattning. Hur stor påverkan en persons världsbild har är också individuellt från person till person. Det är dock vart man lutar i några av de större existentiella frågorna som kan ha stor påverkan, som till exempel hur man definierar liv, om man tycker att det är okej med slaveri eller inte eller vad som händer efter döden. Även om detta inte har

någon direkt koppling till att forma relationer ligger det till grund för hur man tänker och vad man bildar för uppfattningar, vilket är direkt relaterat till hur man betar sig mot andra.

Spels interaktiva natur är även det något som kan styra spelaren åt olika håll. Att kunna interagera med karaktärerna i spelet och delta i deras sociala nätverk är något som suger in vissa spelare i världen. Andra spelare ser interaktionen mer som ett sätt att springa runt och hitta på rackartyg utan att ställa till med några problem eller skador i verkliga livet.

Interaktionen kan alltså både verka för och mot inlevelse och etablerandet av relationer till karaktärer. En individs förmåga att känna empati och sympati, samt huruvida individen kan applicera dessa känslor på annat än människor, som till exempel djur och fiktiva karaktärer spelar kanske störst roll av allt. Eftersom att det finns så många saker som styr huruvida det går att upprätta en relation till en virtuell karaktär finns det personer överallt på skalan. Detta betyder att det finns både de som kan och inte kan etablera en relation till virtuella karaktärer. Svaret på frågan blir: Långt ifrån alla har förmågan (och önskemålet om) att etablera en emotionell relation till en virtuell karaktär i ett digitalt spel. Dock finns det helt klart personer som kan göra det men denna grupp är antagligen minoriteten.

5. Diskussion

Problemområdet har varit uppdelat i två kategorier, dialog och spelmekanik. Detta dels för att visa på att båda delarna är viktiga och väl värda att noga tänka igenom var för sig. Det är även för att på något sätt eventuellt kunna mäta hur effektiva de olika kategorierna är jämfört med varandra. För att om man ska kunna mäta något slags resultat så måste man kunna jämföra sina resultat mot något. Ett alternativ hade varit att jämföra mot en total avsaknad av försök till att underlätta etablerandet av en relation mellan spelaren och en eller flera spelkaraktärer. Dock hade det kunnat bli mycket svårt att veta vilka metoder som är effektiva och vilka som inte fungerar trots att helheten gör det. Jag fick aldrig själv tillfälle att undersöka vilka av dessa kategorier som har störst inverkan och kan därmed inte komma med något konkret svar kring den frågan. Men att dela upp detta område i dessa två kategorier är nog nyttigt för att undvika att lägga för mycket fokus på ena och för lite på andra. Personligen så påminner det mig även om att helheten är det viktiga och att det gäller att hitta ett sätt att få dialogen och spelmekanikerna att spegla varandra så de båda blir en naturlig del av spelet. Jag försökte få de två olika produktionerna att spegla de två kategorierna jag delat upp mitt ämne i. Den första produktionen fokuserade på spelmekanik och den andra på dialog.

5.1. Vad syftet med produktion 1 var

Syftet var att fläta samman den sociala interaktionen med spelkaraktärerna och spelmekaniker för att se ifall det påverkar spelarens intresse i karaktärerna (och i så fall hur det påverkas). Syftet var även att utforska vad som händer om man inte behandlar spelkaraktärerna som människor och förutsätter att spelaren inte heller gör det. Tanken med detta var att se om relationen som spelaren upprättar med karaktärerna (om spelaren gör det) och ifall den påminner mer om relationen mellan människor och husdjur eller robotar som till exempel en hund, furby eller norn.

