

Dress to impress but not for success

En studie om hur immersion och identitet påverkar spelupplevelsen genom en avatars visuella uttryck

Hanna Josephson
Jonathan Haag

Institutionen för data-
och systemvetenskap

Examensarbete 15 hp
Data- och systemvetenskap
Kandidatprogram i datorspelsutveckling (180 hp)
Vårterminen 2022
Handledare: Mirjam Palosaari Eladhari
English title: Dress to impress but not for success



Sammanfattning

World of Warcraft (WoW) och Final Fantasy XIV (FFXIV) är två av de största massive multiplayer online role-playing games (MMORPG) i världen just nu. Båda spelen tillåter en spelare att ändra sin avatars utseende på flera olika sätt, till exempel genom att byta utseende på utrustningen avataren har på sig eller genom att ändra utseendet på avatarens fysiska attribut. Att en spelare har möjligheten att ändra sin avatars utseende under spelets gång är någonting som i tidigare forskning visats både kunna förhöja såväl som skada en spelupplevelse. Denna studie fokuserar på två av de viktiga aspekterna för en spelupplevelse, immersion och identitet, och undersöker hur dessa påverkas av att kunna ändra sin avatars utseende.

Studiens frågeställning är: *“Hur kan begreppen immersion och identitet komma att påverka spelarnas spelupplevelse i MMORPG’n när spelare kan ändra sin avatars utseende under spelets gång?”*. För att besvara detta används grundad teori som forskningsstrategi och enkäter, innehållandes både stängda och öppna frågor, som datainsamlingsmetod. Den insamlade datan har analyserats genom att tillämpa tematisk analys och deskriptiv statistik.

Trots detta skiljer sig FFXIV- och WoW-spelares upplevelse kring immersion och identitet. Resultaten pekar på att både FFXIV- och WoW-spelare sätter ett högt värde på anpassningen av avatarens utseende och anger att de inte skapar sin avatar som en version av sig själva. Identitetsuttrycket är viktigt för spelare från båda spelen, men FFXIV-spelarna har det mer i beaktning i val för avataren. Värdet spelarna sätter på immersion är generellt lägre hos FFXIV-spelarna och högre hos WoW-spelarna.

Nyckelord

World of Warcraft, Final Fantasy XIV, immersion, identitet, glamour, transmogrification, avatar, utseende, gear, armor

Abstract

World of Warcraft (WoW) and Final Fantasy XIV (FFXIV) are currently two of the biggest, in terms of player base, massive multiplayer online role-playing games (MMORPG) in the world. Both games allows the player to customize the avatar's appearance in multiple ways, for example by changing the appearance of the avatar's gear or physical attributes. Previous studies suggest that the freedom to be able to customize an avatar both elevates as well as worsens a gaming experience. This study focuses on two of the most important aspects of a game experience, immersion and identity, and examines how these are affected by the avatar customization.

The study's question is thus: *"How can concepts such as immersion and identity in MMORPGs affect players' gaming experience when players can change the look of their avatar during the game?"* To answer this, grounded theory was used as a research strategy and questionnaires, containing both closed and open questions, were used as a data collection method. The data has been analyzed by applying thematic analysis and descriptive statistics.

The results show that both FFXIV- and WoW-players value the freedom in the avatar's customization and don't create their avatars as a version of themselves. Despite this FFXIV- and WoW-players experience immersion and the expression of identity differently from one another. The conclusion was that FFXIV-players value the expression of identity higher than the WoW-players, who instead experience a higher level of immersion than the FFXIV-players.

Keywords

World of Warcraft, Final Fantasy XIV, immersion, identitet, glamour, transmogrification, avatar, utseende, gear, armor

Synopsis

Bakgrund	Två av de största MMORPG spelen just nu, World of Warcraft och Final Fantasy XIV, erbjuder båda en frihet i att ändra utseendet på sin avatar. Det visuella uttrycket har kopplingar till två viktiga aspekter av en spelares upplevelse: immersion och identitet. Spelare påverkas olika av immersion och identitet, och detta visar sig sant om man ser till hur spelare från båda spelen skiljer sig i sina svar angående det visuella uttrycket. Examensarbetet utförs inom data och systemvetenskap, med inriktningen datorspelsutveckling.
Problem	Vi ser att anledningarna till varför spelare finner det visuella uttrycket viktigt skiljer sig, men utan en direkt jämförelse är det svårt att hitta var i spelupplevelsorna detta sker. Spelarnas upplevelse av immersion och identitetsuttryck kan belysa problemet och varför det ser ut som det gör.
Forskningsfråga	Studiens forskningsfråga lyder: <i>Hur kan begreppen immersion och identitet komma att påverka spelarnas spelupplevelse i MMORPG 'n när spelare kan ändra sin avatars utseende under spelets gång? i</i> Studien hoppas kunna ge en inblick i varför WoW- och FFXIV-spelares åsikter kring det visuella uttrycket skiljer sig, och ifall detta knyter an till deras upplevelse av immersion och identitetsuttryck i spelet. I en direkt jämförelse kan vi även specificera var i upplevelsen dessa åsikter skiljer sig och på så vis kunna se styrkorna och svagheter i spelens olika system.
Metod	För en tillräckligt grund att stå på valdes en insamling på kvalitativ data med grundad teori som forskningsstrategin och digital enkät som datainsamlingsmetod. Enkäterna distribuerades via olika kanaler till potentiella respondenter som tillhörde någon av de två spelarbaserna studien riktade sig mot.
Resultat	Resultatet stärker den tidigare forskningen att båda spelens spelare sätter ett högt värde på det fria visuella uttrycket, men att FFXIV-spelarna har det mer i åtanke i sina val kring avatarens utseende än WoW-spelarna som är mer blandade. FFXIV-spelarna verkar generellt sätt ta identitetsuttrycket mer i beaktning än WoW-spelarna. Däremot verkar WoW-spelarnas immersionsnivå vara högre än FFXIV-spelarna. Tack vare dessa resultat kan vi nu se hur immersion och identitet påverkar spelarens spelupplevelse i två av de största MMORPG-spelen just nu.
Diskussion	Studien anses inte ha några etiska eller samhällseliga konsekvenser då enkäterna var frivilliga och anonyma, samt att syftet presenterades för respondenterna. Dessutom fanns det i svarsalternativen möjlighet att inte besvara en fråga. En begränsning var antalet respondenter och

	fördelningen mellan dessa, då 8 respondenter svarade på WoW-enkäten och 63 på FFXIV-enkäten. Obalansen i respondenter försvårar generaliseringen och jämförelsen av den insamlade datan. Majoriteten av resultatet bekräftar tidigare forskning, men med mer specifika detaljer och några få nya upptäckter i skillnaden kring immersion och identitetsuttryck mellan de två spelen. Detta kan komma att hjälpa framtida MMORPG-spelutvecklare när de ska göra designval kring det visuella uttrycket.
--	---

Tack

Vi vill tacka vår underbara handledare Mirjam för allt stöd och råd, våra partners för det mentala och praktiska stödet vi har fått under hela arbetsprocessen och alla våra respondenter som tog sig tiden att besvara våra enkäter. Tack även till Sandra Fetouni för att du korrekturläste hela arbetet.

Innehållsförteckning

Sammanfattning	1
Abstract	2
Tack	4
Innehållsförteckning	6
Förkortningar och terminologi	9
Introduktion	10
Problem	10
Syfte och frågeställning	10
Avgränsningar	10
Bakgrund	11
Tidigare forskning	11
Immersion och identitet	11
Vara sig själv eller inte	12
Karaktersskapande och visuellt uttryck	12
System för avatarens visuella uttryck i WoW och FFXIV	13
Karaktersskapande	13
Utrustning	16
Kosmetiska system för utrustning	19
Metodval	21
Forskningsstrategi	21
Vald forskningsstrategi	21
Alternativav forskningsstrategier	21
Datainsamlingsmetod	21
Vald datainsamlingsmetod	21
Respondenter	22
Alternativa datainsamlingsmetoder	22
Analysmetod	23
Tematisk analys	23
Deskriptiv statistik	23
Alternativa analysmetoder	23
Metodtillämpning	24
Forskningsetiska aspekter	25
Resultat	25
Identifierade teman, kategorier och koder	25
Demografi	29

Åldersfördelning	29
Könsfördelning	29
Antal år sedan respondenterna började spela respektive spel	30
Jag ser min avatar som...	31
"Jag ser min avatar som en representant av mig själv i spelvärlden och jag pratar om min avatar i tredje person".	31
Baserat på spel	31
Baserat på kön	32
"Jag ser min avatar som en representation av mig själv, där min avatars egenskaper liknar mina egna."	33
Baserat på spel	33
Baserat på kön	34
"Jag ser min avatar som mig själv. Jag och avataren är samma person."	35
Baserat på spel	35
Baserat på kön	36
Den emotionella kopplingen till avataren	37
Baserat på spel	37
Baserat på kön	38
"När jag skapar en avatar..."	39
Vikten av avatarens fria visuella uttryck	40
Val av...	41
"Alla roller kan inte bära all utrustning. Var detta något som avgjorde ditt val av roll?"	41
"Utrustning kan se olika ut på olika kön. Var detta något som avgjorde ditt val av kön?"	42
"Utrustning kan se olika ut på, eller inte vara tillgänglig för, olika raser. Var detta något som avgjorde ditt val av ras?"	43
Att anpassa sitt utseende efter situation	43
När du spelar spelet, uttrycker du dig visuellt annorlunda i spelet än i verkligheten?	44
Diskussion och slutsatser	44
Immersion och Identitet	44
Skapa en karaktär	45
En version av sig själv	45
Gender-bending	46
Att vara sig själv eller inte utifrån ålder och kön	46
Slutsatser	48
Framtida studier	48
Etiska och samhällsliga konsekvenser av studien	48
Studiens validitet	48
Studiens reliabilitet	49
Studiens generaliserbarhet	49
Referenser	50
Bilaga 1	53
Tabell för karkatärrsskapande i World of Warcraft och Final Fantasy XIV	53

Bilaga 2	53
Enkäternas frågor och svarsalternativ	53
Enkätfrågor för Final Fantasy XIV	53
Enkätfrågor för World of Warcraft	57
Bilaga 3	61
Resultat av den tematiska analysen	61
Reflektionsdokument - Hanna	64
Hur svarar ditt examensarbete mot målen för examensarbetskursen? Varför?	64
Hur fungerade planeringen för examensarbetet? Vad hade kunnat göras bättre?	64
Hur relaterar examensarbetet till Din utbildning? Vilka kurser och områden har varit mest relevanta för examensarbetet?	64
Hur värdefullt är examensarbetet för Ditt framtida arbete och/eller studier?	65
Hur nöjd är Du med genomförandet och resultatet av examensarbetet? Varför?	65
Reflektionsdokument - Jonathan	66
Hur svarar ditt examensarbete mot målen för examensarbetskursen? Varför?	66
Hur fungerade planeringen för examensarbetet? Vad hade kunnat göras bättre?	66
Hur relaterar examensarbetet till Din utbildning? Vilka kurser och områden har varit mest relevanta för examensarbetet?	66
Hur värdefullt är examensarbetet för Ditt framtida arbete och/eller studier?	66
Hur nöjd är Du med genomförandet och resultatet av examensarbetet? Varför?	66

Förkortningar och terminologi

- **Disciples of the Hand:** Samlingsnamn för de åtta unika klasserna i Final Fantasy XIV där avataren kan utöva hantverk i. Dessa hantverkarklasser inkluderar sig dessa färdigheter: snickra i trä, smida vapen, smida utrustning, skapa smycken, skapa utrustning och annat i läder, sy kläder och accessoarer, göra drycker med alkemi och laga mat. Dessa klasser går att likna med det som kallas *Profession* i WoW.
- **Disciples of the Land:** Samlingsnamn för de tre unika klasserna i Final Fantasy XIV där avataren kan samla på sig material från världen, såsom att fiska, samla material från växter och samla material från marken och stenar. Dessa klasser går att likna med det som kallas *Profession* i WoW.
- **Equipment:** Utrustning som spelaren kan bära. Utrustning kommer både i form av klädsel, vapen, verktyg och smycken.
- **FFXIV:** Final Fantasy XIV
- **Gameplay:** En vanlig engelsk spelterm utan en direkt svensk översättning. Närmaste du kan översätta Gameplay till är ord som spelkänsla, spelupplägg, spelstil, spelmekanik, med mera.
- **Klasser:** Det sammanfattande ordet för det som i WoW kallas för *Classes* och i FFXIV kallas för *Jobs*. Val av klass för avataren avgör hur karaktären spelas i strid, tillgänglig utrustning och vapen, m.m.
- **Kosmetiska djur:** Den övergripande termen för det som i WoW kallas för *Companions* och i FFXIV för *Minions*.
- **Level:** En karaktärs level avgör värdena för karaktärens styrka, hälsa, med mera. Ju högre level desto starkare karaktär.
- **Mounts:** Form av transportmedel i både WoW och FFXIV
- **WoW:** World of Warcraft
- **XP:** Förkortning för *Experience points*. Ju mer experience points spelaren samlar på sig desto högre blir spelarens level, vilket resulterar i en starkare karaktär.

1 Introduktion

World of Warcraft (WoW) och Final Fantasy XIV (FFXIV) är just nu de två största MMORPG-spelen i världen. I båda spelen skapar du dig en egen avataren som du använder för att spela och ta del av spelvärlden, och hur avataren ser ut är helt upp till spelaren. Hur man ändrar utseendet på sin avatar och vad denna har för utrustning är alltså en gemensam aspekt för spelupplevelsen i både WoW och FFXIV.

Immersion och identitetuttryck är två stora delar av spelupplevelsen, och är därför de två aspekterna av spelupplevelsen som studien kommer att fokusera på. Immersion går att jämföra med uttrycket “*inlevelse*” och desto högre immersion en spelare har desto mer lever sig spelaren in i spelvärlden. Immersion går ofta hand i hand med identitet eftersom friheten i identitetsuttrycket kan påverka immersionen. Identitetsuttryck är då att uttrycka vem du är och din identitet.

1.1 Problem

I *Designing Virtual Worlds* berättar Bartle hur vissa spelares spelupplevelse kan komma att skadas, eller förhöjas, på grund av, eller tack vare, friheten i avatarens visuella uttryck (2003, s. 327).

Intervjuer med spelare från både WoW och FFXIV visar på hur viktigt system för att ändra sin avatars utseende är för spelarna, men att deras värderingar av systemen kan skilja sig beroende på spel (Andersson & Kägu, 2018; Turkey & Adinolf, 2010). Att veta vilka värderingar som skiljer sig mellan de två största MMORPG-spelen i världen kan vara värdefull information att ha när man designar ett spel där avatarens visuella uttryck är en viktig komponent.

1.2 Syfte och frågeställning

Studiens syfte är att undersöka hur begreppen immersion och identitet i MMORPGs kan komma att påverka spelarnas spelupplevelse när spelare kan ändra sin avatars utseende under spelets gång.

1.3 Avgränsningar

Studien fokuserar på att jämföra WoW och FFXIV. Studien kommer enbart fokusera på den senaste expansionen av WoW (vilket april 2022 var *Shadowlands*-expansionen). Studien kommer inte inkludera de klassiska versionerna av WoW (*Classic* och *The Burning Crusade*).

2 Bakgrund

2.1 Tidigare forskning

Immersion och identitet

Richard Bartle berättar om immersion och dess påverkan på spelare i sin bok *Designing Virtual Worlds* och hur denna immersion är vad som avgör hur en spelare kan leva sig in i spelvärlden (2003, s. 206). Han delar upp spelarnas emotionella och konceptuella nivå av immersion i fyra nivåerna: spelare, avatar, karaktär och persona (ibid.).

Spelaren är den som interagerar med spelvärlden genom att styra ett objekt och det är beroende på hur spelaren identifierar sig med objektet som avgör immersionen. Anser spelaren att objektet är en förlängning av sig själv innebär detta högre immersion än ifall spelaren inte känner en relation till det datakonstruerade objektet. Ifall spelaren ser objektet den styr som en företrädare för sig själva i spelvärlden, likt en marionett som den kan styra, kallas detta för en *Avatar*. Spelare talar om sin avatar i tredje person, men kan fortfarande utforma den efter några egna personliga drag (ibid.). Nästa steg i immersionen blir att istället för att se objektet som en företrädare blir det en representation av sig själva. Det här är nivån som Bartle kallar för *Karaktär* och beskriver är en spelares avbildning, där avataren endast är en docka (ibid., s. 207). Den sista och högsta immersionsnivån är när objektet inte längre är fransskilt spelaren, utan spelaren *är* karaktären. Denna nivå kallar Bartle för *Persona* och innebär alltså att spelaren är *i* världen (ibid.). Du projicerar inte dig själv på karaktären utan du är karaktären och ni är en och densamma.

Bartle skriver även hur spelare använder sina avatarer för att uttrycka sig själva och sin identitet (ibid., s. 217). Bartle påpekar hur begreppen identitet och identifikation hör ihop men också skiljer sig från varandra, då identifikation är att projicera sin självbild mot ett ideal, medan identitet är att projicera det på sig själv (ibid., s. 219). Att fritt kunna uttrycka sin identitet kan vara en befriande känsla för vissa men för spelare som inte fullt vet hur de ska uttrycka detta kan det underlätta ifall de har något ideal de kan sträva mot, något de kan identifiera sig själva med. Detta är en av anledningarna varför virtuella världar använder sig av klasssystem (ibid., s. 218).

Spelaren kan ta sig an de aspekter och ideal som kommer med klassen så att denna kan ha ett mål att sträva efter. För att inte skapa risk att det finns för många aspekter som krockar med spelarens identitet och identifikation i klassen så hålls klasserna ofta abstrakta och inte för konkreta. Med lite frihet inom mallen är det tillräckligt för spelaren att känna att denna hör hemma, har något att identifiera sig med, utan att det är för mycket som krockar och skaver. En balans behöver därför skapas i klasserna så att de är tillräckligt definierade för att kännas unika men inte så definierade att de kan skava (ibid., s. 219).

Ett annat sätt att öka immersionen för vissa spelare är genom att ge dem möjligheten för självuttryck (ibid., s. 327). Spelare kan få känna sig som en del av världen, utforska sig själva, kommunicera genom sina självuttryck och finna ett community med likasinnade. Dock finns det andra spelare vars immersion och njutning av spelet kan skadas genom andra spelares fria uttryck. En spelare som ser en annan spelare vars uttryck och namn motsäger deras bild av spelvärlden kan komma att ha sin immersion rubbad av detta (ibid.). Något som då blir svårt att motverka i MMORPGs så som WoW och FFXIV där du alltid ser de andra närvarande spelarna i realtid.

Vara sig själv eller inte

Bartle spekulerar om hur fler män spelar i virtuella världar då de inte får lika många tillfällen att fritt kunna uttrycka sig själva och experimentera i sin identitet i den verkliga världen (ibid., s. 218). Nick Yee's studier visar att kvinnor är mer sannolika att se sina avатарer som en version av sig själva och bete sig så som de själva skulle göra i verkliga livet till skillnad från män (Yee, 2003; Yee, 2004). Det förekommer även att män oftare spelade som det motsatta könet (så kallat gender-bending) än kvinnor. De två största anledningarna till varför männen valde att spela som det motsatta könet var "för rollspelssyften" eller "visuellt utseende" medan den minst populära anledningen var "utforskning av genus". Trots att män oftare spelar som en kvinna var även män mer troliga att bli störda av upptäckten att en kvinnlig avatar egentligen spelades av en man (Yee, 2001). När Yee tittade mer specifikt på spelare i WoW stämmer trenden med att män spelade som kvinnor (2005).

(Nick) Yee gjorde en liknande upptäckt men kring spelare med introverta och extroverta drag. Det var mer troligt att spelare med introvert drag betedde sig annorlunda i ett MMORPG än spelare med extroverta drag. Detta på grund av att spelare med introverta drag kanske döljer vem de egentligen är i riktiga livet men kan uttrycka hur de egentligen är på insidan i MMORPG:et, till skillnad från det verkliga livet (2004).

I både studien kring kön (både den allmänna och mer specifika på WoW) och spelare med extroverta och introverta drag visades åldern ha ett samspel i hur spelaren uttryckte sin riktiga identitet i spelvärlden. Ju yngre spelaren var desto mer troligt var det att den identifierade sin avatar som en version av sig själv och bete sig som den själv skulle bete sig i verkliga världen (ibid.). Samma mönster upptäcktes med de manliga spelarna, att de såg sin avatar som en version av sig själva. Spelare som ansåg sina avатарer vara en idealiserad version av sig själva var även mer troliga att vilja stanna i spelet, troligtvis på grund utav den personliga och emotionella investeringen i karaktären (Yee, 2003).

