”Jag kände igen mig på platser och det gav mig en starkare upplevelse”

- **En studie om verklighetsbaserade spels påverkan på turism**

Av: Camilla Engskär och Marina Vacari

Handledare: Anders Green
Södertörns högskola | Institutionen för Naturvetenskap, miljö och teknik
Kandidatuppsats 15 hp
Medieteknik | Höstterminen 2016

SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA | STOCKHOLM
sh.se

Förord

Denna studie utfördes som en kandidatuppsats inom ämnet Medieteknik under höstterminen 2016/2017 på Södertörns högskola. Uppsatsens ämne är ett resultat av författarnas bakgrund samt intresse inom turism samt nuvarande studier inom medieteknik.

Tack till vår handledare Anders Green som gett oss konstruktiv kritik och fått oss tillbaka på rätt spår då vi behövt det.

Vi vill tacka alla som på något sätt varit inblandade i framställandet av denna uppsats. Tack till alla som tagit sig tid att svara på vår enkät, och de som tagit sig tid för en intervju och bidragit med sin kunskap och erfarenheter. Speciellt tack till Paula “Fenjima” Manrique som givit oss tillgång till sitt stora nätverk och stöttat och inspirerat oss längs uppsatsens gång. Tack även till Magnus Sanford på Ubisoft för värdefull information. Utan er hade denna uppsats inte skrivits.

Sammanfattning

Spelbranschen expanderar allt mer från år till år och skapar nya trender. Speciellt nu när spel erbjuder så mycket mer än bara tidsfördriv blir spelandet allt mer attraktivt.
Denna kandidatuppsats presenterar en undersökning av spel som är utformade efter en verklig plats, och om de på så sätt lockar spelaren att besöka den riktiga platsen. Syftet är att se om det finns en koppling mellan turismnäringen och spelbranschen. De metoder som används är både kvalitativa, i form av intervjuer, samt kvantitativa. Den kvantitativa studien genomförs med en enkätundersökning riktad till spelare, och vilka effekter det får på användarens upplevelse, både i spelet men även vid ett eventuellt besök på den verkliga platsen. För att ta reda på detta ställs frågor som rör användarens upplevelse av platsen som spelet är utformat i, och i vilken mån det framkallar en vilja att besöka den fysiska platsen.

Genom analys av den insamlade datan har man kommit till en slutsats som visar att spelaren påverkas i positiv mening av att spelvärlden existerar i verkligheten. Detta visar sig både genom att spelet upplevs mer verkligt, men också att spelaren tar andra beslut på destinationen, än den hade gjort om hen inte spelat.

Nyckelord: *Onlinespel, Assassin's Creed, Grand theft auto, Turism, Spelvärld*

Abstract

Game industry is increasing and developing its possibilities by creating new trends, making it more attractive for users and offering way more than just a spending-time activity.

This bachelor thesis presents a brief study about games which are designed and based on real geographical places. This study argues the question about playing games created after real cities and if this can attract gamers to the real destination which a particular game is based on. The aim of this paper is to see if there is a link between tourism and game industry. The methods used for this study are qualitative, in form of interviews, as well as quantitative. The quantitative study is performed with a survey answered by players, and what effect that has on the user experience, both in the game, but also in visiting real destinations. To find out this particular issue, questions about user experience were asked in aim to find out what provokes the desire to visit the physical location. By analyzing collected data, it has come to a conclusion that players are positively affected by the fact that the game they are playing is based on real geographical places.

This conclusion is based on players answers which are reflected by the fact that game felt more real, but also that players took different decision for visiting places during their stay at the destination, which they probably would not do if they did not play those particular games.

Keywords: *Online gaming, Assassin´s Creed, Grand theft auto, Tourism, Game world*

Innehållsförteckning

1. Inledning ... 1
1.1 Processens gång ... 2
1.2 Bakgrund ... 2
1.3 Problemformulering ... 3
1.4 Syfte ... 3
1.4 Frågeställningar ... 4
1.5 Definitioner ... 4
1.6 Avgränsningar ... 5
2. Teoretisk bakgrund ... 5
2.1 Upplevelseturism ... 5
2.2 Spelupplevelse ... 6
2.3 Resemotiv ... 6
2.4 Tillförlitlighet ... 8
2.4.1 Reliabilitet ... 8
2.4.2 Validitet ... 9
3. Metod ... 9
3.1 Metodval ... 10
3.2 Urval och tillvägagångssätt ... 10
3.3 Kvantitativ studie ... 11
3.3.1 Enkätundersökning ... 11
3.4 Kvalitativ studie ... 12
3.4.1 Intervju ... 13
3.5 Metodkritik ... 14
3.6 Etik ... 14
4 Resultat ... 15
5 Analys ... 20
6. Slutsats ... 22
8. Reflektioner ... 22
9. Förslag till vidare forskning ... 23
Referenslista
Bilagor
Enkätundersökning spelvanor
Intervjumall
Intervju med Paula “Fenjima” Manrique 19 december 2016
Intervju med Lorella Magnoler, transportansvarig Eco Green tours 14 december 2016
Intervju med Sanna Eliasson; Spelare 20 november 2016
Intervju med Jonatan Grinde, Spelare 21 november 2016
Intervju med Johan Eriksson; Spelare 20 november 2016
Resultat av enkätundersökningen

1. Inledning

Spel är ett stort begrepp som innefattar väldigt mycket. Från att vara enkla fysiska spel har det utvecklats till mer komplicerade former och innefattar även digitala varianter. På 80-talet gjorde konsolerna sitt intåg i svenska hem och blev snabbt populära, och sedan dess har ökningen skett snabbt. Det märks tydligt på spelbranschen, som i Sverige i genomsnitt ökat med 40 procent per år, under de senaste tio åren. Hur ett spel upplevs av användaren visar det slutliga resultatet av det arbete som lagts ner för att skapa spelet. Oavsett hur lång tid det tagit att skapa spelet, säger det ingenting om hur det kommer tas emot av användaren, vilket är avgörande för om spelet blir framgångsrikt. Dataspelsbranschen förutspår att ökningen kommer att fortsätta i samma kraftiga takt ett tag framöver (Dataspelsbranschen 2016). Likaså besöks- och turismnäringen i Sverige är en kraftigt växande näring med stadigt uppåtgående trend. Under 2015 ökade den totala omsättningen med 7%, detta motsvarar 18,5 miljarder kronor (Tillväxtverket, 2015). Svenskars resvanor har genomgått stora förändringar, vilket i sig beror på många olika faktorer, såsom mer fritid och bättre ekonomi (Blom & Nilsson 2005:50). Parallellt med den digitala utvecklingen ges möjligheter för en potentiell resenär att besöka en plats virtuellt innan resan. Detta kan göras på många sätt, exempelvis genom satellitbilder och andra verklighetsbaserade medier. Att exponera en destination i ett spel möjliggör en kombination av spelbranschen och turismnäringen, och skulle därför kunna gynna dem båda och möjligtvis dra nytta av varandras styrkor.

Det är känt sedan tidigare att filmer och serier som blivit populära, och som utspelas på en verklig plats, lockar dit turister som vill uppleva platsen på riktigt. Många olika rundturer finns att hitta i ett flertal olika städer som besöker just dessa inspelningsplatser. Sagan om ringen är ett sådant exempel som har ökat turismen till Nya Zealand. En tidigare utförd studie visar att intresset för att besöka platsen varar i upp till två år, för att sedan gradvis avta (Mitchell, 2016). Detta kan därför ses som ett sätt att marknadsföra en destination.

1.1 Processens gång

Denna studie har utförts etappvis i tre olika faser för att bilda ett starkt teoretiskt ramverk för forskningsprocessen. I grundfasen genomfördes en litteraturstudie för att hitta relevant forskning kring temat och för att få in flera perspektiv och synvinklar på forskningsområdet. Den andra fasen, som även kallas utvecklingsfas, var av mer praktisk karaktär då det utfördes intervjuer med personer med insyn inom spel och turism. Det genomfördes även en enkätundersökning som har resulterat i en empirisk utgångspunkt som hela studien baseras på. Det har etablerats en kontakt med företaget som skapat ett av spelen, Ubisoft som skapar Assassin´s Creed. En intervju utfördes med deras kommunikationsansvarige Magnus Sanford, för att få en djupare bild av hur de som utvecklare ser på potentialen inom spel med verklighetsbaserat miljö. Arbetet med sista fasen har ägnats åt resultatdelen där summeringen av vad den insamlade data lett fram till, samt framställande av analys, slutsatser och diskussion.

1.2 Bakgrund

Spelbranschen expanderar allt mer från år till år och skapar nya trender och varumärken som blir igenkända runt om i världen, som i sin tur bidrar till skapandet av “broar” mellan olika industrier och branscher (Dataspelsbranschen, 2016). Anledningen och motivationen till spelandet har ändrats på senare år i samband med spelutvecklingen. Spel erbjuder så mycket mer än bara tidsfördriv, och spelandet blir därför allt mer attraktivt (Linderoth, 2012:11). Unika och spännande upplevelser i alternativa världar, belöning för sitt engagemang och sin insats i spelet samt själva viljan att bli framgångsrik och skicklig i spelet motiverar individerna att spela mer. Spelupplevelsen i nutida onlinespel skiljer sig mycket från de spel som utvecklades för tio år sedan. Tekniken utvecklas ständigt och onlinespel blir bättre på att uppfylla alla kriterier som skall finnas med i ett onlinespel, såsom grafik, ljudeffekter och spelscenarion. Med ny teknik ges andra sätt att spela digitala spel, vilket skapar ännu mer verklighetskänsla. År 2016 blev VR-glasögon årets julklapp. Motiveringen till detta var att det förväntas att användaren kan få förstärkta upplevelser och mervärden, i och med den digitala utvecklingen som skett (HUI, 2016). Med hjälp av VR-glasögonen upplevs det som om spelaren befinner sig på platsen, och kan titta sig omkring i 360 graders vinkel. Detta ger ytterligare en dimension till spelupplevelsen (Playstation, 2016).

Författarna har en bakgrund inom turism, men även medieteknik, vilket bildar studiens fundamentala ram. Motivet till att studera ämnet bottnar i att det är ett aktuellt ämne som ligger i tiden.
Författarna anser att det är ett intressant ämne att forska inom, samt anser att det finns stor potential kring just denna temat, då det är av intresse att bekanta sig med undersökningar som behandlar liknande frågeställning.

1.3 Problemformulering

Denna studie fokuserar till stor del på spelupplevelsen av verklighetsbaserade spel, och hur de eventuellt kan bidra till reslust. En viktig faktor och en av grundpelarna för studien bottnar i en människas resemotiv. Turism och spelbranschen är två väldigt olika och framgångsrika branscher som utvecklas ständigt. Det kan det vara svårt att undersöka den eventuella kopplingen mellan dem på grund av dess olikheter. En faktor som är svår att studera, är beslut som tas påverkat av personens undermedvetna. Individen kanske inte tror att det är en bidragande faktor till val av destination, men i själva verket har en medvetenhet om platsen skapats, som påverkar beslutet.

1.4 Syfte

Det primära syftet med studien är att ta reda på kopplingen mellan turism och spelbranschen, baserat på spelets värld byggd på verkligheten. Tidigare forskning som behandlar om och på vilket sätt filmer bidrar till att betraktaren sedan vill resa till platsen, menar att vidare studier behövs för att ta upp den psykologiska och beteendemässiga aspekten. Det som undersöks är de miljöer ett onlinespel är utformat i, och vilka effekter det får på användarens upplevelse. Studien är tänkt att ligga till grund för vidare forskning inom området.

