AALBORG UNIVERSITET

SPECIALERAPPORT 2022,
INTERAKTIVE DIGITALE MEDIER

# NPCs DER GIVER MENING

Hvordan NPCs i singleplayerspil kan bidrage til meningsfulde og sociale spiloplevelser.

NICOLAI LYKKE, SEBASTIAN BENDT &
THEA BJERREGAARD

AALBORG
UNIVERSITET

# Titelblad

Cand.it, Interaktive Digitale Medier

4. Semester KA-IDM – 2022

Aalborg Universitet

**Specialetitel:** NPCs der giver mening

**Undertitel:** Hvordan NPCs i singleplayerspil kan bidrage til meningsfulde og sociale spiloplevelser.

**Afleveringsdato:** 01.06.2022

**ECTS:** 30

**Vejleder:** Thessa Jensen

**Antal anslag:** 270.511

**Antal normalsider:** 112,7 sider

**Projektets omfang:** 171 sider

**Udarbejdet af:**

| | |
|---|---|
| Nicolai Lykke | 20174246 |
| Sebastian Bendt Sørensen | 20173418 |
| Thea Bjerregaard | 20173417 |

# Indholdsfortegnelse


**1. Indledning ..... 7**

**Metodisk tilgang til litteraturreviewet ..... 10**

*Formålet med litteraturreviewet ..... 10*

*Indledende systematisk tilgang til litteraturreview ..... 11*

*Organisering og strukturering af litteraturreviewet ..... 14*

**Litteraturreview af spillertyper ..... 16**

*Indsigter fra litteraturreview ..... 16*

**2. Undersøgelse af social chatbot, Replika ..... 23**

*Autoetnografisk undersøgelse af Replika ..... 24*

*Oplevelser med Replika ..... 25*

**3. Problemfelt ..... 29**

*Problemformulering ..... 30*

**Empirisk grundlag for valg af NPCs ..... 30**

*Autoetnografisk undersøgelse af NPCs ..... 31*

**4. Spil som oplevelser ..... 35**

*Self-Determination Theory ..... 35*

*Tilfredsstillelse i spil ..... 36*

Competence ..... 36

Autonomy ..... 37

Relatedness ..... 38

**Oplevelsesbegrebet ..... 40**

*Meningsfulde oplevelser ..... 41*

Meningsfulde oplevelser og emotioner ..... 42

*Underholdningsbegrebet ..... 46*

**Hvordan kan NPCs bidrage til at skabe meningsfulde spiloplevelser? ..... 47**

*Micah fra Red Dead Redemption 2 ..... 49*

*Sam & Henry fra The Last of Us ..... 51*

*Gladiolus, Promto og Ignis fra Final Fantasy XV ..... 53*

*Sadanobu Ishikawa fra Ghost of Tsushima ..... 56*

*Vendor fra Red Dead Redemption 2 ..... 56*

**Delkonklusion: Spil som oplevelser ..... 59**

**5. Sociale relationer ..... 62**

*Hvad er en social relation, og hvordan opstår den? ..... 62*

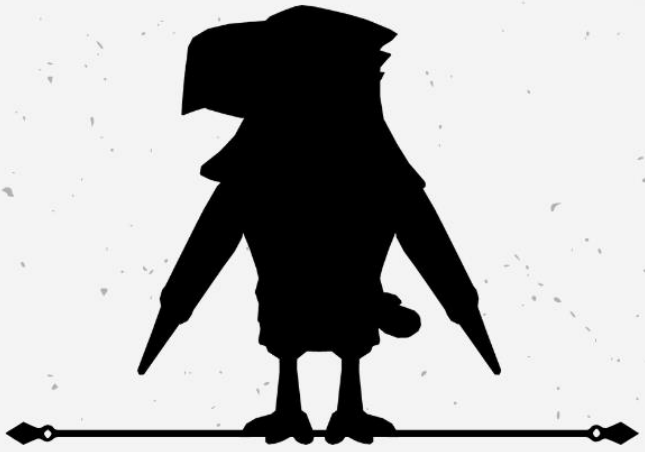
Intimacy ... 64
Social Integration ... 64
Opportunity for nurturant behavior ... 65
Reassurance of worth ... 65
Assistance ... 66
**Hvordan er det muligt at danne sociale relationer til NPCs? ... 67**
*Intimacy: Alice fra Spiritfarer ... 69*
*Social Integration: Sadie Adler fra Red Dead Redemption 2 ... 70*
*Opportunity for nurturant behavior: Alice fra Detroit: Become Human ... 71*
*Reassurance of Worth: Dutch fra Red Dead Redemption 2 ... 72*
*Assistance: Atreus fra God of War ... 74*
*Ingen sociale behov: Barry fra Pokémon Brilliant Diamond ... 75*
*Intern social relation mellem NPCs: Sam & Henry fra The Last of Us ... 76*
**Delkonklusion: Sociale relationer ... 77**
**6. Forståelse af spil og spilverdener ... 80**
*Genre-afgrænsning ... 80*
*Narrativitet ... 81*
*Worldbuilding ... 88*
Invention ... 91
Completeness ... 92
Consistency ... 92
*Immersion ... 93*
Spatial Immersion ... 94
Epistemic immersion ... 94
Temporal immersion ... 95
Emotional immersion ... 96
*Presence ... 97*
Physical presence ... 97
Emotional presence ... 98
Narrative Presence ... 98
**Hvordan påvirker spillets kontekst spillerens relation til og oplevelse af en NPC? ... 99**
*Interaktivitet og agency analyse ... 100*
Høj agency og interaktivitet: Alice fra Detroit: Become Human ... 102
Middel agency og lav interaktivitet: Lord Shimura fra Ghost of Tsushima ... 103
Lav agency og interaktivitet: Barry fra Pokémon Brilliant Diamond ... 104