Karaktärsskapande och visuellt uttryck

Enligt Nick Yees studie är det 16 % av spelare som gör sina val i karaktärs skapandet utifrån utseende (2008). Jennifer Martin talar kring hur viktigt det är med friheten och möjligheten att kunna skapa ett unikt utseende för sin karaktär för att kunna identifiera sig med den (2005). Hon påpekar även svårigheten som spel som WoW har med det här eftersom valen är förskapta i spelet, till skillnad från textbaserade spel där valen är helt fria. Hon fann att spelare blev besvikna i WoWs val av karaktärsskapande och att det påverkade deras immersion och identitet i spelet negativt. Om det inte finns tillräckligt med frihet i karaktärsskapandet finns det en risk att flera karaktärer i slutändan kan se likadana ut och det blir inte ett lika unikt och speciellt band till karaktären (ibid.).

Det finns en tydlig trend i att skapa visuellt vackra karaktärer i MMORPGs (Kim, Kim och Mattila 2012). Spelare önskar att kunna uttrycka sig själva genom sina karaktärer och väljer därför ofta att lägga ner tid på att skapa en attraktiv karaktär. Spelare skapar inte bara karaktärer för att representera sig själva utan gör det även för att utseendemässigt passa in (ibid.).

I Jacob Andersson och David Kägus studie kring FFXIV kan vi läsa hur många av de intervjuade såg karaktärsskapandet som en chans att skapa en idealiserad version av sig själva (2018). Vissa var ute efter att skapa en karaktär baserat på sig själva medan andra skapade en version av sig själva de önskade att de kunde vara. Två av respondenterna i Andersson och Kägus studie beskriver hur de ändrar aspekter på deras avatar kropp som de själva är missnöjda med på deras egna kroppar. Trots att det inte går att välja en bestämd sexualitet i spelet berättar Andersson och Kägus hur spelarna funnit

andra sätt att få uttrycka sin egen sexualitet i spelet (ibid.). De beskriver hur spelare kan uttrycka sig som delar ur sub-grupper ur HBTQ-communityt genom avatarens kroppsform. Ett exempel på detta är hur en avatar kan representeras som en "twink", vilket då är en generellt attraktivt ung man med en smal kropp och lite kroppshår (ibid.). Detta är möjligt genom spelrasen Miqu'te som generellt är lite mindre och smalare, men nu senare även som rasen Viera. En ras i spelet där männen dessutom är mindre än kvinnorna.

Vikten av klädseln i FFXIV tas också upp i Andersson och Kägus studie där respondenterna uttrycker hur viktigt det är med kläderna och att modet för många spelare är den sanna slutdestinationen av spelet (ibid.). Spelarna uttrycker hur de finner en stolthet i sina kläder, känner att de kan uttrycka sig själva oberoende av kön (mer om hur FFXIV låser upp kläder för båda könen under 2.2.1.1

Utrustning) och vem de är. Det finns dock en önskan hos vissa av respondenterna att få fler klädalternativ oberoende av kön. En av respondenterna beskriver hur missnöjd han är att männen har färre val av kläder än kvinnorna.

Turkay och Adinolf har gjort en undersökning kring både WoW-spelare samt ett annat spel vid namn City of Heroes/Villains. De skriver hur karaktärsskapande var en spelarnas favoritdel av spelet, men som samtidigt var besviken på antalet val i WoW (2010). Kvinnors intresse i spelet påverkas märkbart av det limiterade karaktärsskapandet, samt att de lade märke till hur de kvinnliga karaktärerna hade färre valmöjligheter än de manliga karaktärerna. Turkay och Adinolf påpekar vikten i att designa sina spel för sin publik och menar därför att skaparna av WoW är medvetna om sin manliga publik och därför inte lägger fokuset på karaktärsskapandet (speciellt av de kvinnliga karaktärerna) (ibid.). Då skaparna av WoW inte visar hur uppdelningen kring kön på spelare ser ut kan vi inte säkert veta hur många kvinnor som faktiskt deltar i spelet. Dock kan vi läsa i en Nielsen Rapport från 2008 att över 400 000 kvinnor var uppskattade att spela WoW i USA, vilket är en betydelse stor siffra med tanke på att antalet män var runt 675 000. Detta visar alltså på att gapet mellan antalet manliga och kvinnliga spelare i WoW kanske inte är så stort ändå (Shack News, 2009). Det är värt att notera att det här inte är officiella siffror från Blizzard, samt att 2009 idag var 13 år sedan, men det kan ge oss en idé kring hur det ser, eller åtminstone *såg* ut. I skrivande stund hittades ingen nyare data kring antalet kvinnliga, manliga och andra spelare.

Denna tidigare forskning ger oss en grund i vem avataren är, vem de själva är, vad för relation de har till varandra och hur viktigt det är för deras spelupplevelse. Förhoppningsvis kommer detta kunna stötta vår studie i hur specifikt WoW- och FFXIV- spelare upplever immersion och identitet i avatarens olika visuella uttryck.

2.2 System för avatarens visuella uttryck i WoW och FFXIV

2.2.1 Karaktärsskapande

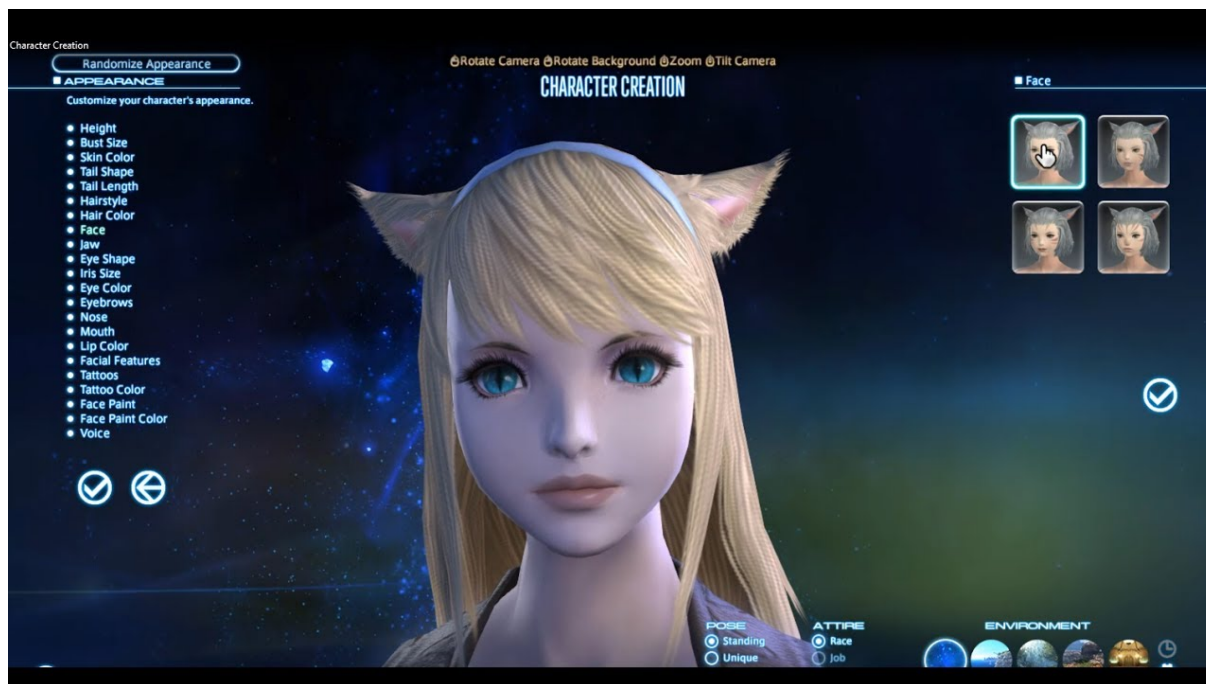
WoW och FFXIV erbjuder båda system där spelaren kan definiera sin karaktärs utseende, kön och tillhörighet innan man börjar spela. Hur dessa val görs skiljer sig dock i de två spelen. För att sammanställa och visualisera vilka dessa val är och hur de skiljer sig åt har vi skapat en tabell kring karaktärsskapandet i WoW och FFXIV ([Bilaga 1](#)).



Figur 1: Karaktärsskapande i WoW.

I WoW är spelets karaktärer indelade i två politiska fraktioner, som i spelet är i krig med varandra. Dessa två fraktioner kallas för *The Alliance* och *The Horde*. Alla spelraser, utom rasen Pandaren, är bunden till en av dessa två fraktioner vilket betyder att om du till exempel vill spela som en del av The Alliance kan du endast välja mellan de raser som är en del av Alliance-fraktionen. Dock finns det till större del motsvarande raser i de två fraktionerna som till stor del liknar varandra. Exempel är hur båda raserna har sin egna version på en alv, sin egen version av en ras som är utformat från ett djur och en kortare rund människoliknande ras. Trots att dessa motsvarande raser i sin siluett och stora drag påminner om varandra finns det en hel del skillnader i sig som gör raserna unika.

I FFXIV är valet tvärtom, då valet av ras görs fritt för att sen välja vilken av rasens två klaner spelaren ska tillhöra. Varje ras har två klaner men valet av klan har nästan bara en estetisk betydelse, till skillnad från WoW där valet mellan fraktion kan spela roll i hur spelet utvecklas. Den estetiska skillnaden mellan de två klanerna ligger oftast i hur klanernas utbud av hudfärg skiljer sig, men kan även involvera skillnad i färg, form och storlek i andra delar av kroppen. För skillnader mellan de specifika klanerna, se Bilaga 1.



Figur 2: Karaktärskapande i FFXIV.

WoW har 23 spelbara raser, men endast 10 av dessa är tillgängliga vid start. De andra 13 raserna är så kallade *Allied Races* och kan endast låsas upp genom att nå specifika krav i spelet (Battle.net, 2022). Alla 23 raser finns både som män och kvinnor. FFXIV har endast 8 raser, dock alla tillgängliga vid start. Raserna Viera och Hrothgar kräver dock att du köpt och installerat expansionen *Shadowbringers*, men ifall du gjort detta så kan du spela även dessa raser från start (Heanley, 2019). Hrothgar är numera den enda rasen som inte inkluderar både män och kvinnor, då rasen endast finns som män i spelet. Viera släpptes endast som kvinnor i *Shadowbringers*, men med den senaste expansionen *Endwalker* finns nu även manliga Vieras tillgängliga att spela (Haze, 2021).

I båda spelen skiljer sig antalet estetiska val samt vilka val det finns tillgång till, beroende på spelras och kön. I FFXIV spelar även valet av klan roll. Vissa raser, kön och klaner har fler estetiska val att göra än andra, samt att vilka val som är tillgängliga att göra skiljer sig också. Exempelvis kan du i WoW ändra öronen på en Night Elf men inte på en Dwarf. I WoW kan en avatar med en specifik ras och kön ha mellan 5–16 val att göra, med ett medelvärde på 9,78 val tillgängliga. I FFXIV kan en avatar med en specifik ras, kön och klan ha mellan 20–23 val att göra, med ett medelvärde på 21,2 val tillgängliga. För att se vilka val som är tillgängliga till vilka raser, kön och klaner, se Bilaga 1. Ytterligare dolda val finns i FFXIV, så som att vissa raser, kön och klaner har unika val inom valen. Exempelvis kan en Dunesfolk Lalafell välja ifall de vill ha en juvel i pannan eller inte, medan en Plainsfolk Lalafell inte kan ha en juvel men istället välja att ha en smutsig näsa eller ej. I Bilaga 1 under fliken FFXIV Complete - Amount of Hidden Choices kan vi se hur det finns ytterligare fem val för varje ras, kön och klan att göra inom antingen *facial features* eller *other features*, samt två val till inom antingen tattoos, ear clasps, ear clasps color eller limbal ring. Med dessa ytterligare dolda val kan en avatar med en specifik ras, kön och klan egentligen ha mellan 25–28 val att göra, med ett medelvärde på 26,27 val tillgängliga. I FFXIV finns det sen ytterligare dolda val under de dolda valen, hur exempelvis valet av ansikte kan avgöra vilka facial features som finns tillgängliga att välja mellan. Dessa ytterligare dolda val under valet av ansikte finns inte med i tabellen.

Valet av vilken klass avataren tillhör görs även det i början av spelet, i samband med resten av karaktärsskapandet. I WoW kallas dessa stridsklasser för *classes* och i FFXIV för *jobs*, men är mer

eller mindre motsvarande varandra. Vi kommer därför i fortsättningen referera till båda classes och jobs som klass. När du skapar din avatar i WoW är alla 12 klasser tillgängliga från start och du väljer en av dessa som avataren binder sig till resten av spelets gång. Dock är inte alla 12 klasser tillgängliga i alla raser, då inte alla raser kan spelas i alla klasser (Wowpedia, 2019). Detta skiljer sig från FFXIV där alla klasser är tillgängliga av alla raser och klaner. I FFXIV karaktärsskapande är det däremot bara 10 av de 20 klasserna tillgängliga vid start, men efter att du nått level 10 i din startklass är du dock fri att lära dig alla de resterande klasserna och fritt byta mellan dessa under spelets gång.

2.2.1.1 Utrustning

Spelaren kan i både WoW och FFXIV välja vilken utrustning avataren ska bära, något som i båda spelen kallas för *Equipment*. Utrustning täcker både det avataren bär (kläder, rustning, smycken etc.) och vapen till avataren. I FFXIV ingår även verktyg som utrustning (Final Fantasy XIV A Realm Reborn Wiki, 2017). Detta eftersom spelaren måste aktivt byta från avatarens vanliga stridsvapen till ett verktyg ifall spelaren vill utföra en förmåga bunden till en av klasserna som ingår under antingen *Disciples of the Hand* eller *Disciples of the Land*. Dessa unika klasser går att likna med det som kallas *Professions* i WoW, och är ytterligare färdigheter spelaren kan lära sin avatar utöver strid.

Utrustning kan även byta utseende beroende på om det är en man eller kvinna som bär den. Både i WoW och FFXIV finns det en återkommande trend i hur de kvinnliga versionerna av utrustningarna visa mer hud än männens.



Figur 3: En manlig och kvinnlig avatar som båda bär samma utrustningsset.

På grund utav hur klädernas utseende skiljer sig åt så kan det därför bli svårt om du vill ha ett specifikt utrustningsset, men så som det ser ut på det andra könet. FFXIV har kringgått det här problemet genom att dela upp utrustningsseten i två versioner av samma objekt, där båda versionerna går att bära oavsett kön. Ett exempel på detta är skoluniformerna som. FFXIV säljer i sin onlinebutik, där både versionen med byxor och den med kjol kan bäras av båda könen (Nelva, 2020).

Det finns två utrustningsset, ett som heter Collegiate Attire (Slacks) (Figur 4) och Collegiate Attire (Skirt) (Figur 5) där det ena setet kommer med byxor och den andra med kjol.



Figur 4: Utrustningssetet Collegiate Attire (Slacks) som bärs av både manliga och kvinnliga avatarer, samt tre olika raser.



Figur 5: Utrustningssetet Collegiate Attire (Skirt) som bärs av både manliga och kvinnliga avatarer, samt tre olika raser.

FFXIV har successivt öppnat upp fler utrustningsdelar för båda könen (Hashimoto, 2021). Se Figur 6 och Figur 7 för ytterligare exempel av utrustning som innan var bunden till ett av könen men nu är tillgängligt för båda.



Figur 6: Utrustningssetet Loyal Housemaid's Uniform som bärs av både manliga och kvinnliga avatarer, samt tre olika raser.



Figur 7: Utrustningssetet Loyal Butler's Uniform som bärs av både manliga och kvinnliga avatarer, samt tre olika raser.

Producern av FFXIV Naoki Yoshida har uttalat sig i hur de arbetar på att successivt öppna upp utrustningar för att inte vara könsbundna, då de hoppas förändra och utmana hur folk ser på könsuttryck (Alexandra, 2019). Han förklarar dock att det är en process som tar tid och pengar då de måste anpassa varje plagg så att de inte bara sitter bra på en man utan alla män inom alla raser. Han hoppas därför att spelare har tålamod med dem och deras utveckling.

Valet av ras kan även spela roll i valet av utrustning i FFXIV. *Hrothgar* och *Viera* kan nämligen bara bära ett få antal av huvudbonaderna i spelet på grund av deras annorlunda huvudform och öron. Det här är av en liknande anledning som varför det är svårt att låsa upp könsbundna kläder. De måste gå igenom objekt för objekt och se till att det ser okej ut på de nya rasernas huvuden.

Valet av klass kommer att avgöra vilken utrustning du kan bära och använda, då inte all utrustning går att bäras av alla klasser. Vilket material och typ av utrustning en klass kan bära stämmer ofta överens med hur klassen spelas i strid. Exempelvis behöver inte en klass som *Priest* som håller sig långt bak och helar allierade lika tåliga kläder som en *Warrior*-klass vars uppgift är att vara nära fienden och ta emot och göra skada. Därför har till exempel, en *Priest* i WoW utrustningar gjorda i tyg, medan en *Warrior* har rustning. Det gäller dock inte all utrustning, då det finns mer kosmetisk utrustning i båda spelen som främst används i spelens motsvariga kosmetiska system för utrustning.

Kosmetiska system för utrustning

Både WoW och FFXIV har kosmetiska system implementerade för att ändra utseendet på den utrustningen spelaren bär. I WoW heter systemet Transmogrification (även kallat Transmog) och i FFXIV heter det Glamour. Trots att systemen fungerar mer eller mindre likadant tillåter spelen olika mycket variation och restriktioner kring vad för utrustning som är tillgänglig och vad spelaren kan bära.

I FFXIV kan spelaren endast ha 15 förskapade utstyrselar vilket är färre än de 19 tillgängliga jobben samt de ytterligare 11 hantverk och samlar-klasserna i spelet. Eftersom din avatar i FFXIV kan lära och utnyttja alla tillgängliga jobb, innebär detta att du endast skapa unika utstyrselar till hälften av de tillgängliga jobben och klasserna din avatar kan ha. I WoW är gränsen höjd till 20 och då du dessutom endast är en klass per avatar så kan du skapa mycket mer variation för denna specialisering av avataren har.



Figur 8: Transmogrification i WoW.

Ett annat sätt som de två spelen skiljs åt i variationen av utrustningens utseende är funktionen att kunna färga din utrustning. I FFXIV kan du med förbrukningsvaror färga din utrustning till alla möjliga färger, vilket skapar en möjlighet till större kreativitet. I WoW kan du få viss utrustning i andra färger, men dessa är separata objekt som råkar dela samma utseende och endast byter färg. Du måste därför skaffa flera olika objekt som alla delar samma utseende, om du vill kunna byta dess färg.



Figur 9: Fyra olika sätt att färga samma topp i FFXIV.

3 Metodval

3.1 Forskningsstrategi

3.1.1 Vald forskningsstrategi

Studiens syfte är att undersöka immersion och identitet i WoW och FFXIV. För detta krävs insamling av kvalitativ data för att få en tillräckligt djup grund att stå på så att frågeställningen ska kunna besvaras. För att tillfredsställa dessa krav faller valet av forskningsstrategi på grundad teori.

Grundad teori beskrivs av Johannesson och Perjons som en forskningsstrategi där man inte utgår från en redan formulerad teori utan istället är utgångspunkten den empiriska datan där man genom analys genererar nya teorier (2014, s. 47). Denna forskningsstrategi lämpar sig väl för utforskande undersökningar där etablerade teorier inte existerar (ibid.), ett scenario som stämmer in på denna studies ämne där relativt lite forskning existerar om avatarers avatarers aspekter att uttrycka sig.

Ett viktigt tillvägagångssätt för grundad teori är att man är öppensinnad inför den data man ska analysera (ibid.), då det är viktigt att inga egna teorier eller antaganden kontaminerar de nya teorierna som framkommer under analysen. Detta var en utmaning för oss då de två spelen vi har valt att undersöka är spel som vi själva spelar, vilket är något vi måste ta hänsyn till inför varje analystillfälle för att säkerställa att våra kommande teorier är tillräckligt trovärdiga.

3.1.2 Alternativ av forskningsstrategier

Fenomenologi fokuserar på människors upplevelser och erfarenheter och har som mål att tolka dessa i relation till ett ämne. (Johannesson och Perjons, 2014, s 51). Precis som i grundad teori är det viktigt att man som forskare är öppensinnad och inte tillåter fördomar påverka analysen av data. För att tillåta personer fritt delge sina upplevelser används ostrukturerade intervjuer som datainsamlingsmetod, där de kan tala öppet om ett ämne utan påverkan från intervjuaren (ibid).

Denna forskningsstrategi hade varit ett intressant alternativ till grundad teori då båda strategierna utgår från att man inte har ursprungliga teorier, samt att den insamlade datan hade haft potential att vara av personlig och djupgående karaktär. Däremot var risken för att en stor del icke-relevant data skulle samlas in om respondenterna fick tala fritt i ostrukturerade intervjuer, vilket i sin tur hade bidragit till att försämra studiens validitet då vi inte längre hade haft tillräcklig kontroll över att den data som samlades in var relevant. Därav valdes denna forskningsstrategi bort till förmån för grundad teori tillsammans med en mer strukturerad datainsamlingsmetod.