1.4 Frågeställningar

Kan verklighetsbaserade spel locka användaren till att besöka platsen i verkligheten?
Påverkas användarens upplevelse av destinationen då den "besökt" platsen i ett spel?

1.5 Definitioner

Spelvärld - Det är den fiktiva och visuella universum som existerar i ett spel (Wordnik 2016).

Turism - Enligt UNWTO, som är ett av FNs organ, räknas det som turism då människor vistas och reser till en plats utanför sin vanliga omgivning, för kortare tid än ett år. Syftet för resan kan vara fritid, affärer eller andra avsikter (Tillväxtverket 2016).

Destination - är ett begrepp som betecknar ett resmål. Destination är ett område eller en plats man har en föreställning till som man kan välja att resa till (Elbe 2002:1).

Onlinespel - Onlinespel definieras av PEGI, som är en organisation som arbetar med åldersgränser på spel, som digitala spel som kräver en internetuppkoppling för att kunna spelas. Denna typ av spel innefattar förutom spel som spelas på dator, även spel på konsol, mobiltelefoner (Pan European Game Information 2016).

Assassin´s Creed - Skapat av Ubisoft för spel på dator eller konsol. Utkom första gången 2007 och har sedan dess släppts i flera versioner baserade på olika historiska händelser. Spelet går ut på att ta sig an en karaktär som reser tillbaka i tiden till år 1191, för att mörda historiska rollfigurer. Platserna är enligt utvecklaren återgivna så som de såg ut då det utspelar sig, efter information från historiker (Ubisoft 2016). Hädanefter kallat AC.

Grand Theft Auto - Skapat av Rockstar games och förkortas vanligtvis GTA. Spel som utförs med hjälp av dator eller konsol och går ut på att inträda rollen som kriminell, med fokus på bilar, pengar och vapen. Har kommit i flera upplagor som utspelar sig i olika fiktiva städer. Flera upplagor har många likheter med verkliga städer, däribland Los Santos som liknar Los Angeles (Nationalencyklopedin [NE] 2017). Hädanefter kallat GTA.

Edutainment - i digital form begreppet innebär en kombination av education och entertainment (sv. utbildning och underhållning). Den har som syfte att göra

inlärningsprocessen mer önskefylld genom att lägga till underhållning i det som i sin tur kan bidra till ökat intresse kring lärande (Mossberg 2003:35).

Virtuell verklighet (eng. Virtual reality) - datorskapad illusion av en verklig miljö där användaren interagerar med omgivningen som hen ser. Interaktionen utförs med hjälp av speciella glasögon med inbyggda glasskärm samt sensorer som reagerar på huvudrörelser (NE 2017). Hädanefter kallat VR.

1.6 Avgränsningar

Studien fokuserar på verklighetsbaserade spel, dock finns det flertalet spel som stämmer in på den beskrivningen. För att hålla arbetet på en rimlig nivå, då studien utförs under en begränsad tid, har noggranna avvägningar gjorts och studien kommer därför avgränsa sig till spelen Assassin´s Creed samt Grand Theft Auto. Spelen finns utgivna i flera versioner och denna studie avgränsas därför till alla versioner inom AC samt GTA IV och V. Dessa spel utspelar sig på platser baserade på verkligheten, antingen i nutid eller avspeglar en historisk händelse och tid som man ser en tydligt på bild 1 samt 2. Att valet föll på dessa spel grundar sig i författarnas personliga erfarenheter av dem.

2. Teoretisk bakgrund

Tidigare forskning som tas upp rör spelupplevelse, resemotiv samt marknadsföring i turismnäringen. För att kunna undersöka de för studien valda frågorna, behöver man se på flera delar som tillsammans bildar en helhet. En del är spel i sig och spelupplevelsen, en annan är den turistiska aspekten av frågan samt marknadsföringen av destinationen. Från tidigare forskning har det valts att applicera begreppet edutainment som sedan beskrivs i resultatdelen.

2.1 Upplevelseturism

Människors olika behov och resemotiv skiljer sig lika mycket som det finns olika människor, och är även föränderlig i takt med att livet och samhället runt omkring förändras (Wang 1999). Som en grund för idéskapandet och inspiration för denna studie har vi använt

oss av Lena Mossbergs verk som handlar om hur individers konsumtionsmönster har ändrats under det senaste decenniet, som i sin tur mynnar ut i ett nytt sätt att konsumera när det gäller tjänster och modern turism. Författaren menar att det finns ett ökat intresse kring vilken roll ickemateriella upplevelser har på marknadsföringen. Mossberg hävdar att grundpelaren för marknadsföringen är tjänster som är upplevelseorienterade (Mossberg 2003:14).
Därför är det av intresse att undersöka om spel eventuellt kan fungera som ett verktyg för marknadsföring inom upplevelseturism.

2.2 Spelupplevelse

Steve Swink beskriver i sin bok Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation (2009), hur spelarens egen känsla spelar in i upplevelsen av spelet. Swink beskriver spelupplevelsen på ett bra sätt där han tar hänsyn till den individuella faktorn. Känslor som att kontrollera spelet, välbehaget av att klara det, interaktionen med en unik spelvärld, utvidgade sinnen samt identitet i förhållande till spelet är det Swink menar tillsammans bildar spelupplevelsen. Det finns lika många spelupplevelser av ett spel som det finns spelare och den består inte av en enda känsla utan flera som tillsammans bildar den totala upplevelsen.

2.3 Resemotiv

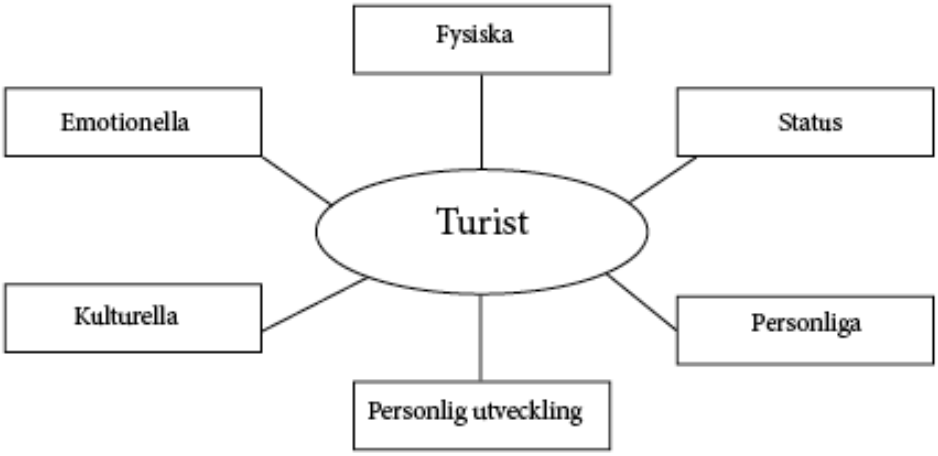
Det som får en resenär att vilja åka någonstans nämns i turismsammanhang som push- och pullfaktorer. En pullfaktor är det som finns på destinationen som får resenärer att vilja besöka platsen. Detta kan göras på flera sätt, men ett sätt är att få destinationen att sticka ut och på så sätt erbjuda något som inte andra platser kan. En pushfaktor äger rum hos individen och handlar om personens inre begär, som exempelvis lusten att komma bort och få uppleva nya saker och platser. Denna faktor är därför svårare att påverka just för att den är så personlig. Gnoth (1997) sammanfattar det med att pushfaktorer förklarar turistens önskan och pullfaktorer det som får resenären att välja den specifika destinationen.
Enligt tidigare forskning inom turism har det tagits fram vilka tre mest dominerande resemotiven är inom modern turism. Första och främsta motivet till resande är fritid och rekreation som inkluderar semester, nöjesresor och avkoppling. Det näst största motivet är besökande av vänner och släktingar (Visiting friends and relatives, VFR-turism).

Tredje motivet är affärsresande, som är nästan lika stor som VFR-turism. Affärsturism kännetecknas av resor som sker inom arbetet samt involverar intäkter från externa källor (Weaver 2014:27). Det är därför av intresse att studera motivet och syftet med resandet, för att på så sätt kunna undersöka om verklighetsbaserade spel kan ses som motivation eller syfte för turism.

Swarbrooke (2007) delar upp de faktorer som motiverar till resa enligt följande:

- Vad som i första hand motiverar en person att åka iväg någonstans
- Vad som motiverar turisten att åka till just den specifika destinationen

Man kan sedan dela upp dessa faktorer ytterligare med en mängd olika kombinationer. I sin bok Consumer Behaviour in Tourism, beskriver Swarbrooke (2007) olika motiv som motiverar turisten till resa. Dessa motiv bildar fölande modell (Modell 1) som sammanställer vilka resemotiv en resenär har.



Modell 1. Egenritad modell baserad på Swarbrooke (2007)

Emotionella motiv är sådana som är styrda av äventyr, romantik, nostalgi, eskapism eller andligt förverkligande. Fysiska motiv är bland annat avkoppling, träning och hälsa, sexuellt umgänge eller bara att vistas i solen. Motiv som landar inom personlig utveckling är exempelvis sådant som ökar egen kunskap eller att lära sig en ny färdighet. Personliga motiv är det då turisten besöker släkt och vänner eller tillgodoser privata intressen. Kulturella motiv är då syftet till resan är att uppleva nya kulturer eller andra kulturella sevärdheter och evenemang. Statusmotiv kallas det då en resenär reser för att visa sin förmåga att spendera eller ha någonting att berätta om vid hemkomsten (Swarbrooke 2007:53-54).

Kamfjord (2002:91-92) menar att det finns fem grundläggande motivationskategorier som lockar människor till resa. De olika kategorierna delar han upp i följande:

- Kung för en dag

En önskan av turisten att bli uppmärksammad, fly från vardagens stress och måsten samt få god service och bli uppassad. Inledningsvis handlade det mer om att fly den enformiga vardagen men har övergått till att motiveras av att ha det bra på semestern.

- Mer av det vanliga

Turisten vill utveckla och vårda sina fritidsintressen på ett djupgående vis.

- Det ovanliga

En vilja att uppleva något ovanligt och främmande samt bryta det monotona vardagliga mönstret, för att skaffa sig nya erfarenheter och intryck.

- Drömmen om framtiden

En längtan att komma bort från vardagens bekymmer för att hitta spännande och hoppfulla nya möjligheter för framtiden.

- Ladda batterierna

En källa till återhämtning, både fysiskt och mentalt. Möjlighet till en kravlös tillvaro för att samla energi.

2.4 Tillförlitlighet

2.4.1 Reliabilitet

Reliabilitet mäter hur hög tillförlitlighet undersökningen har. Samma studie ska kunna göras om igen med ett likvärdigt resultat. För att detta ska kunna genomföras måste läsaren få möjlighet att kontrollera den data som samlats in, och som därefter lett fram till slutsatsen. Då denna studie är uppbyggd av olika metoder finns det olika saker att ta hänsyn till. Insamlingen av den kvalitativa metoden måste genomgående utföras på samma sätt. Gällande den kvalitativa studien är det av vikt att den information som studien resulterar i tolkas på samma sätt. Hög reliabilitet bidrar till större chans att validiteten är densamma (Eliasson 2013:14-16). Enkätundersökningen som utfördes för studien var anonym. Detta var ett val som gjordes då denna form i högre grad bidrar till att respondenten svarar sanningsenligt. Att göra på det viset medverkar till hög reliabilitet. Att undersökningen pågick under en relativt kort tid kan ha haft en negativ påverkan på reliabiliteten. Detta då fler personer hade hunnit uppmärksamma och svara på enkäten om den hade varit aktiv under en längre tid, vilket kan ha resulterat i ett annat svar. Baserat på detta anses studien ha en medelhög reliabilitet.

