

# NPC:ers inre liv

En kvalitativ studie om NPC:ers upplevda trovärdighet i narrativt drivna spel

Hannes Lemberg & Tova Wesström

Institutionen för data-  
och systemvetenskap

Examensarbete 15 hp  
Data- och systemvetenskap  
Kandidatprogram i Datorspelsutveckling (180 hp)  
Vårterminen 2024  
Handledare: Mirjam Palosaari Eladhari  
English title: The inner life of NPC's



Stockholms  
universitet

# Sammanfattning

En så kallad Non-Player Character (NPC) är en autonom agent och karaktär i ett datorspel som inte spelaren styr själv, utan som istället kontrolleras av datorn. Idag används artificiell intelligens på många håll för att utveckla och styra autonoma agenter, men NPC:er särskiljer sig från mängden eftersom deras främsta funktion inte nödvändigtvis är att vara så smarta eller effektiva som möjligt. NPC:ers främsta funktion är att förhöja spelupplevelsen för spelaren. De kan spela en stor roll i att skapa en indragande upplevelse. Trovärdighet och inlevelse beskrivs ofta som nära relaterade begrepp och målet för de flesta narrativt drivna spelen är att skapa en indragande känsla hos spelaren. Därför kan trovärdiga NPC:er vara en nyckel för spelutvecklare att bygga upp indragande upplevelser och mer tilltalande spel. Existerande forskning gällande vad som egentligen utgör en trovärdig NPC i spel är dock begränsad. Att utveckla emotionellt intelligenta, och samtidigt reaktiva och autonoma, agenter är ett stort åtagande. Viss tidigare forskning visar på att det är porträtterandet av tankar och känslor hos NPC:erna som gör att de uppfattas som trovärdiga – att de upplevs ha inre liv.

Syftet för denna studie är att bidra till en större förståelse av hur spelare upplever trovärdighet hos NPC:er i narrativt drivna spel, med fokus på hur NPC:ernas uttryck av inre tankar och känslor bidrar till ökad trovärdighet. Studiens fynd ämnar att ge en större inblick i det hittills smala forskningsområdet för trovärdiga NPC:er men arbetet kan även ge spelutvecklare en utökad förståelse för hur de kan bygga upp sina agenter för att erbjuda en så indragande upplevelse som möjligt.

Genom semistrukturerade intervjuer och tematisk analys har tio deltagare i denna fallstudie fått ta del av förinspelat material från tre olika narrativt drivna spel, där NPC-designen skiljer sig åt mellan exemplen. Den tematiska analysen visade att det finns vissa egenskaper hos NPC:erna som verkar vara av större vikt för den upplevda trovärdigheten. De teman som togs ut var "Uttryck", "Beteende" och "Spelarens Påverkan". Resultaten visade att trovärdighet är en mångfasetterad fråga där spelarens egna förväntningar, erfarenheter och åsikter spelar in. Det går därför inte att definiera en tydlig mall för att garantera trovärdighet. Studien visade dock att det finns vissa generella aspekter som påverkar graden av trovärdigheten hos NPC:er, där känslouttryck och kontext är två av de mest avgörande faktorerna. Ett utbrett känslouttryck som kan uttryckas på många olika sätt är viktigt för trovärdighet och NPC:ns kontext lägger grunden för spelarens förväntan på hur den ska bete sig. Dessutom tycks flera av de aspekter som utgör en trovärdig NPC stå i relation till, och samspela med, varandra.

## Nyckelord

NPC, Trovärdighet, Spelarens upplevelse, Narrativt drivna spel, Interaktion

# Abstract

The Non-Player Character (NPC) is an autonomous agent and character in a video game that the player can not control herself, but instead is controlled by the computer. Today, artificial intelligence is a widespread tool to develop and control autonomous agents. However, the NPCs are unique since their primary function is not necessarily to be as smart or as sufficient as possible. Instead, the main goal of the NPC is to enhance the player's experience and can therefore play a key role in creating immersive experiences. Believability and immersion are often described as being closely related to one another and for the majority of story driven games, the goal is to offer an immersive experience for the player. Therefore, believable NPCs could be a significant part for game developers when building immersive experiences and more appealing games. However, the amount of scientific research into what actually makes an NPC believable is limited, and building emotionally intelligent agents, while also being reactive and autonomous, is not an easy feat. Some of the previous research suggests that it's the portrayal of thoughts and emotions that makes the NPCs believable –they appear to have an inner life.

The purpose of this study is to contribute to a greater understanding of how players experience believability regarding NPC's in story driven games, with a focus on how the NPCs' expression of inner thoughts and emotions contributes to increased believability. The findings of the study aim to provide a deeper insight into the relatively narrow research area of believable NPC's, but the work can also give game developers an enhanced understanding of how they can develop their agents to offer as immersive an experience as possible.

Through semi-structured interviews and thematic analysis, the ten participants in this case study were shown pre-recorded material from three different story driven games, where the NPC design varied between the examples. The thematic analysis showed that there are certain characteristics of NPCs that seem to be of greater importance for perceived believability. The themes selected were "Expression," "Behavior," and "Player Influence." The results showed that believability is a multifaceted issue where players' own expectations, experiences, and opinions come into play, and therefore, it is not possible to define a clear template to guarantee believability. However, it also emerged that there are some general aspects that affect the degree of believability of NPC's, where emotional expression and context are two of the most crucial factors. A broad emotional expression that can be expressed in many different ways is important for believability, and the context of the NPC lays the foundation for the player's expectation of how it should behave. Moreover, several of the aspects that constitute a believable NPC seem to be related to, and to some extent interact with, each other.

## **Keywords**

NPC, Believability, Player experience, Story driven games, Interaction

# Synopsis

Bakgrund	Non-Player Characters (NPC:er) är automatiserade agenter inom datorspel som spelaren inte styr själv och är en nyckel till att skapa indragande upplevelser. Utvecklare till narrativa spel strävar efter upplevd immersion då det bland annat underlättar förmedlandet av det narrativ utvecklarna ämnar berätta. Immersion kräver att spelarna upplever spelvärlden och dess karaktärer som trovärdiga, där NPC:er spelar en viktig roll. Ett effektivt tillvägagångssätt att skapa trovärdiga NPC:er är att designa sätt för dem att uttrycka känslor och illusionen av inre liv. Studien berör området spelutveckling, inom data- och systemvetenskap samt samhällsvetenskap då ämnen som upplevda och förväntade beteenden tas upp.
Problem	Problemet är att vissa NPC:er i narrativt drivna digitala spel inte uppfattas som trovärdiga för spelaren, även om detta har varit en uttalad målsättning för utvecklarna. En stor del av vad som utgör en trovärdig NPC är uttryckandet av inre tankar och känslor men det finns begränsad vetenskap kring ämnet.
Forskningsfråga	Frågeställningen denna uppsats ämnar att besvara är: <i>Hur upplever spelare NPC:ers trovärdighet, baserat på dess uttryck av inre tankar och känslor, i narrativt drivna spel?</i>
Metod	Till uppsatsen valdes fallstudie som forskningsstrategi eftersom studien ämnar att undersöka komplexa relationer mellan faktorer, genom ett utvalt fall. Genom fallets avgränsning tilläts studiens författare utforska subtila och intrikata aspekter inom ämnet trovärdighet som kunde ge indikationer på hur fenomenet upplevs i andra situationer. Vald datainsamlingsmetod är semistrukturerade intervjuer då deltagaren tilläts att gå djupare i ämnet samt gavs utrymme för sidospår och utsvävningar. Tematisk analys valdes som analysmetod då den tillät studiens författare att undersöka och hitta mönster i deltagarnas berättelser, vilket gav intressanta insikter om upplevelserna.
Resultat	Tre huvudsakliga teman identifierades – uttryck, beteende och spelarens förväntan – med extra fokus på känslouttryck, personlighet, kontext, reaktioner och anpassning. Deltagarna lade stor vikt vid ett mångfacetterat känslouttryck genom många olika uttryckssätt för att uppnå trovärdighet. En stark personlighet hos NPC:n medförde en tydlig uppfattning av dess mål samt större överseende med förändringar i beteende. Den kontext som spelet kommunicerade att NPC:n existerade i skapade en förväntan som NPC:n sedan var tvungen att uppfylla för att kännas trovärdig. Det räckte inte med att NPC:n reagerade på sin omgivning, det behövde göras med rätt timing och enligt sin kontext. NPC:n borde vara uppmärksam och anpassningsbar gentemot sin omgivning.
Diskussion	En begränsning gällande studien rör mängden tid och resurser som kunnat läggas på forskningen. Detta resulterade i att låta deltagarna uppleva förinspelat gameplay-material istället för att låta dem själva spela för att uppleva spelens NPC:er. Forskning om trovärdiga NPC:er skulle kunna medföra att digitala agenter blir än mer trovärdiga. Det kan då vara en samhällsrelaterad risk att resultaten används för skadlig användning av bland annat generativ AI, exempelvis deepfakes. Studiens fynd kan dock utöka förståelse för vissa aspekter kring hur spelare upplever trovärdighet hos NPC:er. Med vidare forskning kan detta i längden leda mer trovärdiga NPC:er som i sin tur förbättrar spelen och ger spelare världen över mer indragande och intressanta upplevelser.

# Tack

Studiens författare vill rikta ett stort tack till projektets handledare Mirjam Palosaari Eladhari och samtliga deltagare som delade med sig av sina upplevelser i intervjuerna. Vi vill även rikta ett tack till David Söderström för att vi fick nyttja DSVs spellabb under arbetet.

# Innehåll

<b>1 Introduktion</b>	<b>1</b>
1.1 Sammanfattad bakgrund	1
1.2 Problemformulering	2
1.3 Frågeställning	2
1.4 Avgränsningar	2
<b>2 Bakgrund</b>	<b>4</b>
2.1 NPC: Non-Player Character	4
2.2 Trovärdiga agenter	4
2.3 Trovärdiga agenter och immersion i narrativt drivna spel	6
2.4 Känslomodeller	7
2.5 Att bedöma trovärdighet	7
2.6 Förstudie: Utvalda spel och NPC:er	8
2.6.1 Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2023)	9
2.6.1.1 <i>Analys av Shadowheart</i>	10
2.6.2 Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018)	10
2.6.2.1 <i>Analys av olika NPC:er</i>	11
2.6.3 The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Nintendo, 2023)	12
2.6.3.1 <i>Analys av Riju</i>	13
<b>3 Metod</b>	<b>14</b>
3.1 Forskningsstrategi	14
3.1.1 Fallstudie	14
3.1.2 Alternativ forskningsstrategi	14
3.2 Datainsamlingsmetod	15
3.2.1 Semistrukturerade intervjuer	15
3.2.2 Alternativ datainsamlingsmetod	15
3.3 Dataanalysmetod	16
3.3.1 Tematisk analys	16
3.3.2 Förstudiens analysmetod	16
3.4 Forskningsetiska aspekter	17
3.5 Metodtillämpning	17
3.5.1 Fallstudie	17
3.5.2 Urval	17
3.5.3 Semistrukturerade intervjuer	18
3.5.4 Tematisk analys	18
3.5.5 IT- och AI verktyg	19
<b>4 Resultat</b>	<b>20</b>
4.1 Uttryck	20
4.1.1 Känslouttryck	21
4.1.2 Konsekventa uttryck	22

4.1.3 Dialoger	23
4.2 Beteende	24
4.2.1 Reaktionen	24
4.2.2 Social anpassning	24
4.2.3 Avvikande beteenden	26
4.2.4 Personlighet	27
4.3 Spelarens förväntan	28
4.3.1 Egna åsikter	28
4.3.2 NPC:ns kontext	29
<b>5 Diskussion</b>	<b>31</b>
5.1 Diskussion	31
5.2 Slutsats	32
5.3 Begränsningar	33
5.4 Användandet av IT- och AI verktyg	33
5.5 Studiens påverkan	34
5.5.1 Designråd	34
5.6 Framtida forskning	35
<b>Referenser</b>	<b>36</b>
<b>Bilaga A – Framtaget material</b>	<b>38</b>
<b>Bilaga B – Intervjuguide</b>	<b>39</b>
<b>Bilaga C – Samtyckesblankett</b>	<b>44</b>
<b>Bilaga D – Tematisk analys</b>	<b>46</b>
<b>Bilaga E – Transkriberingar</b>	<b>49</b>

# Figurer och Tabeller

[Figur 1:](#) Shadowheart, Baldur's Gate 3 (Larian Studios).

[Figur 2:](#) NPC:er i Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games).

[Figur 3:](#) Riju, Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Nintendo).

[Figur 4:](#) Hur känslouttryck påverkar uppfattningen av andra egenskaper.

[Figur 5:](#) Vid brist på rimliga beteenden behövs antingen en tydlig kontext eller personlighet för att undvika förvirring hos spelaren.

[Figur 6:](#) Skillnad i nivå mellan förväntad och upplevd komplexitet leder till dissonans. Förväntad komplexitet skapas utifrån NPC:ns kontext och betydelse för spelaren.

[Figur 7:](#) Bildkollage på studiens NPC:er

[Tabell 1:](#) Förenklad tematisk analys med endast teman och sub-teman.



# Ordlista & förkortningar

**Cutscene** - En begränsad, filmisk sekvens inom ett spel där spelaren har lite till ingen kontroll över vad som sker eller vad som syns. Cutscene brukar beskrivas som motsatsen till gameplay.

**Gameplay** - Hur, eller när, spelet spelas av spelaren. Till skillnad från exempelvis grafik, som hänvisar till spelets visuella element, berör gameplay på spelets funktioner och mekaniker. Gameplay brukar beskrivas som motsatsen till cutscenes.

**Immersion** - Upplevelsen av att vara indragen i en upplevelse. Ordet är en direkt översättning från engelskans ord med samma stavning och betydelse.

**NPC** - Non-Player Character, Non-Playable Character

**RDR2** - Red Dead Redemption 2

**Zelda** - The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

# 1 Introduktion

Följande kapitel erbjuder en introduktion till de grundläggande områden som detta arbete berör. Först presenteras en kortfattad, överskådlig bakgrund för att introducera de huvudsakliga ämnen och tidigare forskning som studien utgått ifrån. Därefter formuleras det problem som studien ämnar beröra varpå den centrala frågeställningen presenteras. Avslutningsvis nämns de avgränsningar som varit relevanta för arbetets utformning.

## 1.1 Sammanfattad bakgrund

NPC står för det engelska uttrycket Non-Player Character och avser de agenter inom digitala spel som man, som spelare, inte kan styra själv, utan som styrs helt av datorn (Cambridge Dictionary, 2023). I takt med växande popularitet och utveckling av digitala spel (Howarth, 2024) kan man även se en ökad förväntan på de NPC:er som existerar i dessa virtuella världar, mer specifikt gällande deras trovärdighet. Designen av intelligenta system och agenter är inte längre tillräckligt för spelaren, då det under lång tid har legat i fokus för forskare såväl som spelutvecklare att designa smarta och logiska system (Hamdy och King, 2017). Tekniskt avancerade robotar är inte längre det spelare söker. Nu är det istället andra kvalitéer, som exempelvis trovärdighet, som gör dessa agenter attraktiva.

Narrativt drivna spel är en genre inom digitala spel där den centrala delen av spelupplevelsen cirkulerar kring berättandet av en historia och spelarens förståelse av den (Acarsoy, 2021). För att en spelare ska uppfatta och förstå ett narrativ behövs dock en viss nivå av koncentration och uppmärksamhet gällande vad spelets tillverkare försöker berätta. Det behövs med andra ord att spelaren är indragen i spelet och att spelet erbjuder en indragande upplevelse för denne. För just narrativ immersion krävs det att berättandet av en historia gör att spelaren accepterar spelvärlden, dess karaktärer och de händelser som utspelar sig som verkliga (Adams, 2014). För att något ska upplevas som verkligt krävs det att bland annat NPC:erna upplevs som trovärdiga genom att bemöta den förväntan som spelaren har på dess utseende och, framför allt, beteende (Warpefelt, 2016).

En central del för designen av trovärdiga agenter, och därmed även NPC:er, är deras förmåga att uppvisa känslor – en ställning som delas av många forskare och designers inom området (Bates, 1994; Bryan Loyall, 1997; Warpefelt, 2016). Detta eftersom känslouttryck indikerar att en NPC till synes uppfattar och förstår sin omgivning samt i förlängningen även reagerar på den. Detta bidrar till illusionen av mänsklighet och liv samt att karaktären har inre önskningar (Bates 1994). Utöver känslouttryck finns det även andra kriterier bidrar till att en NPC upplevs som trovärdig. Exempelvis menar Loyall (1997) att man kan analysera en NPCs trovärdighet genom att bland annat se på dess förmåga att utföra många parallella handlingar, ha tydliga mål, kunna uppfatta och anpassa sig till föränderliga situationer samt agera utifrån sociala kontexter. För att bestämma hur och i vilka sammanhang NPC:er ska visa dessa känslor kan det behövas någon typ av känslomodell, där OCC-modellen är en av de mest etablerade inom området (Bartneck, 2002). OCC-modellen beskrivs i kapitel 2.4 i denna studie.

## 1.2 Problemformulering

Problemet som ligger till grund för denna studie är att det finns en risk att vissa Non-Player Characters (NPC:er) i narrativt drivna digitala spel inte upplevs som trovärdiga för spelaren, även om detta har varit en uttalad målsättning för utvecklarna. Det förekommer även att spelarbasen inte engagerar sig i NPC:erna och inte ser något värde i att investera känslor i deras virtuella liv.

En stor del av vad som utgör en trovärdig NPC är uttryckandet av inre tankar och känslor men det finns begränsad forskning gällande hur dessa beståndsdelar upplevs av spelarna. Denna brist på kunskap kan bli problematisk vid utvecklingen av trovärdiga NPC:er.

## 1.3 Frågeställning

Då problemet i denna uppsats avser trovärdighet i relation till Non-Player Characters (NPC:er) inom narrativt drivna spel vill vi undersöka olika faktorer som kan påverka huruvida spelaren upplever dessa NPC:er som trovärdiga eller icke trovärdiga. För att undersöka lösningar på problemet är frågeställningen i denna studie:

*Hur upplever spelare NPC:ers trovärdighet, baserat på dess uttryck av inre tankar och känslor, i narrativt drivna spel?*

Frågeställningen denna uppsats avser att besvara är av generellt intresse då den ökande populariteten kring digitala spel bidrar till att allt fler tar del av denna typ av upplevelse. Högre krav på polerade narrativa upplevelser innebär att utvecklingen av trovärdiga NPC:er ständigt behöver förbättras och fortsätta forskas kring. Trots att denna uppsats avgränsas till narrativt drivna spel finns det även annan typ av AI-teknologi som ämnar att skapa trovärdiga agenter för andra syften. Artificiell intelligens är en växande marknad, inom både områden som underhållning, pedagogik och hälsa, som fler människor använder dagligen. Därför är uppsatsens problem även av intresse för utvecklare inom artificiell intelligens samt människa- och datorinteraktion.

## 1.4 Avgränsningar

De tre spel som studien undersöker utsågs på kriterierna att de är narrativt drivna och till synes innehåller runda karaktärer. Spelen som valdes var Baldur's Gate 3, Red Dead Redemption 2 (RDR2) och The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Zelda). Dessa spel har olika förutsättningar och interaktionsmöjligheter som innebär att NPC:erna har olika syften och implementationer, vilket ansågs intressant för att skapa en bredare studie.

Studien är avgränsad till att undersöka en NPC vardera från Baldur's Gate 3 och Zelda, medan en mängd olika NPC:er undersöktes från RDR2. Anledningen till detta är att NPC:erna har olika funktioner i spelen. Från Baldur's Gate 3 valdes NPC:en Shadowheart som är en av spelens huvudpersoner och har därmed också en viktig roll för spelets narrativ. De NPC:er från RDR2 som undersöks är bakgrundskaraktärer som befolkar spelvärlden. De bidrar till världsbyggandet samt till utökade interaktionsmöjligheter för spelaren. NPC:n Riju valdes från Zelda då hon är en vägledande karaktär som även bidrar till mer mångfald i spelet.

Studiens urval av deltagare avgränsades till personer som regelbundet spelar narrativt drivna spel. Denna avgränsning ansågs lämplig då forskningsfrågan fokuserar på hur just spelare upplever NPC:ers trovärdighet i narrativa digitala upplevelser. Utvecklare av trovärdiga NPC:er hade kunnat anses vara experter på ämnet och ge djupgående svar men denna grupp bortsågs eftersom studien avser undersöka spelarens upplevelse framför teknisk implementation. Om studiens deltagare skulle bestått av personer som inte regelbundet spelar narrativt drivna spel ansåg författarna att risken för att svaren inte skulle nå önskat djup hade blivit för stor.

Då en fallstudie valdes som forskningsstrategi avgränsades analysen av deltagarnas svar endast till det som sades kopplat till studiens fall. Om deltagaren explicit nämnde något om NPC:erna baserat på tidigare erfarenhet av spelen innan intervjun togs detta i beaktning och bortsågs från under analysen.

## 2 Bakgrund

Följande kapitel presenterar den vetenskapliga förankringen för arbetet. För att bidra till ökad förståelse kring ämnet som studien behandlar presenteras och förklaras centrala begrepp och principer. Närliggande områden, såsom känslomodeller, diskuteras även kort. Detta för att sätta informationen i en större kontext och på så sätt bidra till ökad förståelse. Kapitlet avslutas med en förstudie innehållandes en presentation och analys av studiens utvalda spel och NPC:er.

### 2.1 NPC: Non-Player Character

För att kunna förankra detta arbete i en vetenskaplig bakgrund, och även kunna identifiera sätt att bedöma en NPCs trovärdighet på, bör begreppet NPC först definieras.

NPC är en förkortning av det engelska uttrycket "Non-Player Character" och refererar till karaktärer i datorspel som inte kan styras av spelarna själva utan som är helt styrda av datorn och dess bakomliggande system (Cambridge Dictionary, 2023). Begreppet, och dess förkortning, är vedertaget inom spelkulturen och är även välkänt inom systemvetenskapliga discipliner, vilket är varför denna uppsats kommer att använda dessa benämningar.

Inom forskningen kring artificiell intelligens finns det en uppsjö av försök till att skapa olika typer av maskiner som efterliknar människor på olika sätt. Många av dessa maskiner benämns som agenter, däribland samtalsagent (eng: conversational agent), autonom agent (eng: autonomous agent) och virtuell agent (eng: intelligent virtual agent). Även NPC:er benämns som en av underkategorierna för dessa intelligenta agenter. Emotionellt intelligenta NPC:er särskiljer sig från andra autonoma agenter i det att deras främsta funktion inte nödvändigtvis är att vara så smart eller effektiv som möjligt, vilket majoriteten av de tidigare nämnda agenterna har gemensamt. Istället finns NPC:er till för att förhöja spelupplevelsen för spelaren och i helhet skapa ett mer tilltalande spel. (Hamdy and King, 2017)

Även om NPC:er är en typ av intelligent virtuell agent används begreppet NPC sällan inom forskningen för trovärdighet i virtuella världar. Ofta förekommer ordet "agenter" som benämning snarare än "NPC", trots att de i många av de givna kontexterna syftar på samma sak. För tydlighetens skull bör det därför poängteras att detta arbete definierar NPC:er som en typ av agent och att trovärdighet är en egenskap som agenter i olika former kan tillskrivas.

### 2.2 Trovärdiga agenter

Trovärdighet är ett begrepp vars innebörd vid första tanken kan anses uppenbar. Dock bör man vara medveten om att trovärdighet, bara inom området för systemvetenskap, är en dynamisk egenskap som ändrar betydelse beroende på kontexten. Därmed ändras även definitionen och kriterierna för att något ska anses som trovärdigt beroende på vad man pratar om. Innan studiens användning av begreppet trovärdighet definieras och förankras vetenskapligt, kan det därför vara av värde att definiera vad trovärdighet innebär i kontexten för NPC:er och agenter.

Ett av de mest välkända sätten att bedöma en agents trovärdighet är Turingtestet, initialt kallad The Imitation Game. Turingtestet var ett tankeexperiment som Turing presenterade på 1950-talet gällande frågan ifall maskiner kan anses vara tänkande entiteter. Tankeexperimentet presenterar ett spel där målet för två olika spelare är att övertala en människa om att just dem själva är människa och motspelaren är en maskin. Människan som övertalas, "förhöraren", är ovetandes om de två spelarnas sanna identiteter då de är fördolda både visuellt och auditivt. Därmed har förhöraren endast spelarnas svar på hennes frågor att utgå ifrån när hon försöker uppnå sitt mål: att avgöra vem av spelarna som är människa och vem som är maskin. Det enda förhöraren vet är att en av dem ljugar – det finns en människa och en maskin. Om maskinen vinner, det vill säga lyckas övertala förhöraren om att den är människan, har den klarat testet. (Turing, 1950)

Turingtestet har av naturliga skäl blivit en återkommande referenspunkt när man bedömer trovärdighet hos agenter då den erbjuder en relativt direkt och absolut definition av begreppets kriterier. Det finns dock anledning till varför detta perspektiv för att bedöma trovärdighet inte är passande när det gäller NPC:er och därmed även denna studie. Turingtestet behandlar inte nödvändigtvis trovärdighet utan behandlar specifikt mänsklighet (och till viss mån även förmågan till övertalning). Då agenter och NPC:er långt ifrån alltid ska efterlikna människor finns det inte någon anledning att bedöma deras trovärdighet utifrån ett sådant perspektiv. Dessutom kan man se det som att Turingtestet även behandlar en maskins förmåga att övertala människan, i detta fall om att den är mänsklig eller "verklig". I fallet för specifikt NPC:er är detta inte nödvändigtvis ett behov för att de ska anses trovärdiga. Man kan anta, med dagens spel, att spelarna är medvetna om att de spelar ett spel. De behöver därför inte övertalas om att det finns en människa inne i spelet. Ofta är spelare dessutom medvetna om huruvida de spelar mot en maskin (NPC:er) eller andra människor (online). Utmaningen ligger därför inte i att NPC:n ska övertala spelaren om att den är en människa, utan snarare i att få spelaren att tro på dess karaktär i spelets kontext. En spelare som är fullt medveten om att de befinner sig i en spelvärld och interagerar med maskiner kommer till slut, om upplevelsen är tillräckligt indragande, att behandla världen som verklig (Bartle, 2004). Detta stärker ovanstående mening gällande hur Turingtestet inte är passande för att identifiera trovärdiga agenter i spel.

Bryan Loyall (1997) beskriver att trovärdiga agenter i grunden är autonoma versioner av trovärdiga karaktärer vilket särskiljer dem från majoriteten av andra virtuella agenter eftersom en trovärdig agent designas med fokus på personlighet. En trovärdig karaktär lyckas förmedla en övertygande personlighet i enlighet med publikens förväntan, vilket är en av huvudmålen även för en trovärdig agent (Bryan Loyall, 1997). Denna förväntan styrs till stor del av hur spelvärlden, och de situationer som uppstår, runt omkring spelaren och agenten är uppbyggd (Warpefelt, 2016). Detta stärker det tidigare nämnda argumentet att trovärdighet inte är synonymt med mänsklighet, och inte heller realism (Bryan Loyall, 1997). Samtidigt finns det skillnader mellan trovärdiga karaktärer och agenter. De främsta skillnaderna är att trovärdiga agenter är autonoma, vilket innebär större krav på skaparen vad gäller utförlig design av agenten, samt att de är interaktiva. Interaktivitet innebär stora brister på att kunna förutse vilka situationer agenten kommer att ställas inför och designern måste därför bygga upp och implementera en personlighet i agenten som är konsekvent i alla tänkbara, och icke tänkbara, situationer. Även om de flesta autonoma agenter ämnas ha vissa liknande egenskaper som trovärdiga agenter, såsom att kunna reagera på sin omgivning och lära sig av sin omvärld genom interaktioner, delar de inte egenskaperna att vara så smarta som möjligt eller fullfölja uppgifter så korrekt och effektivt som möjligt (ibid). Sammanfattningsvis kan man definiera trovärdiga agenter som en gränsöverskridande entitet som balanserar mellan trovärdiga karaktärer (personlighet och kontextuell förväntan) och intelligenta agenter (autonomi och interaktion).

## 2.3 Trovärdiga agenter och immersion i narrativt drivna spel

I takt med datorspels växande popularitet och allt större kliv in i gemene mans vardagsliv (Howarth, 2024) har det, av naturliga säll, även vuxit fram ett ökat antal genrer i industrin för att kunna bemöta en kraftigt växande målgrupp. Detta arbete ämnar att fokusera på narrativt drivna spel, vilka kännetecknas av att berättandet av en historia, samt spelarens förståelse av den, är den centrala delen av spelupplevelsen (Acarsoy, 2021). För att en spelare ska uppfatta och förstå ett narrativ behövs det dock en viss nivå av koncentration och uppmärksamhet på vad spelets tillverkare försöker berätta. Man kan säga att spelet behöver möjliggöra en känsla av immersion hos spelaren – en indragande upplevelse – för att kunna förmedla den historia som berättas. Därför är det inte förvånande att narrativa spel ofta även identifieras som indragande spel för att nå fram till spelaren.

I och med det ökande biblioteket av spel och spelgenrer tillkommer även fler dimensioner av immersion, både som begrepp och fenomen. Warpefelt (2016) beskriver olika typer av immersion där de olika typerna kommer med olika struktur gällande hur NPC:ernas trovärdighet bedöms. En av dessa typer är narrativ immersion, vilket kännetecknas av att spelaren dras in i spelupplevelsen genom berättandet av en historia och därmed accepterar spelvärlden och dess händelser som verkliga (Adams, 2014). Ett av sätten NPC:er påverkar denna immersion styrs av spelarens förväntan. Warpefelt (2016) beskriver att spelvärldens, och narrativets, uppbyggnad ger ledtrådar till spelaren om vad hon kan förvänta sig att bemöta för typ av interaktioner och beteenden. Det räcker inte med att en NPC tilldelas en roll i det narrativ och den miljö som spelaren befinner sig i. Den måste också tilldelas kapacitet och ett passande utseende för att uppfylla dessa förväntningar (Warpefelt, 2016). Denna dynamiska definition av vad som gör en NPC trovärdig kan göra det svårt för utvecklare att hitta riktlinjer i hur de bör designa sina karaktärer för att uppnå trovärdighet, och därmed erbjuda en indragande upplevelse för spelaren.

Utöver narrativ immersion definieras även en annan typ av immersion, så kallad social immersion (Johansson, 2013). Definitionen av denna immersion upplevs, som namnet föreslår, i sociala interaktioner i spelvärlden och syftar på interaktioner mellan spelare och NPC. Social immersion kan anses vara uppnådd när spelaren upplever interaktionen som så pass komplex att hon blir in dragen i interaktionen i sig (Warpefelt, 2016).

Graden av immersion i ett spel styrs delvis av spelets förmåga att övertyga spelaren om att dess värld, karaktärer och händelser är trovärdiga (Warpefelt, 2016). En spelare som upplever ett spel som trovärdigt kommer att interagera mer med spelet och därmed uppleva det som mer trovärdigt (ibid).

Bartle (2004) beskriver att immersion handlar om att berätta för spelarna vad de vill höra, det vill säga vad de förväntar sig. Därför styrs agents upplevda trovärdighet till stor del av hur väl designern har lyckats bygga agenten och dess beteende i samspel med den värld som byggts upp och kommunicerats till spelaren (Warpefelt, 2016). Immersion upplevs genom trovärdighet och trovärdighet upplevs genom förväntan, som i sin tur har byggts upp utifrån övriga ledtrådar och signaler i omgivningen (ibid).

En av de kvalitéer som har uppmärksammats som en av de allra viktigaste när det gäller trovärdiga agenter är förmågan att porträttera känslor. En karaktär som inte reagerar känslomässigt på sin omvärld, till synes obrydd om sin omgivning, uppfattas som en känslolös maskin då denna brist på uttryck signalerar till åskådaren att den har inte tankar och känslor (Bates, 1994). Egenskapens beståndsdelar och hur man kan bära sig åt för att uppnå denna egenskap hos agenter beskrivs senare i kapitlet.

## 2.4 Känslomodeller

För att NPC:er ska ha förmågan att uttrycka inre tankar och känslor behöver någon typ av känslomodell implementeras. En känslomodell ämnar att ge en NPC verktyg att kunna uppfatta händelser som bör framkalla någon typ av känsla, värdera hur intensiv känslan bör vara och baserat på informationen kunna ge ett uttryck för den känslan (Bartneck, 2002). Därför kan digitala spel med fördel använda sig av känslomodeller för att skapa illusionen av mänsklighet, eller trovärdighet i andra format, hos agenterna. Om NPC:er inte skulle reagera på dramatiska händelser, som exempelvis att en annan karaktär skadar sig, finns risk att NPC:n uppfattas som empatilös av spelaren. Om en karaktär å andra sidan uttrycker stor sorg och ilska för att ha spillt ett glas vatten matchar inte den uttryckta reaktionen den nuvarande situationen och det finns risk att NPC:n inte uppfattas som trovärdig.

En känslomodell som enligt Bartneck (2002) har etablerats som en standard för känslosyntes (eng: emotion synthesis) är OCC-modellen framtagen av Ortony, Clore och Collins (1988). Bartneck beskriver att processen karaktären går igenom består av fem steg. Det första steget är *klassifikation*, där karaktären får information om vilka kategorier av känslor som ska beröras genom att utvärdera händelser och objekt. Efter det räknas intensiteten av känslokategorierna ut genom *kvantifiering*. Ett känslovärde definieras genom klassifikationen och kvantifieringen. Känslovärdet *interagerar* sedan med tillgängliga kategorier av känslor karaktären har tillgång till. OCC-modellen består av 22 kategorier av känslor som behöver *mappas* till ett lägre antal känslomässiga uttryck. Det känslomässiga stadiet *uttrycks* slutligen genom ansiktsuttryck och kan influera karaktärens beteende. (Bartneck 2002)

## 2.5 Att bedöma trovärdighet

Bedömningen av trovärdiga agenter i spel är ett relativt nytt och utforskat område och det finns därför ännu inte några tydliga ramar eller tillvägagångssätt för vad man ska leta efter för att identifiera en trovärdig agent (Hamdy & King, 2017).

Enligt Bates (1994), som menar att känslouttryck är den främsta faktorn för att uppnå trovärdighet, listar tre beståndsdelar för denna kvalitet. Först och främst måste designern ha en specifik känsla i åtanke och karaktären måste uttrycka denna känsla tydligt. Känslan måste dessutom uttryckas i symbios med vad karaktären utför för handlingar, eftersom detta tyder på inre processer. Till sist krävs en överdrift i uttrycket av känslan för att säkerställa att åskådaren har tid och möjlighet att uppfatta den. Dessa punkter är från början inspirerade av välkända Disney-animatörer som delade åsikten att tydliga känslouttryck, med rätt timing, är grundläggande i skapandet av trovärdiga karaktärer (Thomas och Johnston, 1981).



Bryan Loyall (1997) sammanställer och definierar ett antal krav för att en agent ska vara trovärdig. Sex av kraven handlar om karaktärer generellt. Dessa rör *personlighet, känslor, egenintresse, förändring, sociala relationer* samt att karaktärens uttryck ska vara *konsekventa*. Dessutom finns det ett sjunde krav, *Illusion av liv*, som består av en samling delkrav gällande specifikt trovärdiga agenter. Även Bates (1994) poängterar att en trovärdig karaktär uppstår när den ger just illusionen av att vara levande. Eftersom denna studie avgränsas till narrativt drivna digitala spel är dessa delkrav i synnerhet relevanta för att kunna avgöra hur människor uppfattar NPC:ers trovärdighet. Dessa delkrav är som följer:

- Samtliga agenter som befolkar världen behöver visa att de har mål att följa.
- Medan agenterna arbetar för att uppnå målen behöver de kunna utföra andra handlingar samtidigt.
- Agenten behöver vara reaktiv och responsiv genom att uppfatta och reagera på sin omgivning och svara, både genom handlingar och ord. Karaktärens svar får inte vara för långsamma men de får inte heller vara orimligt snabba.
- Agenten behöver vara grundad i den situation den befinner sig i. Detta innebär att den agerar utefter hur situationen artar sig.
- Agenten behöver ha begränsade resurser i både kropp och sinne. Dessa begränsningar varierar mellan karaktärer men Bartneck hävdar att en allvetande, ständigt kapabel karaktär riskerar att inte framstå som trovärdig.
- Agenten existerar i en social kontext och behöver därmed förstå sociala konventioner och kulturella aspekter i kontexten de agerar inom.
- Människor är brett kapabla då de kan tänka, känna, prata, förstå, agera osv. Därmed behöver teknologin för agenten vara brett kapabel för att den ska framstå som trovärdig.
- Agenten behöver vara väl integrerad gällande sina förmågor och beteenden. NPC:er är ofta uppbyggda i moduler, där olika delar ansvarar för olika förmågor, som att kunna traversera miljön, kommunicera och fatta beslut. Dessa behöver integreras sömlöst för att undvika att tvärt avbryta en process för att påbörja en annan och därmed riskeras att inte uppfattas som trovärdig.

## 2.6 Förstudie: Utvalda spel och NPC:er

Spelen som valts ut av studiens författare är avgränsade till narrativt drivna spel innehållandes till synes runda karaktärer. Dessa spel är Baldur's Gate 3 (2023), Red Dead Redemption 2 (2018) och The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (2023). För att analysera NPC:erna från dessa spel valdes metoden formell analys av gameplay, som av Petri Lankoksi och Staffan Björk (2015) beskrivs som en metod som studerar hur spelet fungerar oberoende av kontexten det spelas i. En formell analys genomförs genom att spela spelet och forma en uppfattning av hur spelets underliggande system fungerar. I denna studie analyserades dock inte ett helt spel utan enbart en eller några få NPC:er i varje spel. Samtliga NPC:er analyserades med Bryan Loyalls (1997) krav på trovärdighet som

utgångspunkt. De enda kraven som exkluderades ur analysen var kraven om att teknologin behöver vara brett kapabel samt att NPC:n är välintegrerad, då det kan anses att dessa krav kräver en större insyn i hur NPC:ns system är uppbyggda för att rättvist kunna bedöma huruvida de är uppnådda. NPC:erna som undersöks i studien har olika syften och interaktionsmöjligheter. Dessa beskrivs under respektive rubrik.

### 2.6.1 Baldur's Gate 3 (Larian Studios, 2023)

Baldur's Gate 3 är ett rollspel baserat på brädspellet Dungeons & Dragons och är utvecklat av Larian Studios. I spelet finns det tre typer av karaktärer; spelarkaraktären, följeslagare och NPC:er. Följeslagare börjar som renodlade NPC:er som spelaren kan interagera med enbart genom dialog eller strid. Om spelaren väljer att rekrytera en följeslagare till sin grupp får spelaren tillgång till att styra karaktären, både i och utanför strid. Trots det fortsätter en vald följeslagare att ha åsikter och till synes en egen vilja i vissa delar av spelet, baserat på bland annat dess bakgrundshistoria och personlighet.

Då följeslagare blir spelbara efter att ha blivit rekryterade kan det anses att de hamnar någonstans emellan spelarkaraktärer och renodlade NPC:er. Huruvida spelaren väljer att kontrollera dessa följeslagare är valfritt förutom i stridssektioner, där spelaren i turordning styr hela gruppen av följeslagare. I stridssektioner påverkas inte spelets narrativ bortsett från hur striden utspelar sig. Narrativet påverkas av de handlingar man utför i världen och genom interaktioner i form av dialogval med spelets karaktärer. Det går därför i denna studies kontext att argumentera för att följeslagare kan bli behandlade som NPC:er, beroende på hur spelet har spelats. I denna studies kontext har karaktären endast styrts under stridssektioner där det är obligatoriskt, och har annars behandlats som en typisk NPC. I videosekvensen som studiens deltagare har fått ta del av har karaktären redovisats i situationer där den behandlas som en NPC.

Den NPC som analyserats är Shadowheart, i spelets första akt. Shadowheart är en halv-alv tillhörande klassen cleric som dyrkar en gud vid namn Shar. Shar är mörkrets och förlustens gudinna och associeras ofta i spelet med död. Denna dyrkan är en stor del av Shadowhearts bakgrundshistoria och formar henne ofta vad gäller hur hon fattar sina beslut. I spelet uppskattar hon bland annat att hitta pragmatiska och effektiva lösningar på problem, diskretion, integritet och öppensinnighet. Trots hennes rädsla för vargar gillar hon djur och uppskattar positiva interaktioner med dem och ogillar grymhet mot dem. Hon hyser även agg mot de som inte tolererar hennes dyrkan samt karaktärer som försöker pressa henne på svar eller detaljer. Hon uppskattar inte heller onödigt våld eller grymhet. (Baldur's Gate 3 Wiki, 2024)



Figur 1 - Shadowheart, Baldur's Gate 3 (Larian Studios)

### 2.6.1.1 Analys av Shadowheart

Enligt Bryan Loyalls (1997) krav för trovärdighet kan det anses att hon uppfyller många. I Baldur's Gate 3 uppvisar hon att hon har en rik personlighet då hon reagerar dynamiskt och inom sin personlighet, baserat på spelarens handlingar och interaktioner med henne. Hon uppvisar förmågan att uttrycka en stor bredd av känslor genom röstlägen, ansiktsuttryck och kroppsspråk. Hon uppvisar ett egenintresse då hon har ett eget mål utöver det hon och spelarkarakteren delar. Om spelarens handlingar utgör en risk för att hennes chanser att nå sina mål agerar hon efter det. Hon är konsekvent i sina handlingar gentemot sin personlighet i olika kontexter, då hon visar sitt missnöje över olika handlingar som dynamiskt ändrar berättelsen. Hon verkar även konsekvent genom att hon kan välja att lämna gruppen av egen vilja baserat på spelarens val av handlingar. Hon uppfattas ha sociala relationer med andra karaktärer då hon reagerar på om nya karaktärer introduceras till gruppen. I diskussioner mellan spelarkarakteren och andra karaktärer uppvisar hon möjlighet att delta aktivt i diskussionen genom att bryta in med kommentarer och göra sin röst hörd. Hon har förmågan att förändra sin övertygelse under spelets gång baserat på handlingar som sker i spelet, i linje med hennes personlighet och karaktär.

Hon uppvisar viss begränsad förmåga att kunna utföra parallella handlingar då hon kan uppmärksamma händelser i sin omgivning som inte är direkt kopplade till de mål hon har när hon följer efter spelaren. Hon är dock relativt begränsad i detta avseende då hon till synes inte fattar egna beslut under gameplay utan enbart i cutscenes med dialoger. I hennes reaktioner till spelarens dialogval uppvisar hon en välutvecklad förmåga att reagera med stor bredd och i linje med vad spelaren kan förvänta sig. Hon uppvisar begränsade resurser som bland annat hälsopoäng och begränsad förmåga att använda magi, men har även begränsningar kopplade till hennes karaktär såsom bland annat en tvivelaktig syn på en av spelets raser, Gith. Hennes starka målmedvetenhet och principfasthet kan även bidra till att hon inte känns särskilt empatisk innan spelaren lär känna henne bättre. Det går att hävda att hon upplevs som grundad i de situationer hon befinner sig i då hon agerar konsekvent utefter hennes karaktär men samtidigt tar in den nya situationen. Ett exempel på detta är om spelaren väljer att slå läger. I det fallet byter hon kläder till något mer bekvämt men påminner ändå spelaren om att hon är medveten om de problem de har framför sig. Hon går inte in i ett tydligt passivt tillstånd under en sådan situation.

### 2.6.2 Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018)

Red Dead Redemption 2 (RDR2) är ett action- och äventyrsspel i en så kallad "open-world" värld, vilket innebär att spelaren själv kan styra progressionen av spelet och dess händelser genom sina handlingar. Den öppna spelvärlden ger spelaren stor möjlighet att utforska sin spelmiljö och de karaktärer som lever i den. Spelet utspelar sig i slutet av 1800-talet, i en fiktiv version av USA:s vilda västern där spelaren färdas genom olika städer och delstater och upptäcker de vidsträckta vildmarkerna däremellan. RDR2 erbjuder en övergripande berättelse där spelarens val av handlingar, interaktioner och sidouppdrag kan påverka historiens utfall. Genom kraftig detaljrikedom och realism, genom exempelvis varierande terräng, väder, djurliv och städer, visar spelet ett stort fokus på immersion i spelupplevelsen. Spelet har även lagt fokus på realistiskt designad fysik och animationer vilket bidrar till en fördjupad immersion i spelvärlden. Det främsta fokuset kan dock argumenteras för att ha lagts på spelets NPC:er som är specifikt designade för att bidra till upplevelsen av en levande och realistisk värld.

Då det material som framtagits för RDR2 visar interaktioner med ett flertal olika NPC:er är det inte applicerbart att göra en djupdykning i de individuella karaktärerna på samma sätt som kan göras för Baldur's Gate 3 och The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Exempelvis har ingen av de karaktärer som man interagerar med i klippen något tilldelat namn utan går endast under titlar som "Stranger" eller "Man 1". Därför fokuserar analysen som följer på den modulära designen av NPC:erna i spelet, snarare än varje individuell karaktär. Med modulär NPC-design åsyftas att man har följt en designmodell för samtliga, icke-namn-givna, karaktärer i spelet med individuellt justerade värden för olika instanser. De karaktärer som spelaren lär känna mer djupgående, genom olika uppdrag, har därför inte ingått i denna studie för att istället understryka utvecklarens designval av NPC:er på en såpass stor skala som RDR2 har. Genom sin modulära design av NPC:er karaktäriseras spelet av sina uppmärksamma och dynamiska karaktärer. Även om mer detaljerade och djupgående karaktärer återfinns i spelets linjära delar är det just RDR2s unikt stora skala på sin NPC-design som gjorde den till en av de utvalda spelen för denna studie. Därför är just denna kategori av NPC:er de som analyseras och interageras med i materialet.



Figur 2 - NPC:er i Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games)

### 2.6.2.1 Analys av olika NPC:er

Det som gör RDR2 unikt gällande sin NPC-design är den skala som designen har applicerats på. Utvecklarna har till synes givit varje individuell karaktär i spelvärlden en unik personlighet, vilken uttrycks genom egenartade beteenden och rutiner som de följer runtomkring spelaren. Spelaren kan interagera och samtala med karaktärerna på många olika sätt och de anpassar sig dynamiskt till spelarens handlingar. De reagerar på händelser och omständigheter i sin omgivning, som till exempel väderlek eller hot i deras närhet. Från ett visuellt perspektiv har NPC:erna tilldelats olika kläder, ansiktsdrag och kroppsspråk som gör att de skiljer sig från varandra, och de har olika reaktioner på samma fraser eller handlingar från spelaren. Den noggranna designen av NPC:erna bidrar till en dynamisk och indragande värld och ger en fördjupad känsla av att vara på plats i den miljö som spelet utspelar sig i. Dessa egenskaper uppfyller sammanlagt en stor del av de krav som Bryan Loyall beskriver för trovärdighet (1997). De uttrycker känslor genom sina ord, tonlägen och handlingar samt visar en uppmärksamhet och reaktivitet gentemot sin omgivning. Ett exempel på denna uppmärksamhet är att spelarkaraktären bemöts olika beroende på hur ren eller smutsig han är i stunden – en ren spelarkaraktär blir bemött med glada hälsningar och välönskningar från NPC:erna medan de försöker ignorera eller distansera sig från en smutsig spelarkaraktär. Karaktärernas rutiner visar på att de har individuella mål och planer för hur de ska utföra dessa mål. Samtidigt som de utför handlingar mot dessa mål kan de hälsa på varandra eller spelaren, uppfatta och tolka spelarens handlingar, reagera

på vädret m.m. vilket uppfyller kravet på förmågan att kunna utföra många handlingar samtidigt som de strävar mot sitt mål. Det visar också på en bred kapacitet hos karaktären. Karaktärerna kan anses vara väl anpassade till de sociala situationer som de befinner sig i då karaktärer som vistas i vildmarken oftare visar på aggressivt, försvarande, beteende jämfört med de som är inne i en stad. Vid interaktioner anpassar de sina svar och beteenden utifrån vad spelaren väljer för dialogalternativ. Vissa karaktärer väljer att avlägsna sig vid konfrontationer medan andra väljer att svara med fysiskt våld för att skydda sig – beteenden som påvisar egenintresse samt anpassning vid förändring hos NPC:erna. Vidare kan man anse att NPC:erna till synes har konsekventa beteenden genom förmågan att minnas tidigare interaktioner med spelaren och agera utifrån dessa – en karaktär som spelaren tidigare hade en aggressiv konfrontation med kommer, vid ett senare tillfälle, att svara och bete sig undvikande eller lättretligt. Alla dessa förmågor leder till att man även kan anse att karaktärerna påvisar individuella personligheter.

Kravet att karaktären ska ha rimliga begränsningar gällande kropp och sinne är desto svårare att avgöra huruvida NPC:erna i RDR2 uppfyller eller ej. Detta för att de interaktioner som tillåts mellan dem och spelaren är begränsade till ytliga utbyten. Det är därför svårt att avgöra nivån på NPC:ernas kunskap och förmågor, och vidare även huruvida dessa nivåer är rimliga.

### 2.6.3 The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Nintendo, 2023)

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom är ett open world action-äventyrsspel utvecklat av Nintendo. Spelaren kontrollerar Link och spelet innehåller en mängd NPC:er som har olika grader av vikt för narrativet. Den NPC som analyserats i denna studie är Riju – en NPC som blir en temporär följeslagare till Link under en del av äventyret och även är en ledare för Gerudofolket.

Riju beskrivs som en ung, vis och vänlig ledare som tar en aktiv roll i att bekämpa olika hot mot hennes folk. I det tidigare Zelda-spelet Breath of the Wild visar hon en osäkerhet kring ledarrollen, men har i Tears of the Kingdom vuxit upp och axlar det fulla ansvaret med mer självförtroende. Hon har en central roll i den övergripande berättelsen genom att spelaren behöver hjälpa henne med en sidoberättelse för att underlätta den slutgiltiga striden. Under denna sidoberättelse får spelaren ta del av hennes mål att rädda Gerudostaden från en förhådd sandstorm. (Zelda Wiki, 2024)

I sektionen av spelet där Riju slår följe med spelarkaraktären uppvisar hon en tydligt vägledande roll. Hon ger uppmaningar och uppdragsliknande uppgifter till spelaren för att denne ska göra framsteg i spelet.