3.2 Datainsamlingsmetod

3.2.1 Vald datainsamlingsmetod

För att kunna besvara forskningsfrågan behövs data innehållandes spelarens personliga berättelser om deras upplevelser och åsikter. Vi har då valt att använda digitala enkäter som huvudsaklig datainsamlingsmetod. Dessa digitala enkäter distribuerades i olika kommunikationskanaler där relevanta personer för denna studie befinner sig som kan och vill delta i studien

Johannesson och Perjons (ibid., s. 57) nämner några, för denna studie, relevanta fördelar med enkät som datainsamlingsmetod:

- Enkla att distribuera.
- Fördelaktiga för att samla in data från ett stort antal personer.
- Ingen/låg kostnad att distribuera.

Enkäten behöver innehålla öppna frågor som tillåter att deltagaren själv får formulera sina svar, vilket kommer ställa krav på hur våra frågor är utformade. Enkäten kommer tillåta deltagaren att bifoga en bild på sin avatar som är användbar under analysdelen.

En utstickande nackdel som Johannesson och Perjons nämner angående enkäter är att det kan vara svårt att nå en hög svarsfrekvens (ibid.). Deltagare kan till exempel av tidsskäl välja att inte svara på en ställd fråga och sedan skicka in enkäten, vilket gör en analys av den ställda frågan omöjlig.

3.2.2 Respondenter

Eftersom vi i denna studie valt att fokusera på WoW och FFXIV är det personer ur dessa spelarbaser som enkäten riktar sig mot. En potentiell deltagare bör spela något av dessa spel åtminstone några timmar per vecka för att kunna bidra med relativt kvalitativa svar på ställda frågor. Om den potentiella deltagaren uppfyller det precis nämnda men slutat spela något av dessa spel är hen fortfarande lämplig att delta i enkäten då hen fortfarande kan delge sina upplevelser och erfarenheter från sin speltid. Frågorna i enkäten var riktade mot just de här två spelen, vilket gör att om man spelar ett annat men liknande MMORPG (exempelvis *Elder Scrolls: Online*), kommer man inte vara lämplig för att besvara enkäten.

Enkäten kan besvaras av alla oavsett kön och ålder, detta då denna studie anser dessa två faktorer som intressant data som kan användas vid senare analys.

3.2.3 Alternativa datainsamlingsmetoder

Studien hade kunnat tillämpa semistrukturerade intervjuer som datainsamlingsmetod. Intervjuer tillåter forskare att samla in mer djupgående och komplex data samt att svarsfrekvensen är, till skillnad från enkäter, normalt väldigt hög (ibid., s. 58). I en semistrukturerad intervju ställs öppna frågor som låter respondenten svara fritt och intervjuaren kan utefter givna svar välja att ställa följdfrågor eller ställa en annan fråga som skulle ställts längre in i intervjun (ibid.).

Strukturerade intervjuer fungerar likt en enkät där frågorna ställs i en specifik ordning och respondenten svarar genom att välja mellan redan fördefinierade svar (ibid.). Detta hade varit ett mindre effektivt alternativt till semistrukturerade intervjuer då studiens syfte inte hade tillgodosetts om respondenterna inte hade fått svara med sina egna ord på ställda frågor. Ostrukturerad intervjuer tillåter en respondent att fritt tala om ett specifikt ämne utan att intervjuaren lägger sig i för mycket (ibid.), vilket heller inte hade tjänat studiens syfte lika väl som den semistrukturerade varianten då en viss kontroll var nödvändig för att få tillräckligt relevanta svar.

Johannesson och Perjons nämner även att den som leder intervjun måste vara medveten om sina personliga attribut då det kan ha en effekt på vad och hur mycket information deltagaren är villig att delge. Även platsen där intervjun sker kan ha oönskade effekter som påverkar deltagaren (ibid.) och på grund av dessa anledningar valdes denna datainsamlingsmetod bort.

3.3 Analysmetod

Enkäterna kommer att innehålla både kvantitativ och kvalitativ data och vi kommer att använda två olika analysmetoder: deskriptiv statistik för den kvantitativa delen och tematisk analys för den kvalitativa delen.

3.3.1 Tematisk analys

Braun och Clarke beskriver tematisk analys i sin bok *Using thematic analysis in psychology* som en metod för att identifiera och analysera mönster i kvalitativ data (2006, s. 79). Författarna delar upp analysmetoden i sex olika steg:

1. Bekanta sig med sin data genom att läsa igenom den insamlade datan.
2. Skapa relevanta koder utifrån den insamlade datan.
3. Identifiera teman utifrån koderna.
4. Analysera identifierade teman.
5. Definiera och namnge identifierade teman.
6. Skapa en slutgiltigt rapport av analysen.

Vår analys av enkäterna genomfördes efter dessa sex steg där vi först läste igenom alla kvalitativa svar och skapade koder som ökade i frekvens ju mer vi analyserade detta. Koderna delades sedan upp i kategorier för att samla relaterade koder för att sedan delas in i varsitt tema tillsammans med andra relevanta kategorier i förberedelse för slutanalysen.

3.3.2 Deskriptiv statistik

Johannesson och Perjons beskriver deskriptiv statistik som en analysmetod för att beskriva kvantitativ data genom att sammanfattningsvis presentera datan via olika former av tabeller (Johannesson och Perjons, 2014, s. 62). Olika visuella presentationer används i denna analysmetod, så som tabeller och diagram för att beskriva en samling data. I studiens fall handlar det om att beskriva svarsresultaten från de kvantitativa svarsresultaten från enkäterna och använda dessa som underlag i diskussionen.

3.3.3 Alternativa analysmetoder

Från början var tanken att analysera svaren på enkäterna genom att tillämpa innehållsanalys. Johannesson och Perjons beskriver innehållsanalys som ett sätt att "kvantifiera innehåller av en text eller annan kvalitativ data" (2014, s. 64). Innehållsanalys definieras av Denscombe (2014, s. 281) som en process bestående av sex steg:

1. Välj en text att analysera.
2. Dela upp texten i enheter; ord, meningar eller hela paragrafer.
3. Skapa kategorier relevanta för forskningsfrågan.
4. Koda enheterna och placera in dem i kategorierna.
5. Räkna frekvensen av enheter i varje kategori.
6. Analysera texten utifrån enhetsfrekvensen i varje kategori.

I detta fall skulle det inneburit att tillämpa innehållsanalys på de kvalitativa svaren från enkäterna. Att innehållsanalysmetoden byttes ut hade att göra med hur den insamlade datan var strukturerad. Det fanns ingen anledning att analysera de kvalitativa svaren igen då den ursprungliga analysen visade sig vara tillräcklig. Därav valdes innehållsanalys bort som analysmetod.

3.4 Metodtillämpning

Två separata digitala enkäter skapades genom Google Forms utefter de förbestämda frågorna. Google Forms valdes för enkel iteration, distribution, sammanställning av svar samt möjligheten att kunna arbeta flera personer i samma enkät samtidigt. Detta underlättade vårt arbete som mestadels sköts via internet hemifrån så att vi kunde fortsätta samarbeta på samma enkäter. Genom enkäten informerades respondenterna angående studiens syfte, deras frivilliga deltagande, deras anonymitet och mängden tid enkäten estimerades att ta. Detta frivilliga deltagande samt anonymitet valdes för att säkerställa att inga etiska konsekvenser skulle orsakas.

För att enkäterna skulle innehålla relevanta frågor genomfördes ett pilottest av en av enkäterna för att säkerställa frågornas relevans och resultatets validitet. Eftersom båda enkäterna innehöll samma frågor men med termer specifika för antingen WoW eller FFXIV gjordes endast ett pilottest på en av enkäterna. Pilottestet gav nyttig feedback som användes för att göra ändringar i enkäten innan distribution. Enkäterna distribuerades genom inlägg på den sociala kanalen Twitter, via onlinetjänsten SurveySwap.io samt genom att skicka ut enkäter till specifika personer som uppfyllde ställda krav. Inläggen på Twitter gjordes en per enkät med uppmaningen att FFXIV respektive WoW-spelare gärna fick ta tiden att svara på enkäten om så önskades. Twitter valdes på grund av lätt spridning genom kommentarer, gillningar och delningar som då kan nå ytterligare respondenter. SurveySwap.io var ett förslaget verktyg av extern part men resulterade endast i en respondent, medan utskicket till specifika personer resulterade i en mindre andel av respondenter.

Google Forms sammanställer och analyserar datan automatiskt genom att göra Google Sheets-tabeller över svaren för de två enkäterna. Först korrekturläses datan för eventuella felstavningar i fritextsvar som till exempel vilket land respondenten kommer ifrån samt kategorisera svar som urskiljde sig från de förskapta svarsalternativen. Ett exempel på detta är i frågan angående respondentens kön, då i frågan om kön alternativet "annat" finns med möjligheten att göra en kommentar. Dessa svar behövdes alltså skapas ytterligare en kategori för.

Därefter startade processen av att sammanställa datan. Den kvantitativa datan sammanställdes i olika former av tabeller och diagram som senare analyserades med deskriptiv statistik som analysmetod. För den kvalitativa datan krävdes fler steg, då vi valt att använda oss av en tematisk analys som analysmetod. Stegen för analysen gjordes utifrån de sex olika stegen i Braun och Clarkes bok *Using thematic analysis in psychology* (2006, s. 79). Till att börja lästes datan igenom för att sedan skapa relevanta koder. Koderna sorterades in i kategorier som underlättar identifieringen av teman i datan. Efter det att alla koder, kategorier och teman identifierats och namngivits kunde rapporten kring resultatet skapas.

3.5 Forskningsetiska aspekter

Studien eftersträvar att följa forskningsetiska aspekter definierat i "*The Good Research Guide*" (Denscombe (2014), där Denscombe skriver om om vikten av att inga deltagare ska ta skada på grund av sitt deltagande i en studie. För att minimera denna risk är det av största vikt att;

- deltagare förblir anonyma
- data behandlas konfidentiellt
- deltagarna förstår studiens och deras deltagandes syfte
- deltagande är frivilligt.

De digitala enkäterna var strukturerade efter dessa riktlinjer och innehöll information om studiens syfte, att deltagandet var anonymt och frivilligt samt att de svar som angavs endast skulle ses av forskarna för denna studie. Ingen data samlades in som kunde användas för att identifiera enskilda personer, varken genom en specifik svar eller genom olika kombinationer av svar. Alla data som samlades in kom från personer som gav sitt samtycke till att delta.

Denscombe förstätter med att definiera riktlinjer för hur man bör gå tillväga som forskare (Denscombe, 2014, s.22). Det är viktigt att man;

- håller sig inom lagens ramar
- är öppna och ärliga i sin kommunikation med deltagare
- upprätthåller god forskningsstandard gentemot forskningskollegor och inte manipulera framtagna resultat.
- inte utsätter sig själv eller sina kollegor för fara i jakten på data.

Studien har inte varit i någon riskzon att överträda någon lag författad av Sveriges riksdag. Vi har varit tydliga i vår kommunikation med deltagarna om studiens syfte och nämnt våra kontaktuppgifter ifall någon deltagare skulle vilja komma i kontakt med oss. Ingen ursprungsdata har manipulerats på något sätt utan enbart sammanställts i tabeller för att beskriva enkäternas resultat.

4 Resultat

I följande kapitel kommer resultaten från enkäterna presenteras. Svar på frågor med fördefinierade svar och värden presenteras i diagram medan svar med löpande text presenteras i en tabell av identifierade teman, kategorier och koder.

Två separata enkäter delades ut, en för personer som spelar FFXIV och en för personer som spelar WoW. 63 personer svarade på FFXIV-enkäten och 8 personer svarade på WoW-enkäten. Denna differens bör tas i beaktning vid läsning och tolkning av resultat.

4.1 Identifierade teman, kategorier och koder

Dessa teman, kategorier och koder togs fram från de frågor där respondenterna fick svara fritt i löpande text, istället för fördefinierade svar och värden. Under är en tabell som sammanfattar alla koder som identifierades i svaren för båda enkäterna, vilken kategori dessa tillhör och sedan vilket tema kategorierna tillhör. Längst till höger visas en sammanställning av hur många gånger koden förekommer som svar i enkäterna.

Baserat på alla frågor har vi har identifierat 6 teman, 22 kategorier och 92 koder.

			Antal
Visuellt Uttryck	Värdesätter visuellt uttryck	Visuellt tilltalande	100
		Estetik är viktigt	41
		Jobbets estetik	35
		Min avatar uttrycker sig mer än jag gör (i kläder och utseendet) / Jag uttrycker mig inte som min avatar	23
		Passar för karaktären/klassen/jobbet/rollspel	15
		Kreativ frihet ökar nöjet	14
		Skapa en unik avatar	12
		Viktigt att få uttrycka sig	11
		Anpassar utseendet beroende på situation/säsong/humör	9
		Rasens estetik	8
		Min avatar uttrycker sig mer än jag gör (i andra sätt än kläder)	8
		Rollens estetik	6
		Det visuella/utrustning	6
		Frihet att se ut som man vill	5
		Estetisk frihet	5
		Jobb över roll	4
		Bidrar med variation i utseende	3
		Återskapa en vision	2
		Mer utrustning tillgänglig	1
		Bryr sig inte om spelvärden	1
Spelupplevelse	Värdesätter gameplay-förhöjande aspekter	Hjälpa andra/Göra vad som behövs	37
		Gillar jobbet/Passar min spelstil	34
		Lättare/mindre press	19
		Spelvärden	10
		Komplett karaktär	9
		Njuter av friheten att kunna uppleva allt i spelet	8
		Elimineringsprocess pga spelstil	8
		Verkade passa min spelstil	7
		En utmaning	5
		Liknade jobb i tidigare spel	4
		Gillar variation	4
		Skaffa en jobb-specifik mekanik	3

		Förstå jobbet bättre för att kunna hjälpa andra	2
		Spelade klart det andra jobbet	1
		Rekommenderad av en vän	1
		Elimineringsprocess pga tillgänglighet	1
	<i>Tidigare preferens</i>	Tidigare preferens	13
	<i>Testa nytt</i>	Testa någonting nytt	33
		Ny tillgänglig ras	2
	<i>Försämrade spelupplevelse</i>	Låg nivå på utrustningen påverkar teamet	1
	<i>Förhöjd spelupplevelse</i>	Roligt om utseendet inte passar en särskild situation	14
		Uppmanar till experimentation och variation i spelet	6
		Behöver inte göra en ny avatar/spela igenom spelet igen	5
		Märker de konstiga ras och jobb kombinationerna men ser det som någonting roligt	3
		Blir ingen brist inom rollerna / Mer jämnt mellan spelare	3
		Får dig att känna dig mäktig	1
	<i>Ej tillgängligt innehåll</i>	Det andra jobbet var inte tillgängligt	1
Immersion	<i>Opåverkad immersion</i>	Bryr mig inte om utseendet inte passar en särskild situation	47
		Bryr mig inte om utseendet inte passar en särskild situation, men skulle inte göra det själv	10
		Önskar det var standarden / Anledningen de spelar spelet	6
		Det är okej för nykomlingar att inte anpassa utseendet efter situation, men veteraner borde försöka mer	1
		Bryr mig inte om utseendet inte passar en särskild situation, om det inte fanns en klädkod	1
	<i>Leva sig in i avataren</i>	Historia för spelvärlden	18
		Spelvärden, men förändra utseende genom glam	15
		Rollspel	7
		Baserat på en redan existerande karaktär	6
		Passar Final Fantasy-universumet	3
		Frihet att rollspela/passar karaktären	3
		Ville inte byta ras på grund av immersion men gjorde det senare tack vare ny ras	1
	<i>Förhöjd immersion</i>	Hjälper immersion och känslomässig anknytning	8
		Adderar till immersionen	1
	<i>Bruten immersion</i>	Bryter immersionen	10
		Det stör mig om utseendet inte passar en särskild situation	7
		Känns bra ifall raser hade passande jobb	2
		Negativ till att alla raset kan ha alla jobb	1
Identitet	<i>Vara unik</i>	Friheten att kunna skapa vilken karaktär du än vill	4
		Leda gruppen/Vara en viktig del i gruppen	3

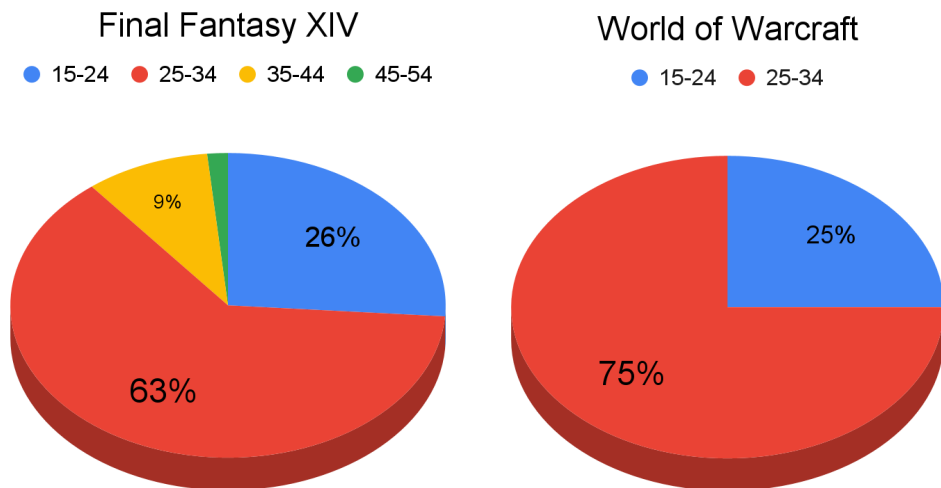
	<i>Projicera sig själv på avataren</i>	Baserat på spelarens riktiga kön	30
		Relaterbart	4
		Jag hade burit vissa utstyrselar min avatar bär om möjligt (t.ex. mer normal glam)	4
		Baserad på mitt verkliga utseende	2
		Passar vem jag är	1
		Obekväm med det andra könet	1
	<i>Projicera ett ideal på avataren</i>	Baserat på ett ideal	1
	<i>Normbrytande</i>	Normbrytande könsuttryck	5
		Bryta stereotyper	3
	<i>Identitetsuppfattning</i>	Förstå andra	4
	<i>Annan identitet genom avatar</i>	Representera sig själv på ett annat sätt än den riktiga världen	7
		Är mer utåtriktad i spelet / Det är lättare att socialisera i spelet	5
		Kan inte uttrycka på samma sätt	3
		Genderbending	3
		Min avatar är mer tillbakadragen än jag är	2
		Min avatar uttrycker sig så som jag önskade jag gjorde (i kläder och utseende)	2
<i>Ingen specifik åsikt</i>	<i>Varken positiv eller negativ</i>	Ingen anledning/Bryr mig inte	7
		Ingen åsikt	5
		Ingen anledning	4
		Varken positiv eller negativ	2
		Ingen särskild anledning	1
		Gillar det om valet erbjuds, men påverkar inte den känslomässiga anknytningen	1
		Gillar det men anser inte att det är viktigt	1
Socialt	<i>Memes</i>	Memes	1
	<i>Gruppträck</i>	Gruppträck	1

Tabell 1: Sammanställning av teman, kategorier och koder från den tematiska analysen.

