

Uppfattning av karaktärsroller genom visuell design.

Tolkning av associationer, utrustning och kroppsattribut i MOBA-spel.

Av: Stefan Cautin och Mia Holmström

Handledare: Henrik Warpefelt
Södertörns högskola | Institutionen för naturvetenskap, miljö och teknik
Kandidatuppsats 30 hp
Medieteknik | HT2016/VT2017
Spelprogrammet



Abstract

This qualitative study analyses how gamers perceive and visually interpret characters from two MOBA games: *League of Legends*, and *Defense of the Ancients 2*, to broaden the research of visual character design. Subjects were randomly presented with an image and a video of one of six characters from either game. Interviews and thematic analysis reveal that gamers are able to explain a character's personality and role in the game with help from visual attributes, shapes, animations and abilities, despite the lack of a presented backstory. The top-down view and the absence of a traditional narrative forced gamers to pay attention to the characters' abilities, body attributes, visual expressions and movement patterns. Gamers perceived characters in the video differently from the image because of their in-game presentation, which also influenced believability of the character.

Keywords: believability, visual design, character, MOBA

Abstrakt

I den här kvalitativa studien har vi undersökt hur spelare uppfattar och visuellt tolkar karaktärer från MOBA-spelen *League of Legends* och *Defense of the Ancients 2*, för att utöka forskningen inom visuell karaktärsdesign. Genom sex utvalda karaktärer som slumpmässigt utsågs utifrån respondentens kunskap om de spel vi studerade, presenterades en bild och en videosekvens på en karaktär. Med intervjuer och tematisk analys har vi sammanställt resultat som visar att respondenterna med hjälp av visuella attribut, former, animationer samt förmågor lyckas förklara karaktärens personlighet och roll i laget trots avsaknaden av en bakgrundshistoria. Frånvaron av traditionellt narrativ och ett top-down perspektiv i spelet tvingade spelarna till att bli uppmärksamma på karaktärens förmågor, kroppsattribut, visuellt uttryck samt rörelsemönster. Spelare uppfattade karaktärer annorlunda i videon gentemot hur karaktären presenterades i bild och skapade därmed en skiftning i karaktärens trovärdighet.

Keywords: trovärdighet, visuell design, karaktär, MOBA

Innehållsförteckning

Abstract	2
Abstrakt	2
Innehållsförteckning	3
1 Introduktion	6
1.1 Bakgrund	7
1.1.1 Multiplayer Online Battle Arena	7
1.1.2 Narrativ.....	8
1.1.3 Immersion och spelkaraktären.....	9
1.1.4 Psykologisk aspekt om igenkänning.....	9
1.1.5 Trovärdighet.....	10
1.2 Frågeställning	11
1.3 Metodöversikt	11
1.4 Uppsatsöversikt	12
2 Förstudie	13
2.1 Metod	13
2.1.1 Urval.....	13
2.1.2 Datainsamling	13
2.1.3 Val av spel och karaktärer	14
2.1.4 Analysmetod	16
2.2 Analys och resultat	16
2.2.1 Uppfattning.....	16
2.2.2 Betraktar.....	18
2.2.3 Anledning	19
2.3 Diskussion	21
2.3.1 Ändringar.....	21
3 Metod för Huvudstudie	23

3.1	Urval.....	23
3.2	Datainsamling.....	23
3.3	Val av spel och karaktärer.....	24
3.4	Analysmetod.....	25
3.5	Alternativa metoder.....	26
4	Resultat och Analys.....	28
4.1	Association.....	28
4.2	Roll.....	29
4.3	Utrustning.....	32
4.4	Kroppsattribut.....	34
4.5	Strid.....	35
4.6	Pose.....	37
4.7	Identitet.....	38
4.8	Ansikte.....	39
4.9	Bildinnehåll.....	40
4.10	Övriga teman.....	41
4.10.1	Förväntningar.....	41
5	Slutsatser och Diskussion.....	43
5.1	Svar på frågeställning.....	43
5.2	Metodreflektion.....	43
5.3	Teoretisk Koppling.....	45
5.4	Framtida forskning.....	46
5.5	Slutsatser.....	47

6	Referenser	48
6.1	Bildreferenser	50
	Bilaga 1 – Intervjufrågor.....	53
	Bilaga 2 – Bilder till förstudien	56
	Bilaga 3 – Bilder till huvudstudie	57
	Bilaga 4 – Videosekvenser.....	60
	Bilaga 5 – Förtydligande av roller	61

1 Introduktion

I takt med att digitala spel utvecklats och börjat ta mer plats i allmänhetens vardag har forskares intresse för spel som forskningsämne vuxit. Spelforskning har i stor utsträckning behandlat designperspektivet av spelutveckling och de sociala aspekterna mellan spelare, medan den visuella infallsvinkeln fått ta mindre plats. Det mesta av den tidigare forskningen av de visuella aspekterna utgår från ett konsthistoriskt perspektiv om färglära, komposition och former. Likt andra medier har spel ett eget språk och tillvägagångssätt vilket bör hållas i åtanke när designprinciper från andra visuella medier (film, konst, etc.) appliceras på speldesign (Jenkins, 2004).

Som ett representerande medium har spel möjligheten att imitera verkligheten och porträttera fantasin. I takt med den teknologiska utvecklingen har de grafiska begränsningarna i spel blivit färre och lett till möjligheten av mer detaljerade karaktärer (Mäyrä, 2008, ss.91-92). I spelvärldarna kan spelarna använda sig av sina karaktärer för att ge sig ut på äventyr, lösa pussel och strida i krig. Spelkaraktären kan ses som allt från en maskering, för att spelaren ska kunna uppleva och agera i en spelvärld, till att vara ett enkelt verktyg för att lösa problem (Isbister, 2006, ss.203-207). Trovärdigheten i spelkaraktären kan påverka hur spelaren upplever spelet. Tidigare forskning i huruvida karaktärer i spel uppfattas som trovärdiga har exempelvis studerat icke spelbara karaktärer (Lankoski och Björk, 2007; Warpefelt, 2015), vidare förkortat till NPC (Non Playable Character). I vår undersökning tänker vi rikta in oss på hur de visuella elementen påverkar trovärdigheten för spelarens karaktär.

Det ringa utbudet av estetik och konst inom spelforskning (Lundgren, Bergström och Björk, 2009; Friedman, 2015) kan möjligen påverka spelutvecklare och spelstudenter att inte tillhandahålla sig godtagbara konstnärliga riktlinjer och teorier när det kommer till spelskapande. Vi vill av den orsaken, med vår undersökning, bidra till en bättre förståelse för hur man skapar trovärdig, estetisk karaktärsdesign till spel. Vi avser även undersöka vilka aspekter som spelar in när man läser av karaktärens visuella design, med förhoppningen att tillföra mer till den visuella forskningen inom spelutveckling och visa på vilka komponenter som medverkar till tillförlitligheten och underlätta skapandet av spelbara karaktärer.

1.1 Bakgrund

Inför vår studie fördjupade vi oss i tidigare forskning om Multiplayer Online Battle Arena-spel (hädanefter kallat MOBA-spel) eftersom det var den visuella designen för spelkaraktärer i den genren vi önskade studera och vi var nyfikna på hur spelgenren förmedlar ett narrativ. Vi läste både artiklar och böcker om bland annat immersion och trovärdighet för karaktärer i spel för att skapa en kunskapsgrund till vår egen undersökning.

1.1.1 Multiplayer Online Battle Arena

MOBA-spel beskrivs av Yang, Harrison och Roberts (2014) som en undergrupp av genren Real Time Strategy-spel (RTS). Det finns ett flertal olika MOBA-spel idag men de innehåller alla gemensamma element. Spelandet består oftast av två femmannalag som tävlar mot varandra. Spelarna styr varsin karaktär och ska med hjälp av god kommunikation och lagspel vinna mot motståndarna i strider. Under spelandet kommer vågor av datorstyrda fiender som hindrar spelarna från att nå motståndarnas bas. Spelet är slut när det ena laget lyckats förstöra motståndarlagets bas och då vinner. Winn (2015) förklarar hur strukturen av MOBA-spel, där olika lag matchas ihop mot varandra och spelet ständigt patchas och utvecklas, gör att de är omöjliga att spela klart till skillnad från spel som följer mer traditionella och berättande strukturer. Det är ett av sätten som MOBA skiljer sig som genre jämför med andra genrer.

Enligt Johnson, Nacke och Wyeth (2015) stack MOBA som genre ut när de undersökte hur olika genrer påverkar spelarupplevelsen. Författarna undersökte bland annat på vilka sätt olika genrer skiljer sig och mätte olika variabler som påverkade spelarupplevelsen och jämförde sedan genrer i par för att se vilka kombinationer som hade markanta skillnader i sina värden. Av de 42 par som författarna fick fram, som skiljde sig till det förutbestämda värdet, var MOBA-genren i 20 av dem. De resterande sex genrer fanns i mellan 8-14 olika par. Som genre visade det sig att MOBA var mindre immersivt och inte gav lika mycket spelarnärvaro eller igenkänning jämfört med andra genrer. Samtidigt som MOBA också visade sig vara mer utmanande och skapade mer frustration hos spelarna.

Enligt Yang, Harrison och Roberts (2014) och Johnson, Nacke och Wyeth (2015) är MOBA inte ett område som har fått vidare mycket uppmärksamhet inom spelforskning. Consalvo och Dutton (2006) förklarar att tidigare forskning har närmat sig spelforskning från två håll. Det första är forskning som undersöker publiken, spelarna, och det andra är det som fokuserat på kritik av själva spelen. Friedman (2015) menar att när det kommer till forskning inom spelskapande finns det inte mycket beskrivet inom de visuella aspekterna, däremot en hel del inom design. Därför är de två element vi har valt att fokusera på MOBA-genren och de visuella aspekterna.

1.1.2 Narrativ

Likt andra medium kan spel användas för att förmedla ett narrativ. Narrativet kan ta sig olika uttryck beroende på genre och spel. Från den episka berättelsen i *Final Fantasy X* (Square, 2001) och den stillsamma skildringen i *Gone Home* (The Fullbright Company, 2013) till *League of Legends* (Riot Games, 2009) där karaktärernas historia inte är nödvändig för att spela spelet. I *Game Design as Narrative Architecture* (Jenkins, 2004) inleder författaren med fem påstående gällande relationen mellan spel och narrativ.

1. Alla spel skildrar inte en berättelse. Förekomsten av spel som är helt abstrakta ställer sig emot ståndpunkten att alla spel behöver och har ett narrativ.
2. Många spel strävar efter att vara berättande. Tidigare kunskap om genrer, roller och berättande påverkar hur spelare tar till sig narrativet. Som minst underlättar narrativet spelaren att koppla känslor från tidigare upplevelser till det som händer i spelet.
3. Narrativa analyser behöver inte ha en styrande riktning. Spel har flera olika genrer och riktningar och på så sätt bör även olika narrativa strukturer främjas.
4. Spelarupplevelsen kan inte reduceras till upplevelsen av en berättelse. Spel består av flera olika element, som utmaningar, pussel och val, vilket nödvändigtvis inte behöver ha något med narrativet att göra.
5. Om spel skildrar en berättelse skiljer sig sättet det berättas på från andra medier. Berättelser kan inte enkelt remedieras från ett medium till ett annat

och därför behövs en medvetenhet om att inte använda analyser av äldre medier på spel men istället testa och se vilka delar av analyser som är lämpliga och relevanta.

Jenkins (2004) förklarar även att användandet av teorier som gäller för andra medier kan bli klumpiga och för bokstavliga då skillnaderna mellan spel och andra medier glöms bort. Samtidigt menar författaren att det finns en del att tjäna på om relevanta jämförelser med andra narrativa medier kan göras. Olika genrer hanterar narrativ på olika sätt. I spel inom MOBA-genren finns narrativ men det är inget spelaren behöver ta del av för att kunna spela och förstå karaktärernas roller.

1.1.3 Immersion och spelkaraktären

Bartle (2004, ss.154-155) beskriver spelkaraktärer som dockor som kontrolleras av spelare men när spelkaraktären får en identitet så påverkas spelarens immersion, till att sammankoppla sig med spelkaraktären, och allt som påverkar spelkaraktären berör nu spelaren. Känslan blir att spelaren är spelkaraktären och spelet upphör att bara vara ett spel, spelvärlden blir den reella verkligheten förklarar Bartle (2004, s.156). Waggoner (2009, s.11) pratar om hur spelaren och karaktären är förenade men ändå fristående från varandra, då spelaren kontrollerar karaktärens kroppsrörelser, vinster och förluster. Lankoski (2004, s.140) menar att genom att dela och uppleva sin karaktärs känslor så skapas immersion men att känslor också är sammankopplade till mål och har stor betydelse för upplevelsen i spel. För att en karaktär ska komma till liv så krävs det enligt Loyall (1997, s.19) att den har känslor och att de kan visa och uttrycka dem. Dessutom måste känslorna som uttrycks överensstämma med karaktärens personlighet. Enligt Murray (Waggoner, 2009, s.12) ligger immersionen i att känslomässigt beröra spelaren. Ett välbalanserat känslouttryck ger karaktären liv vilket i sin tur möjliggör den att ses som trovärdig av spelaren.