2.4.2 Validitet

Med validitet menas att man tar reda på om de mätmetoder som valts för studien verkligen mäter studiens syfte, att de kan besvara frågeställningarna. En förutsättning för hög validitet är att även reliabiliteten är det, validiteten kan aldrig vara högre (Eliasson 2013:16-17).
Ett sätt att stärka validiteten har varit att formulera enkätfrågor samt intervjumall på ett sätt så att de är lätta att förstå samt för att undvika missförstånd. Det ökar chansen att de tolkas på samma sätt oavsett vem som läser frågan. De begrepp som används i studien är förklarade på ett tydligt sätt för att undvika eventuella tolkningsskiljaktigheter. Enkäten testades även av personer ur den tilltänkta målgruppen innan publicering för att säkerställa att den var tydlig nog och korrekt formulerad. Med anledning av detta bedöms validiteten vara lika hög som reliabiliteten.

3. Metod

Metod är ett verktyg eller snarare ett sätt att lösa diverse problem för att komma fram till ny kunskap. Metod kännetecknas av några grundkrav som gör att den tål att kritiseras, samt att kontexten blir hållbar. Enligt Holme så är det följande fem grundkrav som krävs: att metoden överensstämmer med verkligheten som undersöks, den ska även kunna förmedla informationen på ett så bra sätt som möjligt. Resultatet ska redovisas så att läsaren kan kontrollera och avgöra om val av metod var rimlig. Det är även viktigt att innehållet genomgår ett systematiskt urval samt att resultatet av forskningen ska kunna generera ny kunskap och medvetenhet i de samhälleliga förhållanden man finner sig i, som på sikt leder till vidare forsknings- och utvecklingsarbete. För att nå målet för undersökningen, konstrueras en empirisk grund så att man får en generell översikt kring temat för undersökningen, samt att man valt att genomföra en del kvalitativa samt kvantitativa undersökningar (Holme 1997:13).

3.1 Metodval

För studien används triangulering, som är en kombination av olika metoder. I detta fall kvantitativa och kvalitativa forskningsmetoder, som är de metoder som är dominerande inom vetenskaplig forskning. En kombination av metoderna för datainsamling bidrar till en bredare och fullständig förståelse för ämnet som studeras, vilket ökar validiteten menar Denscombe (2000). De två valda metoderna skiljer sig en del emellan, och beskrivs av Alan Bryman (2011:413), tydligt med en egenritad tabell (tabell 1) som visar skillnaderna mellan metoderna.

Kvantitativa metoder	Kvalitativa metoder
Resultat i siffror	Resultat i ord
Resultat utifrån forskaren	Resultat utifrån deltagarana
Distans mellan forskare och deltagare	Kontakt mellan forskare och deltagare
Teoriprövning	Teorigenerering
Strukturerad och objektiv forskning	Mindre strukturerad och subjektiv
Hård data	Djup och mer fylligare data
Beteende (Var? När? Hur ofta?)	Mening (Varför? Hur kommer det sig?)
Konstlad miljö, ex labb	Naturlig miljö

Tabell 1. Egenritad jämförelsetabell baserad på Alan Bryman (2011:413)

En kvalitativ metod kännetecknas av skrivna eller talade formuleringar vilket ger forskaren möjlighet att fördjupa sig mer inom forskningstemat. En kvantitativ metod i form av en enkätundersökning känns relevant för denna studie, eftersom det finns möjlighet att nå ut till en relativt stor målgrupp på kort tid. Det mynnar ut i ett resultat som går att mäta i siffror.

3.2 Urval och tillvägagångssätt

I ett tidigt stadie etablerades en kontakt med Paula “Fenjima” Manrique, som är spelskribent samt spelexpert på TV4. Kontakten togs genom Twitter som är en digital mikroblogg där Paula är aktiv användare. Inledningsvis skedde all kontakt via mail, för att resultera i en intervju där frågor ställdes för att få hennes syn på det studerade fenomenet. Intervjun skedde på hennes kontor i mitten av december. Intervjun spelades in med ljudupptagning för att underlätta för

sammanställning i efterhand. Detta anses vara en standardmetod vid intervjuer enligt Denscombe (2000). Att göra på detta vis medförde att all fokus kunde läggas på intervjun utan att ägna tid till anteckningar (Repstad 1999).

För att få en arrangörs synvinkel togs kontakt med Eco Green Tours, ett företag som anordnar guidade resor i Florens baserat på Assassin´s Creed. Den kontakten skapades via företagets hemsida, och togs vid med Lorella Magnoler som är transportansvarig, på mail. Eftersom företaget är stationerat i Florens, var det inte möjligt att etablera någon annan kontakt än så. De kontakterna skapades för att påvisa vilka trender som varit och hur de ser på utvecklingspotentialen i framtiden.

För att få med användarnas infallsvinklar togs kontakt med aktiva spelare av AC samt GTA. Medverkande användare har kontaktats via olika forum för spelen. För att kunna få mer djupgående svar och samtidigt ha möjlighet till att ställa följande frågor utifrån respondenternas svar har det tillämpats semistrukturerade intervjuer. Studien inleddes med en enkätundersökning riktad till användare av GTA och AC. Genom de insamlade svaren utformades frågor som sedan ställdes i intervjuer med spelare.

3.3 Kvantitativ studie

Det finns en viss styrka i denna sorts metod då det finns möjlighet till systematiska och strukturerade observationer i form av enkäter som kan ge fasta och konkreta svarsalternativ. En fördel med kvantitativa metoder är att bearbetningen av informationen samt sammanställningen av resultatet är enklare än i kvalitativa studier (Holme & Solvang 1997:158).

Därefter har det valts att genomföra en enkätundersökning som är den vanligaste tekniken inom kvantitativ forskning enligt Holme & Solvang (1997). Tillvägagångssättet och undersökningsprocessen beskrivs sedan i följande kapitel.

3.3.1 Enkätundersökning

En fördel med en enkätstudie som insamlingsverktyg av empiri är att få in en stor mängd data på en kort tid. Det är en kostnadseffektiv metod som är relativt enkel att utföra med ett flertal gratis onlinebaserade verktyg som finns tillgängliga. De presenterar statistik av svar direkt, så det är lätt att följa utvecklingen. Respondenten kan själv välja om och i så fall när den vill delta i studien, utan att påverkas och eventuellt känna sig pressad av en fysisk person.

En enkät är beroende av mottagarens välvilja att svara för att nå ett mätbart resultat. Ett bra sätt för att veta om enkäten är bra utformad är att först testa den på en eller flera personer ur målgruppen för att förstå om den är begriplig, och kunna eliminera eventuella frågetecken. Man måste sätta sig in i respondentens sits och försöka förstå vilken typ av svarsalternativ som lämpligen bör användas. För vissa frågor passar flervals- bättre än envalsalternativ. Andra frågor kräver att det är möjligt att använda egna ord och kräver därför ett fält för det. En viktig grund för arbetet är därför att formulera enkäten väl för att på så sätt motivera respondenterna att svara, samt att tänka på i vilken följd frågorna ställs för att de ska falla så naturligt som möjligt. Det är även viktigt att hålla intresset vid liv under hela enkäten för att inte tappa respondenten och skapa frustration. Därför bör man hålla enkäten så kortfattad som möjligt, men samtidigt få med alla väsentliga delar. Det som skiljer en enkät från en intervju är hur svaren samlats in. En enkät besvarar respondenten antingen på egen hand genom att själv fylla i ett frågeformulär, eller genom en försöksledare som ställer frågorna. En intervju däremot innebär på ett eller annat sätt, alltid kontakt mellan intervjuare och respondent (Holme & Solvang 1997:173).

En enkätundersökning har utformats, där det ställs frågor som rör respondentens spelvanor, spelupplevelse samt hur den uppfattar spelvärlden. Det ställs även frågor som rör respondentens uppfattning om spelvärlden, samt eventuell motivation till resa. En grundförutsättning för att få svara på enkäten var att man spelar eller har spelat något av de spel som ryms inom studien. Enkäten har skapats på den webbaserade tjänsten Google forms. Valet att använda sig av den nämnda tjänsten fattades snabbt då det är ett enkelt sätt att hantera enkäter med många svaranden. Den ger forskaren en mängd alternativ. Enkäten distribueras främst inom grupper på Facebook med spelare av något av spelen, men även via den kontakt som skapats med Paula “Fenjima” Manrique, som spred enkäten via Twitter där hon når ut till cirka 2900 följare. Genom att enkäten spridits på olika sätt, och därmed nått ut till en större målgrupp, får man en variation på svaren vilket gör dem mer tillförlitliga.

3.4 Kvalitativ studie

Inom kvalitativ ansats för att förstå situationer som organisationer, individer och grupper vistas i, ska forskaren försöka studera det på ett närmare håll (Lofland 1971:74). Det som kännetecknar en kvalitativ metod är det faktum att den används i en närhet till forskningsobjektet. Det Lofland syftade på var själva källan till kvalitativa tillvägagångssätt och hur man bör tänka och applicera den i forskningssyfte.

3.4.1 Intervju

Det finns en stor fördel i den kvalitativa intervjun hävdar Holme och Solvang (1997). Undersökningssituationen har likhet med en vardaglig situation eller vanligt samtal där forskaren utför minsta styrningen över konversationen och dess utveckling. Dock måste det genomföras en del förberedelser för intervjuprocessen, samt se till att det hålls inom ramarna för temat, för att kunna få svar på ställda frågor (Holme & Solvang 1997:99). Därför anses denna metod som ett väldigt användbart verktyg när det gäller insamling av empirisk data.

Tre intervjuer har utförts med personer som är aktiva spelare av Assassin's Creed. Alla tre personer visade intresse att ställa upp på intervju, efter att först ha svarat på enkäten. De kontaktades via e-post för att kunna stämma träff. Intervjuerna med spelarna utfördes på Södertörns högskola, då respondenterna är studenter på denna skola. En av intervjuerna var djupare än de andra två, av anledningen att få ut ännu grundligare data, denna intervju utfördes sist av de tre. Två intervjuer gjordes med personer som arbetar med spel, Paula Manrique som är spelexpert på TV4, samt Magnus Sanford som är kommunikationsansvarig på Ubisoft. Kontakten med båda respondenterna togs via e-post. Intervjun med Magnus har skett endast via e-post på grund av geografiskt avstånd. Intervju med Paula skedde på hennes kontor där båda författarna var närvarande. Ytterligare en intervju utfördes med Lorella Magnoler som arbetar som transportansvarig på Eco green tour, vilka anordnar en tur i AC´s fotspår. Intervju med Magnoler har också utförts endast via e-post på grund av geografiskt avstånd. Syftet med att intervjua dem var att få deras perspektiv på spelet, och huruvida det spelar roll för dem att spelet utspelar sig på en verklig plats. Alla intervjuer som utfördes var semistrukturerade, vilket gav möjligheter att ställa individanpassade frågor och mer utvecklade svar på frågorna som ställdes. Respondenten gavs då möjlighet att ge utförligare svar i och med de följdfrågor som ställdes.

3.5 Metodkritik

En nackdel med webbaserade enkäter är att svaren är svåra att följa upp med följdfrågor då respondenten är anonym. Det finns också en risk för misstolkning av frågorna vilket kan leda till ett felaktigt svar. Hade enkäten delats ut i fysisk form hade detta kunnat undvikas. Det finns även risk att den urvalsgrupp enkäten spreds i inte är bred nog, eller att folk väljer att inte svara, vilket medför att svaren inte blir tillförlitliga (Baltar 2012:66-67).