4.2 Demografi

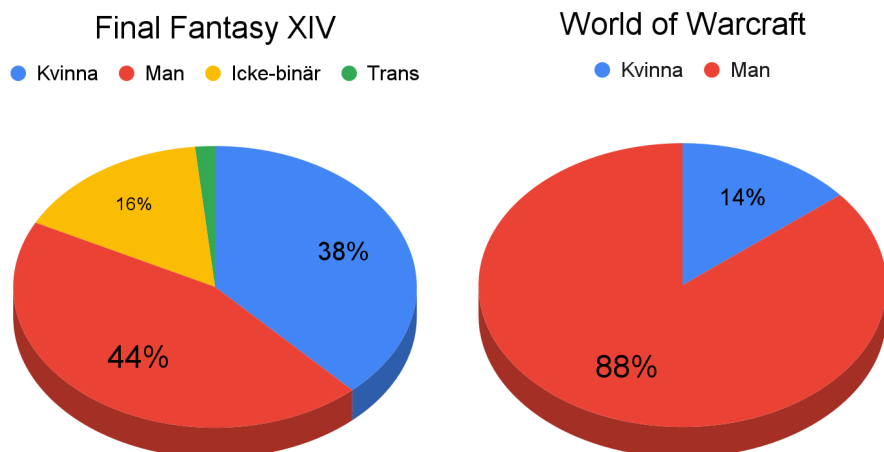
Nedan följer en presentation av respondenternas demografi:

4.2.1 Åldersfördelning



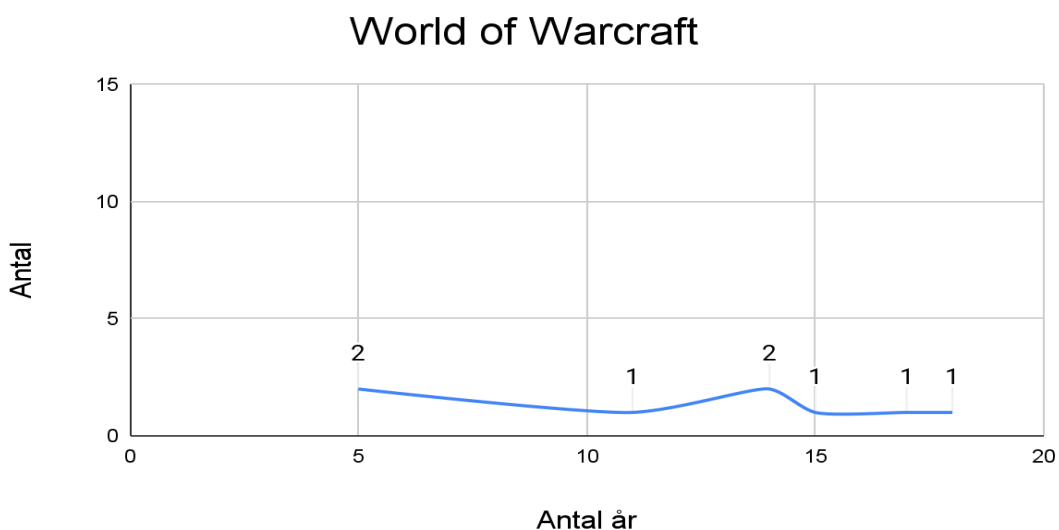
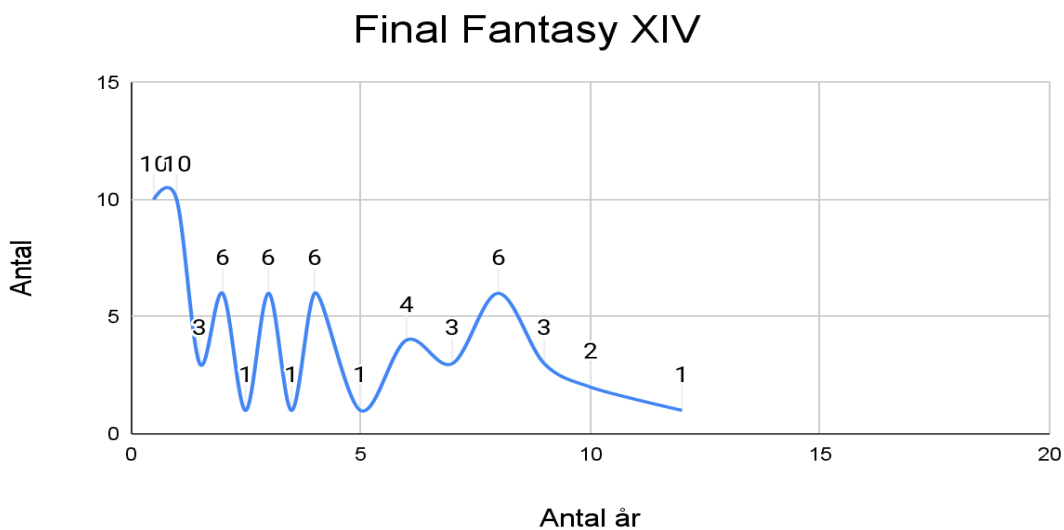
Bland båda spelens respondenter var den största andelen 25–34 år gammal och den näst största åldersgruppen var 15–24 åringarna.

4.2.2 Könsfördelning



Bland båda spelens respondenter var majoriteten män, men i WoW-enkäten var skillnaden mellan män och kvinnor betydligt större. I WoW-enkäten var 88 % av respondenterna män och 14 % kvinnor, jämfört med FFXIV-enkätens mer balanserade resultat av 43 % män och 38 % kvinnor. 15 % av FFXIV-responenterna svarade att de identifierar sig som icke-binär och 2 % specifikt trans. Ingen av WoW-responenterna svarade att de identifierade sig som icke-binär eller trans.

4.3 Antal år sedan respondenterna började spela respektive spel



Av FFXIV-enkätens respondenter hade majoriteten spelat spelet antingen 1 år eller mindre än 1 år.

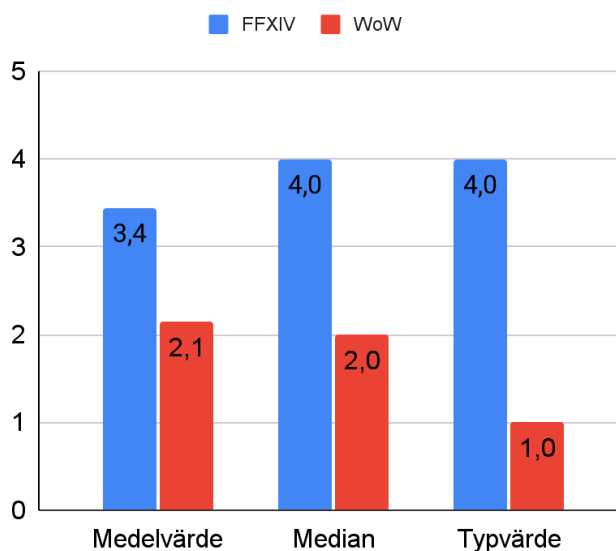
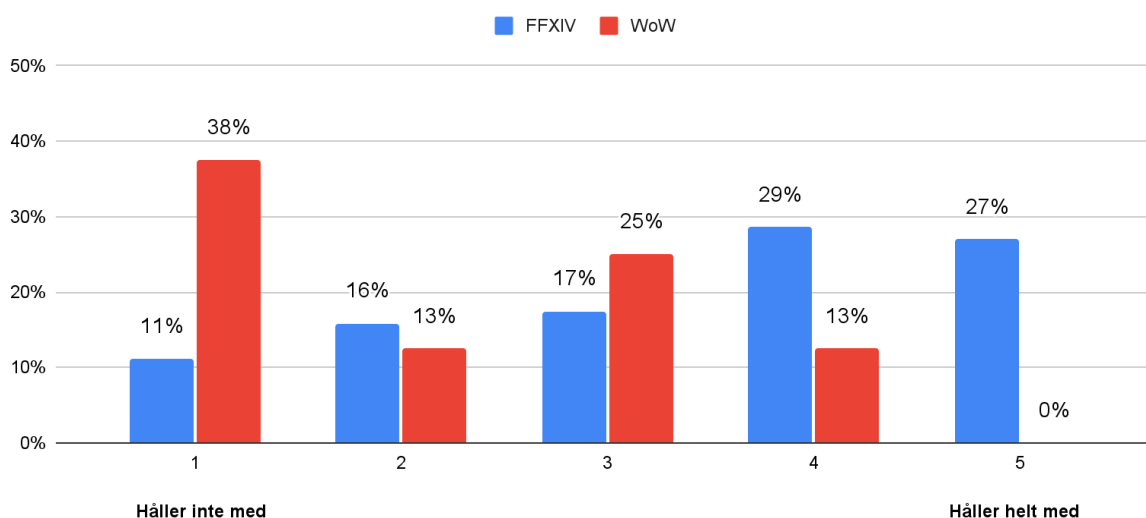
Vanligaste svaret av WoW-enkätens respondenter hade mer spritt svar där 2 respondenter svarat 5 år och 2 andra 14 år, resterande 4 respondenter valde alla varsitt antal år: 11, 15, 17 och 18.

4.4 Jag ser min avatar som...

Tre frågor ställdes i syfte att undersöka hur respondenterna såg på sin relation till sin avatar. Frågorna ställdes som påståenden och svarsalternativen som erbjöds var mellan 1–5, där 1 innebar att deltagaren inte alls höll med om påståendet medan 5 innebar att deltagaren höll helt med.

4.4.1 "Jag ser min avatar som en representant av mig själv i spelvärlden och jag pratar om min avatar i tredje person".

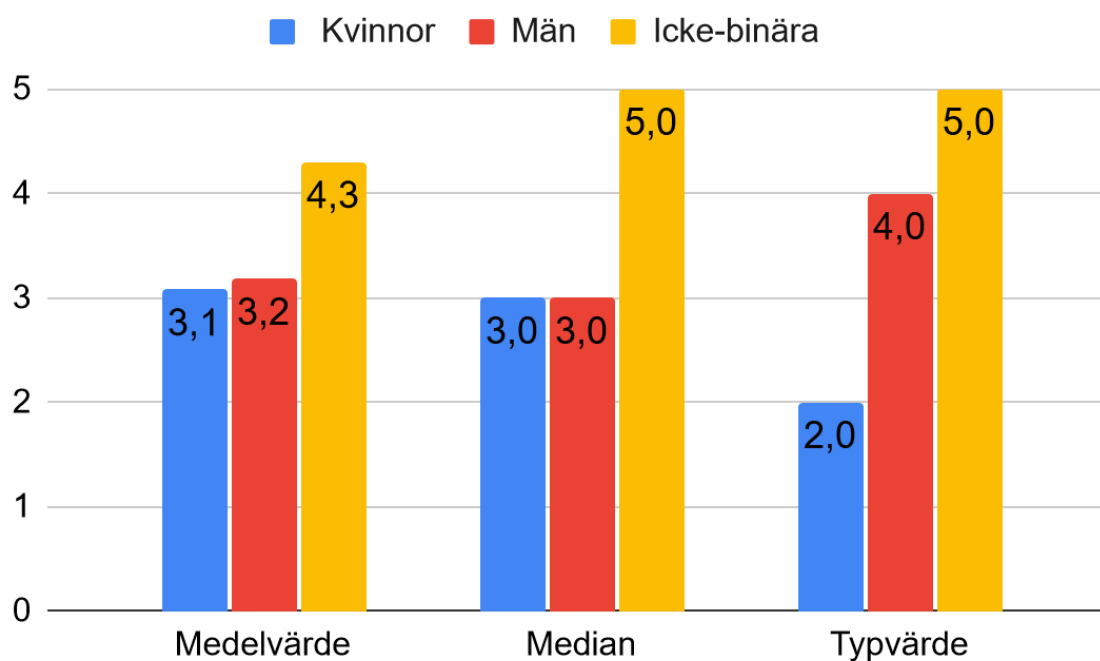
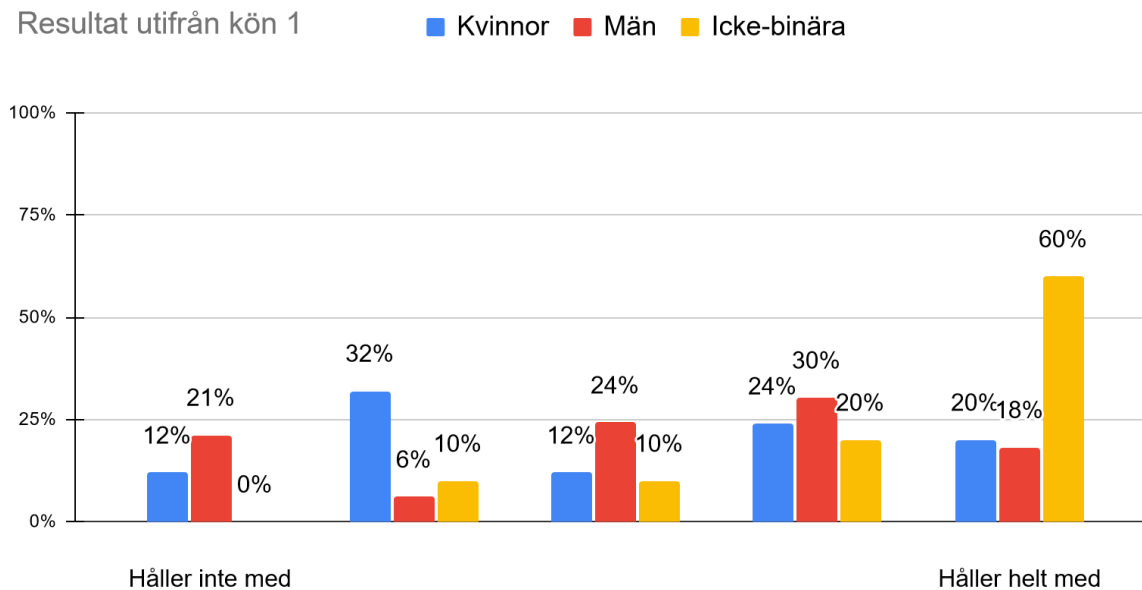
4.4.1.1 Baserat på spel



På frågan om respondenten såg sin avatar som en representant av sig själv i spelvärlden höll 56 % av FFXIV-responenterna med helt eller delvis. Strax över hälften av svaren från WoW-responenterna befann sig på den lägre delen av spektrumet, där man inte höll med om påståendet. FFXIV-respdondenter var mer benägna att hålla med om påstende än vad WoW-responenterna var.

4.4.1.1.2 Baserat på kön

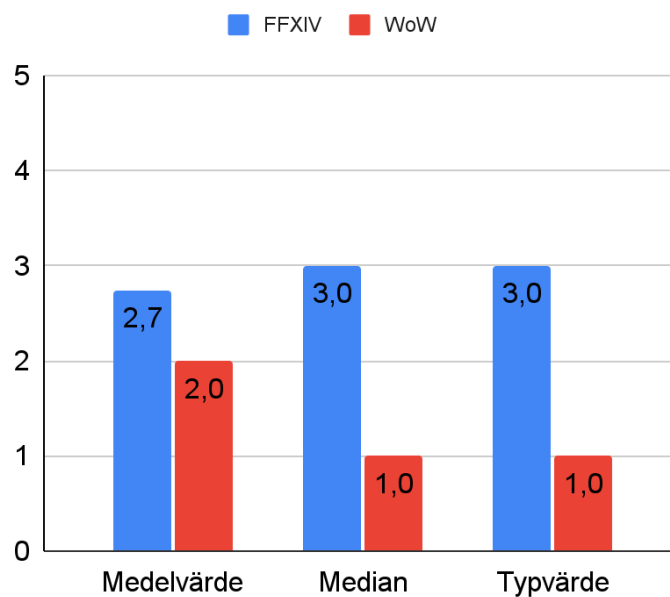
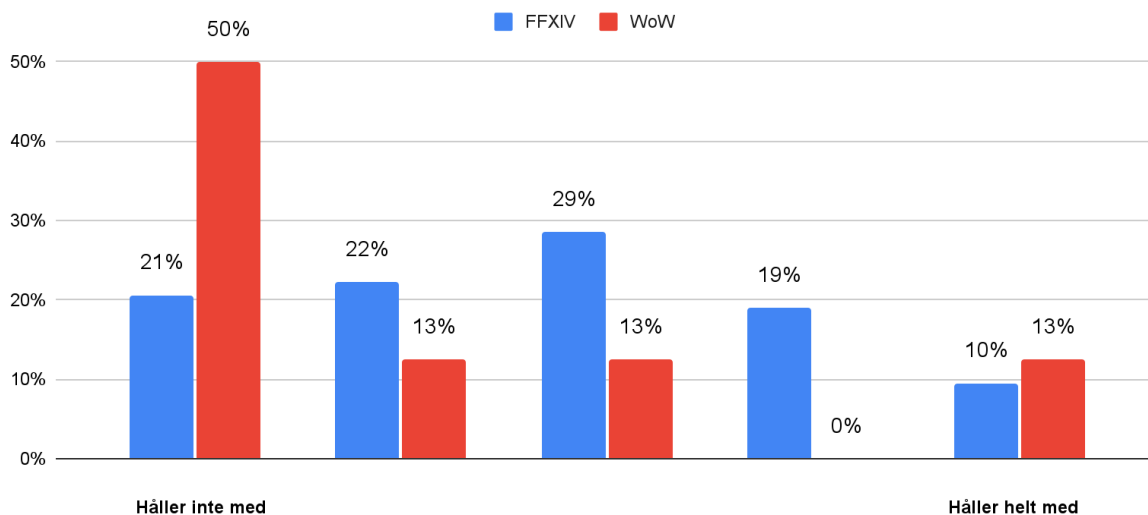
Resultat utifrån kön 1



Ser man enbart på kön kan man se att personer som identifierade sig som antingen man eller kvinna var neutrala till påståendet medan personer som identifierade sig som icke-binära var mer benägna att se sin avatar som en representation i spelvärlden och prata om avataren i tredje person.

4.4.2 “Jag ser min avatar som en representation av mig själv, där min avatars egenskaper liknar mina egna.”

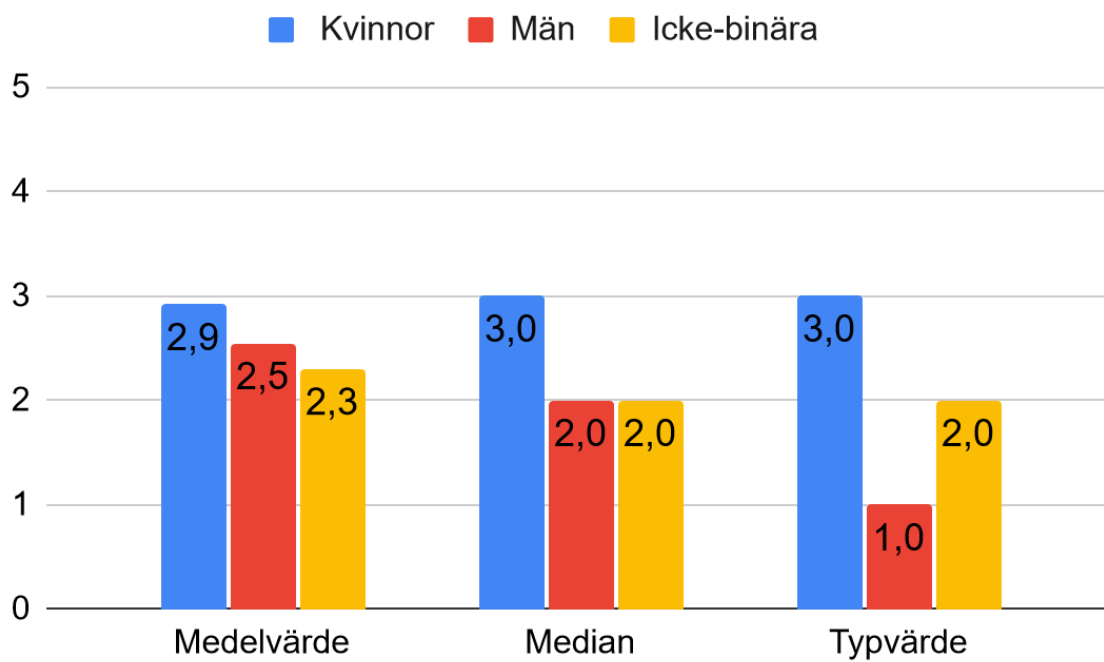
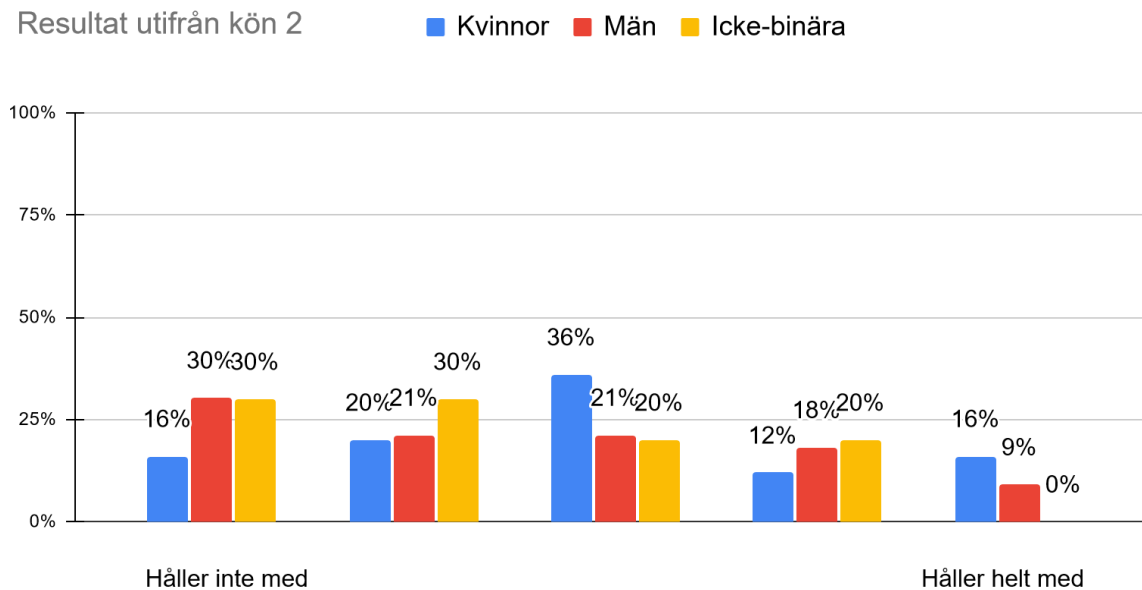
4.4.2.1.1 Baserat på spel



På frågan om respondenterna såg sin avatar som en representation av sig själv där avatarens egenskaper liknande sina egna höll en majoritet av WoW-responenterna inte alls med. FFXIV-responenterna var med utspridda där svaren vissa inte alls höll med om påstående, vissa var neutrala medan vissa höll helt eller delvis med.