Figur 3 - Riju, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Nintendo)

### 2.6.3.1 Analys av Riju

Enligt Bryan Loyalls (1997) krav på trovärdighet kan det anses att hon uppfyller en del. Hennes personlighet kan hävdas vara relativt generisk för en ledare då hon uppvisar kvaliteter som målmedvetenhet, välvilja och hjältemod. Hon kan anses vara en relativt platt karaktär, med undantag för ett visst djup i början av sektionen då hon tränar på en specifik blixttack, som spelaren sedan hjälper henne att bemästra genom hennes sidoberättelse. I denna inledning visar hon att hon tvivlar på sin förmåga som hon sedan övervinner. Hon har en begränsad förmåga att uttrycka känslor – hennes främsta uttryck är glädje, beslutsamhet samt viss rädsla eller oro. Hennes ansiktsuttryck varierar inte särskilt mycket, vilket gör att hon kan upplevas som något stel och statiskt i sitt emotionella tillstånd. Under gameplay uttrycker hon sig verbalt genom korta läten – ett designbeslut för att inte spela in repliker på allt hon "säger" i spelet. Under vissa specifika tillfällen, samt under spelets cutscenes, har hon inspelade repliker och har då större möjlighet att uttrycka känslor genom ordval och röstlägen.

Hon har en begränsad förmåga att uttrycka känslor genom kroppsspråk under gameplay medan hon i cutscenes visar på en större bredd genom glada eller uppgivna gester. Hon uppvisar ett egenintresse – att rädda sitt folk. Hon har ett generiskt beteende under gameplay och kan därför inte anses vara konsekvent grundad i olika situationer. Hon uppvisar inga dynamiska sociala relationer men har en primär relation till hennes beskyddare Buliara, förutom spelarkaraktären Link. Hon uppvisar ingen förmåga att dynamiskt förändras under spelets gång utan följer en linjär karaktärsutveckling.

Hon uppvisar en del förmåga till parallell handling samtidigt som hon ämnar att uppnå sitt mål genom att hon kan gå och reagera samtidigt, baserat på händelser i spelet. Hon har även förmåga att gå in i stridsläge dynamiskt om fiender dyker upp samt att ropa ut kortare repliker under strid baserat på olika händelser. Dessa reaktioner bidrar till att hon upplevs som relativt uppmärksam på omgivningen samt reaktiv då hon agerar i enlighet med det som händer, även om det efter en tid kan upplevas som uppreparande eller statiskt. I stridssektioner kan hon till viss del ses som grundad i situationen. I andra situationer upplevs hon dock ha ett generiskt beteende då hon inte dynamiskt reagerar på olika hinder utan till synes yttrar fördefinierade repliker till det som finns rakt framför henne. Hon visar även på ett lättamt synsätt på de faror som finns i världen, vilket man kan hävda går i linje med vilket typ av spel hon befinner sig i men kan upplevas som något inkonsekvent med tanke på hennes ledarroll.

# 3 Metod

I detta kapitel beskrivs och motiveras vald forskningsstrategi, datainsamlingsmetod samt analysmetod. Även förstudiens analysmetod beskrivs och motiveras. Utöver detta finns även beskrivningar av alternativ forskningsstrategi och datainsamling som hade kunnat vara av intresse. Etiska överväganden som varit relevanta under arbetet diskuteras. Slutligen beskrivs hur tillämpningen av de valda forskningsmetoderna gått till, samt vilka IT- och AI verktyg som använts under arbetet.

## 3.1 Forskningsstrategi

### 3.1.1 Fallstudie

För att besvara forskningsfrågan valdes forskningsstrategin fallstudie. Strategin används ofta inom småskalig forskning och ämnar att undersöka komplexa relationer mellan faktorer och hur de fungerar i särskilda sociala kontexter. Enligt Denscombe (2014) anses fallstudier vara väl lämpade gällande forskning som ämnar att undersöka ett eller ett fåtal specifika fall för att ges möjlighet att utforska subtila och intrikata aspekter kring komplexa sociala avseenden.

Studiens frågeställning rör komplexa aspekter, såsom spelares upplevelser gällande NPC:ers uttryck för inre tankar och känslor samt hur detta eventuellt påverkar NPC:ns trovärdighet. Därför behövs en strategi som tillät studiens författare att utforska flera olika faktorer som exempelvis personlighet, förmågan att uttrycka känslor, egenintresse, egna mål m.m. samt hur de fungerar i det specifika fallet. Det utvalda fallet i denna studie är väl avgränsat då vi visar gameplay från tre olika spel som implementerar och använder NPC:er på olika sätt till deltagarna för att sedan låta dem återge sina upplevelser kring materialet. Denscombe (2014) beskriver även att det i fallstudier är önskvärt i att utforska fallet i den särskilda sociala kontexten snarare än en artificiell labbmiljö, något som denna studie gör ett undantag för. Detta eftersom det hade varit för tidskrävande att be deltagarna att spela igenom en större del av spelen, något som kan ta hundratals timmar, och sedan observera och intervjua dem. I skalan av denna studie hade detta inte varit genomförbart. Vi har därför valt att utesluta faktorn av den särskilda sociala kontexten för att mer effektivt kunna utforska det vi vill undersöka.

### 3.1.2 Alternativ forskningsstrategi

En forskningsstrategi som hade kunnat vara relevant för studien är ett experiment, om forskningsfrågan hade varit formulerad att fokusera på hur NPC:ers uttryck för inre tankar och känslor direkt påverkar spelarna. Idén med experiment är att kunna visa på orsaker till effekter, samt att kunna identifiera olika faktorer och hur de influerar det som undersöks. (Denscombe, 2014)

Då experiment kräver kontroll på de variabler som ändras (Denscombe, 2014) hade studiens författare behövt implementera egna system där det finns full kontroll över NPC:ns uttryck för att visa känslor och inre tankar. Inom tidsramen för denna studie hade detta inte varit möjligt, då det kräver en utveckling av system som hade varit för tidskrävande att implementera. Därför valdes ett fokus på NPC:er i redan existerande narrativt drivna spel. Eftersom vi inte har utvecklat dessa själva är det svårt

att kunna dra slutsatser kring deltagarnas upplevelser då vi inte med säkerhet vet vilka variabler som byts i experimentet.

## **3.2 Datainsamlingsmetod**

### **3.2.1 Semistrukturerade intervjuer**

Som datainsamlingsmetod genomfördes semistrukturerade intervjuer med tio deltagare. Deltagaren fick uppleva en videosekvens av gameplay åt gången från de tre spelen som undersöktes, för att sedan få tillfälle att dela med sig av sina upplevelser kring dessa. Sekvenserna skraddarsyddes för att visa interaktioner där NPC:er förmedlar inre tankar och känslor. Datainsamlingsmetoden är väl lämpad eftersom det avsågs att samla in data som rör mer komplexa och subtila fenomen (Denscombe, 2014) från en mindre grupp personer. Intervjuer medför också ökad chans till data med hög validitet, då den direkta kontakten mellan forskare och deltagare innebär att datans träffsäkerhet och relevans kan kontrolleras löpande (ibid). Att intervjuerna var av semi-strukturerad karaktär möjliggjorde för deltagarna att gå djupare i tankarna kring ämnet samt öppnade för intressanta sidospår, medan studiens författare ändå kunde kontrollera att övergripande teman berördes som sedan möjliggjorde analys intervjuerna emellan.

Den videosekvens som deltagarna fick uppleva innan varje intervju genomfördes, bestod av gameplay från tre spel. Spelen valdes utifrån att de är narrativt drivna och innehåller runda karaktärer. Sekvenserna ur spelen handplockades för att visa situationer i spelet där spelarna interagerar med spelets NPC:er som på något sätt förmedlar olika känslouttryck samt inre tankar till spelaren, både i visuell och audiell form. I videoklippen. Innan videosekvenserna visades för deltagarna fick de information om vad studien handlar om och vad de önskas fokusera på. En kort beskrivning av, samt länkar till, de videosekvenser som deltagarna fick uppleva återfinns i Bilaga A.

För att öka chanserna att den insamlade datan var av relevans för analys valde vi ut deltagare som ansåg sig vara intresserade av narrativt drivna spel, samt regelbundet spelar dessa. Vi ansåg att en viss förkunskap inom ämnet digitala spel gav deltagaren verktyg att ge mer detaljerade och djupgående svar. Eftersom studiens syfte inte i huvudsak är att brett kunna generalisera för en större befolkning utan snarare djupdyka i specifika fenomen lades huvudfokuset på att hitta deltagare som kunde bidra bäst till forskningen. Efter att datainsamlingen hade skett behandlades datan genom bland annat transkribering och indexering för att göra den redo för analys.

I intervjuer finns risken att den insamlade datans giltighet äventyras. Det är enligt Denscombe (2010) svårt att säkerställa att det deltagaren uppgav under intervjun faktiskt är det hen menade. För att öka chanserna till mer giltig insamlad data gavs möjligheten till deltagarna att få transkriberingarna skickade till sig där de fick tillfälle att avgöra om något de berättade i intervjun inte kom fram på sättet de menade.

### **3.2.2 Alternativ datainsamlingsmetod**

Som alternativ datainsamlingsmetod hade en enkät kunnat tillämpas. I detta arbete hade det blivit svårt att säkerställa att respondenterna tagit del av gameplay-materialet de ska uppleva innan själva datainsamlingen. Enligt Denscombe (2010) är en enkät lämplig när man vill samla in en stor mängd



data som är rak och tydlig, ofta i numeriska värden. Eftersom den är mer effektiv när samtliga respondenter ska svara på samma frågor och därmed inte ger lika stort utrymme för utsvävningar och djupgående sidospår ansågs en enkät inte vara lämplig datainsamlingsmetod för att besvara forskningsfrågan.

## **3.3 Dataanalysmetod**

### **3.3.1 Tematisk analys**

En tematisk analysmetod valdes för att bearbeta den insamlade datan, vilket beskrivs som en variant av innehållsanalys. Metoden tematisk analys används för att identifiera, analysera och presentera mönster (s.k. teman) i den insamlade datan (Braun och Clarke, 2006). Genom att kategorisera in datan i teman går det sedan att jämföra deltagarnas upplevelser genom att hitta mönster i deras berättelser.

Då den insamlade datan berörde deltagarnas upplevelser kring NPC:ers uttryck för inre tankar och känslor och hur dessa eventuellt påverkade NPC:ns trovärdighet var det applicerbart att tillämpa analysmetoden tematisk analys då det var flera olika faktorer som påverkar varandra. Att hitta likheter och skillnader i deltagarnas upplevelser gör det möjligt för oss att analysera och presentera mönster mellan de många faktorer som kan bidra till att en NPC upplevs som trovärdig eller icke-trovärdig. Eftersom trovärdighet gällande NPC:er är subjektivt och beroende på kontext är tematisk analys en passande analysmetod för att hantera komplexiteten i den insamlade datan.

### **3.3.2 Förstudiens analysmetod**

För att kunna analysera den insamlade datan behövdes materialet som visades till studiens deltagare analyseras i en förstudie. En analys av spelens NPC:er utfördes för att förstå hur de kan vara uppbyggda. Då det inte finns en enhetlig definition för att utvärdera trovärdigheten för en NPC, kan det vara problematiskt att hitta ett standardiserat tillvägagångssätt för detta. Det som dock är möjligt till en viss utsträckning är att utvärdera är spelarens åsikter gällande bland annat NPC:ns beteende och interaktioner. (Hamdy och King, 2017) För att analysera NPC:erna valdes metoden formell analys av gameplay, som av Petri Lankoksi och Staffan Björk (2015) beskrivs som en metod som utgår från att studera hur spelet fungerar oberoende av kontexten det spelas. En formell analys genomförs genom att spela spelet och forma en uppfattning av hur spelets underliggande system fungerar. I denna studie analyserades dock inte ett helt spel utan enbart en eller några få NPC:er i varje spel. Samtliga NPC:er analyserades med Bryan Loyalls (1997) krav på trovärdighet som utgångspunkt. De enda kraven som exkluderades ur analysen var kraven om att teknologin behöver vara brett kapabel samt att NPC:n är välintegrerad, då det kan anses att dessa krav kräver en större insyn i hur NPC:ns system är uppbyggda för att rättvist kunna analysera huruvida de är uppnådda.

NPC:erna bedömdes därefter utifrån om de visade upp förmågor som uppfyller Bryan Loyalls (1997) krav, utan att tilldela värden av trovärdighet på dessa. Studien avser inte att understryka författarnas kategorisering av trovärdiga eller icke trovärdiga NPC:er utan ämnar att undersöka deltagarnas upplevelse utifrån de fördefinierade egenskaperna för trovärdighet.

## 3.4 Forskningsetiska aspekter

Denscombe (2014) har tagit fram fyra grundprinciper för att studier ska kunna bedrivas på ett forskningsetiskt sätt. Dessa principer låg till grund för hur vår studie utformades och de kräver att...

... studien bedrivs på ett sätt som inte äventyrar deltagarens integritet.

... deltagare ska ge sitt samtycke att delta och göra så frivilligt.

... forskaren undviker förvanskning och upprätthåller vetenskaplig integritet.

... forskningen inte bryter några av landets lagar.

För att inte äventyra deltagarnas integritet informerades varje deltagare gällande hur den insamlade datan hanterades samt hur länge och i vilket syfte. Den insamlade datan anonymiserades och det krävdes inte av deltagarna att lämna information som kan anses vara identifierande eller på annat sätt känslig. Endast författarna av arbetet tog del av rådatan. De inspelade intervjuerna raderades efter transkribering.

För att deltagande skulle vara frivilligt och ske med samtycke gavs information om att deltagande är helt frivilligt, samt att det när som helst gick att avbryta sitt deltagande. Samtyckesblanketten som presenterades för deltagarna återfinns i Bilaga C.

För att undvika förvanskning och upprätthålla vetenskaplig integritet redovisades den insamlade datan ärligt och rättvist. Det säkerställdes att information gällande datans insamling och hantering var förståelig och lättläst.

Inga lagar bröts under arbetet.

## 3.5 Metodtillämpning

### 3.5.1 Fallstudie

Fallet som undersöktes var tre videosekvenser framtagna från de utvalda spelen. För att tillämpa fallstudiens förhållningssätt fick samtliga deltagare uppleva samma videosekvenser utan ändringar intervjuerna emellan. Om en deltagare hade tidigare erfarenhet av de utvalda spelen genomfördes analysen enbart utifrån den insamlade datan som var direkt kopplat till det valda fallet.

### 3.5.2 Urval

För att öka chanserna att få relevant insamling av data gjordes ett urval av personerna som deltog i studien. Kriterierna för att delta i studien är att personen behöver vara intresserad av narrativt drivna spel samt regelbundet spela dessa. Studien avser att undersöka hur vanliga spelare upplever NPC:ers trovärdighet baserat på dess uttryck av inre tankar och känslor i narrativt drivna spel. Det var därför viktigt att välja deltagare som är insatta i narrativt drivna spel, men inte själv arbetar med att utveckla dessa. Personer som arbetar med implementation av NPC:er i narrativt drivna spel kan i denna studies kontext ses som experter på ämnet och hade kunnat ge annan typ av relevant data. Studiens insamlingsdata avgränsar sig dock till konsumenterna av spel, inte utvecklarna. För studiens transparens bör det dock tilläggas att tre av tio deltagare hade en stor mängd insyn inom ämnet spelutveckling, dock var dessa deltagare främst specialiserade inom andra områden än just trovärdiga NPC:er.

### 3.5.3 Semistrukturerade intervjuer

Tio semistrukturerade intervjuer genomfördes på svenska under en period om tre veckor, där fyra av intervjuerna genomfördes på distans via Google Meet och Discord. Programvaran som användes för ljudupptagning för distansintervjuerna var OBS Studio där endast ljud spelades in. En av dessa ljudfiler blev korrumperade och kunde därför inte användas, varav den berörda deltagaren ombads att via text förmedla det hen upplevde i efterhand. sex av intervjuerna skedde öga mot öga i ett avskilt mötesrum utan distraktioner. Av samtliga intervjuer var den kortaste 55:44 och den längsta 1:28:50. Den sammanlagda tiden för samtliga intervjuer var 10:12:59 och genomsnittet av intervjulängden var 1:08:07. Intervjuerna hölls med hjälp av en intervjuguide där intentionen och frågorna hade utformats i förväg. I fallen där forskaren ansåg att ett ämne rörts vid eller ett potentiellt intressant sidospår kunde utforskas kunde intervjuguidens frågor frångås något. Intervjuguiden, som i sin helhet kan återfinnas i Bilaga B, itererades under projektets gång där alternativa frågeformuleringar adderades.

Inför intervjun skickades samtyckesblanketten, som kan återfinnas i Bilaga C, så intervjudeltagarna i lugn och ro kunde läsa igenom den. I början av intervjun fick de redogöra för om de hade läst samtyckesblanketten samt om de gav sitt samtycke till deltagande. Samtliga deltagare gav sitt samtycke.

Efter några generella frågor fick deltagarna ta del av inspelat material av gameplay från ett av de tre spelen och därefter svara på frågor hur de upplevde de NPC:er som presenterades. Detta upprepades tills svar gällande samtliga spel och NPC:er samlats in. I vilken ordning spelens NPC:er presenterades slumpades mellan deltagare. I dessa frågor nämndes aldrig begreppet trovärdighet avsiktligt då studiens författare först avsåg att extrahera information på hur NPC:ernas förmåga att uttrycka inre tankar och känslor upplevdes.

I den avslutande delen av intervjun fick deltagaren redogöra för vilken av dessa NPC:er upplevdes som mest respektive minst trovärdig samt motivera varför.

Samtliga intervjuer transkriberades manuellt genom de upptagna ljudfilerna. Studien har använt sig av redigerad transkription för att transkribera deltagarnas intervjuer, vilket innebär att överflödigt innehåll minimeras och exempelvis oavslutade meningar tas bort. Detta för att författarna ska öka förståelsen av deltagarens huvudsakliga budskap och vidare kunna plocka ut koder på en mer värdefullt sätt.

För att säkerställa deltagarnas anonymitet tilldelades de personnycklar. Kopplingen mellan deltagare och personnyckel sparades på en lösenordsskyddad hårddisk som endast studiens författare hade tillgång till. De inspelade ljudupptagningarna raderades efter transkribering.

### 3.5.4 Tematisk analys

Efter att intervjuerna transkriberades utfördes en tematisk analys av den kvalitativa datan. Denna analys genomfördes i enlighet med de riktlinjer Braun och Clarke (2006) presenterar:

1. Bekanta dig med den insamlade datan
2. Generera initiala koder
3. Sök efter teman

4. Granska teman
5. Definiera och namnge teman
6. Ta fram rapporten

Efter att transkriberingarna hade lästs i flera omgångar genererades 44 koder utifrån det deltagarna hade upplevt. Genom ett induktivt tillvägagångssätt med fokus på den insamlade datans semantiska innehåll indexerades dessa koder in i sub-teman som därefter delades in i teman där det ansågs att bäst representera den insamlade datan. Datan analyserades utifrån likheter och skillnader mellan deltagarnas upplevelser, där en del av analysen även tog in vad de i förväg hade svarat på frågor om den NPC:n de ansåg var mest respektive minst trovärdig. En förenklad tabell på de teman och sub-teman som togs fram återfinns i Resultatkapitlet. För den fullständiga tabellen innehållandes samtliga koder hänvisar studiens författare till Bilaga D.

### **3.5.5 IT- och AI verktyg**

För två av de intervjuer som hölls på distans användes onlineverktyget Discord. Verktyget erbjuder privata videosamtal- och ljudsamtal där användarna har möjlighet att dela skärm och chatta samtidigt som samtalet pågår. För de andra två distansintervjuerna användes Google Meet där ett privat digitalt mötesrum sattes upp. Även detta verktyg erbjöd möjligheten för skärmdelning som underlättande uppvisandet av videomaterialet från de utvalda spelen.

För ljudupptagning användes OBS Studio, vars primära användningsområde är skärmvideoinspelning och direktsändning. Det är ett gratis program med öppen källkod. I studien användes dock enbart ljudupptagning då ingen videoinspelning behövdes. Ljudupptagningen för de intervjuer som skedde öga mot öga användes inspelningsfunktionen på en mobiltelefon och flyttades sedan till en lösenordsskyddad hårddisk omedelbart efter att intervjun avslutades.

I studien har ChatGPT, ett verktyg för generativ AI, använts i en ytterst liten utsträckning för att effektivisera arbetet. Verktyget användes endast för organisering av idéer och ingen flytande text i något format. Samtlig text i detta arbete är helt och hållet skriven av studiens författare. Även alla argumentationer, analyser och åsikter är författarnas egna.

# 4 Resultat

Följande presenteras de fynd som gjordes utifrån de transkriberade intervjuerna. Fynden presenteras i detta kapitel utifrån den tematiska analysen, där de teman och sub-teman som identifierades beskrivs under sina respektive rubriker och med tillhörande citat från intervjuerna. För fullständig tematisk analys, inklusive koderna, återfinns denna i Bilaga D. De teman, och dess sub-teman, som identifierades är följande:

- Uttryck - där känslouttryck, konsekventa uttryck och dialoger är sub-teman.
- Beteende - med sub-teman reaktioner, social anpassning, avvikande beteenden och personlighet.
- Spelarens förväntan - där spelarens egna åsikter och NPC:ns kontext är sub-teman.

TEMA	SUB-TEMA
Uttryck	Känslouttryck Konsekventa uttryck Dialoger
Beteenden	Reaktioner Social anpassning Avvikande beteenden Personlighet
Spelarens förväntan	Egna åsikter NPC:ernas kontext

Tabell 1 - Förenklad tematisk analys med endast teman och sub-teman

## 4.1 Uttryck

I temat "Uttryck" innefattas sub-teman "Känslouttryck", "Konsekventa uttryck" samt "Dialoger". Sub-temat "Känslouttryck" behandlar områden som huruvida NPC:erna uttrycker känslor, till vilken grad de uttrycks, hur många olika känslor NPC:n kan uttrycka och hur många olika sätt de kan uttryckas. Detta bland sömlöst över till det andra sub-temat – "Konsekventa uttryck" – som diskuterar uppfattningen och vikten av att många olika känslouttryck stämmer överens med varandra, både mellan de olika uttryckssätten (som exempelvis ord, tonläge och gester) och över tid. Avslutningsvis – under sub-temat "Dialoger" – djupdyker kapitlet i vikten av dialoger mellan NPC:erna och spelarkaraktern och hur bland annat NPC:ernas personlighet framkommer genom

### 4.1.1 Känslo uttryck

Samtliga deltagare beskriver att Shadowheart i spelet Baldur's Gate 3 har en stark förmåga att uttrycka känslor på ett tydligt sätt och många beskriver att hon kan många olika sätt att uttrycka sig.

*"Hon uttryckte mycket känslor tyckte jag. [...] Jag tyckte att man fick en tydlig bild av hur hon kände."* (Deltagare G)

En del beskriver att det är detta utbredda och mångfacetterade känslo uttryck som gör att de uppfattar henne som mest trovärdig av de olika NPC:erna. Nästintill samtliga deltagare tilldelade många olika parallella känslor hos Shadowheart och man kan även beskriva många olika sätt som de uttrycks på. Samtidigt är deltagarna fåordiga när det kommer till att beskriva Riju's personlighet, och även hennes sätt att uttrycka känslor. Flertalet deltagare menar att Riju endast uttrycker känslor genom sina ord och till viss del tonläge, men att även den kanalen används sparsamt.

*"Hon visar det genom det hon säger, inte så mycket handlingar eller ansiktsuttryck faktiskt heller."* (Deltagare H)

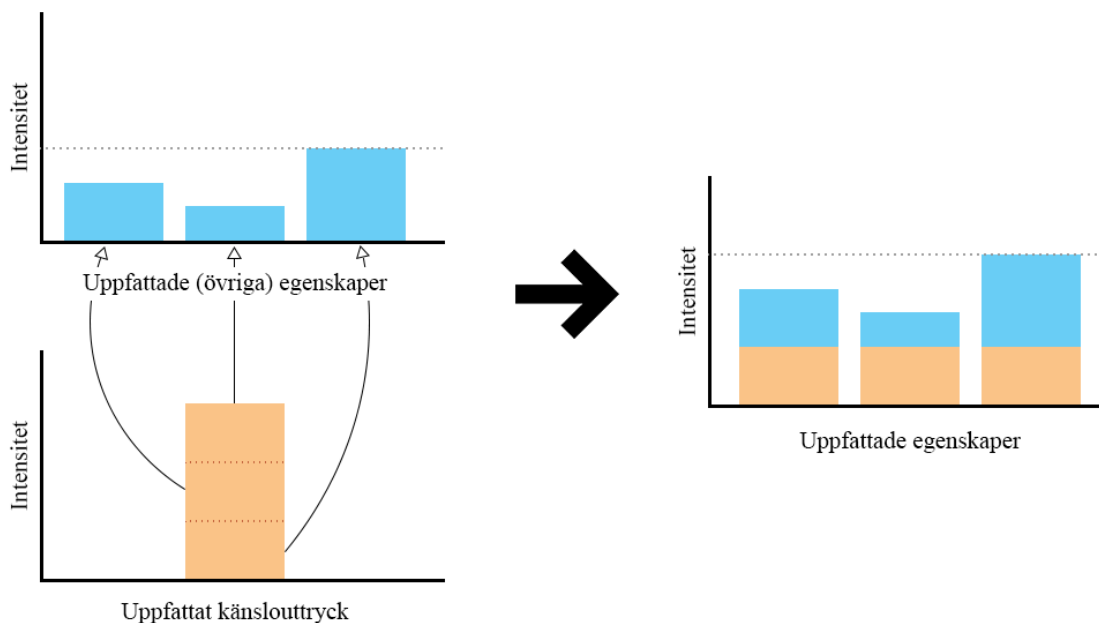
Vissa deltagare menar även att ett bristande visuellt uttryck vägs upp av en uttrycksfull röst när de diskuterar kring Shadowhearts uttryckssätt.

*"Röstskådespelaren har gjort ett väldigt bra jobb. Man ser det också på [Shadowhearts] uttryck och handrörelser. Även om de kan vara lite stela ibland så vägs det upp med hur hon pratar [...]"* (Deltagare B)

*"[...] det är ju lite stela animationer. Men det är ju också något man ser förbi ganska mycket. Röstskådespelaren är ju viktigare än vad man kan animera."* (Deltagare C)

Det förefaller att ett utbrett känslo uttryck, genom många olika kanaler, har en positiv påverkan på hur tydligt karaktärens personlighet, mål och andra egenskaper uppfattas. Detta kan ge vikt åt teorin att ett väl designat och multidimensionellt känslo uttryck skulle kunna anses ha en större vikt gällande uppfattning och trovärdighet än vissa andra egenskaper hos NPC:er. Om en spelare upplever ett starkt och mångfasetterat känslo uttryck hos en karaktär börjar spelaren även uppleva andra egenskaper som tydliga och dynamiska, eller åtminstone tydligare och mer dynamiska än de hade uppfattats om man upplevde ett bristande känslo uttryck. Förutom att det verkar vara viktigt med en bred arsenal av uttryckssätt så verkar det även finnas en viss hierarki i hur starkt de olika uttryckssätten uppfattas och bidrar till spelarens förståelse för karaktären, där uttryck genom rösten är av störst vikt. Det som dock är intressant är att Riju, som deltagarna uppfattade nästan endast uttryckte sig genom sina ord, ändå inte upplevs som mest trovärdig utan tvärtom – hon värderades som minst trovärdig av alla tre NPC:erna. Hon beskrevs också ha en yttlig och generisk personlighet.

Möjligtvis är det inte så enkelt som att säga att ett uttryckssätt är viktigare än något annat, utan det som är allra viktigast är att det finns många olika uttryckssätt.



Figur 4 - Hur känslouttryck påverkar uppfattningen av andra egenskaper

#### 4.1.2 Konsekventa uttryck

Många deltagare beskriver hur Shadowhearts ansiktsuttryck stämmer överens med hennes ord och tonläge vilket skapar en känsla av en levande karaktär. Flertalet deltagare beskriver även att de uppfattade en brist på visuella uttryck av känslor hos Riju, där vissa beskriver det som en direkt orsak till att de hade svårt att lita på karaktären eller bygga sig en uppfattning om den. Två deltagare observerade att Rijus förmåga att uttrycka känslor genom sin röst inte matchade eller återspeglades i de visuella uttrycken, vilket ledde till en mental dissonans i deras upplevelse av karaktären och vad hon försökte förmedla.

*“Jag tycker att animeringarna av hennes ansikte inte riktigt matchade det hon sa och ville förmedla. Det gjorde att hon kändes lite o genuin och det var svårt att förstå vad hon försökte förmedla för känsla.” (Deltagare G)*

Att Riju uttrycker sina känslor främst, om inte helt, genom sin röst är det många deltagare som har observerat, även om det en finns viss spridning i hur starkt även de auditiva känslouttrycken uppfattas. Vissa beskriver att det finns nästintill inget uttryck alls i Rijus röst medan andra upplever en medelmåttig intensitet. Det är dock inte en enda deltagare som har beskrivit Riju som en känslomässigt dynamisk eller mångfasetterad karaktär och hon har fått lägst uppskattad förmåga att uttrycka känslor av alla tre spelen. Som en kontrast till detta beskriver nästintill samtliga deltagare att Shadowheart, och till viss del också NPC:erna i RDR2, har förmågan att uttrycka sina känslor på ett flertal olika sätt samt att de olika uttrycksätten stämmer överens med varandra.

Det är viktigt för spelare att NPC:er uttrycker känslor för att kunna bygga sig en uppfattning och relation gentemot karaktären. Dock innefattar detta en balansgång mellan de många olika sätten som känslor kan uttryckas. Det räcker inte med att uttrycka starka, eller relativt starka, känslor genom en kanal och samtidigt ha bristande förmågor att uttrycka samma känslor genom andra kanaler. Om utvecklare vill designa en uttrycksfull karaktär bör det finnas en avvägd balans mellan de olika sätten

som karaktären kan använda sig av för att uttrycka detta. Med dagens teknik är detta uppenbarligen lättare i de tillfällen där rummet för uttrycksmöjligheter ges i scriptade dialoger jämfört med om NPC:n är helt och hållet reaktiv utifrån spelarens fria val eftersom designers då i förväg kan styra för hand exakt hur karaktären kan reagera.

### 4.1.3 Dialoger

En stor del av deltagarnas uppfattning av karaktärerna skapades genom dialoger där utrymme ges för karaktären att uttrycka sig genom ord, tonläge, ansiktsuttryck, gester, reaktioner, kroppsspråk m.m.. Man kan se att deltagarna beskriver flera olika sätt som Shadowheart och NPC:erna i RDR2 uttryckte sig jämfört med Riju, som upplevdes främst uttrycka sig genom ord. Vid frågan om hur Riju uttrycker känslor svarade exempelvis en deltagare följande:

*“Jag reagerade mest på röstkådespelningen tror jag. Jag lade märke till att under många dialoger när det var närbild på hennes ansikte så händer det inte så mycket.”* (Deltagare I)

Samtidigt ser man även att deltagarna beskriver Riju vara kapabel av färre olika känslor och har totalt lägst uppfattad trovärdighet av de tre exemplen. Samma deltagare som beskrev att Riju främst uttrycker sig genom sina ord uttryckte även att det var svårt att uppfatta några tydliga känslor hos karaktären. Deltagarna beskriver över lag att de har svårare att sätta fingret på hennes mål och personlighetsdrag. Motsatta beskrivningar ges för karaktärerna i RDR2 och Baldur's Gate 3 där många deltagare beskriver dessa NPC:er som rika och mångfasetterade. Generellt beskriver deltagarna även att dessa karaktärer har flera olika sätt att uttrycka sig. Något som Baldur's Gate 3 och RDR2 har gemensamt är att de erbjuder dynamiska dialoger mellan spelare och NPC.

Eftersom många av de olika uttryckssätten kan användas under en konversation ges de spel som erbjuder någon form av dialog med NPC:n ett visst försprång när det gäller att skapa en trovärdig karaktär, eller åtminstone en karaktär som spelaren har något relation till eller uppfattning av. I Baldur's Gate sker mycket av interaktionen med NPC:n genom dialog och spelaren ges dessutom möjligheten att styra hur konversationen utvecklas genom att erbjuda en mängd olika svarsalternativ i dialogerna. Detsamma gäller för karaktärerna i RDR2 – även om möjligheten att styra hur konversationen tar sig är mer begränsad jämfört med Baldur's Gate så sker nästintill all interaktion med NPC:erna genom dialog. Inget av dessa alternativ ges i fallet för Riju, där dialogerna mellan spelarkaraktären och NPC:n är både färre och kortare. Dessutom kan konversationerna anses vara mer monotona eftersom interaktionen varken sker på spelarens egna initiativ eller kan bli påverkad på något sätt. Tar man i åtanke att deltagarna även beskriver en bristande förmåga hos Riju att uttrycka sig på något annat sätt än genom ord kan man se hur många möjligheter Zelda går miste om när det gäller att bygga en relation mellan spelaren och Riju. Det sker alltså mycket mer, och mer dynamisk, dialog mellan NPC:erna i Baldur's Gate och RDR2 jämfört med Zelda vilket kan förhindra spelaren att bygga sig en uppfattning av karaktären eftersom de många uttryck som dialoger medför utesluts. Det verkar dock inte räcka med att endast erbjuda konversationer mellan spelaren och NPC:n, inte ens om de är interaktiva konversationer. NPC:n måste även, i dessa konversationer, uppvisa en bredd i uttryckssätt såsom ansiktsuttryck eller gester.



## 4.2 Beteende

Temat "Beteende" innefattar sub-teman "Reaktioner", "Social anpassning", "Avvikande beteenden" och "Personlighet". "Reaktioner" behandlar hur NPC:erna uppfattar och reagerar på sin omgivning och "Social anpassning" behandlar liknande område men fokuserar på sociala kontexter och anpassningen till dessa. Sub-temat "Avvikande beteenden" undersöker hur deltagarna upplevde de brister i reaktioner eller beteenden som de olika NPC:erna uppvisade och hur dessa upplevelser skiljer sig åt mellan de olika NPC:erna. Det sista sub-temat – "Personlighet" – diskuterar hur upplevelsen av en NPCs personlighet påverkar andra upplevda delar av NPC:n samt huruvida det finns mer dimensioner till kriterierna än vad som tidigare föreslagits.

### 4.2.1 Reaktioner

Vissa deltagare beskriver hur de anser att Riju uppfattar sin omgivning, genom att kommentera på situationer eller hinder som spelaren stöter på. Dock beskrivs det även att dessa reaktioner inte känns äkta, eller trovärdiga, utan upplevs som förutbestämda och fyrkantiga reaktioner. Deltagarna beskriver att de reaktioner som ges uppfattas mer som instruktioner eller tips till spelaren.

*"Hon vet svaret på gåtorna redan innan man hunnit tänka vad som kommer närmast. Det är som att hon redan vet vad som ska göras." (Deltagare G)*

Under spelets cutscenes uppfattas reaktionerna som mer naturliga men under sekvenser med gameplay beskriver man hennes reaktioner som statiska. En deltagare tar upp bristen på känslouttryck under hotfulla spelsekvenser och att detta fick Riju att inte kännas som en del av spelvärlden.

*"Det känns inte riktigt som att hon upplever att hon befinner sig i en hotfylld situation ibland. Det kan vara att det är ganska lättsamma reaktioner." (Deltagare I)*

Det finns alltså ett flertal dimensioner i hur deltagarna upplever NPC:ernas reaktioner där konstateranden eller uttryck av observationer inte räcker för att uppnå trovärdighet. Det räcker alltså inte bara med att karaktären reagerar utan också, om inte främst, hur den reagerar. Gällande huruvida en karaktär uppfattas som rimlig eller trovärdig så verkar en känslomässig reaktion väga tyngre jämfört med en praktisk eller konstaterande reaktion. En reaktion som på något sätt visar på karaktärens inre känslotillstånd erbjuder inte bara spelaren med en ökad förståelse och uppfattning av NPC:n utan visar även på att den faktiskt genuint uppfattar, analyserar, reflekterar och reagerar på det som händer runtomkring den.

### 4.2.2 Social anpassning

Karaktärerna i RDR2 upplevs som socialt kapabla enligt flera deltagare. Tydligast beskrivs upplevelsen av att spelet, och NPC:erna, visar på en bred uppfattning av olika sociala kontexter, vilket skapar en känsla av dynamik i deras handlingar.

*"Mannen som satt vid tältet – när man bara börjar gå nära honom så hotar han en, till skillnad från andra karaktärer som sitter och låtsas som ingenting och bara säger att man är för nära. Så det spannet gör att det känns att det finns en social*

*bredd. På det sättet så känns det som att karaktärerna är socialt kapabla. Det får det hela att kännas dynamiskt." (Deltagare I)*

På liknande sätt beskriver en annan deltagare hur samma typ av interaktion ger drastiskt olika reaktioner från NPC:erna. Deltagaren reflekterar att detta möjligtvis var på grund av att NPC:erna befann sig i olika miljöer, och därmed olika sociala kontexter, och agerade utifrån dessa.

*"[...] det kanske också berodde på vilken social kontext de utspelade sig i. Den ena var ju inne i en stad där det kanske inte är lägligt att dra fram en pistol och börja hota folk, och den andra var ute i vildmarken när man kanske är mer på sin vakt eller så. Så det beror nog på deras sociala kontext hur de agerade." (Deltagare H)*

Samma deltagare noterade också att NPC:erna i RDR2 hälsar på och interagerar med varandra vilket de även gör med spelarkaraktern när den passerar nära. Samtidigt beskriver personen en situation efter att spelaren hamnat i konflikt med en NPC som visade på att de inte anpassade sig till en förändrad social kontext på ett trovärdigt sätt. Efter att spelarkaraktern avlägsnar sig från konfrontationen med NPC:n passerar han en annan NPC som stått nära under konflikten, varpå den hälsar glatt på spelaren. Deltagaren beskriver en oförmåga att känna av att den bevittnat en konflikt och att detta borde påverka om, eller hur, NPC:n hälsar på spelaren.

*"Men när man har precis varit taskig mot den där kvinnan och mannen på terrassen, och liksom skrämt dem – mannen som var precis bakom en och som borde ha sett allting hända säger bara 'Howdy!' när man går förbi. Om han var mer trovärdigt medveten om sin sociala kontext så hade han fattat att du är förmodligen inte en jättebra person [...]" (Deltagare H)*

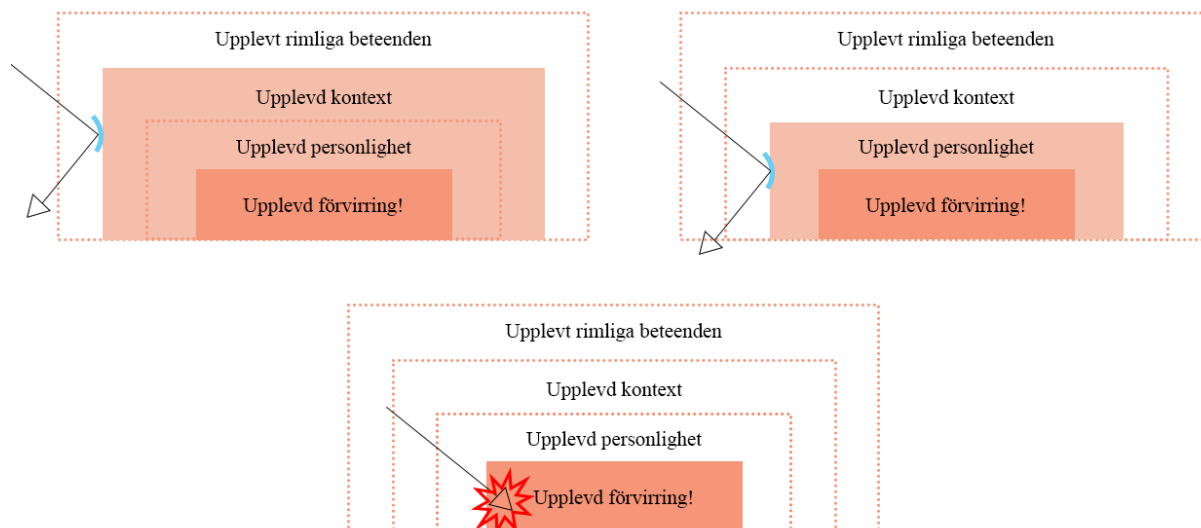
Deltagarna visar på en uppmärksamhet gällande små sociala skillnader i NPC:ernas beteenden i RDR2, kopplat till den kontext interaktionen skedde i. Fynden visar dock på att det finns en viss mångfasettering och ett visst djup i denna anpassningsförmåga och hur den uppfattas. Med detta åsyftas den uppvisade bristande förmågan hos NPC:erna gällande anpassning i en dynamisk social kontext. Utifrån deltagarnas beskrivningar förefaller NPC:erna statiska och mindre trovärdiga när de inte visar en förmåga på att dynamiskt anpassa sig inom en föränderlig social kontext. De interaktioner som beskrivs av deltagarna som trovärdiga, utifrån perspektivet av social kontext, sker i en direktkontakt mellan spelaren och karaktären, utan inblandning av en tredje part. Om en tredje karaktär är närvarande vid interaktionen och påverkar den sociala kontexten på något sätt krävs det av NPC:n i fråga att vara medveten om inte bara relationen mellan sig själv och spelaren utan också mellan spelaren och den andra NPC:n – något som karaktärerna i RDR2 inte tycks visa en förmåga till. Det förefaller att NPC:erna uppvisar en bra förmåga att anpassa sig till större sociala kontexter förutsatt att dessa kontexter inte förändras, samt isolerade interaktioner där den sociala kontexten förändras.

Det bör nämnas att det inspelade materialet endast innehöll en interaktion där det fanns en tredje NPC i tillräckligt nära anslutning för att kunna anses vara ett vittne till, eller en del av, konversationen, vilket är den interaktion som deltagaren hänvisar till. Det är möjligt att det hade uppfattats tydligare huruvida NPC:erna var förmögna eller oförmögna till att anpassa sig utifrån en föränderlig social kontext ifall fler instanser av en sådan typ av interaktion hade inkluderats i materialet.

### 4.2.3 Avvikande beteenden

Vissa deltagare beskriver att NPC:erna i RDR2 visar brister gällande sina förmågor att reagera med rätt timing och intensitet samt att vissa beteenden uppfattas som totalt orimliga. En deltagare beskriver att dessa brister gör den bakomliggande koden uppenbar och att det är tydligt att man interagerar med en maskin. Samtidigt beskriver samma deltagare att detta är underhållande på sitt eget sätt, att akten att utforska och pressa AI:n till sin gräns är i sig underhållande. Deltagaren beskriver också att dessa absurda reaktioner och handlingar uppfattades vid vissa tillfällen och i relativt milda skalor. Andra deltagare beskriver liknande observationer från Zelda där Riju inte alltid reagerade på ett trovärdigt sätt, vilket upplevdes som absurt och förvirrande snarare än något underhållande. Ett flertal deltagare beskriver också att Shadowheart visar upp onormalt platta reaktioner i gameplay som inte stämmer överens med hennes, i övrigt, dynamiska och komplexa personlighet. Samtliga spel visar alltså exempel på när NPC:erna beter sig onaturligt eller irrationellt enligt olika deltagare. Dock beskriver deltagarna olika reaktioner på dessa avvikande handlingar. I RDR2 beskrivs det som något underhållande, i Zelda som förvirrande och i Baldur's Gate har man helt enkelt overseende med det.

Deltagarna beskriver hur vissa egenskaper hos NPC:erna i RDR2 direkt bryter känslan av trovärdighet men att detta inte nödvändigtvis drar ner graden av underhållning. En bristande AI kan uppfattas som lika underhållande som en perfekt putsad AI och kan till och med bidra med nya nivåer av underhållning som utvecklarna inte medvetet har designat. Detta kan tyda på att immersion och underhållning inte nödvändigtvis alltid går hand i hand utan kan existera parallellt och självständigt från varandra. Något som kan vara avgörande för huruvida dessa brister uppfattas som underhållande, störande eller bortses från helt är till vilken grad och i vilken utsträckning dessa brister upplevs förekomma, samt hur väl spelaren uppfattar karaktären och den övriga kontexten av spelvärlden. Om kontexten kommuniceras tydligt och väl kan det leda till en större chans att NPC:ernas brister i förmågor, reaktioner eller beteende upplevs som absurda eller underhållande. Samtidigt kan det inte förekomma förvridna reaktioner eller orimliga beteenden i för hög utsträckning eller för hög intensitet då detta kan leda till att spelaren dras ut ur upplevelsen såpass mycket att hon inte längre anser spelet vara spelbart. I fallet för NPC:erna i RDR2 kan det alltså vara så att i.o.m. att de har tilldelats en såpass tydlig kontext, och därmed ger spelaren tydlig förväntan på hur de ska agera, att deras onormala beteenden upplevs som absurda och underhållande. Att en mångfasetterad och trovärdig personlighet tydligt kommuniceras till spelaren kan samtidigt bidra till att hon har större overseende med eventuella brister i beteendet. Detta kan vara fallet för Shadowheart, där man istället har kommunicerat en tydlig och konsekvent personlighet, snarare än att skapa en given kontext som hon agerar utifrån. En stark personlighet kan alltså leda till att spelaren har overseende för eventuellt avvikande beteenden. När det gäller Riju, där deltagarna har svårt att beskriva en lika tydlig kontext som NPC:erna i RDR2 eller stark personlighet som Shadowheart, leder de avvikande beteendena mest till förvirring.



Figur 5 - Vid brist på rimliga beteenden behövs antingen en tydlig kontext eller personlighet för att undvika förvirring hos spelaren.

#### 4.2.4 Personlighet

Vissa deltagare beskriver att den utbredda personligheten hos Shadowheart är direkt kopplat till att man får en djupare förståelse för karaktärens mål och sub-mål. Även om detta inte beskrevs lika explicit hos alla deltagare kan man generellt se, om man ser över hur olika deltagare har svarat på samma frågor, att de som uppfattar en stark personlighet hos Shadowheart har även uppfattat att karaktären har tydliga mål. Samma mönster återfinns i beskrivningarna av Riju – många av de som upplevde en stark personlighet kunde också beskriva att hon hade ett tydligt mål, medan de som upplevde en svag personlighet upplevde även ett otydligt, eller icke befintligt, mål. Om deltagarna upplevde en sviktande eller mellanstark personlighet beskrevs även hennes mål på liknande sätt.

Dessutom beskriver flera deltagare Shadowheart som ej konsekvent gällande sitt beteende, uttryck och förmågor mellan de olika tillstånden i spelet – cutscene och gameplay.

*"Hon har mycket uppfattning i cutscenes men så fort det blir gameplay så tappar hon allt djup och alla detaljer. Det blir en ganska stor skillnad. Det går liksom från en film till ett schackbräde. Det känns som att hon levde mer i cutscenes än i själva gameplay." (Deltagare B)*

Trots att deltagarna kunde se tydliga begränsningar, eller framför allt förändringar, i Shadowhearts förmågor så var det inte en enda deltagare som ansåg att dessa förändringar kändes orimliga. Samtidigt beskriver många deltagare, till viss del samma deltagare som nyss nämndes, att hon är konsekvent i sin karaktär och personlighet. Vid frågan om varför de ansåg Shadowheart vara den mest trovärdiga NPC:n, utifrån det som visats, beskriver bland annat en deltagare att det är hennes starka och konsekventa personlighet som är en av de huvudsakliga anledningarna till denna uppfattning.

*"Jag tror att det är för att hennes personlighet ändå överensstämmer både när man har cutscenes och när man väl spelar. Allt hänger ihop väldigt tydligt." (Deltagare J)*

Genom att observera hur deltagarna beskriver en NPC:s personlighet och dess mål på liknande sätt verkar det som att det kan finnas en viss korrelation mellan hur starkt man uppfattar en NPC:s personlighet och tydligheten av dess mål. Det bör noteras att betydelsen av "ett tydligt mål" i detta arbete inte syftar på att deltagaren ska kunna återberätta eller tilldela ett explicit mål utan "uppfattningen av ett tydligt mål" syftar till deltagarens upplevelse om huruvida ett mål överhuvudtaget existerar, och i så fall hur starkt detta uppfattades.

Det verkar också finnas olika sätt att värdera konsekvens, vilket tyder på att fenomenet är mer multidimensionellt än att bara kunna värderas på ett plan eller utifrån ett perspektiv. Eftersom deltagarna beskriver Shadowhearts förmågor som icke-konsekventa samtidigt som de beskriver henne som en välarbetad helhet kan detta tyda på att bedömningen om huruvida en karaktär kan anses vara konsekvent är mer mångfasetterad. Deltagarna verkar göra skillnad på förmågor och personlighet när det gäller enighet. Vidare verkar personligheten väga tyngre när det gäller helhetsintrycket av karaktären eftersom de deltagare som uttryckt att hon visar stora skillnader i förmågor, och att dessa är påtagliga, ändå beskriver Shadowheart som en enhetlig karaktär där allt hänger ihop. Det är möjligt att dessa deltagare redan hade skapat sig en såpass tydlig uppfattning av personligheten att denna väger upp, eller förmildrar, de brister som deltagarna sen uppfattar. Kanske har spelaren större överseende med icke-konsekventa förmågor så länge personligheten är konsekvent.

## 4.3 Spelarens förväntan

Temat "Spelarens förväntan" innefattar sub-temat "Egna åsikter", som diskuterar hur deltagarens personliga åsikt om NPC:n påverkar hennes upplevelse av dess trovärdighet, samt sub-temat "NPC:ns kontext", som behandlar relationen mellan deltagarens upplevelser av NPC:ernas trovärdighet och den kommunicerade, och upplevda, kontext som NPC:erna existerar i.

### 4.3.1 Egna åsikter

En del deltagare beskriver att de inte tycker om Shadowheart. Hälften av deltagarna beskriver henne som direkt rasistisk mot ett av de andra folkslagen som existerar i spelvärlden.

*"Hon är ju uppenbarligen rasistisk mot Githfolket [...]"* (Deltagare I)

*"[...] hon har ju svårt att komma över sin rasism [...]"* (Deltagare D)

Samtidigt anser de henne vara den mest trovärdiga NPC:n av alla de fick se. De kan beskriva många olika karaktärsdrag hos henne, anser att hon är konsekvent i sin personlighet, att hon har rimliga begränsningar och är socialt kapabel.

Det verkar inte finnas något behov av att en NPC måste vara omtyckt för att upplevas som trovärdig. Det är alltså möjligt att det inte finns någon korrelation mellan trovärdighet och personliga åsikter. En spelare kan uppfatta en NPC som högst trovärdig och samtidigt tycka illa om den. Möjligtvis tyder ogillandet i sig på att utvecklarna lyckats skapa någon form av trovärdighet eftersom spelaren tar en känslomässig ställning till dess karaktär. Det bör poängteras att det endast var två av de tio deltagarna som uttryckte en så tydlig personlig åsikt om någon av NPC:erna, och att det därför inte är möjligt att dra några större slutsatser.

### 4.3.2 NPC:ns kontext

När deltagarna ska beskriva NPC:erna i RDR2 och deras personligheter beskrivs även den kontext de befinner sig och deras personligheter ställs ofta i relation med vad deltagaren själv förväntar sig. Deltagarna beskriver dessutom denna kontext nästan exakt likadant. En deltagare nämner också att NPC:ernas förmåga att existera helt fristående från, och utan koppling till, spelaren leder till en känsla av liv.