Intervju som metod är mer tidskrävande, både i planering och sammanställning. Fördelen med intervju som metodform, är att det är möjligt att få ut en stor mängd kvalitativ data på relativt kort tid. En semistrukturerad intervju är flexibel tack vare möjligheten att ställa följdfrågor och inte styra lika mycket som med en strukturerad intervju (Holme & Solvang 1997:99).

3.6 Etik

Vetenskapsrådet (2009) har fastställt etiska principer vilka man som forskare behöver ta hänsyn till då man bedriver humanistisk- och samhällsvetenskaplig forskning. Det består av fyra huvudkrav

- Informationskravet - innebär bland annat att man som forskare är öppen med vad studien handlar om och hur den kommer att genomföras, samt att det är frivilligt att delta.
- Samtyckeskravet - innebär att forskaren måste säkerställa att den har uppgifts-lämnarens samtycke att delta i studien. Detta är beroende av vad som studeras samt hur omfattande den är.
- Konfidentialitetskravet - insamlad data måste hanteras med försiktighet och respekt.
- Nyttjandekravet - hanterar vilka som har rätt att ta del av den insamlade informationen samt om och i så fall hur människor får använda det slutliga materialet.

Samtliga ovan punkter har tagits i beaktande under hela studiens arbete. Vid spridningen av enkäten har det förklarats att svaren på enkäten kommer att användas enbart för denna studie i onlinespel och resvanor, samt att samtliga svar var anonyma. Intervjuerna har spelats in med ljud för att lättare kunna transkriberas efteråt. Respondenterna har blivit tillfrågade om godkännande för detta och fått förklarat anledningen till inspelningen. Inspelningarna har bara sparats för denna uppsats skrivande, och kommer därefter raderas. Respondenten har också fått ge sitt medgivande till att publiceras med namn.

4 Resultat

Enkäten samlade totalt in svar från 62 respondenter, varav fem svarande inte spelade något av de spelen studien handlar om. Dessa fem fick därför inte fortsätta svara på enkäten, vilket resulterar i att 57 svar har behandlats.

Respondenterna svarade på frågan om vilket av de berörda spelen som spelades. Som respondent gavs möjlighet att svara ja eller nej på båda alternativen. Resultatet visade att 40 personer spelar GTA och 35 spelar AC. Det siffrorna inte berättar är huruvida samma person spelar båda spelen eller inte. 35 personer uppger även att de spelar något annat spel, än de som tas upp i studien, där spelvärlden är verklighetsbaserad.
Majoriteten av respondenterna hade vetskap om att spelet är verklighetsbaserat, enbart sju personer svarade att de inte visste om det tidigare.

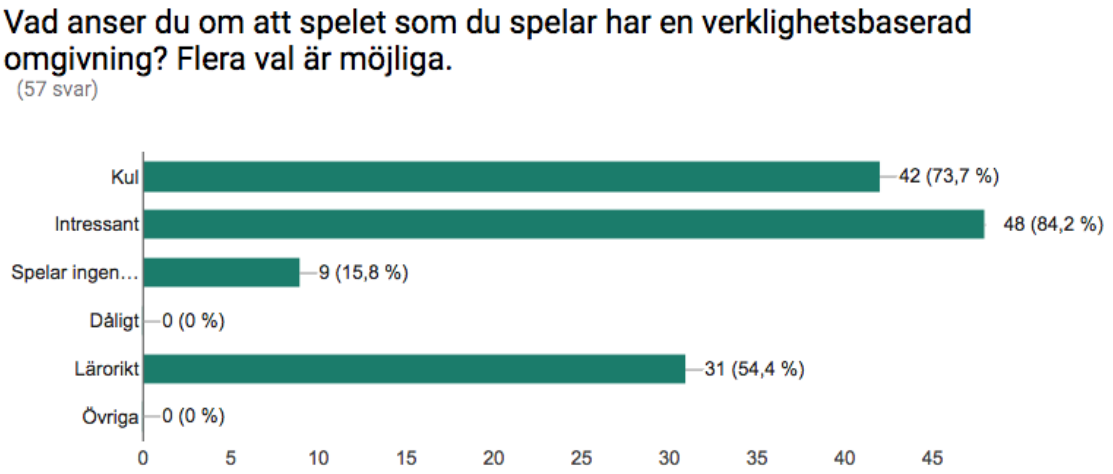


Diagram 1

Diagram 1 ovan visar vad respondenterna ansåg om att spelet är utformat utefter en verklig stad, och fick då möjlighet att ange fler svarsalternativ. Resultatet visar att de flesta valde alternativen intressant, och därefter kul, på frågan. Fler än hälften ansåg det vara lärorikt, och ett fåtal menade att det inte spelade någon roll alls. Ingen av de svarande ansåg det vara negativt eller att kommentera med egna ord.

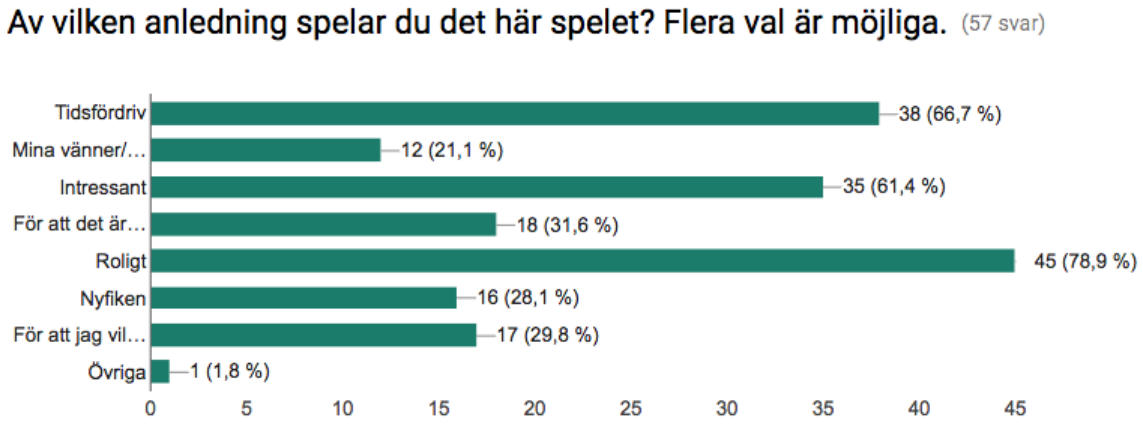


Diagram 2

Ovan visar stapeldiagrammet (Diagram 2) vad respondenterna svarade på frågan om vad som motiverar dem till att välja just det spelet. Frågan hade flera svarsalternativ, där flera alternativ var möjliga att svara för respondenten. Resultatet av svaren var väldigt utspridda, till skillnad från tidigare frågor. Det fanns dock två dominerande alternativ. Dessa två alternativ var att spelarna motiverades av att spelet var roligt och sågs som ett tidsfördriv, som valdes av 45 respektive 38 respondenter. Därefter kom alternativet att spelet valdes för att det var intressant, som valdes av 35 svaranden. Tre alternativ fick ungefär lika många röster; 18 personer säger att de motiveras av att spelet är historiebaserat, vilket syftar till AC. 17 personer har valt alternativet att de vill uppleva platsen och 16 svarande motiveras av sin egen nyfikenhet gentemot spelet.

Diagram 3

Diagrammet ovan (Diagram 3) visar hur respondenten känner för att resa till den fysiska plats spelet baseras på. Fler än hälften av de svarande kunde tänka sig att resa till den riktiga staden, enbart för att de besökt staden i spelvärlden. En fjärdedel av de som svarat menar att de redan har gjort en sådan resa, och en femtedel kan möjligtvis tänka sig att göra en sådan resa. Endast för tre personer, eller 5%, är det otänkbart att ha spelet som främsta anledning till resa. De 14 personer som redan hade besökt en destination, fick vidare frågor om hur det upplevdes att besöka platsen i verkligheten, samt om besöket påverkades av att redan ha besökt platsen i spelet. Respondenten fick då beskriva sin upplevelse fritt med egna ord.

Intervjuerna som utfördes med spelare av AC och GTA har visat att spelarna är benägna att resa till de destinationerna som spelet baserar sig på, eller har redan gjort. Alla tre intervjuade spelare blev positivt överraskade över den verklighetstrogna grafiken både i AC och GTA som kan ses på bilderna 1 och 2. Anledningen till val av spel var olika, en faktor som gjorde att de tyckte om båda spel var att de befann sig i en spelvärld som var utformat efter en verklig plats, samt med riktiga historiska händelser som finns i AC. Informanterna är villiga att besöka spelets platser, dock inte med spelet som enda syfte.

Bild 1. Florens (Pixabay 2017) Bild 2. Skärmdump från AC II

Det som alla spelarna har gemensamt är att de finner verklighetsbaserade spel intressanta, lärorika och roliga, eftersom informanterna också spelar andra verklighetsbaserade spel som inte tas upp i undersökningen.

Intervjuerna som gjordes med Paula "Fenjima" Manrique och Magnus Sanford pekar åt samma håll. De båda ser verklighetsbaserade spel som ett vinnande koncept, som har en fördel jämfört med spel med fiktiva platser. Inte för att de är sämre men för att igenkänningsfaktorn bidrar till att spelaren känner något extra. Ingen av dem tror att verklighetsbaserade spel får större exponering än andra spel. Sanford berättar dock om en version av AC som involverade en svensk kung, som fick större uppmärksamhet i Sverige av den anledningen. Trots att verklighetsbaserade spel inte nödvändigtvis får mer utrymme än andra, så syns de mer i sociala medier då spelare som besöker platserna postar jämförande bilder mellan spel och verklighet, se bild 3. Det bidrar med mer uppmärksamhet.

Manrique jämför två olika spel, Battlefield 1 och Call of Duty: Infinite, där det första är verklighetsbaserat och det andra inte är det. Battlefield blev hyllat för den detaljerade verklighetstrogna grafiken, medan Call of Duty fick negativ kritik för att det var för futuristiska. Sanford menar att verklighetsbaserade spel inte direkt kan ses som ett resemotiv, men att det möjligtvis kan vara det för en inbiten spelare. Manrique menar att det är ett motiv till resa, och hon vet flera som besökt städer som spelen baserar sig på. De har båda rest till städer som finns med i AC samt GTA, och bekräftar att detta medförde en starkare upplevelse av platsen. Manrique vittnar om att hon åkt till städer hon inte skulle gjort om det inte vore för spel.

Väl på destinationen har Manrique valt att besöka attraktioner som hon tidigare gjort i spelet, vilket hon inte hade gjort annars.

Lorella Magnoler har genom hennes arbete på Eco Green Tours, sett en ökning i intresset av den Assassin´s tur de erbjuder. Hon tror att den blivit så populär för att den är relativt ny, och att utformningen är unik. Turen går ut på att man klättrar upp på hustak, för att få samma känsla och vy som i spelet. På detta sätt ska samma känsla skapas som när man befann sig i spelet. Hon förutspår att det är en ny trend som kommer fortsätta. Magnoler menar att turisterna som deltar i turen är äventyrliga killar i 20-30 årsåldern. De har inte nödvändigtvis rest till staden enbart för att den finns med i ett spel, men passar på att ta turen för att uppleva platsen i verkligheten och få orientera sig i spelets miljöer i verkligheten (Magnoler 2016). I sitt arbete möter hon flera turister som uttryckt sin glädje och entusiasm för den tur de erbjuder. De reaktioner hon får av turisterna är positiva och de är lyriska över de likheter som finns mellan spel och verklighet. Eco green tours har märkt av en markant ökning, speciellt nu i samband med filmen som lanseras.