4.4.2.1.2 Baserat på kön

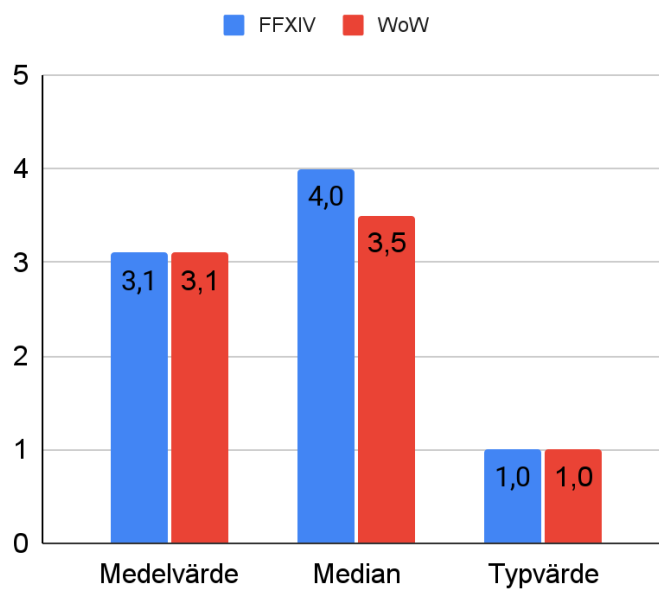
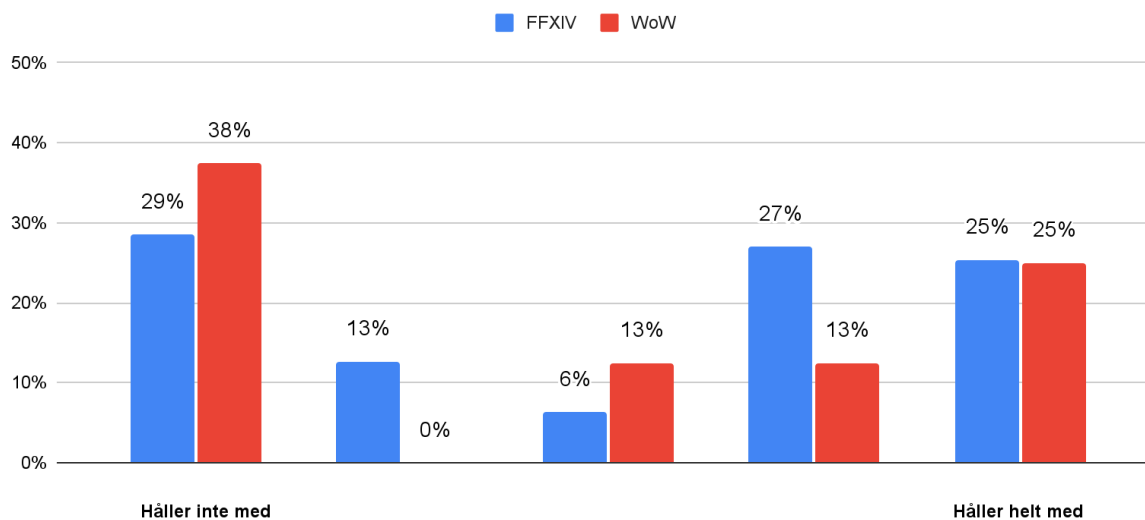
Resultat utifrån kön 2



Övergripande var det ingen grupp som höll med om påståendet utan majoriteten av alla könsgrupper låg på den lägre delen av spektrumet.

4.4.3 “Jag ser min avatar som mig själv. Jag och avataren är samma person.”

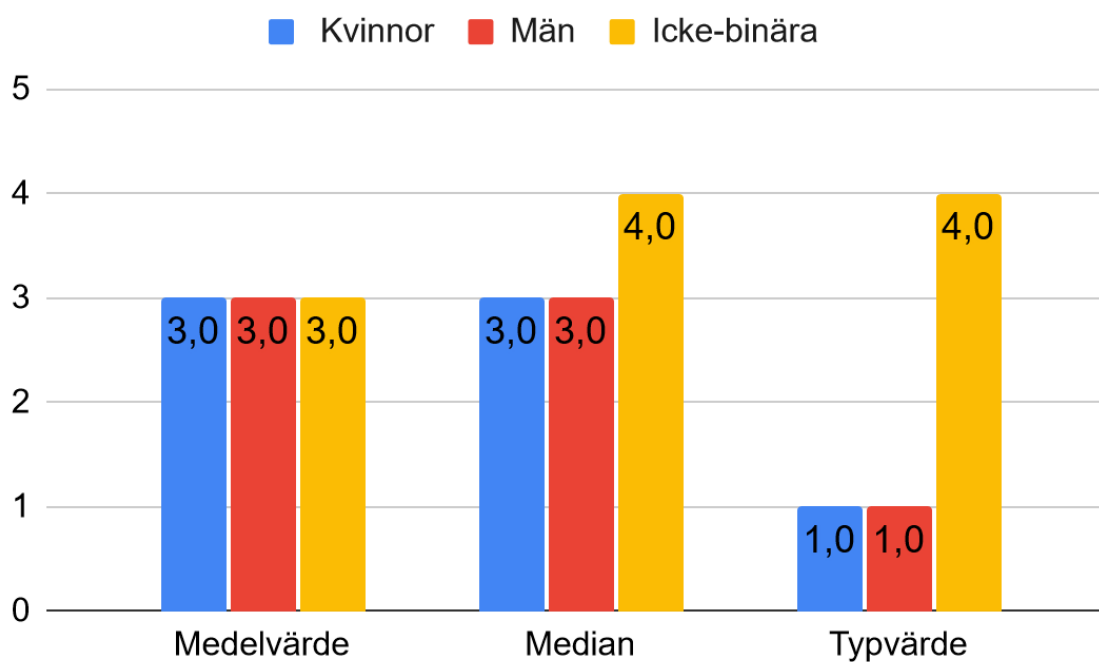
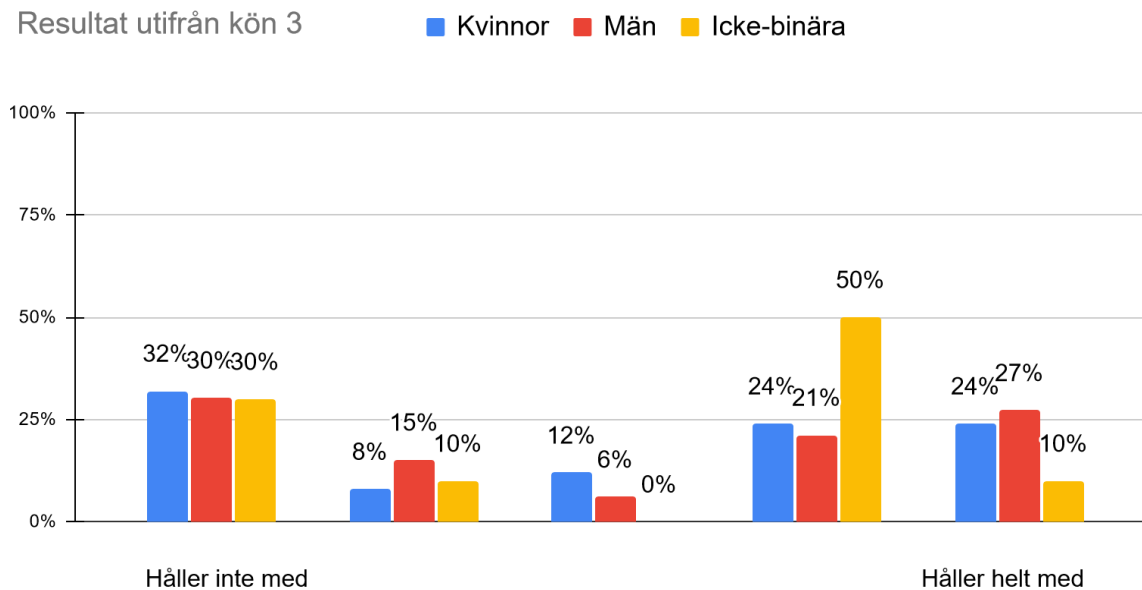
4.4.3.1.1 Baserat på spel



På frågan om respondenterna såg att deltagaren och avatar var en och samma person höll mer än 50 % av FFXIV-responenterna med om påståendet helt eller delvis. Majoriteten av WoW-responenterna höll antingen med om påståendet helt eller inte alls.

4.4.3.1.2 Baserat på kön

Resultat utifrån kön 3

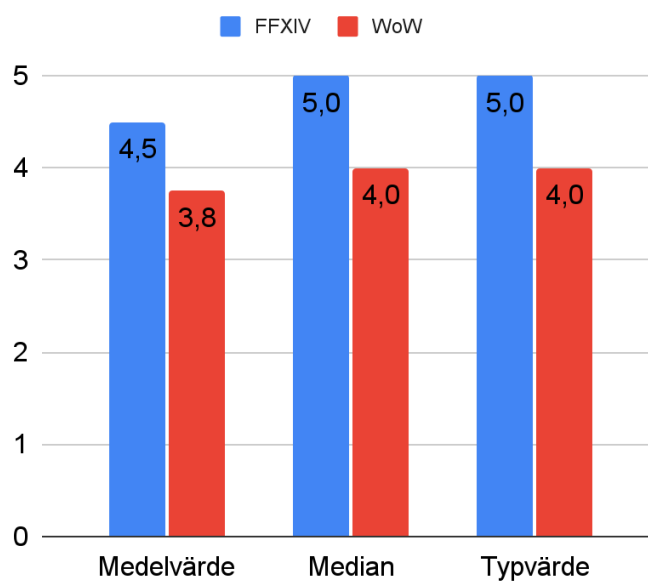
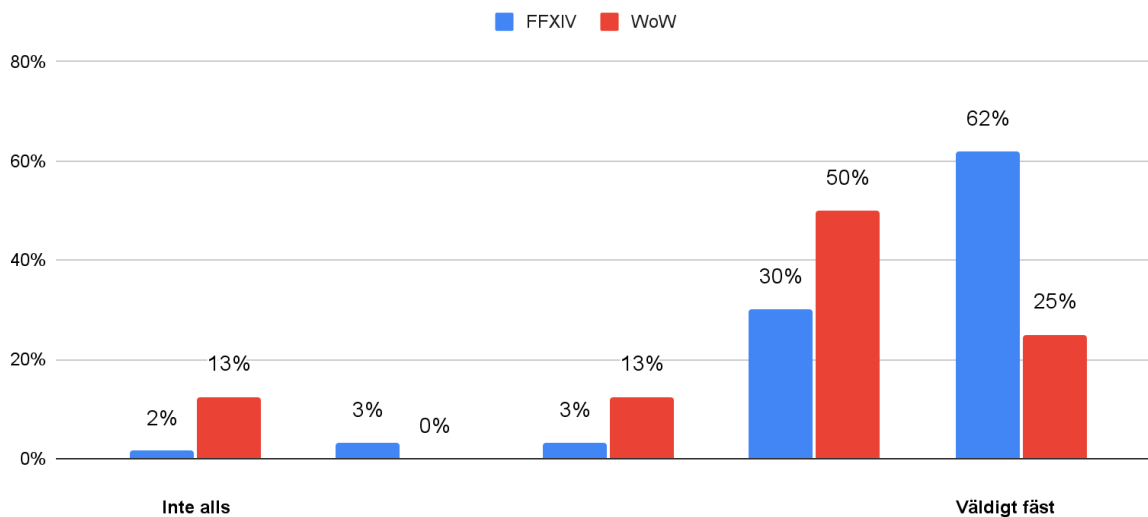


Utslaget på kön är det lika utspritt där vissa personer inte alls höll med om påståendet medan andra höll helt med. Icke-binära personer var aningen mer benägna att hålla med om påståendet men det fanns en representation från de resterande könsgrupperna i den högre delen av spektrumet.

4.5 Den emotionella kopplingen till avataren

För att undersöka respondenternas emotionella kopplingen till sin avatar ställdes följande fråga: *“Hur känslomässigt fäst är du till din avatar?”*

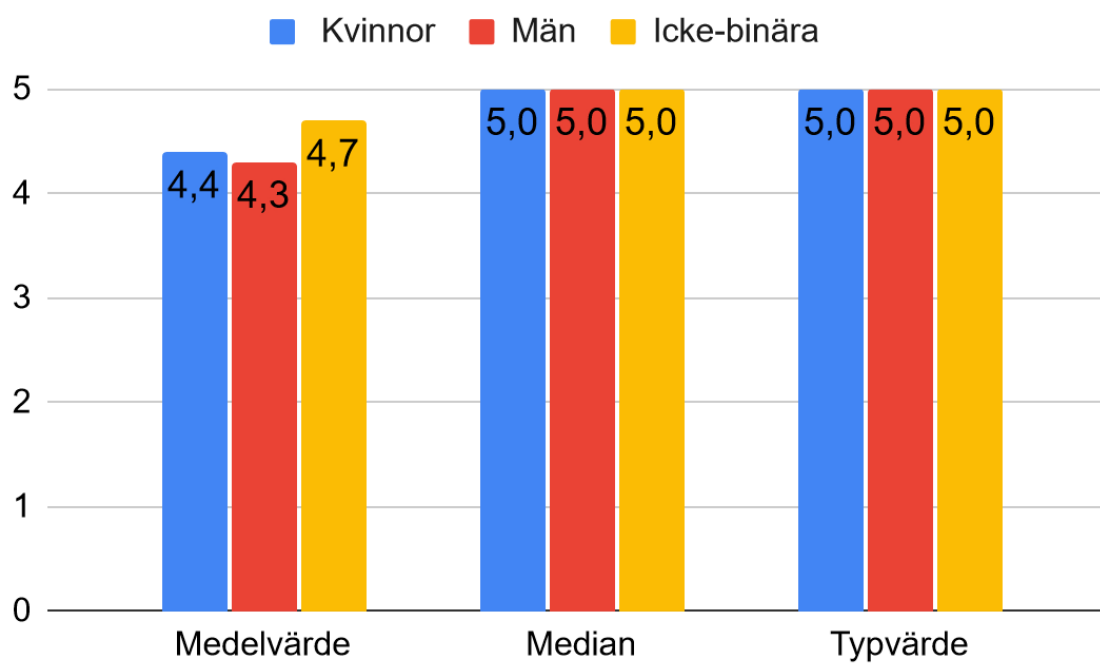
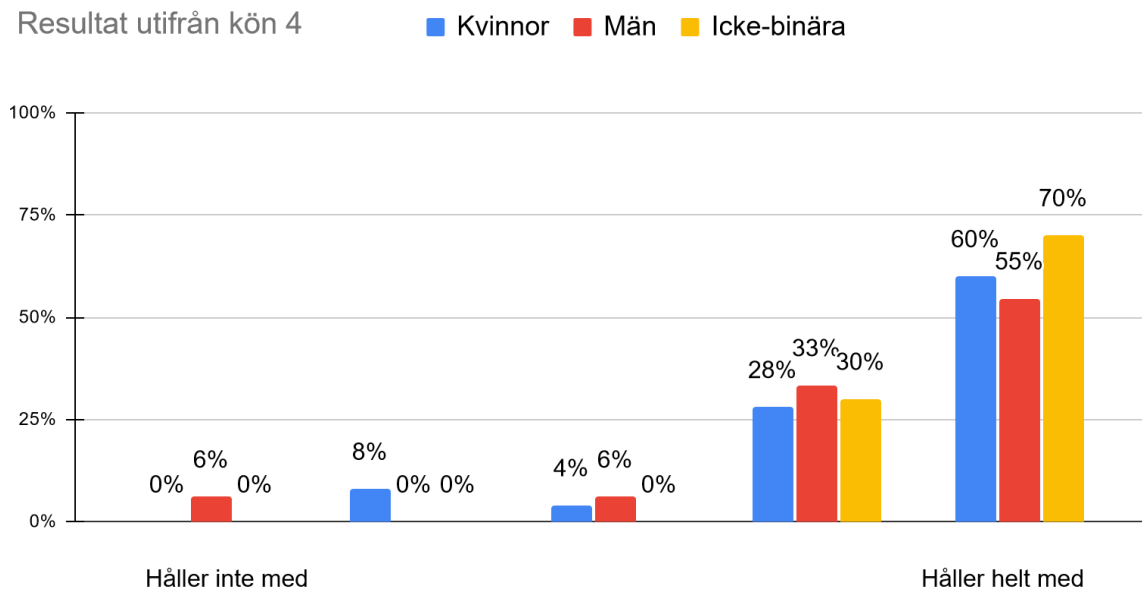
4.5.1.1 Baserat på spel



Resultatet visar att både WoW- och FFXIV-responenterna generellt är väldigt eller ganska fästa vid sina avatarer, men att FFXIV-responenterna utgör den majoritet som är har en stark emotionell koppling till sin avatar.

4.5.1.2 Baserat på kön

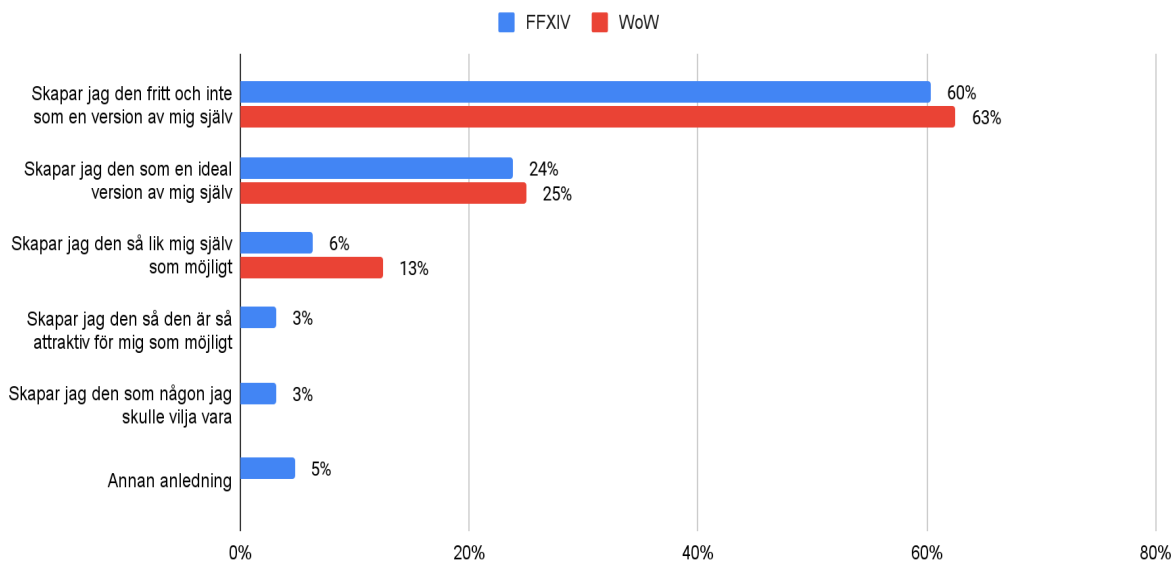
Resultat utifrån kön 4



Resultatet visar att majoriteten av respondenterna från båda spelen är ganska eller väldigt emotionellt fästa vid sina avatarer.