*Worldbuilding analyse* ... *104*
Nominal realm: Red Dead Redemption 2 ... 106
Cultural realm: Detroit: Become Human ... 107
Natural realm: God of War ... 108
Ontological realm: Final Fantasy XV ... 109
Completeness og consistency ... 110
*Immersion analyse* ... *111*
Immersion: Death Stranding ... 113
Presence: Ghost of Tsushima ... 115
Lavere grad af immersion og presence: Animal Crossing: New Horizons ... 115
**Delkonklusion: Forståelse af spil og spilverdener ... 117**
**7. NPC-metatyper ... 121**
*Functions* ... *121*
*Adversaries* ... *122*
*Friends* ... *122*
*Providers* ... *123*
**Hvordan kan NPCs kategoriseres i henhold til formål og funktioner i spilverdenen? ... 124**
*Sidekick, companion & ally: Prompto, Ignis & Gladiolus fra Final Fantasy XV* ... *126*
*Udviklende metatype: Dutch fra Red Dead Redemption 2* ... *127*
*Nye metatyper* ... *129*
Roadblock: Kevin Jr. fra The Walking Dead: Season One ... 130
World Demonstrator: Henry & Sam fra The Last of Us ... 133
Helpee: Alice fra Detroit: Become Human & Clemetine fra The Walking Dead: Season One ... 135
Neighbor: Judy, Sterling, Poppy & Robin fra Animal Crossing: New Horizons ... 137
**Delkonklusion: NPC-funktioner ... 139**
**8. Afsluttende bidrag ... 143**
**Videre forskning ... 149**
**9. Konklusion ... 152**
**Litteraturliste ... 154**

# Abstract

This Master's Thesis is based on the hypothesis that Non-Player Characters (NPCs) within singleplayer games have the potential to fulfill the social need which some players experience with other players in multiplayer games. Whilst conducting a literature study of player typologies, we discovered that social players are most commonly defined and categorized based on multiplayer game data. Therefore, we sought to analyze how NPCs might facilitate meaningful social relationships with players, and thereby fulfill the social player need within singleplayer games. Through a collaborative autobiographical approach, we focused on different NPCs that had given us memorable experiences throughout years of gaming. We identified 21 NPCs from 11 different singleplayer games. These NPCs were analyzed and compared to different theories regarding meaningful experiences, self-determination theory, social relations, world-building, narrativity, immersion and presence as well as categorized through different NPC metatypes. Throughout the examination of these memorable NPCs, we were able to identify different criteria that would contribute to the potential of creating meaningful social experiences between the player and the NPC. There are three groups of criteria with three criteria within each group: *NPCs' influence on the game, the player's influence on NPCs* and *NPCs' influence on the player.* We argue that the first two groups are easier to achieve than the latter, because they heavily rely on general game design whereas the latter more so relies on how the player experiences their relation to the NPCs. Additionally, we argue that every case will be subjective and therefore it will be difficult for game designers to achieve the desired outcome in every case. Furthermore, these groups of criteria can be used for future research as an evaluation and analysis tool to help the designer understand why and how to design a potentially meaningful social experience between the player and NPCs within a game.

# 1



# INDLEDNING & LITTERATURREVIEW

# 1. Indledning

Som indledende tilgang til denne specialerapport havde vi i projektgruppen en forestilling om, at forskningsfeltet inden for spillertyper i videospil kunne udbredes yderligere, hvilket vi ønskede at bidrage til. Vi påbegyndte derfor specialerapporten med et ønske om at arbejde ud fra følgende problemformulering: *Hvordan kan man gennem undersøgelse af spillertyper udlede yderligere spillertyper?* For at danne grundlag for besvarelsen af denne problemformulering, foretog vi et litteraturreview af eksisterende spillertyper. Hertil måtte vi erkende, at dette forskningsfelt fremstod mere mættet end først antaget, og vi oplevede ikke at identificere en mangel inden for teorierne, som vi kunne bidrage til. Tværtimod oplevede vi, hvordan forskningen inden for spillertyper ofte berører lignende grundforståelser af spillermotivationer, hvilket dermed begrænsede vores mulighed for, at vi kunne bidrage med noget nyt hertil.

Litteraturreviewet fremviste dog en interessant tendens; spillertyperne blev oftest udledt på baggrund af spillermotivationer i multiplayerspil. I litteraturreviewet fik vi desuden indsigt i, at den eksisterende forskning ofte opstiller en form for social spillertype, som finder nydelse i at interagere med andre spillere. Hertil vakte dette vores interesse for at undersøge, om en *Non-Player Character* (NPC) i et singleplayerspil, vil kunne facilitere en social oplevelse for en spiller, som dertil kunne opfylde vedkommendes sociale behov. Dette affødte den næste problemformulering i specialerapporten: *Er det muligt at skabe kunstigt intelligente NPCs, som både bidrager til spillerens immersion og yderligere understøtter socialisers' engagement i singleplayerspil?* Vi vurderede, at en mere avanceret NPC som kunne interagere med spillere på nærmest menneskelig vis, muligvis ville kunne facilitere en social oplevelse for en spiller og dertil muligvis dække nogle spilleres sociale behov for at interagere med andre spillere; men hertil i et singleplayerspil.

For at undersøge potentialet for at udvikle sociale avancerede NPCs indgik vi i en uges eksperiment med den sociale chatbot, Replika. Her undersøgte vi, om vi på en uge kunne danne en relation til en chatbot, som er designet med formålet om at skabe sociale relationer med dens brugere. Vi konkluderede på baggrund deraf dog, at den sociale interaktion ikke var nok i sig selv, men at der grundlæggende var behov for en kontekst, som chatbotten kunne agere ud fra. I den forbindelse vurderede vi et potentiale for NPCs i videospil, idet de, ligesom Replika, kan interagere med spillets brugere, men netop inden for den konkrete kontekst som et videospils verden og historie udgør. Hertil

blev vores interesse for at undersøge NPCs' potentiale for at facilitere sociale og meningsfulde relationer med spillere vakt, og dette medførte formuleringen af den tredje og sidste problemformulering: *Hvordan kan man forstå og klassificere NPCs og deres kontekst med henblik på potentialet for fremtidigt design af meningsfulde og sociale oplevelser med NPCs i singleplayerspil?* Denne problemformulering dannede dermed ramme for det videre arbejde med specialerapporten, hvor vi ønskede at afdække og forstå, hvordan computerstyrede NPCs kan skabe en særlig forbindelse til spillere, og hvordan et spils kontekst påvirker dette.