Resultatet av forskningen visar att verklighetsbaserade spel eventuellt kan bli ett nytt resemotiv. Magnoler berättade i intervjun att intresset kring deras Assassin´s Tour växer, samt att spelentusiaster reser till Florens med enbart syftet att gå i spelens fotspår. Sanford menar att det för Ubisoft är av stor vikt att spelen liknar den verkliga platsen i så hög grad som möjligt, och de ser att det är något som spelarna uppskattar. De platserna som återfinns i spelen är redan idag populära och attraktiva, av andra anledningar, och lockar genom sin medverkan i spel, fler målgrupper.
För att summera studien kan vi med stöd av den enkätstudien som är utförd, tillsammans med de intervjuer som gjorts, konstatera att verklighetsbaserade spel ökar både spelupplevelsen samt förstärker upplevelsen på destinationen.

5 Analys

Då enkäten varken ställer frågor som rör ålder, kön eller andra frågor som inte direkt hör till spelandet, är det inte möjligt att utföra en bortfallsanalys.

Studien har två frågeställningar som grund. Den ena var *Kan verklighetsbaserade spel locka användaren till att besöka platsen i verkligheten?* samt *Påverkas användarens upplevelse av destinationen då den "besökt" platsen i ett spel?*

De av Swarbrookes (2007) motiv till resa som passar bäst in är de emotionella motiven, och en vilja att uppleva det äventyr som finns i spelet. Även kulturella motiv kan passa in, då de platser som får stort utrymme i spelen ofta består av kända monument och sevärdheter.

I flera av intervjuerna med spelare bekräftades det att detta var resemotivet till resa. Man kan urskilja ur svaren på enkäten att de allra flesta spelare var medvetna om att de befann sig i en verklighetsbaserad spelvärld, och majoriteten tyckte också att det bidrog med något för spelupplevelsen. Detta är högst individuellt, precis som Swink beskriver, att spelarens egen känsla avgör hur upplevelsen blir. De respondenterna som svarat på enkäten, och som tagits med, är aktiva spelare. Man kan därför anta att de får en positiv spelupplevelse av dem.

Enligt Weaver (2014) finns det tre dominerande anledningar till resa, dessa är fritid och rekreation, VFR-turism samt affärsturism. De resor respondenterna gjort har huvudsakligen varit med fritid och rekreation som syfte.

De kommentarer respondenterna angav i enkäten tyder på att det var en uppskattad upplevelse att besöka staden i verkligheten och att det bidrog till en starkare upplevelse.

Alla intervjuade spelare var medvetna om att spelen är utformade efter verkliga platser, och såg det som något som gav spelen något extra. De menar att det inte hade varit lika intressant med en fiktiv spelvärld. Magnus Sanford berättar att det är väldigt viktigt för Ubisoft att platserna är så lika de autentiska platserna som möjligt.

Med utgångspunkt från Kamfjords (2002) motivationskategorier, *kung för en dag, mer av det vanliga, det ovanliga, drömmen om framtiden* samt *ladda batterierna*, kan man säga att våra respondenter lutar åt *det ovanliga*. De som reser av denna anledning gör det för att uppleva någonting annorlunda och nytt, skaffa nya erfarenheter och bekräfta de upplevelser som redan upplevts i virtuell form.

En grund för detta arbete har varit Lena Mossbergs verk som handlar om skapandet av upplevelser. Författaren ger en förklaring till begreppet “edutainment” som innebär en blandning mellan “education”/utbildning och “entertainment”/underhållning, och har som främsta syfte att kombinera lärande med underhållning (Mossberg 2003:35). Tolkningen av intervjurespondenternas svar ligger till grunden för antagandet av att edutainment begreppet kan appliceras på verklighetsbaserade spel. Ett tydligt exempel av detta baserat på AC visar att spelarna lärt sig en del om de riktiga historiska händelserna då de spelar, detta då det kommer upp informationsrutor med historisk fakta om personer, händelser eller byggnader genom hela spelet. Grinde menar att han som historieintresserad lärt sig mycket och finner det spännande (Grinde 2016).

Intervjuerna med Manrique och Sanford beskrev båda att verklighetsbaserade spel är väldigt populära bland spelare, och något som kommer fortsätta i och med att grafiken blir mer avancerad. Möjligheterna att skapa miljöer och detaljer så lika verkligheten, kan väcka intresse med hjälp av igenkänningsfaktorer. I och med VR-tekniken bidrar det till att spelaren kommer ännu närmare en känsla av att befinna sig på platsen, vilket skulle kunna medföra att fler spelare vill uppleva destinationen i verkligheten. Manrique vittnade om att hon själv, i GTA “åkt” ett pariserhjul, som hon i det riktiga besöket åkte i verkligheten, enbart av den anledningen. Trots att det var både omständligt och dyrt. Även Grinde beskriver att han besökte platser i verkligheten, kända från spel, som han inte hade gjort om han inte spelat AC. Att placera en attraktion i ett spel, kan därför föranleda att turister väljer att besöka platsen i verkligheten.

I detta fall är de verkliga städerna pullfaktorer som lockar turisten att åka dit. Platsen är unik och kan inte ersättas av en annan. Det finns emellertid flera städer som spelen baseras på, som kan utgöra eventuell konkurrens. Eco green tours har dragit nytta av sin befintliga kunskap om Florens, och använder den på ett nytt sätt som de är relativt ensamma om, vilket ger dem hög pullfaktor.

Pushfaktorer sker hos spelaren, som känner en lust att vandra på samma gator den gör i spelet, fast i verkliga livet. De intervjuer som utfördes med spelare bekräftade att resemotivet handlar om just inre begär, att vara där på samma plats som blivit bekant genom spelet. Informanterna kunde även vidareutveckla sitt resonemang till att se andra anledningar att resa, än själva spelet. Liknande information gick vi miste om i enkäten då de frågorna endast berörde spelmotivet.

6. Slutsats

Efter sammanställning och tolkning av insamlad information från enkätundersökningen samt transkribering av intervjuerna har det observerats att spel med verklighetsbaserad miljö kan locka turister till motsvarande destinationer. Detta antagande grundar sig i att mer än 52% av enkätrespondenterna samt de flesta intervjurespondenterna redan åkt till eller kan tänka sig att åka till destinationen de "redan varit i" i spelet.

En destination kan använda sig av spel som en pullfaktor för att sticka ut bland konkurrenter. Byggnader och platser som finns i spelen finns bara på den specifika platsen och kan därför inte att ersättas av en annan plats.

Studien visar att spel med verklighetsbaserad miljö kan påverka turismnäringen, direkt eller indirekt. Marknadsföring av en specifik destination kan då ske på samma sätt som kända filmer och TV-serier har bidragit till ökad turism, kring de platserna de baserar sig på.

Verklighetsbaserade spel har inverkan på upplevelsen när individen befinner sig på destinationen, då den upplever känslan att redan känna igen sig på platsen. Speciellt när det har utvecklats en tjänst inom turism som erbjuder turer för spelentusiaster, som tidigare inte fanns.

7. Reflektioner

Studien ämnar ligga till grund för vidare forskning inom detta ämne som hittills är relativt outforskat, men som kommit att ta en större del av våra liv än det gjort tidigare.

Enkäten ställde inga frågor om varken kön eller ålder på den svarande, vilket hade varit intressant att ta reda på. Det hade visat på om det går att urskilja mönster beroende av detta. Det vore även av intresse att ha utfört en observation på individer som deltar i Assassin´s turen i Florens, samt delta i den själva, för att få en klarare bild utav det som erbjuds av företagen.

8. Förslag till vidare forskning

Som ett förslag till fortsatt forskning skulle det vara intressant att ta reda på huruvida det spelar roll för turisten om det är den verkliga platsen eller om det går lika bra med en uppbyggd miljö som liknar den riktiga platsen. Det hade också varit givande att utföra en observation på plats samt intervjua individerna som haft att följa spelet fotspår som främsta syfte och resemotiv.

Det vore av intresse att undersöka andra spelare på ett närmare håll för att förstå vad det är som egentligen bidrar till viljan att resa. Är det likheter mellan spelvärlden och verkliga världen, upplevelsekänslan när man befinner sig på destinationen eller att den typ av resemotiv är relativt nytt som bidrar till nyfikenhet kring detta ämne. Det är också av intresse att utöka undersökningen med andra typer av spel. Som till exempel de olika flyg- och bilsimulatorer som används både inom utbildning och underhållning, eller diverse sportspel som till exempel FIFA. Då dessa spel är också verklighetsbaserade kan det vara relevant att utöka denna typ av undersökning med andra spel.

Referenslista

Baltar, Fabiola & Brunet, Ignasi (2012) “Social research 2.0: virtual snowball sampling method using Facebook”, *Internet Research*, Vol. 22 Iss 1 pp. 57 - 74
doi: 10.1108/10662241211199960 [Tillgänglig 2016-12-26]

Blom, Thomas & Nilsson, Mats (2005). *Turismens historia & utveckling*. 1. uppl. Malmö: Liber ekonomi

Bryman, Alan (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2., [rev.] uppl. Malmö: Liber

Dataspelsbranschen (2016) *Spelutvecklarindex 2016*, Rapport.
http://www.dataspelsbranschen.se/media/154325/spelutvecklarindex%202016.pdf
[Hämtad: 2016-12-26]

Denscombe, Martyn (2000). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur

Elbe, Jörgen (2002). *Utveckling av turistdestinationer genom samarbete*. Diss. Uppsala : Univ., 2002

Eliasson, Annika (2010). *Kvantitativ metod från början*. 2., uppdaterade uppl. Lund: Student-litteratur Eliasson, Sanna; Spelare. Intervju [2016-11-18]

Eriksson, Johan; Spelare. Intervju [2016-11-20]

Gnoth, Juergen. (1997) “Tourism motivation and expectations formation*”, Annals of Tourism Research*, Vol. 24 Iss. 2 pp. 283-304 doi: 10.1080/13683500.2013.850064
Grinde, Jonatan; Spelare. Intervju [2016-11-21]

Holsti, Ole Rudolf:*Content Analysis for the social Science and the Humanistics* (Addison-

Wesley Publishing Co, Massachussetts 1969)

Holme, Idar Magne & Solvang, Bernt Krohn (1997). *Forskningsmetodik: om kvalitativa och kvantitativa metoder*. 2., [rev. och utök.] uppl. Lund: Studentlitteratur.