Dock så hamnar allt fokus på själva spelmekanikerna och inte på de sociala relationerna mellan karaktärerna, antagligen för att spelat kretsar kring strid och det är det som spelaren fokuserar på. Ytterligare en anledning är att det är i strid spelaren får som mest feedback på vad han/hon gör och har gjort även när det gäller de sociala nätverket mellan karaktärerna. En faktor som kan ha haft inverkan är att det händer fler och mer intressanta saker på skärmen i strid i förhållande till dialogerna. Ett exempel på detta är att dialogerna har inga egna animationer eller några ljud till skillnad från striderna. Spelet *L.A. noire* (Rockstar Games, 2011) har väldigt intressanta dialoger som ofta är mer intressant och tar mer fokus än striderna. Detta är givetvis mycket tack vare spelmekanikerna i dialogerna och spelets handling, men deras många och välgjorda ansiktsanimationer och röstskådespel gör dialogerna mycket mer njutbara. Dessutom så är den ojämna balansen var ytterligare en faktor som förhindrade spelaren (av spelprototyp) att bli intresserad av karaktärernas sociala relationer.

5.2. Vad syftet med produktion 2 var

Syftet med att arbeta med dessa metoder var att få en bättre insikt i hela processen bakom att skapa en karaktär som är tillräckligt fyllig för att en spelare ska kunna upprätta en relation till den. Förhoppningen var att få insikt i vilka metoder som fungerar och få insikt i hur de ska användas för att ge resultat. Dessutom var målsättningen att även på att få förståelse för vilka metoder som inte fungerar eller som fungerar mindre bra och varför de gör det. Även att få en chans att experimentera med olika metoder och olika sätt att tillämpa dem. Det var tänkt att

göra det lättare att kunna urskilja vilka metoder som fungerade men var tvungna att tillämpas på specifika sätt för att ge önskad effekt och de metoder som helt enkelt inte fungerar oavsett.

Detta fungerade inte lika bra som önskat, då detta arbetet inte fick tillräckligt med fokus under produktionen eftersom att grunderna till spelet tog längre tid än väntat att utveckla. Som jag tidigare nämnt så var bristen på animationer och ljud ett problem eftersom att de andra delarna av spelet hade det. Eftersom att dialogerna och karaktärerna inte påverkar spelmekanikerna men spelmekanikerna påverkar dem så hamnar naturligt nästan all spelarens fokus på spelmekanikerna. Sedan var inte karaktärerna tillräckligt välgjorda och hade för lite dialog eftersom att spelmekanikerna inte lämnade utrymme för det. den mycket begränsade interaktionen var även en av de största faktorerna. Dock tror jag att den största faktorn är att karaktärerna är ganska statiska, både i att de står still på samma plats och inte har några animationer och för att de har en begränsad mängd dialog som inte tillåter dem att reagera på omvärlden.

5.3 Utseende och beteende

Karaktärers utseende påverkar huruvida spelaren kan upprätta en relation med dem och även vilken slags relation som uppstår. Ett bra exempel på ett spel som använder detta till sin fördel är *Creatures* (Millennium Interactive, 1996). Spelet går ut på att du ska föda upp varelser kallade norner och uppfostra och lära dem saker. Spelaren representeras bara i form av en hand (muspekaren) i spelvärlden och du måste få din norn att utföra alla uppgifter igenom spelet. Detta bygger upp ett starkt förhållande mellan spelaren och hans/hennes norner. Eftersom spelaren inte har någon avatar i form av en karaktär hamnar spelaren mitt i spelvärlden och blir mer direkt kopplad till den och dess invånare. För att spelet ska fungera som det är tänkt behöver spelaren ta på sig rollen som förälder för sina norner. För att få spelaren att göra detta är nornerna designade som en blandning av en mogwai (från filmen *Gremlins*) och en ewok (från *Star Wars*) med stora runda ögon, ett energiskt leende och jollrande läten, vilket inte bara gör dem söta utan att även att de utstrålar en viss hjälplöshet. Thomas Wiborgh, skribent på speltidskriften *Level*, beskriver stunden då hans första norn föddes genom att säga ”Varje tendens till analytiskt tänkande upphörde och ett par miljoner år av evolutionär instinkt tog över. Jag ville bara beskydda den.” (Wiborgh, 2012 sid 30)

På slutet av 1990-talet slog en husdjurs robot, furby (Tiger Electronics, 1998–2001) igenom, en robotiserad leksak med många likheter med nornerna från *Creatures* (Millennium Interactive, 1996). Med sitt hjälplösa utseende, gulliga jollrande och söta ögon tjuvkopplar även den mångas hjärnor, instinkterna tvingar oss därefter att agera på ett visst sätt. Den före detta mimartisten Caleb Chung förstod sig på detta när han designade furbyns beteende. Han visste till exempel att bebisar rör sina ögon mycket uppåt och neråt när de ser på sina föräldrar och därför rör en furby på sina ögon på liknande sätt.