For at være i stand til at undersøge dette problemfelt og forstå disse oplevelser og relationer, valgte vi at anvende vores egne beretninger som empirisk grundlag. I specialegruppen nyder vi alle at spille forskellige videospil i vores fritid, herunder flere forskellige singleplayerspil. Derfor kunne vi berette om, at nogle NPCs havde haft større indvirkning på os end andre, og yderligere at nogle NPC-interaktioner fremstod nærmest nostalgiske, hvorimod andre var svære at genkalde. Med dette udgangspunkt fandt vi det interessant at undersøge ikke blot, om NPCs har potentialet for at skabe sociale relationer med spillere, men yderligere om nogle af disse sociale interaktioner og relationer fremstår særligt meningsfulde for spilleren, og hvordan et spils kontekst bidrager til dette.

Gennem specialerapporten tilegnede vi os dermed løbende forståelse for NPCs og deres formål, funktioner og betydning for spiloplevelser, sociale relationer og spils kontekster. Denne løbende vidensgenerering kulminerede til sidst i specialerapporten, hvor vi, på baggrund af de inddragede teorier og analyser af forskellige NPC-interaktioner og oplevelser, kunne opstille specialerapportens afsluttende bidrag, som fremgår herunder:

| Gruppering | NPCs potentiale for skabelsen af meningsfulde sociale oplevelser med spillere sker når: |
|---|---|
| Spillets påvirkning på NPCs | NPCs besidder interne forhold til hinanden i spillet |
| | NPCs gennemgår en personlig udvikling i narrativets forløb |
| | NPCs handlinger og interaktioner ikke afviger fra spilverdenens kontekst |
| Spillerens påvirkning på NPCs | Spilleren har mulighed for at opnå yderligere information om narrativet og verdenen gennem interaktioner med forskellige NPCs |
| | Spilleren oplever en høj grad af interaktivitet og agency, således spilleren føler et ansvar for NPCs i spillet samt narrativets udvikling |
| | Spillet tillader spilleren at interagere med NPCs på egen hånd, så spilleren kan opnå dybere indsigt i NPCerne |
| NPCs påvirkning på spilleren | Interaktioner med NPCs muliggør empatiske følelser, der kan påvirke spillerens emotioner positivt såvel som negativt |
| | NPCs muliggør opbyggelsen af sociale relationer med spilleren, gennem understøttelsen af sociale og psykologiske behov |
| | NPCs muliggør refleksioner over kendte såvel som ukendte aspekter fra spillerens virkelige liv |

Figur 1: Evalueringsværktøj til at vurdere NPCs potentiale for skabelsen af meningsfulde sociale oplevelser. Egen tilblivelse inspireret af Mallon og Lynch (2014)

Dette bidrag fremviser dermed sammendraget af alle de indsigter, vi tilegnede os gennem udarbejdelsen af specialerapporten. Vi opstillede indsigterne som kriterier, der både har til formål at fungere som et evaluerings- og analyseværktøj til at forstå hvorfor eller hvorfor ikke, nogle NPCs formår at skabe meningsfulde sociale oplevelser for spilleren. Derudover vurderer vi også, at kriterierne fremtidigt kan anvendes som designgrundlag, således spildesignere har et konkret værktøj, de kan gennemgå og anvende som grundlag for skabelsen af sociale og meningsfulde NPCs. Gennem

specialerapporten fremgår fire analysedele, hvoraf ovenstående bidrag udspringer. Disse analysedele inddrages løbende for at fremvise den udviklende indsigt og refleksion, som specialet er funderet på. Hertil fremstilles indledningsvist vores tilgang til litteraturreviewet, der som tidligere nævnt dannede grundlag for vores indledningsvise tilgang til specialerapportens omdrejningspunkt.

# Metodisk tilgang til litteraturreviewet

For at foretage et litteraturreview er det væsentligt, at forskeren er bevidst om hvilken tilgang, vedkommende anvender, og hvad formålet med litteraturreviewet er. For at fremvise hvordan og ud fra hvilke metodiske overvejelser vi foretog det følgende litteraturreview, inddrages herunder en beskrivelse af vores metodiske tilgang og forståelse heraf.

## Formålet med litteraturreviewet

Som indledende fase i denne specialerapport foretog vi et litteraturreview med fokus på spillertyper. Dette gjorde vi på baggrund af vores indledende ønske at undersøge, hvorvidt vi kunne bidrage til feltet omhandlende spillertyper i videospil med formål om at kunne udarbejde yderligere spillertyper.

Som metode har litteraturreviewet til formål at afdække konteksten, hvori den pågældende research finder sted, samt skabe yderligere argumentation og begrundelse for researchens relevans gennem inddragelse og fremlægning af eksisterende forskning (Blaxter, Hughes & Tight, 2010; Bruce, 1994). Litteraturreviewet kan dermed siges at bestå af to nøgleelementer; først og fremmest bør det opsummere de fund og påstande, som er opstået på baggrund af tidligere undersøgelser inden for feltet, og dernæst bør det afsluttes med en konklusion og opsummering af, hvor komplet den eksisterende viden er (Knopf, 2006). Litteraturreviewet er dermed multifunktionelt, men oftest bestemmes dets hovedfunktioner ud fra studiets formål (Ridley, 2012).

