

# Inledning

Frågeställningen ”Hur påverkar medvetenheten av meningslösa val spelarens uppfattning av spelupplevelsen?” har arbetats med utifrån idén om att val i spel är meningsfulla när man har ett dygdetiskt perspektiv (Nay & Zagal 2017). Inför undersökningen gjordes en prototyp där valen var meningslösa, men presenterades för spelaren som om de vore meningsfulla.

## Bakgrund och problemformulering

I den här diskussionen, som behandlar idéer kring meningslösheten av val, konsekvenser och känslomässigt engagemang, kommer begreppet *agency* användas som ett uttryck för spelarens fria vilja i samband med spelvärldens regelverk. *Agency* är ett specifikt, men samtidigt också ett vagt begrepp som enligt Rowan Tulloch används återkommande inom såväl akademisk som industriell debatt och analys kring digitala spel (Tulloch 2010: 31). Begreppet har olika betydelser beroende på vem man frågar, och det blir bara mer och mer komplext ju längre man tar debatten, därför begränsar jag betydelsen för *agency* i den här diskussionen till densamma som Jon Dovey och Helen W. Kennedy diskuterar kring i boken *Game cultures: computer games as new media* (Dovey & Kennedy 2006: 6). Kort sagt menar författarna att *agency* handlar om användarens input och möjlighet att påverka textuella, visuella och audiella aspekter av ett medium.

Frågeställningen vi arbetat med under projektets gång är löst baserad kring idén om att val i spel som generellt anses vara meningslösa faktiskt är meningsfulla när man ser på det ur ett dygdetiskt perspektiv (Nay & Zagal 2017) då de kan kopplas till spelaren på ett känslomässigt sätt. Meningslösa val syftar på val i spel där slutet rent mekaniskt inte påverkas alls och ses generellt som någonting negativt och benämns ibland även som “ointressanta val”.

Att val i ett spel behöver vara intressanta, och därmed leda till mekaniska konsekvenser för att klassas som “bra val” är någonting jag och Elias diskuterade i samband med spelet *Life is Strange* (Dontnod Entertainment 2015) och vad som sagts i tidigare kurser. Nay och Zagal (2017) förklarar valen i *Life is Strange* som ett verktyg för uttryck, vilket jag tolkar som att de aldrig leder till att slutet förändras, utan har snarare mindre, närliggande konsekvenser. Sådana val kan beskrivas som *local agency*, och motsatsen som *global agency* (Kway & Mitchell 2018). *Local agency* syftar på val spelaren gör som har väldigt lite, till ingen påverkan alls medan *global agency* är de “intressanta valen” som nämndes tidigare. *Emotional agency* är ett tredje uttryck som föreslås av författarna och innebär att spelaren kan känna känslomässig *agency* trots att valen inte nödvändigtvis har någon påverkan, genom att valen har sentimentalt värde.

Ger man spelaren möjligheten att genom sina val kunna påverka mindre detaljer i spelvärlden kan hen uppleva *emotional agency* eftersom valen trots brist på påverkan av mekanik är meningsfulla, men på ett känslomässigt sätt.

Vid en första genomspelning då spelaren inte vet hur konsekvenserna av hens val kommer att se ut, fattar hen beslut utifrån ett känslomässigt perspektiv, förklarar Kway och Mitchell (2018), men när spelaren blir medveten om vad de olika valen leder till ändras perspektivet och hen fattar istället beslut som hen vet kommer att leda till en mer gynnsam väg. Detta betyder då att det är medvetenheten av meningslösa val som faktiskt gör dem meningslösa.

Majoriteten av anime inom romantik-genren handlar om tonåringar, ofta mellan åldrarna 13 och 16, där romans behandlas på ett ganska barnsligt sätt, men serien vi valt att göra en adaptation av i prototypen är ett exempel på anime som går ifrån tonårsromansen och istället riktar in sig åt det mer vuxna hållet.

Anime-serien heter *Wotaku ni Koi wa Muzukashii* (2018) (*Wotaku framöver*) och handlar om två vuxna människor som inleder ett förhållande, och tittaren får följa deras liv där de tillsammans utsätts för scenarion som är centrerade kring mer vuxna ämnen än vad som återfinns i typiska *high school*-draman. *Wotaku* utspelar sig mestadels på ett kontor där båda karaktärer jobbar, och där de får utstå sådant som stränga chefer, övertid, koffeinbrist och andra tänkbara, jobbiga situationer som kan uppstå på en arbetsplats. Serien presenterar alltså ett narrativ inom ett ämne man kan känna finns en brist på inom mediet, nämligen kärlek mellan vuxna personer.