HUI (2016). Tillgänglig: http://www.hui.se/nyheter/arets-julklapp-2016 [2017-01-16]

Linderoth, J. Olsson, C (2012). *Världen som en spelplan - gränsöverskridande i online spel-kulturer.* Rapport för Statens medieråd vid Göteborgs Universitet. http://statensmedierad.se/download/18.6cd9b89d14fefd0c4f5c9ec6/1452243860364/Varlden-som-spelplan-2012.pdf [Hämtad 2016-12-03]

Lofland, John (red.) (2006). *Analyzing social settings: a guide to qualitative observation and analysis*. 4. ed. Belmont, CA: Wadsworth

Kamfjord, Georg (2002). *Turism & affärsresande: nya idéer och strategier*. Stockholm: Sellin & partner

Magnoler, Lorella; Transportansvarig Eco Green Tours. Intervju [2016-12-14] <info@ecogreentour.eu>

Manrique, “Fenjima” Paula; Tv-spelsexpert, spelskribent. Intervju [2016-12-19] <fen-jima@gmail.com>

Mitchell, H. Ferguson, M (2012) “Movies and holidays: the empirical relationship between movies and tourism”, *Applied Economics Letters* Volume 19, 2012 - Issue 15 doi: 10.1080/13504851.2011.631888 [Tillgänglig 2016-11-29]

Mossberg, Lena (2003). *Att skapa upplevelser: från OK till WOW!*. Lund: Studentlitteratur

Nationalencyklopedin, 2017
virtuell verklighet http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/virtuell-verklighet [hämtad 2017-01-16]

Grand theft auto http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/grand-theft-auto [Hämtad 2017-01-18]

Pan European Game Information (2016). Tillgänglig: http://www.pegionline.eu/sv/index/id/206 [2016-11-29]

Repstad, Pål (1999). *Närhet och distans: kvalitativa metoder i samhällsvetenskap*. 3., [rev.] uppl. Lund: Studentlitteratur

Playstation (2016). Tillgänglig: https://www.playstation.com/sv-se/explore/playstation-vr/ [2017-01-17]

Sanford, Magnus; Nordic Community Manager Ubisoft. Intervju [2017-01-10] magnus.sanford@ubisoft.com

Swarbrooke, John & Horner, Susan (2007). *Consumer behaviour in tourism*. 2. ed. Oxford: Butterworth-Heinemann

Swink, Steve. (2009). *Game feel: a game designer's guide to virtual sensation*. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers/Elsevier

Tillväxtverket (2016) Tillgänglig: https://tillvaxtverket.se/statistik/turism/vad-ar-turism.html [2016-11-22]

http://tillvaxtverket.se/download/18.a42722f156a11d234d6039c/1473248991944/info_0651_webb_tillg.pdf [2016-12-27]

Ubisoft (2016) Tillgänglig:

https://assassinscreed.ubi.com/en-SE/games/assassins-creed-brotherhood.aspx [2016-12-27]

Vetenskapsrådet (2016) Tillgänglig: http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf [2016-11-16]

Wang, N (1999) “Rethinking authencity in tourism experience”, *Annals of Tourism Research*, Vol. 26 Iss.2, pp. 349-370 doi: 10.1016/S0160-7383(98)00103-0

Weaver, David B. & Lawton, Laura (2014). *Tourism management*. 5. ed. Milton Qld: John Wiley & Sons

Weber (2016) https://thinkdigital.travel/wp-content/uploads/2014/05/Gamification-in-Tourism-Best-Practice.pdf [Hämtad 2016-11-15]

Wordnik (2016) Tillgänglig: https://www.wordnik.com/words/gameworld [2016-11-16]

Bilder https://pixabay.com/sv/firenze-florens-italien-tuscany-1785825/ [Hämtad 2017-01-15]

Bilagor

Enkätundersökning spelvanor

Spelar du något av följande spel: Grand theft auto 4 eller 5, eller Assasin´s creed?

- Ja
- Nej

Spelar du Grand theft auto?

- Ja
- Nej

Spelar du Assasin's Creed?

- Ja
- Nej

Spelar du något annat spel där platsen finns på riktigt?

- Ja
- Nej

Visste du att platsen spelet utspelar sig på finns i verkligheten?

- Ja
- Nej
- Kanske

Vad anser du om att spelet som du spelar har en verklighetsbaserad omgivning? Flera val är möjliga.

- Kul
- Intressant
- Spelar ingen roll
- Dåligt
- Lärorikt
- Övrigt

Av vilken anledning spelar du det här spelet? Flera val är möjliga.

- Tidsfördriv
- Mina vänner/bekanta spelar det
- Intressant
- För att det är historiebaserat
- Roligt
- Nyfiken

- För att jag vill uppleva platsen
- Övrigt

Skulle du kunna tänka dig resa till den riktiga destinationen som spelet du spelar baserar sig på, enbart för att spelet utspelar sig där?

- Ja
- Nej
- Kanske
- Har redan gjort

Hur upplevdes det att besöka platsen på riktigt?

Påverkades ditt verkliga besök av att du redan besökt platsen tidigare i spelet?

Intervjumall

Innan Intervjun

Presentation

Informera om studien och syfte

Informera om att studien är frivillig att delta i och att man får hoppa av utan att berätta anledning

Be om muntligt godkännande för inspelning

- **Spelar du Assassin's Creed/Grand theft auto?**
- **Hur länge har du spelat?**
- **Minns du vad det var som fick dig intresserad av spelet?**
- **Visste du att spelet är baserat på riktiga historiska händelser samt riktiga platser?**
- **Har du ett historieintresse?**
- **Har du rest till någon av destinationerna som finns med i spelet?**
- **Spelar du något annat spel där platsen finns på riktigt?**
- **Vad anser du om att spelet som du spelar har en verklighetsbaserad omgivning?**
- **Skulle du kunna tänka dig resa till den riktiga destinationen som spelet du spelar baserar sig på?**

Intervju med Paula "Fenjima" Manrique 19 december 2016

- **Anser du att spel med en verkligt förankrad plats är mer framgångsrika än andra?**

Svar: JA! Samtidigt som spelare över hela världen har förälskat sig i låtsasvärldar så vinner ett spel baserad på verkliga händelser/platser över ett utan. Man kunde se det klart och tydligt med krigsspelen Battlefield 1 och Call of Duty:Infinite där BF1 utspelar sig under första världskriget med verkliga platser och CoD utspelar sig i framtiden ute i rymden. BF1 blev hyllat för hur detaljerat de porträtterat landskapen under kriget medan CoD blev sågat för sina miljöer som var rymdskepp.

- **Tror du att dessa spel ökar spelarens lust att resa till platsen?**

Svar: JA! Har en vän som ska resa till Rom och besöka platserna i Assasin's Creed nu till våren. Hon blev kär i staden genom spelen. Känner många som gör detsamma.

- **Får de spelen större utrymme/exponering än andra spel?**

Svar: nej, inte direkt.

- **Tror du spelarens upplevelse av spelet påverkas av att platsen finns på riktigt?**

Svar: ibland, beroende på spelet.

- **Varför tror du att man utformar ett spel i en historisk händelse?**

Svar: KLOCKRENT! Spelare älskar det! Det finns spel som är läskigt nördiga på den fronten.

- **Varför tror du att man baserar spelets plats på en verklig plats?**

Svar: känns verkligare och mer relaterbart.

- **Tror du att intresset för spelet ökar för att det baseras på en verklig plats?**

Svar: kan hända, beroende på spel.

- **Tror du att det är en trend som kommer fortsätta? Att man utvecklar spelen efter en händelse eller faktisk plats?**

Svar: JA! Det blir mer och mer eftersom spelgrafik blir mer avancerat. Det är enklare att bygga miljöer så att de liknar det vi ser på plats.

- **Har du någon gång besökt en plats som du "varit på" i ett spel?**

Svar: absolut! Jag besökte Umeå för att gå samma vandring som Yarny i spelet Unravel, jag besökte också platser i Los Angeles som var med i GTA V :) Just ja! Jag åkte genom Golden Gate Bridge i spelet American truck simulator, åkte sen samma väg i taxin på väg till San Francisco i verkliga livet och det kändes som om jag redan varit där. ALLT var exakt likadant, allt från vägskyltar till caféer vid vägkanten. Sjukt konstig men härlig känsla.
Det finns också Euro Truck simulator och där åker man på svenska vägar som essingeleden, innerstan osv. Sjukt häftigt. Allt är exakt som IRL :)

- **Hur påverkades i så fall din upplevelse av platsen? Positivt/negativt/neutralt?**

Svar: POSITIVT! Jag hade åkt ett pariserhjul i GTA som var så himla kul att åka i verkligheten. Fick köa i en evighet och det kostade skjortan men så värt det. Jag hade aldrig åkt den om det inte var för GTA, jag hade aldrig besökt Umeå om det inte var för Unravel.

Intervju med Magnus Sanford, Ubisoft

Alla assassins spelen utspelar sig på verkliga platser och det har alltid varit viktigt för teamen att försöka få dem så autentiska som möjligt. Med fokus på kända landmärken som ofta stor på plats än idag. Om turismen påverkas av det är svårt att säga eller om folk spontant besöker dessa ställen när de är på genomresa eller besöker orten av andra skäl. Men vi ser dock ofta hur fans tar bilder med sig själva på platser de besökt i spelen. Med citat som "här har jag klättrat" "känner ni igen detta assassins" etc. Främst har det varit från Italien eftersom Ezio trilogin är en av de mest populära. Ac 2, ac brotherhood och ac revelations. Men även senare som utspelat sig i lite modernare Paris och London har lett till fanns som tagit bilder på miljöer i spelet och sen satt dem intill samma ställe i spelet. Flera sådana bilder att finna på nätet. Så absolut, miljöerna i ac spelen är superviktiga för oss och även fansen även om de inte frågar efter det direkt så ser vi det i konsekvenserna av att de spelat dem.

Sett detta främst i AC spelen. Enda undantaget har varit watch dogs 2 som utspelar sig i SAN Fransisco men utöver det är detta något som främst märkts i ac spelen och då de som utspelat sig i Europa och USA.

Kompletterande intervju med Magnus Sanford, Ubisoft 10 Januari 2017

- **Anser du att spel med en verkligt förankrad plats är mer framgångsrika än andra?**

Nej men jag tror det kan ge en extra dimension, antingen ett spel baserat på en historisk händelse eller ren fiktion men som utspelar sig på en verklig plats.
Eller som i AC spelen som innehåller både och, historien är ren fiktion, men de innehåller en massa kända människor och händelser som flätas in i historien.

- **Tror du att dessa spel ökar spelarens lust att resa till platsen?**

Jag tror inte det det är avgörande för majoriteten, men för de riktiga hardcore fansen så absolut, men tror fortfarande det är en sekundär faktor när det gäller valet av semesterort. men låt oss säga man åker till England/London så kan nog en hardcore fan tycka det är extra kul att besöka specifikt London då.

- **Får de spelen större utrymme/exponering än andra spel?**

Nej det tror jag inte, dock kommer jag ihåg att AC Unity fick lite extra press i Sverige pga av den (kommande) Svenske kungen (dåvarande befäl i Napoleons Arme) var med i spelet och var en del av ett sidouppdrag.

- **Tror du spelupplevelsen påverkas av att platsen finns på riktigt?**

Ja det tror jag, inte för jag tror det är negativt om ett spel är 100% fiktion, men däremot tror jag som sagt det kan ge något extra om man känner igen kända landmärken/platser i ett spel man spelar.
Många var hypade för AC Unity och AC syndicate då de utspelade sig i ganska modern tid i städer där de flesta gator och byggnader än idag är högaktuella.

- **Varför tror du att man utformar ett spel ur en historisk händelse?**

Historia har alltid fascinerat människor på ett eller annat sätt på både film, böcker och numera även i datorspel.

- **Varför tror du att man bygger spelvärlden utifrån en verklig plats?**

Igenkänningsfaktorn, ställer också högra krav, för även om det är ett spel i en fiktiv värld så ska det inte skilja sig allt för mycket från originalen.

- **Tror du att intresset för spelet ökar för att det baseras på en verklig plats?**

Högst osäker, men skeptiskt. Tror mer det är lite grädde på toppen helt enkelt.

- **Tror du att det är en trend som kommer fortsätta? Att man utvecklar spelen efter en händelse eller faktisk plats?**

Har alltid förekommit, men jag ser mer och mer spel som är än mer detaljerade och detta tack vare de maskiner vi har idag till att både skapa spelen på plus de maskiner vi spelar på. Grafik och lättheten att finna dokument online gör ju inte att intresset kommer minska tror jag.

- **Tror du att spel är en faktor till att folk reser?**

Nej inte direkt, men finns säkerligen undantag!

- **Vem tror du reser enbart för att besöka spelets verkliga motsvarighet? (Vi tänker, vilken typ av spelare?)**

Det ska vara den som är en riktigt hardcore fan, nog ganska ovanligt.

- **Har du någon gång besökt en plats som du "varit på" i ett spel?**

Ja flera gånger, London, Paris, Los Angeles etc.