I denne specialerapport anvendte vi litteraturreviewet som indledende kapitel, for at give indblik i vores fælles viden om og forståelse for den eksisterende teori om spillertyper. Vi anvendte dermed litteraturreviewet for at skabe forståelse for specialerapportens kontekst. Dernæst anvendte vi litteraturreviewet med henblik på at udfordre nogle af de præmisser, som eksisterer i litteraturen. Idet

vi i tidligere projekter har beskæftiget os med spillertyper, har vi bemærket, hvorledes flere af de eksisterende studier baserer deres segmentering af spillere på empiri med udgangspunkt i multiplayerspil, herunder ofte af genren *Massive Multiplayer Online* (MMO). Denne forforståelse udforskede vi gennem litteraturreviewet med henblik på at opnå klarhed om, hvorvidt spillertyper udvundet gennem multiplayerspil kan sættes i relation til spillertyper inden for singleplayerspil, og hvorvidt dette reelt er en mangel eller et uudforsket område inden for feltet. Derfor foretog vi litteraturreviewet ud fra specialerapportens første problemformulering:

*Hvordan kan man gennem undersøgelse af spillertyper udlede yderligere spillertyper?*

## Indledende systematisk tilgang til litteraturreview

I henhold til påbegyndelsen af litteraturreviewet, fandt vi det indledningsvist givende at anvende en systematisk tilgang. Den systematiske tilgang adskiller sig ved, at den oftest anvendes til litteraturreviews med specifikke og prædefinerede forskningsspørgsmål. Ydermere består det systematiske litteraturreview oftest af en større mængde data (Ridley, 2012). Da følgende litteraturreview dannede fundament for vores videre forskning, benyttede vi blot de første faser som inspiration til påbegyndelsen af vores litteraturreview, hvilket uddybes herefter.

Wolfswinkel, Furtmueller og Wilderom (2013) introducerer en systematisk tilgang til litteraturreviewet baseret på *Grounded Theory*. Denne systematiske tilgang bidrager, i henhold til Wolfswinkel et al., til en mere effektiv tilgang til litteraturreviewet, hvor udvalgte artikler udgør et fundament for den videre forskning. Den systematiske proces inddeles i følgende fem faser; *define, search, select, analyze* og *present* (Wolfswinkel et al., 2013).

I den indledende define-fase har forskeren til hovedformål at definere hvilke kriterier, som artikler skal opfylde for at have relevans for litteraturreviewet. Forskningsområdet skal dermed afgrænses, og specifikke søgekriterier for valg og fravalg af artikler opstilles (Wolfswinkel et al., 2013). Forskningsområdet som følgende litteraturreview tager udgangspunkt i, er baseret på vores interesse for spillertyper og deres udvikling. Vi var bevidste om, at forskningsfeltet kunne afgrænses yderligere, eksempelvis til spillertyper inden for en udvalgt genre eller udvalgt tidsperiode, men idet vi ønskede at forstå feltet samt udviklingen af spillertyper gennem tiden, fandt vi det hensigtsmæssigt

at anvende et bredere forskningsfelt. Herved begrænsede vi ikke vores data og indsigt, førend vi vidste, hvad vores tilgang til spillertyper blev. På baggrund af forskningsfeltet opstillede vi følgende til- og fravalgskriterier:

| Tilvalg | Fravalg |
|---|---|
| Artikler med hovedfokus på generering af nye spillertyper inden for vilkårlig videospilsgenre | Artikler som ikke omhandler videospil |
| Artikler med hovedfokus på anvendelse, sammenligning, fremstilling og/eller kritik af eksisterende spillertyper | Artikler som ikke er tilgængelige i fuldtekst på vores tilgængelige databaser |
| Artikler med hovedfokus på segmentering af spillere i henhold til parametre inden for spilleradfærd og spillerinteraktion | Artikler som ikke er skrevet eller oversat til dansk eller engelsk |

Tabel 1: Kriterier for til- og fravalg for litteraturreviewet.

I search-fasen benytter forskeren disse kriterier til at finde litteratur, som har relevans for forskningsfeltet gennem udvalgte databaser. I denne del af processen kan det være nødvendigt at genoverveje kriterierne med henblik på at revidere, om søgekriterierne er omfattende nok, eller om andre ord og synonymer giver mere relevante udfald i søgningen (Wolfswinkel et al., 2013). I henhold til vores søgeproces anvendte vi dog ikke konkrete søgeord- eller systemer i den forstand, som Wolfswinkel et al. fremstiller i deres systematiske tilgang. I stedet anvendte vi *snowballing*, som tilgang til vores search-fase (Wohlin, 2014).

Snowballing betyder, at forskeren anvender et *start set (startsæt)* af artikler, som danner grundlag for den videre litteratursøgning. Wohlin (2014) fremlægger i forbindelse hermed, at der ikke er én konkret tilgang til udvælgelsen af dette startsæt, men at artiklerne kan udvælges på baggrund af flere forskellige karakteristika. I henhold til litteraturreviewet i denne specialerapport, anvendte vi et startsæt bestående af Bartle (1996), Hamari og Lehdonvirta (2010) og Nacke og Mandryk (2014). Bartle (1996) blev udvalgt som en del af vores startsæt, idet Bartles spillertyper danner grundlag for mange af de spillertyper, som er udviklet sidenhen, og da hans artikel er en af de mest citerede og velkendte inden for feltet (Hamari & Lehdonvirta, 2010; Yee, 2006). Både Hamari og Lehdonvirta

(2010) og Nacke og Mandryk (2014) er udvalgt til startsættet på baggrund af *forward search snowballing*, betydende at artiklerne er identificeret gennem en søgning af referering til Bartle (1996) (Levy & Ellis, 2006; Wohlin, 2014). Idet Bartle (1996) er en ofte citeret kilde i feltet, faldt vores valg på netop disse to artikler, idet begge artikler lægger vægt på gennemgang, fremlægning og analyse af flere andre spillertyper og tilgange. Dette dannede grundlag for hvilke artikler, vi dernæst kunne læse og inddrage i vores litteraturreview og dermed foretage *backwards search snowballing* (Levy & Ellis, 2006; Wohlin, 2014).