*"Samma karaktärer kan också dyka upp på olika ställen runt ett område som visar på att de flyttar sig omkring. [...] Det gör så att de känns levande och rika."*  
(Deltagare B)

Andra deltagare beskriver liknande observationer. När deltagarna fick frågan om hur de upplevde att NPC:erna i RDR2 betar sig utifrån sin sociala kontext svarade de att deras förmåga att både uppfatta och interagera med varandra leder till att världen upplevs som mer levande jämfört med de andra spelen.

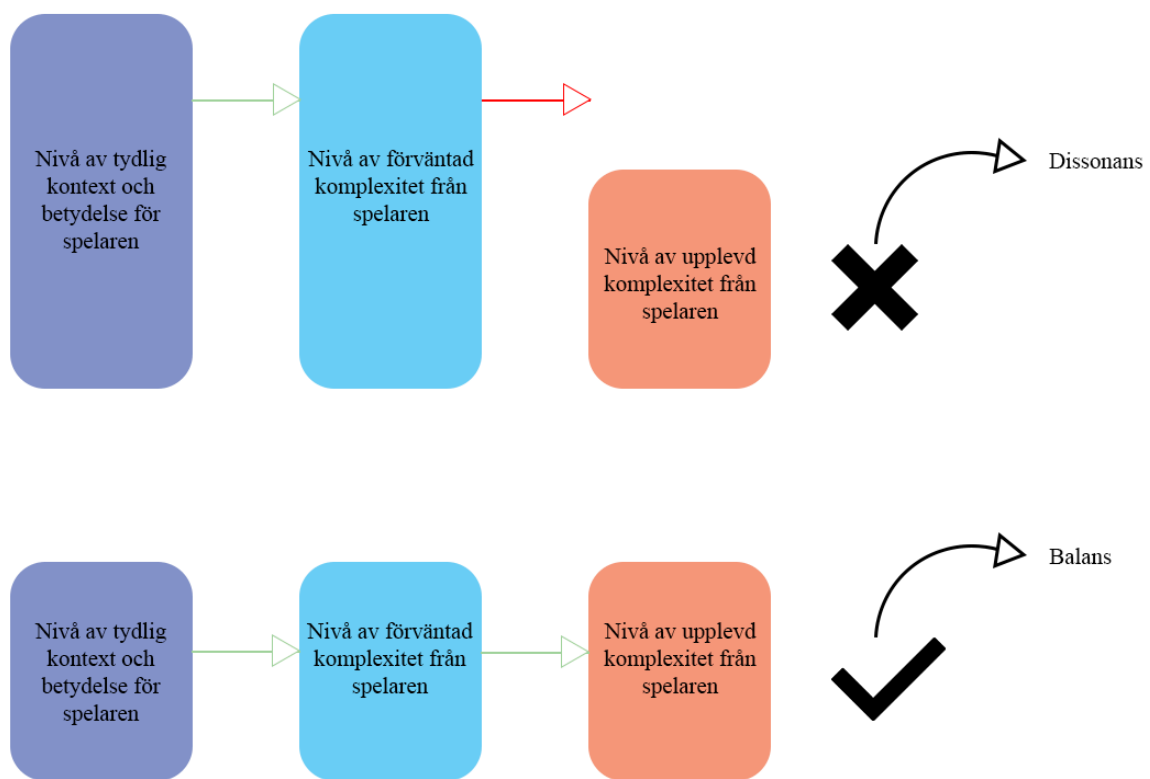
*"[...] det kändes som att de var vänliga med varandra, det var till exempel någon som hälsade på en annan NPC och när dem interagerar med varandra så riktar dem huvudena och tittar på varandra. Det tycker jag är riktigt häftigt eftersom det visar att världen lever på ett helt annat sätt än till exempel Zelda."* (Deltagare B)

*"[NPC:erna i RDR2] kunde interagera med varandra utan att behöva prata med spelaren och det gjorde så att det kändes som att de verkligen levde i den miljö de fanns i."* (Deltagare G)

Deltagare beskriver både karaktärerna i RDR2 och Riju i Zelda som typiska, eller generiska, roller. Dock märker man en skillnad i hur denna design värderas mellan de olika spelen. I fallet för Riju menar många att den platta karaktären känns ointressant medan i RDR2 beskrivs det som något som bidrar till trovärdigheten och känslan av liv i spelvärlden.

Att deltagarna ofta beskriver kontexten för NPC:erna i RDR2 tyder på att spelet inte bara har kommunicerat NPC:ernas funktion utan också förmedlar en tydlig kontext där NPC:erna existerar. Dessutom har spelet kommunicerat en tillräckligt tydlig kontext för att uppfattas nästintill likadant av samtliga deltagare. Karaktärerna har en tydlig, generisk, "roll" som de ska porträttera – spelet skapar en kontext för NPC:n där spelaren kan förvänta sig hur NPC:n ska bete sig – vilket karaktärerna gör bra. De uppfyller den förväntan som skapats. Denna roll och förväntan innefattar vissa begränsningar i förmågor, reaktioner och uttryck. Dessa roller har inte heller nödvändigtvis någon koppling till spelaren. De kan utföra handlingar på egen hand utan att interagera med spelaren, vilket leder till en känsla av liv och immersion i spelvärlden. Spelarens behov av, och funktionella relation till, NPC:erna kan även vara kopplat till hur NPC:ernas grad av komplexa personligheter värderas. En möjlig anledning till att samma typ av generiska personlighet (hos NPC:erna i RDR2 och Riju i Zelda) värderas olika mellan de två spelen är deltagarens uppfattning av karaktärernas roll och funktion i spelets kontext. I Zelda är Riju en karaktär som blir till en följeslagare för spelaren, med bakgrundshistoria och uttalade mål. Spelaren behöver Riju för att ta sig vidare genom spelet och utvecklarna tvingar spelaren att se på cutscenes för att introducera en uppenbarligen viktig karaktär.

Man har visat att karaktären har stor betydelse och ett visst djup vilket leder till en dissonans hos deltagaren när man presenteras med personlighet som upplevs som generisk, ytlig eller statisk. Jämförelsevis presenteras karaktärerna i RDR2-klippen som nästintill dekorativa för att fylla ut bakgrunden till den värld där spelet utspelar sig. De tilldelas inga namn, agerar helt självständigt från spelaren och hjälper inte spelaren att ta sig fram genom berättelsen på något sätt. När man då uppfattar att dessa karaktärer besitter generiska eller platta personligheter värderas inte nödvändigtvis detta på något negativt sätt då det matchar nivån av djup som utvecklarna kommunicerar till spelaren att hon kan förvänta sig. Den stora betydelse som Riju har för spelaren progression, samt hur intensivt hon presenteras, leder till en förväntan hos deltagarna på ett djup och en detaljrikedom i hennes personlighet som sedan inte uppfylls och deltagarna upplever en dissonans. Samtidigt är då det en liknande process i RDR2 där NPC:ernas låga betydelse för spelaren leder till en lika låg förväntan på deras personlighetsmässiga komplexitet. När spelet då inte heller erbjuder några komplexa personligheter upplever spelarna en balans mellan förväntan och uppfattning.



Figur 6 - Skillnad i nivå mellan förväntad och upplevd komplexitet leder till dissonans. Förväntad komplexitet skapas utifrån NPC:ns kontext och betydelse för spelaren.

# 5 Diskussion

Diskussionskapitlet behandlar de fynd som gjorts under arbetet och som presenterats tidigare i rapporten. Detta innefattar kopplingar mellan fynden och tidigare forskning av relevans, samt en diskussion om hur dessa ställer sig till varandra. Kapitlet innefattar även en slutsats av arbetet och dess fynd. Avslutningsvis analyseras vissa begränsningar som kan ha påverkat arbetet samt presentation och diskussion av etiska överväganden, studiens påverkan och förslag på framtida forskning inom området.

## 5.1 Diskussion

Syftet med studien var att undersöka hur spelare upplever NPC:ers trovärdighet i narrativt drivna spel för att öka förståelsen kring de olika element som bygger upp en trovärdig NPC. Genom intervjuerna uppdagades många intressanta fynd där vissa stärker tidigare forskning och andra ledde till funderingar kring existerande vedertagna teorier. Följande presenteras fynden samt dess koppling till tidigare forskning.

Bates (1994) beskriver förmågan att uttrycka känslor som en av de mest betydande egenskaperna för att en karaktär ska uppfattas som trovärdig. Han menar att en karaktär som saknar förmåga att reagera på sin omvärld genom känslor uppfattas som känslolös och maskinell eftersom detta signalerar en brist på inre tankar och känslor. Då ingen av deltagarna i denna studie beskrev Riju som mest trovärdig och en majoritet samtidigt beskrev henne som minst trovärdig stärker studiens resultat denna teori eftersom Riju även ansågs vara minst kapabel att uttrycka känslor enligt flest deltagare. Intervjuerna undersökte NPC:ernas olika egenskaper och man kunde se relativt jämna upplevelser mellan de olika karaktärerna. Det fanns dock ett tydligt undantag – förmågan att uttrycka känslor. Här skiljde sig resultaten drastiskt mellan de tre spelen där en majoritet upplevde att Riju inte kunde uttrycka känslor. Ett genomgående tema var även att deltagarna upplevde Rijus sätt att uttrycka känslor som mer begränsade i jämförelse med karaktärerna från de andra spelen. Ett flertal upplevde att hon främst kommunicerade känslor genom verbala uttryckssätt samtidigt som de sällan identifierade andra uttryckssätt, såsom ansiktsuttryck och kroppsspråk. Dessutom identifierades en större bredd av både känslouttryck och känslotillstånd mer frekvent när deltagarna beskrev Shadowheart och till viss del NPC:erna i RDR2. Samtidigt ansåg majoriteten av deltagarna att Shadowheart var den mest trovärdiga NPC:n och resterande ansåg att NPC:erna i RDR2 var mest trovärdiga. Ser man på dessa tendenser bredvid varandra är det svårt att ifrågasätta teorin att känslouttryck är starkt kopplat till trovärdighet.

Under förstudien analyserades de olika NPC:erna utifrån de krav som Bryan Loyall (1997) listar som kriterier för trovärdighet. Analyserna stämmer till stor del överens med det som deltagarna senare beskrev i sina intervjuer. Dessutom kan man se tendenser till ett samband mellan hur många och hur mycket av Bryan Loyalls krav en NPC ansågs uppfylla och hur många deltagare som ansåg att den NPC:n var mest trovärdig. Man kan alltså än idag anse att dessa krav fortfarande är relevanta och de stärks även av studiens fynd. Det bör nämnas att Bryan Loyalls krav angående hur agenternas olika delar är implementerade inte inkluderats i studiens analys då detta inte ansågs vara direkt kopplat till forskningsfrågan. Något som har uppdagats i samband med studiens resultat är ett möjligt behov av att utöka kraven gällande dess vikt och djup. Kraven kan anses vara alltför fristående från varandra, att det kan finnas en brist på nyans gällande hur kraven ställer sig i relation till varandra kopplat till vad



som utgör en trovärdig agent. Studiens resultat visar exempelvis att det finns en möjlig relation mellan hur starkt en NPC:s personlighet uppfattas av deltagaren och hur starkt den uppfattar NPC:ns mål. Denna relation redogörs inte explicit i Bryan Loyalls lista av krav vilket öppnar upp för en möjlighet att vidare undersöka vilka krav som påverkar varandra, hur de påverkar varandra samt till vilken grad. I studiens resultat finns antydningar till att olika aspekter av hur en NPC uppfattas, i relation till trovärdighet, är ett betydligt mer komplext område än vad Bryan Loyalls krav antyder. Resultaten i denna studie föreslår att upplevelsen av en aspekt, som exempelvis NPC:ns personlighet, påverkar upplevelsen av dess mål. Det finns därför underlag till fundering kring eventuella relationer mellan flera av de andra kraven. Kanske påverkar en upplevd brist i förmåga att kunna utföra parallella handlingar att NPC:ns upplevda medvetenhet eller sociala anpassning också sjunker. Skulle uppfyllandet av kravet på ett tydligt mål kunna ha en negativ effekt på hur reaktiv NPC:n upplevs? Studiens resultat gällande att det kan finnas komplexa relationer i hur olika aspekter hos NPC:n upplevs öppnar upp för utökade studier gällande dessa samband. Studiens författare uppmanar till vidare forskning gällande detta.

En annan möjlig relation mellan Bryan Loyalls (1997) krav är mellan att NPC:n ska vara grundad i situationen den befinner sig i och spelarens uppfattning av dess mål. Ett alternativt synsätt på att en NPC är grundad i situationen den befinner sig i är att den anses vara i enlighet med sin kontext. Resultaten i denna studie föreslår att om en karaktär upplevs existera i en tydlig kontext medför detta en förväntan hos spelaren på hur en NPC ska bete sig i den givna kontexten. Om en NPC existerar i en detaljerad värld med komplexa element förväntar sig spelaren att spelets NPC:er bemöter denna komplexitet. Likaså finns det en förväntan på en mindre komplex NPC om den presenteras i en mer simpel kontext. Precis som Warpefelt (2016) argumenterar tycks det därför vara viktigt, för att uppnå trovärdighet, att en kontext tydligt kommuniceras till spelaren, samt NPC:ns roll i den givna kontexten.

## 5.2 Slutsats

Denna studie har undersökt hur spelare upplever NPC:ers trovärdighet, baserat på inre tankar och känslor, i narrativt drivna spel. Utifrån resultaten kan man konstatera att spelares upplevelse av trovärdighet är en mångfasetterad fråga där det inte går att utforma någon typ av mall som utvecklare kan följa för att garantera en bestämd grad av trovärdighet. Resultaten tyder på att det finns vissa generella aspekter som till viss grad påverkar trovärdigheten hos NPC:er.

Känslouttryck är en betydande faktor – karaktären ska kunna uttrycka många olika känslor, på ett tydligt sätt, genom olika medel samt med en anpassad intensitet. Resultaten visar samtidigt att bristen på känslouttryck har en tendens att leda till mindre trovärdighet. Den kontext som presenteras för spelaren lägger också grunden till hur hon förväntar sig att NPC:erna ska bete sig i den givna kontexten. Vidare tycks flera av de aspekter som utgör en trovärdig NPC stå i relation till, och samspela med, varandra.

Forskningsfrågan kan till viss del besvaras då vissa fynd har hittats men fenomenet trovärdighet är så pass individuellt och studien är på en för liten skala för att kunna generaliseras.

## 5.3 Begränsningar

Studien har begränsats på ett antal punkter. Den om möjligt största begränsningen innefattar mängden tid och resurser som kunnat läggas på forskningen. Det har lett till kompromisser för att göra studien genomförbar. En av dessa kompromisser är att studiens författare själva har spelat spelen och tagit ut videomaterial som sedan klippts ihop för låta deltagarna uppleva NPC:erna i väl avgränsade doser. Detta skiljer sig från upplevelsen att själv spela ett spel och uppleva NPC:erna i en kontext som är närmare en vanlig spelsession. Denna kompromiss gjordes för att spelen som studien undersöker kan vara hundratals timmar långa upplevelser. För att motverka att denna kompromiss utgjorde en alltför stor skada på studiens tillförlitlighet och verifierbarhet har studiens författare noga valt ut videomaterialet där NPC:erna inte förskönas på något sätt för att undvika ett tydligt partiskt resultat. I videomaterialet från samtliga spel finns därför tillfällen där spelens NPC:er exempelvis synligt utför vad som kan anses vara immersionsbrytande handlingar. Det går dock inte att kringgå att studiens tillförlitlighet samt verifierbarhet hade stärkts av att exempelvis observera och intervjua deltagare som själva spelar spelen under en längre tid, något som i denna studies kontext inte hade varit genomförbart. Till detta hänvisar studiens författare till framtida forskning.

En annan aspekt som möjligtvis begränsat studiens resultat och slutsats rör studiens metodtillämpning. En pilotintervju där båda författarna gemensamt intervjuade en testdeltagare genomfördes aldrig, vilket medförde en risk att intervjuernas frågeformuleringar kunde variera, något som kan ha påverkat studiens pålitlighet negativt. Detta eftersom deltagarnas svar möjligtvis kan variera beroende på hur intervjuens frågor var formulerade. För att motverka denna begränsning hade författarna diskussioner mellan intervjutillfällena där intervjuguiden itererades i omgångar för att öka sannolikhet att få konsekvent data som har större chans att vara reproducerbar.

Begränsningar fanns även kring studiens urval. Då studiens tid och resurser var begränsade kan studiens tio deltagare anses vara ett relativt litet urval. Deltagarna var också en homogen geografisk grupp då alla intervjuer genomfördes på svenska. Dessa begränsningar kan ha påverkat studiens resultat och slutsats i förhållande till överförbarhet då det är svårt att hävda att fynden är applicerbara att generalisera över större befolkningar. Även här hänvisar studiens författare till framtida forskning där ett mer kvantitativt förhållningssätt skulle kunna öka överförbarheten inom området.

En annan begränsning innefattar den insamlade datan där en inspelad intervjufil blev korrumperad. Därför vidtogs åtgärden att be deltagaren uppleva videomaterialet igen och formulera kortfattade svar via text. Det går att argumentera för att intervjuens tillförlitlighet sjönk eftersom vissa detaljer kan ha gått förlorade när deltagaren behövde formulera sig i text istället för ord. En avvägning gjordes där studiens författare beslutade att vara flexibla kring datainsamlingen i den specifika instansen men att ha den eventuella förlusten av tillförlitlighet i datan i åtanke gällande analysen.

## 5.4 Användandet av IT- och AI verktyg

Verktygen som användes vid studiens distansintervjuer var Discord och Google Meet. Discord är ett gratis program som primärt används för att sätta upp servrar där personer kan kommunicera med varandra för att spela spel tillsammans. Discord tillåter även privata röst- och videosamtal där användarna har möjlighet att skärmdela med ljud. Google Meet är en videosamtaltjänst utvecklad av Google där användarna kan sätta upp privata mötesrum. För att säkerställa deltagarnas integritet användes den privata alternativen för samtal i både Discord och Google Meets då dessa ansågs

tillräckligt säkra. Med onlinetjänster som dessa medförs alltid en risk för avlyssning och bristande säkerhet men eftersom deltagarna inte behövde uppge namn, eller några andra känsliga uppgifter, ansågs säkerheten tillräckligt hög för att inte äventyra deltagarnas integritet.

OBS Studio användes för intervjuernas ljudupptagning. Verktöget är gratis, har öppen källkod och används vanligtvis inom för skrämvideoinspelning samt direktsändning. OBS Studio kan även användas för inspelning av ljud från datorn utan att inkludera någon bild, vilket var hur tjänsten brukades i detta arbete. Inga möjliga negativa konsekvenser gällande OBS Studio och deltagarnas integritet identifierades.

Studien har även, av effektivitetssyften, använt sig av ChatGP i ytterst liten utsträckning. ChatGPT är ett verktyg för generativ AI och användes endast för organisering av idéer, ingen flytande text i något format. Samtlig text i detta arbete är helt och hållet skriven av studiens författare. Eftersom samtliga argumentationer, analyser och åsikter är författarnas egna löper arbetets innehåll ytterst låg risk att påverkas av användandet av detta verktyg.

## 5.5 Studiens påverkan

Då åtgärder vidtagits för att säkerställa deltagarnas anonymitet och agens kring dess deltagande i studien är riskerna för negativa effekter för deltagarna högst osannolika. Ingen känslig data har heller samlats in som kan äventyra deltagarnas integritet. En möjlig negativ effekt som forskning kring trovärdiga agenter medför är att risken för skadlig användning av generativ AI skulle kunna utvecklas. Ett exempel på skadlig generativ AI är förfalskad information i form av bild eller video som framställts genom maskininlärning. Positiva effekter av studien skulle kunna medföra att spel innehåller mer trovärdiga NPC:er, där spelarnas immersion kan höjas av trovärdigheten. För spelindustrin samt vidare forskning skulle förståelsen för vad som gör NPC:er trovärdiga kunna ökas. I andra sammanhang såsom pedagogik och hälsa skulle mer trovärdiga agenter kunna ha effekten av en bättre upplevelse hos användaren.

### 5.5.1 Designråd

Utifrån studiens fynd har ett antal designråd identifierats. Dessa råd kan ge insikter till spelutvecklare gällande vad som kan vara fördelaktigt för att öka NPC:ers trovärdighet. Dock bör råden inte ses som några absoluta regler då de endast identifierats i samband med denna studies avgränsade kontext. Det är också viktigt att poängtera att olika typer av spel innebär olika förutsättningar samt utmaningar gällande dess design. Det är därför viktigt att göra en noggrann avvägning av vilka tillvägagångssätt som bäst passar det aktuella spelet som utvecklas. Följande presenteras de designråd som studien resulterat i:

- Känslouttryck verkar kvarstå som en viktig faktor för att förmedla en trovärdig NPC. NPC:er behöver även kunna uttrycka känslor på många olika sätt samt med rätt intensitet. Möjligtvis kan användandet av känslomodeller, som exempelvis OCC-modellen, vara av värde för att utveckla dynamiska känslomässiga system.
- Gällande NPC:ers uppfattning av omgivningen verkar den upplevda trovärdigheten öka om NPC:ens reaktioner inte framstår som explicita eller praktiska konstateranden. Att flera deltagare beskrev att reaktionerna bör vara i enlighet med NPC:ens karaktär understryker

vikten av konsekventa uttryck även i detta fall. Det kan därför vara av värde för utvecklare att ha karaktärens kärna i åtanke när dess reaktioner designas för att skapa en mer trovärdig och enhetlig NPC.

- En NPC med en starkt förmedlad personlighet visade på en tendens att deltagarna hade överseende med andra eventuella brister i dess design. Karaktären beskrevs i många fall som mer enhetlig när en stark personlighet hade uppfattats. Det kan därför vara av värde att tidigt etablera och kommunicera karaktärens personlighet genom olika medel för att öka spelarens överseende till andra eventuella brister.
- Den kontext som NPC:er är placerade i verkar kunna påverka hur trovärdiga de upplevs. Om spelets komplexitet generellt anses som hög kan liknande förväntningar på komplexiteten i NPC:ens design följa. Det kan därför vara av värde att ha ett holistiskt perspektiv gällande grad av komplexitet på spelet i samband med utvecklingen av dess NPC:er. Om spelvärlden och dess funktioner är mångfasetterade medför detta en förväntan på samma djup och komplexitet hos spelets NPC:er. Ett av studiens fynd även innefattar att de faktorer som utgör en trovärdig NPC står i relation till varandra. Därför kan det vara av intresse att ha helheten gällande NPC:ens olika beståndsdelar i åtanke vid dess utformning. Att lägga för stort fokus på enskilda områden av NPC:en kan medföra effekter på andra områden som påverkar dess upplevda trovärdighet.

## 5.6 Framtida forskning

För att fördjupa hur spelare upplever trovärdighet i NPC:er skulle förslagsvis två olika tillvägagångssätt vara intressanta. För en djupare förståelse skulle en fenomenologiskt inriktad forskning kunna göras där forskaren observerar en person som själv spelar en större del av spelen. I en sådan forskning skulle exempelvis ostrukturerade djupintervjuer tillsammans med observation kunna ge en mer djupgående bild av kärnan kring fenomenet trovärdighet gällande NPC:er.

För att bredda forskningen kring ämnet skulle en kvantitativ kartläggning kunna vara av intresse. Data från ett större och därmed mer varierat urval skulle underlätta att generalisera kring hur spelare upplever ämnet. En datainsamlingsmetod för detta skulle möjligtvis kunna vara ett formulär som sedan analyseras ur ett mer statistiskt perspektiv.

# Referenser

- Acarsoy, S.N. (2021). *Effects of Interactivity on Narrative-Driven Games: A Heuristic Approach for Narrative-Driven Games*. [online] URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1567383/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 10 Feb. 2024].
- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design*. 3rd ed. Berkeley, Ca: New Riders, sid.38.
- Baldur's Gate 3 Wiki. (2024). Shadowheart - Baldur's Gate 3 Wiki. [online] URL: <https://bg3.wiki/wiki/Shadowheart> [Hämtad 18 Mar. 2024].
- Bartle, R.A. (2004). *Designing Virtual Worlds*. Indianapolis, Ind.: New Riders Pub.
- Braun, V. and Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), sid.77–101. doi:<https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>.
- Bryan Loyall, A. (1997). *Believable Agents: Building Interactive Personalities*. [online] Pittsburgh, PA: School of Computer Science, Carnegie Mellon University. URL: <https://www.cs.cmu.edu/afs/cs/project/oz/web/papers/CMU-CS-97-123.pdf> [Hämtad 14 Feb. 2024].
- Cambridge Dictionary (2023). NPC. [online] CambridgeWords. URL: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/npc> [Hämtad 14 Feb. 2024].
- Denscombe, M. (2010). *The Good Research Guide for Small-Scale Social Research Projects*. 4th ed. London: Open University Press.
- Hamdy, S. and King, D. (2017). Affect and Believability in Game Characters - A Review of the Use of Affective Computing in Games. In: J. Keohe, ed., *GAME-ON'2017*. 18th International Conference on Intelligent Games and Simulation. Carlow, Ireland: Eurosis - ETI.
- Howarth, J. (2024). How Many Gamers Are There? (New 2024 Statistics). <https://explodingtopics.com/>. URL: <https://explodingtopics.com/blog/number-of-gamers> [Hämtad 10 Feb. 2024].
- Johansson, M. (2013). *Do non-player characters dream of electric sheep? A thesis about players, NPCs, immersion and believability*. Stockholm: Department of Computer and System Sciences.
- Petri Lankoski and Staffan Björk (2015). Game Research Methods. An Overview. [online] Pittsburgh, Pa: ETC Press. sid.23-28. URL: <https://doi.org/10.25969/mediarep/13581>. [Hämtad 16 Apr. 2024].
- Thomas, F. and Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life*. Abbeville Press.
- Turing, A. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind*, [online] LIX(236), sid.433–460. doi:<https://doi.org/10.1093/mind/lix.236.433>.

Warpefelt, H. (2016). *The Non-Player Character - Exploring the Believability of NPC Presentation and Behavior*. [online] Stockholm: Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm University. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:912617/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 10 Feb. 2024].

Zelda Wiki. (2024). Riju - Zelda Wiki. [online] URL: <https://zeldawiki.wiki/wiki/Riju> [Hämtad 18 Mar. 2024].

# Bilaga A – Framtaget material

I denna bilaga beskrivs videosekvenserna av gameplay kort, följt av länk till varje sekvens. Dessa var det material studiens deltagare fick uppleva under intervjuerna. I samtliga videosekvenser presenteras interaktioner mellan spelare och NPC:er. Interaktionerna presenterar olika situationer där NPC:erna uttrycker känslor och inre tankar, utifrån Bryan Loyalls (1997) krav på trovärdighet. Samtliga videosekvenser är inspelade och redigerade av studiens författare för att effektivt presentera NPC:erna.

## Baldur's Gate 3 - Shadowheart

Denna videosekvens ([länk 1](#)) består till stor del av de interaktiva cutscenes där spelaren får dialogval som påverkar hur Shadowheart samt det övergripande narrativet utspelar sig. Sekvensen innehåller även två korta gameplayinteraktioner där Shadowheart enbart följer efter spelaren. När materialet behandlades adderades för tydlighetens skull en textruta som presenterar det dialogval spelaren valde vid samtliga tillfällen. Sekvensen innehåller material från spelets prolog samt första akt.

## Red Dead Redemption 2 - Olika NPC:er

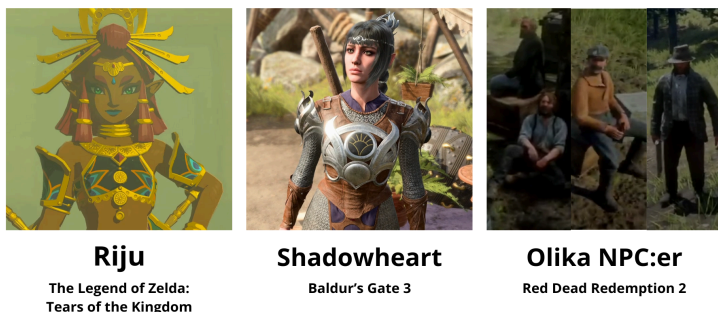
Denna videosekvens ([länk 2](#)) består enbart av gameplay där spelaren interagerar med en mängd av NPC:erna i RDR2. När materialet behandlades adderades för tydlighetens skull en textruta innehållandes undertexter.

## The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom - Riju

Denna videosekvens ([länk 3](#)) består av en blandning mellan icke-interaktiva cutscenes och gameplay. Sekvensen börjar där spelaren först introduceras till Riju och avslutas där Rijus sidouppdrag tar slut.

## Bildkollage

I den avslutande delen av intervjun fick deltagarna se ett bildkollage. Detta togs fram för att påminna deltagarna om hur NPC:erna såg ut när de skulle redogöra för vilken/vilka NPC:er som var mest respektive minst trovärdiga.



Figur 7 - Bildkollage på studiens NPC:er

# Bilaga B – Intervjuguide

## Intervjuguide

Inledning: Muntligt samtycke och generella frågor

Hej, och tack för att du deltar i denna studie. Denna intervju kommer att beröra NPC:er från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer att få ta del av inspelat material av gameplay från dessa spel och sedan få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser kring dessa. Du har innan denna intervju fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten.

- *Har du gjort det?*
- *Samtycker du?*
- *Har du några övriga frågor?*

Okej, då börjar vi med lite generella frågor.

- *Har du något spel som du spelar extra mycket just nu?*
- *Minns du någon karaktär som du gillat extra mycket i ett spel?*
  - *Vad var det som gjorde att du fattade tycke för den karaktären?*

Stödfrågor: Riju (The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom)

Okej, då kommer vi att visa material från The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Här kommer du få se gameplay från en del av spelet där man spelar med Riju. Jag ber dig att fokusera på karaktären Riju när du tar del av materialet.

- *Är du redo?*

\*

*Visa videomaterial: Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.*

\*

Då har jag lite frågor om Riju

- *Hur upplevde du Rijus personlighet? Vilka personlighetsdrag isåfall?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Riju hade någon individuell personlighet? Vilka personlighetsdrag hade hon isåfall?*
- *Hur väl upplevde du att Riju uttryckte känslor? På vilket sätt uttrycktes de?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Riju uttryckte några känslor? Vilka känslor upptäckte du? Hur uttrycktes dem?*



- *Var det något du reagerade på att Riju gjorde någon gång som kändes som att hon bröt karaktär? \*(utveckla bröt karaktär om det behövs)\**
  - *Var det något i Rijus beteende eller uttryck som drog dig ur upplevelsen?*
- *Upplevde du att Riju hade ett mål hon strävade mot?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Riju hade individuella mål som hon strävade mot? Kan du ge ett exempel på ett mål som hon hade? Hur kunde du identifiera vilket mål hon hade?*
- *Medan Riju försökte uppfylla sitt mål, upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Riju kunde göra flera saker samtidigt? Kan du ge något exempel på när du såg henne göra flera saker samtidigt?*
- *Hur upplevde du att Riju uppfattade sin omgivning?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Riju uppfattade sin omgivning och saker som hände runtomkring henne? Upplevde du att hon också reagerade på dessa saker? Var hennes reaktioner rimliga? Kan du ge ett exempel?*
- *Hur upplevde du att Riju anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i?*
  - *\*Alternativ formulering\* Om situationen som Riju befann sig i förändrades – hur väl upplevde du att hon anpassade sig utifrån den nya situationen? Om du inte kunde se något konkret exempel på att en situation förändrades kan du försöka föreställa dig om eller hur väl hon hade anpassat sig.*
- *Upplevde du att Riju hade begränsningar gällande sina förmågor (kropp och sinne)? Upplevde du att dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, var rimliga?*
  - *\*Alternativ formulering\* NPC:er är ju datorprogram som enkelt kan göras till allsmäktiga, allvetande och kapabla att göra vad som helst – upplevde du att Riju hade några begränsningar gällande vad hon kunde göra eller tänka? Var dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, rimliga enligt dig?*
- *Hur tyckte du att Riju betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*
  - *\*Alternativ formulering\* Hur socialt kapabel upplevde du att Riju var? Passade hennes beteende in i den sociala kontext hon befann sig i?*

### Stödfrågor: Shadowheart (Baldur's Gate 3)

Okej, nu kommer vi att visa material från Baldur's Gate 3. Här kommer du se en karaktär som heter Shadowheart som du gärna får fokusera på. Det kommer att komma upp en svart ruta med vit text – detta är inte en del av spelet utan visar vad spelarkaraktären väljer att svara/göra. Så om det står ett påstående eller fråga i den så är det det Shadowheart svarar på.

- *Har du förstått?*
- *Är du redo?*

\*

\*

Då har jag lite frågor om Shadowheart

- *Hur upplevde du Shadowhearts personlighet? Vilka personlighetsdrag isåfall?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Shadowheart hade någon individuell personlighet? Vilka personlighetsdrag hade hon isåfall?*
- *Hur väl upplevde du att Shadowheart uttryckte olika känslor? På vilket sätt uttrycktes dem?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Shadowheart uttryckte några känslor? Vilka känslor upptäckte du? Hur uttrycktes dem?*
- *Var det något du reagerade på att Shadowheart gjorde någon gång som kändes som att hon bröt karaktär? \*(utveckla bröt karaktär om det behövs)\**
  - *Var det något i hennes beteende eller uttryck som drog dig ur upplevelsen?*
- *Upplevde du att Shadowheart hade ett mål hon strävade mot?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Shadowheart hade individuella mål som hon strävade mot? Kan du ge ett exempel på ett mål som hon hade? Hur kunde du identifiera vilket mål hon hade?*
- *Medan Shadowheart försökte uppfylla sitt mål, upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Shadowheart kunde göra flera saker samtidigt? Kan du ge något exempel på när du såg henne göra flera saker samtidigt?*
- *Hur upplevde du att Shadowheart uppfattade sin omgivning?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att Shadowheart uppfattade sin omgivning och saker som hände runtomkring henne? Upplevde du att hon också reagerade på dessa saker? Var hennes reaktioner rimliga? Kan du ge ett exempel?*
- *Hur upplevde du att Shadowheart anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i?*
  - *\*Alternativ formulering\* Om situationen som Shadowheart befann sig i förändrades – hur väl upplevde du att hon anpassade sig utifrån den nya situationen? Om du inte kunde se något konkret exempel på att en situation förändrades kan du försöka föreställa dig om eller hur väl hon hade anpassat sig.*
- *Upplevde du att Shadowheart hade begränsningar gällande sina förmågor (kropp och sinne)? Upplevde du att dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, var rimliga?*
  - *\*Alternativ formulering\* NPC:er är ju datorprogram som enkelt kan göras till allsmäktiga, allvetande och kapabla att göra vad som helst – upplevde du att Shadowheart hade några begränsningar gällande vad hon kunde göra eller tänka? Var dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, rimliga enligt dig?*
- *Hur tyckte du att Shadowheart betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*
  - *\*Alternativ formulering\* Hur socialt kapabel upplevde du att Shadowheart var? Passade hennes beteende in i den sociala kontext hon befann sig i?*

## Stödfrågor: Olika NPC:er (Red Dead Redemption 2)

Okej, nu kommer vi att visa material från Red Dead Redemption 2. Här kommer du se spelaren interagera med olika NPC:er i världen, i olika situationer. När videomaterialet bearbetades har det lagts till undertexter för att förtydliga vad som sägs i scenerna. Dessa undertexter är alltså inte en del av det egentliga spelet utan är adderat i efterhand för tydlighetens skull.

- *Har du förstått?*
- *Är du redo att börja titta?*

\*

*Visa videomaterial: Red Dead Redemption 2.*

\*

Då har jag lite frågor om karaktärerna i vi nyss fått se:

- *Hur upplevde du karaktärernas personlighet? Vilka personlighetsdrag hade de isåfall?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att karaktärerna hade några individuella personligheter? Vilka personlighetsdrag hade de isåfall?*
- *Hur väl upplevde du att karaktärerna uttryckte olika känslor? På vilket sätt uttrycktes dem?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att karaktärerna uttryckte några känslor? Vilka känslor upptäckte du? Hur uttrycktes dem?*
- *Var det något du reagerade på att karaktärerna gjorde någon gång som kändes som att de bröt karaktär? \*(utveckla bröt karaktär om det behövs)\**
  - *Var det något i deras beteende eller uttryck som drog dig ur upplevelsen?*
- *Upplevde du att karaktärerna hade ett mål de strävade mot?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att karaktärerna hade individuella mål som de strävade mot? Kan du ge ett exempel på ett mål som en karaktär hade? Hur kunde du identifiera vilket mål en karaktär hade?*
- *Medan karaktärerna försökte uppfylla sina mål, upplevde du att de kunde göra andra saker samtidigt?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att karaktärerna kunde göra flera saker samtidigt? Kan du ge något exempel på när du såg någon göra flera saker samtidigt?*
- *Hur upplevde du att karaktärerna uppfattade sin omgivning?*
  - *Hur upplevde du att karaktärerna reagerade på de saker som hände runtomkring dem?*
  - *\*Alternativ formulering\* Upplevde du att karaktärerna uppfattade sin omgivning och saker som hände runtomkring dem? Upplevde du att de också reagerade på dessa saker? Var deras reaktioner rimliga? Kan du ge ett exempel?*
- *Hur upplevde du att karaktärerna anpassade sig utifrån den situation de befann sig i?*

- *\*Alternativ formulering\* Om situationen som karaktärerna befann sig i förändrades – hur väl upplevde du att de anpassade sig utifrån den nya situationen? Om du inte kunde se något konkret exempel på att en situation förändrades kan du försöka föreställa dig om eller hur väl karaktärerna hade anpassat sig.*
- *Upplevde du att karaktärerna hade begränsningar gällande sina förmågor (kropp och sinne)? Upplevde du att dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, var rimliga?*
  - *\*Alternativ formulering\* NPC:er är ju datorprogram som enkelt kan göras till allsmäktiga, allvetande och kapabla att göra vad som helst – upplevde du att karaktärerna hade några begränsningar gällande vad de kunde göra eller tänka? Var dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, rimliga enligt dig?*
- *Hur tyckte du att karaktärerna betedde sig i den sociala kontext som de befann sig i?*
  - *\*Alternativ formulering\* Hur socialt kapabla upplevde du att karaktärerna var? Passade deras beteende in i den sociala kontext de befann sig i?*

## Frågor om samtliga karaktärer och avslutning

Nu har du fått se karaktärer från tre olika spel – Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Red Dead Redemption 2 och Baldur's Gate 3.

\*

*Visa bildkollage på samtliga karaktärer.*

\*

- *Var det någon karaktär som kändes mer trovärdig än andra?*
  - *Varför/varför inte?*
- *Var det någon karaktär som kändes minst trovärdig jämfört med de andra?*
  - *Varför/varför inte?*
- *Var det någon karaktär som gjorde dig extra intresserad av spelarkaraktärens berättelse?*
- *Är det något du vill tillägga?*

Då vill vi tacka dig stort för att du har deltagit i denna studie. Om du har några frågor eller tankar om studien i efterhand får du gärna kontakta oss framöver.

- *Skulle det vara okej om vi kontaktar dig om vi skulle vilja följa upp eller be om något förtydligande på någon fråga?*

\*

*Avsluta inspelning.*

\*

# Bilaga C – Samtyckesblankett

## Samtyckesblankett

### Studiens kontext

Vi är två studenter på Institutionen för data- och systemvetenskap vid Stockholms universitet. Vi vill fråga dig om du vill delta i en studie inom ett examensarbete som heter *NPC:ers inre liv*. Genom detta projekt vill vi undersöka hur människor upplever NPC:er, baserat på dess uttryck av inre tankar och känslor, i narrativt drivna spel. Anledningen till att vi frågar just dig om du vill delta är att du regelbundet spelar narrativt drivna spel. Den totala tiden för intervjun uppskattas att ta 60 minuter.

### Vilka genomför studien?

Studiens författare är Hannes Lemberg och Tova Wesström som är studenter vid Institutionen för data- och systemvetenskap (DSV) vid Stockholms Universitet.Handledare är Mirjam Palosaari Eladhari. Forskningshuvudman är Stockholms Universitet.

### Hur och var lagras intervjudata?

Om du tackar ja till att delta kommer det att innebära att du får besvara frågor om dina upplevelser av en videosekvens taget från olika spel i en intervju. Denna intervju spelas in genom ljudupptagning och kommer sedan att transkriberas. Efter att intervjun är genomförd kommer du anonymiseras genom en personnyckel som endast studiens författare har tillgång till. Detta innebär att det du har svarat inte kommer att kunna kopplas till dig som person. Ljudupptagningen lagras i en lösenordsskyddad hårddisk som endast studiens författare har tillgång till. Efter att innehållet i intervjun transkriberats kommer ljudupptagningen att raderas. Den anonymiserade transkriptionen av intervjun kan komma att publiceras.

Om du önskar få transkriberingen av intervjun skickad till dig för att exempelvis godkänna att det du menade under intervjun kom fram kan du kontakta författarna på respektive e-postadress. Du kan även få studien skickad till dig när den är färdig, genom samma kontaktsätt. Kontaktinformation finns längst ned i detta blad.

## Det är frivilligt att delta

Det är helt frivilligt att delta i detta projekt. Den sista inlämningen av uppsatsen kommer att ske i slutet av maj 2024, innan det kan du när som helst välja att avbryta ditt deltagande utan att uppge anledning. Om du gör det kommer ljudupptagning, transkription och eventuella andra spår av ditt deltagande permanent raderas.

Under intervjun kan du när som helst välja att avbryta utan att uppge anledning. Samtliga frågor i intervjun är frivilliga att svara på och du kan välja att hoppa över en fråga utan att uppge anledning. Om du önskar avbryta ditt deltagande i studien ska du meddela detta till någon av de som ansvarar för projektet, se kontaktuppgifter nedan.

I denna studie tillhandahålls ingen som helst kompensation eller ersättning för deltagande.

## Kontaktinformation

Ansvariga för studien:

Hannes Lemberg

[hannes\\_lemberg@live.se](mailto:hannes_lemberg@live.se)

+46767818042

Tova Wesström

[tova.renman@gmail.com](mailto:tova.renman@gmail.com)

+46761734855

Stockholms universitets dataskyddsombud:

[dso@su.se](mailto:dso@su.se)

Jag har tagit del av ovanstående och samtycker till att delta i denna studie:

---

\_\_\_\_\_  
Signatur

\_\_\_\_\_  
Datum

\_\_\_\_\_  
Namnförtydligande

\_\_\_\_\_  
Ort

# Bilaga D – Tematisk analys

TEMA	SUB-TEMA	KOD
Uttryck	Känslouttryck	Shadowheart uttrycker känslor (A, B, C, D, E, F, F, G, H, I, J, J) NPC:erna i RDR2 uttrycker känslor (B, C, E, F, G, H, I, J) Riju uttrycker känslor (D, F,) Riju uttryckte inte känslor tydligt (E, G, I, J)
	Konsekventa uttryck	Shadowheart uttrycker känslor på fler än ett sätt (B, B, E, F, F, G, H, I, J, J) NPC:erna i RDR2 uttrycker känslor på fler än ett sätt (C, F, G, H, I, J) Riju har få ansiktuttryck (A, A, G, G, H, I) Riju uttrycker känslor på fler än ett sätt (F, J)
	Dialoger	Personligheten hos Shadowheart framkommer främst genom dialoger (B, I) NPC:erna i RDR2 uttrycker känslor främst verbalt (B, E) Riju uttrycker känslor främst verbalt (B, H, I)
Beteende	Reaktioner	Shadowheart uppfattar sin omgivning (C, F, G, I) Shadowheart uppfattar inte sin omgivning (B, B, H) Shadowheart reagerar på sin omgivning (C, D, G, H, I, J) NPC:erna i RDR2 reagerar på sin omgivning (B, C, C, C, D, D, E, F, G, H, H, I, J) Rijus reaktioner uppfattades som mekaniska (B, C, E, G, H, H, I, I, J, J)

	Social anpassning	<p>Shadowheart anpassar sig utifrån situationen hon befinner sig i (E, F, I, J)</p> <p>NPC:erna i RDR2 anpassar sig till situationen (C, D, E, F, G, H, I)</p> <p>Riju anpassar sig till situationen hon befann sig i (B, D, F, G, G, H, I)</p> <p>Riju anpassade sig inte utifrån den situation hon befann sig i (C, E, I)</p> <p>Riju reagerar på sin omgivning (D, F, G, G, I, J, J)</p>
	Avvikande beteenden	<p>Vissa NPC:er i RDR2 visade på avvikande beteenden (C, C, D, F, H, H, I, I, I, J, J, J)</p> <p>Riju reagerade inte när spelaren slog henne (B, C, D, G, H, H, I, J)</p> <p>Riju betedde sig inte i enlighet med sin upplevda karaktär (C, C, E, H, J, J)</p>
	Personlighet	<p>Shadowheart har skillnad i sitt beteende vid olika tillstånd i spelet (A, B, B, B, G, H, I, I)</p> <p>Shadowheart har en stark personlighet (B, B, C, C, D, D, D, E, G, G, H, H, H, I, I, J, J, J)</p> <p>Shadowheart har ett tydligt mål (B, C, D, E, G, H, H, I, I, J, J)</p> <p>NPC:erna i RDR2 har specifika personligheter (B, E, F, G, G, H, I)</p> <p>NPC:erna i RDR2 har generiska personligheter (C, D, D, J)</p> <p>NPC:erna i RDR2 har inte explicita mål (B, C, E, F, G, J)</p> <p>Riju har ett tydligt mål (B, C, D, G, H, I)</p> <p>Riju har skillnad i sitt beteende vid olika tillstånd i spelet (C, C, I, J, J, J, J, J)</p>



		<p>Riju har stark personlighet (B, F)</p> <p>Riju har en generisk personlighet (C, C, C, C, D, E, F, G, H, H, J)</p>
Spelarens förväntan	Egna åsikter	<p>Deltagaren tyckte inte om Shadowhearts personlighet (D, D, J)</p> <p>Shadowheart är rasistisk (C, D, H, H, I, J)</p>
	NPC:ns kontext	<p>Shadowheart har rimliga begränsningar utifrån den kontext hon befann sig i (B, C, D, E, F, G, I, J)</p> <p>NPC:erna i RDR2 befinner sig i en tydlig kontext (C, C, D, G, H)</p> <p>NPC:erna i RDR2 agerade i enlighet med den kontext de befann sig i (B, D, E, E, F, G, H, H, I, I)</p> <p>NPC:erna i RDR2 har rimliga begränsningar utifrån den kontext de befann sig i (A, B, C, D, F, G, H, I)</p> <p>NPC:erna i RDR2 interagerade självständigt från spelaren vilket medförde att världen kändes levande (B, B, C, G, H, H)</p> <p>NPC:erna i RDR2 har en bakgrundsfunktion (C, C, D, F, F, G)</p> <p>Riju har en vägledande funktion (C, D, G, I, J, J, J)</p> <p>Riju har rimliga begränsningar utifrån den kontext hon befann sig i (B, C, D, F, I)</p>

Tabell 2 - Fullständig tematisk analys med teman, sub-teman och koder.

# Bilaga E – Transkriberingar

## Transkribering Intervju: Deltagare A

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Tack för att du deltar i den här studien. Den här studien kommer att beröra NPCer från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer att få ta del av lite inspelat gameplay material, ett i taget, och sen kommer du få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser av det du ser här och nu. Och det finns inga rätt eller fel svar, utan allting är ju vad du tycker.*

D: Ja.

*I: Du har innan fått läsa igenom samtyckesblanketten. Har du gjort det?*

D: Ja.

*I: Perfekt. Samtycker du?*

D: Ja.

*I: Toppen. Har du några andra frågor innan vi kör igång?*

D: Jag tänker att det kommer upp under vägen. Hur mycket ni vill ha av egna erfarenheter kopplat till dem tre alternativen. Men det tänker jag kommer!

*I: Ja men precis. Vi börjar med lite generella frågor.*

D: Ja!

*I: Har du något spel som du spelar extra mycket just nu?*

D: Jag har precis faktiskt avslutat ett spel, eller jag har klarat den senaste DLC:n till det, vilket också är ett otroligt narrativt spel. Nästan för stort tycker jag. Men du kan välja hur mycket du vill ge dig in i det, så det är bra.

*I: Vilket spel var det?*

D: Jag har precis spelat Horizon Forbidden West. Jag har inte hunnit beröra det men jag gjorde det och då fanns det även DLC:n Burning Shores. Så i den har jag avslutat och avklarat alla huvuduppdrag. Men det är säkert 3000% kvar att utforska.

*I: Kul! Kan du komma på någon karaktär från vilket spel som helst som du har börjat gilla extra mycket eller som har fastnat?*

D: Ja, nu kan vi ju gå tillbaka ganska långt i tiden. Men jag älskar ju Midna i Zelda Twilight Princess. Hon är absolut en favoritkaraktär som jag fäste mig väldigt mycket till av någon anledning. Det är nog den som kommer först, som är en bikaraktär och inte huvudrollen.

*I: Var det något speciellt som gör att börjar tänka på Midna direkt?*

D: Jag tyckte hennes historia var så fin den resan till slutet, att hon var en gudinna som hade blivit förminskad. Men också att det fanns ett lugn över hennes karaktär och att hon var så medveten om vad för krafter som hon satt på. Hon hade inställningen att hon inte kunde göra så mycket åt detta men hon gör så mycket hon kan. Det var något med det som jag blev berörd av.

*I: Nice. Vi ska faktiskt börja med en karaktär från ett Zelda-spel, så det passar ju bra. Då kommer vi titta på lite material från Zelda: Tears of the Kingdom. Har du spelat det?*

D: Ja det har jag också spelat. Jag har bara slutstriden kvar.

*I: Okej, men då kommer du att känna igen den här karaktären. Det är Riju som du ska kika på. När du kolla på materialet kan du fokusera på vad hon gör så mycket som möjligt. Annars är det inte något speciellt, det är bara att luta sig tillbaka och kolla.*

D: Hon har den bästa superkraften!

*I: Jag håller med! Är du redo att kolla?*

D: Jag är redo.

[00:10:18]

*I: Okej, då har jag lite frågor om Riju. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Jag upplevde henne som en typisk kvinna med mycket ansvar, mycket skinn på näsan men som samtidigt har en viss typ av skörhet. Ansvaret kan kännas som att det är för mycket. Link får snabbt se hennes svaga sidor, även fast hon ska hålla upp en fasad av att hon ska leda sitt folk. Det var en väldigt mångfacetterad personlighet tycker jag.

*I: Hur väl upplevde du att hon uttryckte känslor?*

D: Lite som en robot. Jag tror inte det är så mycket att hon visar lite känslor utan jag tror att hon är skapad så som person i spelet. Jag upplever inte att hon är en expressionist, men jag tycker inte att det är något dåligt.