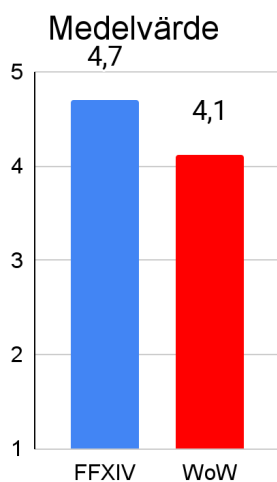
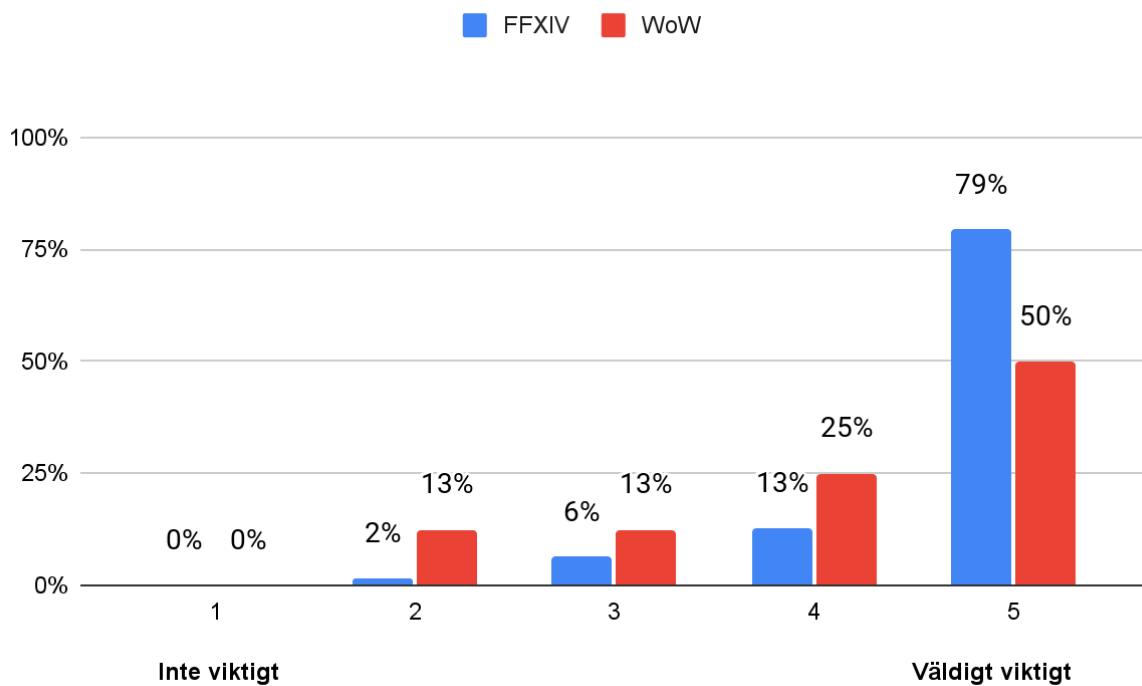
4.6 “När jag skapar en avatar...”

Frågan ställdes för att få en uppfattning om hur respondenternas resonerar vid skapandet av en ny avatar.



Majoriteten hos både FFXIV- och WoW-responenterna svarade att de skapar sin avatar fritt och inte som en version av sig själva. En mindre andel svarade att man skapade avataren som en ideal version av sig själv medan en låg andel uppgav andra resonemang.

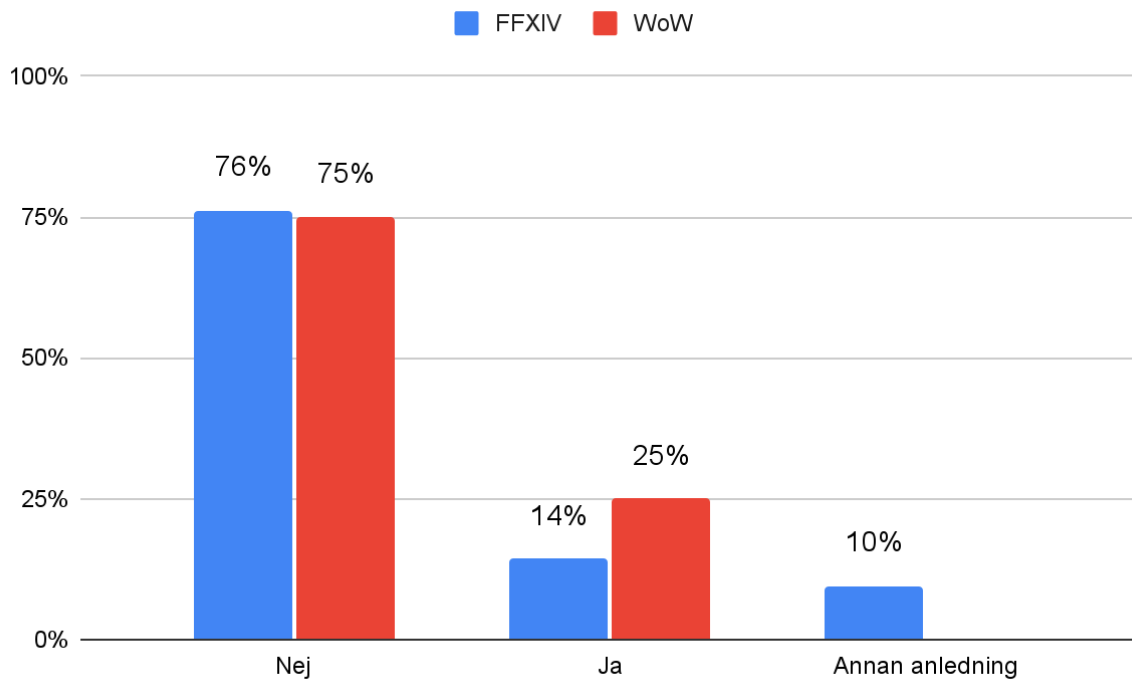
4.7 Vikten av avatarens fria visuella uttryck



Resultatet visar att man i båda enkäterna ansåg man att avatarens fria visuella uttryck var väldigt viktigt, speciellt bland FFXIV-spelare.

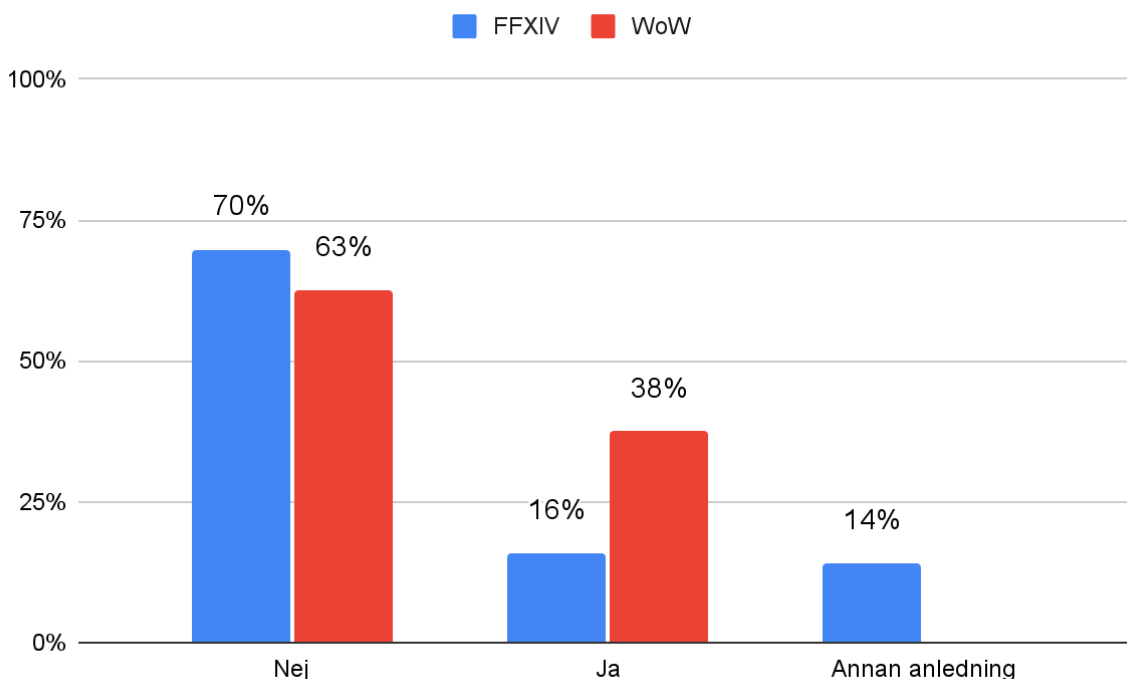
4.8 Val av...

4.8.1 “Alla roller kan inte bära all utrustning. Var detta något som avgjorde ditt val av roll?”



Majoriteten av respondenterna från båda enkäterna svarade att valet av roll inte påverkades av rollens möjlighet att använda all utrustning som finns i spelen.

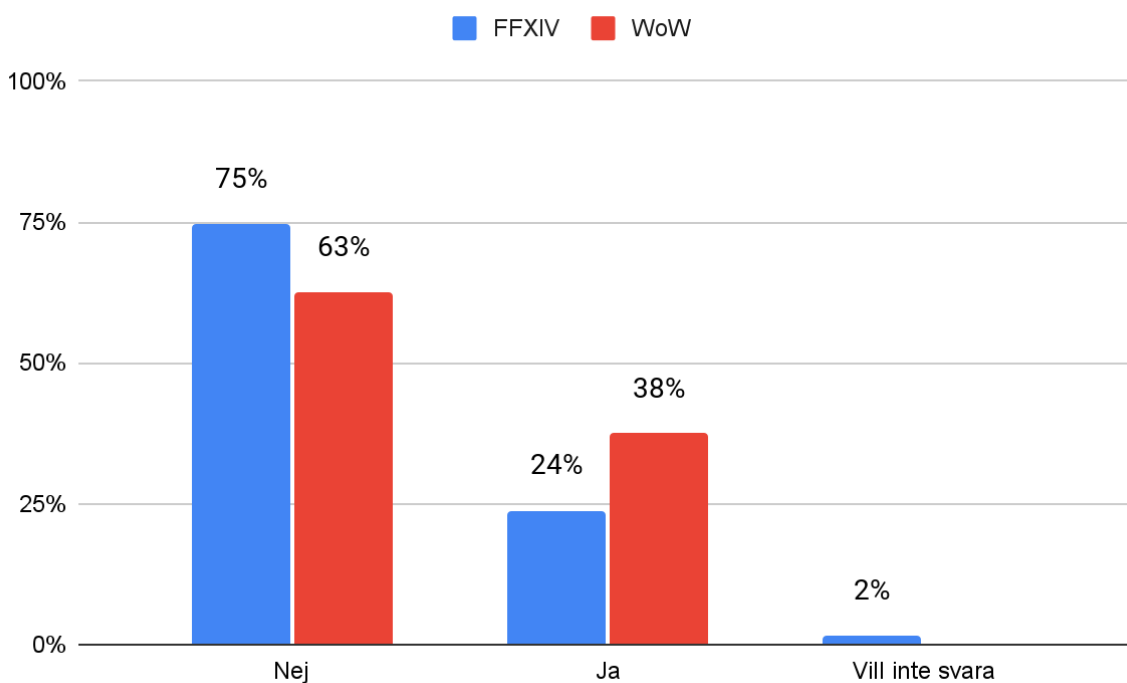
4.8.2 “Utrustning kan se olika ut på olika kön. Var detta något som avgjorde ditt val av kön?”



Majoriteten av respondenterna från båda enkäterna svarade nej på frågan ifall utrustningens utseende och/eller tillgänglighet för rasen påverkade valet av ras. 70 % av FFXIV-responenterna och 63 % av WoW-responenterna svarade nej.

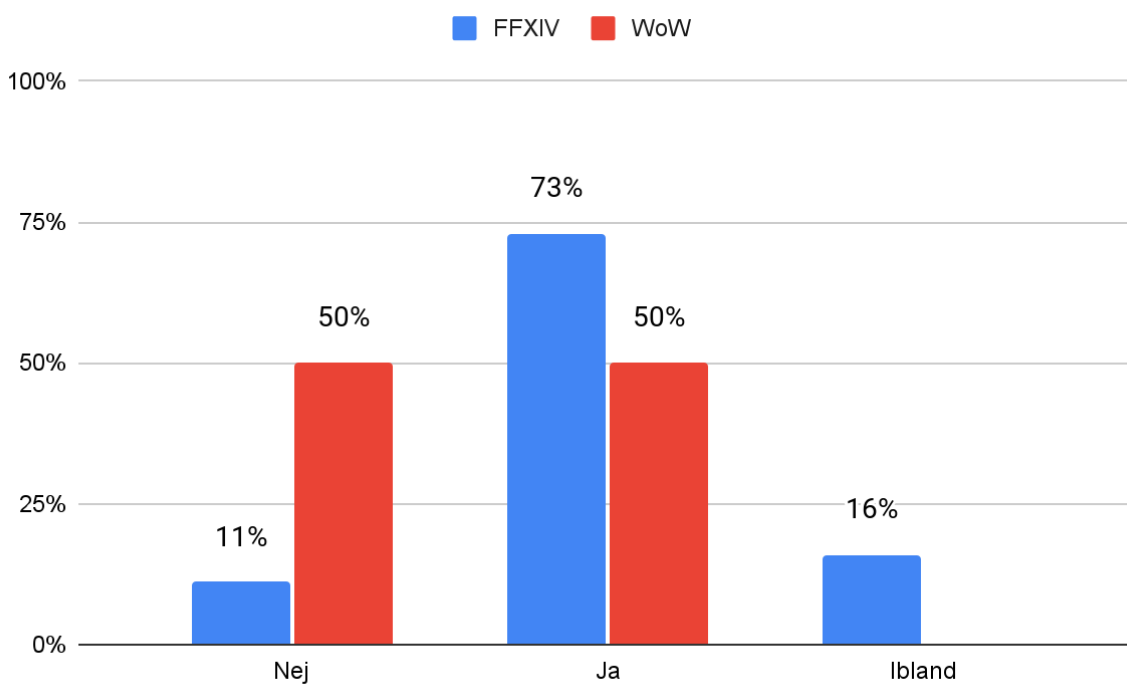
33 % som svarade “Annan anledning” kommenterade att de stör sig på att Viera-rasen inte kan ha de flesta huvudbonaderna, men att det inte är tillräckligt för att byta ras. 22 % kommenterade att utrustningen inte ser så bra ut på deras Lalafell-avатарer. 44 % kommenterade på att det var ett störningsmoment men inte avgörande för valet av kön.

4.8.3 “Utrustning kan se olika ut på, eller inte vara tillgänglig för, olika raser. Var detta något som avgjorde ditt val av ras?”

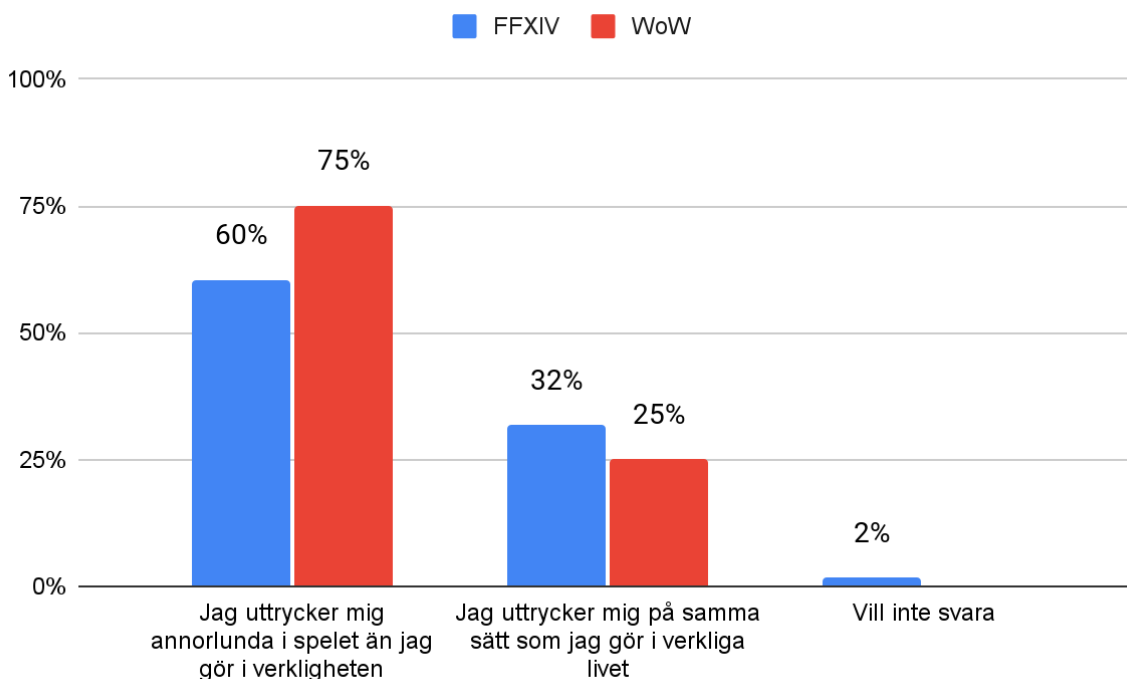


Majoriteten av respondenterna uppgav att utrustning ser olika ut på olika raser inte var en faktor till valet av ras. 38 % av WoW-spelarna och 24 % av FFXIV-spelarna angav att utseendet på utrustning var en bidragande faktor till val av ras.

4.8.4 Att anpassa sitt utseende efter situation



4.8.5 När du spelar spelet, uttrycker du dig visuellt annorlunda i spelet än i verkligheten?



5 Diskussion och slutsatser

Immersion och Identitet

Utgår vi från Bartles beskrivning av de olika nivåerna av immersion (2003, s. 206-207) så hamnar FFXIV- och WoW-responenterna i två olika immersionsnivåer. Majoriteten av FFXIV-responenterna hamnar i den nivå Bartle kallar för *Avatar*, där spelare talar om sin karaktär i tredje person och agerar som en företrädare i spelvärlden. WoW-responenterna hade istället en majoritet som svarade att de ser avataren som sig själva, det vill säga det Bartle kallar för *Persona*, att spelaren och karaktären är en och samma.

Ser vi till immersionen i det visuella uttrycket så svarade majoriteten av FFXIV-responenterna att de anpassar utseendet beroende på situation. WoW-responenterna å andra sidan svarade 50/50 på frågan. Bartle skrev hur det finns de spelare vars immersion och njutning störs av att se andra spelares fria uttryck (ibid.), men enligt vår studie är den typen av spelare en klar minoritet. Detta ser vi i frågan angående hur respondenten känner kring att se karaktärer vars utseende inte passar in i situationen, då majoriteten av FFXIV-responenternas svar kodats med "Bryr mig inte om utseendet inte passar en särskild situation" och WoW-responenternas med "Bryr mig inte men hade inte gjort det själv".

Bartle påstår att det finns en befriande känsla för spelare att kunna fritt uttrycka sin identitet och hur detta kan komma att höja spelarens immersion (ibid., s. 327). Enligt vår data så tycker majoriteten av respondenterna, från båda spelen, att det fria uttrycket är mycket viktigt, vilket stöttar Bartles påstående om den befriande känslan av identitetsuttryck.

Jennifer Martins påstående att det är viktigt med en frihet att kunna skapa ett unikt utseende (2008), verkar stämma överens med den data vi samlat in. För FFXIV-responenterna var koden "skapa en unik avatar" märkbart återkommande i frågan om varför det är viktigt med det fria visuella uttrycket, samt dök upp lite i frågorna angående valet av utrustning, klan och alternativa jobb. För WoW-responenterna var koden endast märkbar i frågan angående vad som avgör valet av utrustning, där den utgjorde 25 % av respondenternas svar.

Skapa en karaktär

Ser vi på svaren angående valen respondenten gjort när de skapat sin karaktär, ser det lite olika ut för FFXIV och WoW.

För FFXIV-responenterna är kategorin "Värdesätter visuellt uttryck" en av de 3 mest återkommande kategorierna i alla frågor angående val av avatarens kön, ras, klan, huvudjobb och alternativa jobb. Den enda karaktärsskapande frågan där kategorin "visuellt uttryck" inte är en av de 3 mest återkommande är frågan varför de valde dess roll.

Jämför vi detta med WoW-responenterna ser vi annorlunda svar. Den mest förekommande kategorin är olika i alla frågorna om karaktärsväl: karaktärens kön, spelras, fraktion, klass och roll. Endast i frågan angående valet av kön är det kategorin "värdesätter visuellt uttryck" som vunnit. Det vi kan se är alltså att generellt verkar det som om att FFXIV-responenterna göra sina karaktärsskapande val utifrån utseendet, där WoW-responenterna är lite mer blandade.

Vår data stämmer även delvis överens med Kim, Kim och Mattilas påstående om en trend att skapa visuellt vackra karaktärer i MMORPGs (2012). För FFXIV-responenterna var det den solklara vinnaren i frågorna angående varför de gjort valet av klan och spelras med 58,73 % och 80,95 % av svaren identifierats med koden "Visuellt tilltalande". I frågan varför de valt könet på avataren kom koden även på en andra plats med 19,05 %. Vilket visar att även om det finns en otroligt stark trend hos FFXIV spelarna så dyker koden inte upp alls, på någon av frågorna, för WoW-responenterna.

En version av sig själv

Andersson och Kägus studie visade på att många FFXIV-spelare skapade avataren som en idealiserad version av sig själva (2018), men enligt vår kvantitativa data så anger majoriteten att de skapar sin avatar fritt och inte som en version av sig själva.