- **Hur påverkades i så fall din upplevelse av platsen? Positivt/negativt/neutralt?**

Positivt, speciellt I Paris efter AC Unity, då man gick och kollade på hustak "man" hade hoppat och klättrat på.
Samt i Los Angeles, Santa Monica Pier som jag besökt i GTA (Deras stad heter Los Santos, men bygger helt på LA).

Intervju med Lorella Magnoler, transportansvarig Eco Green tours 14 december 2016

- **Your travel agency are offering guided tours in Florence to visit all the places where AC is taking place, how come?**

We saw a potential in that area and as well an increased interest among the tourists in the city where the game took place. We saw it then as a way to showcase our beautiful city with its stunning architecture, nature and history. We have a well established tour agency with lots of different types of tours in Florence but our Assassin´s Tour is the first of its kind in the whole world.

- **You are offering many different kind of tours, besides the AC tour. Have you noticed any pattern of who wants to take that tour?**

Yes indeed. Our Assassin´s Tour is still new type of tour so it is one of the most popular tours we are offering. I would say that the average of our customers are guys between 20-30 years old.

- **What reactions did you get from your visitors?**

Most people were fascinated by how many similarities between the reality and AC world there are. They recognize themselves in places they already visited before but in virtual world. After the tour, many of the visitors are completely lyrical and want to go again!

- **What do you think was the key to success for this tour? Because that it is one of its kind or because of the similarity of the architecture?**

I think that the key to popularity of this tour was the type itself. We don't offer just a casual sightseeing through the city, but together with our well trained guides we climb up to the top of bell towers and roofs of castles and churches so it feels like you are in the world of your own imagination like it feels when you are playing this game. We are retelling historical facts for the each particular building and reveal some secrets of the city we italians know since childhood. Of course by the human nature we all are interested in something new, or at least most of us, so it is one of the factors that results the success of this tour.

The wide tourism knowledge with years of experience, service quality and always putting customers in the first place is the key to success in everything.

- **Have you seen any increase of tourists flow when the new game were released? Or maybe the film?**

Yes we have. Partly because one the version set was released in Florence, but we have also noticed an increased interest now when the film is current and is in top-lists of up-to-date films.

- **What type of tourists are mostly common for your kind of tour?**

As I mentioned before, I would say that most of the customers of this tour are guys between 20-30 years old of the adventurous type. Groups of friends and couples. Then there are of course exceptions. But one thing the all have in common is the fact that all of them are Assassin´s Creed enthusiasts.

- **Would you say that it is a trend that will continue?**

I think as long as movies and games of this kind are based on real places which contains an historical, architectural or cultural value there always will be an interest in visiting those places. I think it is a way to attract tourist to a destination they might never visit it otherwise. As well it is a powerful marketing tool for particular destinations both less and well known.

So definitely yes! That is next step into world of tourism development.

Intervju med Sanna Eliasson; Spelare 20 november 2016

- **Spelar du Grand theft auto?**

Ja.

- **Hur länge har du spelat?**

Har börjat spela för ganska länge sen, tror det var för 7 eller 8 år sen. Älskar spelet dock finns det tyvärr inte mycket tid för det längre så jag spelar inte ständigt utan när det finns tid över till det. Är väldigt spelintresserad så att jag har många andra spel som jag spelar samtidigt.

- **Minns du vad det var som fick dig intresserad av spelet?**

Minns att jag gick i högstadiet då, och då alla i min klass speciellt killarna spelade det och verkligen älskade spelet! Så jag tror att det var en av anledningarna till att jag började spela det och fastnade för spelet ganska fort. Jag tyckte att spelet var häftigt att spela, då det var någorlunda nytt för sin sort.

- **Visste du att spelet är baserat på riktiga platser?**

Jag visste inte det innan. Men fick så klart veta när jag börjat spela, då spelet utspelar sig i en riktig stad (då tänkte inte jag om den finns på riktigt eller inte) den såg riktig ut, med byggnader, vägar, natur och folk som ser ut som om det finns i verkligheten. Det var rätt häftigt, då för mig var det första spelet där man spelar som att man är i verkligheten: att man befinner sig i en stad, utför uppdrag, kör bil och spelfiguren kan gå vart som helst. För mig var just det spelet en form av kombination av flera typer av spel. Det var liksom mycket mer saker man kunde göra i GTA än de andra. Så klart dem senaste mer utvecklade versionen av GTA nu är mycket bättre och mer spännande enligt mig. Just nu spelar jag fortfarande GTA IV dock på Xbox.

- **Har du rest till någon av destinationerna som finns med i spelet?**

Nej tyvärr, dock jag hade gärna velat åka till New York. Jag har alltid velat åka till USA speciellt New York. Det skulle vara jätte kul att åka och se det med egna ögon, de gatorna man körde igenom och byggnaderna som man redan såg i spelet.

- **Spelar du något annat spel där platsen finns på riktigt?**

Ja det gör jag, som sagt är jag en spelnörd så jag spelar lite allt möjligt. Är mer intresserad utav spel med specifika sorters uppdrag som utspelar sig i modern tid. Därför har jag börjat spela Watch Dogs som jag har fastnat för väldigt fort och tycker om spelet väldigt mycket.

- **Vad anser du om att spelet som du spelar har en verklighetsbaserad omgivning?**

Då det är exakt det typ av spel jag älskar, tycker jag det är superhäftigt! Vill bara ha mer sådana spel på marknaden. Det som skulle vara riktigt kul är att få spela något spel i sin egen stad, det tror jag vore en intressant upplevelse.

- **Skulle du kunna tänka dig resa till den riktiga destinationen som spelet du spelar baserar sig på?**

Ja absolut och hoppas att snart kan jag göra det.

Intervju med Jonatan Grinde, Spelare 21 november 2016

- **Spelar du Assassin's Creed?**

Ja det gör jag.

- **Hur länge har du spelat?**

Ungefär fem till sex år.

- **Vad är det som fick dig att bli intresserad av det spelet?**

Det var en kompis till mig som rekommenderade det, som kände till mycket väl mina preferenser kring val av spel. Då skaffade jag den och fastnade för spelet, och då var det andra spelet i serien.

- **Har du spelat alla spel i serien Assassin´s Creed?**

Alla förutom första. Det finns ett par mindre sidospel, som kräver specifika konsoler för att spela.

- **Visste du att spelet är baserat på riktiga historiska händelser samt riktiga platser?**

Ja på ett ungefär. Spelet jag köpte först utspelar sig i Florens och Venedig, jag visste att spelet baserar sig på efter de platserna samt under specifika historiska händelser. Dock visste inte jag exakt hur mycket av historien skaparna tog med i spelet. Jag trodde att det bara utspelas lite under de perioderna och att det inte skulle vara massa riktiga historiska händelser och personer.

- **Dina känslor när du började spela? Var det mycket utav historia som de tog med?**

Jag var positiv överraskad och gillade spelet från första början. Ja det gjorde de tycker jag. När jag började spela en av första grejerna som händer i spelet är att man träffar på Leonardo Da Vinci som ger mig lite tips och råd, hjälper mig och guidar genom spelet, finns där som stöd så att säga. Sen träffar man på Machiavelli som var en stor och känd författare i Italien som jag läste lite om. Sen träffar man på i spelet Medici familjen som styrde Florens under en viss period.

Så att det märktes väldigt snabbt att det var en stor del av historiska händelser som pågick i spelet. Samt i spelet när du stöter på vissa händelser, platser, personer då kommer sådana små inforutor med riktig historiefakta. Som ett exempel: Leonardo Da Vinci, vilket år och vart han var född, vad han har gjort, vad han är känd för m.m. Det finns en del personer som har noll förkunskaper, samt de som inte har någon aning om vem de personerna är, då lär de sig om det vilket jag tycker är en positiv faktor. Det är liksom hundratal personer som är välkända från historien som man stöter på i spelet vilket är jätteintressant för mig.

- **Har du ett historieintresse?**

Ja jag är väldigt historieintresserad, det kanske också resulterat till att jag köpt spelet. Då jag var nyfiken av specifika historiska händelser som finns med i just detta spel.

- **Har du rest till någon av destinationerna som finns med i spelet? (Florens, Rom, Paris)**

Jag har varit i Florens, Venedig, Rom, London och Paris.

- **Vad var syftet med dina resor till detta ställe?**

Alla de där resorna har varit med familj faktiskt. Så mitt primära syfte var inte att åka dit för att jag spelade det spelet. Dock var jag väldigt nyfiken på att se platserna som liknar de jag var med i spelet när jag ändå skulle åka dit. Samt att när vi var i Florens så åkte vi till en liten bergsby som man har varit i själva spelvärlden mycket från det första spelet i serien. Det var jättehäftigt att vara där och känna igen sig som om jag var i spelet i just denna stund. Så att dit åkte jag specifikt, bara eftersom jag spelat. Hade nog inte åkt till den byn annars. Jag har haft andra anledningar till alla de resorna, men spelandet har absolut påverkat mina upplevelser och uppfattningar av platserna på ett positivt sätt.

- **När du befann dig på destinationen, har du jämfört de platserna du såg i verkligheten med dem du såg i spelet?**

Det har jag gjort en del och det är alltid kul att se. Eftersom dessa händelser har hänt för flera hundra år sedan, ungefär från början av 1500 talet till 1800 talet.

Så att allt inte ser ut som i spelet så klart. Däremot alla de stora välkända byggnader kände man igen på en gång, så som Domkyrkan i Florens med ett rätt rejält torn, de är ju liksom på pricken från spelet! Många gator kände jag igen mig på, som om jag var i spelet just i den stunden. Det var riktigt imponerande! Så att utvecklarna ändå tagit med hur huset ser ut till

exempel, det är väldigt detaljerat. Det är riktigt imponerande! Man ser ju tydligt att de har liksom använt sig utav gamla stadskartor då, tagit hjälp utav historiker när de gjort spelet.

- **Spelar du något annat spel där platsen finns på riktigt?**

Ja det gör jag. Spelar Watch Dogs serien. Den första utspelar sig i Chicago och andra i San Francisco. Men de utspelar sig i modern tid så där kan man säkert känna igen sig bättre, dock har jag inte varit i någon av de städerna så jag kan inte riktigt relatera till det hur det ser ut i verkligheten.

- **Vad anser du om att spelet som du spelar har en verklighetsbaserad omgivning?**

Det är häftigt, man går i stan och tänker hur man sprang runt omkring i spelet där man varit.
Det förstärker min upplevelse, både spelupplevelsen och känslan man får när man ser något i verkligheten som man har redan sett i spelet är ganska häftig.
Det var kul att när jag var i Florens kunde känna igen mig i omgivningen, så att en gång råkade vi gå vilse och jag lyckades hitta rätt tack vare spelet då jag kände igen var jag var nånstans.

- **Skulle du kunna tänka dig resa till den riktiga destinationen som spelet du spelar baserar sig på?**

Ja absolut! Både jag och min kompis som är också intresserad av sådana spel, speciellt Assassin's Creed planerar att resa till Istanbul. En “nördresa” så att säga för att följa spelets fotspår.

Intervju med Johan Eriksson; Spelare 20 november 2016

- **Spelar du Assassin's Creed?**

Ja, jag har spelat sedan spelet lanserades och har sedan dess spelat alla utgåvor.

- **Hur länge har du spelat?**

Sedan spelet lanserades 2007.

- **Minns du vad det var som fick dig intresserad av spelet?**

Äventyret och den verklighetstrogna grafiken. Tycker att spelet har en tilltalande handling och ett spännande upplägg.

- **Visste du att spelet är baserat på riktiga historiska händelser samt riktiga platser?**

Ja, det visste jag. Det tillför spelet någonting extra.