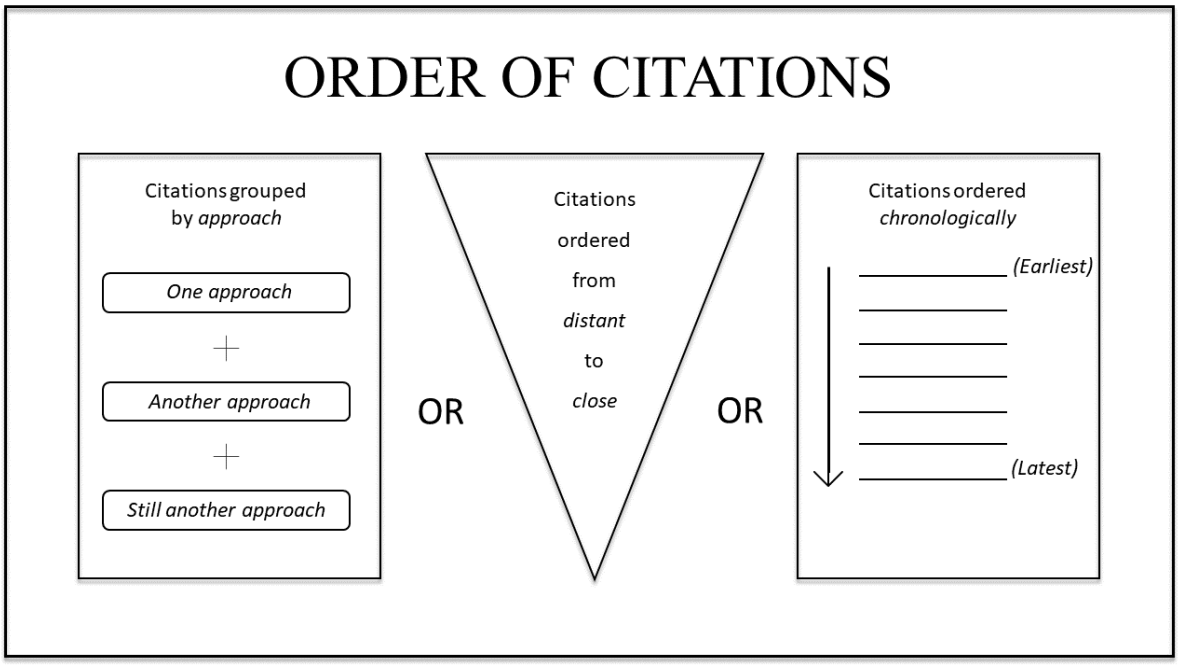
Som værktøj til at foretage disse former for snowballing og litteratursøgninger, har vi primært anvendt databasen Google Scholar. Vores hovedargument for anvendelsen af Google Scholar er baseret på, at databasen er let og intuitiv at anvende, idet vi har erfaringer med at bruge databasen fra tidligere projekter samtidig med, at siden ikke favoriserer bestemte publishers (Wohlin, 2014). Det er dog ikke alle artikler, der er tilgængelige uden at skulle igennem en betalingsmur, hvilket ligger til grund for, at vi har anvendt Aalborgs Universitetsbibliotek til at få adgang til artiklerne, efter at have fundet frem til dem gennem backward og forward snowballing searches på Google Scholar.

I tredje fase af Wolfswinkel et al.'s (2013) systematiske tilgang udvælger forskeren hvilke artikler, der endeligt inkluderes i litteraturreviewet. Dette gøres eksempelvis ved at læse titlerne, artiklernes abstracts og uddrag af teksten (Wolfswinkel et al., 2013). Efter definitionen af vores startsæt, foretog vi dermed en blanding af forward og backward snowballing searchs med henblik på at afdække forskningsfeltet baseret på vores kriterier for til- og fravalg (Tabel 1). Vi undersøgte artiklernes keywords, abstracts og summaries, førend vi noterede dem på vores litteraturoversigt (Bilag 2). I denne litteraturoversigt noterede vi artiklens titel, ophav, årstal, undersøgelsesmetode og faktorer, spil(type) og hvilke spillertyper artiklen præsenterede. Således gav det et overblik over artiklernes indhold med henblik på videre organisering og analyse af litteraturen. Mens Wolfswinkel et al. (2013) præsenterer en systematisk tilgang, hvor artikler undersøges og udvælges, før litteraturreviewet påbegyndes, fandt vi det dog givende at påbegynde skrivefasen, før vi havde en endelig artikeloversigt. Ridley (2012) nævner, hvorledes det er ideelt at påbegynde skrivefasen så tidligt som muligt, og at det ikke er nødvendigt at afholde sig fra dette, indtil en fuldendt artikeloversigt er sammensat. Hun fremhæver i stedet, hvorledes det kan hjælpe forskeren med den videre organisering og strukturering af litteraturreviewet, hvis forskeren tidligt i processen begynder at skrive om artiklerne. Vi afviger dermed fra Wolfswinkel et al.'s (2013) mere systematiske tilgang, idet vi fandt

det mere givende at påbegynde nærlæse- og skriveprocessen tidligt. Dette hjalp os med at identificere, hvorledes vi ville anvende og strukturere artiklerne, samt om de egentlig burde inddrages i litteraturreviewet, eller om deres forskningsfelt lå uden for vores tilvalgskriterier.