Barn bygger ofta upp relationer till sina favoritleksaker. Dock är barns relation till en furby annorlunda. Breazeal (2003) genomförde ett experiment där hon jämförde först hur barn behandlar leksaker och djur och sedan en furby. Resultatet visar att barnen behandlar furbyn mer som ett djur än en leksak. Barnen vet att furbyn inte lever men när den börjar klaga över att ha hamnat i en obekväm situation blir barnen ändå osäkra på om den kan känna rädsla och smärta (Breazeal, 2003). Vuxna människor har en bättre uppfattning av vad som lever och inte lever och vad det innebär. Trots detta behandlar människor generellt sett husdjursrobotar mer som djur än andra leksaker eftersom människor fortfarande till viss grad har instinkter som tvingar oss att förhålla oss på ett visst sätt gentemot dem. Furbyn har bevisat en gång för alla att människor kan ha riktiga empatiska relationer till något som inte lever, inte bara i en skyddad virtuell värld utan även i vardagen av den verkliga världen.

En viktig aspekt som en norn och furby delar är lärande. Att dessa två varelser lär sig saker med tiden gör inte bara att människor känner att tiden de investerar ger något utan det målar även upp en illusion av intelligens. Dock i furbyns fall handlar det om för inprogrammerade ord som läggs till i dess vokabulär, vilket ger illusionen av lärande.

5.4 Närmare riktigt liv

Nornerna hade dock något som furbys aldrig hade, personligheter. Personligheterna var dock inget förutbestämt eller hård-kodat utan en produkt av alla de dimensioner av artificiellt liv som norner hade. Dessa små digitala varelser var utrustade med virtuella hjärnor, virtuella biokemi och virtuella DNA-system. Detta utgjorde ett artificiellt liv mycket mera imponerande än vad spelvärden någons sin uppnått innan. Dock har norner bara några få

enkla drifter, så som att undvika smärta, äta och föröka sig. Deras hjärnor består lite över 1000 virtuella neutroner indelade i nio hjärnlobor som arbetar tillsammans för att tillfredsställa alla deras behov. Dessa hjärnor kan inte bara lära sig, utan precis som människor kan de även glömma saker med tiden. Hjärnan spelar också en stor del i personligheten en norn har men precis som med människor sitter inte allt i hjärnan utan nornernas gener spelar även en stor roll. Det som händer biologiskt när två norner parar sig speglar även det den verkliga världen in till de små detaljerna. Det virtuella DNA-systemet blandar föräldrarnas virtuella DNA och ser även till att det uppstår en del slumpmässiga mutationer, vilket sedan speglas i den nya lilla nornens utseende och personlighet. Ämnena som de får i sig från de frukter och grönsaker som de äter påverkar deras drifter, behov och humör. Med hjälp av sin hjärna lär sig de flesta nornerna sig att äta mest av de nyttiga frukterna och helt undvika mat som kan vara skadlig för dem. Skaparen bakom dessa system AI-forskaren och speldesignern Stephen Grand förklarade i en intervju till Duncan Graham-Rowe, skribent för vetenskapsmagasinet *New Scientist*, att han först ville få spelaren att tro att hans varelser levde (Duncan, 2000). Dock insåg han snabbt att det skulle vara omöjligt och bestämde sig istället för att ge nornerna liv på riktigt (Duncan, 2000). Dave Cliff en AI expert vid MIT i Boston var säker på att utvecklarna till *Creatures* (Millennium Interactive, 1996) hade lurat omvärlden med sitt spel och vägrade att tro på att en sådan avancerad artificiell intelligens utvecklats för ett kommersiellt spel. Han kallades så småningom in till Warner Interactive (en global utgivare, utvecklare, licensgivare och distributör av digitala spel) för att bedöma trovärdigheten på spelutvecklarnas påståenden. Efter att Stephen Grand demonstrerat spelet några gånger var Dave Cliff inte bara övertygad utan även imponerad (Wiborgh, 2012). Ett antal laboratorier och universitet köpte delar av nornernas system för att simulera experiment som tar flera decennium i verkligheten. Även det brittiska flygvapnet köpte systemet för nornernas hjärnor och använde det för att försöka få fram den perfekta stridsflygaren och efter 400 generationer så påstod dem att de lyckats (Wiborgh, 2012).