*I: Så hon visar inte så mycket känslor men det är inte på bekostnad av hennes karaktär?*

D: Nej det tycker jag inte. Jag tycker att man dras in i en förståelse för hennes karaktär. Inte riktigt känslokall men väldigt fokuserad på målet, vad som ska hända. Det är väldigt sakligt, organiserat och tydligt. Inte så mycket lull lull.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål som hon strävade mot?*

D: Ja, hon var ju den som var väldigt tydlig med att hon skulle försvara sitt folk, vilket jag också tycker är fint för det blir som en typ av representation som jag gillar i spelet. Hon är inte så mystisk utan väldigt saklig.

*I: Medans hon försökte uppfylla sitt mål – upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt?*

D: Ja, i och med att det uppstår komplikationer i det här kapitlet som hon inte hade kunna förutse. Det gör henne mer mångfasetterad och hennes skörhet kommer fram då det är situationer hon inte kan styra över samtidigt som hon måste skydda sitt folk. Så resan från A till B blir inte rak utan lite sicksack och man svävar iväg lite. Det tycker jag om med spelet generellt, att det är väldigt lång resa till målet.

*I: Var det något under videon som gjorde att det kändes som att hon bröt karaktär?*

D: Det största skillnaden mellan Zelda-spelen är att mellan de olika cutscenes:en så pratar gubbarna med ett språk och det är subtitles och det känns som en film. Och sen så kommer de här ljuden [under gameplay] och då blir det väldigt mekaniskt. Det är också en del av en estetik som alltid har varit inom Zelda-spelen. Jag tycker att det skapar med personlighet hon karaktärerna genom de mer filmiska scenerna, för annars är det ju bara ljud och text och positioner som antyder till olika känslor. Så där kan det väl gör dem mer mekaniska, snarare än att de tappar karaktär, och då blir det ju ännu mindre känsla. Men jag tycker fortfarande att det är gjort väldigt bra.

*I: När det går från cutscene med dialog till gameplay med ljudeffekter – skulle du säga att det drar dig ut ur upplevelsen?*

D: Jag är kvar i upplevelsen. Men en sak jag märkte var att hon inte har så mycket ansiktsuttryck. Hon är en av karaktärerna med minst ansiktsuttryck. Det är inte så mycket variation i hennes ansiktsuttryck. Det är väl något som kan ta ut en ur känslan.

*I: Hur upplevde du att Riju uppfattade sin omgivning?*

D: Jag tycker hon är väldigt självcentrerad. Hon lägger allt på sina axlar. Det är något tillfälle då hon tackar sin general och det är ju snällt, men annars är hon väldigt mycket "jag, jag och jag". Hon är väldigt självcentrerad.

*I: Kan jag tolka det som att hon inte uppfattar sin omgivning så mycket?*

D: Ja, hon är väldigt mycket i sitt egna narrativ och sin egna historia. Om man kolla på stridsscenerna så kräver ju hennes kraft att hon springer fram och slår och du ska skjuta för att det ska bli en blix. Det blir ju väldigt bökiigt eftersom hon står framme och slåss hela tiden och du måste springa till henne för att kunna skjuta.

*I: När du säger att hon springer fram och slåss – är det ett tecken på att hon uppfattar sin omgivning?*

D: Ja, men hon följer ju inte efter dig utan hon är inne i sitt. Så hon är väldigt målinriktad i sitt egna. Hon upplevs som svårfångad.

*I: Hur upplevde du att hon anpassa sig utifrån den situation som hon var i?*

D: När man bara går, och det inte är någon strid, då går ju hon bredvid dig som alla andra. Men så fort det kommer en fiende så är hon framme och går rakt på. Hon avvaktar inte på att du ska göra något, och det kan jag gilla även om det också är lite problematisk med henne superkraft som jag nämnde tidigare. Så hon går väldigt mycket rakt på attack.

*I: Upplevde du att hon hade några begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Intressant fråga. Jag kommer nästan inte på några begränsningar, jag tycker spelet är ett väldigt komplett spel. Så vi är nere på detaljnivå nu. Jag ser inga begränsningar i sig, förutom just det empatiska i hennes narrativ. Om man jämför med motsvarande karaktärer i andra Zelda-spel så har man mycket mer känsla för dem. Riju ger mer intrycket av en bortskämd prinsessa jämfört med den från tidigare spel.

*I: Så det är mer begränsningar på den känslomässiga biten?*

D: Ja, hon är inte lika empatisk. Jag tycker nästan att den tysta, stumma generalen har mer karaktär. Generalen känns som en karaktär som ska bara lite butter och fientlig vilket passar att hon inte säger något.

*I: Hur tyckte du att hon betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*

D: Hon tyckte att hon var överlägsen och styrde och ställde. Hon ställde krav på dem runt omkring henne vilket jag reagerade på. Hon sätter sig lite över en. Det är också typiskt för en svårfångad tjej att vara så självständig.

*I: Nice. Då går vi vidare till nästa spel.*

D: Ja, nu kommer det spel som jag inte har spelat.

*I: Vi ska köra vidare med Baldur's Gate 3. Karaktären vi ska kika på här heter Shadowheart och i början kommer hon vara instängd i en liten kokong. Ibland kommer det upp en ruta med text och det är bara för att förtydliga var spelarkaraktären säger och gör. Är du redo?*

D: Ja.

[00:32:36]

*I: Hur väl tyckte du att hon uttryckte känslor?*

D: Väldigt mycket, hon var väldigt uttrycksfull i vad hon tyckte och tänkte och kände hela tiden.

*I: På vilket sätt uttrycktes dem här känslorna?*

D: Dem var väldigt impulsiva. Hon var väldigt snabbt att uttrycka vad hon kände.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål som hon strävade mot?*

D: Nej, egentligen bara att hålla sig vid liv. Resten är ju bara ett mysterium och jag blir väldigt nyfiken på vad hon har i kikaren. Man vet inte vem hon är.

*I: Tyckte du att hon kunde anpassa sig utifrån vilken situation hon befann sig i?*

D: Nej, hon var väldigt tydlig med vad hon tyckte om saker och ting. Och eftersom hon uttrycker det väldigt snabbt i alla situationer så vet man ju vad hon tycker. Hon uttrycker det i alla konversationer. Jag blir väldigt nyfiken på att spela detta, bara för att få veta mer om henne! Och dem andra... Såklart.

*I: Hur skulle du beskriva hennes personlighet?*

D: Väldigt emotionellt framåt och uttrycksfull. Lite att hon är ute efter sitt eget bästa och självcentrerad. Man vet inte heller om det hon säger till spelaren är för att rädda sitt eget skinn eller om hon faktiskt bryr sig, vilket är svårt att avgöra. Men det kanske blir tydligare när man spelar spelet, då kanske man får veta om hon är oärlig. Jag upplever henne som uttrycksfull och hårddragen.

*I: Upplevde du att hon någonsin bröt karaktär?*

D: När man högg till henne så frågade hon "Gjorde du det där med flit?" vilket går ifrån det där väldigt emotionella. Det hade varit mer enhetligt med hennes karaktär om hon brast ut "Vad fan gör du!". Hon var helt plötsligt väldigt lugn, medan allt tidigare inte har varit så lugnt. Tyckte det var en lite väl lugn reaktion på ett kritiskt slag. När hon frångår det där väldigt emotionella så går hon ifrån sin karaktär.

*I: Gjorde detta så att du drog ut ur upplevelsen?*

D: Nej, egentligen inte. Jag reagerade på det men jag skulle nog också ha blivit stressad som spelare om hon hade haft en större reaktion.

*I: Upplevde du att hon reagerade på saker som hände i sin omgivning?*

D: Ja, hon var väldigt reaktiv i det hon såg och det hon kände.

*I: Har du något exempel?*

D: Reaktionen i början, med podden. Hon var inte kvar i sitt egna utan direkt när hon kom ut blev hon tacksam och hon var uttrycksfull kring det som pågick hela tiden. Det gjorde så att man kände att hon tog in sin omgivning mycket mer än Riju. Hon är mer av en följeslagare och ställer sig inte över någon, vilket gör att hon blir en större del av ens omgivning än en centerpunkt. Så hon var lite mer reaktiv och en "omgivningsperson".

*I: Upplevde du att hon hade några begränsningar?*

D: Absolut mentalt. Hon var mycket mer komplicerad. Det kanske är för att hon är en emotionell och reaktiv person. Det tror jag kan begränsa henne. Ju mer komplicerad en karaktär är desto mer dras man in i karaktärens narrativ. Man dras in mycket mer i de emotionellt komplicerade karaktärerna och man står mer på sina tår kring vad som kommer hända härnäst.

*I: Hur upplevde du att hon betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*

D: Väldigt vaksam. Inte osäker men väldigt försiktig. Kommer inte att kasta sig in i någonting. Vill inte prata om känslor eller utföra vissa handlingar, utan hon är väldigt vaksam och tillbakadragen. Hon tycker att det är mer viktigt att de fokuserar på uppdraget. Så hon är avvaktande och försiktig.

*I: Nice. Då ska vi kika på det sista spelet som är Red Dead Redemption 2.*

D: Det har jag inte spelat, men jag har läst mycket om det.

*I: Här kommer vi att kika på lite olika NPC:er istället för en central karaktär. Det har lagts till undertexter här också för att göra det lättare att se vad som sägs.*

D: Jättebra, jag fattar! Jag är redo.

*I: Då kör vi.*

[00:47:24]

*I: Under frågorna kommer jag generalisera till att prata om "karaktärerna" men du får välja om du vill tänka på dem som en helhet eller individuellt. Hur upplevde du karaktärernas personligheter?*

D: Vissa av dem var ju vänliga och vissa var lite mer defensiva och aggressiva. Och det kanske har och göra med vem man är som spelare. Jag tycker att det var mycket varierade personligheter och mycket rå humor vilket är roligt.

*I: Hur väl upplevde du att karaktärerna visade känslor?*

D: Inte jättemycket. Dem är antingen vardagligt lugna eller så var dem arga. Det var typ dem två känslorna som visades. Det var ingen som var superglad eller superledsen utan det var mycket monotona känslor. Men det kanske också har med spelets historia att göra.

*I: På vilka sätt uttryckte dem känslor?*

D: Antingen så går dem ifrån eller så var det argt bemötande. Det var en i början som var lite rädd och passiv, han sprang ju därifrån. Det kändes som att de var uppbyggda med olika reaktionssätt och också baserat på avståndet till spelaren. Vid ett exempel så var det en kille som stod jättelångt ifrån och blev aggressiv ändå. Antingen var dem väldigt passiva eller så var dem superreaktiva.

*I: Hur upplevde du att dem uppfattar och reagerar på sin omgivning?*

D: Det var väldigt blandat. Vissa svarade på tilltal utan att ge någon stor reaktion medans vissa gav större reaktioner men då var det oftast defensivt och försvarande. Det kändes inte som att dem var särskilt pratglada eller sugna på att prata. Men det kanske har att göra med hur mycket man som spelare väljer att prata med dem. Men de kändes inte så pratglada utan mer reaktiva på omgivning.

*I: Så de reagerade ändå?*

D: De reagerade, men väldigt sparsamt. Nu jämför jag ju också med andra spel från minnet... Spelar man några sidouppdrag i detta spelet?

*I: Det är en öppen spelvärld där man har ett huvuduppdrag.*

D: Okej, för jag tycker att i de flesta spel och man går förbi någon som har ett uppdrag till en så brister dem ut. Här var det mer "hej" eller "försvinn". Så jag blir ju inte särskilt lockad till att veta mer om dem, om man jämför med andra spel där karaktärerna har något att berätta själva. Jag blir inte så nyfiken av dessa karaktärerna. Den enda var den första killen som sprang därifrån – där blev jag nyfiken på vad som gjorde att han ville springa bort. Liksom vad han hade varit med om. Sedan blev jag också nyfiken på han mannen som inte ville att man skulle komma nära, fanns det någon anledning till att han inte ville det. Ibland kan jag känna att jag vill ha mycket sådant – speciellt i ett open world-spel så man känner att det finns ledande samhällen. Man fick se mycket folk i rörelse men jag drogs inte in i det så mycket.

*I: Var det någon gång som du tyckte att någon av karaktärerna gick ut ur sin roll eller bröt karaktär?*

D: Nej, det tyckte jag inte. Han som reste sig upp och gick till slut – där kände man att han tyckte att han hade varit där för länge och ville avlägsna sig. Så där bröt han ju sitt sittande.

*I: Men det var ändå i linje med den han var?*

D: Ja exakt! Så det var ingen särskilt märkbar förändring.

*I: Hur tyckte du att dem betedde sig i den sociala kontext dem befann sig i?*

D: Det var ju liksom två olika grupper – antingen var de passiva och ville fortsätta med sin dag och inte ha något med spelaren att göra. Medan vissa var väldigt konfrontativa och reaktiva. Men det var väldigt mycket reagerande mot spelaren oavsett om det var passivt eller aggressivt eller reaktivt. Jag kände inte att det pågick att de pratade med varandra så mycket. Ibland kan man ju gå förbi och uppleva att de har en konversation med varandra och att man inte är en tredje part i den, utan den pågår för sig. Men i det här spelet så kändes det som att de kanske sa något till varandra men du var alltid en del av vad dem sa eller att det var en reaktion till vart du var. Men jag kanske missuppfattade situationerna, man kanske uppfattar mer om man spelar hela spelet.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade begränsningar?*

D: Ja det kändes som att det var många som inte kunde försvara sig utan de kunde bara be spelaren att gå därifrån. Vissa kändes som att de direkt började slåss så då kanske de var begränsade i hur smarta de var och inte hade förmågan att kommunicera. Jag skulle ändå säga att de var begränsade.

*I: De begränsningar som karaktärerna hade – var de rimliga?*

D: Ja, utifrån det här spelet så känns det som att dem kanske är begränsade av naturen. De kanske är menat att spelaren ska vara mer observant på vad som pågår runtomkring dig, man kanske ska lyssna på samtal eller gå fram och samla information. I så fall är begränsningarna rimliga för att det inte ska



bli för mycket tumult. Och då är vissa mer aggressiva och reaktiva för att gynna spelets gång. Det känns som att jag har grupperat NPC:erna i två grupper – det finns inget mellanläge.

*I: Då ska du får kika på ett litet bildcollage. Du har fått se karaktärer från tre olika spel nu. Riju från Zelda, Shadowheart från Baldur's gate och sedan flera olika NPC:er från Red Dead. Vad det någon karaktär från något spel som kändes mer trovärdig än dem andra?*

D: Jag skulle nog säga Shadowheart för att hon uttrycker sina känslor mer och det gör henne mer verklighetstrogen. Hon var mer mångfasetterad i sitt emotionella uttryck och ju mer mångfasetterad desto mer verkligt blir det, oavsett om det är animerat eller inte. Även om det är ett fantasyspel, jämfört med RDR som är mer realistiskt och grundat i verkligheten, och hon inte är realistisk ur sitt sammanhang så har hon den mest realistiska, mångfasetterade personligheten vilket gör henne mest trovärdig.

*I: Du nämnde det här med att hon uttrycker känslor starkt och att det är en anledning till att hon upplevs som trovärdig.*

D: Ja, jag blev väldigt nyfiken på hur hennes historia slutar jämfört med någon av de andra. Spelet ger tillräckligt många ledtrådar kring henne för att dras in i vem hon är.

*I: Det var faktiskt en fråga som du skulle få svara på. Men då tänkte jag också fråga om det var någon karaktär som kändes minst trovärdig jämfört med de andra?*

D: Jag har nog ingen som jag tycker var mindre trovärdig än någon annan, utan det handlar nog om vem som var mest trovärdig. Jag tycker ändå att alla tre alternativen jag har tittat på är bra! Dem är trovärdiga och det är ju därför alla de här spelen går så bra försäljningsmässigt och antal spelare osv., för att det är bra kvalitet på spelen. Så jag skulle nog inte säga att någon är mindre trovärdig. Riju känns mer som en tecknad figur men som har ett spännande narrativ som man dras in i också, men inte lika mångfasetterad. I Shadowheart fanns det fler mellanlägen och mer uttryck, och det kanske har att göra med att hon också uttryckte sig mer i ansiktet. Riju hade mer av ett stoneface när hon uttrycker saker. Så gällande känslouttryck så är Shadowheart den mer trovärdiga och Riju den mindre. Men jag tycker att alla tre spelen har varit väldigt trovärdiga.

*I: Du nämnde att du blev intresserad av just Shadowhearts historia?*

D: Ja, nu vill jag ju spela Baldur's Gate för att få veta vad hennes deal är och vad som kommer att hända.

*I: Nu har ju du spelat Zelda, men var det någon av de här karaktärerna som gjorde dig mer intresserad av spelarkaraktärens berättelse?*

D: Jag hade velat spela mer som Riju, och få utforska folkets historia.

*I: Är det något du vill tillägga gällande allt det vi har pratat om?*

D: Ja, jag funderade lite kring just narrativ och att både ta ett spel där man har spelat där det bara är ett main quest där du nästan går från banor till banor som är lika mycket som ett open world också blir som ett kapitel. Jag har spelat mycket spel sedan jag var liten och jag började tänka på ett spel Indiana

Jones the infernal machine, där man går från bana till bana men det handlar om att du ska följa en historia. Så du börjar och slutar alltid med en cutscene som för historien vidare där man får träffa karaktärerna men du kan inte interagera med dem. De får en personlighet men du kan inte ställa några frågor. Då blir det ju mer som en film, du kan inte göra så mycket förutom att ta dig från A till B i banan du är i. Det är ju lite som de gamla zelda-spelen. Men om vi tar till exempel Horizon där du kan långa konversationer med nästan varje NPC och du kan fråga om privata saker och det är väldigt mycket stora diskussioner ju mer du lär känna dem. Och det kan jag nästan känna blir för mycket och att de skulle kunna skala bort vissa grejer. Framförallt de karaktärer som du blir nära under spelet. Som när du ska till din bas... Men jag kan bli störd av ifall karaktären har ett utropstecken och den har något nytt att säga och det finns på åtta olika punkter och när du går in på en punkt så finns det tre olika alternativ därinne. Då känner jag att jag inte vill veta vad du känner om det här. Det hade varit okej om det fanns typ tre punkter. Nu har dem indikationer för om det för uppdraget vidare. Men det hade varit nice om det fanns skillnad mellan viktig information och om det var något för att gotta ner sig som egentligen inte har med något att göra. Lite som spelare kan jag tycka att de bra spelen hittar ett mellanläge i detta.

*I: Då vill jag tacka så mycket för att du deltagit i denna studie... Om du har några frågor eller tankar om studien i efterhand får du gärna kontakta oss framöver. Skulle det vara okej om vi kontaktar dig om vi skulle vilja följa upp eller be om något förtydligande på någon fråga?*

D: Kör på! Verkligen. Det är bara att höra av er. Det ska bli jättespännande att få ta del av detta sen!

# Transkribering Intervju: Deltagare B

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Hej och tack för att du deltar i denna studie. Denna intervju kommer att beröra NPC:er från tre narrativt drivna spel. Du kommer att få ta del av inspelat material av gameplay från dessa spel och sedan få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser kring dessa. Och jag påminner om att det inte finns några rätt eller fel svar, utan det är dina upplevelser som är viktiga. Du har innan denna intervju fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten. Har du läst igenom den?*

D: Ja det har jag.

*I: Samtycker du till den?*

D: Ja, det gör jag.

*I: Har du några övriga frågor innan vi börjar?*

D: Nej, inget specifikt.

*I: Då börjar jag med lite generella frågor. Har du något spel som du spelar extra mycket just nu?*

D: Just nu spelar jag Ghost of Tsushima på min PS5. Det kommer jag tillbaka till för det är ganska mycket att göra och det är väldigt lugnt att spela. Du kan bara hoppa in i 30 minuter och sen pausar du.

*I: Minns du någon karaktär som du har gillar extra mycket i något spel?*

D: Ja, jag gillar Marcus Fenix ifrån Gears of War när jag var väldigt ung. Och det är väl den jag alltid kommer tillbaka till. Jag gillar honom för det är en av de första spelen jag spelade som verkligen var realistiskt story-drivet. Innan det var det Link från Legend of Zelda men det är inte så mycket snack där... Och även Jin då från Tsushima, det är dem två jag kommer ihåg. Men det finns så himla mycket! Till exempel Joel från The Last of Us. Jag gillar dem här för att man lär känna karaktärerna ganska mycket och det blir väldigt realistiskt när man spelar med dem. Det blir riktiga känslor.

*I: Det känns äkta liksom?*

D: Precis. Till skillnad från Link i Zelda till exempel. Han har aldrig pratat i alla 25 spel eller vad det är. Men ändå är det bra!

*I: Vi ska börja med att kolla på gameplay material från Tears of the Kingdom och vi ska kika på en karaktär som heter Riju, som man får spela tillsammans med under en del av spelet. När du kollar på materialet så kan du fokusera extra mycket på Riju helt enkelt.*

D: Absolut.

*I: Är du redo att titta?*

D: Det är jag.

I: *Då kör vi igång.*

[00:09:00]

I: *Då kommer lite frågor om Riju. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Direkt när man möter henne är hon lite svag i början, lite darrig på handen och har ett mål. Hon brinner för sitt folk och hon har något arv att leva efter och har därför mycket press på sig. Hennes personlighet är ganska enslig i början men ganska stark när det väl gäller.

I: *Så om du skulle säga något personlighetsdrag?*

D: Ganska stark personlighet. Fastän det är ganska otydligt i början så får man ändå den bilden av henne efter ett tag. Så en utvecklande, stark personlighet.

I: *Upplevde du att hon hade ett mål?*

D: Ja, men precis.

I: *Vad var det för mål?*

D: Man får ju se ganska tydligt att hon är drottning eller hövding över den här byn och hennes mål är att ta tillbaka en sten som tillhör hennes folk för att återställa från det som förpestar byn. Hennes mål är i princip att återta sin tron och sin mark från det som har infekterat alltihop.

I: *Samtidigt som hon strävade efter det här målet – upplevde du att hon kunde göra flera eller andra saker samtidigt?*

D: Nej, inte riktigt. Lite genom guidning från Link som fick vägleda henne. Oftast var hon fokuserad på en och samma sak samtidigt. Det är ju ofta så NPC:er är. I detta fall kan man vägleda denna NPC vilket man inte alltid kan göra och därför blir det mer som en kompanjon.

I: *Hur väl upplevde du att hon uttryckte känslor?*

D: Jag skulle säga något mittemellan. Hon uttrycker sina känslor men du får nästan se det på henne mer än vad hon uttrycker. Så man får nästan känna av stämning runtomkring snarare än att få det från självaste Riju.

I: *Hur uppfattade du att hon uttryckte känslor?*

D: Hon skriker väl och höjer rösten. Men det är väl så för många generaler och drottningar som är i strid, vilket är detta fallet. Hon är väldigt taggad på att ta ner fienderna. Så det syns mest, och som för de flesta Zelda-spelen så är det mest skrik eller en rörelse snarare än en kompakt konversation.

I: *Reagerade du på att hon gjorde något som bröt hennes karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Ja, ibland så blev hon lite lost. I början av videon där man testar hitboxen på henne och hon står helt stilla. Dessutom pågår striden på ena sidan och hon står och kollar åt ett helt annat håll. Då får man liksom gå dit och starta igång henne. Hon följer ju också efter Link genom alltihop och det var ju någon gång du nästan fick titta tillbaka för att se så att hon var med. Hon ger också tips på vad Link ska göra genom banan men följer samtidigt bara efter.

*I: Det gånger du upplevde att hon bröt karaktär – skulle du säga att det drog dig ur upplevelsen?*

D: Absolut inte, utan du blir bara påmind om att du spelar ett spel. När det här inte sker i ett spel så blir det nästan hisnande, det är extremt sällan. Det är mer att du får fokusera mer på vad som händer och vart hon är. Det var ingenting som gjorde att jag tappade momentum i upplevelsen. Musiken hjälper också till att hålla i upplevelsen genom att bli mer intensiv vid intensiva scener.

*I: Hur upplevde du att hon uppfattade sin omgivning?*

D: Lite delat. Hon var lite off ibland och hon kunde bli lite desorienterad ibland. Då blev det hackigt. Det är som att hon fokuserar på en sak i taget, inte på helheten. I övrigt tycker jag att hon följer med och har lite uppfattning av omgivningen.

*I: Hur upplevde du att hon reagerade på de saker som hände runtomkring henne?*

D: Hon kommenterar ju, till exempel när man skjuter något så hör du en reaktion. Det hjälper spelaren förstå när man har avklarat något. Hon har alltid en reaktion av vad man gör eller säger vad man ska göra, så hon är sällan tyst. Hon hörs och det är väl enda sättet hon reagerar på sin omgivning.

*I: Upplevde du att hon hade begränsningar i gällande sina förmågor?*

D: Ja, det har hon ju. Hon är mest till för att slåss med specifika krafter och hon ger tips på vad man som spelare kan göra som hon inte kan göra själv. Hon kan ta ner fiender själv men det tar lång tid. Ibland så är det just hennes krafter som fienden är svaga mot och ibland är det något annat. Men ja, hon hade begränsningar. Sen springer hon runt själv och du måste komma till henne för att kunna utföra en attack. Det är ju en form av begränsning, att hon inte följer efter dig hela tiden, vilket är bra för det justerar svårighetsgraden.

*I: Kändes dem begränsningarna rimliga?*

D: Det tycker jag verkligen. Hon är ju till för att hjälpa dig genom grottan men du måste också förbereda dig på att göra mycket själv. Så dina begränsningar gör så att du får användning utav henne och hennes begränsningar gör så att hon får användning av dig. Det tycker jag är väldigt bra.

*I: Hur upplevde du att hon anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i?*

D: Det tycker jag att hon gör bra. Om hon är i ett stort rum så tar hon en större yta och går runt. Är hon i ett mindre rum attackerar hon nästan direkt. Sen kan hon springa fram till en fiende i ett stort rum också.

*I: Hur tycker du att hon betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*

D: Både bra och dåligt. Det som Zelda-spelen saknar är just att man inte får samma personlighetsdrag av karaktärerna som du kan få från andra spel. Och det sociala är också bristande. Det blir väldigt platt ibland. Är man en van spelare så förstår man kontexten att detta är fallet för många av Nintendos spel men är man en ovan spelare så kan man nog bli mer förvirrad. Det lutar lite åt det lamma hållet.

*I: När du säger "platt" – vill du utveckla vad du menar med det?*

D: Det känns lite som att du läser en bok när du spelar. Du får föreställa dig tonläge och känslotillstånd själv. Samma sak med hennes relation med sitt folk – det får du också själv indikera. Så det blir platt för att det inte blir känslösamt som det kan bli med NPC:ers sociala förmågor.

*I: Då tänker jag att vi ska se på material från RDR2. Här kommer du får se spelaren interagera med olika NPC:er i världen i olika situationer. Det har lagts till undertexter som egentligen inte är en del av spelet utan är bara där för att förtydliga vad som sägs.*

D: Okej, jag förstår.

*I: Är du redo att börja kika på det materialet?*

D: Det är jag.

[00:29:48]

*I: Då har vi lite frågor gällande de här karaktärerna i RDR2. Hur upplevde du de här karaktärernas personligheter?*

D: Det är egentligen helt sjukt vilken skillnad det är på det första vi såg och det här. Alla har en specifik personlighet, tycker jag. Alla kommer ihåg en. Alla vet i princip vem du är. Det är groundbreaking hur dem har finlipat detta. Vissa blir irriterade, vissa blir mer skygga, vissa fattar inte riktigt vad som händer. Personligheterna är så himla rika i det här spelet. Jag har inte spelat det här spelet, men jag har hört mycket om det och jag förstår när jag ser det här att det finns en personlighet hos allihopa och man förstår dem mycket mer. Jag tycker det är en riktigt häftig upplevelse att få se dem här karaktärerna.

*I: Hur väl upplevde du att dem uttryckte känslor?*

D: Genom dialoger, som också är lite hackiga och scriptade ibland. Men genom dialogerna så får man ändå en känsla för om de vill att du ska vara där, om dem är intresserade av vad du gör där. Det är dåligt rörelsemönster i spelet, tycker jag, och det är en ganska stor brist i spelet. Men det vägs upp ganska snabbt genom hur karaktärerna pratar där de uttrycker om de är fientliga eller liknande. Personligheterna speglar också riktigt bra genom dialogerna. Jag förbluffad över hur bra det var.

*I: Jag tolkar det som att du upplevde deras förmåga att uttrycka känslor väldigt väl?*

D: Ja, väldigt väl.

*I: Hur tyckte du att karaktärerna betedde sig i de sociala kontexter de befann sig i?*

D: Det är ju scriptade mönster i hur dem går och så är det alltid. Men det kändes som att de var vänliga med varandra, det var till exempel någon som hälsade på en annan NPC och när dem interagerar med varandra så riktar dem huvudena och tittar på varandra. Det tycker jag är riktigt häftigt eftersom det visar att världen lever på ett helt annat sätt än till exempel Zelda. Det känns nästan som att man kollar på en serie när man se på det här spelet och det känns finslipat. Sen är jag inte ett fan av hur Rockstar animerar sina karaktärer men i det här spelet var det faktiskt bättre, om man till exempel jämför med GTA5. Det verkade också som att alla karaktärer hade något att säga i hela spelet. Det var någon random kille som man gick förbi som hälsade på spelaren när man gick nära, och det kändes inte som att dialogen slutar där utan kunde fortsätta. Sen kan dialogen bli rikare men om man själv skulle gå ut på stan och börja prata med någon så skulle man nog reagera likadant eller prata lika ytligt.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade mål som dem strävade mot?*

D: Nej, det kanske jag inte gjorde. Vissa karaktärer kändes som att de bara var där som interaktiv dekoration. Det var en karaktär som gick iväg när man blev för konfrontativ och det var ju för att han bara ville göra det han ville göra, vilket var att läsa sin tidning och vara ifred. De som man mötte under trädet blev ju fiendliga ganska snabbt. Så de hade ju något form av mål men de målen är ytliga, det finns inget djupt mål. Överlag så kändes dem ganska tafatta i vad dem egentligen gjorde där. Ett undantag var när man gick in och rånade butiken i byn så kom han ju ihåg spelaren därefter och sa att man nu fanns på hans lista för efterlysta och att han kommer ihåg en. Så efter rånet var han lite mer vaksam på vem man var. Och det faller tillbaka på det att dialogerna förs vidare över tid och interaktioner, och inte börjar om varje gång. Det tyckte jag var coolt att se.

*I: Hur upplevde du att dem uppfattade sin omgivning?*

D: Det tycker jag är superbra. Det ser visst lite hackigt ut när de går ner för trapporna, men det har inte med frågan att göra. De vet var dem ska gå, det finns en planläggning, när det är en trappa så saktar dem ner och tittar nästan ner med huvudet så som man gör när man går nedför en trappa. Det finns ju en gå-motor i spelet och sen finns det en spring-motor, jag tror inte det finns en "gå lite snabbare-motor". Men de uppfattade sin miljö – de sätter sig ner, lutar sig mot något som finns i närheten, sitter dem under ett träd så lutar dem sig mot det samtidigt. De tittar sig omkring, ser dem en karavan som kommer från ena hållet så tittar dem åt det hållet även om den inte är precis bredvid dem. Ett annat exempel är när spelaren sprang runt en NPC vid elden så följde han runt spelaren med blicken som att han undrade vad man höll på med. Och när man kom nära och hukade sig så följde han med blicken också. Så hela miljön är att de följer efter med blicken vilket jag tycker är något sällsynt i sådana här spel. Det känns som att dem verkligen har en känsla för var dem är någonstans.

*I: Hur tyckte du att dem reagerade på de här sakerna de uppfattade?*

D: Det tyckte jag också var bra. Visst, det var något tillfälle när det sprängdes någon dynamit och det var två hästar i närheten som inte visade någon reaktion. Men jag tror att om de hade varit närmare så hade de nog sprungit därifrån. När man förföljde killen med tidningen så började han springa iväg efter ett tag vilket visar att han tyckte att det hade gått för långt. När man mötte duon som satt under ett träd så reagerade dem aggressivt och började slå direkt. Sedan var det ett par som stod vid ett hus och pratade – när man gick därifrån så påpekade karaktärerna detta. Så dem ser ju vad som händer och vad karaktären gör och svarar på det. Det är positivt som tusan.

*I: Upplevde du någon gång att NPC:erna gick ur sin karaktär?*

D: Nej, det tyckte jag inte. Han som stod där i vapenbutiken var placerad där och förde sig direkt när drog upp geväret så drog han upp sitt vapen för att försvara sin butik och det är ju väldigt i enlighet med vilda västern och hans karaktär. Olika karaktärer hade olika sätt att reagera beroende på vilken kontext de befann sig i och vilken roll de skulle fylla. Det var strålande gjort.

*I: Hur tyckte du att de anpassade sig utifrån den situation de befann sig i?*

D: Det gjorde de också bra. Det finns rum för utveckling på många ställen men det är såpass små grejer att det inte stör spelaren. Dem anpassar sig bra, de rör sig runt det område de ska vara i. Jag undrar vad som skulle hända om de skulle försvinna från sin tilldelade plats. Jag hade velat se vad som skulle hända om man flyttade en karaktär till öknen till exempel och hur de skulle bete sig då. Jag tror att karaktären skulle hitta tillbaka till där dem hör hemma, jag tror inte att de bara skulle teleportera sig. Samma karaktärer kan också dyka upp på olika ställen runt ett område som visar på att de flyttar sig omkring. Det skapar en nyfikenhet kring vad som händer med karaktärerna när man inte ser för de kan ju uppenbarligen flytta sig omkring. Det gör så att de känns levande och rika.

*I: Upplevde du att dem här karaktärerna hade begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Ja vissa karaktärer. Beroende på vilken karaktär de skulle spela så hade de olika begränsningar. Till exempel tror jag inte att städerskan skulle kunna ta upp en revolver vid en konfrontation, så den begränsningen har hon. Jag tror också till exempel att karaktären i vapenbutiken har en begränsning att inte kunna gå utanför huset, jag tror inte att han kommer springa efter dig om du gör något. Så begränsningarna är beroende på vilken karaktär det är – om det är en cowboy, en civiliserad person, en hushållerska...

*I: Kändes det som att begränsningar var rimliga?*

D: Rimliga begränsningar. Du kan nästan se vad du kan göra mot vilken karaktär och vilken respons de kommer att ha beroende på vilken typ av karaktär det är.

*I: Då tänkte jag att vi ska kika på lite material från Baldur's Gate 3. Här kommer vi att titta på en karaktär som heter Shadowheart som du får fokusera på. Också här kommer det upp en svart ruta med vit text så är det vad spelaren väljer att säga eller göra, så det är det som Shadowheart reagerar eller svara på. Det har lagts till i efterhand för att vara tydligare.*

D: Okej! Indikerar det storyn då?

*I: Det är egentligen bara för tydliggöra vad spelaren har valt att säga eller göra. Så det är bara för tydlighetens skull.*

D: Okej, då förstår jag.

*I: Är du redo att börja titta?*

D: Det är jag.



[00:51:25]

*I: Då har vi lite frågor om Shadowheart. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Väldigt delad. Det berodde nästan helt på vad man sa. Aggressiv men ändå ganska mjuk. Väldigt avvaktande och intressant. Mystisk personlighet. Avvaktande, tillbakadragande och mystisk. Det är mycket kring henne och hon har en väldigt stark personlighet.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål som hon strävade mot?*

D: Ja, hon ville därifrån. Hon hade lite bråttom vilket var relaterat till den där artefakten som hon skulle ta tillbaka till Baldur's Gate. Hon var stressad över att ta sig därifrån och såg en massa hinder i sin väg. Det gjorde så att hon utnyttjade huvudkaraktären för att ta sig vidare, till exempel genom att han frigjorde henne från podden. Så ja, hon har ett mål. Men det är väldigt otydligt hittills och det gör så att det blir väldigt spännande.

*I: Upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt som hon försökte uppnå sitt mål?*

D: Nej. Det här är en kompanjon-NPC. Hon står still och säger några repliker då och då men hon har extremt mycket mer begränsningar jämfört med Riju i Zelda där dem ändå kan röra sig runt litegrann. När Shadowheart sa något så stod hon alltid still. Hon gav förvisso lite tips men det är en betydligt större begränsning i var hon är och hur hon rör sig. Det är dock inte på ett negativt sätt eftersom det är en annan genre. Men hon kommer ju inte göra något själv utan hon står där hon står tills spelet pushar storyn och henne framåt. Så hon kan inte fullfölja något själv eller ta sig framåt på egen hand.

*I: Hur väl upplevde du att hon uttryckte olika känslor.*

D: Väldigt mycket. Röstsådespelaren har gjort ett väldigt bra jobb. Man ser det också på hennes uttryck och handrörelser. Även om dem kan vara lite stela ibland så vägs det upp med hur hon pratar, hur ansiktsuttrycken är och hur detaljerad grafiken är så att man kan se allt. Jag tycker verkligen att hon kan uttrycka sig väldigt bra här. Det var typ det bästa uttrycket jag har sett. Det hjälper säkert att röstsådespelaren har gjort ett såpass bra jobb för den här karaktären.

*I: Var det något du reagerade på där det kändes som att hon bröt karaktär?*

D: Nej, inte riktigt. Hon var sin karaktär i princip hela tiden, eftersom det är mest cutscenes. När hon vaknar upp så visar hon att hon faktiskt är förvirrad och inte har stenkoll på situationen direkt. Hon verkar vara en ganska komplex och fyllig karaktär. Det märks när hon känner sig obekvämt eller irriterad eller glad beroende på vad man valde att säga i dialoger. Så i dialogerna eller cutscenes så bryter hon inte karaktär. Sen när man springer runt i gameplay och inte är i en cutscene så är hon ju stel. När man till exempel slog henne så hände ingenting trots att hon blev skadad och det kändes inte riktigt som att det borde vara så. Men annars så ser jag ingen förändring i hennes karaktär.

*I: Upplevde du att hon uppfattar sin omgivning och det som händer där?*

D: Jag ser inte jättemycket. När hon kom ut ur podden så uppfattade hon sin omgivning lite men annars är det ganska stilla uttryck hos karaktären. Jag tror att man hade kunnat ställa henne varsomhelst och hon hade sett likadan ut. Det såg ut som att det var väldigt varmt i miljön men det

syntes inte på henne. Hon kunde ju uppfatta att du hade en följeslagare men annars så tycker jag att det var ganska platt. Jag tycker inte att hennes uppfattning var 10/10, hon uppfattade inte sin omgivning särskilt mycket. Det var ett tillfälle när hon interagerade med en dörr som hon sa att man kanske skulle kunna ta en annan väg men det kändes mer scriptat som en reaktion på att du klickade på dörren än att hon faktiskt sprang dit, eller stötte till en buske som gjorde att det rörde sig, eller att hon ser sig omkring. Även när hon stod med de andra följeslagarna så såg jag ingen rörelse från henne eller någon av de andra karaktärerna heller.

*I: Hur tyckte du att hon anpassade sig utifrån den situation som hon befann sig i?*

D: Det är lite samma svar som innan – jag tycker att hon gör det men det är inte tillräckligt för att skapa känslan av liv enligt mig. Jag tycker att spelet har en ganska stor brist här. Även om hennes personlighet och hur hon är bidrar så får jag inte samma känsla av liv av karaktären pga att de inte rör sig runtomkring och interagerar med sin omgivning.

*I: Jag tolkar det som att du inte tycker att hon anpassade sig särskilt mycket utefter den situation hon befann sig i?*

D: Nej, precis. Hon har mycket uppfattning i cutscenes men så fort det bli gameplay så tappar hon allt djup och alla detaljer. Det blir en ganska stor skillnad. Det går liksom från en film till ett schackbräde. Det känns som att hon levde mer i cutscenes än i själva gameplay.

*I: Hur tyckte du att hon betedde sig i den sociala kontext hon befann sig i?*

D: Skitbra. Det var extremt bra. Det var det sjukaste jag har sett i just social förmåga, för du får feeling hela tiden, i cutscenes alltså, att du vet vilken slags person det är i den sociala kontexten. Du får en personlighet inom tre sekunder som jag inte har sett innan. Det är bara positivt när det kommer till det sociala. Du får en feeling för karaktären ganska snabbt – mystik, romans, lite skygghet och att hon inte gillar din andra följeslagare vilket tyder på någon ras-konflikt. Det var något klädbyte vilket gjorde så att det kändes som att jag kunde se om de precis hade varit i strid. Det ser bra ut när dem byter kläder, om de bär på något tungt så ser det tungt ut och vice versa. Du får snabbt mycket information genom hur karaktären ser ut. Sedan ser ju spelet också helt sjukt ut grafiskt.

*I: Hade hon några begränsningar i sina förmågor?*

D: Ja det tycker jag. Jag såg ingen strid men jag skulle säga att det finns mycket begränsningar ändå. Det känns som att det finns specifika karaktärer som du bygger din klan med. Av det jag såg så tycker jag att det finns begränsningar.

*I: Kändes begränsningarna rimliga?*

D: Absolut, det tycker jag verkligen. Det är det som gör spelet till en strategisk grej eftersom du måste tänka hur du använder din följeslagare. Shadowheart har ju en specifik kvalitet som man kan utnyttja som din egen.

*I: Då ska vi ta fram ett litet bildcollage här. Nu har du sett exempel på NPC:er från tre olika spel: vi har Riju från Legend of Zelda, Shadowheart från Baldur's gate och flera olika NPC:er i RDR2. Var det någon av exemplena där karaktären eller karaktärerna som kändes mer trovärdig än de andra?*

D: Ja, Baldur's gate. När hon pratar så kändes det genuint, äkta och interaktivt. Riju är väl extremt platt och i RDR så vill jag inte säga att dem var dåliga men där känns det mer scriptat på ett ryckigt sätt. I Baldur's gate är det så smooth och snyggt. Det fungerar.

*I: Vad tror du är den största anledningen till varför hon känns mer trovärdig än de andra?*

D: För att rörelsemönstret, ansiktsuttrycket, röstskådespelaren. Alla stora pelare faller på plats. Det enda som skulle kunna göra henne bättre var hur hon rörde sig i gameplay. Men när hon pratar i cutscenes så tröttnar du inte, vilket jag tycket man kan känna med de andra spelen. Med Shadowheart kommer man in i själva konversationen och minns den efteråt. Konversationerna kändes spännande.

*I: Var det någon karaktär som kändes minst trovärdig?*

D: Riju skulle jag nog vilja säga. Det största felet där, för mig, är att jag inte får någon feeling att hon är medveten på riktigt. Även om hon vet var jag är så faller det ganska platt. Man känner någonting för karaktären men karaktären känns som vilken NPC som helst på något sätt. De andra karaktärerna är rikare. Hon har en rikare bakgrundshistoria än de andra men den är såpass tafatt jämfört med Shadowheart som du lär känna genom konversationerna. De NPC:erna som egentligen inte är så rika, blir rika genom att de känns levande och att de har koll på dig. Det saknar Riju.

*I: Tolkar jag dig rätt i att anledningen till att hon är mindre trovärdig handlar om att hon inte känns lika mycket livfull?*

D: Precis, det känns som en massa som har lagts in i spelet och man jämför med de andra. Hon är rik också men inte alls på samma sätt som de andra exemplen.

*I: Var det någon karaktär som gjorde dig extra intresserad av spelarkaraktärens berättelse?*

D: Det är nog Baldur's Gate där också. Eftersom du har möjligheten att fråga henne frågor så blir det som att jag är intresserad av vem jag själv är genom att hon är intresserad av vem jag är. RDR gjorde det här sämst tycker jag, men inte dåligt. Jag blev också intresserad av vem jag var i Zelda men inte lika mycket. I Baldur's gate har spelaren ingen röst, precis som Link, vilket fanns i RDR men det föll platt ändå. I Baldur's Gate vill jag verkligen veta mer om huvudkaraktären.

*I: Då har jag en slutfråga: är det något du vill tillägga eller något som du vill ha sagt angående det vi har pratat om?*

D: Det är ju i princip äventyrsspel alla tre men det är 3rd person i Zelda och RDR medan det är top-down-view i Baldur's Gate. Jag tycker man tappar känslan av karaktären i själva gameplay när det är top-down-view.

*I: Så du menar att när du spelar i top-down så tappar du lite känslan för karaktärerna?*

D: Ja, precis. Men i Baldur's Gate 3 gör det nästan ingenting för det är så himla djupt när du pratar med en karaktär. Så det väger upp. Sedan vill jag säga att jag är mer intresserad av att spela Baldur's Gate 3 än vad jag är på RDR2 för jag tycker att det ser nytänkt ut. Det är ett gammalt koncept som de gör med ett nytt koncept. Det är nytänkande och inte nytänkande på samma gång. Sedan tycker jag att

Zelda känns mer indragande genom att miljön rör på sig, gräset vajar i vinden och sådär, trots att det inte är avancerat rent grafiskt. Samma sak med RDR, där världen och karaktärerna är så levande att det känns som att du är där, vilket du inte får från Shadowheart eller i Zelda. I RDR2 känns det verkligen som är du är inne i världen genom NPC:erna. Medans Baldur's Gate drar in dig i storyn mest.

*I: Då vill jag återigen tacka för att du har deltagit i den här studien. Om du har några tankar eller frågor i efterhand så får du gärna kontakta mig eller Tova framöver. Sedan tänkte jag också fråga om det är okej att vi kontaktar dig ifall vi skulle behöva följa upp på något du sa eller fråga om ett visst citat? Skulle det gå bra att vi kontaktar dig i så fall?*

D: Absolut, det är inga problem alls.

# Transkribering Intervju: Deltagare C

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Då vill jag börja med att tacka för att du deltar i den här intervjun. Den kommer beröra NPC:er från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer få ta del av inspelat material av gameplay från de här spelen och sedan få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser av det du ser. Du har innan denna intervjun fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten, har du gjort det?*

D: Ja.

*I: Samtycker du?*

D: Ja.

*I: Har du några övriga frågor?*

D: Nej.

[00:00:36]

*Då börjar vi med lite generella frågor. Då tänkte jag börja fråga om du har något spel som du spelar just nu?*

D: Jag har spelat igenom Horizon: Forbidden West nyss. Just nu spelar jag Dragons Dogma 2, och lite Helldivers.

*I: Minns du någon karaktär som du har gillat extra mycket eller som har fastnat hos dig?*

D: Senaste är Baldur's Gate. Alla karaktärer.

*I: Alla karaktärer i Baldur's Gate. Vad tror du att det var som gjorde att de fastnade?*

D: Att de är så otroligt välskrivna. Det märks att de har lagt otroligt mycket resurser på att skriva dem.

*I: Är det mycket med berättelsen, deras personliga berättelser och hur de beter sig?*

D: Ja, hela rubbet. Allt från bakgrundshistorien och hur de interagerar i spelet. Och deras historia.

*I: Vi ska ju faktiskt börja kolla Baldur's Gate så det passar ju bra. Så då kommer vi kika på lite material från Baldur's Gate 3. Du kommer få se en karaktär som heter Shadowheart som du får fokusera på under det du ser. Det komma upp en svart ruta med vit text ibland, det är inte en del av spelet utan det visar bara vad spelarkaraktären väljer att säga eller göra. Så när det kommer upp så är det vad spelaren har valt. Bara för att göra det tydligare för dig vad som händer. Har du förstått, är du redo att kolla?*

D: Ja.

*I: Då kör vi.*

[00:08:45]

*I: Då har jag lite frågor om hur du upplevde den här NPC:n. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Hon är ju jättereserverad och ganska beskyddande mot sig själv. Hon snäser av en ganska ofta. Ganska elak bitvis.

*I: Så reserverad, beskyddande av sin egen...*

D: Ja.

*I: Var det något du reagerade på att hon gjorde någon gång under den här videouppspelningen där det kändes som att hon bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Nej.

*I: Det var inget du tänkte på. Hur väl upplevde du att hon kunde uttrycka olika känslor?*

D: Väldigt bra. Det är ju snyggt skrivet. Hon är ju lite rasistisk mot Githyanki, det är ju alla. Det är ju snyggt på något sätt. Alltså inte så nice men det är i den karaktären ändå. Vad var frågan igen?

*I: Hur hon uttryckte olika känslor.*

D: Ja, ja men bra. Alla skådespelare är ju skitbra men det är ju lite stela animationer. Men det är ju också något man ser förbi ganska mycket. Röstskaådespelaren är ju viktigare än vad man kan animera.

*I: Skulle du säga att det handlar mycket om betoning i olika ord och röstlägen, att det väger tungt i det här spelet om jag tolkar dig rätt?*

D: Ja, precis. En grej som är ganska viktig är ju att det inte finns ett alternativ till romans eller vad man ska säga, utan säger man fel saker vid fel tillfälle så blir hon arg och det får man bara leva med. Då kanske man har sabbat något. Så för att interagera rätt med dem så måste man veta vad de gillar och inte. Du kan inte bara säga grejer och hoppas att det blir rätt.

*I: Det känns ju lite som att det går lite hand i hand att de ska vara i enlighet med sin karaktär?*

D: Ja, precis. Det har med bakgrundshistorien och med att de på något sätt ska ha ett riktigt liv.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Ja, det har hon ju. Det säger hon också i klippet. Hon ska hem till Baldur's Gate.

*I: Samtidigt som hon försöker uppfylla det här målet. Upplevde du att hon kunde ta in och göra andra saker samtidigt?*

D: Ja.

*I: Var det något speciellt du reagerade på där det hände? Om det finns något exempel.*

D: Ja, dels har hon ju den här artefakten med sig. Det är ju en subtil grej, det spelar ingen roll, det är bara en grej hon bär med sig. Men samtidigt som hon ska hem så slår hon ju följe med en, att hon fattar att man måste hänga ihop. Att man inte bara kan springa hem. Jag vet inte om det är rätt svar på frågan med det är mitt svar.

*I: Så kunde hon göra andra saker samtidigt som hon hade det huvudsakliga målet?*

D: Ja, precis. Absolut.

*I: Hur upplevde du att hon anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i?*

D: Bra. Det var ju inte så många olika situationer på ett sätt. Men ganska bra, speciellt när man är i campet och hon fortfarande är stressad att man måste hitta en healer för att man har de där maskarna i huvudet. Det är ju snyggt att det inte glöms bort utan är ett stort problem på riktigt. Att de hamrar in det.

*I: Så trots att de är i lägret så går de inte in i...*

D: Ett docilt tillstånd eller något.

*I: Hur upplevde du att Shadowheart uppfattade sin omgivning?*

D: Ganska hotfull på något sätt. Hon är ju skraj för spelaren och speciellt Lae'zel och hela situationen som de befinner sig i.

*I: Om jag ställer om frågan lite. Kände du att hon tog in saker som hände i sin omgivning?*

D: Ja.

*I: Något exempel från klippet?*

D: Ja, hon reagerade ju på grejer. Speciellt med att Lae'zel kommer in i lägret, nu minns jag inte om det var med i klippet men har ju spelat spelet. Men hon blir ju extra vaksam om man tar in Lae'zel i campet. Man kan ju lyssna på henne och skippa det och säga att hon inte får hänga med. Hon blir ju reserverad och reagerar på det när man snackar med Shadowheart, att hon inte tycker att hon ska vara med, i närheten av en.