1.1.4 Psykologisk aspekt om igenkänning

Det första intrycket när vi möter en ny person påverkar vår inställning till den människan, denna bedömning görs om än omedvetet även när vi tittar på en spelkaraktär förklarar Isbister (2006, s.5). Hållning och kroppsrörelser, menar Isbister (2006, ss.161-176), berättar vilka vi är som människor och beroende på kroppsspråk kan människor läsa av vår sinnesstämning, identitet och relation till andra. Solarski

(2012, ss.175-181) illustrerar att både geometriska former och linjer spelar in när vi tolkar spelkaraktärer och dess sinnestillstånd och om deras rörelsemönster är aggressivt eller defensivt beroende på vilken riktning linjeformen har.

Människan har alltid haft förmågan att läsa av känslor i en annan människas ansikte oavsett kultur och bakgrund. Enligt Isbister (2006, s.145) är dessa känslouttryck, ilska, rädsla, glädje och sorg. Solarski (2012, s.144) visar Eliot Goldfingers ansiktsuttryck från *Human Anatomy for artists*, där även förvåning och avsky illustreras. Ansiktsuttryck ingår i människans interaktion med andra människor och hjälper till att anknyta och socialisera sig menar Isbister (2006, ss.143-158). Genom att kommunicera med sina ansiktsrörelser kan sociala meddelanden uppfattas av spelaren. Solarski (2012, s.142) menar att människan är den enda varelsen som har förmågan att visa en lång rad av olika känslouttryck men att en spelkaraktärs möjlighet att förmedla känslor endast sträcker sig till att visa sig i karaktärens panna, ögonbryn, ögon samt mun. Samtidigt har karaktärernas känslouttryck utvecklats i takt med dem att teknologiska förutsättningarna förbättrats.

Mäyrä (2008, ss.91-92) beskriver den senare delen av nittiotalet som betydande för den grafiska utformningen med intåget av 3D som gjort det möjligt för spelvärldarna att visuellt förbättras och ge karaktärer en bättre grafisk utformning. Tidigare hade grafiken varit enklare utformad på grund av att teknologin var begränsad då grafik tar data och gör processorn långsam. Teknologin genomgår ständiga förbättringar av konsoler och grafikkort och har under 2000-talet gjort stora framgångar och lockat många kunder till att prova dess nya områden och förbättringar när det kommer till spel, ljud och grafik. Med 3Ds intåg i spelvärlden har också den grafiska tonen gått mot en mer verklighetstrogen, realistisk stil. Detta har i sin tur gjort att spelutvecklare har kunnat skapa mer visuellt naturtrogna karaktärer.

1.1.5 Trovärdighet

Den främsta förutsättningen för att skapa en trovärdig karaktär enligt Loyall (1997, s.17) är att karaktären har en personlighet. För att karaktären ska få en personlighet krävs det att karaktären har genomtänkta beskrivningar om dess identitet som genomsyrar och uttrycker karaktärens tankesätt, känslor och beteende. Hur en karaktär agerar, reagerar och talar säger mycket om karaktärens identitet och det är

viktigt att det speglar och överensstämmer med karaktärens personlighet för att inte påverka trovärdigheten negativt. Egna misstag och oväntade händelser i den verkliga världen påminner oss om hur vi själva hade reagerat menar Kline och Blumberg (2000) och förklarar att karaktären måste visa upp dessa känsloreaktioner för att ge karaktären en trovärdighet i sitt beteende. Loyall (1997, s.16) och Sheldon (2013, ss.41-44) visar på Egris tredimensionella modell som använder sig av en fysisk, psykisk och sociologisk aspekt när man skapar karaktärer, där Egri betonar att man måste känna sin karaktär mycket bra för att kunna veta hur den kommer att reagera i en specifik situation. Karaktärens samspel, interaktion och relation till andra karaktärer förstärker och bidrar även den till trovärdigheten anser Loyall (1997).

Warpefelt (2016) tar i sin studie upp vad spelare tittar på när de uppfattar en NPC:s roll. Enligt författaren finns det tre faktorer som spelar in:

- NPC:s omgivning
- De handlingar NPC:s utför
- NPC:s visuella presentation och attribut

Till skillnad från Warpefelts (2016) studie, som fokuserat på NPC, kommer vi i vår forskning att undersöka hur spelare uppfattar spelbara karaktärer från MOBA-spel. Vi kommer rikta in oss på karaktärernas visuella design för att se hur deras roller presenteras och vilka element spelarna tittar på.

1.2 Frågeställning

På vilka sätt förmedlar den visuella designen karaktärens roll och vad gör karaktären trovärdig i MOBA-spel?

1.3 Metodöversikt

Uppsatsen består av två delstudier. Den första var en förstudie där vi låtit respondenterna analysera en bild av en karaktär medan vi intervjuat dem. Sedan har vi visat en kort filmsekvens med samma karaktär för att därpå intervjua respondenterna igen. Vi har använt oss av semistrukturerade intervjuer som vi efteråt analyserat. Som analysmetod till förstudien har vi använt oss av en induktiv tematisk analys (Braun och Clarke, 2006, s.12) för att förutsättningslöst analysera och förstå den data som

blev resultatet av de semistrukturerade intervjuer vi höll och där vi visade våra respondenter en MOBA-karaktärsbild och en videosekvens från ett MOBA-spel.

I den andra delen, huvudstudien, använde vi oss av samma metod att intervjua respondenter medan de analysera en bild av en karaktär och sedan en videosekvens. Skillnaderna var att vi till huvudstudien utökade antalet respondenter och antalet karaktärer från spelen. De tre teman som vi fick fram genom vår induktiva tematiska analys i förstudien återanvände vi sen till vår huvudstudie. Genom att återanvända dessa teman, skapades en grund för en teoretisk tematisk analys (Braun och Clarke, 2006, s.12), det hjälpte oss att enklare se vår större mängd data och sortera och kategorisera den information vi fått fram i våra intervjuer till vår huvudstudie.

1.4 Uppsatsöversikt

Denna uppsats börjar med att presentera den tidigare forskning som vi baserat denna studie på. Vidare följer ett kapitel med förstudien som innehåller metod, analys och de ändringar som vi gjorde inför huvudstudien. Fortsättningsvis i nästa kapitel presenteras huvudstudiens forsknings- och analysmetod i detalj. Följande kapitel innehåller analys av den datan vi samlat in under huvudstudien. Slutligen följer ett diskussionskapitel där vi reflekterar över de val som vi gjort i huvudstudien och presenterar en slutsats.

2 Förstudie

Inför vår huvudstudie valde vi att genomföra en förstudie för att undersöka om våra intervjufrågor gav relevant data och om de visuella medlen, bilder och videor, kunde tolkas på ett relevant sätt utan att missförstås av våra respondenter. Vi har intervjuat personer som har spelvana och som inte har för stor kunskap om de två spel vi studerar. Med spelvana menar vi respondenter som har spel som intresse och använder minst två timmar om dagen åt att spela digitala eller analoga spel.

2.1 Metod

Vi gjorde ett urval av spelvana respondenter och en datainsamling där respondenterna analyserade en förutbestämd karaktär, slumpmässigt vald utifrån två MOBA-spel. Karaktärens bild och videosekvens tolkades av respondenterna under semistrukturerade intervjuer som sedan kategoriserades efter en induktiv tematisk analysmetod (Braun och Clarke, 2006, s.12). Vi valde att använda Warpefelts (2016) metoddesign för vår forskning som grund. Den större delen som vi tog till oss från Warpefelts metoddesign var att presentera respondenter med både bild- och videomaterial på karaktärer. För att anpassa Warpefelts metod till de tidsbegränsningar vi hade valde vi att bland annat göra studien mindre och att hålla intervjuer istället för att använda oss av enkäter. Mer genomgående förklaring av vår metod kan ses i kapitel 3.

2.1.1 Urval

Med tanke på tidsbegränsningar, för förstudien, intervjuades sammanlagt fyra personer, tre kvinnor och en man, alla i åldern 21-30. Vi använde oss av bekvämlighetsprincipen och intervjuade personer i vår närhet med blandade erfarenheter av MOBA-spel men som alla var spelvana.

2.1.2 Datainsamling

För att undersöka våra frågor och visuella material, höll vi semistrukturerade intervjuer med respondenterna. Intervjuerna inleddes med demografiska frågor för att sedan presentera respondenterna med visuellt material, en bild och en video. Beroende på respondenternas svar introducerades de till olika karaktärer. Valet av karaktär var för att respondenternas svar inte skulle påverkas av tidigare kunskap om

de spelat spelet karaktären var ifrån. Efter att respondenterna fått ta del av bilden genomfördes en intervju med fokus på hur respondenterna uppfattade karaktärens visuella design och hur de tolkade karaktären. Samma process genomfördes varvid respondenterna fick ta del av en video med karaktären, efteråt ställdes samma frågor som till bilden.

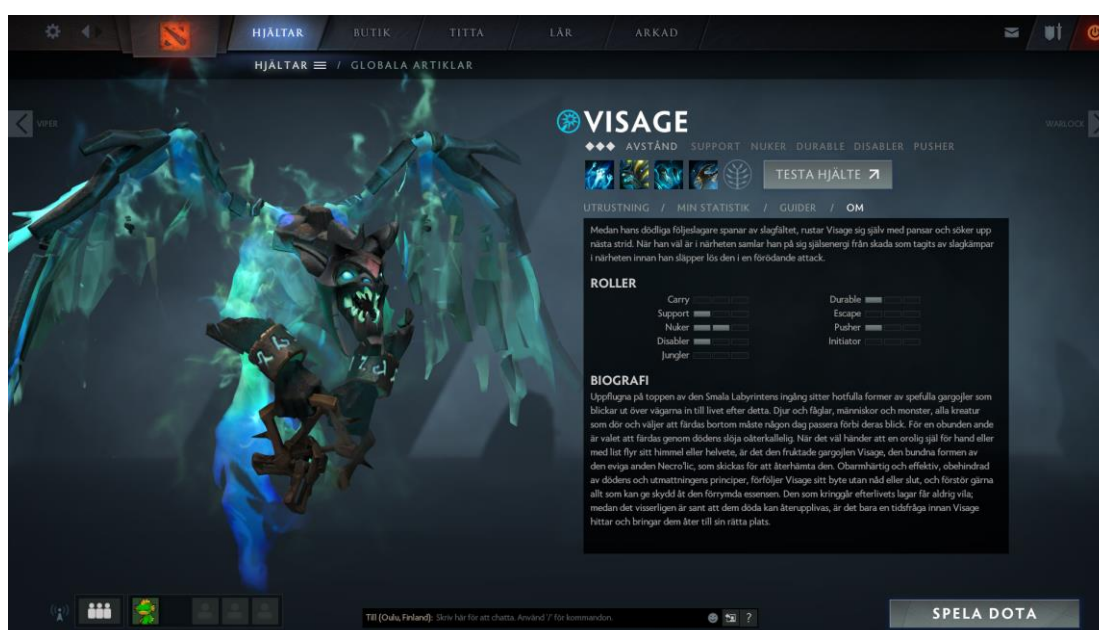
I valet av bilder använde vi oss av spelföretagens egna material för att lättare kunna representera hur de vill att deras karaktärer ska ses och tolkas. Videorna som vi visade upp bestod av kortare klipp som satts ihop till längre videosekvenser och visar karaktärernas passiva och aktiva förmågor. Även här använde vi oss av spelföretagens egna material från deras hemsidor för att visa karaktärerna på det sätt som utvecklarna valt att visa dem. Bilden på vald karaktär visades hela tiden under första delen av intervjun och videon visades inledningsvis under den andra delen av intervjun för att sedan visas om då respondenterna ville se den igen.

2.1.3 Val av spel och karaktärer

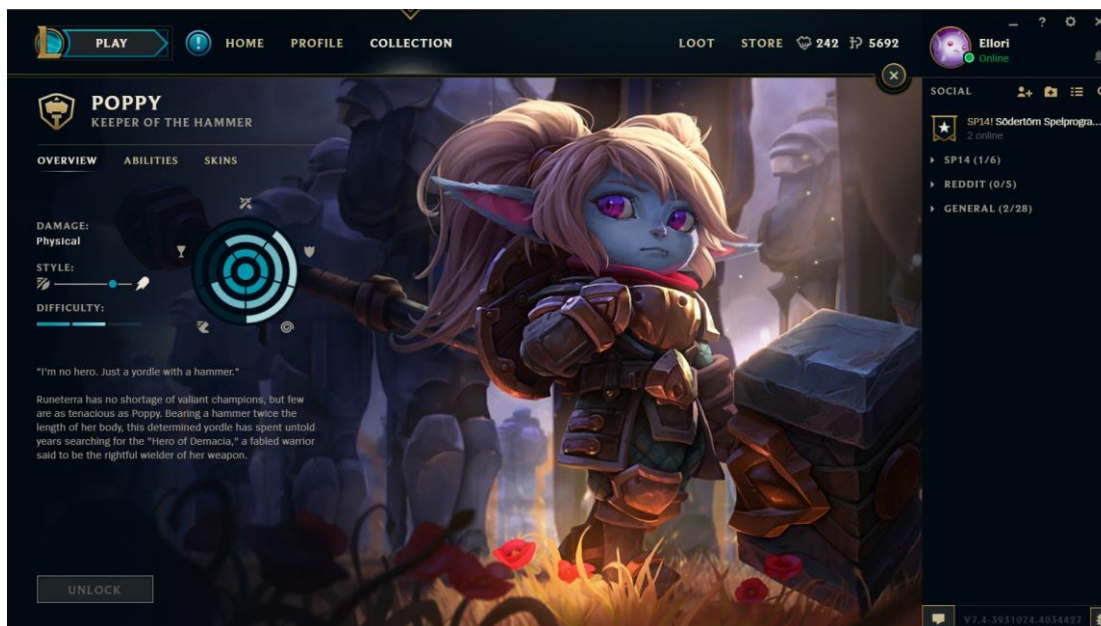
Vi beslutade oss för karaktärer från spelen *League of Legends* (Riot Games, 2009), härnå efter förkortat till *LoL*, och *Defense of the Ancients 2* (Valve Corporation, 2013), härnå efter förkortat till *DotA2*. Valet av spel var för att *LoL* och *DotA2* är några av de mest populära MOBA-spelen med många spelare (Haider, 2015; Spark, 2015; Choi, 2016; Monzor, 2016).