5.5 Liv eller inte? Abrahamitiska världsbilden

Med full förståelse för vad som pågår i nornernas hjärnor får man en helt ny syn på dem. Att veta att de har riktiga personligheter och att tack vare deras virtuella DNA-system kommer aldrig en norn kunna vara exakt en kopia eller dubblett av en annan. Är det fortfarande helt självklart att dessa digitala varelser inte lever, men en gråsugga gör det? Liv kan definieras på flera olika sett och kan därmed både inkludera och exkludera digitalt liv. Hjärtaktivitet och

hjärnaktivitet går att reducera till elektriska impulser, ett medvetande är däremot svårt att definiera. Dock ses just medvetande inte ofta som ett kriterium för liv. Mikroorganismer och växter har inget medvetande, men reagerar på och anpassar sig efter sin omgivning, vilket nornerna också gör.

Detta kandidatarbetet försöker inte svara på vad som är ett liv eller inte, utan istället fokusera på relationen mellan en människa och virtuella karaktärer. Om människor nu kan ha en relation till en köttätande växt eller till en gråsugga vill verkar det högst rimligt att det inte bör vara några problem med att utveckla en relation till en virtuell varelse som kan lära sig prata, har en unik personlighet och är till och med förmögen att köra ett stridsflygplan

Det kanske går att likna vid en kristen person och hans/hennes relation till sin hund. Den kristna personen tror på bibeln och därmed på att djur inte har några själar, så när hunden dör så är den borta för all framtid. Detta går enkelt att relatera till en spelare och hans/hennes norn. Den kristna personen vet att världen är skapad för människor precis som nornernas värld Albia är skapad för spelarna. Enligt bibeln finns alla djuren till för människan, som har rätt att göra vad de vill med dem, till exempel bränna dem som en offergåva till gud. Likaså finns nornerna till för spelarna, som har makt över dem och kan välja att göra vad de vill med dem, exempelvis bara mata dem med giftiga och taggiga frukter så nornen dör innan de blivit fullvuxen. I båda fallen hävdar människor att de står över det andra livet och att de uppenbart skiljer oss från dem. Här vill jag återkoppla till vad Mikael Vesavuori påstår, ”Spel bygger på ett fetischistiskt koncept där allting handlar om dig. Hela världen är byggd för att underhålla dig och därför kan du inte ha en moraliskt sund relation till karaktärerna som befolkar den” (Håkansson, 2012, sid 24). Detta är inte allt för långt ifrån världsbilden inom de abrahamitiska religionerna, men självklart finns det några avgörande skillnader. Det som Mikael Vesavuori verkar beskriva är ett spel där man själv är den enda spelaren. Om man istället tänker oss ett MMO-spel (massive multiplayer online, är en genre av digitala spel där spelare interagerar med varandra i en virtuell värld över internet på stor skala) där det finns ett stort antal andra spelare som är där på samma villkor. Att spelets värld i slutändan är designad för underhållning är dock något som alltid kommer skilja den från den riktiga världen utifrån de abrahamitiska religionernas perspektiv. Det finns bokstavligen talat miljarder människor som är övertygade att det är så, det är deras verklighet. I deras världsbild spelar djur ungefär samma roll som NPC:er (Non-player character, en karaktär som man inte kan spela som.) och mob:s (Mob är en förkortning av mobile, vilket är ett samlingsnamn för alla icke spelbara entiteter

vars primära syfte oftast är att dödas för olika slags belöningar). Så på många sätt är spelvärlden och den abrahamitiska världsbilden inte så olika varandra.