*I: En liten följdfråga på det. Hur upplevde du att hon reagerade på de saker som hände runt omkring henne? Det kom du in lite på.*

D: Hur hon reagerade?

*I: Ja, eller hur du upplevde att hon reagerade.*

D: Ja, hon reagerar ju efter sin karaktär. Det blir lite som att hennes bakgrundshistoria sätter ju hur hon ska reagera. Det är ju det som är snyggt. Hon reagerar ju inte som man vill att hon ska reagera utan det blir ju en konflikt direkt. Man måste välja sida mellan två karaktärer som man kan ha med sig.

*I: Upplevde du att hon har begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Nej. Fattar inte riktigt frågan.

*I: Begränsningar i sina förmågor kan vara både fysiskt eller mentalt. Till exempel kan jag inte lyfta en bil så jag har ju begränsningar i min styrka.*

D: Jaha. Ja, alltså alla karaktärer har ju samma förutsättningar, i alla fall i Baldur's Gate, förutom deras klasser och vad de har för magiska krafter och sådär. Men samma som alla. Hon är ju lika fysiskt stark som alla eller kan springa lika långt till exempel.

*I: Känns de begränsningarna eller då brist på begränsningar rimliga?*

D: Ja, det gör de.

*I: Vill du utveckla varför de känns rimliga?*

D: Hon har ju samma förutsättningar som spelaren. Du kan ju slå ihjäl henne om du vill. Hon har samma regelverk som spelaren. Det är det som gör att det känns rimligt. Hon kan inte teleportera sig och spelaren kan inte teleportera sig, om du inte har den magin i och för sig. Men ja.

*I: Hur tyckte du att hon betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*

D: Bra sett ur ett manusperspektiv. Kasst ur ett perspektiv att man ska skaffa vänner. Men ur ett manusperspektiv så är det skitsnyggt. Att man får en brokig skara som ska komma överens. Annars är man ju ganska van i tv-spel att karaktärer är jävligt platta och bara gör som man vill, och eventuellt att de frågar en om man kan göra en sak åt dem. Sen är de evigt trogna in i döden. Medan här har ju alla samma mål så att man slår ju följe för att alla ska åt samma håll på något sätt.

*I: Även om de nödvändigtvis inte vill?*

D: Ja, kanske inte ens gillar varandra.

*I: Då ska vi gå vidare och kolla på lite material från Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Då kommer du få se gameplay från en del av spelet där man spelar med en karaktär som heter Riju. När du kollar på det här materialet, försök fokusera på Riju hela tiden, vad som händer med henne och vad hon gör. Är du redo att kika på det?*

D: Mm.

*I: Då kör vi.*

[00:24:37]



*I: Då har jag lite frågor om Riju. Hur upplevde hennes personlighet?*

D: Personlighetsmässigt så är det en vanlig hjältekaraktär. Börjar som lite av en underdog som inte kan träffa ordentligt och sedan så över den här berättelsen så blir hon någon slags champion.

*I: Några speciella personlighetsdrag?*

D: Alla personlighetsdrag traditionella hjältar har. Lite självtvivel men också självförtroende. Rättfärdig. Typ så.

*I: Hur väl upplevde du att hon uttryckte känslor?*

D: Alltså, inte alls. Det är en väldigt platt NPC. Det är en väldigt klassisk tv-spelskaraktär. Fyller tystnaden mer än tillför något egentligen. Det blir som dressing på en hamburgare på något sätt.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Ja, men det målet känns ju inte riktigt som en karaktär som har ett mål utan det känns mer som att karaktären är placerad för att spelaren ska ha något bredvid sig. Men nu tänker jag ju mycket på det, eller det blir att man overtänker det lite grann. Men det känns ju inte som en karaktär utan det känns ju mer som en miljö. Men nu var det ju också väldigt kort. Det kanske finns mer dialog och så där.

*I: Så svaret på frågan – hade hon ett mål eller inte?*

D: Ja, jo det hade hon väl. Det är ju att hjälpa sitt folk ungefär.

*I: En liten följdfråga. Upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt som hon försökte uppfylla det målet?*

D: Nej, egentligen inte.

*I: Om jag tolkar det så känns det som att hon var ganska inställd på det och bara det?*

D: Ja, precis. Väldigt från punkt A till punkt B.

*I: Var det något du reagerade på Riju gjorde där det kändes som att hon bröt karaktär?*

D: Ja. Hon är ju helt värdelös i striderna. Om hon ska vara någon slags chief commander eller någon slags krigshjälte så blir det helt off. Att hon inte kan något. Det är ju en fråga om gameplay såklart. Men det blir ju den här totala skillnaden när någon ska vara någon slags mästare eller vara en krigare och sedan inte kan det när man väl spelar. Det blir ju lustigt liksom.

*I: Skulle du säga att det drog dig ur upplevelsen lite?*

D: Jag vet inte. Det skulle ju säkert inte vara bättre om hon var bra i strider och hon kunde dra bossen själv. Det blir ju inte så kul att spela. Det gör ju ingenting men man är ju också lite inställd på att en sådan karaktär dyker upp i en sån typ av spel. Det hör ju lite till. Alternativet är ju att hon inte skulle vara med alls, och då blir det bara tyst.

*I: Tolkar jag det rätt att du har en förväntan på att det brukar vara så, så därför kan man ha överseende med det och att det är därför det inte spelar lika stor roll?*

D: Ja, precis. Det är ganska bra sammanfattning.

*I: Hur upplevde du att Riju uppfattade sin omgivning? Hur väl uppfattade sin omgivning?*

D: Inte så bra alls. Hon reagerade ju inte på så mycket. Eller i striderna där man såg det mest så är det inte en jättebra programmerad AI. Det känns inte som att den gör rätt beslut hela tiden. Samtidigt i dialogerna, är det väl fine. Det är väl helt okej. Det blir ju svårt när man jämför med Baldur's Gate, det är ju helt olika spel. De har ju inte samma premisser. Förlåt vad var frågan igen?

*I: Hur väl hon uppfattade sin omgivning?*

D: Jaha, är det ur ett tekniskt perspektiv?

*I: Du kan nog gå mer på hon som en person i den här världen, det är inget fel att gå mer tekniskt heller. Eller vi kan ta båda, hur hon som person i den världen uppfattar sin omgivning?*

D: Ja, det är ju en hotfull omgivning där hon måste lösa situationen. Hon är ju rätt självsäker och skämtar lite grann, så det verkar ju inte vara totalt blodigt allvar. Hon har ju inte panik över något.

*I: Och om du går på mer tekniskt?*

D: Ja, då det ju att hon finns dels för settingen och berättelsen, att det måste hända grejer. Det är klart att det är snyggt att få in fler folkslag. Men rent tekniskt så känns det som att hon funkar ju sådär. Men det kanske är lite poängen. Att hon inte ska hjälpa till allt för mycket. Och sen att hon ger de här hopplösa tipsen. "Akta elden". "Nähä".

*I: Just det där med elden kom du in på när vi pratade om hon uppfattade sin omgivning?*

D: Ja, i och för sig.

*I: Du sa också hopplösa tips.*

D: Ja, men det är lite så här "gå inte nära bomben när den smäller". Det där med elden, det är någon eldvägg, man behöver stå på en switch för att det ska sluta brinna. Det känns inte som att hon reagerar på situationen. Det känns mer att när hon går in i rummet så kommer det här sägas. Det känns otroligt skriptat på ett sätt som inte är naturligt. Det blir mycket "när du går in i den här lådan så kommer det här att hända". Det blir väldigt fyrkantigt.

*I: Jag tror att vi har berört lite hur du tycker att hon reagerar på saker som händer runt omkring henne, eller vill du säga något om det också?*

D: Ja, hon reagerar lite märkligt. Inte i cutscenes. Hennes berättelse är väldigt tydlig och enkel. Men spelmekaniskt, man kan ju hugga rätt igenom henne utan att det händer något. Det passar ju. Det vore

ju märkligt om du kan döda henne. För det är ju inte den typen av spel. Det känns mer som att hon är där för settingen, mer än att man verkligen ska få en kompanjon.

*I: Hur tyckte du att hon betedde i den sociala kontext hon befann sig i?*

D: Jag vet inte. Det är ju ingen som ger en mothugg på något. Det finns ju ingen som utmanar en om hennes plats, utan det kändes som att det var ganska givet att hon är hjälten i den här klanen och nu ska hon bli hjälten och alla hurrar när hon blir hjälten. Det är ingen som försöker utmana henne eller sådär. Det är svårt att analysera.

*I: Men om du tänker att hon är ledaren för det här folket. Hur beter hon sig i den kontexten?*

D: Jaha, fine tänker jag. Det är väl rimligt.

*I: Upplevde Riju hade begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Ja, jo, spelmekaniskt i striderna. Det snackade vi om lite tidigare. Hon är ju för att vara krigsledare så är hon ju kass.

*I: Men och då pratade du väl om att hon inte var så bra i strid som hon borde vara?*

D: Ja, precis. Nu var det i och för sig klippet där i början som visar att hon inte var kanon. Men det känns som att hennes berättelse var ju att hon blommade ut. Det återspeglas ju inte när man spelar utan det är bara i cutscenes.

*I: Tyckte du de här begränsningarna kändes rimliga?*

D: Ja, för att annars blir det inte så kul att spela. Så det är väl ett nödvändigt ont på något sätt. Det är ju inte så kul om hon går in och one-shottar bossen åt en. Det blir ju rätt tråkigt.

*I: Hur upplevde du att hon anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i?*

D: Jag vet inte. Konstig fråga...

*I: Var hon anpassningsbar beroende på vilken situation hon befann sig i eller kändes det som att hon gjorde samma sak hela tiden oavsett situation?*

D: Det känns ju som att hon gör samma sak hela tiden. Det är ju inte en mångfacetterad karaktär. Den karaktären gör ju sin grej. Man får ju följa med på den resan.

*I: Då har vi samlat ihop allt om Riju så då tänkte jag att vi ska kika på NPC:er från Red Dead Redemption 2. Här är det inte en specifik NPC utan här kommer det vara att spelaren interagerar med olika NPC:er i världen. Då får du gärna fokusera på hur NPC:erna beter sig, inte hur spelarkaraktären beter sig. Det är väl det viktiga. Det har lagts till undertexter här också för att förtydliga vad som sägs i scenerna så det är inte en del av spelet utan bara för tydligheten nu. Är du redo att börja kika på det?*

D: Yes.

*I: Då kör vi.*

[00:43:27]

*I: Då har jag lite frågor om de här olika NPC:erna. Hur upplevde du karaktärernas personligheter?*

D: De är ju ganska bra gjorda. Alla är ju en western-karaktär utan undantag, men det passar ju ganska bra.

*I: Vad är det som gör att du tycker att de känns bra gjorda?*

D: Det är ju att de reagerar lite på vad man gör. De reagerar oftast tillräckligt bra. Det gör ju att de verkligen blir karaktärer. Att man står nära dem och att de blir irriterande. Problemet är ju att det tar en stund innan de säger något. Det i sig blir märkligt. Att de aldrig knuffar iväg en. Även om de blir förbannade så rör de inte en. Om det inte är vissa karaktärer. Vissa kan dra pistol på en direkt. Man ser hur koden verkligen försöker göra något trovärdigt och det funkar väl ungefär 50% av gångerna.

*I: Om vi går tillbaka till personligheter, såg du lite olika personlighetsdrag i NPC:erna?*

D: Ja, vissa vill ju inte alls fightas och vissa drar pistol på en direkt för att de känner sig hotade. På så sätt är det ju skillnad på dem.

*I: Hur väl upplevde du att karaktärerna uttryckte olika känslor?*

D: Bra, det är ju snyggt gjort.

*I: Såg du några speciella sätt de uttrycktes på?*

D: Ja, dels från det de säger, det är ju supertydligt. Om de är förbannade eller om de vill att man ska lämna dem ifred. Men att de till exempel, när de blir förbannade att de reser sig upp för att börja puckla på en. Man förstår ganska snabbt att när de blir förbannade och båda reser sig samtidigt så vet man att de kommer gå i klinch med en.

*I: Var det något du reagerade på att de här karaktärerna gjorde någon gång där det kändes som att de gick ur karaktär?*

D: Nej, inte mer än att de kan göra lite irrationella grejer. Det är någon karaktär som står vid en husvägg och så går han en liten promenad och ställer sig vid en annan husvägg. Det är ju ett helt ologiskt beteende. Men eftersom det är en karaktär som ändå bara ska vara i periferin så funkar det. Det är ju lite sådana grejer. Man kan springa runt runt, och de ifrågasätter inte att man gör helt märkliga grejer.

*I: Skulle du säga att sådana situationer drar dig ur upplevelsen?*

D: Nej, det beror ju på. Sådana grejer kan bli ganska roliga. Men generellt så är det ju inte ett problem skulle jag säga. Snarare att det kan vara kul att testa hur bra AI:n är gjord. Eftersom det är uppenbart

att de har lagt väldigt mycket fokus på att allt ska kännas levande på riktigt. Då är det ju kul att testa hur många situationer de har tänkt ut.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna uppfattar sin omgivning?*

D: Det gör de ju bra. NPC:er hejar ju på varandra till exempel. Även om inte spelaren har något att göra med det. Det är ju bara för krydda för att det ska kännas som att det finns ett liv som pågår i spelet. Så det gör de ju väl. De reagerar ju på att man är smutsig. Även om man låter skägget växa ut så kommenterar de på det. Så det har de gjort väldigt bra.

*I: De här sakerna som de uppfattar i sin omgivning. Hur väl reagerar de på dem?*

D: Jo, bra. Tills man börjar göra konstiga grejer. Typ springa runt i en cirkel runt dem. Det kan de ju inte riktigt reagera på. Men generellt, han som är ute i jaktmarken till exempel. Det är ju snyggt att han känner sig hotad direkt och säger åt en och drar pistol på en. Så sånt är ju snyggt. Men det har ju sina skarvar. Men det har ju allt. Men generellt så är det bra.

*I: Hur tycker du att karaktärerna betar sig i den sociala kontexten de befinner sig i?*

D: Det är bra. Det känns ganska genomtänkt vem som är benägen att slås och vem som är benägen att dra därifrån. Så det känns ju ganska snyggt gjort. Det känns som att karaktärerna gör rimliga grejer baserat på hur de ser ut.

*I: Upplevde du att de här olika NPC:erna hade mål de strävade mot?*

D: Ja, beror på. Det är väl klart, man ser ju att de här bönderna som är ute, de gör ju någon slags bondgrej. Det känns ju inte som att de gör det på riktigt. Det känns som att de går runt för att det ska se ut som att de gör saker. Så är det ju såklart, det är ju ett tv-spel. Det känns ju inte helt trovärdigt alltid att de gör grejer som är på riktigt utan det finns ju ett visst mått av att de går runt i ett schema för att det ska se ut som att det händer saker. Sedan kanske det finns någon trader som kanske har lite mer men, generellt så är det ju ett jätteavancerat schema som sker. För att det ska se ut som att det är liv.

*I: Skulle du säga att de kan, trots att de har sina saker de gör, kan göra andra saker samtidigt?*

D: Nej, eller de kan ju reagera på vad spelaren gör. Men det känns inte... Eller ja, det är väl det typ. Sedan kanske att om det blir en större fight i stan, att vissa springer därifrån, vissa kanske hoppar in. Det känns ju ganska scriptat till... De gör sitt schema och sen så reagerar de på spelaren, det är väl de två lägena.

*I: Skulle du säga att karaktärerna har begränsningar gällande sina förmågor? Hur upplevde du det?*

D: Nej, det har de väl inte så. Men de kan ju bara göra vissa grejer. De kan ju inte byta stad utan de är fast på sin lilla fem kvadrats... De gör ju sitt schema om och om igen. Kanske med lite variation.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna anpassade sig utifrån den situation de befann sig i?*

D: Det gör de ju ganska bra. Där märker man också att det är där krutet är lagt. Att om man börjar skjuta i luften så kan ju vissa börja skjuta på en och vissa springer ju beroende på vad de är för typ av

karaktärer. Vissa blir förbannade när man går efter och vissa blir rädda. Så de reagerar ju ganska bra på vad man gör. Situationen ändras ju inte om inte spelaren är där och mixtrar med det. Så det gör de ju jättebra.

*I: Du var inne lite på begränsningar. Tolkar jag det rätt att du inte upplevde att de var begränsade på något sätt för att de var fastbundna till sina tasks tolkar jag det som?*

D: Mm.

*I: Kändes det rimligt?*

D: Ja, jag vet inte hur det ska gå till annars. Det är ju ett tv-spel, det har ju begränsningar någonstans. Du kan ju inte göra varje NPC till en hel riktig karaktär. Det funkar ju inte. Det måste ju bli så här. För det finns ju väldigt många karaktärer i det här spelet som är så här.

[00:53:25]

*I: Då ska vi kika på ett bildkollage här. Där har vi alltså Riju från Legend of Zelda, Shadowheart från Baldur's Gate och vi har olika NPC:er från Red Dead Redemption 2. Var det någon karaktär som kändes mer trovärdig än andra?*

D: Ja, det är ju Shadowheart.

*I: Varför känns mer trovärdig än de andra karaktärerna?*

D: Det är ju en karaktär som har mycket mer bakgrundshistoria än alla andra. Hennes personlighet är ju baserad på hennes bakgrund. Det känns inte som att de andra karaktärerna är. Framför allt i Red Dead så är det ju NPC:er som inte är karaktärer som finns med i berättelsen. De säger ju inte så mycket förutom att reagera på vad man gör. Men Shadowheart har ju en egen vilja. Som kan gå i linje med spelaren och den kan gå emot beroende på vad man själv vill. Hon formar sig inte riktigt efter vad man vill.

*I: Var det någon karaktär som kändes minst trovärdig jämfört med de andra? Då får du klumpa ihop olika NPC:er i Red Dead till en klump. Var det något exempel från de här tre spelen där karaktären kändes mindre trovärdiga jämfört med de andra?*

D: Egentligen inte. Det är väl klart att Riju från Zelda är ju en väldigt platt karaktär. Fast det passar ju också in ganska bra, så det säger ju inte att det blir en dålig karaktär. Det är ju en annan typ av... Det känns verkligen som en NPC som känns som en NPC. Medan i Red Dead har man försökt gjort de här ströselkaraktärerna så mänskliga som möjligt. Det i sig känns ju väldigt trovärdigt tills man råkar peta hål på det. Då blir det väldigt komiskt liksom. Shadowheart är ju någon slags huvudkompanjon i Baldur's Gate och Baldur's Gate handlar ju bara om det här gänget som ska ge sig ut på sitt äventyr, så där är allt krut lagt på att få henne att kännas trovärdig. Så det är helt olika typer av karaktärer. Det är lite svårt att jämföra dem på något sätt.

*I: Tolkar jag det rätt att du känner att ingen karaktär är egentligen icke-trovärdig i sitt givna spel. Men däremot om man jämför alla tre exemplen så sticker Shadowheart ut som extra trovärdig?*

D: Ja, så kan man nog säga. Precis.

*I: Och du var inne lite på att hon var någon form av huvudkompanjon, så det är ju intressant också.*

D: Ja, nu har jag inte spelat Zelda men Riju är väl med lite grann. Shadowheart är ju, man kan ju välja att spela utan henne helt i och för sig. Men jag spelar ju med henne hela spelet igenom, då är hon ju med i alla scenarier och tycker och tänker saker hela tiden. Och NPC:erna i Red Dead är ju strösselkaraktärer. Man stöter ju på dem occasionally.

*I: Var det någon karaktär som gjorde dig extra intresserad av spelarkaraktärens berättelse? Alltså inte NPC:ns berättelser utan spelarkaraktärens berättelse?*

D: Ja, det är ju roligt med alla scenarier i Red Dead, men det har ju lite med det här att testa AI:n att man bara springer runt och ser, vad händer om jag slår någon på käften? Slår de tillbaka eller sticker dem? Eller vad händer om jag bara stirrar på dem tillräckligt länge. Så det blir ju kul. Att bara testa att slänga ett lass runt foten och kolla om de reagerar på det liksom. I Zelda, där är det ju också lite kul... Riju försvinner ju... Jag vet inte. Mest Red Dead jag tänker på i så fall.

*I: Om det är något du känner inte har berörts riktigt, om du vill tillägga något gällande allt vi har pratat om. Så ställer jag frågan, är det något du vill tillägga?*

D: Ja, det var väl lite av det vi snackade om tidigare. NPC:er är ju... Det beror ju helt på vad det är för typ av spel. Nu under intervjun låter det ju som att Shadowheart är en bättre karaktär än Riju, och det är det ju inte nödvändigtvis men det är ju en helt annan typ av karaktär. Det är ju en helt annan typ av spel. Var sak har ju sin plats och alla spel behöver inte ha karaktärer med enorma mängder bakgrundshistoria och personligheter där det ska kännas som att de är trovärdiga utan ibland räcker det med att man har en karaktär som bara ska göra rätt sak. Inte hålla på att krångla med en. Så det beror ju helt på vad man spelar, vad det är för typ av spel och vad som behövs. Man behöver ju inte tro på alla karaktärer, det är ju inte där en bra NPC sitter, utan den ska ju bara göra sin grej rätt. Det kan ju vara att den bara ska hjälpa en i strider. Och ibland ska det vara en karaktär som snackar med en.

*I: Så det är väldigt beroende på kontexten i spelet?*

D: Ja, precis.

*I: Då vill jag tacka dig igen så mycket för att du deltagit i den här studien. Om du har några frågor eller tankar om studien i efterhand så får du gärna kontakta mig eller Tova framöver. Sedan tänkte jag passa på att fråga också om det är okej om vi kontaktar dig om vi skulle vilja följa upp på något du sagt, eller be om något förtydligande ifall vi är osäkra på hur ett svar ska tolkas. Är det okej att vi kontaktar?*

D: Ja.

*I: Då slutar jag inspelningen.*

# Transkribering Intervju: Deltagare D

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Tack så mycket för att du deltar i den här studien. Den här intervjun kommer att beröra NPC:er från tre narrativt drivna spel. Du kommer få tre länkar till olika videos som du ska få kolla på i en viss ordning och jag kommer guida dig när du ska kolla på dem. Sedan kommer du att få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser omkring dessa NPC:er. Du har innan den här intervjun fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten. Har du gjort det?*

D: Ja.

*I: Samtycker du?*

D: Ja.

*I: Har du några övriga frågor innan vi börjar?*

D: Inte för nuläget.

*I: Det är bara att säga till om det skulle komma upp något. Då tänkte jag fråga, har du något spel som du spelar extra mycket just nu?*

D: Just precis nu spelar jag väldigt mycket Stardew Valley, och det är ju inte så jätte, narrativt drivet kanske men NPC:erna är ju fantastiska i det spelet.

*I: Jag håller med, jag spelar det också just nu. Minns du någon karaktär från vilket spel som helst som du gillat extra mycket?*

D: Gillat extra mycket?

*I: Som har fastnat hos dig på något sätt?*

D: Alltså den som poppar ut, det finns två stycken. Den som poppar ut mest är från Red Dead Redemption 2 och det är Dutch. Det var för att man fick se hans förfall så jävla fint inne i det här... Eller kanske att man fick se Arthurs utveckling. Att man fick se Dutch från ett annat perspektiv. Det var roligt.

*I: Var det liksom en utveckling?*

D: Mm.

*I: Då tänker jag att vi ska börja kika på lite videomaterial. Jag kommer skicka tre länkar till dig i chatten. Då kan du gå in och börja med... Eller jag skickar de en i taget istället. Då kan du gå in på den länken. Det är en Youtubevideo. Klicka på helskärm och på högsta kvalité och så kollar du på hela videon från början till slut utan att spola. Sen när du har gjort det så kan du säga till. Okej.*



D: Vill du stänga av micken så länge eller ska den vara igång?

*I: Det gör du som du vill.*

D: Okej då får den vara öppen.

*I: Det här är material från Baldur's Gate 3. Du kommer få se en karaktär som heter Shadowheart. Hon kommer vara instängd i typ en låda i början. Det är henne du ska fokusera på. Ibland kommer det komma upp en svart ruta med vit text. Då är det vad spelarkaraktären väljer att svara eller säga. Det är bara för att göra det tydligare. Då kan du börja kolla.*

D: Okej.

[00:10:16]

*I: Okej, har du kikat igenom?*

D: Mm.

*I: Toppen. Då har jag lite frågor om Shadowheart. Hur upplevde du Shadowhearts personlighet?*

D: Jag har ju spelat igenom Baldur's Gate några gånger. Jag hade jättesvårt för henne, Jätte-jättesvårt för henne, och jag har det fortfarande. I den här sekvensen så är hon ju väldigt aggressiv. Hon har taggarna utåt direkt liksom. Det är inte så mycket som är vänligt egentligen. Allt hon gör är ju drivet från ett egocentriskt perspektiv egentligen. Hon behöver hjälp, då är spelaren närmsta sättet att få hjälpen på.

*I: Några andra personlighetsdrag förutom den självcentreringen som du kan tänka på?*

D: Alltså jag tycker ju att hon är naiv som tror på allt det här som de säger till henne. Men jag kan ju också förstå att om du har vuxit upp i sådan miljö och alltid blivit lärd att "Du ska göra det här och inte ifrågasätta". Då gör hon så och ifrågasätter inte. Men för mig känns det väldigt naivt att bara följa för att någon säger till dig att följa. Så jag upplever ju henne som naiv.

*I: Hur väl upplever du att Shadowheart uttrycker olika känslor?*

D: Olika känslor vet jag inte jättemycket. Alltså, som sagt, just i början så är hon ju väldigt utåt. Aggressivt utåt. Men där finns ju också en sekvens där hon säger: "Du hade inte behövt rädda mig men du räddade mig ändå, tack så mycket för det". Det visar ju någon slags vänlighet liksom. Men uttrycker känslor. Jo, det gör hon ju. Man får ju uppfattningen av att hon nästan är arg på världen. Man får absolut en känsla för hennes personlighet.

*I: Var det något speciellt sätt hon uttrycker känslor som du uppfattade?*

D: Jo men ilskan. Som det jag sa innan också, det som att hon har väldigt mycket taggarna utåt. Jag tycker iallafall att det var svårt att få till mig henne för att det kändes alltid som att inte ville dela med sig med av det hon visste medan alla andra bara var öppna.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Ja, absolut.

*I: Vad var det för mål?*

D: Ja, men hon vill ju bli av med den här saken som de har i huvudet. Hon vill ju inte att vi ska sova, inte vila, utan bara att vi ska bort med den. Man ska hitta en healer från början. Saken i huvudet ska bort. Det är utan tvekan hennes mål.

*I: Medan hon försökte uppfylla det här målet, upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt?*

D: Hon kunde ju fokusera på att Lae'zel inte var någon hon ville ha med sig. Men hon är ju väldigt driven mot att hon skulle utföra sitt uppdrag och att hon var utvald, fast man inte vet det i detta klippet.

*I: Om jag tolkar det svaret så menar du att hon delvis kan tänka på andra saker?*

D: Men hon är väldigt målorienterad.

*I: Hur upplevde du att Shadowheart uppfattade sin omgivning?*

D: Hon är ju väldigt fokuserad på att Lae'zel är Gith och att det är fel. Men resten runtomkring. Det måste jag fundera på. Nej, hon är ju medveten om var hon är någonstans och hon vet ju var hon ska. Men jag tror inte att hon egentligen lägger så mycket tanke på var hon är någonstans. Jag vet inte.

*I: Hur upplevde du att hon reagerade på de sakerna?*

D: Vad menar du med det som hände runt omkring henne?

*I: De sakerna som hon faktiskt uppfattade i sin omgivning, om det fanns några – hur upplevde du att hon reagerade på de sakerna? Att hon faktiskt inte bara stod uppfattade det utan faktiskt reagerade tillbaka på det?*

D: Alltså du menar typ när man slår på henne, att hon reagerar på det?

*I: Ja, till exempel.*

D: Ja, det gör hon ju. Och det gör nästan alla karaktärer i det här spelet. Allt du gör i det här spelet har en konsekvens. Om det är en stor eller liten så finns det ju alltid något som du gör som kan få en konsekvens. Så jo, hon reagerar ju på att när du slog på henne, så blev det en reaktion. När du plockar upp något som de kanske anser eller har en kommentar på så får man ju en kommentar på det. Så de är ju väl medvetna vad jag som spelare gör iallafall.

*I: Var det något du reagerade på som hände under det här klippet där det kändes som att Shadowheart bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Under det här klippet tycker jag nog inte det jättemycket egentligen. Det är väl den biten där man säger: "I would like to get to know you better" och då blev hon lite mjukare. Men när man har spelat vidare i spelet så vet man ju om att hennes karaktär egentligen är ganska osäker så det är inte konstigt att hon reagerar sådär. Men, nej det tycker jag nog inte.

*I: Hur upplevde du att hon anpassar sig utifrån de situationerna hon befinner sig i?*

D: Alltså, när det blev natt och de ska gå och lägga sig så blev hon ju väldigt irriterad på en att man inte tar det seriöst och att man har en "ticking time bomb" i huvudet så hon reagerar ju väldigt starkt på vad man gör liksom, under tiden. Väljer man att prata med henne senare så får man också kommentarer på vissa handlingar som man gör. Man kan ju till och med få henne ut ur cirkeln liksom. Så jo, det finns ju många konsekvenser för alla karaktärer egentligen, och hon är en av dem.

*I: Jag tolkar det som att hon är ganska anpassningsbar utifrån situation?*

D: Mm. Anpassningsbar kanske inte är rätt ord, men hon reagerar ju utifrån sina förutsättningar tycker jag.

*I: Upplevde du att Shadowheart hade begränsningar gällande sina förmågor? Det kan vara antingen kroppsliga begränsningar eller mentala begränsningar?*

D: Alltså hon har ju svårt att komma över sin rasism, så jo det finns begränsningar i hennes karaktär. Sedan vet jag inte vad hon anser om sig själv just kroppsligen, om hon anser sig själv vara en mästare i läkarkunskaper men känns inte som det. Så jag tror ändå att hon har ganska koll på vad hon kan göra rent kroppsligt. Men nej.

*I: Men du var inne lite på det här med att hon kanske inte är helt öppensinnad, om man ser det som en begränsning, tycker du att den begränsningen är rimligt porträtterad?*

D: Man förstår ju väldigt snabbt att hon har något emot Gith, men det har ju de flesta i den här världen. Det är ett utbrett fenomen. Hade man pratat med andra karaktärer hade man kanske inte fått exakt samma men liknande reaktioner. Så jo. Rimligt kanske är fel ord att använda men absolut utifrån vad världen runt omkring de har byggt upp för förutsättningar så är det ju det som de går efter.

*I: Det tar oss in lite på nästa fråga som handlar om social kontext. Hur tycker du att Shadowheart beter sig i den sociala kontext som hon befann sig i det här klippet?*

D: Vad menar du med social kontext?

*I: Då menar jag att det kan handla om gruppdynamiken, kanske kulturella värderingar, det beror lite på, men i det här fallet de sociala situationer som hon befinner sig i.*

D: Precis i början så är det ju spelaren, Shadowheart och Lae'zel. Sen kommer Gale och Asterion in. Hon har ju inga problem med de andra karaktärerna såhär långt liksom. Till och med att man kan få lite kallprat mellan de om man går runt länge och gör saker. Så jo, utifrån de förutsättningar som finns runt omkring så beter hon ju sig som man kan förvänta sig. Hon svarar ganska snabbt på frågorna, hon delar inte med sig så jättemycket av sig själv i det här fallet. Och just det att hon är taggarna utåt, så hon är alltid redo på att svara med en aggressiv motfråga till exempel, tycker jag.

*I: Då tänker jag att vi ska gå vidare till nästa spel. Då ska jag klistra in den här länken. Vi kör på samma sätt att du får kolla. Så nu kommer det vara material från Red Dead Redemption 2. Spelaren kommer att interagera med massa olika NPC:er; så det är inte bara en karaktär som du ska fokusera på. Så du kan fokusera på alla dem här olika NPC:erna som spelaren interagerar med. När jag ställer frågorna så kommer jag fråga allmänt om alla. Här har det också lagts till undertexter som inte är en del av spelet utan för att göra det tydligare. Då är det bara att kolla när du känner dig redo.*

D: Ja.

[00:30:07]

*I: Då har jag lite frågor om de här karaktärerna. Hur upplevde du de här karaktärernas personligheter.*

D: Ja. Det märks ju att spelet är lite äldre än till exempel Baldur's Gate. Jag vet inte när Red Dead Redemption kom ut?

*I: Jag tror det var 2018.*

D: Det är ju inte så länge sedan i och för sig. För sex år sedan. De är ju lite plattare. De har ju inte så mycket personlighet egentligen. De reagerar ju mest utifrån vad du som spelare gör. Visst att de går runt lite och har sina egna grejer som de gör men man hade kunnat komma tillbaka ungefär när som helst och de hade reagerat ungefär likadant känns det som.

*I: Så inga supertydliga personlighetsdrag?*

D: Alltså det är klart att det finns personlighetsdrag, typ han som var vid tältet och ville vara ifred liksom. Han var där ute för att han ville vara det, en eremit liksom. Men det är inte så jättestora förändringar. De flesta som bor i stan går runt där och existerar.

*I: Hur väl upplevde du att karaktärerna uttrycker olika känslor. Och på vilket sätt kunde de uttryckas?*

D: De utgår ju ganska mycket från vad spelaren gör för något. Så är spelaren vänlig så är de oftast vänliga tillbaka och är man otrevligt, ja så hade de flesta nog reagerat otrevligt tillbaka också. Det känns ganska naturligt att om du går fram och säger "fuck you" till någon så svarar dem med: "Vad fan vill du" liksom.

*I: Du har varit inne lite på att de reagerar. Hur upplever du att de uppfattar sin omgivning?*

D: Ändå bättre än vad jag minns det. Typ det här när man sprang och blev smutsig och sprängde upp sig själv. Att man då ser lite skadad ut efter och de bara: "Vad fan har du gjort för något". Är man irriterande eller går in och rånar någonting så kommer de ihåg det efteråt. Går man in och skjuter ner någon så de dör så är det faktiskt en ny shopkeeper. Det är inte samma samma hela tiden utan det blir också en reaktion på vad du gör också. Bara inte lika extrem som vissa andra spel.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade ett mål de strävade mot?*

D: Alltså vad de uttrycker till spelaren eller vad man kan tolka i miljöns kontext?

*I: Det får du egentligen välja. Upplevde du att de hade olika mål som de strävade mot?*

D: Jo men det tycker jag väl. Han som står där och pratar med tjejen vill ju tydligt flörta och prata med tjejen. Man fattar att han hänger där för att han vill göra det. Butiksägaren tar ju hand om sin butik och vill ju inte att du ska råna den, vilket är logiskt. Han som vill bli lämnad ifred vill bli lämnad ifred, det är tydligt vad de vill uttrycka. Men går man fram och pratar med random NPC så är det inte alltid att de har mål med sina uppdrag. Det är mer att de gör vad de gör.

*I: Medan de gör det de gör, de här små grejerna, upplever du att de kan göra andra saker samtidigt?*

D: Om man går fram och stör dem, petar på dem eller sätter sig i ansiktet på dem så reagerar de ju oftast genom att flytta på sig eller börjar slå på en. Om man gör något de inte tycker om så ber de dig att flytta på dig. Så jo, de kan ju bryta sitt mönster absolut. Men går man bara fram och säger hej så svarar de och fortsätter sedan. Så det beror på vilken NPC man stör så att säga.

*I: Så i någon mån kan de göra andra saker samtidigt?*

D: Ja.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna anpassar sig utifrån den situation de befann sig i?*

D: Det är ändå vad man kan förvänta sig. Det är inte helt orimliga svar. Jag tycker oftast att NPC:erna i Red Dead Redemption blir väldigt aggressiva väldigt snabbt men man är ju också en outlaw som springer runt med pistoler hela tiden, och skjuter ner dem. Så det kanske inte är helt oväntat att de är väldigt aggressiva väldigt snabbt. Man får väldigt lätt en reaktion tycker jag.

*I: Var det något du reagerade på där det kändes som att karaktärerna inte var i enlighet med sin karaktär? Eller bröt karaktär?*

D: Ja men alltså, när ni satt vid det orangea tältet och typ satt i hans knä. Han sa ju: "Det är lätt att ignorera dig", men ändå väljer han att gå. Då känns det kanske som att scriptet var så att han kanske skulle vara kvar här egentligen. Det var den som jag reagerade mest tror jag. Första snubben blir ju rädd för dig, han springer iväg och det är logiskt. Han tycker inte om att du petar på honom. De som sitter vid trädet blir ju arga, de känns som att de tänkte: "Okej, nu ska vi puckla på den här jävla snubben".

*I: Skulle du säga att det drog dig ur upplevelsen när någonting sådant händer, eller när det händer i det här fallet?*

D: Nej, jag tycker bara sånt är roligt. Om man dör och exploderar och så skjuts man iväg 10.000 meter, jag tycker bara sånt är skitskoj och oväntat. Jag tycker inte det drar en ur upplevelsen utan bara att det är skrattretande istället.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade några begränsningar gällande sina förmågor? Kroppsligt och mentalt?*

D: De är ju plattare liksom. Antingen existerar de som de gör och följer scriptet, eller så pucklar de på Arthur. Det är liksom de grejerna som finns i Red Dead tycker jag. Så de är ju mer begränsade än andra karaktärer i andra spel, vilket också är rimligt med tanke på att det är en sån jävla stor värld. Om man tar han som äger butiken till exempel. Han flyttar ju inte sig därifrån om du inte tvingar honom till det. Så han är ju mer begränsad i vad han gör för något genom att han kommer nästan alltid existera där han är.

*I: Hur tycker du att karaktärerna beter sig i den sociala kontext som de befinner sig i?*

D: Jo men det är väl vad man kan förvänta sig liksom. Det är det som gör den världen lite rolig att man kan förvänta sig att om jag rider på en väg och det plötsligt ploppar fram 15 gubbar så kommer jag behöva skjuta på dem. Möter man en karavan behöver man gå runt omkring den. Det är utifrån vad man kan förvänta sig i den världen tycker jag, absolut.

*I: Ja, du var ju inne lite på för att man spelar som en outlaw i en western-miljö.*

D: Mm.

*I: Okej, så nu kommer vi att kika på lite material från The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Här kommer du få se gameplay från en del av spelet där man spelar med en karaktär som heter Riju. Det är karaktären Riju som du ska fokusera på under klippet. När du är redo så är det bara att kika på det.*

D: Mm.

[00:47:08]

D: Yes.

*I: Då har jag lite frågor om Riju. Hur väl upplevde du att hon uttryckte känslor?*

D: Alltså det är ju Nintendo, de är ju duktiga på att använda sina "hå"-uttryck. Så ja det finns en del känslor i de spelen utan tvekan.

*I: Var det några andra sätt du kände att hon kunde uttrycka känslor, utöver lätena?*

D: Man kunde se att hon var besviken på sig själv i början när hon inte kunde träffa. "I missed again", då kunde man uppfatta någon slags inre känsla av hon borde kunna det där. Man kunde se i slutet att hon var glad att få hänga med Link och få hjälpa honom att rädda världen. Man kunde se att hon uttryckte oro för honom om han blev träffad. Det tyckte jag var ganska tydliga saker faktiskt.

*I: Hur upplevde du Riju's personlighet?*

D: Oj. Alltså, jag vet inte, glad kanske? Hon är ju liksom drottningen av dem, hon betedde sig som att hon var en ledare tycker jag.

*I: Så någon form av ledarpersonlighet?*

D: Ja ungefär, jag vet inte vad mer man ska beskriva det som.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Ja, hon ville beskydda sin stad.

*I: Kunde hon ta in och göra saker samtidigt som hon försökte uppfylla det här målet? Enligt vad du såg då?*

D: Det verkar ju som att hon ändå har någon slags uppfattning när man är i staden, nu händer något här borta och det händer där borta. Så ja, delvis. Det är väldigt målcentrerat den här delen, vi ska döda Gibdos och sen ska vi döda The Queen. Det var inte så jättemycket mer man fick se och jag har inte spelat spelet själv så jag vet inte så mycket.

*I: Hur upplevde du att hon uppfattade sin omgivning?*

D: Jag tänkte på att hon inte reagerade när Link slår på henne precis i början och det tyckte jag var spännande eftersom hon reagerade på allt annat som hände, förutom just när han slog på henne. Då tänkte jag va? Är det en miss? Hon reagerade verkligen på allt annat förutom just när han slog henne. Det tyckte jag var lite roligt.

*I: Skulle du säga att hon bröt karaktär lite när det hände eller?*

D: Ja, just utifrån den biten. Jag har aldrig testat på de andra karaktärerna heller. Jag började fundera om man kunde gå tillbaka och slå på dem. Den personen bakom gör ju det också liksom så man bara vad fan?

*I: Är det lite samma som det exemplet från Red Dead Redemption 2 när saker inte beter sig riktigt som man tänker sig, tycker du bara det är kul eller drar det dig ur upplevelsen eller blir det att du undrar vad mer man kan göra?*

D: I det här fallet undrar jag om de andra karaktärerna reagerar likadant eller om det är så att det bara är just henne i just den situationen. Hon reagerade ju på alla andra situationer och hon var ju med på allt annat. När alla andra slog på henne så fick man veta att hon är attackerad. Så jag vet inte om det är just den här situationen som det händer.

*I: Jag tolkar det också som att du upplevde att hon reagerade på väldigt mycket på saker som händer i omgivningen?*

D: Mm. Det tycker jag.

*I: Hade du några exempel?*

D: Link är ju troll nummer ett, att gå runt att kasta vaser och annat är ju det första man gör när man spelar Zelda-spelen. Så när man går runt och kastar vaser, förstör saker i butikerna och sådant, så är det ju prio nummer ett. Det är roligt. Jag tänkte på att hon faktiskt flyttade på sig när man kastar krukan. Hon reagerade på att Link blev skadad och hade en fjärdedels hjärta kvar, för då sa hon något. Hon reagerade på att hon blev slagen. Hon reagerade på ifall spelaren var långt borta för då ville hon komma fram och attackera monstret. Det var alltid en reaktion från henne.

*I: Det leder oss lite in på nästa fråga. Hur upplevde du att hon anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i?*

D: Bättre än vad jag förväntade mig faktiskt. Man har ju spelat en del Nintendospel. I Super Mario kan man ju bara slå och ingenting händer. Så jo, bättre och mer än vad jag förväntade mig.

*I: Upplevde du att hon några begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Det första man ser är ju att hon känner sig lite misslyckad att hon känner att hon har tappat något. Men att hon sen bygger upp självförtroendet igen. Jag tycker hon verkade medveten om vad som var sina förmågor och vad hon kunde göra.

*I: Kändes begränsningarna rimliga?*

D: Ja, absolut.

*I: Hur tyckte du att hon betedde sig i den sociala kontext hon befann sig i?*

D: Jo men de andra kollar ju till henne som en ledare skulle jag gissa. Det leder ju också att hon betar sig som en ledare. Hon styr ju slaget liksom. Hon riktar Link där han behövs. Hon berättar för honom att de måste ta sig upp till ett ställe och de gör det. Det känns ändå rimligt liksom. Samtidigt som det är ledande i spelet för att man ska framåt så känns det ändå som att det är en rimligt reaktion. Det är inte något som är helt konstigt eller helt oförväntat. Inget som är taget ur inget.

*I: Då har vi några saker kvar som vi ska kika på. Då har du fått kika på tre olika exempel. Jag ska dela skärm. Ser du de här tre olika bilderna?*

D: Ja.

*I: Vi har kikat på Riju från Zelda, Shadowheart från Baldur's Gate 3 och flera olika NPC:er från Red Dead Redemption 2. Då undrar jag om det var någon karaktär från de här exemplen som kändes trovärdig än de andra?*

D: Alltså Baldur's Gate är ju ett fantastiskt spel genom att de har många karaktärer och alla karaktärer har en reaktion för dina handlingar. Så jag älskar ju det spelet ur en NPC-baserad syn. Om du väljer att inte göra vissa saker i akt två så väljer Shadowheart att lämna dig. Det finns verkligen en reaktion på det och hon följer sina mål. Att de sen är egocentriska och naiva. Ja, men det är fortfarande det hon vill göra. Så att jag älskar ju Baldur's Gate. Tyvärr så älskar jag ju Red Dead också men den världen är ju plattare. Om det inte är de karaktärerna som inte är precis runt omkring dig. De NPC:erna som är nära dig, det är de du lär känna. Det är ju kanske realistiskt att man inte lär känna varje person i exemplet.

*I: Vi ska ju inte gradera vilket spel som är bättre än det andra, men det här handlar ju om trovärdiga karaktärer och då tolkar jag det ändå som att du tycker att Baldur's Gate sticker ut lite bland de här tre exemplen?*

D: Mm.



*I: Var det någon karaktär från de här exemplen som kändes minst trovärdig jämfört med de andra?*

D: Alltså jag måste ändå säga Red Dead, för att deras reaktioner är så små. Det är liksom inte någon lång handling man får lära känna dem i, utan det är bara att man hälsar på dem och går vidare.

*I: Du hade spelat Red Dead eller hur?*

D: Mm.

*I: Hade ditt svar kunnat vara annorlunda ifall vi hade valt någon NPC som är viktigare för storyn?*

D: Kanske.

*I: Det här är ju liksom de här karaktärerna som bara lever sina liv. Var anledningen att de interaktionerna man har med dem är så pass små och obetydliga? Tolkar jag det rätt då?*

D: Ja.

*I: Var det någon karaktär som gjorde dig extra intresserad av spelarkaraktärens berättelse?*

D: Det kanske är Shadowheart igen, men det är mest för att jag har svårt för henne. Jag tycker ju att hon är irriterande och mest i vägen. Så att för mig blir ju då min egna karaktär betydligt mer intressant, för att jag inte vill ha henne där. Riju gjorde mig väldigt nyfiken på världen runt omkring, inte så mycket på Links historia och vad han gör. Utan mer, okej, vad är det som faktiskt har hänt. Vad är det som har lett till att allt det här har skett, vad mer kan man utforska i området. Det hon gjorde mig intresserad av. Red Dead var ju mest bara mer världsbeskrivande än vad man blir intresserad av Arthur. Att Arthur sen är ett rövhål är ju en helt annan sak.

*I: Då undrar jag om det är något du skulle vilja tillägga sett till allt vi har pratat om. Om det kan vara någon detalj eller något du inte känner att du har fått säga. Vad som helst gällande allt vi har pratat om. Är det något du vill tillägga?*

D: Nja, man hade kanske fått andra svar utifrån vilka karaktärer man har valt i Red Dead. För ni har ändå valt Shadowheart i det första det andra och Riju i Zelda. Det är ändå två karaktärer som är mer relevanta för historien. Medan i Red Dead så är det mer världsberättande karaktärer ni valt. Så man hade nog hade fått annorlunda svar om man hade valt typ Lenny eller någon.

*I: Jättetack för att du har deltagit i den här studien. Om du har några frågor eller tankar om studien i efterhand så är det bara att kontakta mig på mail. Och jag vill passa på att fråga också om det är okej om vi kontaktar dig utifall vi skulle vilja följa upp på något eller be om något förtydligande om det skulle dyka upp.*

D: Absolut.

*I: Toppen. Då stänger jag av inspelningen.*

# Transkribering Intervju: Deltagare E

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Då vill jag börja med att tacka så mycket för att du deltar i den här studien. Den här intervjun kommer beröra NPC:er från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer få ta del av inspelat material av gameplay från de här spelen och sen få tillfällen att dela med dig av dina upplevelser kring dessa. Du har innan intervjun fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten. Har du gjort det?*

D: Ja.

*I: Samtycker du?*

D: Ja.

*I: Har du några övriga frågor innan vi börjar?*

D: Nej.

*I: Okej, då kommer vi börja med lite generella frågor. Har du något speciellt spel du spelar extra mycket just nu?*

D: Far Cry 6.

*I: Är det något speciellt som gör att du tycker det är extra kul.*

D: Roligt gameplay efter att huvudstoryn är avklarad.

*I: När man får gå runt fritt liksom?*

D: Ja, då är det fortfarande kul.

*I: Sedan undrar jag om du minns någon karaktär som du gillat extra mycket i ett spel? Eller fastnat för liksom?*

D: I ett spel?

*I: Ja.*

D: Ja, Leon i Resident Evil 4 är en personlig favorit.

*I: Vad gör att du kommer att tänka på honom?*

D: Vet inte, från barndomen. Första huvudkaraktären som jag kommer ihåg. Jag tror att det är mycket därför.

*I: Så lite nostalgiskäl?*

D: Ja, jag tyckte han var cool.

*I: Då kommer vi börja kika på material från Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Här kommer du få se gameplay från en del av spelet där man spelar med en karaktär som heter Riju. Och under den här videon vill jag att du fokuserar på den karaktären, Riju. Har du förstått?*

D: Ja.

*I: Är du redo att kolla?*

D: Ja.

*I: Då kör vi igång.*

[00:07:50]

*I: Då har jag lite frågor om Riju här. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Ledare? Alltså, ja vad ska man säga? En sån där stark ledare typ.

*I: Var det några andra personlighetsdrag du såg?*

D: Snäll kanske? Eller lojal verkar det som. Men sen, jag vet inte. Lojal kanske.

*I: Hur väl upplevde du att hon uttryckte känslor?*

D: Alltså inget speciellt vad jag la märke till iallafall.

*I: Upptäckte du någon form av känsla eller var det ganska samma samma?*

D: Ja, ganska samma samma, men sista scenen var det väl lättnad typ.

*I: Men inte särskilt mycket då?*

D: Nej, det tyckte jag inte.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Ja. Det var ju i slutet där. Hon sa: "I can finally repay you". Då lät det som något mål som hon hade.

*I: Var det det du uppfattade?*

D: Ja.

*I: Medan hon försökte uppfylla sitt mål, upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt?*

D: Hur menar du?

*I: Så om hon hade någon form av mål, upplevde du att hon var helt inställd på det och bara kunde göra den grejen, eller var det att hon även kunde ta in och göra andra saker samtidigt?*

D: Det kändes som att allt hon gjorde var för att nå det där målet. Ganska målfokuserad skulle jag säga.

*I: Hur upplevde du att hon uppfattade sin omgivning?*

D: Ja men väl. Hon hade väl koll på vad som behövde göras i omgivningen runtomkring. Men det är inget som jag la jättemycket märke till kanske, inget djupgående. Utan det var mer det klassiska, att hon har koll på vad som behöver göras.

*I: Har du något exempel från det du såg där det kändes som att hon uppfattade vad som hände runt omkring henne.*

D: Ja, typ när de hade sönder de här grejerna, så sa hon: "Now we need to clear out the rest, that was the last one". Så hon hade ju koll på hur många det var och så där. Men sen tyckte jag också att i stridens hetta så sprang hon runt lite virrigt.

*I: Kändes det lite virrigt?*

D: Inte jättestrategiskt movement. Det kändes som att hon bara sprang runt och hoppades på det bästa.