## Organisering og strukturering af litteraturreviewet

I analysefasen bliver Wolfswinkel et al.'s (2013) systematiske litteraturreviews tilhørsforhold til Grounded Theory mere fremtrædende end i de foregående faser. Her beskriver Wolfswinkel et al. (2013), hvorledes den systematiske tilgang drager inspiration af Grounded Theory ved at foretage en åben kodning af uddrag fra de udvalgte kilder med henblik på at kunne opstille ny teori og viden deraf i present-fasen. Idet vores formål med litteraturreviewet ikke er at udlede ny viden eller teori, men i stedet at danne et fundament for videre forskning inden for feltet, afviger vi i denne fase fra den systematiske tilgang. Frem for at foretage en dybdegående kodning og analyse af de inddragede artikler, var vores formål i stedet at sammenholde artiklerne og deres fremlægning af spillertyper. Denne fremlægning og sammenholdning af artiklerne kan ifølge Weissberg og Buker (1990) foretages på tre forskellige måder. Forskeren kan enten strukturere litteraturreviewet kronologisk, betydende at artiklerne uddybes og sammenholdes baseret på, hvornår de er udgivet. Forskeren kan også organisere artiklerne i henhold til hvilke artikler, der relaterer sig mest eller mindst til ens problemfelt. Afslutningsvis kan forskeren organisere artiklerne i litteraturreviewet ved at sammenligne og fremvise kontrasten mellem artiklernes tilgange, resultater eller karakteristika (Weissberg & Buker, 1990). Disse tre forskellige tilgange til litteraturreviewets struktur fremvises i figur 2 herunder:




Figur 2: Order of Citations. Egen tilblivelse efter Weissberg & Buker, 1990, s. 46.

I forbindelse med litteraturreviewet i denne specialerapport, har vi taget udgangspunkt i den første struktur præsenteret i figur 2. Dette betyder, at vi i følgende litteraturreview sammenholdt de udvalgte artikler baseret på deres tilgange og undersøgelsesmetoder, anvendte spil og spilgenrer samt de spillertyper, som præsenteres i artiklerne. Derigennem var det muligt for os at danne et overblik over, hvor i litteraturen der allerede eksisterede flere forskellige tilgange til spillertyper, og hvor vi i stedet muligvis kunne identificere en mangel på forskning, som vi derigennem muligvis kunne bidrage til. Såfremt vi modsat fokuserede på at undersøge, hvorledes spillertyper har udviklet sig gennem årene, kunne vi med fordel have anvendt den kronologiske tilgang. Hvis vi i stedet ville anvende litteraturreviewet til at fremvise undersøgelser inden for feltet, som enten i højere eller lavere grad relaterer til vores problemfelt, kunne strukturen *from distant to close* have været hensigtsmæssig. Vi vurderede dog, at *citations grouped by approach* er den struktur for litteraturreviewet, som stemte bedst overens med vores ønskede udbytte deraf (Weissberg & Buker, 1990).

Et litteraturreview kan naturligvis ikke afdække samtlige artikler og eksisterende forskning foretaget inden for feltet, og der vil altid være forskning, som ikke inddrages. Dertil forholdt vi os kritiske over for spørgsmålet om, hvornår et litteraturreview kan vurderes som fyldestgørende. For at besvare dette spørgsmål anvendte vi Webster og Watsons (2002) tilgang: "You can gauge that your review is nearing completion when you are not finding new concepts in your article set." (Webster og Watsons,

2002, s. 16). Vi forstod derved, at litteraturreviewet fortsættes, indtil vi opnåede et omfang, hvor nye artikler blot gentog de argumenter og indsigter, vi allerede havde redegjort for i den eksisterende artikelsamling.

# Litteraturreview af spillertyper

I følgende afsnit fremviser vi de pointer, som vi udledte på baggrund af de udvalgte artikler til litteraturreviewet af spillertyper (Bilag 2 & 3). Med udgangspunkt i citations grouped by approach-tilgangen inddrages artiklerne løbende i følgende opsummering i henhold til, hvilke ligheder og forskelle vi identificerede i artiklernes tilgange og resultater. Idet Bartle (1996; 2003) var udgangspunktet for vores startsæt samt er ophavsmanden til spillertyperne, som de andre teoretikere oftest refererer til, bliver følgende artikler i litteraturreviewet sammenholdt med Bartles (2003) spillertyper, hvilke vi har redegjort nærmere for i bilag 3. Således kunne vi bedre fremstille, hvor ofte vi identificerede sammenhæng mellem Bartles (2003) spillertyper, samt de andre artikler inddraget i litteraturreviewet.