För valet av karaktärer använde vi oss av tre kriterier. Det första var karaktärens roll. Karaktärsrollen i MOBA-spel handlar om den uppgift karaktären har i laget, till exempel göra mycket skada, läka sina lagkamrater eller skydda dem från skada. Vi valde rollen tank, kallad durable i *DotA2*, som tillhör de karaktärer som är menade att tåla mycket skada och skydda sina lagkamrater. Vi valde rollen för att vi ansåg att den enligt oss var den mest samstämmiga beskrivningen mellan de båda spelen när vi jämförde företagens karakterisering av rollen. Rollen har olika namn i de två spelen men skildras på liknande sätt. Spelen har även olika sätt att hantera karaktärernas roller i spelet så vi fick anpassa kriteriet för att fungera till båda. *LoL* använder sig av ett system med sex olika roller där varje karaktär har en primär och för det mesta en sekundär roll. *DotA2* använder sig av nio olika roller, karaktärerna kan sedan ha upp till fem av dem. *DotA2* använder sig även av en tregradig skala för att visa hur mycket

karaktären tillhör de olika rollerna. Från *LoL* undersökte vi karaktärer som hade tank som primär roll och i *DotA2* studerade vi karaktärer som hade någon poäng inom rollskalan för durable. Vi gick även efter ett kriterium att karaktären skulle ha omdesignats eller lanserats under de senaste tre åren. Tidsaspekten var för att få karaktärer som nyligen designats då vi ansåg att dessa troligen hade genomgått en mer genomtänkt visuell karaktärsdesign (Gera, 2013). Det sista kriteriet var att presentera karaktären, i en bild, tillsammans med en miljö, som spelföretaget skapat. Utifrån våra tre kriterier fick vi slutligen fram Poppy från *LoL* (Riot Games, 2009) och Visage från *DotA2* (Valve Corporation, 2013).



Figur 1: Karaktärsinformation om Visage i DotA2 (Valve Corporation, 2012) med poängsystemet för roller



Figur 2: Karaktärsinformation om Poppy i LoL (Riot Games, 2009) med karaktärsbeskrivning

2.1.4 Analysmetod

Till denna förstudie använde vi oss av induktiv tematisk analys för att hitta samband i den datan vi samlat in. Samtliga intervjuer transkriberades för att sedan genomarbetas och analyseras för att se var vi hittade mönster som sedan kategoriserades in i olika teman.

2.2 Analys och resultat

Följande analys utgår från den kvalitativa datan som samlades in från intervjuerna under denna förstudie. Utöver att undersöka att våra frågor gav oss relevant data har vi även använt oss av de teman som vi hittade i förstudien till vår huvudstudie. Vi valde att dela upp de olika temana i tre olika kategorier: *Uppfattning*, *betrakta* och *anledning*. Kategorierna *uppfattning* och *betrakta* samlar de teman som togs upp när respondenterna analyserade karaktärerna, de antaganden respondenterna gjorde och vad de tittade på i de olika medierna. Kategorin *anledning* grupperar i sin tur in de teman som har att göra med varför respondenterna gör de antaganden de gör och varför de tittar på specifika element i bilden och videon.

2.2.1 Uppfattning

De teman som togs upp när respondenterna analyserade karaktärerna och som tar upp vilka tolkningar de gjorde samlas i kategorin *uppfattning*. Respondenternas svar

kunde bland annat delas in i teman som *personlighet* och *bakgrund* som diskuterar de antaganden respondenterna gör om karaktärernas narrativ och personlighet. Under utfrågningen om hur respondent P2 tolkade karaktären beskriver hen ett möjligt narrativ och en tänkbar personlighet för Poppy (bilaga 2, figur 3), utifrån hur karaktären presenterats i bilden, som hjälte och på uppdrag.

Vidare hade vi teman som *storlek*, *styrka*, *stridsstil* och *aggressivitet* som i sin tur kopplar karaktärernas fysiska attribut skapar en bild om vad den kan göra och hur karaktären spelas. Dessa teman kopplades även ihop med temat *roll* som i sin tur beskrev den uppgift karaktären antogs ha i laget under en MOBA-match. Som respondent P2 beskriver:

Ehh, alltså med tanke på attacken så tänker jag att det är den karaktären man skickar fram först för att meja ner eller alltså ta mycket skada på fienderna, innan man själv kanske går in.

Här beskriver respondenten hur hen tolkar karaktärens uppgift i lagstrider kopplat till karaktärens stridsstil utifrån videosekvensen med Poppy. Temat *oklar* bildar tillsammans med temat *ifrågasättning* den gruppering som tar upp element i karaktärernas design och presentation som respondenterna tyckte var otydliga eller som de ställde sig frågande till. Dessa element kunde vara sådant som att respondenten tyckte att karaktärens fysiska attribut, eller karaktären i helhet, syntes dåligt och att vissa element kändes mindre verkliga. Att tillägga här är att respondenterna gjorde skillnad på vad som är rimligt i verkligheten och vad de kunde se som rimligt i spelet. När respondent P1 får frågan om det är något med Poppy som hen ifrågasätter svarar hen:

[Paus] Nja, egentligen inte. Det kanske är för att jag är så van vid spel. Jag tänker bara att rent logiskt så borde hon ju ha en hjälm på sig [skrattar]. Om hon liksom är framme och slåss i närstrid. Men det är väl nästan ingen karaktär i MOBA som har hjälm på sig eftersom man då inte får se deras karaktärsuttryck eller deras huvud. Som gör ganska mycket, det är tråkigt om det bara är en rustning som kutar runt på banan liksom.

Respondenten beskriver här hur Poppy logiskt sett borde ha en hjälm då hon slåss i närstrid, trots det ifrågasätter respondenten inte karaktären. Respondenten förklarar att hens vana av spel påverkar ifrågasättningen då hen är medveten om att design inte alltid följer verkligheten för att istället till exempel kunna visa känslouttryck och visuella attribut. Detta visar en medvetenhet hos spelare om balansen mellan vad som är rimligt i verkligheten och vad som är rimligt i spel samt de val spelskapare behöver ta för att kunna hålla denna balans.

2.2.2 Beträktar

Kategorin *betraktar* samlar de teman som kom fram då respondenterna blev tillfrågade om vad de la märke till mest och först när de analyserade bild- och videomaterialet.

När respondent P1 frågas om vad hen la märke till mest svarar hen:

Faktiskt hennes ansiktsuttryck. Men där ser hon lite ledsen ut istället, eller hen. Eller bestämd... Lite svårtolkat.

Karaktärernas ansikte och ansiktsuttryck nämndes ofta när respondenterna blev frågade om vad de la märke till mest i bilden och svaren grupperas in i temat *ansikte*. Till skillnad från bilden kom temana *kropp* och *hår* oftare upp efter videosekvensen då respondenterna kände att blicken drogs till de aspekterna av karaktärerna. Respondenternas fokus tenderade att ligga på kroppsliga aspekter snarare än själva ansiktet. Respondent R2 berättar hur hen såg på Poppy (bilaga 2, figur 3) i videosekvensen:

Mmm, alltså det jag tänkte på var att det var lite svårt att se henne.
Man såg mest vapnet.

Vidare berättar respondenten:

Det var mest synd att man inte fick, liksom, se mer av karaktären.
Tyckte inte ens man såg. För hon hade blåa öron och de såg nästan vita ut här när man fick se in game. Så det vart en annan bild av det.

Respondenten förklarar här vad hen ville se och skillnaderna mellan vad hen såg i bilden och videon. Respondenten lyfter upp hur videosekvensen tog fokusen från

detaljer i karaktärens ansikte och istället riktade fokus på karaktärens vapen.

Respondenten nämner även:

Det var väl att man inte fick se sin karaktär alltså just med håret så tar det ju upp... i och med att det är top-down, eller snett uppifrån, så ser man ändå... man ser inte ansiktet och jag tycker inte man får någon uppfattning om rustningen. Det var mycket mer intressant när man fick se den här konceptbilden eller menybilden. Så det var lite tråkigt. [...]

Respondenten lyfter här upp hur perspektivet påverkade hur mycket av karaktären som hen kunde se. Till skillnad från bilden, där respondenten tyckte sig se ansikte och kropp tydligt, kände respondenten att videosekvensens perspektiv gjorde det svårt att uppfatta något annat än karaktärens hår. Här ska det tilläggas att Poppy är en karaktär som är visuellt mindre än vissa andra karaktärer i spelet och att även det kan ha påverkat hur mycket som syns av karaktären i spelet.

När det gäller respondentens påstående om att hen fick en annan bild av karaktären utifrån de två olika medierna fortsätter hen:

Det är ju alltid så med bilder, man får en bättre överblick sådär och kanske att man mer knyter an till karaktären. [...]

Respondenten menar att de olika medierna och perspektivet inte bara påverkar vad man ser men även hur spelare knyter an till karaktären. Detta kan möjligen kopplas till hur karaktärernas visuella design påverkar identifikation med karaktären.

2.2.3 Anledning

Inom *anledningskategorin* samlade vi de teman som tar upp varför respondenterna uppfattade karaktärerna på de sätt de gjorde och varför deras fokus drogs till just det de tittade på i bilderna och videosekvenserna.

Utrustning är ett anledningstema som grupperar de svar som tar upp karaktärernas klädsel, vapen och andra redskap som orsak till att de tolkade karaktärerna på ett visst sätt. Utrustningen var ett element som kunde ge respondenterna en bild av karaktärernas personlighet, stridsstil och roll. Som respondent P2 beskriver karaktären hen har analyserat:

Ja, ehh... känns som den här karaktären har mycket backstory, kanske liksom en hjälte. Ser beslutsam ut som att hon är på uppdrag här. Kanske lite hämndlysten vem vet. Ögonen är lite, ser ganska beslutsamma ut. Men liksom en fighter [slagskämpe] med tanke på att hon har en jättestor hammare.

Vidare när respondenten frågas om varför hen uppfattade karaktären på det viset svarade hen:

Ja hon har ju mycket rustning som visar på att hon kanske är beredd på strid, det är inte så mycket hud som visas. Så har hon sköld.

Här har utrustningen spelat stor roll i hur respondenten tolkat karaktären. Respondenten har använt sig av rustningen och skölden för att ge karaktären, Poppy, attribut som hjälte och slagskämpe.

Karaktärernas pose var ett återkommande tema när respondenterna tolkade karaktären Visages (bilaga 2, figur 4) aggressivitet. Respondent P4 beskrev karaktären som:

[...] verkar vara jätteaggressiv så att säga. Plus hans motion [pose] att nå sig fram, tillsammans med det stora gapet. Framhäver, liksom hur arg karaktären är.

Medan respondent P3 beskrev samma karaktär:

Någonting som är aggressivt offensivt [...]

När respondenten frågades om varför hen tolkade karaktären som aggressiv och offensiv svarade hen:

Asså jag tycker bara att presentationen, att den, asså just framåtlutande [...]

Bägge respondenterna nämner att det är karaktärens pose i bilden som gör att den uppfattas som aggressiv. När respondenterna sedan presenterades med videosekvensen beskrev respondent P4 karaktären som:

Men jag tänkte mest att ta skada var det enda den gjorde men det känns som att den är lite mer supportigare och kanske lite mer

strategisk men ändå jag tycker animationen och posen känns ju mer tillbakahållen än vad stillbilden gjorde.

Respondenten har här uppfattat Visage som en mer strategisk och stödjande karaktär än i bilden eftersom animationerna och karaktärens pose i videon tolkas som mer tillbakahållen än bilden. Här syns hur uppfattningar och förväntningar av en karaktär, från bilden, ändras när respondenterna får ta del av videosekvensen med game play.

2.3 Diskussion

Vi kunde möjligen ha hittat en annan urvalsgrupp till vår förstudie men vi prioriterade våra intervjufrågor för att få in betydelsefull data framför att hitta nya och fler antal respondenter. Genom att använda oss av bekvämlighetsprincipen kunde vi därför relativt omgående starta vår förstudie och förbättra vår datainsamling till vår huvudstudie genom att korrigera våra intervjufrågor.

Vår okunskap i hur *DotA2* (Valve Corporation, 2013) fungerade försvårade urvalet av karaktärer, då vi lade mest vikt på att karaktären var ny eller nyligen fått en aktuell uppdatering av sin design, både spelmekaniskt och visuellt.

2.3.1 Ändringar

Efter intervjuerna märkte vi att vissa delar behövde förtydligas. En sådan aspekt var vad som menas med karaktärernas roll. Under förstudien fick vi svar som tolkade frågan på ett annat sätt än vi avsett när vi frågade respondenterna om karaktärernas roller. Det resulterade i att vi adderade en kortare beskrivning innan frågan för att förtydliga vad vi eftersökte. En annan del som behövde förtydligas var MOBA som genre. Det vi fick fram var att respondenterna visste vad ett MOBA-spel var men ibland ändå inte var bekanta med genren till den grad att de hade kännedom om vad de olika rollerna heter och gör. För att komma tillrätta med det formulerade vi om en fråga för att få fram hur bekanta respondenterna var med MOBA-spel för att efteråt ge en kortare beskrivning om det behövdes. Till frågan om karaktärens roll valde vi att koppla ihop det med vad karaktärens uppgift är i laget då vi ansåg att det underlättade i de fall respondenterna inte var vana att prata om roller i MOBA-spel.