Det är dock inget tvivel om att människor som tillhör någon av de abrahamitiska religionerna kan etablera moraliskt sunda relationer till djur. Jag träffat kristna som utan tvekan älskar sina husdjur, som lägger mycket pengar och tid på dem och behandlar dem mycket väl. Samtidigt säger de att deras djur inte är en del av något större än att hålla dem lite sällskap i livet (vilket är en väldigt liten del av deras existens). De skiljer sig från djur och påpekar att rent objektivt spelar en människas välbefinnande större roll än något djurs. En hel art av ett visst djur är mindre värt än vad en människa är. Dock spelar detta ingen roll då de gråter och sörjer när deras husdjur dör, trots att de är säkra på att djuren bara är där för deras skull för att göra vad de vill med, precis som karaktärer i spel. Jag tror inte att det är omöjligt att bygga en betydande relation till en spelkaraktär som till exempel till en norner, jag tror inte på att spel nödvändigtvis bygger på ett fetischistiskt koncept där man som spelare står i centrum. Dock är jag övertygad om att det är fallet för många spel och jag tror också att i många spel kan man inte bygga en betydande relation till en karaktär, men det gör det inte omöjligt. Det är inte spel som medium som begränsar oss, inte heller den mänskliga hjärnan, utan istället är det hur spel är utformade som sätter begränsningarna. Spel som det första interaktiva mediet har en extremt stor potential, men så länge det handlar om att göra roliga spel som drar in mycket pengar utan att kosta mycket att utveckla kan man inte förvänta oss att se många framsteg.

5.6. Sista tankar

Jag är övertygad om att hur väl man än ser till att det finns möjlighet att etablera en relation till en karaktär så kommer ändå spelaren vara den största faktorn. Om spelaren inte är intresserad av det typen av kontakt med karaktärer i spelet så kommer det inte ske. Andra har lätt för det och har en stark inlevelse vilket gör att de ibland kan etablera relationer till karaktärer även att det inte var speldesignernas avsikt. Detta gör hela konceptet oförutsägbart vilket även gör att det är svårt att jobba med. Dock kan det leda till mycket starka och fängslande ögonblick i spel som tvingar fram genuint välmående eller gråtande. Min personliga åsikt är dock att det som gör spel till spel är interaktionen via spelmekanik. spelarens möjlighet att delta i händelserna i spelet och den ständiga möjligheten att interagera med spelet och alla dess karaktärer, monster, miljö med mera som är grundspelaren som spel står på. Dessutom finns det så många sätt att använda spelmekanik för att förstärka det man vill förmedla. Jag har även sett spel gå mot att bli mer och mer som interaktiva filmer när utvecklarna fokuserar på narrativt. Dock vill jag uppmana utvecklare att inte ta ifrån spelaren möjligheten att delta i spelet och istället använda sig av intressanta och nytänkande spelmekanik för att spegla narrativt och för det framåt.

6. Ordlista

Daglig scrum - Ett kort planeringsmöte där utvecklingsteamet inspekterar hur bra de ligger till och uppdaterar planeringen för resten av sprinten. Som namnet antyder så görs detta varje dag.

Emotioneering - Emotioneering är ett samlingsord för den stora mängd tekniker som kan skapa en bredd och ett djup av känslor i ett spel.

Funktioner - Särdrag i mekaniken i spelet. Ett unikt karakteristiskt särdrag för mekanik, grafik eller gameplay i spelet.

Karaktärer - Rollfigur eller litterär figur.

Mellansekvenser - Ett filmklipp i ett spel. Under filmsekvensen har spelaren liten eller ingen möjlighet att påverka spelet. En mellansekvenser kan används för att föra handlingen framåt, stärka huvudpersonens karaktärsutveckling, ge relevant information, bygga atmosfär, få in mer dialog, ge ledtrådar m.m.