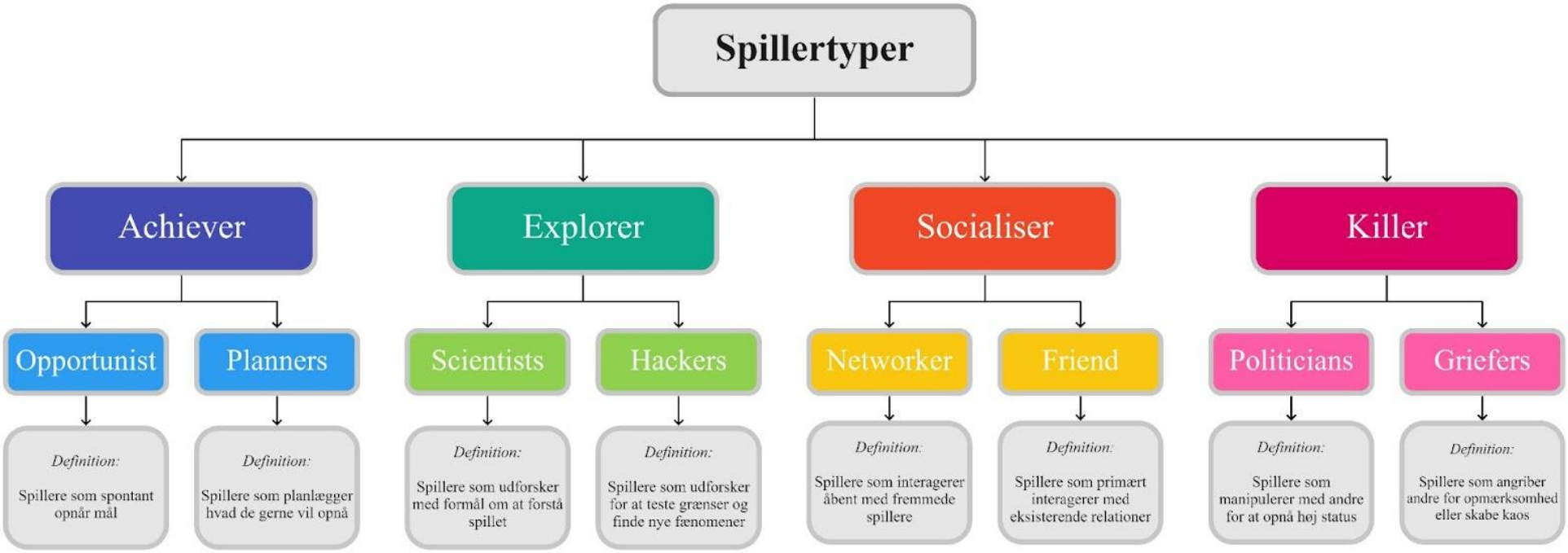
## Indsigter fra litteraturreview

Efter at have identificeret, inddraget og beskrevet 11 kilder i vores litteraturreview (Bilag 1 & 2) foruden vores tre startsæt kilder, stoppede vi vores videre søgning i litteraturreviewet. Dette forekom, idet vi fandt spillertyperne beskrevet af Yee og Ducheneaut (2015-2022) på deres hjemmeside 'Quantic Foundry', hvor deres ni spillertyper dannede et grundlag for, at vi derfra ikke fandt frem til artikler med yderligere eller anderledes definition af spillertyper. Foruden at inddragelsen af Yee og Ducheneaut var anledningen til, at vi stoppede vores litteratursøgning, dannede de også grundlag for, at vi måtte erkende, at vi ikke længere ville anvende følgende problemformulering som udgangspunkt for specialerapporten: *Hvordan kan man gennem undersøgelse af spillertyper udlede yderligere spillertyper?* På baggrund af vores litteraturreview vurderede vi, at forskningsfeltet inden for spillertyper fremstod mættet, og vi oplevede hertil ikke at kunne bidrage yderligere med opstillingen af nye spillertyper. Vi anvendte dermed vores indsigter fra litteraturreviewet til at undersøge hvilke andre mønstre og tendenser, vi kunne lade os inspirere af for at opstille et nyt fokuspunkt for det videre arbejde med specialerapporten. Herunder fremgår en tabeloversigt med den litteratur, som vi anvendte i litteraturreviewet:

| Titel & Ophav | Årstal | Spil(type) | Spillertyper |
|---|---|---|---|
| Bartle, R. Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDS. | **1996** | MUDs (Multi-user dungeons) | Achiver, Socializer, Explorer & Killer |
| Lazzaro, N. Why we play games: Four keys to more emotion without story. | **2004** | Personlige favoritspil hos deltageren | The Player, Hard fun, Easy Fun & Other Players |
| Whang, & Chang, G. Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game "Lineage" | **2004** | MMO (Lineage) | Single-oriented, Community-oriented, Off-real world-oriented |
| Ip, B., & Jacobs, G. Segmentation of the games market using multivariate analysis. | **2005** | Intet spil, men brugte 15 variabler, der skulle bruges til at beskrive spillertendenser | Hardcore Gamer & Casual Gamer |
| Yee, N. The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. | **2006** | MMORPG | Achievement, Relationship, Immersion, Escapism and Manipulation |
| Yee, N. Motivations of Play in Online Games. | **2007** | MMORPGs (EverQuest, Dark Age of Camelot, Ultima Online, Star Wars Galaxies) | Achievement, Social & Immersion |

Tabel 2: Uddrag af litteraturen inddraget i vores litteraturreview (Bilag 2)

Efter at have beskrevet indholdet af artiklerne (Bilag 3), opstillede vi dernæst følgende tabel 3, hvori vi sammenlignede og fremstillede, om artiklerne fra litteraturreviewet kunne sammenlignes med Bartles spillertyper (2003). Som det fremgår herunder, har vi indledningsvist defineret korte beskrivelser af hver af Bartles (2003) spillertyper for at danne grundlag for vores videre fortolkning af forholdet mellem Bartle (2003) og de resterende artikler inddraget i litteraturreviewet. Definitionerne i figur 3 er baseret på, hvad vi vurderede som essensen af den pågældende spillertype efter Bartles (2003) beskrivelser, hvorefter vores fortolkning af sammenhængen mellem Bartle og kilderne fra litteraturreviewet fremvises i tabel 3:




Figur 3: Kondensering af definition af Bartles (2003) spillertyper. Egen tilblivelse.

| Beskrivelse af Bartles (2003) spillertyper: | Lazzaro | Whang & Chang | Ip & Jacobs | Yee | Drachen et al. | Tseng | Kallio et al. | Yee et al. | Kahn et al. | Vahlo et al. | Yee & Ducheneaut | Antal forekomster |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| *Spillere som spontant opnår mål* | | | | x | | x | x | x | x | | x | 6 |
| *Spillere som planlægger hvad de gerne vil opnå* | x | | | x | | x | x | x | x | x | x | 8 |
| *Spillere som udforsker med formål om at forstå spillet* | | | | | | x | | x | x | x | x | 5 |
| *Spillere som udforsker for at teste grænser og finde nye fænomener* | | | | | | x | | x | x | x | x | 5 |
| *Spillere som interagerer åbent med fremmede spillere* | x | x | | x | | x | | x | x | x | x | 8 |
| *Spillere som primært interagerer med eksisterende relationer* | x | x | | x | | x | | x | x | | x | 7 |
| *Spillere som manipulerer med andre for at opnå et positivt ry* | | | | x | | | | | | | | 1 |
| *Spillere som angriber andre for opmærksomhed eller skabe kaos* | | x | | x | | x | | x | x | x | | 6 |