Några respondenter kommenterade att det var svårt att se karaktärens roll för att man inte såg medtävlarna och hur de agerade tillsammans som lag. Eftersom vi ville använda de instruktionsvideor som de två spelföretagen använder sig av på sina hemsidor valde vi att förtydliga att vi endast visar instruktionsvideor på karaktärerna. Vi har också valt att förklara hur karaktärens UI ser ut och vad/vilka som är motståndare och medspelare, för att underlätta för respondenten att förstå vad det är som händer i spelet och undvika missförstånd. Efter förstudien förtydligade vi inledningsvis vad vi menar med visuell design, innan vi påbörjade djupintervjuerna, för att respondenterna lättare skulle förstå våra frågor.

Vi fick även indikationer på att respondenterna ansåg att det var svårt att tolka karaktären om inte hela kroppen på karaktären syntes på bilden. Därför blev ett av huvudkriterierna att finna bra helkroppsbilder på karaktärerna till vår huvudstudie.

3 Metod för Huvudstudie

Till vår huvudstudie använde vi oss av samma metod som till vår förstudie men med de ändringar som nämns i kap, 2.3.1, till vår datainsamling. Vårt urval bestod i ett större antal spelvana respondenter och vår datainsamling innefattade samma MOBA-spel, *LoL* (Riot Games, 2009) och *DotA2* (Valve Corporation, 2013), med förbättrade kriterier för rollen till karaktärerna. Karaktärens bild och video analyserades och tolkades av respondenterna i semi-strukturerade intervjuer som efteråt transkriberades och klassificerades efter teoretisk tematisk analysmetod (Braun och Clarke, 2006, s.12), där vi utgick från de teman vi analyserat fram i förstudien.

3.1 Urval

Vi intervjuade endast respondenter som spelade minst två timmar per dag. Alla respondenter behövde vara minst 18 år för att kunna medverka i vår studie. Respondenterna skulle inte ha spelat både *DotA2* och *LoL* tidigare, utan endast ett av spelen, för att undvika att respondenterna kände till karaktärerna, deras personlighet och förmågor i förväg. Detta kriterium var för att säkerställa att karaktärens visuella design hamnade i fokus.

Inför huvudstudien kontaktade vi spelföreningar, spelcaféer och game jams för att få möjligheten att komma i kontakt med deras kunder. Vi resonerade att de spelare som vistas på dessa platser också delade ett intresse för spel och mycket sannolikt hade en gedigen spelvana. Med hänsyn till att skydda våra respondenters identitet har vi valt att inte namnge spelföreningar, spelcaféer eller game jams vid namn.

3.2 Datainsamling

Till huvudstudien utförde vi semistrukturerade djupintervjuer som var uppdelade i två delar, utöver de demografiska frågorna. I första delen presenterades respondenterna med en slumpad karaktär från antingen *DotA2* eller *LoL*, beroende på vilken de var bekanta med för att sedan frågas ut om hur de tolkar den visuella designen hos karaktären i en utvald bild. Det fanns ingen tidsbegränsning till hur länge respondenterna fick se på bilden under första delen av intervjun. Valet av vilken karaktär respondenterna skulle presenteras med utgick från om de spelat något av spelen, för att sedan använda en slumpgenerator, för att få fram en av de resterande

karaktärerna som vi även introducerade med namn. Vi bortsåg från de svar där respondenter kände igen samtliga karaktärer och tog inte med dem till den slutliga analysen för att undgå att få färgade resultat och undvika att respondenten hade en förutfattad mening om de spelat och kände till karaktärernas förmågor och personlighet i förväg. Av samma anledning lät vi respondenterna endast studera karaktärerna från det spel de inte spelat.

I andra delen presenterades respondenterna med en video som visade samma karaktärs olika förmågor. Videon visades initialt en gång för att sedan repeteras om respondenterna upplevde att det behövdes. Eftersom att videosekvenserna var korta, mellan 17 och 50 sekunder långa, ville vi försäkra oss om att respondenterna uppfattade det som hände i videon, för att garantera oss mer detaljerade svar. Respondenterna fick samma frågor som till bilden med undantaget av en fråga om likheter och skillnader i hur de hade tolkat bild och video.

Det visuella material som vi använde oss av, bilder och video, var från spelföretagens egna material. Vi valde att använda oss av företagets egna material för att till högre grad representera karaktärerna på det sätt som spelskaparna gör. De videor vi visade upp för respondenterna bestod av en ihopklippning av samtliga kortare videor som visar karaktärernas förmågor och som representeras på spelföretagens hemsidor, se bilaga 4.

3.3 Val av spel och karaktärer

Vi valde att använda oss av *League of Legends* (Riot Games, 2009) och *Defense of the Ancients* (Valve Corporation, 2013) av samma anledning som till förstudien.

I valet av vilka karaktärer vi skulle inkludera i huvudstudien utgick vi från liknande kriterier som under förstudien. Vi använde oss av samma roll som till förstudien, tank. Vi valde rollen eftersom vi alltså ansåg att den var lättast att tolka visuellt i de båda spelen utifrån rollbeskrivningen av de spel vi studerade och beroende på den data vi fått fram i förstudien. Till skillnad från förstudien utgick vi från karaktärer i *DotA2* (Valve Corporation, 2013) som hade två eller tre poäng inom rollskalan för tank, kallat durable i spelet. Från *LoL* (Riot Games, 2009) använde vi oss av karaktärer som hade tank som sin primära roll. För att försäkra oss om att karaktärer med flera olika roller representerar rollen tank utgick vi även från kriteriet

att karaktären skulle spelas som tank. Nästa kriterium var att karaktären skulle ha en bild som visar större delen av kroppen och som var skapat av spelföretaget. Till skillnad från förstudien använde vi oss inte av en tidsram, av nyare karaktärer, för att välja vilka karaktärer som skulle användas.

3.4 Analysmetod

Till huvudstudien använde vi oss av teoretisk tematisk analys för att genomarbeta den data vi fått in från intervjuerna. Det lät oss gå igenom svaren vi fått in för att hitta kategorier som i sin tur gav oss möjligheten att få fram mönster och teman för att komma fram till en slutsats. Vi använde oss även av de teman och kategorier vi fått fram i förstudien, för att underlätta arbetet med kategorisering och sökandet efter mönster. Genom att transkribera ner våra intervjuer personligen minskade vi risken att missa värdefull information och vi hade möjligheten att förtydliga respondentens känslonyanser och funderingar genom att notera de i skrift utöver det som respondenten endast förmedlade i tal. Det bidrog möjligen till att ytterligare förstärka vår data.

Vi valde att använda oss av tematisk analys tack vare dess möjlighet att i detalj analysera varje komponent i vår data grundligt men även för att det är en metod som är känd för att fylla sin funktion inom flera olika användningsområden i den kvalitativa forskningen (Braun och Clark, 2006).

För att få en ordentlig grund till vår data läste vi noggrant igenom vårt transkriberade material för att bättre få en överblick och tillgodogöra oss innehållet av våra intervjuer. Därefter avkodade och markerade vi enstaka ord eller meningar i det transkriberade materialet som vi förenade under flera olika samlingsnamn med beskrivande rubrik, beroende på ämne framträdde flera mönster av olika teman. De temana samlade vi sedan under större kategorier, där varje kategori inbegrep samma innebörd men fick ett bredare huvudsakligt innehåll. Varje kategori analyserades utifrån sitt innehåll för att förklara det viktigaste och mest centrala för varje del och för att ge läsaren en tydlig bild av vad varje kategori bestod av gavs ett illustrerande namn. Vi valde att ta hjälp av de teman och kategorier som vi analyserat fram under förstudien för att enklare genomföra vår analys.

3.5 Alternativa metoder

Vi hade en tanke gällande enkäter och visuell karaktärsdesign där vi övervägde att publicera ett frågeformulär på ett internetforum, för att få in data till vår studie. Online-enkäter hade kunnat ge oss fler svar att arbeta med men vi bedömde att det var osäkert om vi skulle få tillfredsställande svar och resultat. En enkätstudie hade inte låtit oss ställa följdfrågor direkt då respondenterna svarade.

När det gäller våra intervjuer hade ett alternativ kunnat vara gruppintervjuer med flera personer. En fördel med sådana fokusgrupper enligt Bryman (2012, s.516) är att de är bra på att få fram respondenters åsikter på andra sätt än vad intervjuer med bara en person kan, till exempel genom andra deltagares frågor och gruppdiskussioner. Enligt Bryman (2012, s.517) kan dock potentiella nackdelar med fokusgrupper vara att de är svåra att anordna, inspelningar kan vara mer tidskrävande att transkribera och datan kan vara svårare att analysera. Med hänsyn till tidsbegränsningar för att hålla intervjuer och för att analysera valde vi att använda oss av individuella intervjuer även till huvudstudien.

Vi valde att hålla semistrukturerade intervjuer till vår studie. Ett alternativ hade kunnat vara ostrukturerade intervjuer, utan ett förberett frågemanus. Enligt Bryman (2012, ss.470-472) är fördelen med ostrukturerade intervjuer att de kan uppfattas som mer avslappnade av respondenterna och att intervjun blir mer som ett samtal där forskaren är öppen att ställa vilka frågor som hen känner är viktiga. Enligt författaren tillåter dock semistrukturerade intervjuer forskaren att ha färdiga frågor för att få fram respondenters svar inom specifika ämnen samtidigt som de har friheten att ställa frågor som inte är med i intervjumanuset. Vi valde därför att använda oss av semistrukturerade intervjuer då det tillät oss att förbereda frågor, som vi kände skulle ge oss relevanta svar, samtidigt som det gav oss friheten att ställa eventuella följdfrågor på respondenternas svar.

I vår forskning valde vi att presentera respondenter med bild- och videomaterial för att se hur de uppfattade karaktärerna. En alternativ metod hade kunnat vara att låta respondenterna spela med karaktärerna i de olika spelen. På så sätt hade respondenterna kunnat få en bild av hur karaktären känns att spela med samtidigt som de har större möjlighet att styra och testa hur de olika förmågorna påverkar spelandet. Bildaspekten hade då möjligtvis ändrats till att respondenterna hade fått analysera en

bild av karaktären i spelet, eller helt strukits, för att fokusera på karaktärens visuella aspekter i spelet. Vi fann att potentiella nackdelar med denna metod hade varit att intervjuerna hade tagit betydligt längre tid och blivit svårare att anordna. Möjligheten att respondenternas fokus gick till det spelmekaniska och spelupplevelsen, istället för det visuella, såg vi även som ett potentiellt problem. Slutligen ansåg vi att det fanns en risk att respondenternas upplevelser hade varierat till en större grad då de inte nödvändigtvis spelade med karaktärerna på samma sätt.

Ett alternativt tillvägagångssätt för vår forskning hade kunnat vara att använda formanalys. Med hjälp av en formanalys och teorier om visuell kommunikation hade vi kunnat analysera hur grafiken och karaktärsdesignen används för att förmedla karaktärerna. Detta hade sedan kunnat kombineras med svar från respondenter för att se varför de uppfattade karaktärerna och deras egenskaper på de sätt de gjorde, med hänvisning till färg- och formlära. Vi valde dock att inte använda oss av formanalys för att istället lägga mer vikt på vilka sätt respondenterna uppfattade karaktärerna och vilka element, enligt dem, i designen som fick dem att uppfatta karaktärerna på det viset.

4 Resultat och Analys

Genom att använda våra tidigare teman och kategorier från vår förstudie, beskrivet i kap 2.2 fick vi initialt hjälp med att sortera in den större mängd data som vi fått in genom våra intervjuer till huvudstudien. Vi kommer att redovisa de mer centrala teman vi har fått fram och analysera de inledningsvis för att sen gå in på de mindre centrala delarna i vår analys. Vi utförde fjorton intervjuer med spelvana personer, våra respondenter var män mellan åldrarna 20-34 år. Av de fjorton intervjuer vi höll har vi valt att lyfta ut en av dem och inte inkludera den i studien. Anledningen till det valet är att vi fann att respondenten missförstod de frågorna som ställdes och vad studien gick ut på.

4.1 Association

Temat samlar de olika sätt som respondenterna skapar associationer till, en för dem redan känd karaktär eller roll, när de presenteras med karaktärerna vi valt ut. Respondenterna nämner ofta andra MOBA-roller, antingen vid specifikt namn eller ett mer generellt rollnamn, som medför egenskaper och karaktärsdrag för hur karaktären antas bete sig eller betar sig. Erfarenheter från både spel- och filmreferenser gör att respondenterna snabbt skapar en association och därmed tilldelas den nya karaktären som vi presenterat dem med samma egenskaper och personlighet. Denna koppling skapas både när de får se karaktären i bild och när förmågorna presenteras i videosekvensen och gör att respondenterna kopplar ihop karaktären med en karaktär eller roll de redan är bekant med.

Spelvana var en anledning till att respondenterna tilldelade karaktärerna förutfattade egenskaper. Som respondent R6 berättar när han blir frågad om varför han uppfattar karaktären, Shen (bilaga 3, figur 8), som en ninja:

Uh, på grund av handgesten mest och men, en svart, men, en mörk uniform med masken betecknar en ninja-karaktär i många tv-data-spel och typ. Jag har spelat många tv-data-spel med ninja liknande karaktärer eller lönnmördar liknande karaktärer, så det är därför.