*I: När du kände att hon uppfattade vad som hände i omgivningen, upplevde du att hon reagerade på de sakerna som hände?*

D: Nej, det tog lång tid. Det tänkte jag på. Hon var inte så snabbtänkt utan det kändes mer som att hon sprang runt. Hon hade väl koll men gjorde inte så mycket saker. Det tog tid innan det hände något.

*I: Var det något du reagerade på att hon gjorde som kändes som att hon inte var i karaktär eller att hon bröt karaktär?*

D: Nej, det skulle jag inte säga egentligen. Inte vad jag la märke till iallafall. Det tror jag inte.

*I: Hur upplevde du att hon anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i? Alltså att hon kunde anpassa sig beroende på vilken situation hon var i.*

D: Då kommer vi tillbaka till det jag sa tidigare. I stridens hetta hade hon bra koll på hur det såg ut och vad som behövde göras, men när det kom till att ta det vidare till handling så var det lite virrigt. Hon var inte jättetydlig med var hon sprang. Så nej, jag tyckte inte att hon anpassade sig så bra, hon hade koll på vad som skulle göras men när det väl skulle komma till sak så var det lite flummigt.

*I: Upplevde du att hon hade några begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Det var ju något där i början. När hon verkade missnöjd över sin förmåga. Men annars var det inget jag reagerade på direkt. Men sedan föll det aldrig tillbaka på det vad jag såg. Hon missade tror jag, hon nådde inte hela vägen fram med slaget. Det var väl då hon tvekade på sig själv. Men sedan kom det aldrig tillbaka på det.

*I: Kändes den begränsningen rimlig?*

D: Nej, hon verkade ganska stark i de resterande delarna. Det var mest i början och sedan verkade det inte vara något problem som kom tillbaka.

*I: Hur tyckte du att hon betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*

D: Ja, hon var lite rolig tyckte jag. Bra social förmåga. Hon var lite rolig och tog ledarskapsroll, vad de behövde göra och sådär. Folk verkade lyssna. Så det tyckte jag hon löste bra.

*I: Har du något exempel på hur hon var rolig?*

D: Ja, när de behövde hjälp så kom hon in med lite energi. Jag tror att hon sa: "Sorry to keep you waiting". Det är lite kaxigt roligt vilket jag reagerade på.

*I: Då ska vi fortsätta med material från Baldur's Gate 3. Här kommer du se en karaktär som heter Shadowheart som du ska fokusera på. Hon kommer i början vara instängd i typ en box, så det är henne, bara så du vet. Det kommer upp en svart ruta ibland med vit text, det är pålagt i efterhand för att göra det tydligare för dig vad spelarkaraktären väljer att säga. Så om det kommer upp så är det vad spelaren säger och så svarar hon på det. Spelaren har val men det syns inte så bra så det är bara för tydlighetens skull. Har du förstått?*

D: Ja.

*I: Då kikar vi på Shadowheart.*

[00:22:59]

*I: Då ska jag fråga lite frågor om Shadowheart. Hur upplevde du Shadowhearts personlighet?*

D: Hon var lite hemlighetsfull. Hon var lite försiktig med vad hon spillde, om sig själv framför allt. Hon verkar ju lojal i att hon sa: "Jag kommer inte glömma att du hjälpte mig". Å andra sidan så var hon också ganska självfokuserad. Det kändes mycket som att det var hennes sätt eller inget sätt alls.

*I: Så lite hemlighetsfull, lite reserverad med vad hon ville dela med sig för information och ganska självcentrerad om jag ska sammanfatta?*

D: Ja.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål som hon strävade mot?*

D: Ja, absolut. Framför allt så gillade hon inte... Jag kommer inte ihåg vad hon hette...

*I: Lae'zel, den där gröna?*

D: Ja precis. Men hon sa ändå att det inte fanns någon tid att spilla, så hon lade inte fokus på det utan ville fortsätta. Så absolut, det verkade som att hon hade något mål.

*I: Uppfattade du vad det kunde vara för mål?*

D: Ja, slutmålet var att ta sig hem. Sen var det delmål på vägen, men framför allt att ta sig hem som var målet tror jag.

*I: Det här var du inne lite på nyss, men upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt som hon hade det här målet?*

D: Nja, jag vet inte. Hon var väldigt fokuserad på att ta sig hem och göra det som krävs för att nå det målet. Sen tror jag inte hon var så sugen på att sväva ut ifrån det. Det verkade ju inte som att hon ville prata speciellt mycket.

*I: Hur väl upplevde du att hon uttryckte olika känslor?*

D: Jo, men det gjorde hon. Det märkte man ju på tonläget och så där. Det var ju bra så. Men sen var hon väl som jag sa lite reserverad. Att hon inte vill att man ska veta exakt hur hon tycker och känner i alla situationer.

*I: Var det några speciella känslor du tyckte hon hade förmåga att uttrycka?*

D: Det var väl framför allt när hon vill förmedla ut något, då gör hon det starkt. Till exempel misstroende till den här gröna.

*I: Något ogillande alltså?*

D: Ja, då var hon inte blyg att visa det. Men sen när hon skulle komma in på vem den här personen var, då var hon reserverad. Man kan inte lista ut. Annars brukar man kunna lista ut om det är familj eller någon partner eller så där. Där tyckte jag hon höll för sig själv.

*I: Du var inne på tonläge, det sättet hon uttryckte känslor. Vill du utveckla det lite? Var det det du såg mest?*

D: Ja, jag tänkte mest på när han frågade vem du ska träffa. Då la hon sig väldigt neutralt tonläge. Det är annars där man brukar kunna lista ut vem det är. Men då la hon sig väldigt neutralt. Men sen när hon skulle uttrycka sitt misstroende till, kallar henne för gröna, då hörde man väldigt tydligt misstroende i tonläget.

*I: Var det något du reagerade på att hon gjorde där det kändes som att hon bröt karaktär eller var i enlighet med sin karaktär?*

D: Nej, egentligen inte. Det jag tänkte på var när hon blev friad och hon var så tacksam. Det var lite utanför hennes karaktär. Men å andra sidan, vem blir inte tacksam om man blir räddad. Nej, inte direkt bröt karaktär skulle jag inte säga.

*I: Det kändes då som att hon var sig själv hela tiden tolkar jag det som?*

D: Ja. Hon är lite reserverad.

*I: Hur upplevde du att hon anpassade sig utifrån de situationerna hon befann sig i?*

D: Jo, men jag tycker att hon var snabbtänkt. Hon vet vad som ska göras, och uttrycker till gruppen att de borde bortse från sina konflikter och fortsätta framåt. Hon verkar ju ha svar på tal. Så jag tyckte hon anpassade sig bra i den formen.

*I: Upplevde du att hon hade begränsningar gällande sina förmågor? Det kan vara både fysiskt, mentalt?*

D: Jag vet inte, men däremot så verkar hon ju vara lite den som hamnar i trubbel. Om jag utgår från videon så var det hon som var inlåst, sedan var det hon som var avsvimmad. Men hon var väldigt tydlig med att säga hur saker skulle göras, varpå spelaren som jag förstår det svarade att de kommer hamna i mer trubbel än de kan hantera. Då var hon väldigt inriktad på att hon ändå skulle klara av det och var självsäker. Men sedan det var ändå hon som hamnade i trubbel. Det är kanske en liten överskattning på sin förmåga. Eftersom hon sa "jag klarar det" och inte "vi klarar det" och sedan var den som hamnade i trubbel två gånger under videon så kanske det är en liten överskattning.

*I: Om du ser det som en begränsning, kändes den rimlig?*

D: Ja, det tycker jag. Att överskatta sin förmåga är ju helt klart en begränsning. Sedan är det kanske inte dåligt att pusha sig själv, men om du överskattar förmågan helt så kan det ju skita sig. Det är ju dessutom oftast andra som får ta den smällen.

*I: Då undrar jag hur du tyckte att hon betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*

D: Där var hon ju reserverad. Hon var inte så pratglad kanske. Hon pratar gärna om målet men gärna inte sväva ut på annat när det kommer till mer personligt. Hon sa ju också att dem ska göra resan tillsammans, så då menade hon att de skulle ha tid att lära känna varandra och behövde inte ta det på studs när frågan kom. Mer kanske hålla sig kort om det som behövde sägas men kanske inte sväva ut så mycket.

*I: Då kommer vi att kolla på material från Red Dead Redemption 2. Här kommer du få se spelaren interagera med flera olika NPC:er, så inte en specifik NPC utan massa olika, i olika situationer. När videomaterialet bearbetades så las det till undertexter också och det är bara för att göra det tydligare för dig och är inte en del av själva spelet. Jag ber dig att inte fokusera så mycket på vad spelarkaraktären gör utan mer hur alla olika NPC:er beter sig runt omkring, så fokusera på dem. Är du redo att kika?*

D: Ja.

*I: Då kör vi.*

[00:37:28]

*I: Då kommer lite frågor om de här olika NPC:erna i Red Dead Redemption 2.*

D: Mm.

*I: Hur upplevde du de olika karaktärernas personligheter?*

D: De är ju olika. Många är ju väldigt trevliga vid första kontakt. Sedan är vissa olika som sagt. Vissa är paranoida. Han vid lägret där, väldigt paranoid. Sen, vid bråk så agerar vissa personer olika också. Framför allt antingen om de agerar genom att styra av det och gå därifrån och vissa vill hävda sig. Så det är ju olika på det sättet.

*I: Hur väl upplevde du att karaktärerna uttryckte olika känslor?*

D: Jo det tycker jag, det gör de verkligen. Någon som säger "another day tomorrow", det är känslan av lite hopplöshet, att tiden bara går.

*I: På vilka sätt uttrycktes de här känslorna som du upplevde?*

D: Det är mycket hur de svarar. Hör också mycket på tonläget. Så det är väl på det sättet. Mycket tonläge liksom. Man hör på något sätt.

*I: Var det någon gång du reagerade på att karaktärerna gjorde något där det kändes som att de bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Nej, inte direkt. Alla var ganska i sin karaktär. De höll samma linje, backade inte riktigt. Tyckte jag inte. Utan de höll ju sig till den typen de var. De som undviker bråk, då gör de det hela vägen tills de springer ifrån. De går inte in i något. De som söker bråk väntar på sitt läge.

*I: Upplevde du att de här karaktärerna hade mål som de strävade mot?*

D: Nej inte direkt, inget tydligt mål.

*I: Vad kändes det som att de gjorde?*

D: Dem levde. Det var deras dag. Dem gör det dem ska. Men det var liksom inget speciellt som jag tänkte på. Utan det var liksom, rullade på. Som de skulle liksom.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna uppfattade sin omgivning?*

D: Jo men det gör de ju väl. Framför allt om du går förbi så hejar dem. Sedan var det någon där, han i början var inne i sitt arbete så så han kanske har lite mer fokus på sitt och kanske inte uppfattar allt som händer. Inte lägger något fokus vid det i alla fall. Men många uppfattar det väl genom att de hejar om någon går förbi. Så det är väl lite blandat beroende på karaktär och vad de gör framför allt.

*I: Du sa ju det lite nu att de hejar om man går förbi och så där, det jag tänkte fråga var hur de reagerade på saker som händer runt omkring dem?*



D: Ja, det var det jag tänkte på att de som inte gör något utan bara står och hänger, de hejar om det går förbi någon. Men de som kanske mer, satt några vid ett träd, de är lite mer undanskymda liksom, de kanske inte hejar i onödan om det inte är någon som kommer fram. Och så var det en som var inne och jobbade och då blir det ju att de inte lyfter blicken för att heja. Däremot de som bara står och hänger hejar ju och interagerar med de andra mer.

*I: Tyckte du att de uppfattade omgivningen och reagerade på den?*

D: Ja, absolut.

*I: Upplevde du att de hade begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Nej, det tycker jag inte direkt. Framför allt hur de agerar i stökiga situationer, så vet ju vissa precis vad de ska göra och vissa tänker att de inte vill ta striden och springer därifrån istället. Vissa litar helt på sin förmåga att hantera situationen på deras sätt. Så det var väl att de vet vilken förmåga de har, och det är väl en förmåga i sig att inte överskatta sin förmåga, utan veta hur de vill ta sig an det. Så det var väl på det sättet.

*I: Känns det rimligt?*

D: Ja.

*I: Om man ska se det som en begränsning då att vissa karaktärer är mer försiktiga till exempel?*

D: Ja, det är rimligt. Sen är det ju även vissa, jag ska inte svära på det men jag uppfattade att de som satt vid trädet kanske var något berusade, så då kanske det är mer någon omdömesfråga kanske, att omdömet går ner.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna anpassade sig utifrån de situationer de befann sig i?*

D: Ja, de anpassade sig på sitt sätt. Vissa, den första försökte bara ta sig därifrån, bli av med problemet. Vissa håller sin mark eller vad man ska säga. "Här är jag och du får gå härifrån" istället för att de går därifrån till exempel.

*I: Hur tyckte du att de betedde sig i den sociala kontext som de befann sig i?*

D: Det gör ju många väl. Det verkar ju lite som att man hejar och sen så går man vidare. Många blir fundersam om man fortsätter att gå efter, efter att man hejar. Det verkar som att den sociala kulturen är att man hejar, man har ingen konversation utan det är mer "hej, hur mår du?" och sedan går man vidare. Väldigt rak och kort. Det höll ju sig många till.

*I: Och hur tyckte du det kändes?*

D: Ja, att det flöt på. Att det fanns en tydlig social struktur.

*I: De betedde sig på, hur skulle du säga?*

D: Ja, att de betedde inom normen för just det där skulle jag säga. Normen där är så och de betedde sig så.

*I: Toppen. Då har du fått se karaktärer från tre olika spel. Du har fått se Riju från Zelda: Tears of the Kingdom, Shadowheart från Baldur's Gate 3 och flera olika NPC:er från Red Dead Redemption 2. Då skulle jag vilja fråga dig om det var någon karaktär som kändes mer trovärdiga än de andra?*

D: Alltså, NPC:erna från Red Dead Redemption 2 tycker jag verkar väldigt raka liksom. Jag kan tycka att både Riju och Shadowheart var ju på sina sätt. Shadowheart framför allt var ju ganska reserverad. Riju var mer ledare, uttryckte väl lite mer. Men jag tyckte att NPC:erna från Red Dead Redemption 2 är ju väldigt trovärdiga, de förmedlar vad de tycker och tänker på ett rakare sätt skulle jag säga.

*I: Vad tror du är den största anledningen till att du känner att de är mer trovärdiga?*

D: Mänskliga hjärnan funkar ju så att när du får en fråga så försöker du besvara den, jag tycker att de verkar mer så på det sättet, att när de får en fråga, istället för att bara avvisa eller hålla inne svaret så svarar de på frågan på sitt sätt. Sen kan sättet vara att de kanske startar ett bråk på grund av det. Men ändå att de besvarar frågan. Det var därför jag tyckte att de var mer raka, lite tydligare vad de är för typ av person.

*I: Du nämnde mänskliga hjärnan. Vill du utveckla?*

D: Ja, det är ju mer en mänsklig natur, eller mänsklig social tillställning om man ska kalla det för det. Ja, det mänskliga så att säga, det var därför jag uppfattade det så.

*I: Var det någon karaktär från de här exemplen som kändes minst trovärdiga jämfört med de andra?*

D: Ja, det var Shadowheart i så fall.

*I: Varför kändes hon minst trovärdig?*

D: Ja, det var ju det här att man inte får något grepp. Hon försöker styra lite att nu vill hon visa den känslan, sen håller hon inne och var väldigt neutral i vissa fall. Då blir det svårt att läsa. Då har jag svårt att finna trovärdighet i någon. Om det är att de styr hur de vill uttrycka sig. Sedan kan ju det vara en grej, ibland vill man ju visa att man verkligen brinner för något, men här blev lite annat tycker jag.

*I: Jag vill förtydliga att trovärdighet i karaktärer är ju att man tycker att de känns som verkliga människor eller att man tror på den de är. Inte kanske att man har tilltro till dem.*

D: Ja, okej tilltro...

*I: Om du ser trovärdighet ur det perspektivet, att de känns som att de hör hemma där de är och beter sig på det sättet som de bör göra?*

D: Ja, då. Jag vet inte om jag skulle ändra mitt svar men kanske inte riktigt lika så som jag förklarade i så fall. Mycket var ju det här med den här relikten som hon hade. Där ville hon ju liksom inte berätta. Men om det inte handlar om det som sagt, så är det kanske inte så som jag uttryckte det men kanske

mer. Jag tror inte jag skulle ändra svaret fortfarande. Men å andra sidan så är hon ju är, hon är ju på det där sättet. Jag kanske inte skulle finna henne icke trovärdig då men.

*I: Det är ju också subjektivt och personligt vad man tycker är trovärdigt så det finns ju inga rätt eller fel. Var det någon du karaktär som du inte alls kände var trovärdig?*

D: Nej, inte direkt. Inte direkt inte trovärdig.

*I: Men Shadowheart var mindre trovärdig?*

D: Ja, jag fick inget grepp. Ibland var hon jättemjuk när man räddade henne, sen var hon väldigt bestämd. Jag fick liksom inget grepp, så därför måste svaret landa på det.

*I: Var det någon karaktär som från de här exemplen som gjorde dig extra intresserad av spelarkarakterens berättelse? Alltså inte deras berättelse utan själva spelarkarakteren.*

D: Han första NPC:n i Red Dead Redemption 2. När han började kritisera om den han hade ett riktigt jobb så undrar man hur han har vuxit upp till exempel. Så det var väl det i så fall, att det kan vara väldigt olika och deras berättelse. Vad som är ett jobb och inte och så där.

*I: Då tänkte jag ställa en väldigt bred sista fråga. Är det något du vill tillägga gällande allt vi har pratat om och det här ämnet med alla exempel. Är det något du vill tillägga som du inte har fått sagt som du har tänkt på?*

D: Ja, man märker i... Jag skulle vilja säga att av de här tre spelen... NPC:er har en stor del av spelet. Det tycker jag också att oftast... Det är ju NPC:erna som oftast gör storyn till vad den blir. Det är sällan jag uppfattar något som att det bara är huvudkaraktären och kanske en sidekick som gör hela, utan det är samlingen av NPC:er som oftast gör det till att bli en bra story överlag. Att det funkar inte att typ, jag tycker inte det att, om det inte är ett väldigt sånt spel där du inte träffar på andra. Men är det ett spel som de här när det är väldigt många personligheter så blir det väldigt viktigt att NPC:erna är väl genomtänkta. För annars tycker jag det blir... Annars känns det inte trovärdigt kanske. Så det är väl det.

*I: Då vill jag tacka än en gång att du deltagit i den här studien. Om du skulle ha några frågor eller tankar om studien i efterhand, så får du gärna kontakta oss framöver. Skulle det vara okej om vi kontaktar dig ifall vi vill följa upp på något eller kanske be om ett förtydligande på någon fråga ifall vi blir osäkra på något?*

D: Ja, absolut.

*I: Grymt, då avslutar jag inspelningen. Tack.*

D: Tack.

# Transkribering Intervju: Deltagare F

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Då vill jag bara tacka en gång till för att du deltar i den här studien. Den här intervjun kommer beröra NPC:er från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer få ta del av inspelat material av gameplay från de här spelen och sedan få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser kring videomaterialen. Du har innan denna intervju fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten. Har du gjort det?*

D: Yes, det har jag gjort.

*I: Samtycker du?*

D: Ja.

*I: Har du några andra frågor innan vi kör igång?*

D: Nej.

*I: Då tänkte jag börja med att fråga om du har något spel som du spelar extra mycket just nu?*

D: Ja, just nu håller jag på att spela första Red Dead. Alltså ettan. Jag har kört tvåan flera gånger och nu har jag fått ettan så nu kör jag det.

*I: Minns du någon karaktär från vilket spel som helst som du har gillat extra mycket eller som har fastnat hos dig extra mycket?*

D: Ja. Alltså, oj jag är så himla dålig på namn. Men det är klart att huvudpersonen i Red Dead 2 har man ju fastnat för eftersom jag spelat det så många gånger. Vad fan heter han? Jag kommer inte ihåg vad han heter. Sedan är det ju en tjej som är med i det där gänget, en kvinna som är med i hans gäng. Vad heter hon, något på z tror jag. Men hon är en kvinnlig karaktär som är framåt, hon har man också fastnat för.

*I: Är det något speciellt tror du som gör att du kommer på henne nu?*

D: Det är nog mest att de andra kvinnliga karaktärerna i det gänget, när man är i campet, att de inte rider med ut på grejer och åker in till stan liksom. Hon är med och rider som en av de andra männen. Det är det som sticker ut och därför kommer man ihåg henne. Man får också göra egna uppdrag med henne, skjuta och så, inte bara rida in till stan.

*I: Då tänker jag att du ska få kolla på första videosnutten här. Jag ska klistra in den i chatten. Då kommer du att få kika på material från The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Du kommer få se gameplay från en del av spelet där man spelar med en karaktär som heter Riju. Det enda du kan tänka på när du kollar på klippet är att fokusera lite extra på Riju. Du kommer förstå vem det är, hon syns väldigt tydligt i början. Annars är det bara att luta dig tillbaka och kolla. Du får en youtube-länk här.*

*Du kan köra helskärm och högsta kvalitet och kolla i lugn och ro. Så kan du säga till mig när du har kikat på den.*

D: Yes.

*[00:09:55]*

D: Yes, då var jag klar.

*I: Då har jag lite frågor om Rijū. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Framåt? En stark personlighet?

*I: Var det något speciellt som gjorde att du upplevde henne så?*

D: Hon kändes lite som en ledargestalt genom sättet hon var klädd och det kändes som att hon tog kommandot typ.

*I: Upplevde du att hon uttryckte några känslor?*

D: Ja. På slutet var hon nöjd och stolt typ. Hon kände att de hade klarat det. Så ja, det gjorde hon ju.

*I: På vilket sätt skulle du säga att hon uttryckte känslor?*

D: I det hon sa och hur de filmade henne – ibland zoomade de in för att få det mer effektivt. Hon uttryckte känslor genom sitt kroppsspråk eller utseende. Gud vad svårt.

*I: Det är ingen fara. Om något är otydligt får du jättegärna fråga vad jag menar. Men då var det mest genom det hon sa och lite kroppsspråk tolkar jag det som.*

D: Ja precis. Men också, spelar musiken och sånt in i hur hon uttrycker sig?

*I: Ja, det är en del av hela upplevelsen.*

D: Ja, då spelar det också in.

*I: Var det något du reagerade på att hon gjorde någon gång där det kändes som att hon inte var i enlighet med sin karaktär? Upplevdes det som att hon bröt karaktär eller inte var konsekvent?*

D: Jag vet inte riktigt. Jag tror inte det.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål som hon strävade mot?*

D: Ja.

*I: Fick du någon uppfattning om vad det var för mål?*

D: Alltså, jag vet ju ingenting om det här spelet men man tänker väl att hon hade ett mål. Det var uppenbart att hon skulle klara någon slags utmaning eller prövning och också se över de där monstren eller bossarna.

*I: Upplevde du att Riju kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Hur menar du då? Typ att hon kunde slåss och prata?

*I: Precis. Det kan vara sådana saker.*

D: Ja, men det tycker jag väl hon kunde då.

*I: Var det att hon kunde slåss och prata samtidigt som du såg?*

D: Ja.

*I: Hur upplevde du att hon uppfattade sin omgivning?*

D: Oj, jag vet inte riktigt.

*I: Kändes det som att hon tog in vad som hände runt omkring henne eller kändes det som att hon var ganska avstängd från det som hände?*

D: Nej, då var det väl mer att hon tog in vad som hände. Hon interagerade ju med andra karaktärer. Så då tänker jag att hon inte var sluten.

*I: En liten följdfråga på hur hon uppfattade sin omgivning: De saker som du kände att hon tog in i omgivningen, upplevde du också att hon reagerade på dem på något sätt?*

D: Ja, det gjorde hon ju. Hon svarade och det kändes som att hon var lite peppig.

*I: Var det mest sociala reaktioner du tänkte på?*

D: Ja, precis.

*I: Tyckte du att de reaktionerna kändes rimliga för situationen?*

D: Ja, det tycker jag.

*I: Om situationen förändrades någon gång, upplevde du att Riju anpassade sig utifrån vad som hände? Anpassade sig utifrån hur situationen förändrades?*

D: Ja, det gjorde hon ju. Ja.

*I: Har du något exempel eller på vilket sätt anpassade hon sig?*

D: Nu tänker jag ju på scenerna med slagsmål. Där var hon ju med i striden även fast det var en annan som spelade. Hon hoppade runt och hjälpte till, eller stod lite vid sidan av medan den andra gjorde något. Så hon anpassade sig.

*I: NPC:er är ju datorprogram i grunden. Beroende på hur de är programmerade kan de göras allsmäktiga eller allvetande om man vill. Då undrar jag om du upplevde att Riju hade några begränsningar gällande sina förmågor utifrån vad du såg?*

D: Mm, jag vet faktiskt inte.

*I: Begränsningar kan ju vara fysiska som styrka eller hur mycket man orkar. Det kan också vara vad man vet till exempel.*

D: Ja, det kom ju upp sådär, att det stod att hon hade blivit skadad eller hade mindre liv eller något. Det är ju en begränsning. Så ja, det hade hon ju.

*I: Tycker du att en sådan begränsning känns rimlig?*

D: Ja, det tycker jag.

*I: Jag har en fråga till om Riju innan vi går vidare på nästa exempel. Då undrar jag hur socialt kapabel upplevde du att hon var?*

D: Ganska mycket ändå. Hon gav respons, peppade, interagerade och var social. Så ganska mycket uppfattade man det som.

*I: Kändes det som att hennes beteende passade in i den sociala kontexten hon befann sig i?*

D: Jag tror det.

*I: Var det något som stack ut eller kändes det ganska rimligt?*

D: Ja, jag tyckte det var ganska rimligt. Det var inget som jag tänkte på att det var konstigt.

*I: Om det inte är något som sticker ut så brukar det ju ofta vara att det kändes rimligt.*

D: Ja precis. Gud vad svårt det här var att svara på.

*I: Jag förstår. Vi vill ju som sagt bara ha dina upplevelser, så det finns inga rätt eller fel.*

D: Ja, jag förstår.

*I: Då tänker jag att vi ska gå vidare med nästa spel. Då kommer du faktiskt få kolla på material från Red Dead Redemption 2.*

D: Kul.

*I: Här kommer det vara en massa olika NPC:er som spelaren interagerar med. Då kan du försöka fokusera på de NPC:er som spelarkaraktären interagerar med. Det har också lagts till undertexter som inte är en del av spelet utan det är bara för att det ska bli lite tydligare vad det är som sägs.*

D: Mm.

*I: Då kan du få kika på det.*

[00:29:56]

*I: Funkade det bra, såg du allt?*

D: Ja, det funkade bra.

*I: Toppen. Då kommer lite frågor om de här olika karaktärerna. Då undrar jag först hur du upplevde karaktärernas personligheter?*

D: Att de var olika. Vissa blir arga direkt och ska skjuta och vissa var ju inte så. De svarade ju på olika sätt och uppfattades olika.

*I: Kan du nämna några personlighetsdrag?*

D: Vissa var ju lite hetsiga och lite arga. Vissa var ju bara ytligt trevliga typ.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade individuella mål de strävade mot?*

D: Inte alla. Vissa känns ju som att de bara stod där. Men han som var vid det där tältet vid campet ville bli lämnad ifred tänker jag. Han shopkeepern har också ett mål, eftersom att han jobbade i affären. Vissa stod ju bara eller satt typ.

*I: Upplevde du att de här olika karaktärerna kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Ja, alltså de kan ju röra sig, slåss och prata samtidigt typ. Så det kan de ju.

*I: Har du något exempel från klippet som du tänkte på när någon karaktär gjorde flera saker samtidigt?*

D: Ja, alltså de gör ju inte skitmycket men det var ju en som man följde efter i början som gick runt och pratade som man försökte få att gå. Och vissa i videon hejar på honom, alltså alla gör ju något när man interagerar med dem. Kan vara sociala men också slåss eller försöka gå därifrån eller så.

*I: Upplevde du att karaktärerna uttryckte några känslor?*

D: Ja, det gjorde de ju.

*I: Var det några speciella känslor du uppfattade?*



D: De flesta blir ju lite irriterade och vill att man ska sluta störa. De som stod på bron som var som ett par så ville mannen bli lämnad ifred. Shopkeepern blir arg för att du försöker skjuta honom. Så alla uttrycker någon form av känsla, tänker jag.

*I: På vilka sätt tycker du att de främst uttrycker känslor på? Vi kan ju uttrycka känslor genom olika sätt, om det var något speciellt sätt du uppfattar att de här karaktärerna gjorde det på?*

D: Ja, de visar ju med kroppsspråk, ord och tonläge vad de är på för humör eller vad de blir på för humör om man fortsätter störa dem. Om det är ett svar?

*I: Ja, absolut. Kroppsspråk, genom vad de säger och tonläge?*

D: Ja.

*I: Var det något du reagerade på som hände där det kändes som att karaktärerna inte var i enlighet med deras karaktär eller att de bröt karaktär?*

D: Jag vet inte. Jag tyckte det var lite konstigt i början att mannen gick ifrån honom så länge utan att bli arg eller börja slåss eftersom det känns som den vanligaste reaktionen i Red Dead. Så det kändes lite konstigt.

*I: Skulle du säga att det exemplet drog dig ur upplevelsen på något sätt?*

D: Nej. Det var lite konstigt att man kunde fortsätta så länge. Så då kanske man kom av sig lite.

*I: Hur upplevde du att de här olika karaktärerna uppfattade saker som hände runt omkring dem?*

D: Det känns som att vissa gör det mer än andra. Det känns som att man kan interagera mer med vissa. Typ de där som satt vid trädet kändes inte så mottagliga och kanske inte reagerade så mycket. Men han i affären reagerade jättemycket och det kändes som att det där paret kunde man också prata mycket med. Så de reagerade lite olika.

*I: Men eftersom att de reagerar så tänker jag att du ändå känner att de uppfattar sin omgivning på något sätt?*

D: Ja det gör de ju.

*I: Tycker du att deras reaktioner känns rimliga beroende på situationen de var i?*

D: Ja, det tycker jag.

*I: Om situationen som karaktärerna befann sig i förändrades på något sätt, upplevde du att de kunde anpassa sig efter förändringen eller att de körde på på samma sätt?*

D: Nej, det känns som att de anpassar sig för vad man gör. De känns så lyhörda för vad som händer och att de agerar mer eller mindre utifrån det man gör.

*I: Kände du att karaktärerna är socialt kapabla?*

D: Ja, till en viss gräns. Vissa hälsar ju bara och man pratar lite med dem medan vissa reagerar jättemycket.

*I: Kändes det som att deras beteende passade den sociala kontexten de befann sig i eller hur kände du kring det?*

D: Ja, det tycker jag att de gjorde.

*I: Upplevde du att de här karaktärerna hade några begränsningar gällande vad de kunde göra eller hur de kunde tänka?*

D: Ja, de är ju lite som statister typ och vissa reagerar ju som sagt mer än andra. Alla reagerade ju på något sätt, men det är inte som att man har en riktig konversation på det sättet. De känns som statister som man kan interagera med.

*I: Så begränsningen i det fallet, blir det interaktionsmöjligheter eller?*

D: Ja, det kan man säga.

*I: Tycker du att begränsningen i det här exemplet känns rimligt?*

D: Ja, det tycker jag. När det är så många personer man kan interagera med så måste man ju begränsa det, tänker jag. Det känns ju rimligt.

*I: Då tänker jag att vi ska kika på ett spel till. Då är det en karaktär som heter Shadowheart från spelet Baldur's Gate 3 som du kommer få kolla på. Hon kommer vara fast i en låda i början så det är henne du ska fokusera på. Det kommer även här ibland komma upp en svart ruta med vit text som inte är en del av spelet. Det är bara för att tydliggöra vad spelarkaraktären väljer att säga eller göra. Om det kommer upp en sådan text så är det det Shadowheart svarar på. Är du redo att kolla?*

D: Mm, absolut.

[00:49:03]

D: Ja, klar.

*I: Då har jag lite frågor om Shadowheart. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Hon kändes som en ledande karaktär men lite mer stängd och beskyddande om sig själv. Det var mest det.

*I: Så lite stängd och beskyddande om sig själv, var det några andra personlighetsdrag du tänkte på?*

D: Jag vet inte riktigt... Nej, jag vet inte.

*I: Hur upplevde du att Shadowheart uttryckte olika känslor?*

D: Vad hon sa, men också kroppsspråket och tonläget. Hon ändrade sig, beroende på läget.

*I: Vilka känslor tyckte du att hon uttryckte?*

D: När hon vaknade upp där på stranden, så tänkte jag först att hon blev lite nostalgisk. Men sen var det mer att hon kom ihåg den platsen. Men nu på slutet verkade hon bli lite irriterad, när han frågade. Hon var ju inte irriterad på honom hela tiden utan mer social mot honom också. Så det blir ju olika i olika scener.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål som hon strävade mot?*

D: Jag vet inte riktigt. Det kändes inte lika tydligt som i det första spelet där hon kändes som någon slags drottning. Så inte lika mycket.

*I: Upplevde du att hon kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Ja, det kunde hon ju. Lite magiskt och där i början kunde hon göra någon slags formel. När de stod där och pratade, så kunde hon slåss och prata och göra olika saker samtidigt. Inte bara typ slåss och vara tyst.

*I: Var det något du reagerade på som hon gjorde att det kändes som att hon bröt karaktär eller inte var konsekvent i sin karaktär?*

D: Nej, eller det var lite otippat där på slutet att hon blev lite irriterad. Men det kändes inte som att man blev förvirrad av det. Hon kändes ju som en sammansatt karaktär.

*I: Så att hon blev irriterad på slutet var inte..?*

D: Det blev inte konstigt.

*I: Jag tolkar det som att ändå kändes i enlighet med hennes personlighet?*

D: Mm.

*I: Hur upplevde du att Shadowheart uppfattade saker som hände runt omkring henne?*

D: Alltså hur hon svarade på saker eller?

*I: Kändes det som att hon uppfattade saker runt omkring över huvud taget?*

D: Det kändes som att hon uppfattade saker som hände. Det gjorde det.

*I: Har du något exempel på någon sådan situation som du kommer ihåg?*

D: De var ju som en större grupp i en sekvens, då kändes det som att hon var med i vad som hände.

*I: Det går ju lite in på det men hur upplevde du att hon reagerade på de saker som hände runt omkring henne?*

D: Hon anpassade sig efter situationen om det var en fightingscen eller om det bara var de två karaktärerna eller om de bara gick runt där i campet. Hon var ju anpassad för vilken scen det var.

*I: Tyckte du att hon kändes socialt kapabel?*

D: Ja, det tyckte jag.

*I: Var det något speciellt som gjorde att du kände att hon var socialt kapabel?*

D: Det var bara hur hon svarade när de pratade. Att det kunde vara olika uttryck eller olika känslouttryck så. Att hon inte var samma hela tiden.

*I: Att hon hade någon form av bredd?*

D: Mm.

*I: Kändes det som att hon hade ett passande beteende utefter den sociala kontexten hon befann sig i?*

D: Ja, det tycker jag. Det hade hon.

*I: Återigen – det här med NPC:er är ju faktiskt ett or och nollor som vi programmerar. De skulle ju kunna göra vad som helst egentligen. Upplevde du att hon hade några begränsningar gällande vad hon kunde göra eller hur hon kunde tänka?*

D: Nja. Jag tror inte det. Hon kändes som en väldigt, att man kunde interagera väldigt mycket med den karaktären. Så inget jag tänkte på.

*I: Den bristen på begränsningar – upplevde du att det kändes rimligt i det här spelet?*

D: Ja, det tycker jag att det kändes. Det var inget jag tänkte på i alla fall. Så då passade det väl in.

*I: Då har vi kikat på Riju från Legend of Zelda, vi har kollat på flera olika NPC:er från Red Dead Redemption 2 och sist Shadowheart från Baldur's Gate 3. Var det någon karaktär från något av de här exemplen som kändes mer trovärdig än de andra?*

D: Den sista kändes ju som en vanlig karaktär typ. Så den var ju väldigt trovärdig. I Red Dead kändes de ju mer som jag sa, som statister typ. Och den första kunde man ju interagera mycket med. Men den sista kändes väl mest som en vanlig karaktär eller vad man ska säga.

*I: Finns det någon speciell anledning till varför du upplevde Shadowheart som mer trovärdig än de andra exemplen tror du?*

D: Bara hur den svarade vid olika alternativ när man svarade och att den också var med i fightscener. Det kändes ju som att den var väldigt med, till skillnad från de i Red Dead som också interagerar med en, men det känns inte på samma personliga sätt.

*I: Var det någon karaktär av de här exemplen som kändes minst trovärdig jämfört med de andra?*

D: Trovärdig och trovärdig... Nej, det tycker jag väl inte.

*I: Tycker du att alla trovärdiga i det sammanhanget de är i?*

D: Ja, det tycker jag. Det kändes inte som att något stack ut jättemycket ur sitt spel, tycker jag inte.

*I: Så var det ingen som kändes mycket mindre trovärdiga än de andra?*

D: Nej.

*I: Var det någon karaktär som gjorde dig extra intresserad av spelarkaraktärens berättelse?*

D: Ja, men kanske den första då. Men sedan vet jag inte varför riktigt men det kändes som att den väckte mer intresse för resten av spelet på ett sätt. Med den sista blev man också intresserad av storyn men jag tyckte att det var störikt att huvudkaraktären inte pratade. Men alltså, i Red Dead, om jag aldrig hade spelat det så hade jag ju inte brytt mig så mycket om karaktären för då är det ju bara främlingar som den pratar med, då får man ingen känsla för storyn. Men jag skulle säga att jag blev mest intresserad av den första.

*I: Kände du att du ville veta mer om spelet?*

D: Ja, precis.

*I: Då har jag en väldigt bred fråga nu som sista fråga. Är det något du vill tillägga kopplat till allt vi har pratat om? Om det var något du tänkte på som du inte fick säga? Är det något du vill tillägga?*

D: Nej, inte direkt. Det var väl mest att det var lite kul att se hur olika NPC:er kan vara och hur mycket de kan ge till när man spelar.

*I: Ja, varje spel har ju olika syften också.*

D: Mm.

*I: Så vi tycker ju att det är väldigt intressant att kolla närmare på det här just för att alla har löst det på så olika sätt. Men då vill jag tacka jättemycket igen för att du har deltagit i den här studien.*

D: Ja, ingen fara.

*I: Om du skulle ha några frågor eller tankar i efterhand så är det bara att skicka iväg ett mail. Sedan tänkte jag också fråga, om vi undrar lite vad du menade i intervjun, undrar vi om det går bra att vi kontaktar dig i efterhand.*

D: Absolut, det går bra.

*I: Då ska jag stoppa inspelningen här.*

## Textintervju: Deltagare G

Du har fått klippen tillhörande de tre olika spelen skickade till dig. Var god se på det aktuella klippet innan du svarar på de tillhörande frågorna. I slutet kommer ett par generella frågor. Svara gärna så utförligt och tydligt som möjligt – det finns inga fel eller rätta svar. Vi vill veta din personliga upplevelse.

Zelda: Tears of the Kingdom - Riju

1. *Upplevde du att Riju hade någon individuell personlighet? Vilka personlighetsdrag hade hon isåfall? På vilket/vilka sätt uttrycktes hennes personlighet?*

Svar: Riju ger intrycket av att vara en generisk krigsledare. Hennes ordval och animeringarna i “cutsensen” ger intrycket av att hon är en stark kvinnlig krigare som vill slåss för sitt folk.

2. *Upplevde du att Riju uttryckte några känslor? Vilka känslor upptäckte du? Hur uttrycktes dem?*

Svar: Jag tycker att animeringarna av hennes ansikte inte riktigt matchade det hon sa och ville förmedla. Det gjorde att hon kändes lite ogenuin och det var svårt att förstå vad hon försökte förmedla för känsla.

3. *Var det något du reagerade på att Riju gjorde någon gång som inte kändes i enlighet med hennes karaktär? Om ja – beskriv gärna situationen och varför det inte kändes passande för karaktären. Om ja – drog det dig ur upplevelsen av henne som karaktär?*

Svar: Lite som jag nämnde tidigare så är det de dåliga ansiktsuttrycken som får mig att tappa upplevelsen lite.

4. *Upplevde du att Riju hade något eller några individuella mål som hon strävade mot? Kan du ge ett exempel på ett mål som hon hade? Om du upplevde att hon hade ett mål – hur kommunicerades det vilket mål hon hade?*

Svar: Jag tyckte att hon hade ett tydligt mål. Hon hade en framtoning genom klippet att hon ville kriga och slåss för hennes folk. Att hon till exempel inte var rädd för att göra det som krävs gav denna känsla för mig.

5. *Upplevde du att Riju kunde göra flera saker samtidigt? Om ja – kan du ge något exempel på när du såg henne göra flera saker samtidigt?*

Svar: Ja, i viss mån. Hon kan prata med Link samtidigt som hon själv slåss mot fiender. Men samtidigt så reagerar hon inte när Link slår mot henne och hon reagerade inte heller när hon blev attackerad av fiender och spelaren (Link) behöver rädda henne. Då stod hon bara stilla som en robot.

6. *Upplevde du att Riju uppfattade sin omgivning och saker som hände runtomkring henne? Upplevde du att hon också reagerade på dessa saker? Var hennes reaktioner rimliga? Ge gärna ett exempel.*

Svar: Se tidigare svar.

7. *Om situationen som Riju befann sig i förändrades – hur väl upplevde du att hon anpassade sig utifrån den nya situationen? Om du inte kunde se något konkret exempel på att en situation förändrades kan du försöka föreställa dig om eller hur väl hon hade anpassat sig.*

Svar: Ja, det tycker jag. När spelaren (Link) skjuter “bollarna/växterna” så reagerar hon. Samtidigt, när dem slogs mot den stora insekten, så kan hon säga saker och ge tips när insekten lägger sig ner etc.

8. *NPC:er är ju datorprogram som enkelt kan göras till allsmåttiga, allvetande, kapabla att göra vad som helst – upplevde du att Riju hade några begränsningar gällande vad hon kunde göra eller tänka? Var dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, rimliga enligt dig?*

Svar: Jag tycker man uppfattar henne som rätt allsmåttig. Hon vet svaret på gåtorna redan innan man hunnit tänka vad som kommer närmast. Det är som att hon redan vet vad som ska göras.

9. *Hur socialt kapabel upplevde du att Riju var? Passade hennes beteende in i den sociala kontext hon befann sig i?*

Svar: Ja, jag tyckte hon passade in i den kontexten hon var i. Hennes framtoning kändes inte konstig eller opassande i situationen.

### Baldur's Gate 3 - Shadowheart

1. *Upplevde du att Shadowheart hade någon individuell personlighet? Vilka personlighetsdrag hade hon isåfall? På vilket/vilka sätt uttrycktes hennes personlighet?*

Svar: Ja och nej. Jag tyckte hon hade tydliga personlighetsdrag på så sätt att man uppfattade hennes känslor tydligt. Det hon sa kändes genuint. Men samtidigt så ändrades hennes personlighet väldigt mycket fram och tillbaka. Hon kunde vara väldigt glad och snäll men andra sekunden bli sur och irriterad. Men det kan såklart vara en del av hennes personlighet.

2. *Upplevde du att Shadowheart uttryckte några känslor? Vilka känslor upptäckte du? Hur uttrycktes dem?*

Svar: Hon uttryckte mycket känslor tyckte jag. Både verbalt och med ansiktsuttryck. Jag tyckte att man fick en tydlig bild av hur hon kände.

3. *Var det något du reagerade på att Shadowheart gjorde någon gång som inte kändes i enlighet med hennes karaktär? Om ja – beskriv gärna situationen och varför det inte kändes passande för karaktären. Om ja – drog det dig ur upplevelsen av henne som karaktär?*

Svar: Inte riktigt. Kanske det jag nämnde tidigare att hon kunde ändra sin personlighet och framtoning helt plötsligt.

4. *Upplevde du att Shadowheart hade något eller några individuella mål som hon strävade mot? Kan du ge ett exempel på ett mål som hon hade? Om du upplevde att hon hade ett mål – hur kommunicerades det vilket mål hon hade?*

Svar: Jag tyckte att det var relativt tydligt att hon hade ett mål men vad hennes mål var är oklart. Hon vill hela tiden att den karaktären spelare, spelar ska göra olika saker men vad hennes riktiga mål är var svårt att förstå. Det gav också uppfattningen av att hon var lite lurig.

5. *Upplevde du att Shadowheart kunde göra flera saker samtidigt? Om ja – kan du ge något exempel på när du såg henne göra flera saker samtidigt?*

Svar: Jag tyckte inte det kändes som att hon kunde göra fler än en sak i taget. När spelaren inte var i en cutscene stod hon bara stilla och väntade på att man skulle starta en diskussion. Och i samtalen står hon helt stilla och pratar med spelaren bara.

6. *Upplevde du att Shadowheart uppfattade sin omgivning och saker som hände runtomkring henne? Upplevde du att hon också reagerade på dessa saker? Var hennes reaktioner rimliga? Ge gärna ett exempel.*

Svar: Hon reagerade tydligt på vad som hände runt omkring henne. När man slår henne reagerar hon tydligt på ett realistiskt sätt och när man kom till ett nytt område reagerar hon också.

7. *Om situationen som Shadowheart befann sig i förändrades – hur väl upplevde du att hon anpassade sig utifrån den nya situationen? Om du inte kunde se något konkret exempel på att en situation förändrades kan du försöka föreställa dig om eller hur väl hon hade anpassat sig.*

Svar: Se svar innan. Var inte så många tillfällen där man kunde se hur hon skulle kunnat reagera i klippen.

8. *NPC:er är ju datorprogram som enkelt kan göras till allsmäktiga, allvetande, kapabla att göra vad som helst – upplevde du att Shadowheart hade några begränsningar gällande vad hon kunde göra eller tänka? Var dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, rimliga enligt dig?*

Svar: Jag tyckte hon verkade relativt realistisk där. Hon kändes inte allsmäktig eller kapabel att göra vad som helst

9. *Hur socialt kapabel upplevde du att Shadowheart var? Passade hennes beteende in i den sociala kontext hon befann sig i?*

Svar: Jag tycker hon känns väldigt socialt kapabel. Hennes diskussioner med spelaren kändes som någon i verkligheten skulle kunna ha.

## Red Dead Redemption 2 - Blandade NPC:er

1. *Upplevde du att karaktärerna hade någon individuell personlighet? Vilka personlighetsdrag hade de isåfall? På vilket/vilka sätt uttrycktes deras personligheter?*

Svar: Dem var väldigt mycket individuella personligheter. Alla karaktärerna är olika och reagerar annorlunda mot varandra i olika situationer. Vissa blir arga, andra blir irriterade och några blir rädda.

2. *Upplevde du att karaktärerna uttryckte några känslor? Vilka känslor upptäckte du? Hur uttrycktes dem?*

Svar: Absolut. Deras känslor var väldigt tydliga kände jag. Både genom det dem sa samt kroppsspråk och reaktioner.

3. *Var det något du reagerade på att karaktärerna gjorde någon gång som inte kändes i enlighet med deras karaktär? Om ja –beskriv gärna situationen och varför det inte kändes passande för karaktärerna. Om ja –drog det dig ur upplevelsen av dem som karaktärer?*

Svar: Jag tyckte karaktärerna reagerade på ett realistiskt sätt. De lägger märke till allt från stora till små saker som man sällan ser i spel.

4. *Upplevde du att karaktärerna hade något eller några individuella mål som de strävade mot? Kan du ge exempel på något mål som dem hade? Om du upplevde att de hade mål –hur kommunicerades det vilka mål dem hade?*

Svar: Det känns inte som karaktärerna har något tydligt mål. Dem finns bara. De håller ofta på med något som är rimligt för den dem ska vara, men jag tycker inte det är tydligt vad deras mål i spelet är.

5. *Upplevde du att karaktärerna kunde göra flera saker samtidigt? Om ja –kan du ge något exempel på när du såg dem göra flera saker samtidigt?*

Svar: Det tycker jag verkligen. De kan hålla diskussioner med spelaren samtidigt som dem gör något annat. Exempelvis mannen vid brasan som pratar med spelaren fortsätter sitta och tar det lugnt vid



elden. Samma sak med mannen som hotar spelaren på kullen. Han drar fram ett gevär och hotar spelaren samtidigt som han pratar med honom.

6. *Upplevde du att karaktärerna uppfattade sin omgivning och saker som hände runtomkring dem? Upplevde du att dem också reagerade på dessa saker? Var deras reaktioner rimliga? Ge gärna ett exempel.*

Svar: Absolut. När spelaren hade hoppat runt och rullat i lera och sedan kom nära en NPC så reagerade dem på det. Samma sak som när spelaren inte ens startade en diskussion men bara sprang runt eller kom nära så kunde dem reagera på det.

7. *Om situationerna som karaktärerna befann sig i förändrades –hur väl upplevde du att de anpassade sig utifrån de nya situationerna? Om du inte kunde se något konkret exempel på att en situation förändrades kan du försöka föreställa dig om eller hur väl de hade anpassat sig.*

Svar: Se svaret ovan.

8. *NPC:er är ju datorprogram som enkelt kan göras till allsmåttiga, allvetande, kapabla att göra vad som helst – upplevde du att karaktärerna hade några begränsningar gällande vad de kunde göra eller tänka? Var dessa begränsningar, eller brist på begränsningar, rimliga enligt dig?*

Svar: Jag tycker inte att dessa NPC:er kändes allsmåttiga. Dem kändes realistiska som att dem kunde ha varit andra spelare.

9. *Hur socialt kapabel upplevde du att karaktärerna var? Passade deras beteende in i den sociala kontext de befann sig i?*

Svar: De kändes som sociala varelser som kunde ha diskussioner och säga olika saker. Det var inte generiskt alls och de passade in i kontexten. De kunde interagera med varandra utan att behöva prata med spelaren och det gjorde så att det kändes som att de verkligen levde i den miljö de fanns i.

## Sammanfattande frågor

1. *Var det någon karaktär som kändes mer trovärdig än andra? Motivera gärna!*

Svar: Skulle säga att Shadowheart eller NPC:erna i RDR2 kändes mest trovärdiga. Dem gav en mer genuin känsla och realistiskt beteende.

2. *Var det någon karaktär som kändes minst trovärdig jämfört med de andra? Motivera gärna!*

Svar: Riju tyckte jag inte alls kändes trovärdig. Hon kändes väldigt "NPC:ig" och jag uppfattade inte henne som en jämställd karaktär till spelaren.

3. *Var det någon karaktär som gjorde dig extra intresserad av spelarkaraktärens berättelse?*

Svar: Shadowheart gjorde att man blev sugen på att få se vad hon dolde. Ifall det var något hon dolde då. Efter klippen ville jag se mer för att se vad som skulle hända.