Ser vi dock till den kvalitativa datan, på de frågor där respondenterna var fria att skriva löpande svar, så svarade vissa respondenter i stil med vad Andersson och Kägu skriver angående HBTQ-spelarnas åsikter om avatarens visuella uttryck. Andersson och Kägu gav exempel på spelare som valde att anpassa sina avатарer för att passa in i subgrupper i HBTQ-communityt och skapa avатарer som inte passar in könsnormerna (ibid.). Kategorin "Normbrytande" hade sina koder ("Normbrytande könsuttryck" och "Bryta stereotyper") identifierade i både frågan om varför de valt könet och spelrasen till avataren. I frågan om spelras tog kategorin "Normbrytande" endast upp 1,59 % av de identifierade koderna, men i frågan angående kön stod den för 11,11 %. Dessa respondenter uttryckte sådant som att de valde en avatar som gärna var androgyn, inte såg ut som de vanliga könsnormerna och/eller att de valde en spelras/ett kön just för att det vanligen inte anses vara starkt. Ett exempel på detta var en av respondenterna som uttryckte att de gillade idén av att spela som en liten söt karaktär som egentligen är den superstarka utvalda krigaren.

Enligt Nick Yee så var spelare mer troliga att vilja stanna i spelet om de såg sin avatar som en idealiserad version av sig själva, på grund av deras känslomässiga anknytning(2003). I frågan hur känslomässigt fäst de är till sin avatar blev medelvärdet av FFXIVs svar 4,5 av 5 och av WoWs svar 3,8 av 5, vilket är väldigt fäst för FFXIV-responenterna och ganska fäst för WoW-responenterna. Trots dessa höga svar så svarar majoriteten av båda spelens respondenter att de inte skapar avataren som en bild av de själva. Ser vi dock till hur länge respondenterna spelat respektive spel så har WoW-responenterna spelat i snitt längre tid än FFXIV-spelarna, vilket inte stämmer överens med

Yees påstående att en högre känslomässig anknytning till sin avatar är mer trolig att stanna kvar i spelet (ibid.). Att WoW-respondenterna spelat under en längre period än FFXIV-respondenterna skulle dock kunna bero på andra faktorer som till exempel att FFXIV är släppt senare och har successivt ökat i popularitet sen det släpptes. Spelet har därför inte riktigt blivit populärt förrän senaste åren, vilket skulle kunna förklara varför så många spelare spelat sån kort tid.

Gender-bending

Resultaten från enkäterna visar att en majoritet av respondenterna väljer att spela det kön som man identifierar sig som i den verkliga världen. Personer som spelade som ens riktiga kön var mer benägna att se sin avatar som sig själv än personer som spelade det motsatta könet, där det var mer vanligt att man såg sin avatar som en representation av sig själv i spelvärlden.

2005 kom Nick Yee fram till att gender-bending var ett vanligt förekommande fenomen bland män i WoW, där ungefär varannan kvinnlig karaktär i spelet var i själva verket en man (2005). Detta är en statistik som verkar ha hållit i sig de senaste 20 åren, då ungefär 48 % av de som identifierade sig som man i denna studie spelade en avatar av det motsatta könet. På frågan om vad som avgjorde valet av kön svarade en av de manliga respondenterna:

- *I've always played support in MMO games, and as a cloth wearer I've always thought the females have the best looking versions.*

En annan manlig respondent svarade:

- *I have found over the years I have been playing that I love my female characters more than my male ones, so as time has passed I have made or replaced many of the old ones I made when I started. Mainly for aesthetic purposes, as I find they look better in a lot of the armor sets.*

Yee kom även fram till att gender-bending bland kvinnor inte alls var lika förekommande, där 1 av 100 manliga karaktärer i WoW i själva verket spelades av en kvinna. Tyvärr var det en enda kvinnlig representant bland WoW-respondenterna, vilket gör det svårt att dra några slutsatser när resultat var så pass absolut. Om vi jämför detta med våra resultat kan vi se att majoriteten av de kvinnliga FFXIV-respondenterna svarade att man valde samma kön på sin avatar som man identifierar sig som men vi kan inte dra några slutsatser om vilka motiv som skiljer sig mellan den manliga och kvinnliga demografin när det kommer till val av kön.

Bland icke-binära respondenter spelade en majoritet avatrar av kvinnligt kön. En respondent svarade att valet av kön var visuellt den mest könsneutrala medan en annan respondent svarade att valet av kön var för att det var enklast att göra den androgyn. Det visuella utseendet verkar ligga i fokus här samtidigt som man försöker skapa normbrytande karaktärer med de anpassningsbara alternativen man har tillgängliga, men det är svårt att dra en slutsats utan att gå djupare in i frågan tillsammans med respondenten.

Vi inkluderade inga frågor angående spelare med introverta eller extroverta drag i våra enkäter, men vi fick ändå några svar angående hur vissa respondenter upplever att de finner det lättare att vara social och uttrycka sig online än i verkliga livet. I frågan om de respondenten uttrycker sig annorlunda från sin avatar tar koden "Är mer utåtriktad i spelet/Det är lättare att socialisera i spelet" upp 7,94 % för FFXIVs kodfrekvens.

Att vara sig själv eller inte utifrån ålder och kön

Nick Yee kom fram till att det var mer sannolikt att yngre personer betar sig annorlunda i WoW än i verkliga livet i jämförelse med äldre personer (2003). I resultatet av enkäterna på frågan om man uttrycker sig annorlunda visuellt i spelet jämfört med utanför spelet kan man se att en klar majoritet av respondenter 15–24 år svarade att de uttrycker sig annorlunda. Flera respondenter svarade att de inte

kunde klä sig likadant som sina avatarer, men att man försökte klä sin avatar till att se så bra ut som möjligt.

Bland respondenter i åldersgruppen 25–34 år svarade en majoritet att man uttrycker sig annorlunda men det var en större andel som svarade motsatsen, att man betedde sig likadant utanför spelet. Flera respondenter kände att det var lättare att experimentera med utseenden i spelet än utanför, vilket ökade spelupplevelsen i en positiv bemärkelse. Andra kände hur deras beteenden var annorlunda, där man kunde bete sig mer självsäkert och vara mer socialt i spelet än utanför spelet. Flera respondenter nämner också att man lägger mycket mer tid på att klä ut sina avatarer än vad man lägger på sitt egna utseende.

Hälften av respondenterna i den äldre åldersgruppen 35–44 år svarade/angav att man uttrycker sig likadant i spelet som utanför. Dessvärre var denna åldersgrupp kraftigt underrepresenterade i resultatet och det är svårt att göra några antaganden med så lite data. Detsamma gäller respondenter i åldersgruppen 45–54 år, som bestod av en person.

Jämför vi våra resultat med Yees, att manliga spelare var mer troliga att se sin avatar som en version av sig själva, så kan vi se att det fortfarande ser ut att stämma trots att nästan 20 år har gått samt att vi öppnat upp det till en bredare MMO-spelarpublik (2003).

De respondenter som svarade att deras visuella uttryck skiljer sig i verkliga livet från avatarens fick en fråga om hur detta skiljer sig. I den frågan svarade de flesta kvinnorna att detta var på grund av att deras avatar klädde sig lite mer vågat, i kläder som inte finns på riktigt, samt färgglatt och att de klädde sig mer bekvämt och nedtonat i verkliga livet. Dessa typer av svar förekom även hos männen och de icke-binära, men något unikt för dessa två grupper var att ange sitt kön som en anledning. Respondenter angav att de uttrycker och klär sig mer maskulint i verkliga livet. De manliga respondenterna som angav detta förklarade att de uttrycker sig annorlunda i verkliga livet eftersom de inte är kvinnor. Så här svarade en av de manliga respondenterna:

- *Well i'm a boy in real life and a girl in game so that changes a lot of things. My clothing is different too.*

Så här uttryckte sig en av de icke-binära respondenterna i samma fråga:

- *In real life, I cannot afford to medically transition (I am AFAB¹), so I tend to dress hyper-masculine to try and signal to others that I am not a woman. But sometimes I wish I could wear prettier clothing without feeling terrible about myself. I can dress my avatar in feminine clothing and give him a feminine name, and all the NPCs² and PCs³ will still refer to him as a boy. That makes me really happy.*

Det tåls dock att påpeka att skillnaden mellan resultaten på frågan ifall de såg sin avatar som sig själva är väldigt liten mellan de olika könen. Där vi kan se större skillnad specifikt på frågan ifall deras avatars visuella uttryck skiljer sig från verkliga livet. I den frågan så ser resultatet ut att stämma med Yees påstående: att det är mer sannolikt att manliga spelare ser sin avatar som sig själv och även uttrycka sig likadant, än kvinnliga, även om anledningarna skiljer sig lite.

¹ AFAB: Assigned female at birth

² NPC: Non-player character

³ PC: Player character

5.1 Slutsatser

Efter våra enkäter till FFXIV- och WoW-spelare kan mönster identifieras kring immersion- och identitetsuttryck och hur en avatars visuella uttryck påverkar dessa två. Trots att spelare från båda spelen sätter ett högt värde på anpassningen av avatarens utseende och anger att de inte skapar sin avatar som en version av sig själva, skiljer FFXIV- och WoW-spelares inställning kring immersion och identitet. FFXIV-spelare verkar finna identitetsuttrycket något viktigare än WoW-spelare, och gör majoriteten av sina val gällande skapandeprocessen av sin avatar utifrån ett visuellt perspektiv. Det går att spekulera om ifall FFXIV-spelares intresse av det visuella uttrycket kan ha färgats av tidigare Final Fantasy-upplevelser, då flera flera av respondenterna angav att vissa val i avatarskapandet gjorts utefter något de sett i ett annat Final Fantasy-spel. Kanske har tidigare Final Fantasy-upplevelser även påverkat andra respondenter, utan att de reflekterat över det.

WoW-spelare hade mer blandade åsikter kring identitetsuttrycket, men har istället en djupare immersionsnivå än FFXIV-spelarna. Moment som kan anses immersionsstörande påverkar generellt sett WoW-spelare mer än FFXIV-spelare som antingen inte bryr sig om dessa störningsmoment, eller snarare finner de underhållande. Sådana moment kan inkludera hur spelare ändrar sin avatars utseende under spelets gång, men att utseendet inte passar miljön eller situationen. Varför WoW-spelare påverkas mer negativt av detta är svårt att spekulera om utifrån den data som samlades in i denna studie. Tack vare frågor angående bland annat sådana moment har vi nu fått en indirekt inblick i hur spelarna anser sin spelupplevelse påverkas i moment där identitetsuttrycket är fritt tack vare anpassningen av avatarens utseende, men för vissa spelare på bekostnaden av spelarens immersion.

5.2 Framtida studier

Framtida forskning inom området som studien berört och avhandlat kan exempelvis vara att fortsätta undersöka det visuella uttrycket i MMORPG:n utifrån ett immersion- och identitetsperspektiv men med mer data från personer som spelar World of Warcraft så att mer konkreta och trovärdiga slutsatser kan dras. Dessutom kan man även jämföra andra MMORPG-spel som inte behandlades av denna studie för att kunna göra bredare generaliseringar. Ytterligare studier skulle kunna utföras för en mer detaljerad vy över vad specifikt i det visuella uttrycket som uppskattas och värderas av spelarna. Sådana resultat hade kunnat komma att gynna framtida beslut i speldesign från ett kommersiellt perspektiv, för att förstå vad exakt det är spelens publik önskar.

5.3 Etiska och samhällseliga konsekvenser av studien

Denna studie anses inte ha några etiska eller samhällseliga konsekvenser. Respondenterna fick ta del av information angående syftet med studien och deltagandet var frivilligt. I enkäterna fanns det dessutom i svarsalternativen möjlighet att inte besvara en specifik fråga. Ingen information från resultaten av enkäterna kan användas för att identifiera någon enskild person eller andra grupper.

5.4 Studiens validitet

Frågorna som ställdes i enkäten genomgick ett pilottest av en person ur studiens målgrupp för att säkerställa frågornas relevans till forskningsfrågan och för att identifiera tvetydiga formuleringar som kan resultera i irrelevant data. Frågorna granskades och godkändes av extern part innan distrubering, vilket indikerar på att studiens validitet är relativt hög.

5.5 Studiens reliabilitet

Enkäter är generellt ett bra val av datainsamlingsmetod om man kan undvika att påverka potentiella respondenter på olika sätt, till exempel att ge olika instruktioner eller ställa olika frågor till olika respondenter (Hjerm, Lindgren, Nilsson, 2014). Hur många och vad för sorts svarsalternativ som presenteras i enkäterna kan ha en påverkan på studiens reliabilitet, där få och fasta svarsalternativ kan bidra till ökad reliabilitet medan öppna frågor kan orsaka motsatt effekt. Detta för att svaren av öppna frågor kan vara svåra att kategorisera och analysera men även att svaren inte besvarar den ställda frågan (ibid.).

Studiens enkäter innehöll en blandning av frågor med endast fasta svarsalternativ, frågor med både fasta svarsalternativ och ett öppet svarsalternativ samt frågor där ett öppet svarsalternativ var det enda alternativet. Precis som Hjerm, Lindgren och Nilsson påpekade blev kategoriseringen av resultatet en utmaning (ibid.), särskilt då tolkningen av svarsalternativen var helt upp till oss, utan möjlighet till förtydliganden från respondenterna. Däremot hade själva resultatet sannorlikt varit liknande om studien hade valt en annan datainsamlingsmetod som till exempel intervjuer. Man hade däremot på ett mer djupgående sätt kunnat ta fram data på hur respondenterna resonerar och sen ställa följdfrågor utan att behöva ta med faktorer som till exempel tidsbrist vid besvarandet av frågorna.

5.6 Studiens generaliserbarhet

På grund av att differensen i respondenter från enkäterna kan det vara svårt att säga om det går att dra några slutsatser utifrån resultatet som kan appliceras på andra MMORPGs eller speldesign överlag. Även om studiens resultat visar på en röd tråd som menar på att visuellt uttryck i spel är en viktig del av spelupplevelsen för respondenterna i båda spelen, är det trots allt svårt att säga att detta verkligen är fallet när antalet respondenter som besvarade WoW-enkäten endast bestod av 11 % av de totala respondenter. Om denna differens hade nått en bättre balans hade möjligheten att generalisera resultatet till andra spel troligtvis ökat.

Referenser

Alexandra, H. (2019). *'We Took A Bold Step This Time': Final Fantasy XIV Director Addresses The Game's Sweeping New Changes.*

<https://kotaku.com/we-took-a-bold-step-this-time-final-fantasy-xiv-direct-1835098319> [2022-02-23]

Andersson, J., Kägu, D. (2018). *Casting Glamour: En fenomenologisk studie om HBTQ-personers uttryck av sexualitet och kön i Final Fantasy XIV.* University of Skövde.

Bartle, R. (2003). *Designing Virtual Worlds.* New Riders.

Battle.net. (2022). *How Do I Unlock Allied Races?* <https://eu.battle.net/support/en/article/137385> [2022-02-23]

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2). pp. 77-101

Breckon, N. (2009). *Nielsen Estimates 400,000+ Female World of Warcraft Players in US.* <https://www.shacknews.com/article/58076/nielsen-estimates-400000-female-world> [2022-03-09]

Denscombe M (2010). *The Good Research Guide: For small-scale social research projects* (4:e uppl) Open University Press.

FFXIV Collect. (u.å). *Emotes.* <https://ffxivcollect.com/emotes> [2022-02-23]

FFXIV Collect. (u.å). *Mounts.* <https://ffxivcollect.com/mounts> [2022-02-23]

Final Fantasy XIV A Realm Reborn Wiki. (2021). *Emote Guide.* https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Emote_Guide [2022-02-23]

Final Fantasy XIV A Realm Reborn Wiki. (2017). *Equipment.* <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Equipment> [2022-02-23]

Final Fantasy XIV A Realm Reborn Wiki. (2022). *Lord of Verminion.* https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Lord_of_Verminion [2022-02-23]

Final Fantasy XIV A Realm Reborn Wiki. (2022). *Minions.* <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Minions> [2022-02-23]

Final Fantasy XIV A Realm Reborn Wiki. (2022). *Mounts.* <https://ffxiv.consolegameswiki.com/wiki/Mounts> [2022-02-23]

Hashimoto, K. (2021). *Final Fantasy XIV Items Gender Lock Removed.* <https://www.siliconera.com/final-fantasy-xiv-items-gender-lock-removed/> [2022-02-23]

Haze, R. (2021). *Final Fantasy 14's Endwalker Benchmark Shows Off Male Viera, New Locations.* <https://www.thegamer.com/final-fantasy-14-reveals-the-official-benchmark-for-endwalker/> [2022-02-23]

- Heanley, D. (2019). *FINAL FANTASY XIV: Shadowbringers is out now and available for download*. https://square-enix-games.com/en_GB/news/final-fantasy-xiv-shadowbringers-launches-july-2-2019 [2022-02-23]
- Hjerm, M., Lindgren, S., Nilsson, M (2014). *Introduktion till samhällsvetenskaplig analys*, Gleerups Utbildning AB.
- Johannesson, P. & Perjons, E. (2014). *An Introduction to Design Science*, Stockholm: Springer.
- Kim, S.J., Kim, K.H., Mattila, P. (2012). *The role of Fashion in the Characters of Online Games*, *Journal of Global Fashion Marketing*. DOI: [10.1080/20932685.2012.10593110](https://doi.org/10.1080/20932685.2012.10593110)
- Lifewire. (2020). *World of Warcraft Emotes Guide*. <https://www.lifewire.com/wow-codes-pc-3402258> [2022-02-23]
- Martin, J. (2005). *Virtually Visual: The effects of visual technologies on online identification*. In *DiGRA Conference*.
- Nelva, G. (2020). *Final Fantasy XIV Releases School Uniforms in the Western Store*. <https://twinfinite.net/2020/12/final-fantasy-xiv-collegiate-attire/> [2022-02-23]
- Turkay, S., Adinold, S. (2010). *Free to be me: a survey study on customization with World of Warcraft and City of Heroes/Villains players*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*.
- Warcraft Pets. (u.å). *WoW Guide to Pet Collecting*. <https://www.warcraftpets.com/guides/pets/wow-pet-collecting/#vendored> [2022-02-23]
- Wowpedia. (2019). *Choose a race*. https://wowpedia.fandom.com/wiki/Choosing_a_race [2022-02-23]
- Wowpedia. (2021). *Companion*. <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Companion> [2022-02-23]
- Wowpedia. (2022). *Mount*. <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Mount> [2022-02-23]
- Wowpedia. (2022). *Pet Battle System*. https://wowpedia.fandom.com/wiki/Pet_Battle_System [2022-02-23]
- Yee, N. (2001). *The Norrathian Scrolls: A Study of EverQuest*. <http://www.nickyee.com/eqt/genderbend.html> [2022-03-09]
- Yee, N. (2003). *Identity Projection*. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000431.php> [2022-03-09]
- Yee, N. (2004). *Through The Looking Glass*. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000755.php?page=1> [2022-03-09]
- Yee, N. (2005). *WoW Gender-bending*. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001369.php> [2022-03-09]
- Yee, N. (2008). *Pets*. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001628.php?page=1> [2022-03-09]

Yee, N. (2008). *The Character Creation Process*.
<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001636.php> [2022-03-09]

Bilaga 1

Tabell för karkatärsskapande i World of Warcraft och Final Fantasy XIV

För full tabell av valen i karaktärsskapandet i WoW och FFXIV vänligen följ länken:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/19iMHu3P7_C99l3G-6qNVfa_q8bt2lrTL-GPjPLztutQ/edit?usp=sharing

Bilaga 2

Enkäternas frågor och svarsalternativ

Enkätfrågor för Final Fantasy XIV

Nu mm er	Typ av fråga	Fråga	Svar	Inkluderat i enkät
1	Flerval	I have read and understood the information that has been provided to me as a participant.	• Yes • No	Båda
2	Flerval	What's your age?	• 14 or younger • 15-24 years old • 23-34 years old • 35-44 years old • 45-54 years old • 55-64 years old • 65 or older • Prefer not to say	Båda
3	Flerval	What's your gender?	• Male • Female • Non-binary • Prefer not to say • Other	Båda
4	Kort svarstext	What country are you from?	Fri text	Båda
5	Kort svarstext	How many years have you been playing Final Fantasy XIV?	Fri text	Endast FFXIV
6	Filöverförin g	Please upload a picture of your main avatar	Lämna in en bildfil	Båda