Här berättar respondenten R6 hur Shens utseende får honom att göra kopplingen till andra karaktärer från andra spel han tidigare spelat. Eftersom Shen påminner om

liknande karaktärer som är ninjor ser spelaren även denna karaktär som en ninja. Vidare berättar respondenten:

Typ jag, typ ah, för att jag spelar många assassin-karaktärer [lönnmördare] i *Heroes of the Storm* och det har någon sorts liknande, typ utseende, typ mörka kläder, dolt ansikte, sådana grejer.

Här förklarar respondenten att anledningen till att han ser Shen som en assassin är för att karaktären påminner om assassin-karaktärer i *Heroes of the Storm* (Blizzard Entertainment, 2015), vidare förkortat till *HotS*. Det är viktigt att här peka ut att assassin, lönnmördare på svenska, även är en karaktärsroll i vissa MOBA-spel som *LoL* och *HotS*. Medan assassin inte är en utskriven, officiell roll i *DotA2* finns det karaktärer som spelas på liknande sätt som assassins från de andra spelen. *League of Legends Wiki* (Fandom Wikia, 2017) beskriver karaktärer med assassin rollen som snabba och rörliga med ett fokus på att hitta rätt tillfälle för att döda motståndarnas karaktärer. Spelarens spelvana har här fått honom att tolka Shen som en assassin ninja, snabb och rörlig med möjligheten till att göra mycket skada snabbt, utifrån karaktärens utseende. Detta går dock emot den roll som karaktären faktiskt har, som tank, där han är utformad för att ta mycket skada från motståndare och skydda sina lagmedlemmar.

Karaktärens namn var något som nämndes när respondenterna skulle förklara varför de gjorde vissa associationer. Dessa associationer var mer kopplade till hur karaktären skulle bete sig än till hur karaktären skulle se ut.

När respondenterna frågades om varför de tolkade vissa karaktärer eller element på ett visst sätt ,och inte kunde förklara, delade vi in de svaren i undergruppen omedveten association. Ibland visste inte respondenterna varför de uppfattade karaktären på ett visst sätt men element som utrustning, kroppsliga uttryck, utseende och förmågor skapade association som påminde om något, även om det inte var visuellt övertydligt. Respondenterna tyckte sig inte veta eller ibland gissa varför de tyckte något när det kom till att beskriva sina funderingar om det visuella hos karaktären.

4.2 Roll

Temat grupperar både roller, som respondenterna ansett passat in på karaktärerna, och uppgifter, som respondenterna bedömt att karaktärerna har i laget. Respondenterna svarade både säkert med en roll vissa gånger och i andra fall mer

tveksamt och föreslog två olika roller eller en roll med förmågor i tillägg, för att kunna ge en bra beskrivning. Vi frågade både efter roll och uppgift i laget för att få respondenter att beskriva vad de trodde att karaktären gjorde i laget även om de inte var insatta i de olika roller som finns i MOBA-spel. På så sätt kunde vi göra kopplingen, att om de beskrev karaktärernas uppgifter och egenskaper på sätt som förknippades med en roll, trots att respondenterna inte nämde en roll vid namn.

När det gäller huruvida våra respondenter tolkade karaktärernas roll så var det sex respondenter som använde ordet tank för att beskriva sin karaktärs roll. På frågan om vilken roll respondenten trodde att karaktären Brewmaster (bilaga 3, figur 7) hade svarade R9:

Jag tror det kommer vara en damage stoker, han kommer nog vara en tank ta skada för sitt team [lag].

Här beskriver respondenten både vilken roll han tror att karaktären har och några aspekter som förknippas med rollen, såsom att ta skada för sitt lag. En av respondenterna som inte tolkade sin karaktär var R10. Respondenten svarade på frågan om vilken roll han trodde att Lifestealer (bilaga 3, figur 6) hade så här:

Mm, jag skulle säga en assassin. [...] För att han är slim [smal] den måste vara någon, well quick [snabb], han har långa armar, och han står på fyra ben så han ser ut som om han är en Jaguar nästan, stopp.

Respondenten tolkar här karaktären Lifestealer som en assassin utifrån bilden. Respondenten beskriver också hur karaktärens utseende, att den ser snabb ut och pose får honom att dra den slutsatsen. Bland de sex karaktärerna var det två som respondenterna aldrig tolkade som rollen tank, Lifestealer från *DotA2* (Valve Corporation, 2013) och Shen från *LoL* (Riot Games, 2009). Av de tre respondenter som presenterades med Shen nämnde alla andra roller som DPS och support. När de gäller de två respondenter som presenterades med Lifestealer tolkade en respondent karaktären som assassin medan den andra var mer otydligt i sitt beslut. Vi hade även en av respondenterna som presenterats med Maokai som tolkade karaktären som support.

En respondent som inte sa någon roll vid namn var R12. Istället beskrev respondenten vilka uppgifter karaktären, Wraith King (bilaga 3, figur 5), skulle ha och var han skulle placera karaktären i en lagstrid såhär:

Förmodligen tar han betydligt mer stryk, men eh, jag kan inte riktigt säga, så mycket förutom att jag såg honom svinga hans svärd för det mesta. [...] Förmodligen antingen långt fram eller i mitten.

Respondenten har här inte beskrivit karaktären han presenterades med vid ett specifikt rollnamn. Istället har respondenten beskrivit andra aspekter med karaktären som i sin tur hjälper oss att tolka vad han menar. Respondenten beskriver Wraith King som en karaktär som han tror tar betydligt mer skada än han först trodde. Detta beror på att respondenten här kommenterar på videon och jämför hur han tolkade karaktären i bilden. När han får frågan om var han skulle placerat Wraith King under en lagstrid säger respondenten att han förmodligen skulle placerat karaktären långt fram eller i mitten. Att vara långt fram under en lagstrid och att kunna ta mycket skada är bägge egenskaper som en tank har för att skydda sina lagkamrater. Respondenten har på så sätt tolkat in och nämnt egenskaper som förknippas med rollen tank utan att nämna rollen vid namn. I början av intervjun frågades respondenten hur bekant han var med MOBA-spel och han svarade:

Jag försöker spela dem men eh, de ser ungefär ut som fotbollsmatcher där jag inte riktigt förstår vad som händer.

Respondentens svar om att han inte riktigt är insatt i spelgenren kan vara anledningen till varför han inte använder rollnamn för att beskriva karaktären.

Tabell 1, nedan, visar vilka karaktärer som respondenterna presenterats med och vilka roller de tolkat att karaktärerna haft efter att sett bilden och videosekvenserna. Vi har valt att läsa in roller där respondenten inte beskrivit det vid namn men istället använt andra aspekter, som nämnts tidigare i detta kapitel, för att beskriva karaktärens roll och uppgifter. I de fall som respondenten inte kunnat beskriva karaktärens roll vid namn och vi inte kunnat läsa in en specifik roll har vi valt att skriva att respondentens svar var otydligt. Vi har även valt att sammanfatta liknande roller och beskrivningar, så som DPS och assassin, till begreppet Damage Dealer, härnäst förkortat till DD. Detta är för att göra det lättare att förstå hur respondenterna tolkat karaktärer då dessa

olika roller och uppgifter i laget har samma mål och överlappar varandra. Vi är medvetna om att denna inledning är generell men väljer att använda den då vi anser att det gör respondenternas svar tydligare. För en förtydligande text om rollerna se bilaga 5.

Tabell 1: Hur respondenter tolkade karaktärernas roller i bild respektive video.

Respondent	Bild	Video	Karaktär
R1	Tank	Tank	Rammus
R2	Tank	Tank/DD	Rammus
R3	Support	Support	Maokai
R4	Tank/DD	Tank/Support	Maokai
R5	DD	DD	Shen
R6	DD	DD/Support	Shen
R7	DD	DD/support	Shen
R8	Tank	Tank	Brewmaster
R9	Tank	Tank	Brewmaster
R10	Otydlig	Otydlig	Lifestealer
R11	DD	DD	Lifestealer
R12	Otydlig	Tank	Wraith King
R13	Tank/Jungler	Tank/Jungler	Wraith King

4.3 Utrustning

Kläder, vapen och utrustning som hjälm, rustning och ansiktsmask är de element som tillsammans skapar detta tema. Karaktärernas olika utrustning var ett av de större karaktärselementen som respondenterna hänvisade till när de beskrev varför de tolkade karaktärerna på olika sätt.

Karaktärernas vapen kan till exempel ge betraktare en uppfattning om hur de slåss. När respondent R5 presenterades med bilden på Shen (bilaga 3, figur 8) och ser karaktärens svärd säger han:

Nej han är väl en melee, close ranged [närstrid] tror jag han är.

Här får respondenten snabbt en uppfattning att Shen använder sig av närstrid, något som stämmer, bara genom att betrakta karaktärens vapen. Respondent R9 som presenterats med Brewmaster (bilaga 3, figur 7) nämner hur han tolkar karaktären på ett annat sätt just för att han har vapen.

Hans hållning hur hans, hur han ser ut, allting med förmedlar att, om han inte hade vapnet eller casken [tunnan] i handen och bara stod såhär skulle, då skulle jag se honom som, okej det är en stor jäkla kanin-monk [munk]. Men asså, han har den och den och okej han kommer att slå mig liksom. Men det är ganska tydligt att han, om han går emot dig med det där, då är han hostile [fientlig].

Här beskriver respondent R9 hur karaktärens utrustning, vapnet och tunnan, får honom att se Brewmaster som potentiellt fientlig och redo att slåss efter att sett videon. Medan respondenten nämner att om karaktären presenterats utan vapen så hade han bara tolkat det som en stor kanin-munk.

Karaktärernas utrustning var även ett element som respondenterna använde sig av för att identifiera roller. Respondent R13 nämner rollerna tank och jungler när han presenteras med bilden på Wraith King (bilaga 3, figur 5). När respondenten får frågan varför han tolkar karaktären som rollen tank berättar han:

Asså man har ju rustningen, men rustning i spel, spelar ingen roll, ehm.

Intervjuare:

Varför spelar det ingen roll?

Respondent:

För att spelet kan i stort sett, ha en gubbe som har typ massor med rustning men ändå använder magi i stort sett eller kanske använder pilbågar eller någonting sånt, men ja han lär ju vara lite mer på HP-sidan än damage-sidan [skade-sidan].

Intervjuare:

Vad är det som får dig att tänka så?

Respondent:

[...] Ja, ja men det är för att, ja rustningen är ju där och, eh, [paus] ja character-artist [karaktärs-skaparen] lär ju ha någon tanke bakom det också.

Här påvisar respondent R13 att han har förståelse för att en karaktärs utrustning inte behöver innebära något eftersom det är spelinhåll och inte verkligheten. Samtidigt förklarar han sin tolkning med att han förstår att de som skapar spelkaraktärer har en tanke bakom det som de skapar. Respondenten är därför medveten om att hur karaktären gestaltats inte behöver vara så som den spelas men att skaparna troligtvis har gjort medvetna val i hur de valt att framställa designen för att förmedla karaktären på ett genomtänkt sätt. Detta skulle till exempel vara element som karaktärens stridsstil, roll och personlighet.

4.4 Kroppsattribut

Likt utrustning är också kroppsattribut ett tema där respondenterna betraktat och tolkat särdrag hos karaktären men här utifrån karaktärernas fysiska attribut kopplade till deras kroppar. Storlek på karaktären, proportioner på karaktärernas kroppar och om karaktären har kroppsdelar som är kraftigt överdimensionerade är några av de element som skapar detta tema.

När det gällde temat kroppsattribut sammanställde vi alla de kommentarer som respondenterna gjorde på karaktärernas utseende och som pratade om karaktärernas egna fysiska attribut. Ett exempel var karaktären Rammus (bilaga 3, figur 10) som har ett taggigt skal på ryggen. När respondent R2 presenterades med karaktären nämnde han snabbt att han tolkade karaktären som en defensiv tank. När respondenten fick frågan varför svarade han:

Ja det är hela hans skal på ryggen och det faktum att hans huvud är helt inkört i den. [...] Sen så är det ju vad heter det, han är ju uppenbarligen reptilisk och vad heter det, fjäll är oftast associerat med, ja, att vara lite mer tålig.

Här har respondenten läst in karaktärens fysiska attribut, som skal och fjäll, och associerat det med att vara tålig, att kunna ta mycket skada. Respondenten nämner även att fjäll är något som ofta associeras med att vara tålig och på så sätt generaliserar sin uppfattning som något många gör.

När respondenten vidare presenteras med videon och får se karaktärens förmågor är han mer tydlig med att nämna karaktären som en offensiv tank. När han får frågan varför svarade han:

Ja, asså, det är ju skalet! Skal är ju liksom samma sak som fjäll eller plåt-pansar och liknande, det är ett tecken på att man tål mycket, vilket, ju skal, eller liksom mycket HP [liv] eller reducerad skada och sen ja, slänga spikar på hela ryggen [ref, till karaktären] det liksom, kan ju inte vara någonting annat än att det ska vara offensivt, antingen att han, vad heter det, själv gör skadan eller att om du slår på honom så tar du skada.

Karaktärens fysiska aspekter som taggarna på ryggen får här mer fokus då respondenten nu även sett hur karaktären använder sina förmågor och animationerna. Taggarna har här fått en större plats vilket gjort att respondenten mer väger mot en tolkning att Rammus är offensiv istället för defensiv. En förklaring till att karaktären ses som mer offensiv, när respondenten uppmärksammat taggarna mera, är taggarnas form. Solarski (2012, ss.178-181) förklarar att triangulära former ofta ses som aggressiva, onda och hotfulla. Detta grundar sig enligt Solarski i att människor är naturligt försiktiga till triangulära och spetsiga former då de associeras med spetsiga och vassa former i naturen, såsom taggar.