Den tänkta metoden för att undersöka frågeställningen är att genomföra ett obestämt antal speltester där frivilliga deltagare får spela igenom prototypen tre gånger. De intervjuas också mellan varje spelomgång för att vi ska få en uppfattning om hur deras upplevelser förändras. Studien är utformad på så sätt att den egentliga frågeställningen ska smälta in bland andra frågor som inte är relevanta för att det överhuvudtaget ska gå att undersöka medvetenhet om meningslösa val.

## Prototyp

Elias och jag har tillsammans skapat en textbaserad spelprototyp som heter *Lovebirds and Paperwork*. Prototypen går ut på att spelaren får styra karaktären Dan Miller under en arbetsdag med målet att hålla ihop kärleksförhållandet samt se till att det går bra på jobbet. Dan och hans partner Suzanne "Sue" Stevenson är båda vuxna människor som jobbar på samma kontor, men har separata umgängeskretsar.

Prototypen går ut på att spelaren under dagens gång ska göra fem val som sägs påverka relationer och arbete för att ge henom en känsla av att valen har konsekvenser. I själva verket leder valen inte till någon förändring av slutet, utan det finns bara ett enda slut som är helt

oberoende av vilka val spelaren gör. För att ge spelaren illusionen av att hen kan påverka relationer och arbetet lade vi till en passage alldeles i början som säger:

“Your choices will impact the story and the characters around you, so be careful about your choices. Try to maintain a healthy relationship with your partners as well as your co-workers and try to keep your career intact.”

De valalternativ som finns i prototypen är följande:

- 1) Ta den sista skvätten kaffe till dig själv, eller ge bort det till Sue
- 2) Jobba övertid under helgen eller inte
- 3) Sitt med dina kollegor under lunchen, eller sitt med Sue och hennes vänner
- 4) Flika in när Sue blir utskäld av chefen och då också dela skulden för ett misstag, eller gå därifrån och låt Sue ta hand om problemet själv
- 5) Följ med kollegorna ut på en öl, eller gå hem med Sue

Att spelarens val påverkar berättelsen är delvis en lögn. Vad som händer gällande valen är att spelarkaraktern befinner sig i olika sinnestillstånd beroende på besluten som fattas; exempelvis känner sig Dan trött och seg om spelaren väljer att ge bort kaffet i första situationen. Vi har gett spelaren illusionen av *agency* på så sätt att dialogen förändras efter vad man gör för val, men i själva verket kan varken slutet eller relationerna påverkas. Oavsett vad spelaren gör blir slutet densamma.

Strukturen är ganska enhetlig genom hela prototypen, med ett par “lösa” passager vid sidan av som innehåller kod. Passagerna ser ungefär ut som följande:

- 1) Miljön introduceras tillsammans med karaktärer och atmosfär. Om applicerbart presenteras även konsekvenser från tidigare val, och eventuellt nästa val spelaren ställs inför.
- 2) Problemet introduceras för spelaren, med valalternativ.
- 3) För- och nackdelar skrivs ut för spelaren i form av Dan Millers inre monolog, och valet ska göras.
- 4) Resultatet av det valda alternativet visas. Fungerar även som en övergång till nästa del.
- 5) Processen börjar om på passage 1 inför nästa del och pågår totalt fem gånger fram till slutet.

Tanken med de valalternativ som finns är att spelaren gång på gång tvingas välja mellan Sue och arbetslivet, delvis för att frammana en inre konflikt hos spelaren för att göra det svårare att välja eftersom man måste stanna upp och fundera på sina prioriteringar. Som tidigare nämnt ska spelaren ju tro att hen måste balansera sina val för att få bästa möjliga resultat, och då välja “rätt” alternativ. Vi ville få spelaren att tänka igenom alla val noggrant, för att vidare förstärka illusionen av *agency*.

Det prototypen och det valda verket *Wotaku* (2018) har gemensamt är att narrativet fokuserar på vuxenromans på en arbetsplats. Varken händelser eller karaktärer från serien har använts.