4. *Är det något du vill tillägga?*

Svar: Nej.

# Transkribering Intervju: Deltagare H

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Jag kommer läsa lite innantill här så att vi ser till så att vi får med allting som ska fås med. Hej och tack för att du deltar i denna studie. Denna intervju kommer att beröra NPC:er från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer att få ta del av inspelat material av gameplay från dessa spel, och sedan få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser kring dessa. Du har innan den här intervjun fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten. Har du gjort det?*

D: Ja, det har jag gjort.

*I: Samtycker du till det som står?*

D: Jag samtycker till samtyckesblanketten.

*I: Har du några övriga frågor gällande samtyckesblanketten eller intervjun?*

D: Nej.

*I: Nej, okej. Då har vi lite generella frågor bara här i början. Har du något spel som du spelar lite extra mycket just nu?*

D: Jag spelar Hell Divers 2 väldigt mycket just nu.

*I: Vad är det som gör att du tycker om det lite extra mycket?*

D: Det är inte så komplicerat och jag kan köra det med mina vänner vilket är roligt.

*I: Har du någon karaktär som du minns, som du någonsin har stött på, som du minns att du gillar extra mycket i något spel?*

D: Jag tyckte verkligen om en karaktär från Watch Dogs 1. Som jag ska kolla upp namnet på, en sekund... Jordi Chin. Han var en side character som inte fick så mycket screen time men som var extremt charmig och bra skriven. En intressant karaktär. Han hade mycket djup i en ganska platt värld.

*I: Om världen var platt och han var ganska rund –kändes det som off eller var det passande?*

D: Han var inte så rund asså, det var inte att han var komplex. Han var bara intressant. Det var att när man väl lyssnade på honom som karaktär så blev man intresserad av att veta mer. Det är lite samma sak som med huvudkaraktären. Det finns bra, lite runda, karaktärer men jag tyckte att han var bara så roligt skriven och jag skrattade flera gånger när jag spelade på grund av honom.

*I: Jag har inte hört talas om honom, du får skicka en länk till något klipp sen.*

D: Japp.

*I: Okej. Är vi redo för att börja titta på lite gameplay?*

D: Ja, det är vi.

*I: Jag kommer skicka en länk till dig med en video som är på ungefär fem, sex minuter. Så du ska få titta på den i lugn och ro medans jag väntar. Du kommer få se lite gameplay från en del av spelet där man spelar med en karaktär som heter Riju. Och jag kommer be dig att fokusera på den karaktären när du tar del av materialet. Det är den här karaktären som är fokuset av klippet.*

D: Okej.

*I: Så om du är redo är det bara att klicka på länken jag precis skickade till dig.*

D: Jag ska inte titta efter något specifikt med Riju? Jag ska inte leta nåt eller?

*I: Nej, bara titta på klippet och fokusera gärna på Riju karaktären. Sen när du är klar, så kan du säga till.*

D: Okej. Ska jag bara kolla en gång?

*I: Ja. Du kan komma tillbaka sen under frågorna och titta igenom om du vill, men vi börjar med en gång.*

[00:04:30]

*I: Okej, då har du kollat klart på Zelda-materialet om Riju.*

D: Japp.

*I: Då kommer jag ställa lite frågor till dig angående karaktären. Hur upplevde du Rijus personlighet?*

D: Ganska ytlig och inte så rund, utan rätt platt. Och hon är en väldigt modig tjej som är duktig och är väldigt driven och har ett mål. Hon bryr sig om hennes vänner. Det var det jag uppfattade. Och hon var lite sådär charmig, hon kan liksom skämta till det lite mitt under en strid. Hon är lite sådär... Ja, men charmig liksom. Charming och modig.

*I: Du sa först där att du tyckte att hon var ganska ytlig och icke-rund. Vad menar du med det? Vad syftade du på?*

D: För det fanns bara ett lager av personligheten man som träffade. Det var inte som att man fick en förståelse för flera inre motivationer bakom hur hon agerar eller så. Utan det var verkligen väldigt direkt att "såhär känner jag och såhär agerar jag", medans en rund karaktär kan känna en annan sak än vad de agerar. Och det hade inte hon. Det korrelerade mellan det hon ville göra och det hon lyckades göra eller försökte göra, medans en mer rund karaktär skulle kunna ha en kontrast mellan dem två sakerna på grund av rädsla till exempel eller oförmågan att göra det dem faktiskt vill göra. Eller polariteter i deras motivationer. De kanske vill två olika saker och vet inte riktigt vad de vill göra. Dem är kluvna. Men hon var väldigt direkt.

*I: Appropå vad man känner –upplevde du att Riju uttryckte några känslor?*

D: Ja, några känslor hon uttryckte var väl rädsla lite där när Link var nära på att dö i gameplay så sa hon så här "don't give up" eller någonting sånt. Så en sorts rädsla där. Eller inte riktigt rädsla... Oro! Hon visar en sorts ilska, hon visar en sorts glädje när hon firar att hon skulle hjälpa Link liksom där på slutet.

*I: De här känslorna som du kunde identifiera –på vilket sätt uttrycktes dem känslorna tycker du? Över lag.*

D: Genom hennes ord, om det är det du undrar. Hon visar det genom det hon säger, inte så mycket handlingar eller ansiktsuttryck faktiskt heller. Utan det var mest vad hon sa. Det är väldigt minimala ansiktsuttryck och det var bra skådespelare som jag tror där här förlitade sig på. Man trodde ändå på något sätt på vad hon kände på grund av vad som sades och hur det sades.

*I: Vad det något du reagerade på att Riju gjorde någon gång gjorde så att det kändes som att hon bröt karaktär?*

D: Ja hennes karaktär är väl dem hon är som person. Det kände jag var lite av en kontrast av att hon sa typ "Kom igen nu kör vi, nu ska vi vidare in i grottan" men egentligen så följde hon bara efter Link typ och då hade det varit kanske en mer trovärdig spegling om hon tog initiativet och visar ett sorts autonomt agerande för att jag skulle tro på att hon också vill fram i grottan och att dem samarbetar snarare än att hon bara följer efter var jag går. Sen också att hon inte reagerade på slagen från Link när de stod utomhus. Och det som till och med bröt immersionen ännu mer där var att det var en annan vänlig som stod bredvid som reagerade på det. Så var en sorts kontrast där. Jag kan på något sätt acceptera att hon inte reagerar på slagen om alla reagerar likadant konstant. Men i det här fallet var det att någon annan på hennes sida reagerade på det. Det bröt immersionen lite antar jag.

*I: Med exemplet med grottan där har jag bara en sidofråga. Hade du tyckt att det vore mer i linje med hennes karaktär och den hon är tänkt att vara i berättelsen om hon hade gått in först?*

D: Ja. Eller tillsammans med Link på något sätt. Men gått in först hade varit bra. Sen vet jag inte hur det hade fungerat gameplay-mässigt men det hade varit i linje med hennes karaktär mer, ja.

*I: Upplevde du att Riju hade något mål som hon strävade mot?*

D: Det jag upplevde var att hon var någon sorts arvinge till tronen av någon blix-familj eller kungafamiljen eller någonting och att hon var den utvalda i hennes kontext. Hennes mål var väl att kanske bevisa det. Eller att skydda hennes rike, någonting sånt. Det kändes som att hon ändå var i sin egna miljö i den här världen och inte en invasiv karaktär liksom.

*I: Medan hon försökte uppnå de här målen som du beskrev precis –upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt? Kände du att hon kunde ha flera mål samtidigt eller hade hon bara ett mål som hon fokuserade på?*

D: Det överliggande målet var ju att döda alla fiender och ta sig vidare, men hon var väldigt fokuserad på att döda fiender och kanske inte så fokuserad på typ att elden i eldpusslet skulle sluta spruta. Det var ingenting hon som AI tänkte på verkade det som. Så nej, hon verkade ganska enformig.

*I: Hur upplevde du att Riju uppfattade sin omgivning? Reagerade hon på saker som hände runtomkring henne och sådant?*

D: Jo, hon var nästan för reagerande för det verkade som att hon visste om nästan allt som hände. Hon kunde prata med som en gudsröst under strid att "åh nu kommer tornados" eller "åh nu sköt du den här, nu kan vi gå vidare" när man inte ens ser henne runtomkring. Hon var väldigt medveten om Links omgivning, för att hon skulle kommunicera saker för spelaren men det bröt lite immersionen att hon var för medveten. Ett annat problem var väl kanske att hon inte agerar på den informationen själv. Så hon var väldigt medveten men hon agerade inte på det.

*I: Det var intressant att du sade det här med att hon var medveten om Links omgivning snarare än sin egen.*

D: Exakt. Precis. Hon verkade ju skita i sin egna typ.

*I: Ja för du nämnde också tidigare att hon inte reagerade på när man slog henne till exempel.*

D: Mm, exakt.

*I: Du har redan berört detta lite, men du får gärna utveckla det om du känner att du har något mer att säga. Upplevde du att Riju hade begränsningar eller brist på begränsningar gällande sina förmågor? Både fysiska och mentala. Och där har du nämnt lite det här att du tyckte att hon var lite övernaturligt medveten om saker.*

D: Ja exakt. Precis, där var det en brist på begränsning totalt liksom. Och sen det där med brist på hennes egen uppfattning om sin egen omgivning. Att hon inte var så medveten om att när fiender var nära att inte gå åt det håller utan liksom... Hon verkade bara tänka i kontext "okej nu ska jag attackera fiender" eller "nu ska jag inte göra det". Det verkade bara som hennes djup. Ja, men jag tror att jag har berört det.

*I: Upplevde du att de här begränsningarna, eller brist på begränsningar, var rimliga för hennes karaktär?*

D: Nej, det gjorde jag inte.

*I: Hur upplevde du att Riju anpassade sig utifrån den situationen hon befann sig i?*

D: Någorlunda. Hon reagerade inte på om Link kastade en kruka på henne eller om Link slog henne. När det kom en tornado så såg jag inte att hon sprang iväg. Jag hade kunnat kolla igen i för sig, på det här.

*I: Du får kolla igen. Du får kolla hur många gånger du vill.*

D: Ja. Jag ska kolla på det.

[00:16:05]

D: I strid tycker jag att hon reagerar faktiskt ganska bra nu när jag kollar. Det ser ut som att hon sprang iväg lite när tornadon kom. Också när bossen sen blev nedslagen så sprang hon fram för att fortsätta slå, vilket tyder på någon som är medveten och anpassar sig till sin omgivning. Att: "Nu är bossen i den här kontexten vilket innebär att man som spelare brukar gå fram och spamslå" vilket hon också gör. Sen att hon inte försöker springa genom eld-strålkastarna medans dem är igång är väl ett sätt att hon anpassar sig, med det var inte jättedjupa grejer.

*I: Nu har vi pratat lite om hur hon anpassade sig utifrån de fysiska situationerna. Hur tycker du att hon betedde sig i den sociala kontexten som hon befann sig i –om hon ens gjorde det?*

D: Jag såg inte så mycket av social kontext antar jag. Det man kan säga var att hon var över alla andra. Lite drottning-liknande eller prinsessa eller någonting. Och det var ju ingen annan i konversationen än henne, Link och en till så jag fattade inte riktigt en social kontext. Jag kan kolla igen faktiskt på den...

*I: Det kan också vara ett svar ett du inte fick tillräckligt med info.*

D: Ja, nej exakt. Jag känner inte att det var någon social kontext utan det var snarare så att karaktärerna runtomkring henne var en ursäkt för henne att ha en inre monolog. Det var ingen dialog. Och det är väl trovärdigt i en viss kontext om det skulle vara så att hon är en drottning-liknande karaktär som man inte pratar över. Men det beror väl på kontexten om det hade varit trovärdigt eller inte och jag fattade inte exakt vad kontexten var.

*I: Okej, toppen. Det var det från Zelda. Nu kommer vi att visa material från Baldur's gate 3. Här kommer du få se en karaktär som heter Shadowheart som du gärna får fokusera på och som vi kommer ställa frågor om sen. Det kommer att komma upp en svart ruta med vit text, detta är inte en del av spelet utan visar vad spelarkaraktären väljer att svara eller göra då det inte explicit dyker upp en text i original gameplay så vi har lagt till det i efterhand. Så om det står ett påstående eller fråga i den så är det det Shadowheart svarar på. Har du förstått?*

D: Ja.

*I: Är du redo?*

D: Ja.

*I: Då har jag skickat länken till dig där, så kan du kolla.*

[00:19:32]

*I: Då har du sett klart på lite videomaterial från Baldur's Gate 3 med fokus på Shadowheart. Då kommer jag har lite frågor, där första frågan är: Hur upplevde du Shadowhearts personlighet? Vilka personlighetsdrag tyckte du att hon hade?*

D: Hon verkade som en charmig, ändå ganska mystisk, karaktär som är ganska privat och som inte släppte in bara vem som helst. Och hon verkade ha ett dolt mål kändes det som. Så hon hade dolt någonting för hon kände att det hjälpte henne. Så lite opålitligt, men charmig och trevlig.

*I: Hur väl upplevde du att Shadowheart uttryckte sina känslor?*

D: De känslor hon ville att spelaren skulle se uttryckte hon väldigt väl. Så hon visade ilska, hon visade glädje, hon visade tacksamhet, hon visade oro. Så ja, jag tyckte att hon uttryckte känslor väldigt väl.

*I: På vilket sätt uttrycktes dem tycker du?*

D: Genom hennes ansiktsuttryck, genom hennes tonläge och kroppshållning lite.

*I: Du sa också "de känslorna hon ville att spelaren skulle se" –menar du att det också fanns känslor hon inte ville att spelaren skulle se?*

D: Kanske, precis. Det var mitt intryck.

*I: Vet du vad det var som fick dig att uppleva det?*

D: Det var väl egentligen konflikten mellan henne och den andra kompanjonen visar på att någon har förrått den andra. Eller det finns anledning att misstro den andra från båda hållen. Jag tror det handlade om vilken ras de olika karaktärerna var. Det var en sorts rasism kanske. Och hon verkade vara den självklara karaktären som verkade god. Hon såg mänsklig ut, hon som jag skulle fokusera på, och i min erfarenhet av spel så är det ofta de som verkar enklast dem som har mörkare inre. Det kanske grundar sig i att jag spelat mycket spel och jag kan tänka mig att är en karaktär som har mycket mystiska saker bakom sig. Och hon nämnde också att hon skulle iväg till Baldur's Gate för att träffa någon. Hon ville inte berätta vem det var, vilket jag helt tror på. Det skulle vara en trovärdig karaktär som inte bara släpper in vem som helst på den informationen. Men det visar ju att hon har någonting att dölja och är okej med att dölja saker.

*I: Var det något du reagerade på att Shadowheart gjorde någon gång som kändes som att hon bröt sin karaktär? Vad det något i hennes beteende eller uttryck som drog dig ut ur upplevelsen?*

D: Jag tyckte hon var relativt trovärdig faktiskt, men det jag tänkte på var att när spelarkaraktären slog henne som reagerade hon såhär "Hörru! Var det där meningen?" liksom, vilket är bra att hon reagerar men samtidigt kanske det inte är en jätterimlig respons på att någon faktiskt slog dig och du börjar blöda. Så hon hade en respons men det var lite otrovärdigt att hon inte reagerade med större... Hade hon börjat liksom slåss tillbaka eller så, så hade det varit en mer rimlig respons.

*I: Hade det varit en mer rimlig respons för henne som karaktär eller för vem som helst tycker du?*

D: Jag kan inte säga vem som helst, för vissa karaktärer kanske inte har möjligheten att slå tillbaka och för vissa karaktärer hade kanske ett sånt slag inte ens gjort någon skada på dem. Men för just henne så var det ett kritiskt slag och det kom blod på skärmen, så det verkar som att det borde ha gjort väldigt ont.

*I: Upplevde du att Shadowheart hade något mål som hon strävade mot?*

D: Hon ville gå iväg på sin egna resa igen. Det var hennes långsiktiga mål. Hon ville väl egentligen bort från gruppen. Men sedan var också det där med tad poles, som en inre bomb i deras huvuden som skulle explodera, så hennes mål väl att lösa det. Jag tror också ett mål jag uppfattade var att hon ville få spelarkaraktärens tillit och hamna på spelarkaraktärens goda vägnar. Det var liksom ett mål för

hennes kändes det som när jag kollade på det. Hon var väldigt ensam och tacksam och rolig och det fick mig att vara lite misstänksam.

*I: Hur uttrycktes de här målen uppfattade du?*

D: Hur uttrycktes dem eller hur uppfattades dem – vad menar du?

*I: Du säger att du upplever att hon hade olika mål som hon strävade mot, både långsiktiga och lite mer kortsiktiga –hur identifierade du dem? På vilket sätt uttrycktes dem?*

D: Genom ansiktsuttryck och kroppshållning och ord.

*I: Medan Shadowheart försökte utföra handlingar eller sina mål, både långsiktiga och kortsiktiga – upplevde du att hon kunde göra andra saker samtidigt?*

D: Gud vilken svår fråga...

*I: Kunde hon göra många saker samtidigt?*

D: Ja, det tror jag. Jag upplevde det, med det var ingenting jag såg. Jag upplevde det som att hon hade flera olika mål samtidigt, ett överliggande mål som var att hon skulle hem till Baldur's Gate och träffa sin kompis eller vad det du var, hon skulle till någon. Men också ett kortsiktigt mål vilket var att lösa den här tad pole grejen. Och hon hade ändå båda dem två i åtanke samtidigt, som att hon tänkte på vart hon skulle efter det här. Men det var ingenting jag såg, det var någonting jag kände på hennes karaktär.

*I: Hur upplevde du att Shadowheart uppfattade sin omgivning? Reagerade hon på saker som hände runt omkring henne?*

D: Ja, hon blev ju slagen och där brydde hon sig. Och sen var det också när spelaren hittade saker eller klickade på någonting kunde hon säga "Interesting" eller något liknande. Men väldigt enformigt. Sen tycker jag också att dem bara följer efter spelarkaraktären när man går runt, väldigt grundläggande A\*-algoritm, liksom snabbaste vägen till spelaren. Om dem hade haft sin omgivning i åtanke så hade dem kanske valt andra vägar för att utforska vad de tycker. Om dem liksom ville gå upp på en kulle för att se någon fin utsikt eller någonting sånt. Så i gameplay var dem inte väldigt medvetna. Men sen, när dem var i dialog, så var dem väldigt medvetna om vem som var med i konversationen och vad dem sade. Så där var dem väldigt medvetna.

*I: Hur upplevde du att Shadowheart anpassade sig utifrån den situation hon befann sig i fysiskt?*

D: Inte så mycket fysiskt. Tycker inte hon anpassade sig fysiskt alls.

*I: Upplevde du att Shadowheart hade begränsningar gällande sina förmågor? Både kropp och sinne.*

D: Ja, sinnesmässigt visste hon ju inte vem den andra karaktären var och det fanns en viss misstro mellan dem, men det var inte så grundat i något konkret bevis. Där var det väl en brist i sinnet, i alla fall vad som uttrycktes till spelaren, varför det var en misstro mellan de två karaktärerna. Hon Shadowheart hade kunnat uttryckt mer varför liksom. Och om det grundar sig liksom bara i en känsla av att "den här rasen av folk som hon den där andra var, dem litar vi inte på" då är det ju en brist i



sinnet i sig. Att man har fördomar snarare än att man begrundar sig i om man faktiskt kan lite på den här individen.

*I: Hur tyckte du att Shadowheart betedde sig i den sociala kontext som hon befann sig i?*

D: Hon verkade kalkylerande och smart. Hon var trevlig och charmig och sådär, kanske lite flörtig med spelarkaraktern. Eller rättare sagt så visade spelarkaraktern lite flörtiga vibbar mot henne.

*I: Upplevde du att det passade in?*

D: Jag tror att det är rimligt för spel idag att ha med en kvinnlig karaktär som ser bra ut och att man utforskar dem avenyerna, särskilt i RPG:s. Men det är ju inte jätterimligt. Jag tycker ändå det var bra gjort för det var inte liksom "Nu inleds en romans" bara för att man hintade om att man ville veta mer om dig. Hon sa inte "Ja okej men nu kör vi!" utan hon bad honom att backa liksom och sa att dem kommer säkert att träffas ändå. Och det var väldigt trovärdigt för det kändes som att det var en rimlig respons till att någon man precis har träffat direkt vill börja dejta. Eller jag vet inte...

*I: Då kommer jag att skicka dig en länk till en film från det sista spelet som vi ska titta på. Vi kommer visa lite material från Red Dead Redemption 2. Här kommer du se spelaren interagera med olika NPC:er i världen, i olika situationer. När videomaterialet bearbetades har det lagts till undertexter för att förtydliga vad som sägs i scenerna. Dessa undertexter är alltså inte en del av det egentliga spelet utan är adderat i efterhand för tydlighetens skull. Har du förstått?*

D: Ja.

*I: Är du redo att börja titta?*

D: Ja.

*I: Varsågod.*

D: Tack.

[00:34:08]

*I: Okej, så nu har precis fått titta på lite videomaterial från Red Dead Redemption 2 med lite olika karaktärer som jag har lite olika frågor om. Och vill du gå tillbaka och titta på klippen igen så är det bara att göra det. Hur upplevde du karaktärernas personligheter? Vilka personlighetsdrag hade dem tycker du?*

D: Det var väldigt många karaktärer. Det verkade variera mellan två olika personlighetsdrag när jag kollade på det. Antingen var dem konfrontativa eller så var dem fega. Dem ville antingen distansera sig från problemet eller konfrontera problemet. Dem reagerade olika på samma saker. Vissa var lite varken eller och bara stod kvar när man var taskig mot dem. Men alla var relativt trevliga antar jag, om man var trevlig själv.

*I: Hur väl tycker du att karaktärerna uttryckte sina känslor?*

D: Väldigt bra tycker jag. Det kom fram väldigt bra.

*I: På vilket sätt uttrycktes dem tycker du?*

D: De uttrycktes bra eftersom de uttrycktes med ord, men också med kroppspråk för ibland när dem blev arga så vände dem sig mot spelaren. Men också baserat på deras handlingar –ibland så agerade dem utifrån sina känslor, oftast när dem blev arga eller ledsna. Då agerade dem utifrån det och gick iväg eller tog fram ett vapen eller så slog dem. Till exempel han som blev obekvämt vid elden, som gick därifrån. Han gick därifrån för att han blev obekvämt. Men sen var det en annan person som, när jag gick in i deras område, så drog han fram en pistol vilket speglade vad han sade och kände. Om en person hade bett om att få bli lämnad ifred och dragit fram en pistol så hade det nog fungerat. Men om det var någon som blev arg och hotfull, men sen direkt bara går iväg så hade det inte synkat lika bra mellan handlingar och ord. Att det är två väldigt liknande situationer som ger olika respons kanske har att göra med att karaktärerna har olika personligheter. Men det kanske också berodde på vilken social kontext de utspelade sig i. Den ena var ju inne i en stad där det kanske inte är lägligt att dra fram en pistol och börja hota folk, och den andra var ute i vildmarken när man kanske är mer på sin vakt eller så. Så det beror nog på deras sociala kontext hur de agerade.

*I: Var det något som karaktärerna gjorde som fick dig att känna att dem bröt karaktär? Alltså, var det något i deras beteende eller uttryck som drog dig ut ur upplevelsen av dem?*

D: Faktiskt en av dem. Det var lite kul för att när spelaren gick in och rånade den där affären så sköt ju han. Allt var korrekt och trovärdigt och han bröt inte immersionen eller karaktären. Men sedan kommer man in igen, jag antar senare, och då säger han "I keep a list of thieves in my shop, so don't come here robbing the place". Men det kontrasterade det som precis hade hänt dagen innan för då hade ju han haft en själv däri plus att han hade kommit ihåg vem det var som rånade affären dagen innan, och slog ner en. Så där tycker jag att det bröt lite karaktären hos han som hade affären.

*I: Vad hade du tyckt vore ett bättre alternativ?*

D: Jag antar att det är en affär man vill gå till, så det hade varit taskigt att banna en för livet, vilket egentligen är den mest realistiska responsen. Ett bättre alternativ som ändå tillåter gameplay hade varit att han säger att han känner igen spelaren eller tar fram pistolen direkt eller uttalar en misstanke varpå karaktären kanske viftar bort det. Så signalerar karaktären att han faktiskt kommer ihåg vad man gjorde, vilket var en ganska traumatisk upplevelse som han borde komma ihåg. Så han borde gett en tydligare hint om att han faktiskt kommer ihåg det.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade individuella mål som dem strävade mot? Alltså att varje karaktär hade något de försökte utföra.*

D: Alla karaktärer hade som mål att bevara sig själva. Och det var ju då antingen att dem konfronterade problemet eller springer iväg. Till exempel han som hade affären tog fram en pistol för att försvara sin affär. Killarna som satt vid trädet började slåss för att dem blev arga på en och ville skydda sin värdighet. Han i början satt och försökte läsa tidningen innan man konfronterade honom. Så för många var det inte "speliga" mål utan det var sådana mål man har bara genom att leva och spenderar sin dag. Vissa jobbade antar jag. Det var någon kille som stod under taket när det regnade och sen gick han iväg och hans mål var väl att ta en rökpaus innan han skulle fortsätta jobba. Så det var ju vardagliga mål som jag såg generellt.

*I: Upplevde du att karaktärerna kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Det är en svår fråga för dem har inte lika tydliga mål som de andra exemplen för man lär inte känna dem innan händelsen eller efter, utan man träffar dem bara lite kort. Men ja, han som stod där och pratade med kvinnan, hans mål var väl att lära känna henne. Eller det kanske var hans fru. Jag vet inte. Men sedan, när man konfronterade honom så blev hans mål att konfrontera dig men att samtidigt också ha i åtanke sin fru. Det var inte som att han helt lämnade henne för att slå dig utan han hade ändå i åtanke både gruppen och dig. Han som satt och läste tidningen satt ändå kvar och pratade med spelaren medan han läste tidningen. Så han kunde hålla en konversation medan han satt och läste. Sedan, när man började konfrontera honom – då lade han ihop den och gick iväg. Och dem där på slutet fortsätter göra vad dem gör medan dem hälsar och tittar på spelaren när han hälsar.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna uppfattade sin omgivning och reagerade på saker som hände runt omkring dem?*

D: Det var coolt för det var någon kille som stod under ett tak där och som började gå iväg när det precis hade slutat regna verkade det som. När han började gå iväg så hälsade en dam på honom när han bara gick förbi och han svarade vilket tyder på att hon var medveten om att han gick förbi henne, han var medveten om att hon pratade med just honom och svarade på det. Också att han valde att gå ut från under taket precis när regnet slutade. Det tydde på att han var medveten om vädret vilket var coolt. Och han som satt där vid campingplatsen när man bara sprang runt honom och sedan hukade sig rakt framför honom, han var ju väldigt medveten om att man var alldeles för nära för att vara socialt acceptabelt. Så därmed blev ju han förvirrad och rädd och började gå iväg. Vid den andra campingplatsen blev han medveten om att man började komma för nära så han drog fram ett vapen. Jag tror det är det som spelet gjorde extremt bra, jag har själv spelat det, att NPC:erna är väldigt trovärdiga när det kommer till deras sensorer och att dem kan vara medvetna om sin omgivning. Alla känns som att de har ett medvetande. Det var också en del när spelarkaraktären blev smutsig och NPC:erna behandlade honom annorlunda utifrån det och ifrågasatte hur han såg ut eller undvek att prata med honom. Det visar ju på att dem är medvetna om att man är smutsig och inte bara medvetna om själva världen utan också just dig som spelare. Så dem uppfattar saker väldigt bra i det här spelet.

*I: Detta har du nämnt lite redan, men jag frågar ändå: Hur upplevde du att karaktärerna anpassade sig utifrån sen situation dem befann sig i?*

D: Ofta så var det ju att spelarkaraktären själv skapade de situationer som förändrades. Det var inte några exempel där dem befann sig i en föränderlig situation redan utan det var mer att man skapade dem genom att vara taskig. Men de reagerade konsekvent vilket var bra, och de reagerade också olika vilket är bra. De hade olika sätt att hantera de situationer de befann sig i. Någon person sprang iväg och någon konfronterade.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade begränsningar gällande sina förmågor? Alltså vad dem kunde göra, eller vad de visste om.*

D: Ja de hade trovärdiga begränsningar när det kommer till vad dem visste om.

*I: På vilket sätt?*

D: De är inte alltid medvetna om vad spelarkaraktern vill, vilket är väldigt trovärdigt. Om spelarkarakterns mål var att råna den här butiken så var ju inte han i affären medveten om det förrän spelarkaraktern drog fram pistolen, vilket var en sorts begränsning. Vilket var bra! För annars hade det varit att dem visste mer än vad som var mänskligt. Om jag jämför med Zelda-exemplet så hade vi en kompanjon där som visste om allting som hände spelaren och mitt intryck av dem här karaktärerna var att de inte visste, vilket var väldigt mänskligt och trovärdigt.

*I: Upplevde du att de begränsningar du kunde identifiera var rimliga?*

D: Ja.

*I: Hur tycker du att karaktärerna betedde sig utifrån de sociala kontexter de befann sig i? Nu var det en hel del olika sociala kontexter så om du vill gå tillbaka och titta så är det bara att göra det.*

D: Det var trevligt att de hälsar på varandra när man går förbi. Jag vet att det är så på landet. Och inte bara hälsar på varandra utan hälsar på spelarkaraktern också när man går förbi. Men när man har precis varit taskig mot den där kvinnan och mannen på terrassen, och liksom skrämt dem – mannen som var precis bakom en och som borde ha sett allting händer säger bara "Howdy!" när man går förbi. Om han var mer trovärdigt medveten om sin sociala kontext så hade han fattat att du är förmodligen inte en jättebra person som har gått fram börjat bråka med dem här personerna. I alla fall inte en person man nog vill hälsa på, speciellt på ett trevligt sätt. En själv hade nog helst bara ignorerat spelaren där. Männan som satt under trädet gjorde något coolt vilket var att de båda var en del av konversationen när man pratade med dem. Ibland kunde den ena svara och ibland kunde den andra svara och ibland svarade dem båda. Så man såg att de hade i åtanke var de var i den sociala kontexten antar jag. Sen tänker jag också på när man går runt på gården i slutet och är smutsig. Det var liksom en solig, lugn och fin morgon och det är en del folk runtomkring och när man försöker hälsa på dem så försöker dem bara undvika en medans han som satt lite i utkanten av gården och satt ensam var mycket mer ifrågasättande till hur man såg ut och svarade inte ens på godmorgon. De andra var mer måna om att inte störa lugnet bland de andra på gården. Så på ett sätt är ju också den fysiska kontexten också den sociala kontexten. Hade det varit en mer stökig situation eller inte lika mycket folk runtomkring så hade det kanske varit mer accepterat att reagera mer aktivt typ "prata inte med mig, du är så äcklig!". Men nu höll dem på hästarna en trevligt och lugn ton och vara svävade bort därifrån.

*I: Nu har du fått se karaktärer från tre olika spel och för att hjälpa dig att minnas lite vad det är du har sett så har du ett fint bildcollage där om du vill komma ihåg vad för karaktärer du har stött på. Var det någon karaktär, eller några karaktärer, från något spel som kändes mer trovärdig än dem andra?*

D: Nu har jag ju i åtanke att de NPC:erna från RDR2 grundar sig i verkligheten medans det andra är fantasy vilket jag tror färgar min syn på just den frågan. Jag är mer benägen att tro på en karaktär som grundar sig i vår historia och vår verklighet än dem som har magiska krafter och lever i en annan värld. Mest trovärdig av alla NPC:erna tror jag var han som läste tidningen i RDR2, för han reagerade först trevligt och höll på med någonting. Det verkade som att han hade en rutin. Och sen reagerade han också trovärdigt på att man började bli otrevlig helt plötsligt och flydde därifrån. Men framförallt så kom han senare ihåg en själv. Så han hade ett minne av det som hade hänt. Och när spelaren säger hej andra gången så väljer han att verkligen inte säga någonting utan sa bara hejdå och ville bort från spelaren även fast man var trevlig mot honom. Så han kom ihåg att man var otrevlig förut. Och sen när man blev otrevlig igen så började han springa iväg liksom, för att han tyckte det var så obehagligt. Så

han var nog mest trovärdig för han agerade, sade och såg ut som han kände utifrån den situationen spelaren satte honom i. Shadowheart var en väldigt linjärt skriven karaktär, med olika grenar, men jag såg mer konkreta exempel på affekt hos karaktärerna i RDR2 från spelarens handlingar och den situation de befann sig i jämfört med Shadowheart.

*I: Var det någon karaktär som gjorde dig mer intresserad av spelets eller spelarkaraktärens berättelse?*

D: Ja, det var väl Shadowheart. Jag tyckte att Shadowheart var den bäst narrativt skrivna karaktären. Jag ville ta reda på mer om henne. Hon hade något att dölja medans Riju kändes som en väldigt självklar karaktär som sa exakt det hon tänkte till Link. Det var en väldigt platt karaktär medans Shadowheart var djup. Hon hade historia som jag inte ens fick reda på vad det var, men jag fick reda på att det fanns en historia. Hon var heller inte helt öppen med sina motivationer för vad hon sen skulle göra i Baldur's Gate, vem hon skulle träffa, varför hon inte litar på den andra kompanjonen. Det var mycket sådant som fick mig att vilja veta mer. Utav alla de här karaktärerna så hade jag helst velat läsa på en wiki om just Shadowheart.

*I: Vad det någon karaktär som du tyckte var minst trovärdigt jämfört med de andra?*

D: Riju tycker jag.

*I: Varför?*

D: För att jag tror att det var meningen, när man skrev henne, att man inte ville göra en komplex karaktär för det är lite så Nintendo gör. Men hon var den typiska hjälten och berättade för Link väldigt konkret vad hon kände och vad hennes mål var genom att säga det explicit. Hon var också ganska allvetandes. Hon visste exakt vad som hände när man spelade hela tiden och kommunicerade genom en icke-diegetisk röst till spelaren, vilket inte är trovärdigt om hon inte är en gud. Och det kommunicerades inte att hon var det, utan hon verkade ändå vara grundad i deras verklighet.

*I: Är det något du vill tillägga?*

D: Nej.

*I: Då vill jag tacka dig för att du har deltagit i denna studie. Om du har några frågor eller tankar om studien i efterhand får du gärna kontakta oss framöver. Skulle det vara okej om vi kontaktar dig om vi skulle vilja följa upp eller be om något förtydligande på någon fråga?*

D: Absolut.

*I: Toppen. Tack och hej!*

D: Hejdå!

# Transkribering Intervju: Deltagare I

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Tack så mycket för att du deltar i den här studien. Den här intervjun kommer beröra NPC:er från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer få ta del av inspelat material av gameplay och utifrån de kommer du få tillfälle att dela med dig av dina upplevelser kring dem. Du har innan denna intervjun fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten. Har du gjort det?*

D: Ja.

*I: Samtycker du?*

D: Ja.

*I: Har du några övriga frågor innan vi börjar?*

D: Nej.

*I: Då tänkte jag börja att fråga om det är något spel som du spelar extra mycket just nu?*

D: Just nu har jag spelat ett spel som heter Helldivers 2 och ett spel som heter Balatro.

*I: Det här kan vara från vilket spel som helst, minns du någon karaktär som har fastnat hos dig ifrån ett spel. Eller som du gillat extra mycket?*

D: Ja.

*I: Vilken karaktär?*

D: Jag minns Roach från Call of Duty: Modern Warfare 2. Jag minns karaktärer som Spyro från Spyro-spelen. Där kommer jag också ihåg mullvaden, minns inte vad han heter tyvärr.

*I: Varför tror du att du kommer och tänka på exempelvis Roach nu? Varför fastnade den karaktären?*

D: Jag tror att det var ett av de första spelen som hade en typ av filmisk påverkan på mig. Det kändes som att jag upplevde något som... Det var en ganska hög step-up i dramatik jämfört med de typ av spel jag hade spelat tidigare. Vad var jag då, 13? Det är ändå ganska tungt för den åldern tror jag. Det blev ett intryck.

*I: Då tänker jag att vi ska börja kolla på lite videomaterial. Då kommer vi börja med gameplay från Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Det är en sektion av spelet där man spelar med en karaktär som heter Riju. Så man spelar som Link men Riju är med en. Du kommer få kolla på ett klipp med utvalda delar av den här karaktären och det enda jag egentligen vill be dig är att fokusera på henne. Du kommer förstå vem det är, det är hon som är i början av klippet. Är du redo att kolla?*

D: Jag är redo.

*I: Då kör vi.*

*[00:09:10]*

*I: Då har jag lite frågor om Riju. Hur upplevde du hennes personlighet?*

D: Typ driven av ära. Lojal? Lite glimten i ögat, lite busig. Och rak. Jag var alltid lite misstänksam. Det kändes på något sätt som att hon eventuellt kunde vara ond. Det vet jag inte exakt varför. Jag försökte tänka på det under tiden, lista ut varför jag inte helt litat på henne. Men jag litade inte på henne.

*I: Upplevde du att hon uttryckte några känslor?*

D: Inte väldigt starkt. Det var när byn blev attackerad och när det kom tornados. Då kändes det som att hon än så länge hade varit väldigt militärisk, men när det hände kändes det som att hon mer bytte till en empatisk sida inom sig själv. Då upplevde jag att en känsla av ångest, panik eller misslyckande av att inte försvara sin egen stad, den märktes av. Sedan ibland så kändes det som att hon bara var på lite kul, bra humör.

*I: Så det kom ändå fram några känslouttryck?*

D: Mm.

*I: På vilket sätt skulle du säga att hon uttryckte de här känslorna?*

D: Jag reagerade mest på röstkådespelningen tror jag. Jag lade märke till att under många dialoger när det var närbild på hennes ansikte så händer det inte så mycket. Det finns vissa nyanser som leder i rätt riktning men det går inte att hämta all data från ansiktsuttrycket kände jag. Men det blir en kombination. Jag undrar också om det var därför jag kände att det var svårt att lita på henne för det finns en liten mis-match mellan att det är en ganska informationsrik eller ganska varierad röst och sedan så hände det inte jättemycket i ansiktet. Jag undrar om det kan ha varit det som gör att man inte riktigt helt... Sedan har jag inte spelat så mycket Zelda-spel. Annars kanske man är vanare med det sättet att kommunicera karaktärer på. Men sedan är det också ganska vanligt inom datorspel överhuvudtaget, speciellt för längre sedan när man hade helt stilla ansikten och röstkådespelare.

*I: Tolkar jag dig rätt att det främsta uttrycket för känslor var rösten och de inspelade rösterna?*

D: Ja, sen tycker jag det var väl gjort att hon har en distinkt och tydlig stil i sitt rörelsemönster i hur hon reagerar och vad hon gör. Men det är mer kanske kopplat till karaktären än känslor.

*I: Hade hon lite personlighet i sitt rörelsemönster?*

D: Ja, det skulle jag säga.

*I: Var det något du reagerade på att Riju gjorde där det kändes som att hon bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Jag tycker inte det för det här var ju liksom min resa för att förstå karaktären. En karaktär kan ju alltid vara komplex. Till en början kände jag kanske att hon var lite mer egen och driven av egna motivationer och på slutet var det mer att hon ville samarbeta med Link. Det var ju mer en resa än att det kändes konstigt att hon gjorde det till slut. Så det var ingenting jag reagerade på.

*I: På tal om egna motivationer –Upplevde du att hon hade ett mål som hon strävade mot?*

D: Ja, det tycker jag. Det var lite otydligt exakt vad målet var från början. Men det här är en karaktär som på något sätt har uppdrag att skydda det här området, och det är hennes mål. Det varierade lite men det var ett stort övergripande mål.

*I: Upplevde du att Riju kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Vad menar du med göra saker?

*I: Så hon hade det här övergripande målet. Skulle du säga att hon kan göra flera saker samtidigt som hon försöker uppfylla det här målet? Eller de mindre målen.*

D: Ja. Det var bra att det fanns gameplay-sektioner där man ser att hon interagerar med Link medan de fightas. Under de delarna så känns det som att, där finns ett mål att bygga ett band med Link. Det hade varit en annan karaktär om hon bara hade hållt sig för sig själv när de stred. Nu känns det ändå som att i målet att skydda det här området så finns ett undermål att hon vill bygga ett band med Link. Sedan kände återigen att det var lite osäkert av vilken anledning exakt. Om det bara var för att han var bra på att hjälpa till, eller om det fanns någon annan anledning. Just det, de kände till varandra från tidigare. Det vet jag inte exakt vad det innebär. Men när den dialogen kom igång så trodde jag att hon var en boss som Link skulle slåss mot. Men det hade också varit ett konstigt sätt att introducera en boss med att hon misslyckas att träffa sin måltavla, inte särskilt hotfullt.

*I: Så du kände ändå, lät det som, att hon kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Ja.

*I: Hade du något exempel på det?*

D: Jag kände att det var att hon kunde strida samtidigt som hon byggde ett band med Link, det är mitt konkreta svar.

*I: Hur upplevde du att hon uppfattade saker som hände i hennes omgivning?*

D: Relativt väl. Det verkade som att hon reagerade på när Link kastade tunnan på henne, sedan verkade det inte hända något när man attackerade henne med svärdet, men det är game-design val mer än något annat. Hon verkade vara en del av världen.

*I: De här sakerna som hände runt omkring henne, hur upplevde du att hon reagerade på dem sakerna?*

D: Lite lättamt kanske. Nu säger det här emot lite det jag precis sa om att hon var en del av världen. Men jag kom att tänka på nu att det kändes också lite som att hon inte riktigt upplever att hon befinner



sig i en hotfylld situation ibland. Det kan vara att det är ganska lättsamma reaktioner. Sedan är ju Zelda ett nintendospel så det kanske inte ska vara överdrivet dramatiskt. Men ibland kunde det kännas som att hon säger att hon behöver hjälp och då kändes det mer som en instruktion till spelaren än att det är hennes naturliga reaktion typ.

*I: Så de reaktionerna du såg, om vi generaliserar det, kändes de lite lättsamma för situationen?*

D: Ja.

*I: Om situationen för henne förändrades, hur upplevde du att hon kunde anpassa sig efter de förändringarna?*

D: I cutscenes så kändes det mer dynamiskt. Där introducerades information som exempelvis: "Åh nej, tornados" eller "Åh nej, eld" eller "Åh nej, boss". Men jag skulle säga att det kändes som att hon genomgick en resa under tiden och då innebär det att man måste reagera på omvärlden, så det uppfattade jag att hon gjorde.

*I: Tolkar jag dig rätt att hon anpassade sig till en viss gräns?*

D: Till en viss gräns, ja.

*I: NPC:er är ju datorprogram som kan göras allsmäktiga och man kan programmera de att göra exakt vad man vill men det finns i begränsningar i karaktärerna. Upplevde du att Riju hade begränsningar gällande sina förmågor, vad hon kan göra, vad hon kan tänka?*

D: Det blir ju alltid svårt när en pjäs behöver vara en del av ett satt narrativ. Speciellt inom datorspel så innebär det ju att om man misslyckas, då prövar man bara igen. I en film till exempel så händer inte samma sak, filmen börjar inte om om något jobbigt händer. Under klippets gång, då känner jag mig investerad och intresserad av "hur utvecklar sig det här?" men samtidigt har man spelat spel tidigare och vet att i det här fallet hade det inte kunnat hända något annat. På det sättet känns det begränsat.

*I: Kändes det inte som att hon kan göra vad som helst?*

D: Nej, exakt. "Ni ska besegra bossen tillsammans". Hon kan ju inte dö till exempel. Eller om hon gör det, man skulle försvara henne verkar det som, då börjar det bara om. Så det finns en begränsning.

*I: Tycker du den begränsningen känns rimlig?*

D: Ja. Det blir en väldigt stor fråga känner jag.

*I: Du kan tänka mer på henne som karaktär, om vi avgränsar lite. Känns hennes karaktärsbegränsningar rimliga?*

D: Jo men det tycker jag. Det finns en bestämd väg för hur hon ska vara. Då kan hon inte variera så mycket i det för att hon ska passa in på det här narrativet. Och då gör hon det.

*I: Hur socialt kapabel upplevde du att Riju var i klippet?*

D: Hon verkade interagera med de karaktärer som man fick se. Det kändes som att hon var en social spelare. Sen är det alltid svårt. Man vet inte om karaktären följer efter en, om man hade gått till ett område där det finns andra NPC:er, hade de interagerat då? Troligen inte, jag vet inte. Men i det klippet som jag fick se så uppfattade jag henne som att hon hade en social personlighetsdrag. Om man ska social NPC vet jag inte om det är samma sak.

*I: Tyckte du att hennes beteende i de sociala kontexter hon befann sig i kändes passande?*

D: Ja. Det blir ju lite konstigt att vissa dialoger är läten för det blir lite skillnad men annat än det, ja.

*I: En lite följdfråga på just den grejen. Var det något som du skulle säga drog dig ur upplevelsen på något sätt?*

D: Jag tror kanske det på det här komprimerade klippsettet, jag tror det hade varit annorlunda i spelet för då är det såhär: "Det här är en jättekort sekvens, vi behöver inte ha en cutscene för det för det var fem sekunder". Men på grund av att det nu kommer i rad med allt det andra så blir det lite konstigt.

*I: Då tänker jag att vi ska kolla på lite material från Baldur's Gate 3. Här kommer du få se en karaktär som heter Shadowheart, det är henne du ska fokusera på. Hon kommer vara instängd i en låda i början, så det vet vem det är. Det kommer komma upp en svart ruta med vit text ibland, det är inte en del av spelet men det har lagts på i efterhand för att tydliggöra vad spelaren väljer att svara. Spelaren får olika svarsalternativ, så den texten är det som Shadowheart kommer svara på. Är du redo att kolla?*

D: Jag är redo.

*I: Grymt, då kör vi.*

[00:33:23]

*I: Hur upplevde du Shadowhearts personlighet?*

D: Inte timid men återhållsam, hemlighetsfull, vänlig men på ett respektbaserat sätt. Inte bara för vänlighetens skull.

*I: Skulle du säga att det var de personlighetsdragen du plockade upp främst?*

D: Ja, jag tycker egentligen att man fick en ganska bred personlighetsbild. På den tiden som man får nu och utan resten av kontexten så tycker jag ändå att det är en ganska komplex karaktärsbild. Fler personlighetsdrag känns som sårad, krigisk och självcentrerad.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Ja.

*I: Fick du en känsla för vad det handlade om på ett ungefär?*

D: Ja, men av någon anledning är det väldigt viktigt för henne att antagligen, ta med den artefakten som hon har med sig till någon person. Det känns som medvetet undanhållet uppdragsmål egentligen men hon har en väldigt tydlig riktning. Hon ska någonstans.

*I: Hur upplevde du att hon uttryckte känslor, och vilka känslor?*

D: Här tycker jag vi får en ganska komplett bild av ett ändå hyfsat välarbetat ansiktsuttryck. Voice acting och rörelser också. Det finns många känslor hela tiden, det finns mycket ilska, försiktighet och stress. Överlevnad är ett submål men inte för sin egen skull, vilket går emot det självcentristiska personlighetsdraget. Men hon har uppenbarligen ett uppdrag som känns viktigt.

*I: Det låter på dig som att du tyckte att hon uttryckte känslor.*

D: Det här är ju lite mer komplexa dialoger än i det förra exemplet så det blir ju väldigt många små känslor på kort tid. Speciellt i den sista sekvensen så var många känslor som bara är reaktioner på vad spelarkaraktern säger.

*I: Tyckte du att Shadowheart kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Ja. Man fick inte se lika mycket klipp på henne i gameplay, det känns som det var mest cutscenes, även om cutscenes är gameplay på ett sätt i Baldur's Gate. Men i varje social situation så agerar hon på flera olika sätt och det händer flera saker samtidigt. Det är inte bara att hon står där och väntar på att karaktären ska gå vidare utan hon är en del av det som händer.

*I: Det tar mig ganska bra in på nästa fråga: Upplevde du att hon uppfattade sin omgivning och saker som hände i den?*

D: Det tyckte jag, det verkade som det. I varje cutscene så verkar det som att hon reagerar ganska noggrant på varje karaktär. Det är inte bara att spelarkaraktern finns där utan det är också... Vad hette hon?

*I: Lae'zel.*

D: Lae'zel till exempel. Det känns som att hon är uppmärksam på sin omgivning. Den lilla sekvensen där spelaren attackerar henne och hon reagerar ganska blasé på att få ett kritiskt slag men hon reagerar ändå.

*I: Följdfrågan på om hon uppfattar omgivningen är ju om hon reagerar på saker som händer och där hade du ju ett exempel.*

D: Precis. Hon reagerar ju jättemycket på vad karaktären säger. Så det gör hon absolut.

*I: Var det något du reagerade på att hon gjorde som kändes som att hon inte var i enlighet med sin karaktär eller bröt karaktär?*

D: Nej. Hon kändes väldigt mycket som en karaktär. Det var ingenting jag tänkte på.

*I: Om situationen förändrades, upplevde du att hon anpassade sig efter den förändrade situationen?*

D: Det tycker jag. Det är återigen det här med reaktioner på vad spelaren säger. Varje sekvens känns det som att hon anpassar sig.

*I: Nu kommer den här frågan om begränsningar igen. Eftersom att man kan få NPC:er att göra exakt allt, upplevde du att hon hade några fysiska eller mentala begränsningar gällande sina förmågor?*

D: Jag tycker den är svår att svara på. Jag upplevde inte det men det var inte heller så mycket sekvenser där man får se henne in action. Hon är ju väldigt icke-begränsad på hur hon kan reagera på spelarvalen i dialoger. Så på det sättet så känner jag att hon känns väldigt icke-begränsad. Det har inte med NPC:er att göra men storymässigt känns det samtidigt som hon befinner sig på en plats där hon inte har ett val, utan att hon måste följa med spelarkarakteren om hon vill överleva. Hur spelarkarakteren reagerar verkar vara en annan sak. Så hon är begränsad på det sättet.

*I: Kändes de brister på begränsningarna och den begränsningen du nämnde, kändes det rimligt?*

D: Det tycker jag.

*I: Hur socialt kapabel tycker du att Shadowheart är?*

D: Väldigt.

*I: På vilket sätt? Varför tycker du det?*

D: Jag tolkar det som möjligheten att reagera på sociala situationer snarare än att någon är trevlig. Hon reagerar mycket på vad spelaren säger och hon påpekar andra karaktärer i situationen. Det väldigt korta sekvenser där man såg dem i rörande gameplay, men det hade varit lite intressantare om hon hade interagerat med de andra karaktärerna då också. Det verkade som att hon bara interagerade lite med spelarkarakteren, men det är lite för lite data där.

*I: Sättet hon betedde sig under de sociala kontexterna hon befann sig i, kändes de passande?*

D: Ja. Det kändes i enlighet med hennes karaktär.