4.5 Strid

Temat strid samlar respondenternas svar som har med stridsstil, förmågor, attacker och effekter att göra och som i sin tur har påverkat hur de tolkat karaktärerna. Hur karaktärerna gav skada och vad deras förmågor gjorde var aspekter som vägde in när respondenterna skulle analysera karaktären de presenterats med.

När det gäller stridsstil, till exempel hur de slåss och attackerar motståndare, var det något som påverkade vilken roll de förmodade att karaktärerna hade. Respondent R5, som presenterats med Shen (bilaga 3, figur 8), tolkade karaktären som en DD:

Han är main dps, pushare och ska hjälpa sitt team med en sköld.
Men det var bara i några sekunder.

När respondenten blir frågad varför förklarar han:

Jag såg videon [skrattar] Nej men, han gjorde ju skada. Main dps,
han är ju melee [närstrid]. Man kan inte vara melee [närstrid] och
sen vara support, det går ju inte. Går inte så bra, oftast. [...]

Respondenten förklarar att han ser karaktären som en sorts DD för att karaktären slåss i närstrid. Jämför man de två citaten ser man i första att respondenten inser att karaktären har en sköld för att hjälpa sitt lag, som en support, men att Shen inte kan vara en support då karaktären slåss i närstrid och inte på avstånd. Här påvisar respondenten hur förutfattade meningar om vad olika roller är kapabla till och hur de spelas påverkar hur karaktärerna uppfattas.

När det gäller förmågor har de ett större antal variationer än stridsstilen har. Förmågorna är de fyra olika talangerna som är specifika för varje karaktär och som antingen är passiva eller som kan aktiveras. Utöver dessa fyra har karaktärer även en passiv förmåga de börjar med. Alla dess förmågor gör att karaktärerna urskiljer sig från varandra även om de kan vara någorlunda lika. I vår huvudstudie ser vi att dessa förmågor kunde tolkas in av respondenterna för att ge dem en bild om vad karaktärerna till exempel har för roll. När respondent R4 fått se videosekvensen på Maokai (bilaga 3, figur 9) nämner han snabbt att det är en tank-support karaktär och förklarar det så här:

Eh, det är en tanks, tank- slash support-hjälte över hans förmågor kombinerar lite småskador med olika spells abilities som han kan slänga men man ser ju att han har spells som gör att han kan få fina rörelser bakåt. Som du ser här exempelvis, så att han slowar [saktar] ner fiende-hjälten, men mindre monster blir knuffade tillbaka. [...]
Så att jag får, det är det begreppet som jag får av att det är exakt vanlig tank slash support-hjälte.

Respondenten har här använt sig av karaktärens förmågor för att identifiera och tolka in rollen. Innan respondenten presenterats med videon hade han tolkat in karaktären som enbart tank eller möjligen en tank eller DD. Vi kan här se att det är

efter att respondenten fått se Maokais förmågor som han ändrar sin tolkning och istället lägger till support som möjlig roll. En möjlig orsak till det kan vara att respondenten tolkar in karaktärens förmågor som sådana en support-karaktär skulle haft.

4.6 Pose

Inom detta tema hamnade kommentarer om gest, pose och handling. Här fann vi att respondenterna tolkade karaktärernas handlingar och kroppshållning för att skapa sig en bild av hur karaktärerna förväntades vara. Huvuddelen av svaren vi fick utgick från responsen på bilderna på karaktärerna.

Ett exempel på hur posetemat kommer fram är när respondent R10 beskriver karaktären Lifestealer (bilaga 3, figur 6). Respondenten beskriver karaktären som hotfull och när han blir frågad varför förklarar han:

Den gapar väldigt stort. Den gör så här [grimaserar] den ler med ögonbrynen och rynkar på näsan och så stora vassa tänder, slem. Och sen så är den helt såhär som att det är ruttnat kött på den. Det tycker jag är lite ofräsch också. Och den är lös också. Den har precis sprungit från sin bur och ska hoppa på en.

Här är karaktärens hållning och tolkade handling några element som tillsammans med karaktärens ansiktsuttryck och fysiska attribut förmedlar att den är hotfull. Vidare så beskriver respondenten att han uppfattar att Lifestealer skulle vara en offensiv, olydig och snabb. När han blir frågad varför förklarar han:

Den har ju rymt från sin bur.

Intervjuare:

Vad baserar du det på?

Respondent:

Kedjorna. [...] Mmm, den är lös.

Respondenten beskriver här hur han tolkar in karaktärens handling i bilden. Respondenten menar att hur karaktären porträtterats, med trasiga bojor runt armar och ben, förmedlar att den har rymt på något sätt. Denna handling, att han rymmer,

förmedlar i sin tur att karaktären ses, bland annat, som olydig. När det gäller hur karaktären ses som snabb förklarar respondenten:

Det är fram liksom. Den går ju framåt. Jag vet inte, lutar framåt mot kameran.

Här är det karaktärens hållning och pose som förmedlar för respondenten att denna karaktär skulle vara snabb i spelet. Isbister (2006, s.167) förklarar att kroppen kommunicerar vilken identitet en person har, vad man kan förvänta sig och hur de kommer att samspeja, bara genom att studera deras hållning och kroppsrörelse. Isbister beskriver även att människor sänder ut sociala signaler genom hållning och kroppsrörelser, ledtrådar, som ger en fingervisning om hur personen mår och deras övergripande persona. Detta kan ses i hur respondent R10 använt Lifestealers hållning, pose och tolkade handling för att skapa sig en bild av karaktären som hotfull, snabb, olydig och offensiv, utan att faktiskt fått se karaktären i spel.

4.7 Identitet

Temat samlar kommentarer om karaktärens bakgrund och karaktärsdrag som respondenterna tolkar in när de presenterats med karaktärerna. Temat tar även upp de intryck som respondenterna får och hur det tillsammans med de andra delarna i detta tema skapar och ger spelkaraktärerna en identitet och personlighet.

När respondent R9 beskriver Brewmasters (bilaga 3, figur 6) roll och uppgift förklarar han:

Jag tror det kommer vara en damage stoker, han kommer nog vara en tank ta skada för sitt team [lag]. [...] Men, ta skada och ge skada.

Vidare förklarar respondenten vad det är som förmedlar detta:

Stor, muskulär, stor jäkla vapen. Ett ansikte som är arg och så här, battle range, put it to base, like roar [ryter] [imiterar och utbrister i ett vrål] I'll kick your ass.

Respondenten menar att karaktärens fysiska attribut, vapen och ansiktsuttryck tillsammans förmedlar roll och tänkbara uppgifter som Brewmaster skulle ha i en lagstrid, att ta och ge skada. Respondenten beskriver även hur han tolkar att

karaktären är arg i bilden och att ansiktsuttrycket förmedlar att karaktären är redo att slåss. Detta kan även kopplas till vad det första respondenten lägger märke till är.

Det faktumet att han ser ut som om han kan slå ner dig och hålla dig nere, kick your ass.

Respondenten förklarar senare att han tolkade karaktären på detta vis för att han fick intrycket att karaktären var redo att gå in i strid. Karaktärens ansiktsuttryck hjälper, tillsammans med andra visuella ledtrådar, respondenten att tolka in en aggressiv personlighet till Brewmaster, när det gäller bilden.

När det gäller karaktärsdrag kan detta ses i hur respondent R9 beskrev sitt första intryck av Brewmaster:

[...] Från the fur [pälsen]... Jag tänker mig stor, gammal, vis sån där sagekanin, typ. Ja väldigt, munk, munkkänsla på honom.

När respondente får frågan varför förklarar han:

[försöker få ut en förklaring] Jag vet inte hur jag ska förklara det? Jag menar, monks [munkar] och så här en gammal, older [äldre], det brukar ju få med sig visdom.

Respondenten har här läst in karaktärsdraget vis till Brewmaster då karaktärens visuella design får honom att se gammal ut. Respondenten associerar på så sätt karaktärens tolkade ålder, och utseendet som påminner om en munk, med vishet och tilldelar därför karaktären den egenskapen.

4.8 Ansikte

Temat samlar respondenternas svar som pratar om ansiktsuttryck, ansiktet och dess olika delar. Temat är nära kopplat till temat identitet då det ofta kom upp när respondenterna tolkade in karaktärernas personlighet och sinnesstämningen. Exempel på detta kan ses i kapitlet ovan (kapitel 4.7).

Något vi märkte under arbetet med intervjuerna var att temat ansikte var något som nästan enbart var kopplat till bilderna och inte videosekvensen. En anledning till det kan vara att karaktärernas ansikten inte syns lika bra i spelet som i bilderna och har därför inte lika stor påverkan som kroppsattribut, utrustning och stridsstil har, när det kommer till att tolka in karaktärsroller.

4.9 Bildinnehåll

Under temat bildinnehåll sorterade vi in teman som handlade om bildkompositionen, färg, ljus, fokuspunkter, perspektiv, bakgrundsmiljö och presentation. Som temats namn antyder var dessa enbart kopplade till respondenternas svar till de bilder de presenterades med.

En av de mer centrala delarna som framträdde var perspektivet på karaktärerna i bilderna. Perspektivet i bilden, som respondenterna hade fått se inledningsvis, påverkade uppfattningen av karaktären. Detta var något som respondenterna kom tillbaka till när de senare studerade karaktären i videosekvensen från spelet där perspektivet var uppifrån och tittade nedåt. Flertalet av respondenterna ansåg att intrycket ändrades något och menade att det var betydligt enklare att studera en karaktär framifrån, för att få med alla nyanser och former, än att studera den uppifrån, där mycket av det visuella utseendet gick förlorat. Respondent R3 tar upp hur de olika perspektiven påverkade hur han tolkade Maokai (bilaga 3, figur 9).

Ja, ja han såg ju mycke mer, han såg ju mycket mer majestic [majestätisk] ut i bilden, som, konceptet. I konceptet är det ju alltid att se riktigt ballt, det är inte riktigt lika lätt alltid få kameran att vara cool, så han såg ju mycket mera som en spelfigur i spelet.

Respondenten pekar på att Maokai gått från att se majestätisk ut i bilden till att bara se ut som en spelfigur i spelet. Solarski (2012, s.152) påpekar hur spelare påverkas av perspektivet, blickpunkten och hur kameravinkeln är placerad i ett spel. Solarski menar att det påverkar spelarens blickpunkt och därmed deras känsla av det som de ser. I bilden är perspektivet av Maokai vinklat uppåt medan perspektivet går nedåt i videosekvensen. Solarski (2012, s.158) nämner att perspektivet påverkar spelkaraktärers relativa storlek, alltså hur stora de uppfattas att vara, vilket kan skapa en känsla av styrka eller svaghet.

Den miljö som karaktärerna presenterades i har betydelse för hur respondenterna läste in karaktärernas historia eller personlighet. Respondent R12 beskriver Wraith King (bilaga 3, figur 5) och hans omgivning i bilden så här:

Ja... av bakgrunden att döma så är det väl att han har kontroll över massa undersåtar. Förmodligen så kan han göra dem starkare, eller applicera någon form av attack som täcker ytor istället för attack som är riktade mot en person eller över en kort radie. [...]

Bilden på Wraith King visar honom i en mörk miljö med monsterliknande varelser bakom honom. Respondenten tolkar in hur dessa varelser kopplas ihop med karaktären och drar slutsatsen att han har någon eller några förmågor som har med dem att göra. Att respondenten kallar varelserna för undersåtar kan även ha med karaktärens namn, Wraith King, och hur det hänvisar till att han är någon sorts odöd kung.

Ljus är en aspekt av bilderna som ofta fick respondenterna att fokusera på vissa delar av bilden först. En underkategori av ljus var magi eftersom respondenter ofta tolkade in ljus på eller runt karaktärerna som ledtrådar att de hade magiska förmågor. En respondent som nämnde det var R7 som presenterats med Shen (bilaga 3, figur 8).

Umm, Ja, det skulle vara det här med att han ser ut som om han faller isär lite här på armarna och så typ som, jag skulle anta att det är någon del av den här lila-magin som håller på runtomkring att, kanske någon form av teleport grej som kan användas?

Respondenten tolkar in ljuset runt karaktärens kropp som ett tecken på att karaktären använder sig av magi. Respondenten läser in möjliga svar för hur karaktären visuellt presenteras i bilden och ger inte bara karaktären magiska färdigheter utan även en förklaring om vad det skulle vara för förmåga, teleportering.

4.10 Övriga teman

Utöver de teman som vi beskrivit ovan fann vi även ett tema som framkom i vår tematiska analys som handlade om respondenternas antaganden om spelet men som egentligen inte gav oss information om det visuella utan var en effekt av det.

4.10.1 Förväntningar

Temat förväntningar var ett ämne som kopplades till uppfattningen av det visuella och vad respondenterna fick för förväntan på karaktären när vi presenterade dem med bilden på spelkaraktären. Temat samlar även de skillnader och likheter som

respondenterna upplevde samt om något utmärktes som oklart eller udda. Isbister (2006, s.5) menar att utseendet på en person ger samma automatiska intryck som hos en spelkaraktär och att utseendets första intryck spelar in på vad man tilldelar karaktären för egenskaper på förhand. Som ett led av tolkningen av karaktärens visuella karaktärsdrag och attribut skapades en förväntan och ett antagande av hur karaktären skulle agera i spelet men som kom att ändras något efter att vi visat videosekvensen.