MMO (massive multiplayer online) - Är en genre av digitala spel där spelare interagerar med varandra i en virtuell värld över internet på stor skala

Mob (mobile) - är ett samlingsnamn för alla icke spelbara entiteter vars primära syfte oftast är att dödas för olika slags belöningar).

NPC (Non-player character) - En karaktär som man inte kan spela som. De utgör oftast majoriteten av karaktärer som bebor en spelvärld och fyller ofta många funktioner för spelaren och han/hennes karaktär.

Produktägare - Produktägare är uppdragsgivarens representant, han/hon är ansvarig för att se till att utvecklingsteamet levererar värde till verksamheten.

Relation - Ett utbyte mellan två eller fler personer baserat på känslor, affärsförhållanden och socialt engagemang

Scrum - En arbetsmetod som är designad för systemutveckling.

Spelmekanik – de mekaniker som avgör hur ett spel spelas och vad spelaren gör under spelets gång. (gameplay på engelska)

Sprint - I scrum så delar man upp den totala tiden man har i sprintar för att överskådligt kunna lägga upp och planera arbetet.

Sprintgranskning - En inplanerad granskning av sprintens resultat, samt en klar demonstration för produktägaren.

Virtuell - Icke verklig, simulerad, fiktiv eller skapad.

7. Källförteckning

Bickmore, T. & Cassell, J. (1999) Small Talk and Conversational Storytelling In Embodied Conversational Interface Agents. I: Proceeding of the AAAI Fall Symposium on Narrative Intelligence (s. 87-92).

Breazeal, C., Robotics and Autonomous Systems, Elsevier, 2003

Cheepen, C. 1988. The Predictability of Informal Conversation. London: Pinter Publishers.

Duncan Graham-Rowe. 2000. God of the Norns. New Scientist. 1 April.

<http://www.newscientist.com/article/mg16622324.800-god-of-the-norns.html> (Hämtad 2013-02-27) Magazine issue 2232

Freeman, D., 2004. Creating Emotion in Games. New Riders Publishing

Håkansson, J., 2012. It's All Fun And Games Until Someone Blows Their Brains Out. Level, 71, pp. 24.

Lankoski, P., 2007. Gameplay Design Patterns for Believable Non-Player Characters, Helsinki: University of Art and Design Helsinki

Lankoski P. & Björk S., 2007. Gameplay Design Patterns for Social Networks and Conflicts, Helsinki: University of Art and Design Helsinki & Chalmers University of Technology & Göteborg University

Schell, J., 2008. The Art of Game Design: a Book of Lenses, Focal Press US

Schneider, K. P. (1988) Analysing Phatic Discourse. Marburg: Philipps-Universität.

Schegloff, E. (1986) "The Routine as Achievement" in Human Studies 9

Schwaber K. & Sutherland J. (2011) The Scrum Guide - The Definitive Guide to Scrum: The Rules of the Game. Scrum.org – Improving The Profession Of Software Development.

Wiborgh, T., 2012. Känslöstorm. Level, 74, pp 29-33

Tiger Electronics, 1998–2001, Furby, Elektronisk robotleksak, Tiger Electronics

Millennium Interactive 1996, Creatures, computer game: PC, Mindscape

Electronic Arts 2009, Dragon Age, computer game: PC, Electronic Arts Inc.

Big Blue Box 2004, Fable, console game: Xbox, Microsoft Studios

Lionhead Studios 2010, Fable 3, console game: Xbox360, Microsoft Studios

Black Isle Studios 1998, Fallout 2, computer game: PC, Interplay Entertainment

Square Product & Development Division 1 1997, Final Fantasy VII, console game:
Playstation, Square

Square 2001, Final Fantasy X, console game: Playstation 2, Square

Electronic Arts 2008, Spore, computer game: PC, Electronic Arts Inc.

Rockstar Games 2011, L.A. Noire, console game: Playstation 3, Rockstar Games

Arkane Studios 2012, Dishonored, console game: Xbox360, Bethesda Softworks