*I: En liten följdfråga på det där om man tolkar socialt kapabel som trevlig, hur tycker du i så fall? Om man skulle se det från sättet att en socialt kapabel människa är en trevlig person, hur tycker du i så fall att hon beter sig?*

D: Hon är ju uppenbarligen rasistisk mot Githfolket av någon anledning som man inte har särskilt mycket kontext av. Det anser ju jag från mitt perspektiv att det är otrevligt. Sen så är hon väldigt hemlighetsfull och återhållsam, men det är också förklarligt i den aspekten att de befinner sig i en värld där det handlar jättemycket om överlevnad. Hon verkar inte ond. Hon verkar bara vara en produkt av omständigheter som har varit jobbiga typ och sen inte har prioriterat att vara trevlig utan att prioritera lite det här självcentristiska.

*I: Då tycker jag att vi går vidare med det sista exemplet. Det är material från Red Dead Redemption 2. Här kommer du inte få se en specifik NPC utan här kommer spelaren interagera med massa olika NPC:er. Så du får gärna försöka fokusera, inte fokusera så mycket på vad spelarkarakteren gör utan*

*mer på de olika NPC:erna som spelarkaraktären interagerar med. Här har det också lagts på undertexter, det är inte en del av spelet utan det är bara för att göra det tydligare vad som sägs. Är du redo att titta?*

D: Ja.

*I: Då kör vi.*

*[00:53:08]*

*I: Hur upplevde de här olika karaktärernas personligheter?*

D: Jag tycker det är jätteimponerande. Utifrån vad som är möjligt så känns det som att alla är så mycket en del av den världen de är i som det går. Kanske lite monokroma personlighetsdrag men inte på ett konstigt sätt. Det känns inte som att alla är samma person, det känns som att alla är rätt lika. Alla reagerar också på väldigt naturliga sätt så det känns bra ändå.

*I: Upplevde du att karaktärerna uttryckte några känslor?*

D: Ja.

*I: Vilka känslor såg du?*

D: Irritation, förvåning, avsky. Lugn om man kan säga det som en känsla. Vardagligt.

*I: På vilket sätt uttrycktes de här känslorna skulle du säga?*

D: Man ser inte så mycket ansiktsuttryck så där skulle jag inte säga så mycket. Utan mer kroppsspråk, röst och ordval kanske.

*I: Vad de väljer att säga och hur de säger det och kroppsspråk?*

D: Ja precis. Och kroppsspråken kan ibland inte ha 100% synkning med röst men det är tekniska begränsningar.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade individuella mål de strävade mot?*

D: Det känns som att deras individuella mål var bara att leva sina liv. Det tycker jag är ett riktigt mål. Tänker man på hur många spel som helst, till exempel vakter i World of Warcraft, så känns det inte som att de har ett eget liv utan de bara står där. De har kanske ett mål som är att skydda staden, men att ha målet att leva sina egna liv tycker jag är ett mål ur ett spelperspektiv.

*I: Blir svaret på frågan att de har mål och att dessa mål var att leva sina egna liv?*

D: Exakt.

*I: Upplevde du att de här olika karaktärerna kunde göra flera saker samtidigt? Medan de levde sina egna liv.*

D: Ja, eller i alla fall att de kunde anpassa sig. Eftersom man sällan följer en karaktär under en längre tid så vet man inte om det är det mönstret de har. Men jag uppfattar det inte som så. Jag känner att de kan göra flera saker samtidigt, lite som en människa i sin vardag gör flera saker samtidigt. Till exempel så var det någon man och kvinna som bara stod och pratade med varandra på någon altan. Sen kom spelaren upp och då har de sin sociala situation samtidigt som de försöker reagera på spelarens närvaro. Sen verkade de inte ha en uttalad dialog mellan mannen och kvinnan men det känns som att man extrapolerar som spelare än att det faktiskt behöver vara där.

*I: Var det något du reagerade på att karaktärerna gjorde som kändes som att de bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Det var butiksägaren, som typ blir mördad mer eller mindre, och sen nästa gång bara ger en liten varning. Han reagerade lite konstigt. Annars nej, det kändes som alla hade väldigt naturliga reaktioner. Det blir ju ganska extremt för karaktären betar sig ju som man inte gör i vanliga fall. Men det känns som att NPC:erna ändå till slut har den naturliga reaktionen, bara att det kan finnas en liten fördröjning på hur snabbt det kommer.

*I: Skulle du säga att det exemplet med butiksägaren drog dig ur upplevelsen?*

D: Lite. Eller snarare att det blev tydligare eftersom resten av karaktärerna reagerade så väl. Det kändes som att det var den mest extrema interaktionen men det hade den minsta effekten. Han som klippet börjar med, när man bara följer efter den här gubben, så känns det som en väldigt distinkt tydlig, ganska extrem reaktion som är väldigt naturlig. Det var bara för att man följde efter honom. Det känns som nivån inte var samma för karaktären som blir mördad.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna kunde uppfatta saker som hände i deras omgivning?*

D: Mycket väl. De reagerade mest på spelaren, men det får en att tro att de reagerar på samma sätt gentemot andra NPC:er. Det är mycket av det som krävs bara för att det ska kännas som att det är en komplett värld.

*I: Kändes de reaktionerna på saker som hände runt omkring dem som rimliga?*

D: Ja.

*I: Det här har du vart inne lite på: Om situationen förändrades på något sätt, anpassade sig NPC:erna?*

D: Ja. Jag tycker det tydligaste exemplet är han som satt vid sitt tält och ville vara ifred. Han varnade spelaren att man kom för nära och därför reagerade han på ett visst sätt. Det känns som att om man hade fortsatt att gå emot honom så hade det slutat annorlunda. Så känns det med alla karaktärer – om man hade agerat annorlunda så hade de reagerat annorlunda. Så det känns som att de anpassar sig väldigt bra.

*I: Upplevde du att de här karaktärerna hade begränsningar gällande sina förmågor gällande vad de kunde tänka och göra?*

D: Det är naturligt men det känns också som att deras reaktioner är typ fight or flight. De är ju de primitiva naturliga reaktionerna. De är begränsade på ett högre komplext plan, vilket verkligen är okej.

*I: Min följdfråga på det är om de begränsningarna kändes rimliga?*

D: Ja, det känns dem.

*I: Tycker du att de här karaktärerna är socialt kapabla?*

D: Ja, det upplevs som det. Mannen som satt vid tältet – när man bara börjar gå nära honom så hotar han en, till skillnad från andra karaktärer som sitter och låtsas som ingenting och bara säger att man är för nära. Så det spannet gör att det känns att det finns en social bredd. På det sättet så känns det som att karaktärerna är socialt kapabla. Det får det hela att kännas dynamiskt.

*I: Tycker du att deras beteende i den sociala kontexten de befinner sig i är passande eller opassande?*

D: Förutom butiksägaren så var det passande. Han stack ut där. Man borde kanske ha lite starkare reaktion. Men det kanske är vardag för honom, vem vet. Han kanske blir mördad var och varannan dag.

*I: Då tänker jag att vi ska kolla på ett litet bildkollage här. Då har du fått sett karaktärer från de här tre spelen. Riju från Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Shadowheart från Baldur's Gate 3 och flera olika NPC:er från Red Dead Redemption 2. Var det någon karaktär eller exempel som kändes mer trovärdigt än de andra?*

D: Det är lite svårt att jämföra. Jag tycker man kan jämföra Riju och Shadowheart ganska rakt av. Där känner jag att Shadowheart har en högre trovärdighetsfaktor. När det kommer mellan Shadowheart och olika NPC:er, då är det en annan grej. De reagerar ju väldigt verklighetstroget utifrån deras lilla interaktion. Så jag skulle nog säga Riju minst verklighetstrogen, jag tror nästan Red Dead Redemption mest verklighetstrogen.

*I: Om vi omformulerar så det inte är verklighetstroget utan trovärdigt. Men svaret hade kanske ändå varit samma?*

D: Jag tror svaret är detsamma.

*I: Varför kände du att NPC:erna i Red Dead var mest trovärdiga, med den här brasklappen då?*

D: Precis. De aspekter som jag tänker på spontant är dels att dem är minst fantastiska, alltså som i fantasy. Det är den mest lika vår verklighet, och situationer som man har själv upplevt. Den kommer också undan lättast för att den inte försöker återspegla en privat relation mellan två människor utan den återspeglar mer bara reaktion. Dens minne behöver inte vara mer än plus minus. "Har den här karaktären varit jobbig mot mig, då reagerar jag så här. Har den varit snäll, då reagerar jag så här". Med de andra två måste man mer likna med en personlig relation, det är svårare.

*I: Du nämnde Riju som minst trovärdig av de här exemplen. Varför tror du att du kände så?*

D: Jag upplevde henne som mest statistiskt. Känns som att hon anpassade sig minst. Då känns det mindre trovärdigt. För då känns det som att det alltid kommer hända samma sak. Då är det inte verkligt.

*I: Nu har jag en fråga om spelarkarakterens berättelse i de här tre spelen. Var det någon karaktär som gjorde dig extra intresserad av just spelarkarakterens berättelse?*

D: Inte särskilt. I det fallet tror jag nästan Link från Zelda. Jag undrar om det har lite med karaktärsanpassning att göra. Jag vet att de andra två karaktärerna där jag hade kunnat anpassa den mer efter vad jag hade velat spela som. Eftersom de inte matchade det som jag ville, så kände jag att det här är någon annan. Men i Links fall så är det så här, Link ser likadan ut. Det kändes mest som att det var jag som spelade då, medan de andra kändes mer som att jag tittade på någon annan. Då känner jag en större koppling till den som jag tänker att jag spelar som.

*I: Frågan var ju om det var någon av karaktärerna som gjorde dig mer intresserad av spelarkarakterens berättelse. Men jag förstår att det kan vara en kombination av olika faktorer. Men då kanske det handlade mer om hur spelet är uppbyggt än Riju i den situationen, lät det som?*

D: Ja, okej. Om man tänker om lite så, den spelarkarakteren som jag kanske helst är intresserad av utifrån den andra NPC:n, då är det kanske från Baldur's Gate. Där känns det intressant, då hade jag velat se, hur hade mina val påverkat situationen. Ja.

*I: Men det var två intressanta svar från olika perspektiv. Då kommer en väldigt bred fråga nu på slutet. Är det något du vill tillägga som du har känt att du vill säga? Det kan handla om vad som helst av allt vi har pratat om. Är det något du vill tillägga innan vi avslutar intervjun?*

D: Tror inte det. Tror det är bra så.

*I: Då får jag tacka jättemycket för att du har deltagit i den här studien. Om du har några frågor eller tankar i efterhand så får du gärna kontakta mig eller Tova framöver. Sen så tänkte jag också fråga om det är okej om vi kontaktar dig ifall vi kanske undrar något över det du har svarat, eller vill följa upp på något?*

D: Ja.

*I: Toppen. Då stoppar jag inspelningen.*



# Transkribering Intervju: Deltagare J

I = Intervjuare

D = Deltagare

*I: Då vill jag börja med att tacka för att du deltar i den här studien. Intervjun kommer att beröra NPC:er från tre stycken narrativt drivna spel. Du kommer få ta del av inspelat gameplaymaterial och sedan få tillfälle att prata om dina upplevelser kring det du precis har sett. Du har innan den här intervjun fått möjlighet att läsa igenom samtyckesblanketten. Har du gjort det?*

D: Yes.

*I: Samtycker du?*

D: Ja.

*I: Har du några övriga frågor innan vi börjar?*

D: Nej.

*I: Då tänkte jag börja att fråga, har du något spel som du spelar extra mycket just nu?*

D: Just nu så spelar jag Baldur's Gate. Jag har inte blivit klar med det än för att jag tycker att jag ska kamma igenom allt. Så jag har så många timmar men jag är fortfarande på akt 1. Så det är det jag kör mest just nu, men det var rätt längesedan jag spelade, för att det är mycket annat som pågår.

*I: Det här kan vara från vilket spel som helst, är det någon karaktär du har stött på som du gillat extra mycket eller som har fastnat hos dig?*

D: Ja. I Baldur's Gate så tycker jag, jag håller på att köra en playthrough nu som Asterion. Jag gillar honom mycket. Han är väldesignad. Utöver det skulle jag vilja säga... Jag har spelat Borderlandsspelen ganska mycket, och jag gillar Flack en hel del. Det är en robot. Han är skön. Från Borderlands är det en annan karaktär som jag inte spelat som men som är med. Tiny Tina, hon är koko. Hon är fucking galen.

*I: Vad tror du är anledningen till att du nämner just de här karaktärerna, varför har just dem fastnat hos dig?*

D: Ja, just Asterion gillar jag nog mer bara för att han är en väldigt nyanserad karaktär som har många lager, det tycker jag är väldigt kul när folk lägger tid att göra lite mer komplexa karaktärer. Med mycket att klura ut. Han är också en väldigt skadad människa. Jag tycker det är spännande. Bara allmänt, psykologi tycker jag är väldigt spännande och har läst mycket om. Så det tycker jag är väldigt kul. Just Flack, man får ju inte jättemycket story om honom, eller om hen rättare sagt. Men jag gillar hen väldigt mycket för att det är en tidig icke-binär karaktär och det var också väldigt roligt att spela som hen för att... Rolig karaktär att spela som egentligen. Jag tyckte också att det var ganska skönt att det fanns alternativ när man inte riktigt var en man eller kvinna också, det var väldigt nice. Att bara få vara en cyborg. Tina gillar jag mer bara för att hon är fucking galen, hon är koko. Hon är en, jag tror att hon är typ 13 eller tolv eller något sånt där och bombexpert och lite skruvad. Samma sak där, jag

tycker det är lite spännande med psykologi och lite trasiga karaktärer, plus att hon har så stört mörk humor och det tycker jag är väldigt roligt. Jag tror att humor är mycket i det, Asterion är också väldigt sarkastisk och det tycker jag är väldigt kul.

*I: Kul också att du spelar Baldur's Gate så mycket, det är faktiskt ett av spelen som vi kommer börja med nu. Så jag kommer börja att visa lite material från Baldur's Gate 3. Du kommer se en karaktär som heter Shadowheart som du kommer få fokusera på under den här videouppspelningen. Det kommer ibland komma upp en svart ruta med vit text, det är inte en del av spelet men det är bara för att förtydliga vad spelarkaraktären väljer att svara eller göra. Så det är pålagt i efterhand för att du ska ha lättare att se vad Shadowheart svarar på helt enkelt. Är du redo att kolla?*

D: Fett redo.

*I: Då kör vi igång.*

[00:11:01]

*I: Då har jag lite frågor om hur du upplevde Shadowheart. Tänkte börja med att fråga hur du upplevde hennes personlighet?*

D: Jag skulle säga att hon är väldigt principfast och försiktig. Skulle jag säga. Man märker ju att hon är väldigt hemlighetsfull. Man märker att det är ett känsligt ämne med artefakten och allt personligt. Det är känsligt liksom. Jag försöker att hålla det till det man såg och inte mina egna upplevelser.

*I: Du får dela med dig av dina egna också om du har spelat tidigare?*

D: Ja, alltså i mina upplevelser, hon är inte riktigt så... Att hon värmer upp. Jag tror att hon är väldigt snäll och compassionate egentligen men att hon har sitt uppdrag och mycket press på sig. I mina playthroughs så är det väldigt tydligt att hon har sin gard uppe mycket. Men hon, jag skulle också säga att hon är väldigt ärlig. Hon uttrycker sig väldigt mycket, när hon ser saker hon tycker om och inte uttrycker hon det väldigt tydligt. Jag skulle säga att hon är bra på att markera när det har gått för långt. Så hon är nog bra på att sätta gränser.

*I: Hur väl upplevde du att Shadowheart uttryckte olika känslor?*

D: Jag tycker att det är ganska tydligt. I alla fall om man lyssnar på vad det är hon säger. Det är lite svårt med uttryck i ansiktet för det beror väldigt mycket på hur hög upplösning man spelar på för det uttrycks inte lika bra annars. Jag vet att de har lagt mycket krut på att uttrycka med ansikte och kroppspråk men det syntes inte lika tydligt i inspelningen tycker jag. Det är lite olika. Men jag skulle säga att hon "wear her heart on her sleeve" väldigt mycket skulle jag säga.

*I: Var det några speciella känslor du såg här som du kunde identifiera?*

D: Ja, jag skulle säga att hon går direkt lite mer åt det aggressivare hållet så fort man kommer till ett känsligt ämne. Så om man frågar "whats the story med artefakten", då säger hon ju bara "it's none of your concern" så hon blir lätt taggig skulle jag säga. Om det är något som är känslösamt. Hon gör det med ganska många saker. Så fort man kommer in på farligt område så är hennes första respons att visa upp taggarna typ. Medan hela hennes sätt att prata mjuknar ju upp väldigt mycket när... Hon har ett

väldigt beskrivande språk när hon uppskattar, hon nämner "kindred spirit" och att hon blev räddad, hon uttrycker det väldigt tydligt, hon visar sin tacksamhet väldigt tydligt där skulle jag säga. Det påvisar också en att hon uppskattar sådana saker och säger det tydligt tycker jag visar mycket på hur principfast hon är. Så när hon ser något, när någon gör rätt, då är hon väldigt tydlig med att förmedla att hon tycker det. Medan tvärtom så är hon också det. Jag har någon playthrough så testade jag också att köra mer åt Lea'zel-hållet, och då är hon ju astaggig, för det gillar inte riktigt hon. Men även om man gör det så kan man ändå få henne att öppna upp lite mer.

*I: Skulle du säga att rösten är det främsta sättet hon uttrycker känslor på?*

D: Ja, delvis röst men också ordval skulle jag säga att det är det starkaste faktiskt. För hon är väldigt beskrivande, hon målar upp mycket i hur hon pratar. Jag kommer inte riktigt ihåg om det var lite bildspråk, jo, hon pratar mycket i bildspråk och det målar upp väldigt tydligt vad det är hon tänker. Till exempel "there is a fuse in our heads, waiting to explode", det är väldigt starka intryck hon gör med det. Så de två är nog de tydligaste, sen så är det ju också mycket i mina playthroughs, mycket ansiktsuttryck också, och kroppspråk. Jag tror att i den här videon så var det någon gång att när hon var lite taggig, att hon backade tillbaka typ. Att hon markerar med kroppspråket, tycker jag hon är rätt tydlig med.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Ja, hon är ju en av de två som är mest målmedvetna i spelet. Både Lae'zel och Shadowheart är ju de som är tydligast med vad de vill göra. Det är väldigt tydligt att hon ska till Baldur's Gate, ingen får fråga om det. Hon ska träffa någon, none of your business. Man vet att det har något med artefakten att göra. Det är något heligt i religion. Den har någon viktig betydelse. Hon är väldigt målinriktad som person också.

*I: Upplevde du att Shadowheart kunde göra flera saker samtidigt?*

D: På vilket sätt menar du då?

*I: Hon har ju ett mål som du beskrev, skulle du säga att samtidigt som hon försöker uppfylla det målet, att hon kan göra andra saker samtidigt?*

D: I mina playthroughs har det varit väldigt tydligt att hon klagar så fort man gör något side quest, hon är väldigt så "kom igen, vi måste". Så på ett sätt nej. Ja, det är nog tydligast att hon är väldigt insnöad och tycker att det är jobbigt när man gör något som tar mer tid eller så. Dock skulle jag säga när det kommer till... Hon byter ju väldigt snabbt, snarare i hennes känslouttryck om man säger så. Jag tycker att man kan märka på henne att man håller på och värmer upp till henne men så fort det kommer något känsligt så är det så här "nej". Så det är som att det är att hon samtidigt tycker om en och försöker att hålla emot att släppa in en för att princip. Så det är lite mer att hon har en konflikt i sig kanske. Därmed kanske kan göra fler saker samtidigt.

*I: Så delvis lite beroende på hur man ser det tolkar jag ditt svar som, men att hon ändå är väldigt målinriktad?*

D: När det är att faktiskt agera så är hon ju mycket mer, vad man ska göra, då är hon mycket mer målinriktad, "vi har ett mål, vi ska göra det".

*I: Var det något du reagerade på som hon gjorde där det kändes som att hon bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Ja, jag blev lite chockad att hon var så, mjuknade upp så snabbt. För att i mina playthroughs så har hon alltid varit så guarded ganska länge, innan man kommer dit. Men bara att man valde vissa grejer så var hon ju väldigt tydlig med att man tyckte om en. För det... Hon var väldigt försiktig med att så här "jag ska inte komma nära folk och vi behöver inte veta mer om varandra än vad som behövs för att överleva", och var väldigt guarded med att ens komma nära någon överhuvudtaget i mina, men det gick väldigt snabbt. Det skulle jag säga var något som var nytt för mig. Jag vet inte om jag skulle säga att det är karaktärsbrytande, för att jag tror ändå att hon har en soft spot för kindred spirits. Men det är väl bara en ny del som jag inte hade sett snarare. Inte att det är karaktärsbrytande. Men jag tänker att det skulle leda till så stor skillnad... Alltså i hur hon betedde sig, var lite intressant. För jag trodde att hon ändå var mer, beskyddande av sig själv eller vad hon uppträdde i just de moments. Men så fort man bad om något annat som jag var mer van vid, som var mer neutrala eller typ, lite tvärtemot vad hon egentligen vill så blir hon ju taggig igen. Så jag var ju mer van att hon var mer guarded.

*I: Skulle du säga att den skillnaden nu, att det drog dig ur upplevelsen på något sätt?*

D: Nej. Det skulle jag inte säga. Det var mer bara att det var en ny sida av henne.

*I: Upplevde du att Shadowheart uppfattade saker som hände i sin omgivning?*

D: Ja, till viss del. Men... Mer snarare att hon... Gör det väldigt lätt för oss att uppfatta saker om henne. Hon är väldigt obvious tycker jag. Hon bara gömmer artefakten väldigt tydligt. Jag skulle nog säga lite. Att hon lägger lättare märke till som hon är försiktig om, typ, hon märker ju så fort du är med Lae'zel så lägger hon märke till det, eller så fort hon inte är där så märker hon att hon hade sprungit härifrån. Så kanske snarare att hon lägger märke till saker som hon är guarded runt.

*I: De sakerna som du nämnde att hon uppfattar i sin omgivning –hur upplevde du att hon reagerade på de sakerna?*

D: Ja som sagt, jag tror att det enda som jag upplever att hon lägger märke till är ju saker som hon är försiktig till, alltså negativt inställd på. Hon lägger märke till allt hon inte gillar mer. I lite senare playthroughs senare, om testar att stoppa in flera tadpoles så lägger hon märke till det direkt och visar sin disdain. Mycket sånt. Att hon är väldigt tydlig med att "det här tycker jag om och det här tycker jag inte om". Men ja.

*I: Och själva reaktionerna då? Tycker du de känns rimliga?*

D: Ja, om man har hennes superprincipfasta inställning så kan jag ju förstå att hon markerar men hon är också ganska tjugig. I alla fall i mina playthroughs men jag är inte så bra på att lyssna på henne heller så det kanske är därför.

*I: Så om man ser det ur hennes perspektiv kan du förstå henne?*

D: Ja precis. Jag tror att om jag själv skulle vaknat upp med den där skiten så skulle jag nog antagligen vilja få ut den så snabbt som möjligt också, så jag kan förstå ångesten med att ha den där. Speciellt

också om hon har växt upp med disdain för allt det där. Så jag kan förstå varför hon, ja, upprepar det hela tiden. Påvisar väl också att hon har också säkert jättemycket ångest över det. Påvisar också att hon känner av en press på något sätt, även om det är yttre eller inre, så jag skulle säga att det är fett rimligt.

*I: Om situationen hon befann sig i förändrades. Hur upplevde du att hon anpassade sig utifrån den förändringen i situationen? Så hur anpassade hon sig?*

D: Situationerna vi såg var ju, majoriteten av tiden så var hon ju fortfarande försiktig och taggig. Sen när hon var mer one on one så var hon ju mer avslappnad skulle jag säga. Åtminstone när... Eller ja, överhuvudtaget mer avslappnad när man är one on one, hon kan fortfarande vara försiktig eller lite taggig men inte så taggig men inte så tydligt. När man testade att slå henne så var hon ju så "did you do that on purpose", väldigt så... Men att hon är lite lugnare skulle jag säga när man är one on one.

*I: Så tycker du att hon anpassade sig utifrån situationer hon befann sig i?*

D: Ja, lite grann. Men jag tycker också att hon är den som minst anpassar sig utifrån gruppen ärligt talat.

*I: Om man jämför med de andra NPC:erna i Baldur's Gate?*

D: Ja, precis, i alla fall om man jämför med original crew.

*I: NPC:er är ju i grunden datorprogram som vi kan programmera att vara allsmäktiga och allvetande och kan göra vad som helst i princip. Med det i åtanke, upplevde du att Shadowheart hade några begränsningar gällande sina förmågor? Det kan vara mentala begränsningar, vad hon kan tänka, eller fysiska begränsningar, vad hon kan göra.*

D: Eftersom att hon är så principfast så är hon ju väldigt svår att resonera med. Så fort man försöker prata med henne som går emot något hon själv tror på så blir hon väldigt så här "uuh". Det känns ofta som att hon stänger av lite när man tar upp saker som inte följer hennes principer. Och det är ju begränsande. Hennes gameplay är också... Det är ju så med alla karaktärerna. De är designade på ett specifikt sätt, hur man ska köra och hur man spelar dem. De är ju designade på det sättet att det är olika klasser, så det är ju mer in på det systemet. Det är väl typ det jag kan komma på.

*I: Känns de begränsningarna hon har rimliga?*

D: Ja... Till viss del. När man kommer in på hennes personlighet, som sagt, vi har inte kommit så himla långt i akten just nu. Jag vet ju inte hur hon utvecklas sen. Men jag tycker ändå att jag kan se en större personutveckling bland alla andra karaktärerna än jag ser hos henne. Så i den mån tycker jag att hon fall short. Så jag tycker hon är en av de plattare karaktärerna vilket jag tycker är lite synd faktiskt. Det var något mer jag skulle säga, vad var frågan nu igen?

*I: Om begränsningarna kändes rimliga?*

D: Just det. Ja i vissa situationer när man kör är ju hon... Ibland kan hon vara ganska oeffektiv i strider också. Men det kan ju bero på att jag inte har fattat hur man spelar henne ordentligt och så. För ofta blir det ju typ lite att hon blir som en sämre version av Gale när det gäller gameplay i strider. Fast lite mer utbyggt typ.

*I: Upplevde du att Shadowheart är socialt kapabel?*

D: Hur menar du med socialt kapabel?

*I: Så, i den sociala kontexten hon befinner sig i, tyckte du att hon betedde sig på ett passande sätt?*

D: Ja, jo det tycker jag. Det är inget som sticker ut där man bara "va, vad fick du det där ifrån?". Alla hennes lines är passar ju alla kontexter. Sen så kan jag ju tycka vissa reaktioner kanske onödiga men det är ju en del av världbygget. Eller tydlig rasism. Det är ju samma sak med Lae'zel.

*I: Så ur ett mer ovanifrånperspektiv så tolkar jag det som att du ändå tycker att hon beter på ett passande sätt socialt, men sen om du kollar mer personligt så du kanske inte håller med om hennes världsbild?*

D: Nej precis, jag tror inte att vi hade varit bästa polare.

*I: Då tänker jag att vi ska hoppa vidare till NPC:er från Red Dead Redemption 2. Det kommer inte vara en specifik karaktär utan spelaren kommer interagera med massa olika karaktärer. Det du ska fokusera på är bara hur de här olika NPC:erna är, inte fokusera så mycket på spelarkaraktären. Även här har det lagts till undertexter, det är bara för att det ska bli lite lättare att se vad som sägs helt enkelt. Är du redo att kolla?*

D: Yes.

*I: Då kör vi.*

[00:40:07]

*I: Då tänker jag börja med att fråga, hur upplevde du karaktärernas personligheter?*

D: Det var ju mycket mer enformigt. Alla påminde ju lite om varandra. Förutom, jag tyckte den första var ju mycket mer chill än de andra. De andra visar mer på typisk, ja men, de är rätt neutrala. Men många blir så att om man är otrevlig så går de ju direkt till "hey, we have a problem?". Sen så tror jag att det var någon annan som också var lite mer passiv, som också bara... Just det, det var den gamla gubben när man stod supernära honom, att han till sist bara gick därifrån. Men det är väl typ det. Jag tycker att det är ganska enformigt med personligheterna.

*I: Du nämnde lite personlighetsdrag ändå. Vilka skulle du säga är tydligast i klippet om du kan komma på några?*

D: Ja... Den där första snubben. Han var ju väldigt positiv, optimistisk liksom. Så fort man bara "arr, skit" eller vad han nu sa så sa han "well it's another day". Det var ganska vanligt med att de ville "mind their own business", försökte hålla lite avstånd. Sen försökte många mucka en hel del när man inte gjorde något, så bara "hey, is there a problem", mycket sånt.

*I: Upplevde du att karaktärerna uttryckte några känslor?*

D: Ja, jag skulle säga, är positivitet en känsla? Alltså optimistisk var ju en. Sen så var det också att de blev weirded out lite grann. Typ att, mer av vad de sa tror jag. Och sen så gick han därifrån och kollade lite över axeln, den där gamla gubben. Det var tydligt.

*I: Du var ju inne lite på hur de uttryckte känslor, vilka uttryckssätt såg du mest av?*

D: Så fort de kände sig hotade så var det alltid att de gjorde sig redo och ställer sig upp eller något liknande. Att de vände sig mot dig, annars ignorerade de dig. Det var ganska tydligt många gånger. För låt, vad var frågan?

*I: Hur de uttryckte känslor. Jag tror att du tidigare nämnde att det var vad dem sa.*

D: Ja, och tonläge såklart. Att de höjer rösten och så. Man märker väldigt tydligt när de går från ett state till ett annat.

*I: Okej. Att det är en tydlig övergång mellan?*

D: Ja, precis. Och det passar inte alltid hur de pratar, tyckte jag i alla fall. Det kanske kommer igen på någon annan fråga.

*I: Var det något du reagerade på att karaktärerna gjorde som kändes som att de bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Många saker. Jag tänkte att det skulle komma. Det hände några gånger att de... Typ muckade fast kollade åt ett annat håll ibland. Det var lite för konstig övergång mellan saker och ting. Det de sa och kroppsspråket var ibland ganska avskilt från varandra. När man stod så supernära den där personen. Han bara kollade på en och gjorde ingenting tills han ställde sig upp och gick därifrån. Jag tänker ändå att en normal person skulle väl antagligen flytta lite på sig eller något. Han sa ju bara så "lite room skulle vara trevligt" vilket, ja sure. Men det blev en liten dissonans där mellan kroppsspråket. Det var någon gång när de stod, det var en tjej och en farbror som stod på någon altan och pratade med en. Det blev som att så fort de gick ifrån att bara säga hej till att bli sura eller något så såg det ut som att tjejen var den enda som bytte stance så det såg ut som att det var hon som pratade fast det var en mansröst som snackade. Det kändes jättekonstigt. Ja, mycket sånt.

*I: Kroppsspråk låter det som att det är.*

D: Ja.

*I: Skulle du säga att det drog dig ur upplevelsen?*

D: Ja, det skulle jag nog säga. Jag tar det inte så seriöst då. Spelet är ju ändå relativt seriöst narrativ. Visst, det är ju lite kul att de leker med rolig westernblandning men det är fortfarande relativt seriöst tema på hela spelet verkar det som. Och i och med att man tycker att det blir lite bisarrt med att det blir en konstig koppling mellan kroppsspråk och vad de säger så blir man lite påmind att, "ja, det här är en NPC". Man märker mycket tydligare när man triggas olika states och det blir lättare att identifiera de olika tillstånd. Det kan ju vara roligt i gameplay på sitt eget sätt att man leker runt med det. Men då är det ju inte riktigt så t. Så jag skulle säga att det bryter immersionen.

*I: Upplevde du att karaktärerna hade individuella mål de strävade mot?*

D: De enda två målen som jag la märke till att folk kände för att bråka eller dra därifrån. Men det var väl typ det. Annars var idle standardgrejen att de bara gick runt och inte gjorde något specifikt.

*I: Upplevde du att karaktärerna kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Nej. Det skulle jag inte säga. Det var väldigt tydligt när de var i ett state eller något annat. Åtminstone kroppspråk var väldigt tydligt att det var en grej. Så antingen var du idle och beter dig idle eller så är du uppretad, eller så är det attack eller fly. Det fanns inget emellan. Medan i hur de snackade ändrades ju lite grann såklart. Det var lite mer av en övergång mellan vad de sa att, först var de trevliga, sen var de "hey, är det ett problem" och sen så kunde de bli så här "rah rah". Men det var ju rätt konstigt ibland, ja det hände att de höjde rösten och bara stod likadant och det var konstigt.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna uppfattade saker som hände i sin omgivning?*

D: Alltså... Ibland gjorde de det och ibland inte. I och med att de inte alltid kollade på karaktären när de pratade. Men ibland gjorde de det, när du sprang runt honom så kollade han på dig, så de uppfattar var spelaren är någonstans till viss del. Men inte alltid. Och... Ja de uppfattade ju... När han hotade, den där snubben vid tältet, att han bara "ah don't come any closer", han väntade ju tills man gick därifrån, då blev det så här "ah walk away" och då liksom... Så han uppfattade ju om du gör det de ber dig. Eller i alla fall där gjorde han det. Så det är väl sådana saker skulle jag säga att de lägger märke till.

*I: Så mest vad spelaren gör låter det som?*

D: Ja, precis.

*I: Hur upplevde du att karaktärerna reagerade på de sakerna som hände runt omkring, som de faktiskt uppfattade?*

D: Ja, det var ju de här tydliga tillstånden att de antingen... Om spelaren var nära dem så sa dem hej när de är idle typ. Om man var kaxig eller gjorde dem obekväma så kunde de också markera lite. Att de är obekväma, på vakt, eller irriterade. Eller så attackerade dem.

*I: Kände du att de reaktionerna var rimliga?*

D: Ja... Alltså... Jag tycker ju att man borde ha blivit weirded out tror jag av mycket av vad som hände. För det mesta om man stod supernära dem så reagerade de typ inte förens det blev supertydligt vad du höll på med. Så jag tyckte att det med gubben var lite orimligt att han bara satt och stirrade upp på honom och sa "ja, lite space hade varit trevligt". Sen gjorde han ingenting tills han ställde sig upp och gick därifrån. Det var lite skevt, just för att det blir lite dissonans. Samma sak med att de bara står och höjer rösten och man inte ser något på kroppspråket. Men, vad var frågan?

*I: Jag tyckte du svarade på frågan. Om situationen karaktärerna befann sig i förändrades på något sätt, hur upplevde du att karaktärerna anpassade sig utifrån situationen?*



D: Jag skulle typ säga lite samma sak där. Att man märker tydligt hur den går mellan states i vad som sägs, den var lite smother. Och kroppsspråk.

*I: Upplevde du att de här karaktärerna hade begränsningar gällande sina förmågor? Vad de kan tänka och vad de kan göra?*

D: Ja, det tycker jag. Tillstånden igen.

*I: Har du något exempel på en begränsning?*

D: Att den gamla mannen bara hade att man kunde sitta idle eller bara markera med ord, inte med kroppsörelser, eller gå därifrån. Det tycker jag var begränsande.

*I: Känns den begränsningen rimlig?*

D: Nej. Om någon hade stått så och jag hade de starka orden att säga "jag vill ha lite space" så tror jag att man skulle uttrycka det. Eller att flytta på sig lite innan man säger något. Så jag skulle säga att det var rätt orimligt.

*I: Tycker du att karaktärerna var socialt kapabla?*

D: De kan ju svara på det man säger, så till viss del ja. Men det var ju också rätt enformigt. Det var ju väldigt tydligt att det var samma program för många. Det kändes ju inte som om de var särskilt intelligenta i hur de snackade. Men när det gäller konversation så var det rimligt, till viss del. Men det var ju väldigt lätt att de gick till aggression ganska snabbt. Socialt sett så sker ju inte det lika mycket. Även om man blir uppretad, om någon kommer och säger "patetisk bull", så skulle man ju tycka den var konstig, men lite mer chill. Man går inte direkt till bråk. Så det tyckte jag också var lite orealistiskt att alla är så "nu jävlar".

*I: Då tänker jag att vi ska kika på sista exemplet. Vi kommer kolla på material från Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Du kommer få se gameplay från en del av spelet där man spelar med en karaktär som heter Riju. Riju är karaktären som du ska fokusera på under det du får se. Det kommer synas ganska tydligt vem hon är; det är den som syns i början. Är du redo att kolla?*

D: Yes.

*Då kör vi.*

[01:02:11]

*I: Då tänkte jag börja med att fråga, hur upplevde du Riju's personlighet?*

D: Jag tyckte det var lite svårt faktiskt. Men jag skulle säga att hon verkar lekfull. Hon retade ju lite de hon körde mot. Lite "Let's see what you can do". Men det var inte kaxigt direkt. Jag skulle säga att det var lekfullt. Hon verkar väldigt stolt också. Hon är ju någon queen. Det kommer upp mycket att hon säger sina plikter. Hon verkar också väldigt omhändertagande för att hon varnar ju Link hela tiden om saker. Hon verkade ju rädd om sitt folk när det var kaos där.

*I: Upplevde du att Riju uttryckte några känslor?*

D: Ja, hon sa ju såhär "sounds like fun", det sista hon sa typ. Hon verkar ju väldigt taggad hela tiden. Lite att hon kunde uttrycka discomfort, det var någon gång när det var sandstorm att hon höll upp armen och kisade lite. Det är ett tecken på att hon tyckte att det är sandstorm runt omkring. Så det är väl ett sätt att uttrycka känslor. Annars var det inte jättemycket.

*I: Vilket uttryckssätt skulle du säga är mest framträdande? Hur får hon fram känslorna enligt dig?*

D: Delvis mycket med vad det är som sägs, hur hon säger det, och kroppsspråk skulle jag säga är de tydligaste sätten man kan visa känslor. Det var ju väldigt enformigt vad som sas, och hur det sas. Det var väldigt happy go lucky.

*I: Var det något du reagerade på att hon gjorde som kändes som att hon bröt karaktär eller inte var i enlighet med sin karaktär?*

D: Ja, hon var ju väldigt bra på att reagera på yttre stimuli. Typ när Link kastade en kruka, då flyttade hon på sig och sådana saker. Men det var någon gång under någon fight där hon blev attackerad och hon inte flyttade på sig, det var lite konstigt. Det såg bara ut som att svärdet flög igenom magen, det var väl något som var lite skumt. Och att om hon ändå är så lekfull så känns det som att hon i en strid skulle ha lite roligare. Det var ju som att hon tog upp en informationsroll snarare i strider då hon kom med instruktioner. Den sidan reflekterades ju inte i cutscenes heller så det var ju lite skillnad mellan det. Det tyckte jag var lite out of character antar jag. För att om det bara var så att hon var väldigt omhändertagande person borde ju det komma fram där också. I cutscenes så var hon ju mer lekfull.

*I: Skulle du säga att de tillfällena drog dig ur upplevelsen?*

D: Nej, det skulle jag inte säga. När det är cutscenes så behåller man ju mer fokus på karaktärerna medan om man kör mot en boss så kommer man inte lägga märke till sånt lika mycket. Men jag tror det beror på lite varför man spelar och hur man spelar. Om man är där för karaktärerna så tror jag att det absolut blir skillnad och då... Men om inte, då är det lugnt. Dock tyckte jag att det var lite förvirrande att hon ibland pratade och ibland var det bara text. Det var jag inte beredd på. Jag tror det är en vanesak om man spelar Zelda eller inte. Det tyckte jag var lite konstigt antar jag. Det bröt karaktär för hon kan vara så himla uttrycksfull. Men det är lätt att man ser över det.

*I: Upplevde du att hon hade ett mål hon strävade mot?*

D: Mycket i gameplayet blev ju vägledning, att hon skulle vägleda spelaren. Men hon skulle väl också skydda sin... Det märktes lite grann att hon ville skydda sin stad eller by. Men annars märkte jag nog inte ett tydligt mål faktiskt.

*I: Så det du såg var vägledning att skydda sin stad?*

D: Mm. Men det var mer i cutscenes att det blev "protect them". Men i gameplayet var det mer att bara vägleda Link.

*I: Upplevde du att hon kunde göra flera saker samtidigt?*

D: Nja, jo. Jag menar, hon flyttar ju på sig rätt dynamiskt och så. Hon sa ju också sina varningar medan hon höll på. Det är inte som att hon stannade och pratade. Så det är ju ett sätt som hon gjorde två saker samtidigt. Att hon fortfarande vägledde och var med i strider samtidigt. Men annars vet jag inte om jag la märke till något.

*I: Hur upplevde du att Riju uppfattade sin omgivning?*

D: Delvis var du var hela tiden för att kunna vägleda. Eller om du... Fick stryk så kunde hon "akta dig för det där". Men också att hon undvek saker. Så hon hade ju också koll på sig själv antar jag, i sin egen position i det hela. Men jag tyckte dock att det var lite konstigt att hon, när man kastade saker på henne. Hon flyttade ju på sig men sa ingenting. Det kändes lite out of character också.

*I: De sakerna som du tyckte att hon uppfattade i sin omgivning, hur upplevde du att hon reagerade på dem?*

D: Ja, när hon uppfattade sin egen position, det gjorde hon bara med movement. Att hon blockade eller tog fiendernas uppmärksamhet för spelarens skull, att hon undvek och attackerade. Och vägledde Link var ju typ bara med röst eller text, hennes repliker. Ibland när de gick så gick hon lite i förväg för att visa var man skulle, men det var relativt uppdelat på det sättet.

*I: Kändes de reaktionerna rimliga?*

D: Ja. Om hon skulle vara en ledare... Eller vägleda så är det ju rimligt att man säger det man gör. Men det var ju också lite platt. Det var väldigt så här "do this", opersonligt typ. Det blev mer bara som en informationsguide. Jag tyckte också att det var lite konstigt... Det kanske man får mer om när man spelar. Men vad gör en drottning med att springa runt med Link? Det kanske finns en bra förklaring men det tyckte jag var out of place. Om hon är uppsatt, som jag fick intrycket, sen berättar hon bara var du ska någonstans. Out of character om hon är en drottning, det känns som att hon skulle kräva respekt. Att hennes tid borde vara dyrbar. Så det tänkte jag på i alla fall att jag undrade vad hon gjorde med Link. Men det förstår man väl säkert när man spelar.

*I: Om situationen förändrades, hur upplevde du att hon anpassade sig efter situationen?*

D: Ja, hon hade ju delvis det här yttre... Att hon kunde flytta på sig, agera som hon var hotad. Och att hon varnade Link när det behövdes. Det var ju bara triggers typ. Medan jag tyckte ändå att det var en ganska stor skillnad i personlighet mellan när det var cutscenes med voice lines och när det var gameplay.

*I: Tolkar jag det rätt att du menar att det inte var så mycket anpassning i själva karaktären utan mer gameplay?*

D: Ja, precis. Det var mer agerande som ändrades. Beteende och rörelser, attack pattern som ändrades om det behövdes. Medan jag tyckte ändå att det var som att hon tog på sig olika personligheter beroende på om det var en cutscene, då var det hennes personlighet. Sen var det bara hennes syfte som spelades i resten tyckte jag.

*I: NPC:er kan ju göra vad som helst i teorin. Upplevde du att Riju hade några begränsningar gällande sina förmågor, vad hon kunde göra och tänka?*

D: Ja, det tycker jag. Eftersom i själva gameplayet så var hon ju bara delvis en kompanjon när man slåss mot bossar men också vägledande. Det kändes rätt begränsat i det. Det som jag såg. Att det var det hon praktiskt gjorde.

*I: Kändes de begränsningarna rimliga?*

D: Det beror på i vilken kontext man pratar om. Jag nämnde ju att jag tyckte att det var lite konstigt att hon inte... Att hon hade olika personligheter. Även om hon skulle vara lite lekfull personen att hon skulle vara där och slåss med Link, då hade hon ju säkert fortfarande kunna fylla samma funktion men uttrycka den personligheten mer. Hon gjorde ju det lite grann men jag skulle vilja se mer av det tror jag. Och att jag tyckte att det var lite konstigt som sagt, att drottningen hamnade där.

*I: Hur socialt kapabel upplevde att hon var?*

D: Man såg ju mycket mer av hennes sociala kapacitet i cutscenes skulle jag säga. Då är hon ju mer interaktionsbar och planerad. Medan annars var det ju mer ledande och det var ju begränsat till det.

*I: Så i cutscenes, lite mer, under gameplay, begränsat?*

D: Mm.

*I: Då har du fått kolla på tre exempel. Olika NPC:er från tre olika spel. Då har vi bara några frågor kvar. Så det var då Riju från Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, Shadowheart från Baldur's Gate 3 och massa olika NPC:er från Red Dead Redemption 2. Då undrar jag om det var någon karaktär från de här exemplen som kändes mer trovärdig jämfört med de andra?*

D: Jag skulle säga att Shadowheart är mest trovärdig med ganska stor marginal skulle jag säga. Sen skulle jag nog säga Riju, sist Red Dead Redemption faktiskt, för dem... Det var ju mycket mer subtilt när det var skillnader i hur Riju betedde sig och vad hon sa och personlighet och sådant. Det var inte riktigt samma dissonans som man fick där när man fick som man faktiskt märkte mycket tydligare i Red Dead Redemption. Det var väl mer snarare att sakerna man la märke till att det var annorlunda och märkte funktionen mer än karaktären var mer att man "ja, hon visar den här personligheten men det är bara i cutscenes" och så. Men då är det väl mer bara hur man har applicerat hennes personlighet snarare än att hon är trovärdig eller inte.

*I: Du var inne lite på varför du tyckte att Red Dead NPC:erna var minst trovärdiga, då tolkar jag att det var på grund av att det blir... Eller varför skulle du säga att de är minst trovärdiga?*

D: Flera saker. Jag skulle säga att det var mycket tydligare när de gick mellan olika states. Det var ganska stor skillnad mellan tillstånden i kroppsspråk. I vad de sa var det lite mer av en kurva, en mjukare övergång. Men det var väldigt tydligt med hacken mellan olika states i beteende och kroppsspråk. Också att det var en dissonans mellan vad som sas och hur de betedde sig. Så det matchade inte alltid med det som hände. Det var också lite dåliga på att uppfatta spelaren ibland, för de kollade ju inte alltid åt rätt håll. Dock var de åtminstone att de hade koll på var de själva var överallt. De var ju på ställen som kändes passande. Men den var ju som sagt dålig på när man var supernära. Att de inte reagerade på det. Så det var nog det, att de kändes väldigt begränsade av sina states. De kunde inte uttrycka mer än det.

*I: Varför skulle du säga att Shadowheart är mest trovärdig av de här exemplen?*

D: Jag tror att det är för att hennes personlighet ändå överensstämmer både när man har cutscenes och när man väl spelar. Allt hänger ihop väldigt tydligt. Hon har väldigt tydlig... Sen så, att hon har många olika många dimensioner. Det är väldigt väldefinierad design. Det överensstämmer mycket med vad det är hon säger med kroppsspråk, tycker jag är viktigt. Hur hon säger det. Hur hon uttrycker sig speglar hennes personlighet väldigt bra. Det syns i hur hon pratar, vad hon säger och hur hon agerar. Typ att hon klagar när man gör något som inte är på hennes mål. Hon gör väldigt tydligt vad hennes mål är. Jag tror att det är ett väldigt bra sätt att visa att karaktärer är en egen person och inte bara en hjälpredda. Att hon visar att hon har sin egen agenda. Inte bara följer efter utan någon tanke bakom. Det var lite mer den känslan jag fick av Riju. Det känns inte som att hon hade ett supertydligt mål, en egen agenda. Eller, ja, det var väl lite att hon skulle hjälpa sitt folk men det märktes inte så mycket i gameplayet som jag såg. Förutom cutscenes. Jag skulle också säga att det var en bra synergi mellan kroppsspråk, agerande och hennes personlighet. Hon kunde också uttrycka ett väldigt brett spektrum av känslor. Hon kunde reagera på det man valde på ett helt annat sätt. Man kan ju få olika intryck av henne beroende på vad man gör. Det gör det ju väldigt mycket mer trovärdigt. Jag vet inte om man kan få andra reaktioner av Riju, det märktes inte i alla fall. Jag tror att det helt enkelt handlar om djup. Och att det inte riktigt sätter personerna i boxar på samma sätt. Man visar att det finns många lager till henne som karaktär. Att man inte får reda på allt direkt. För Riju var väldigt "här är det" och sen så var det stopp där. Medan med Shadowheart får man upptäcka mer, som med en riktig person att man inte vet allting. De ändras också under tiden och faktiskt tänker på det man säger, samt kommer ihåg vad det är som har hänt och sagts. Jag har ju inte spelat så mycket Red Dead men om man skulle gå därifrån sen gå till samma karaktär igen så säger något mig att de inte skulle komma ihåg en från tidigare. Det är min gissning. Eller det var en som jag tror "seen you before", men ja, jag tror att det är en sammanfattning varför jag tyckte att Shadowheart var mest trovärdig.

*I: En liten extra fråga. Var det någon karaktär från de här exemplen som gjorde dig mer intresserad av själva spelarkaraktärens berättelse? Så om det var någon NPC som bidrog till att du ville veta mer om vad spelarkaraktären har för narrativ?*

D: Ja. Delvis så reflekteras ju spelarkaraktären mycket i klippet av Baldur's Gate. Det visar ju på vad det är man väljer att säga. Jag var lite nyfiken på vad de hade valt, vem är den här spelarkaraktären som de har skapat. Man fick bara se honom som de hade valt. Man fick se lite av personligheten som reflekterades lite av vad de valde att göra. Men inte mycket mer än så. Så det är ju lite nyfiken på. Jag skulle också säga att jag är lite nyfiken på Link. Jag ville veta hur de två kände varandra, vad är deras uppdrag, vem är han? Jag tyckte också att det till viss del vill man ju veta lite om spelarkaraktären i Red Dead bara för att han känns som den mest dynamiska och välutvecklade karaktären bland de där. Han har ju lite större bredd av beteenden. Men det kan också vara för att du kan styra honom. Jag var väl också lite nyfiken på kontexten. Men jag tror att jag var mest nyfiken på spelaren i Baldur's Gate och Zelda.

*I: Är det något du vill tillägga, om du tänker på allt vi har pratat om, är det något mer du vill tillägga innan vi avslutar intervjun?*

D: Jag är bara nyfiken på hur ni valde de här spelen. Men det kanske vi kan ta utanför?

*I: Jag kan dra det lite snabbt, de är alla tre narrativt drivna. De har en viss del runda karaktärer. Sen är de stora spel som har nått många. Det är väl typ de största anledningarna.*

D: Nice.

*I: Då får jag tacka jättemycket för att du har deltagit i den här studien. Om du har några frågor eller tankar i efterhand så får du gärna kontakta mig eller Tova framöver. Sen så tänkte jag också fråga om det är okej om vi kontaktar dig ifall vi kanske undrar något över det du har svarat, eller vill följa upp på något?*

D: Ja.

*I: Då stoppar jag inspelningen.*