Respondenterna ifrågasatte egentligen ingenting utifrån karaktärens visuella utseende i bild, de accepterade karaktären som den var, med en visshet att spelkaraktärer inte existerar i verkligheten. Som R9 förklarar när vi frågade om det fanns något han uppfattade som märkligt svarade han:

Förutom att han är en stor jäkla kanin? Eh, [funderar] Nej, faktiskt inte. Det är typ vad jag förväntar mig av ett fancy och avancerat MOBA, liksom.

De skillnader som vi såg handlade om att respondenterna upplevde att de egenskaper de observerade i bilden inte helt följde med till spelet när de studerade karaktären i videosekvensen. Som R11 berättar om Lifestealer som han tidigare uppfattat som snabb.

Han är inte lika agil som jag trodde att han skulle vara, eller lika snabb. Hans attacker verkade sega.

Här kan vi se att respondenten har utgått från att karaktären kommer att vara snabb och förväntar sig att den egenskapen är synonym med hur Lifestealers rörelsemönster och attacker kommer att presteras i spelet. När det antagandet sen inte överensstämmer med tidigare tolkning så får respondenten en annan upplevelse av karaktären.

5 Slutsatser och Diskussion

I detta kapitel diskuterar vi vad vi kommit fram till med vår forskning och hur valet av metoder påverkade arbetet. Vi presenterar även möjlig vidare forskning som skulle kunna fortsättas på utifrån detta arbete.

5.1 Svar på frågeställning

På vilka sätt förmedlar den visuella designen karaktärens roll och vad gör karaktären trovärdig i MOBA-spel?

Svaren som vi funnit är att kroppsattribut, utrustning, pose och stridsstil har stor betydelse när respondenterna tolkar MOBA-karaktärens roll och den upplevda skillnaden mellan bild och spel skapar en viss påverkan i hur karaktärens trovärdighet och roll uppfattas. Dock inte till den stora graden att respondenterna inte upplever att de spelar med samma karaktär.

5.2 Metodreflektion

I vår huvudstudie valde vi att använda oss av företagens egna karaktärsbilder och instruktionsvideor. Vi fann att användandet av företagens egna material var bra då det lät oss visa upp karaktärerna utifrån spelföretagets egna presentation. De problem som dök upp med valet av bild- och videomaterial var att respondenterna ibland kände att de saknade information om karaktärerna. Till exempel gav vi inte respondenterna en förklaring av vad karaktärernas förmågor gjorde, för att låta dem själva se och tolka karaktärerna. En annan aspekt var att videosekvenserna visade karaktärernas förmågor och attacker men att de inte förmedlades tillräckligt tydligt när man inte hade hela laget och deltog i en riktig strid. När det gäller bilderna som användes i studien valde vi att använda helkropps bilder som företagen släppt istället för bilder på karaktärerna i spelet. Vi känner att valet fungerade väl för vår studie då bilderna vi använde även förmedlade karaktärerna med hjälp av olika ljus, färger, perspektiv och miljöer, något som inte hade gått med bilder från spelet då alla karaktärerna hade presenterats med samma utgångspunkt och miljö.

Valet att använda semistrukturerade intervjuer var något som fungerade bra för vår studie. Intervjumetoden lät oss ha en utformad intervjuplan samtidigt som det lät oss ställa relevanta följdfrågor för att få betydelsefulla svar till vår datainsamling.

När det gäller urvalsgruppen ville vi ha personer som var välbekanta med spel men som inte spelat bägge spelen som vi hade med i vår studie. För att hitta respondenter valde vi därför att söka efter respondenterna på sådana platser vi tänkte att de skulle vistas i. När det gäller urvalet för respondenter anser vi att de urvalskriterier vi använde oss av gav ett ramverk för att hitta personer som var bekanta med MOBA-genren men som inte hade några förutbestämda åsikter gällande karaktären de presenterades med. Även om alla respondenterna inte spelade något MOBA-spel på sin fritid var samtliga respondenter bekanta med genren och förstod vad den gick ut på. Beslutet att besöka de olika platserna för att hitta respondenter var gynnsamt då det gav oss möjligheten att intervjua respondenter med erfarenhet och kunskap om spel. En aspekt vi inte räknat med gällande de olika platserna vi använde var att de gav oss en väldigt homogen grupp med respondenter, till exempel var samtliga respondenter män mellan 20 - 34 år. Det hade därför varit intressant hur en mer heterogen grupp respondenter hade påverkat studiens resultat.

Till en annan studie hade vi möjligen kunnat spela in en sekvens från en match från respektive spel, *DotA2* och *LoL*, som sen visats för våra respondenter för att ge dem en annan utgångspunkt. Istället för att som i några fall under våra intervjuer där de tolka och prata sig fram till egna lösningar till varför karaktären agerade på ett visst sätt, till exempel att karaktären uppfattades som att den hade låg level, och därmed fokuserade respondenten mer på det spelmekaniska istället för som vi önskade det visuella. Vi är medvetna om den artificiella situationen som vi har valt för våra respondenter och hur vi har påverkat dem till att fundera på saker som de tidigare inte har reflekterat över och att det egentligen inte fått spela själva utan endast observera och titta på material presenterat för dem. I en verklig spelsession hade respondenten antagligen inte funderat på karaktärens presentation utan troligtvis lagt mer tid på att välja eller köpa utrustning.

Andra problem som uppstod i vår studie var att vi fann det mycket svårare att gå igenom 13 transkriberade intervjuer än att gå igenom materialet till förstudien, fler karaktärer och många olika respondenters svar skulle analyseras vilket bitvis komplicerade vår tematiska analys.

Till vår huvudstudie valde vi att göra en tematisk analys på alla sex tank-karaktärer tillsammans, men våra resultat hade kanske ytterligare visat på tydligare resultat om

vi analyserat varje enskild karaktär inom tank-rollen och eller valt de andra hjälte-rollerna i MOBA-spelen och specifikt analyserat vilka element som associeras med en roll och fått fram mer information utifrån vår visuella aspekt.

5.3 Teoretisk Koppling

Spelkaraktärers utseende spelar stor roll för vilka associationer som skapas när spelare ser dem. Kroppshållning, kroppsform och stridsförmågor påverkar karaktärsuppfattningen och liksom Warpefelts (2015) tidigare forskning om NPC:er har även vi funnit att visuella attribut och handlingar har betydelse när respondenter tolkar karaktärer.

Bilderna gav en tolkning utifrån spelarenhet och stereotyper som hjälpte respondenterna att dra en slutsats om karaktärens personlighet och roll i spelet. Respondenterna ifrågasatte inte karaktärernas visuella utseende utan accepterade karaktären som de presenterats. En anledning till att karaktärerna accepterades utan större motstånd kan vara hur spelet hanterar att beskriva karaktärerna. Som Jenkins (2004) beskriver har alla olika genrer sitt eget sätt att hantera narrativ och som vi tidigare beskriver (kapitel 1.1.2) kan en spelare spela MOBA-spel utan att behöva ta del av karaktärernas bakgrundshistoria. På detta sätt skiljer sig narrativet för de olika karaktärerna jämfört med spel som följer en mer traditionell berättelse där karaktärernas bakgrund presenteras medan spelaren spelar. I MOBA-spelen som vi använde i vår forskning blir inte karaktärernas bakgrund något som de kan använda för att ifrågasätta hur väl den presenteras i karaktärens visuella design eftersom bakgrundshistorien inte är lika närvarande.

Vi såg även att respondenterna fokuserade på olika visuella aspekter när de betraktade karaktären i bild och video. Anledningen var delvis de olika innehåll som de två medierna innehöll men även skillnaden i perspektiv. Med videosekvensens perspektiv kom effekter och förmågor att spela en större roll för hur respondenterna uppfattade karaktären då andra visuella attribut på karaktären, som ansikte och kläder, inte syntes lika tydligt.

När det gäller karaktärsdesign för spelskapande kan vår forskning påvisa vissa aspekter. Liksom Loyall (1997, s.17) fann även vi att det är viktigt att ha en personlighet eller identitet som överensstämmer med karaktärens agerande för att inte påverka

karaktärens trovärdighet negativt. Denna personlighet eller identitet kan berättas med hjälp av karaktärens visuella design för att komplettera karaktärens narrativa design. Sheldon (2013, ss.41-44) diskuterar Egris modell och att fysiska, psykiska och sociologiska aspekter används för att skapa karaktärer. Vår studie har fokuserat på de visuella aspekterna inom karaktärsdesign, vilket vi menar kopplas till den fysiska aspekten i Egris modell. I spel som de vi använde i vår forskning, där ett traditionellt narrativ inte används, blir denna aspekt viktigare. Det visuella behöver stödja den sociologiska aspekten, det som är karaktärens bakgrund och uppväxt, till högre grad så att även spelare som inte läser på om karaktären förstår varför karaktären ser ut och gör det den gör. När det gäller hur karaktärer presenteras utanför spelvärlden och i behöver spelskapare vara medvetna om de förväntningar som skapas av karaktärerna och spelet.

5.4 Framtida forskning

Till framtida forskning vore det intressant att studera andra spelgenrer och deras karaktärer, både hjältar och fiender för att undersöka om samma visuella aspekter som vi funnit i vår studie (kapitel 4) har betydelse när respondenter tolkar roller och trovärdighet hos en spelkaraktär.

Det kan även vara intressant att studera hur mycket en karaktär påverkas i sin tolkning och på vilka sätt den påverkar respondentens uppfattning utifrån vilken vinkel eller perspektiv som karaktären presenteras i.

Här borde det även vara möjligt att utforska skillnader i presentationen mellan bild och video och hur de skapar och uppfyller förväntningar.

Vi har i vår undersökning inte tagit med ljud i vår studie, då vi enbart haft fokus på det visuella när det kommer till att tolka karaktärer, möjligen skulle även denna aspekt vara tänkvärd att utforska då två av våra respondenter angav ljud som en anledning till att de uppfattat karaktären på ett visst sätt, det går heller inte att utesluta att fler respondenter omedvetet uppfattat sin tilldelade karaktär på liknande sätt när de presenterats videosekvensen, därför anser vi att ljudaspekten vore möjlig att studera vidare för att undersöka hur mycket den tillför till uppfattningen av karaktärsgestaltningen.

5.5 Slutsatser

Vi har sett att flera av de teman vi uppmärksammat tillsammans skapar en helhetsbild av en karaktär där egenskaper, personlighet och karaktärsroll förklaras av respondenterna som medverkade i studien. Att personlighet och agerande överensstämmer har betydande effekt för trovärdigheten hos en spelkaraktär. För att skapa en visuell design till en MOBA-karaktär behövs därför tydliga visuella attribut och handlingar som kan kopplas till associationer hos spelaren, eftersom perspektivet i spelet gör att mycket av det visuella utseendet går förlorat.

6 Referenser

- Bartle, R., 2004. *Designing virtual worlds*. Indianapolis; New Riders.
- Braun, V. och Clarke, V., 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, [e-artikel] 3(2), pp.77-101. Tillgänglig: <http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa> [Hämtad 27 januari 2017].
- Bryman, 2012. *Social research methods*. Oxford; Oxford University Press.
- Consalvo, M. och Dutton, N., 2006. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, [e-artikel] 6(1). Tillgänglig: <http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton> [Hämtad 15 november 2016].
- Fandom Wikia, 2017, *Champion/Champion Attributes*. [e-resurs] Tillgänglig: <http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Champion/Champion_Attributes> [Hämtad 23 februari 2017].
- Friedman, A., 2015. The Role of Visual Design in Game Design. *Games and Culture*, [e-journal] 10(3). Tillgänglig: <<http://gac.sagepub.com/content/10/3/291.abstract>> [Hämtad 15 november 2016].
- Gera, E., 2013. *Building Character: An Analysis of Character Creation*. [e-resurs] Tillgänglig: <http://www.polygon.com/2013/8/10/4605338/the-making-of-a-moba-champion> [Hämtad 23 november 2016].
- Haag, L., 2013. *So you want to play a MOBA? The beginners guide to the fun new genre*. [e-resurs] 3 mars. Tillgänglig: <<http://www.gameskinny.com/7tz19/so-you-want-to-play-a-moba-the-beginners-guide-to-the-fun-new-genre>> [Hämtad 9 mars 2016].
- Haider, K., 2015. 5 of the best Moba games to keep you glued to your PC. *Make tech easier*, [blogg] 30 nov, Tillgänglig: <<https://www.maketecheasier.com/best-moba-games/>> [Hämtad 29 december 2016].
- Isbister, K., 2006. *Better game characters by design a psychological approach*. Amsterdam; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Jenkins, H., 2004. Game Design as Narrative Architecture. I: N. Wardrip-Fruin och P. Harrigan, ed. 2004. *First Person: New Media as Story, Performance, and Games*. Cambridge: MIT Press, ss.118-130.