Vi ville fördela arbetet jämnt mellan mig och Elias genom att låta honom skriva narrativet, alltså själva texten med alla beslut och förändringar i dialog. Hela strukturen av storyn var upp till honom. Jag hade hand om det tekniska, det vill säga kod och implementering, samt redigering av Elias text; stavning, grammatik och meningsbyggnad. Dock blev arbetsbelastningen trots allt ganska ojämn i och med dålig planering och oförutsedda misstag som gjordes, vilket ledde till att jag fick mycket mer att göra än vad vi från början hade föreställt oss.

## Analys

För att försöka besvara frågeställningen om huruvida medvetenheten om meningslösa val påverkar spelarens uppfattning av spelupplevelsen lät vi frivilliga deltagare spela igenom prototypen tre gånger var och en. Genom första spelomgången förutsade vi att spelaren inte skulle lägga märke till att valen i själva verket var meningslösa, och att hen på egen hand skulle komma till insikt först efter sista spelomgången. Efter varje genomspelning intervjuades spelaren utifrån ett frågeformulär vi satt ihop med följande frågor:

- 1) Hur såg dina val ut?
- 2) Är du nöjd med dina val?
- 3) Hade du velat välja annorlunda?
- 4) Är du nöjd med alternativen du kunde välja mellan?
- 5) Känner du att du hade inflytelse i berättelsen?
- 6) Var det något val du tyckte stack ut, som det viktigaste, roligaste mm?
- 7) Är du nöjd med slutet du fick?
- 8) Var det någon karaktär du tyckte mer eller mindre om i jämförelse med de andra karaktärerna?
- 9) Hur kändes dialogen mellan karaktärerna?
- 10) Hur kändes miljön?
- 11) Hade du kunnat tänka dig att arbeta på det här stället?

Eftersom det var viktigt för studien att spelaren var omedveten om vad vi egentligen var ute efter att undersöka hade vi med frågor som skulle "maskera" den egentliga frågan; frågorna 8-11 var maskeringsfrågor, delvis även fråga 7.

Vi fick en ganska tydlig bild av alla spelarnas upplevelser när vi satte oss ned för att analysera intervjusvaren. Resultaten efter första genomspelningen visar att samtliga deltagare hade ganska lika tankar; de flesta hade ännu inte lagt märke till att valen inte hade någon påverkan.

Andra genomspelningen visar blandade resultat; vissa var misstänksamma medan andra inte hade en aning. En del av deltagarna försökte göra val som kändes tvärtemot deras tidigare val från första omgången men när de trots detta kom fram till samma slut som innan började vissa fundera på om valen skulle vara för balanserade; att det inte fanns några negativa konsekvenser och att man alltid valde rätt.

Under den tredje genomspelningen var många av deltagarnas val antingen helt fokuserade på att bevara förhållandet eller på att gynna arbetsinsatsen, i försök till att få ett annat slut. Det var efter den tredje och sista genomspelningen som flera deltagare kände sig irriterade och generellt uppgivna då de kommit till insikten att deras val och handlingar inte hade någon påverkan på spelets slut. Många uttryckte att de kände sig lurade, snopna eller att deras insats i spelvärlden känts helt meningslös.

Enligt Kway och Mitchell (2018) är det just medvetenheten om att valen är meningslösa som gör att spelaren känner sig lurad, och därmed upprörd. Författarna skriver däremot att de negativa känslorna kan undvikas, så länge spelaren inte är medveten om huruvida hans val och handlingar har en påverkan på berättelsen. Som exempel på detta diskuterar de flera genomspelningar, där spelaren själv upptäcker att hans val och handlingar är meningslösa: om man som spelutvecklare använder illusionen av *agency* väl för att lura spelaren till att tro att valen har en större påverkan än vad de egentligen har kan man "komma undan" med det i första genomspelningen. Däremot kommer spelaren att bli upprörd om hen spelar spelet fler gånger och märker att ingenting hen gör har någon större betydelse för varken mekanik eller narrativ, menar Kway och Mitchell.

De negativa känslorna framkommer främst när spelaren har vissa förväntningar på att valen är betydelsefulla för spelet. När hans val förväntas vara *global* men visar sig vara *local* kan hen känna sig lurad, kanske till och med sviken. Trots detta kan spelaren faktiskt uppskatta *local agency*, bara hen är medveten om att det är just *local* det handlar om, och när det framgår tydligt. Om så är fallet kan spelaren spela spelet om och om igen utan att uppleva några negativa känslor trots att den känslomässiga kopplingen försvinner.