- **Har du ett historieintresse?**

Ja det skulle jag säga att jag har. Att spelet baseras på verkliga händelser finner jag intressant och det bidrar till att jag valde att spela det från första början.

- **Har du rest till något av destinationerna som finns med i spelet?**

Det har jag. Dock åkte jag inte dit på grund av spelet utan av andra anledningar. Kände dock att jag kände igen mig i arkitekturen från spelet.

- **Spelar du något annat spel där platsen finns på riktigt?**

Jag spelar även Grand theft auto och Watch dogs.

- **Vad anser du om att spelet som du spelar har en verklighetsbaserad omgivning?**

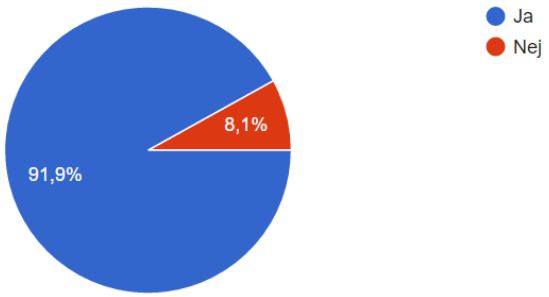
Jag uppskattar det mycket faktiskt. Det känns mer på riktigt, fast det är ett spel.

- **Skulle du kunna tänka dig resa till den riktiga destinationen som spelet du spelar baserar sig på?**

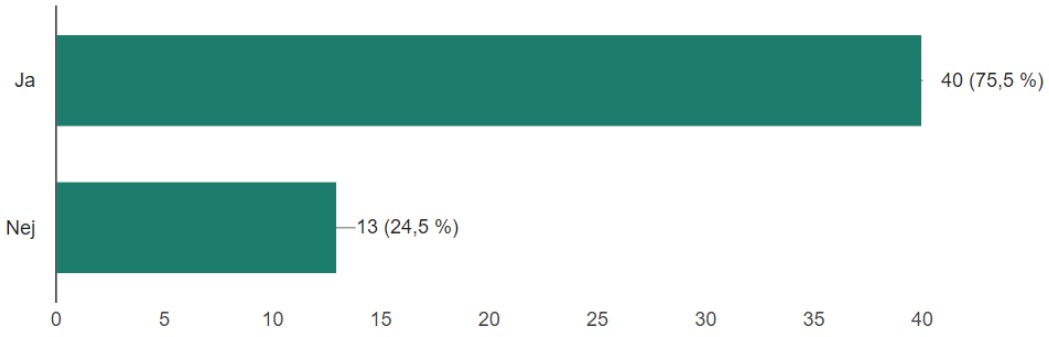
Ja det skulle jag kunna. Om det även är något annat som lockar mig dit. Kanske även enbart på grund av spelet om det är en stad som verkligen verkade intressant. Då hade i så fall spelet verkat som ett dragplåster. I och för sig har jag inte varit i San Francisco där Watch dogs utspelar sig, det skulle vara dit då.

Resultat av enkätundersökningen

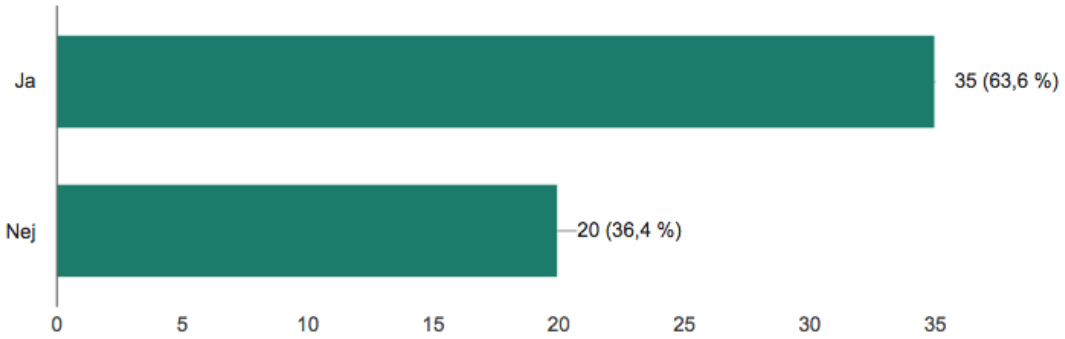
Spelar du, eller har du spelat något av följande spel: Grand theft auto 4 eller 5, eller Assasin´s creed
(62 svar)



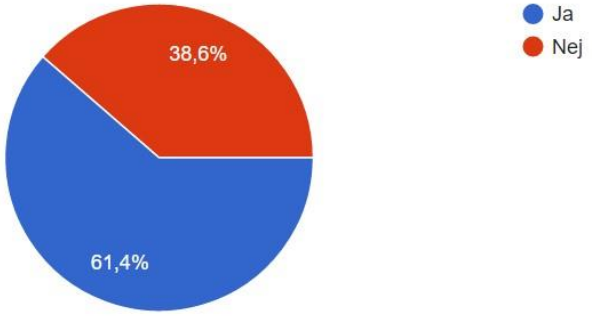
Spelar du Grand theft auto? (53 svar)



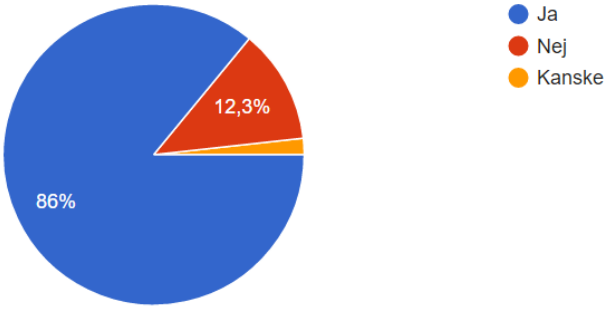
Spelar du Assasin's Creed? (55 svar)



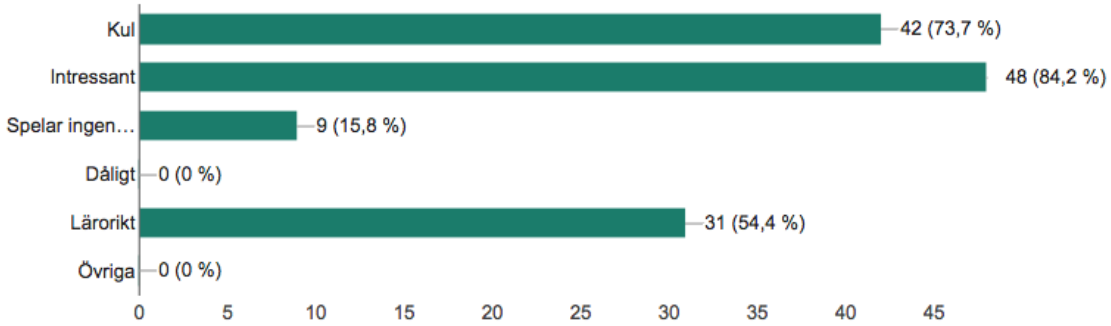
Spelar du något annat spel där platsen finns på riktigt? (57 svar)



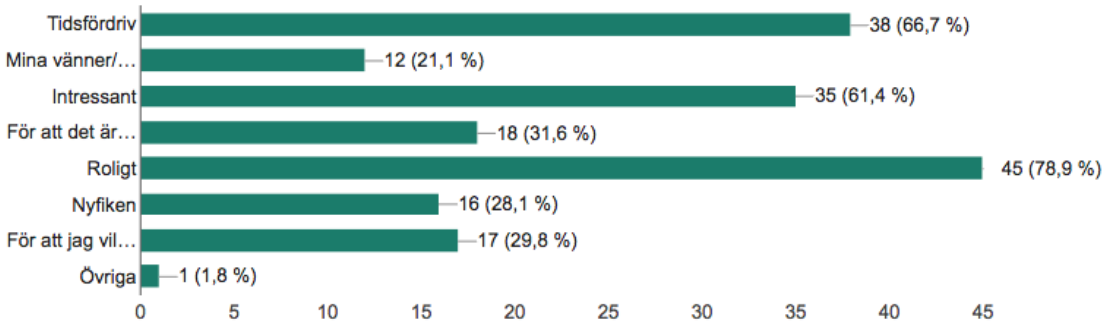
Visste du att platsen spelet utspelar sig på finns i verkligheten? (57 svar)



Vad anser du om att spelet som du spelar har en verklighetsbaserad omgivning? Flera val är möjliga.
(57 svar)

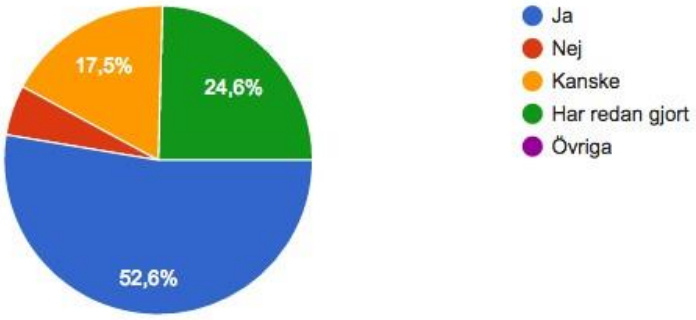


Av vilken anledning spelar du det här spelet? Flera val är möjliga. (57 svar)



Skulle du kunna tänka dig resa till den riktiga destinationen som spelet du spelar baserar sig på?

(57 svar)



1. a

Hur upplevdes det att besöka platsen på riktigt? (14 svar)

Varit på båda platserna innan spelandet
Hade redan besökt platsen innan spelet
Spelet fanns inte när jag var där. Men många gånger tänkte jag faktiskt att vyerna skulle passa bra i ett spel.
Inget som spelet
Kul att se och jämföra den mot spelet!
Spännande
Häftigt! Gav spelet en ny dimension
Spännande och kul att redan ha "besökt" platsen innan
Fascinerande!
Det var jättekul att befinna sig på destinationen och se de platserna man var med i spelet ...Det var otroligt kul att få uppleva platsen på riktigt.
Intressant att se hur platsen förändrats, men att man samtidigt känner igen sig.
det var väldigt intressant och annorlunda

1.b

Hur upplevdes det att besöka platsen på riktigt? (14 svar)

Spelet fanns inte när jag var där. Men många gånger tänkte jag faktiskt att vyerna skulle passa bra i ett spel.
Inget som spelet
Kul att se och jämföra den mot spelet!
Spännande
Häftigt! Gav spelet en ny dimension
Spännande och kul att redan ha "besökt" platsen innan
Fascinerande!
Det var jättekul att befinna sig på destinationen och se de platserna man var med i spelet ...Det var otroligt kul att få uppleva platsen på riktigt.
Intressant att se hur platsen förändrats, men att man samtidigt känner igen sig.
det var väldigt intressant och annorlunda
kul och intressant, inte alls så som jag inbillat mig
Häftigt!

Påverkades ditt verkliga besök av att du redan besökt platsen tidigare i spelet?

(14 svar)

Nej
Nej
Nej
Nej
Ja, jag visste om flera saker att se i förväg och det var mer spännande för mig att undersöka staden än för min familj som inte spelat.
Kul att se allt i verkligheten
Lite. I GTA i alla fall kändes det verkligen så.
Ja. Jag kände igen mig på platser och det gav mig en starkare upplevelse
Ja det påverkades positivt. Kul att se de platserna man är van vid från spelet i verkligheten
Ja, det kan man nog påstå. Jag valt att åka till fler platser att titta på än vad jag kanske vanligtvis skulle gjort, men jag ville se alla platserna i spelet i verkligheten
Ja. Jag hade orienterat mig i den historiska staden, nu var det mer intressant att besöka den i verkligheten.