- Choi, M., 2016. Comparing the 3 Most Popular MOBAs. *IG critics*, [blogg] 19 januari, Tillgänglig: <<http://igcritic.com/a-comparison-of-three-mobas/>> [Hämtad 29 december 2016].
- Johnson, D., Nacke, L.E. och Wyeth, P., 2015. All about that Base: Differing Player Experience in Video Game Genres and the Unique Case of MOBA Games. I: *SIGCHI (Special Interest Group on Computer-Human Interaction) Conference on Human Factors in Computing Systems*. Seoul, Korea, 18-23 april 2015. New York: ACM.
- Kline, C. och Blumberg, B., 2000. Observation-based expectation generation and response for believable reactive agents. I: *AGENTS '00 Proceedings of the fourth international conference on Autonomous agents*. Barcelona, Spanien. 03-07 juni 2000. New York: ACM.
- Lankoski, P., 2004. Character design fundamentals for role-playing games. I: M. Montola och J. Stenros, ed. 2004. *Beyond Role and Play: Tools, Toys and Theory for Harnessing the Imagination*. Helsinki: Ropecon, ss.139-148.
- Lankoski, P. och Björk, S., 2007. Gameplay design patterns for believable non-player characters. I: B. Akira, ed. *Situated Play: Proceedings of the 2007 Digital Games Research Association Conference*, ss.416-423, Tokyo: The University of Tokyo.
- Loyall, B.A., 1997. *Believable agents: building interactive personalities*. Ph. D. Carnegie-Mellon Universitet.
- Lundgren, S., Bergström, K.J. och Björk, S., 2009. Exploring aesthetic ideals of gameplay breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory. I: *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London, England. 1-4 september 2009. Finland: DiGRA.
- Monzor, 2016. Most popular Moba Games 2016. *Monzygames, Gaming news*, [blogg] 3 oktober, Tillgänglig: <http://monzygames.co.za/most-popular-moba-games-2016/> [Hämtad 29 december 2016].
- Mäyrä, F., 2008. *An introduction to game studies games in culture*. London: SAGE.
- Riot Games, 2009. *League of Legends*. [spel] Riot Games.
- Sheldon, L., 2013. *Character development and Storytelling for games*. 2:a upplagan. Boston: Course Technology PTR.

- Solarski, C., 2012. *Drawing basics and video game art: classic to cutting – edge art techniques for winning video game design*. New York: Watson-Guptill.
- Spark, 2015. Top 10 MOBA games for 2016. *Kill Ping*, [blogg] 25 mars, Tillgänglig: <https://www.killping.com/blog/top-10-moba-games-2015/> [Hämtad 29 december 2016].
- Square, 2001. *Final Fantasy X*. [spel] Square.
- The Fullbright Company, 2013. *Gone Home*. [spel] The Fullbright Company.
- Valve Corporation, 2013. *Defense of the Ancients 2*. [spel] Valve Corporation.
- Waggoner, Z., 2009. *My avatar, my self: identity in video role-playing games*. Jefferson, N.C.: McFarland.
- Warpefelt, H., 2015. Cues and insinuations: Indicating affordances of non-player character using visual indicators. I: *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*. Lüneburg, Tyskland. 14-17 maj 2015. Finland: DiGRA.
- Warpefelt, H., 2016. *The Non-Player Character – Exploring the believability of NPC presentation and behavior*. Ph.D. Stockholms Universitet.
- Winn, C., 2015. The Well-Played MOBA: How DotA 2 and League of Legends use Dramatic Dynamics. I: *DiGRA '15 - Proceedings of the 2015 DiGRA International Conference: Diversity of play: Games – Cultures – Identities*. Lüneburg, Tyskland. 14-17 maj 2015. Finland: DiGRA.
- Yang, P., Harrison, B. och Roberts, D.L., 2014. Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games. I: *Proceedings of Foundations of Digital Games 2014*. Ft. Lauderdale, USA. 3-6 april 2014.

6.1 Bildreferenser

Figur 1

Valve Corporation, 2012. *Defense of the Ancients 2* [skärmdump] Tillgänglig: < <https://drive.google.com/file/d/0B6Wc6DIFvNZ1bW5jUXpQUjZYZm8/view?usp=sharing> > [Hämtad 17 december 2016].

Figur 2

Riot Games, 2015. *League of Legends* [skärmdump] Tillgänglig: <
<https://drive.google.com/file/d/0B6Wc6DIFvNZ1NzJXM3NpaWNSS0k/view?usp=sharing>> [Hämtad 13 mars 2017].

Figur 3

Riot Games, 2015. *Poppy Keeper of the Hammer* [onlinebild] Tillgänglig:
<http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Poppy_0.jpg>
[Hämtad 02 december 2016].

Figur 4

Valve Corporation, 2012. *Visage* [onlinebild] Tillgänglig: <https://hydra-media.cursecdn.com/dota2.gamepedia.com/b/b3/Keyart_visage.jpg> [Hämtad 02 december 2016].

Figur 5

Valve Corporation, 2013. *Wraith King* [onlinebild] Tillgänglig: <https://hydra-media.cursecdn.com/dota2.gamepedia.com/0/04/Wraith_King_artwork.jpg>
[Hämtad 17 december 2016].

Figur 6

Valve Corporation, 2012. *Lifestealer* [onlinebild] Tillgänglig: <https://hydra-media.cursecdn.com/dota2.gamepedia.com/d/d3/Lifestealer_update_splash.jpeg>
[Hämtad 17 december 2016].

Figur 7

Valve Corporation, 2012. *Brewmaster* [onlinebild] Tillgänglig: <https://hydra-media.cursecdn.com/dota2.gamepedia.com/c/c1/Brewmaster_update_splash.jpeg>
[Hämtad 17 december 2016].

Figur 8

Riot Games, 2016. *Shen the Eye of Twilight* [onlinebild] Tillgänglig:
<http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Shen_0.jpg>
[Hämtad 02 december 2016].

Figur 9

Riot Games, 2014. *Maokai the Twisted Treant* [onlinebild] Tillgänglig:
<http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Maokai_0.jpg>
[Hämtad 02 december 2016].

Figur 10

Riot Games, 2013. *Rammus the Armadillo* [onlinebild] Tillgänglig:

<http://ddragon.leagueoflegends.com/cdn/img/champion/splash/Rammus_0.jpg>

[Hämtad 02 december 2016].

Bilaga 1 – Intervjufrågor

Inledande frågor:

Hur gammal är du?

Könsidentitet?

Spelvana, hur många timmar i veckan spelar du spel?

Hur många år har du spelat spel?

Hur bekant är du med MOBA?

Hur ofta spelar du MOBA-spel?

- Varför?
- Varför inte?

Vilket/Vilka MOBA-spel har du spelat?

Om de inte är bekanta med MOBA:

MOBA står för Multiplayer Online Battle Arena. I MOBA-spel möts ofta två lag mot varandra, med målet att förstöra motståndarens bas. För att nå motståndarens bas måste spelarna förstöra motståndarnas torn och bekämpa vågor av creeps, mindre och datorstyrda motståndare. Spelplanen består ofta av tre vägar mellan de två baserna och skogspartin mellan vägarna som kallas djungel. Spelarna strider mot varandra med olika sorters hjältar eller kämpar. Dessa har i sin tur olika roller med olika uppgifter i laget. Oftast behövs karaktärer med olika roller för att skapa ett välbalanserat lag och vinna.

Inför djupintervjun:

Berätta vad vi menar med visuellt: den grafiska designen, animationer, effekter och miljön kopplat till karaktären.

Frågor till bilden:

Kan du berätta om ditt första intryck av Karaktären?

- Vad i karaktärens visuella design får dig att tänka så?

Vad var det du lade märke till mest hos karaktären?

- Varför tror du att du observerade det mest?

I MOBA-spel tävlar två lag mot varandra. För att vinna behöver man ofta ett välbalanserat lag. Vad tolkar du att karaktären har för roll eller uppgift i laget?

- Vad är det i karaktärens design som får dig att tänka så?
- Kan du beskriva varför?

Finns det något visuellt hos karaktären som du tycker beskriver karaktärens roll tydligt?

- Varför, på vilket sätt?
- Varför inte

Finns det något i karaktärens visuella design som du ifrågasätter eller som känns märkligt?

- Varför, på vilket sätt?
- Varför inte?

Inför filmen:

Beskriv gränssnittet i spelet som respondenten ska titta på.

- LoL: Karaktären med gul livmätare är spelarens och medspelarna har blå livmätare. Motståndare har röda livmätare.
- DotA2: Karaktären med grön livmätare är spelarens och motståndarna har röda livmätare.

Efter filmen:

Kan du berätta om ditt första intryck av Karaktären?

- Vad i karaktärens visuella design får dig att tänka så?

Vad var det du lade märke till mest hos karaktären?

- Varför tror du att du observerade det mest?

Vad tolkar du att karaktären har för roll eller uppgift i laget?

- Vad är det i karaktärens design som får dig att tänka så?
- Kan du beskriva varför?

Finns det något visuellt hos karaktären som du tycker beskriver karaktärens roll tydligt?

- Varför, på vilket sätt?
- Varför inte

Finns det något i karaktärens visuella design som du ifrågasätter eller som känns märkligt?

- Varför, på vilket sätt?
- Varför inte?

Finns det några olikheter i hur du uppfattar/tolkar karaktären om du jämför bilden mot filmen?

- Vilka var det, kan du berätta?

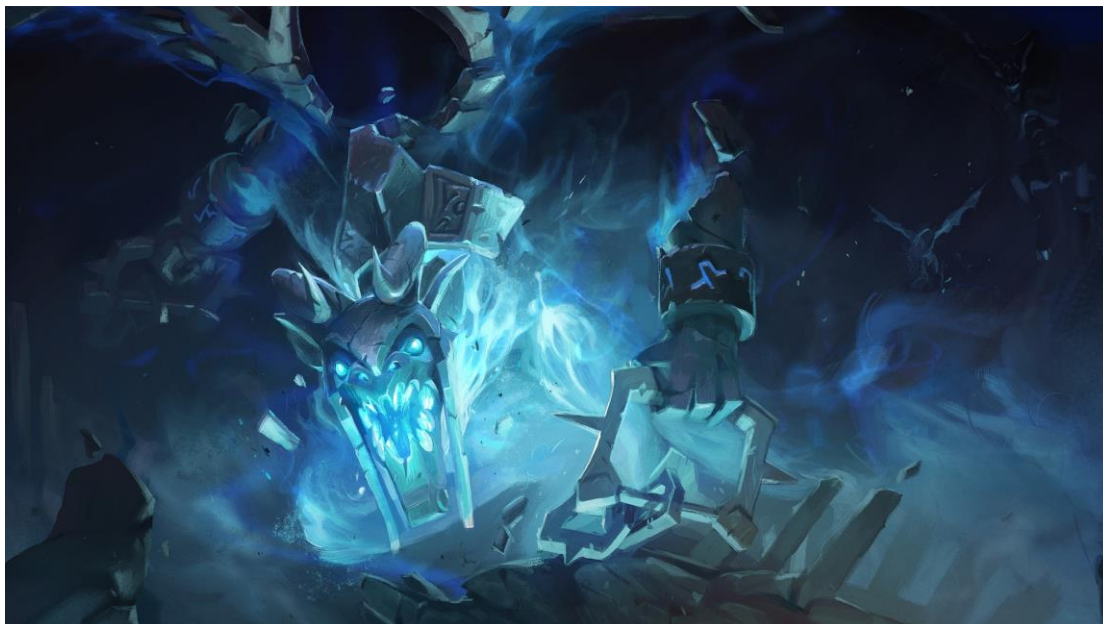
Vilka likheter fann du i hur du tolkar karaktären i bilden och filmen?

- Vilka var det, kan du berätta?

Bilaga 2 – Bilder till förstudien



Figur 3: Poppy från League of Legends



Figur 4: Visage från Defense of the Ancients 2

Bilaga 3 – Bilder till huvudstudie



Figur 5: Wraith King från Defense of the Ancients 2



Figur 6: Lifestealer från Defense of the Ancients 2



Figur 7: Brew Master från Defense of the Ancients 2



Figur 8: Shen från League of Legends



Figur 9: Maokai från League of Legends



Figur 10: Rammus från League of Legends

Bilaga 4 – Videosekvenser

Länk till samtliga videosekvenser som används till för- och huvudstudie:

<https://drive.google.com/drive/folders/0B6Wc6DIFvNZ1LWJnZU9Cb1oxQjA?usp=sharing>

Bilaga 5 – Förtydligande av roller

Haag (Gamskinny, 2013) beskriver i sin artikel en kort beskrivning av olika roller i MOBA-spel. Enligt författaren är rollen assassin fokuserad på att göra mycket skada på motståndaren snabbt, när de minst anar det. Haag beskriver en Carry i ett lag som en karaktär som är svag i början men som blir betydligt starkare och gör betydligt mer skada senare i en match. DPS, en förkortning av damage per second, är ett begrepp som hänvisar till hur mycket skada en spelkaraktär kan göra. Begreppet kan även användas för att beskriva karaktärer vars huvudfokus är att göra skada. Samtliga av dessa tre uttryck används för att beskriva karaktärer i MOBA-spel som fokuserar på att göra mycket skada. Begreppen kan även överlappa varandra eftersom till exempel en assassin-karaktär även är en DPS-karaktär. Vi har därför valt att använda begreppet Damage Dealer, förkortat till DD, när vi beskriver vilken roller respondenterna tolkade att karaktärerna var.

MOBA-slagfält ser ofta ut som tre banor mellan de två lagens baser. Mellan dessa tre banor finns zoner, med bland annat neutrala monster, som kallas jungel, djungel på svenska. Haag beskriver rollen Jungler som de som istället för att slåss mot vågorna av datorstyrda fiender istället slåss mot neutrala monster som finns mellan dessa tre banor. Författaren beskriver även att rollen har som uppgift att ligga i bakhåll då motståndare rör sig utanför sin bana, försöker fly eller om medspelare behöver extra stöd i en strid.

Haag beskriver rollen Support som karaktärer vars förmågor hjälper sina lagkamrater och fokuserar mer på att stödja andra medspelare än att göra skada på motståndare.