Varför exakt deltagarna i vår undersökning upplevde ilska och kände sig lurade är svårt att säga, men det kan delvis bero på lögnen vi presenterade i början som gav spelaren vissa förväntningar, som i slutet inte uppfylldes. Det är just det Kway och Mitchell (2018) diskuterar. Det skulle också kunna vara så att deltagarna även utan vår input hade haft förväntningar på spelet, och att lögnen bara ökade dem.

En annan möjlig faktor till de upprörda känslorna kan vara att deltagarnas handlingar i spelet aldrig riktigt hade några större konsekvenser, som tidigare nämnt, att de alltid upplevde att valen de gjorde var rätt. Det fanns ingen tydlig polaritet i karaktärernas respons till de olika valen som nog var förväntat av spelaren. Det är svårt att säga om Kway och Mitchells (2018)

teori stämmer enbart utifrån vår studie, men allting kommer tillbaka till att spelaren hade vissa förväntningar som aldrig blev sanna.

Vad gäller narrativet *Wotaku* (2018) som vi gjorde en adaption på var anledningen den att serien har ett fokus på romantik och kärlek. Det kändes som det bästa alternativet bland alla möjliga verk vi diskuterade innan arbetet sattes igång. Vi hade vissa krav för att kunna utföra en undersökning på medvetenhet om meningslösa val; narrativet behövde bland annat kunna skrivas på ett sätt som hos spelaren framkallar ängslan inför valens konsekvenser. Det skulle vara val som kändes känslomässigt viktiga, som tvingar spelaren att göra en uppoffring när hen väljer det ena framför det andra.

En kärlekshistoria passade perfekt för detta ändamål eftersom sådana ofta behandlar situationer laddade med starka känslor. Det gjorde också karaktärernas förhållande till något mer än bara utfyllnad för narrativet; det blev en drivande kraft, så att säga. Förhållandet kunde fungera som motivering till varför spelaren behövde göra de val som presenterades, samt till förändringarna i dialogen efter att valen var gjorda.

Det var egentligen inte nödvändigt att valen skulle vara just känslomässigt laddade på något sätt, men vi kände att det skulle fungera väldigt bra för att stärka illusionen av *agency* mer än vad någon annan genre skulle göra. Anledningen till att vi valde just *Wotaku* (2018) är att den, som sagt, handlar om vuxna människor. Både Elias och jag kände att tonårskärlek inte längre är särskilt relevant för vår åldersgrupp, och att vuxna karaktärer därför skulle kännas mer relaterbara. Dessutom tyckte vi båda att det är ganska uttjatat med tonårskärlek och att ännu ett sådant narrativ bara skulle vara tråkigt och ett i mängden.

Den slutsats vi kan dra utifrån den insamlade datan är att spelaren blir påverkad av medvetenheten om meningslösa val. Det *är* skillnad på upplevelsen när spelaren känner att hen har *agency*, och när hen kommer till insikten att hen faktiskt inte har det. De påverkande faktorerna för hur spelet upplevs av spelaren är hur det är uppbyggt och vilken genre man som skapare använder sig av, samt huruvida spelaren har förväntningar på att valen kommer att ha betydande konsekvenser.

Författarna Nay och Zagal (2017) skriver att meningslösa val kan kännas meningsfulla på andra sätt för spelaren än bara genom spelmekniken, och de diskuterar då genom ett dygdetiskt perspektiv. Om konsekvenserna av handlingen är goda är även handlingen god, skriver de. Detta kan löst appliceras på vår studie vad gäller de deltagare som kände att valen de gjorde alltid var rätt. Konsekvenserna var milda, och eftersom slutet aldrig påverkas av spelaren fanns där ingen möjlighet för konsekvenserna att i slutändan vara negativa.

Även det Kway och Mitchell (2018) skriver angående *agency* och medvetenhet om meningslösa val kan appliceras, dock bara om det endast gäller *en* genomspelning. Ju fler gånger spelet spelas igenom desto närmare kommer spelaren till insikten av att deras handlingar inte har någon påverkan, och de negativa känslorna blir bara värre om hen från

början även hade vissa förväntningar. Oavsett om anledningen till förväntningarna är dålig kommunikation, lögner eller någonting helt annat, kan vi konstatera att medvetenheten av meningslösa val är en faktor som med säkerhet kan förstöra spelupplevelsen.