7	Flerval	What role does this avatar mainly serve?	• Tank • Healer • Melee DPS • Physical Ranged DPS • Magical Ranged DPS • Prefer not to say • Other	Endast FFXIV
8	Kryssrutor	What job/s does this avatar have?	• Paladin • Warrior • Dark Knight • Gunbreaker • White Mage • Scholar • Astrologian • Sage • Monk • Dragoon • Ninja • Samurai • Reaper • Bard • Machinist • Dancer • Black Mage • Summoner • Red Mage • Blue Mage • Prefer not to say • Other	Endast FFXIV
9	Lång svarstext	Which of these jobs is this avatars main job?	Fri text	Endast FFXIV
10	Lång svarstext	What made you pick this gender for your main avatar?	Fri text	Båda
11	Lång svarstext	What made you pick this race for your main avatar?	Fri text	Båda
12	Lång svarstext	What made you pick this clan for your main avatar?	Fri text	Endast FFXIV
13	Lång svarstext	What made you pick your main role for your main avatar?	Fri text	Båda
14	Lång svarstext	What made you pick your main job for your	Fri text	Endast FFXIV

		main avatar?		
15	Lång svarstext	What made you pick your alternative job/s for your main avatar?	Fri text	Endast FFXIV
16	Linjär skala	I see my avatar as a representative for myself in the game world and I speak of my avatar in third person.	1 till 5 ("Do not agree" till "Fully Agree")	Båda
17	Linjär skala	I see my avatar as a representation of myself, where characteristics are similar to that of my own.	1 till 5 ("Do not agree" till "Fully Agree")	Båda
18	Linjär skala	I see my avatar as myself. Me and the avatar are the same person.	1 till 5 ("Do not agree" till "Fully Agree")	Båda
19	Linjär skala	How emotionally attached are you to your main avatar?	1 till 5 ("No emotional attachment" till "Very emotionally attached")	Båda
20	Lång svarstext	What are your thoughts on the fact that all races can choose between all jobs?	Fri text	Endast FFXIV
21	Flerval	When I create an avatar...	• I create it as close to my own image as possible • I create it as an ideal version of myself • I don't create it as any version of myself, just freely • Prefer not to say • Other	Båda
23	Linjär skala	How important is the free visual expression of the avatar for you?	1 till 5 ("Not important" till "Very important")	Båda
24	Lång svarstext	In your opinion, why is it important (or not) with freedom in your	Fri text	Båda

		avatars visual expression?		
25	Lång svarstext	What determines your choice in what equipment to wear?	Fri text	Båda
26	Flerval	Not all roles can wear all equipment. Was this something that determined your choice of role?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Båda
27	Flerval	Equipment can look different on, or not be available in, different races. Was this something that determined your choice of race?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Endast FFXIV
28	Flerval	Equipment can look different on different genders. Was this something that determined your choice of gender?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Båda
29	Flerval	Do you change your appearance to suit a certain situation?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Båda
30	Lång svarstext	What are your thoughts on characters where the appearance don't fit a certain situation?	Fri text	Båda
31	Flerval	When you play the game, do you visually express yourself differently in the game than in real life?	• I express myself differently in the game than I do in real life • I express myself the same way as I do in real life • Prefer not to say • Other	Båda
32	Lång svarstext	If you do, how do your real life expression differ from that of your avatar's expression?	Fri text	Båda

Enkätfrågor för World of Warcraft

Nummer	Typ av fråga	Fråga	Svar	Inkluderat i enkät
1	Flerval	I have read and understood the information that has been provided to me as a participant.	• Yes • No	Båda
2	Flerval	What's your age?	• 14 or younger • 15-24 years old • 23-34 years old • 35-44 years old • 45-54 years old • 55-64 years old • 65 or older • Prefer not to say	Båda
3	Flerval	What's your gender?	• Male • Female • Non-binary • Prefer not to say • Other	Båda
4	Kort svarstext	What country are you from?	Fri text	Båda
5	Kort svarstext	How many years have you been playing World of Warcraft?	Fri text	Endast WoW
6	Filöverföring	Please upload a picture of your main avatar	Lämna in en bildfil	Båda
7	Flerval	What role does this avatar mainly serve?	• Tank • Healer • DPS • Prefer not to	Endast WoW

			say	
8	Flerval	What class is this avatar?	• Death Knight • Demon Hunter • Mage • Monk • Paladin • Priest • Rogue • Shaman • Warlock • Warrior • Prefer not to say • Other	Endast WoW
9	Lång svarstext	What made you pick this gender for your main avatar?	Fri text	Båda
10	Lång svarstext	What made you pick this race for your main avatar?	Fri text	Båda
11	Lång svarstext	What made you pick this faction (Horde or Alliance) for your main avatar?	Fri text	Endast WoW
12	Lång svarstext	What made you pick your main role for your main avatar?	Fri text	Båda
13	Lång svarstext	What made you pick this class for your main avatar?	Fri text	Endast WoW
14	Linjär skala	I see my avatar as a representative for myself in the game world and I speak of my avatar in third person.	1 till 5 ("Do not agree" till "Fully Agree")	Båda
15	Linjär skala	I see my avatar as a representation of myself, where characteristics are	1 till 5 ("Do not agree" till "Fully Agree")	Båda

		similar to that of my own.		
16	Linjär skala	I see my avatar as myself. Me and the avatar are the same person.	1 till 5 ("Do not agree" till "Fully Agree")	Båda
17	Linjär skala	How emotionally attached are you to your main avatar?	1 till 5 ("No emotional attachment" till "Very emotionally attached")	Båda
18	Lång svarstext	What are your thoughts on the fact that races can choose between many classes?	Fri text	Endast WoW
19	Flerval	When I create an avatar...	• I create it as close to my own image as possible • I create it as an ideal version of myself • I don't create it as any version of myself, just freely • Prefer not to say • Other	Båda
20	Linjär skala	How important is the free visual expression of the avatar for you?	1 till 5 ("Not important" till "Very important")	Båda
21	Lång svarstext	In your opinion, why is it important (or not) with freedom in your avatars visual expression?	Fri text	Båda
22	Lång svarstext	What determines your choice in what equipment to wear?	Fri text	Båda

23	Flerval	Not all roles can wear all equipment. Was this something that determined your choice of role?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Båda
24	Flerval	Equipment can look different on different races. Was this something that determined your choice of race?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Endast WoW
25	Flerval	Equipment can look different on different genders. Was this something that determined your choice of gender?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Båda
26	Flerval	Do you change your appearance to suit a certain situation?	• Yes • No • Prefer not to say • Other	Båda
27	Lång svarstext	What are your thoughts on characters where the appearance don't fit a certain situation?	Fri text	Båda
28	Flerval	When you play the game, do you visually express yourself differently in the game than in real life?	• I express myself differently in the game than I do in real life • I express myself the same way as I do in real life • Prefer not to say • Other	Båda
29	Lång svarstext	If you do, how do	Fri text	Båda

		your real life expression differ from that of your avatar's expression?		
--	--	---	--	--

Bilaga 3

Resultat av den tematiska analysen

Visuellt Uttryck	Värdesätter visuellt uttryck	Visuellt tilltalande	100
		Estetik är viktigast	41
		Jobbets estetik	35
		Min avatar uttrycker sig mer än jag gör (i kläder och utseendet) / Jag uttrycker mig inte som min avatar	23
		Passar för karaktären/klassen/jobbet/rollspel	15
		Kreativ frihet ökar nöjet	14
		Skapa en unik avatar	12
		Viktigt att få uttrycka sig	11
		Anpassar utseendet beroende på situation/säsong/humör	9
		Rasens estetik	8
		Min avatar uttrycker sig mer än jag gör (i andra sätt än kläder)	8
		Rollens estetik	6
		Det visuella/utrustning	6
		Frihet att se ut som man vill	5
		Estetisk frihet	5
		Jobb över roll	4
		Bidrar med variation i utseende	3
		Återskapa en vision	2
		Mer utrustning tillgänglig	1
		Bryr sig inte om spelvärden	1
Spelupplevelse	Värdesätter gameplay-förhöjande aspekter	Hjälpa andra/Göra vad som behövs	37
		Gillar jobbet/Passar min spelstil	34
		Lättare/mindre press	19
		Spelvärden	10
		Komplett karaktär	9
		Njuter av friheten att kunna uppleva allt i spelet	8

		Elimineringsprocess pga spelstil	8
		Verkade passa min spelstil	7
		En utmaning	5
		Liknade jobb i tidigare spel	4
		Gillar variation	4
		Skaffa en jobb-specifik mekanik	3
		Förstå jobbet bättre för att kunna hjälpa andra	2
		Spelade klart det andra jobbet	1
		Rekommenderad av en vän	1
		Elimineringsprocess pga tillgänglighet	1
	<i>Tidigare preferens</i>	Tidigare preferens	13
	<i>Testa nytt</i>	Testa någonting nytt	33
		Ny tillgänglig ras	2
	<i>Försämrad spelupplevelse</i>	Låg nivå på utrustningen påverkar teamet	1
	<i>Förhöjd spelupplevelse</i>	Roligt om utseendet inte passar en särskild situation	14
		Uppmanar till experimentation och variation i spelandet	6
		Behöver inte göra en ny avatar/spela igenom spelet igen	5
		Märker de konstiga ras och jobb kombinationerna men ser det som någonting roligt	3
		Blir ingen brist inom rollerna / Mer jämnt mellan spelare	3
		Får dig att känna dig mäktig	1
	<i>Ej tillgängligt innehåll</i>	Det andra jobbet var inte tillgängligt	1
Immersion	<i>Opåverkad immersion</i>	Bryr mig inte om utseendet inte passar en särskild situation	47
		Bryr mig inte om utseendet inte passar en särskild situation, men skulle inte göra det själv	10
		Önskar det var standarden / Anledningen de spelar spelet	6
		Det är okej för nykomlingar att inte anpassa utseendet efter situation, men veteraner borde försöka mer	1
		Bryr mig inte om utseendet inte passar en särskild situation, om det inte fanns en klädkod	1
	<i>Leva sig in i avataren</i>	Historia för spelvärlden	18
		Spelvärden, men förändra utseende genom glam	15
		Rollspel	7
		Baserat på en redan existerande karaktär	6
		Passar Final Fantasy-universumet	3
		Frihet att rollspela/passar karaktären	3
		Ville inte byta ras på grund av immersion men gjorde det senare tack vare ny ras	1
	<i>Förhöjd immersion</i>	Hjälper immersion och känslomässig anknytning	8
		Adderar till immersionen	1

	<i>Bruten immersion</i>	Bryter immersionen	10
		Det stör mig om utseendet inte passar en särskild situation	7
		Känns bra ifall raser hade passande jobb	2
		Negativ till att alla raset kan ha alla jobb	1
Identitet	<i>Vara unik</i>	Friheten att kunna skapa vilken karaktär du än vill	4
		Leda gruppen/Vara en viktig del i gruppen	3
	<i>Projicera sig själv på avataren</i>	Baserat på spelarens riktiga kön	30
		Relaterbart	4
		Jag hade burit vissa utstyrselar min avatar bär om möjligt (t.ex. mer normal glam)	4
		Baserad på verkligt utseende	2
		Passar vem jag är	1
		Obekväm med det andra könet	1
	<i>Projicera ett ideal på avataren</i>	Baserat på ett ideal	1
	<i>Normbrytande</i>	Normbrytande könsuttryck	5
		Bryta stereotyper	3
	<i>Identitetsuppfattning</i>	Förstå andra	4
	<i>Annan identitet genom avatar</i>	Representera sig själv på ett annat sätt än den riktiga världen	7
		Är mer utåtriktad i spelet / Det är lättare att socialisera i spelet	5
		Kan inte uttrycka på samma sätt	3
		Genderbending	3
		Min avatar är mer tillbakadragen än jag är	2
		Min avatar uttrycker sig så som jag önskade jag gjorde (i kläder och utseende)	2
Ingen specifik åsikt	<i>Varken positiv eller negativ</i>	Ingen anledning/Bryr mig inte	7
		Ingen åsikt	5
		Ingen anledning	4
		Varken positiv eller negativ	2
		Ingen särskild anledning	1
		Gillar det om valet erbjuds, men påverkar inte den känslomässiga anknytningen	1
		Gillar det men anser inte att det är viktigt	1
Socialt	<i>Memes</i>	Memes	1
	<i>Gruppträck</i>	Gruppträck	1

Reflektionsdokument - Hanna

Hur svarar ditt examensarbete mot målen för examensarbetskursen? Varför?

Exempel på mål jag upplever uppfyllts särskilt väl är de kring vetenskaplig litteratur. Då vi valt att forska om olika aspekter och ämnen har mycket av litteraturen fått kombineras istället för att hitta en som berör allting. Att t.ex. ha en litteratur som ger oss inblick i immersion och identitet, en forskning om WoW och en annan för FFXIV. Flera studier har även gjorts angående antingen WoW eller FFXIV vilket var värdefulla komplement till vår litteratur. Eftersom vi använt oss av flera olika litteraturer och studier har vi kunnat få en bred kunskap om ämnet och flera synvinklar.

Mål som jag upplevt uppfyllts mindre väl är de med professionellt språkbruk. Eftersom jag inte har så mycket erfarenhet av att skriva vetenskapliga texter är mitt språk fortfarande lite för informellt, och önskar det höll en högre nivå. Är därför tacksam för det här arbetet så jag fått mer tid att utveckla mitt språk.

Hur fungerade planeringen för examensarbetet? Vad hade kunnat göras bättre?

Planeringen har fungerat väl och vi har haft en tydlig bild över vad som behövs göras och när. Tack vare vår projektplan hade vi en plan att utgå efter under vårt arbete. Det enda problemet i planeringen var mängden tid till sammanställningen och analyseringen av datan. Då vi fick fler svar än vi förberett oss på tog det längre tid än planerat och vi fick jobba hårt för att komma ikapp. Något jag tar med mig till framtiden är därför att budgetera mer tid till att hantera datainsamlingen.

Hur relaterar examensarbetet till Din utbildning? Vilka kurser och områden har varit mest relevanta för examensarbetet?

Tack vare att vårt examensarbete fokuserar på spel så känns det relevant till vårt program, men det hade kunnat göras mer relevant. Ämnet vi valt att forska kring känns extra relevant för speldesigners än spelartists och programmerare. Då vi är en spelartist och en spelprogrammerare hade ämnet kunnat specificeras lite mer att passa våra specialiseringar.

Vetenskaplig metod och skrivande (METOD och VESK) är de kurserna som jag känt förberett oss för den här typen av arbete, samt spelanalys. I METOD och VESK fick vi lära oss hur man ska gå tillväga för att utföra studier och hur vi skriver uppsatser. Spelanalys tar uppsatser men relaterar det till just att analysera spel och var en väldigt givande kurs för mig. Inte bara hjälpte det mig med teorier och terminologi inom spelanalys men det fick även upp mitt intresse för ämnet, och möjliga områden att fokusera på för uppsatsen. Utan kursen tror jag att jag hade känt mig lite mer vilse i vad jag hade skrivit om.

Hur värdefullt är examensarbetet för Ditt framtida arbete och/eller studier?

Examensarbetet har varit intressant och gett mig en djupare inblick i hur spelare ställer sig till det visuella uttrycket, immersion och identitet. Även om det varit intressant så ser jag det dock inte vara så värdefullt för mitt framtida arbete. Den här typen av arbete kan jag tänka mig vara väldigt givande för någon som siktar att arbeta eller studera mer kring antingen Speldesign eller allmänt arbeta med att ta design beslut i spel. Det är dock inte vad jag kommer arbeta med, som istället valt att fokusera på ljus och 3D art. Nu i efterhand önskar jag därför att vi skrivit om någonting mer relevant för just den specialisering jag intresserat mig för. Så även om jag inte ser arbetet vara så värdefullt för mig personligen, tror jag det mer har och göra med mitt personliga intresse och specialisering och att jag därför borde valt ett annat ämne. Om jag en dag istället skulle välja att ge upp min renderingspecialisering och istället fokusera på design så kommer det genast kännas mer givande.

Hur nöjd är Du med genomförandet och resultatet av examensarbetet? Varför?

Som helhet är jag nöjd med vårt arbete då jag tycker det håller en hög nivå, utför en typ av forskning och jämförelse som jag inte sett så mycket utav innan och speciellt det stora antal respondenter i FFXIV-enkäten. Att vi fick så mycket svar på FFXIV-enkäten hade vi inte räknat med och var en väldigt positiv överraskning till vår studie. Även om jag önskar vi hade fått fler WoW-respöndenter för att balansera ut jämförelsen, så är det trevligt att vi fick sådan inblick i FFXIV-spelupplevelsen. Tycker vi har hållit en hög nivå genom arbetet och presenterat intressanta resultat, varav speciellt de från FFXIV kan stötts upp tack vare antalet respondenter.

Reflektionsdokument - Jonathan

Hur svarar ditt examensarbete mot målen för examensarbetskursen? Varför?

Jag anser att detta examensarbete uppfyller alla krav som ställts inför denna kurs men på olika nivåer. Främst har förmågan att vara kritisk till vårt eget arbete bidraget till en förhöjd kvalitet för andra läromål, till exempel analys av den insamlade datan där vi gjorde åtskilliga iterationer för att säkerställa att resultatdelen innehöll så relevant data som möjligt. Det fanns få relevanta och aktuella källor inom ämnet som studien täcker, men vi lyckades ändå hitta tillräckligt med tidigare forskning för att ha en grund att stå på. Det professionella språkbruket borde hållit en högre kvalitet, men jag anser att det håller en tillräckligt hög standard för att vara godkänd.

Hur fungerade planeringen för examensarbetet? Vad hade kunnat göras bättre?

Planeringen fungerade bra trots att studien skrevs under ett halvår. Det var betryggande att förhålla sig till de uppsatta milstolparna och att dessa datum inte var en hård deadline, något som vi ändå försökte se dem som och planera vårt arbete utefter. Vi skrev studien samtidigt som vi hade praktik på Tekniska museet och det har fungerat förvånansvärt bra med tanke på den arbetsbörda vi hade. Vi kunde själva planera upp dagarna mellan att jobba på praktiken och examensarbetet, där tid kunde tas från ena arbetet för att kompensera för den andra, vilket fungerade väldigt bra.

Det som hade kunnat förbättras hade varit planeringen av enkätutskicken som inte riktigt gick som vi tänkte. Att vi inte valde att använda samma distributionskanaler för båda enkäterna var en miss märkte alldeles för sent. Detta gjorde att vi fick en alldeles för stor differens i antalet respondenter och alldeles för lite tid till att åtgärda det.

Hur relaterar examensarbetet till Din utbildning? Vilka kurser och områden har varit mest relevanta för examensarbetet?

Immersion och identitet är två viktiga aspekter inom spelteori och jag anser att studien är fullt relevant till min utbildning i stort men inte direkt för min egen inriktning, då jag lutar mer åt det tekniska hållet. Jag har för det mesta endast programmerat spel och inte studerat dem i lika stor utsträckning. Hanna hade tagit fler av de teoretiska kurserna inom spelteori och blev den som hade mest kunskap inom området medan jag fokuserade mer på de vetenskapliga aspekterna av arbetet så som forskningsstrategi och metodval, även om jag även bidrog med min kunskap om World of Warcraft, som jag spelat i flera år. I detta arbete hade jag mest hjälp av kurserna *Vetenskapligt skrivande* och

Vetenskaplig metodik och kommunikation, som jag åtkom till hela tiden när vi behövde välja forskningsstrategi, forskningsmetod och forskningsanalys och hur dessa skulle tillämpas.

Hur värdefullt är examensarbetet för Ditt framtida arbete och/eller studier?

Jag är otroligt stolt över vad vårt examensarbete. Däremot är min framtid inte inom spelteori eller speldesign, så själva arbetet i sig tror jag inte kommer vara en bidragande faktor till framtida anställningar för min egen del. Både Hanna och jag är tekniska än teoretiska så hade vi gjort om arbetet hade vi antagligen skrivit om ett ämne där resulterat i en produkt vi hade kunnat använda vid anställningsintervjuer. Trots att ämnet har varit berikande och lärorikt att skriva om har detta examensarbete faktiskt cementerat min uppfattning om att jag valde rätt väg när jag bestämde mig för att bli en programmerare.

Hur nöjd är Du med genomförandet och resultatet av examensarbetet? Varför?

Genomförandet har stora förbättringspotential när det kommer till datainsamlingsmetoden, då digitala enkäter med så pass många kvalitativa svar inte är något jag skulle rekommendera. Den tematiska analysen tog längre tid än väntat och var inte alltid en härlig upplevelse. Hade jag fått göra om examensarbetet hade jag valt intervjuer i stället då jag tror den datainsamlingsmetod hade tjänat studiens syfte mycket bättre. Även enkätutskicken hade kunnat vara mycket bättre då detta påverkade utfallet av studien på ett negativt sätt. Hade vi haft ett mer balanserat respondentantal hade vår diskussion varit mer givande. Utöver det är jag otroligt nöjd med slutresultatet.