## Diskussion

Hade vi fått en ny chans att jobba med det här projektet hade jag nog börjat med att sätta ihop en ordentlig plan för åtminstone mig själv. Jag hade tagit större del av våra valda artiklar, och gått igenom dem mer, samt lagt mer tid på att hitta några fler artiklar. Arbetet hade också gynnats av att börja med att göra en bas för prototypen som man sedan bygger på och lägger till allt eftersom, istället för att dyka in på direkten och finjustera innan prototypen ens är fungerande. Vi hade också tillsammans behövt sätta oss ner och jobbat mer med frågeformuläret som användes i intervjuerna; frågorna behöver omarbetas och formuleras tydligare om deltagarna ska kunna ge oss de svar vi faktiskt är ute efter.

Det är inget nytt att man kan uppleva ilska och irritation över medvetenheten av meningslösa val. Jag personligen har känt mig lurad när ett spel har gett mig valalternativ som säger sig leda till konsekvenser och dessa konsekvenser i slutändan inte har spelat någon roll. Ett exempel på spel jag upplevt detta med är *Life is Strange* (Dontnod Entertainment 2015). Genom spelets gång känns det som att man har kontroll, att man har *agency*, då spelet ger respons på ens handlingar, men hur spelet slutar bestäms utifrån det sista valet man gör, och alla val man gjort fram tills dess är plötsligt meningslösa. Det spelar ingen roll hur noggrant man tänker igenom varje steg, eller hur relationerna utvecklas; det där allra sista valet är det som bestämmer vilket slut man får. Dock är det också först vid det sista valet man faktiskt känner att ingenting har någon mening; ända fram till den punkten har man levt i okunskap om sanningen, och då har man ju faktiskt spelat spelet med illusionen om att ens handlingar påverkar omgivningen och konsekvenserna. Det är illusionen om *agency* som har gjort valen betydelsefulla för spelaren genom hela spelet, oavsett slutet. Resan dit hade kunnat se annorlunda ut, och det är det som är det viktiga.

Det är precis det Kway och Mitchell (2018) diskuterar när de pratar om att spelaren kan ha *emotional agency*; det måste inte ske en förändring i just spelmekniken för att det ska kännas som om man har kontroll, även möjligheten att kunna påverka relationer mellan spelkaraktärer och orsaka förändringar i dialog kan få spelaren att uppleva *agency*. Det gäller bara för spelutvecklarna att kommunicera detta tydligt för spelaren, eller också att strukturera narrativet på ett sätt som inte avslöjar för spelaren att hen egentligen inte kan påverka spelvärlden.

Resultatet var väntat, men hjälper även med att förstärka ett redan etablerat faktum: medvetenhet av meningslösa val kan leda till att spelaren blir upprörd och känner sig lurad. Spelaren som förväntar sig att hans val kommer leda till konsekvenser har ett annorlunda tankesätt jämfört med den som från början är medveten om att valet *inte* kommer påverka

spelvärlden. När man har den medvetenheten fattas besluten utifrån ens egna känslor (Kway & Mitchell 2018).

Undersökningen har utgått från ett textbaserat spel och det är möjligt att resultatet hade blivit annorlunda om prototypen istället hade varit någonting mer modernt, säg ett 3D-spel. Ett annat ämne än kärlek och romans hade också kunnat påverka resultatet, frågan är dock hur stor skillnad det då hade varit. Slutligen är det också möjligt att deltagarna hade känt annorlunda om vi inte hade ljugit för dem i prototypen, men det är inte helt säkert hur stora skillnaderna skulle vara i detta fall heller.

## Referenser

Dontnod Entertainment (2015). *Life is Strange* [spel]. Tokyo: Square Enix.

Dovey, J & Kennedy, H.W. (2006). *Game cultures: computer games as new media*. Berkshire: Open University Press. ISBN: 978 0 335 21358 8

Kway, L. & Mitchell, A. (2018). Emotional agency in storygames. In: *Foundations of Digital Games*. New York: ACM, ss. 1-10.

Nay, J. & Zagal, J. (2017). Meaning without Consequence: Virtue Ethics and Inconsequential Choices in Game. In: *Foundations of Digital Games*. New York: ACM, ss.1-8.

Tulloch, R. (2010). 'A man chooses, a slave obeys': agency, interactivity and freedom in video gaming. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2(1), ss. 27-38. doi: 10.1386/jgvw.2.1.27\_1

*Wotaku ni Koi wa Muzukashii*. (2018), A-1 Pictures, 13 April - 22 Juni.