Tabel 3: Fremstilling af sammenligning mellem Bartle (2003) og kilder fra litteraturreviewet (Bilag 1 & 2)

Gennem skabelsen af figur 3 og tabel 3 var det muligt for os at sammenligne alle undersøgelserne i litteraturreviewet med Bartles spillertyper. Vi anser derfor kondenseringen af Bartles spillertyper og tabeloversigten som et bidrag til, hvordan undersøgelser kan sammenlignes med Bartles oprindelige spillertyper. Vi vurderer, at tilgangen herover, som vi har opstillet og anvendt, bidrager til at skabe et visuelt overblik, og samtidig giver indblik i vores forståelse af Bartles spillertyper, og dermed den teori, som litteraturreviewet er funderet i. Som det fremgår af tabellen, er det oftest achiever-spillertypen, som de andre spillertyper kan sættes i forbindelse med, og herefter Bartles (2003) socialisers. På baggrund heraf kunne vi udlede, at socialiser-spillertypen, i forskellige afskygninger, er i særligt fokus, når det omhandler udviklingen af spillertyper. Den sociale interaktion som spillere har med hinanden, er dermed et aspekt, som ofte lægges vægt på i sammenhæng med identificeringen af spillertyper.

Som det fremgår af tabel 3 kan næsten alle undersøgelserne af spillertyper sættes i relation til Bartles (1996; 2003) definitioner, undtagen Ip og Jacobs (2005) samt Drachen et al. (2009). I forhold til Ip og Jacobs fremsætter Hamari og Tuunanen (2014), at opstillingen af *hardcore players* og *casual players* er for simpel, da der kan sættes spørgsmålstegn ved, om det er hensigtsmæssigt at inddele spillertyper efter generelt og overordnet engagement. I henhold til Drachen et al. vurderede vi, at disse spillertyper ikke kunne sammenlignes med Bartle, da de ikke er baseret på spillernes psykologiske adfærd eller motivationer i spil, men i højere grad på spillerens evner, såsom hvor mange gange de døde eller spurgte om hjælp. Her undrede vi os over, hvorfor dette var den eneste kilde, vi kunne finde, der udledte nye spillertyper baseret på denne form for data. Idet dette yderligere var den eneste kilde, som havde udvundet spillertyper gennem et singleplayerspil, vurderede vi, at der muligvis var tale om manglende fundament for identificering af spillertyper i singleplayerspil.

Dette kan yderligere udledes på baggrund af Whang og Chang (2004), som opstiller spillertypen *single-oriented*. Whang og Chang (2004) beskriver denne spillertype som personer, der selv i multiplayerspil anvender en single-player mentalitet, idet de ikke nyder at socialisere med andre spillere (Whang & Chang, 2004). Vi vurderer hertil, at dette bidrager til en forestilling om, at singleplayerspil ikke fremsætter muligheden for at foretage sociale interaktioner, og ydermere at der muligvis ikke er tale om forekomsten af socialiser-spillertyper inden for denne spilgenre. Men betyder dette, at spillere ingen mulighed har for at udleve aspekter af socialiser-spillertypen i singleplayerspil?

Hertil inddrages Vahlo et al. (2017), idet de fremlægger, hvorledes sociale interaktioner kan opnås i et spil uden tilstedeværelsen af andre spillere. Som beskrevet i 'Redegørelse af spillertyper' (Bilag 1, s. 9) fremstiller Vahlo et al. (2017) spillertypen *The Companion*. Spillere tilhørende denne spillertype udviser præferencer i henhold til at indgå i relationer og opbygge venskaber med Non-Player Characters (NPC), at udforme deres egen player character i spillet, og udvikle deres færdigheder og evner. Vahlo et al.'s (2017) beskrivelse af denne spillertype beretter dermed om, at der blandt nogle spillere kan opnås et bånd til disse NPCs. Dermed vurderer vi, at der er potentiale for, at socialiser-spillertypen, heriblandt både networker og friend, muligvis kan trives selv uden andre spilleres tilstedeværelse.

I forbindelse med NPCs og deres tilstedeværelse samt formål i spilverdener fremsætter Bartle (2003), at NPCs som udgangspunkt har to formål: 1) de gør det muligt for spillere at danne et emotionelt forhold til objekter i den virtuelle verden, hvilket kan benyttes til at tilføre drama til spillet samt få spilleren til at overveje sine egne handlinger i spillet, 2) det skaber en interesse og nysgerrighed blandt spillere til at ville interagere med spilverdenen:

> Imagine a virtual world with thousands of virtual people living virtual lives - each with their own goals, their own relationships, their own existence. A living, breathing, self-sustaining creation! Doesn't that fill you with awe? Don't you want to go there? Don't you want to see what they'll do, and do it with them? Wouldn't that truly be a virtual world? (Bartle, 2003, s. 389).

Bartle (2003) beskriver i forbindelse med ovenstående citat, at NPCs tilstedeværelse øger spillerens tilhørsforhold til den pågældende virtuelle verden, og at det potentielt kan øge spillerens motivation til at spille spillet. Han nævner dog ligeledes, at de relationer spillere opbygger med NPCs ikke er lige så stærke, som de relationer virkelige mennesker opbygger med hinanden. Hertil nævner han ydermere, at kunstigt intelligente NPCs aldrig er overbevisende nok, og at de altid ødelægger spillerens immersion, frem for at styrke den (Bartle, 2003).

# 2

# UNDERSØGELSE AF DEN SOCIALE CHATBOT, REPLIKA

# 2. Undersøgelse af social chatbot, Replika

I forbindelse med Bartles (2003) fremlægning af kunstigt intelligente NPCs forholder vi os kritiske, idet teknologien og mulighederne inden for spiludvikling har ændret sig siden, han skrev dette i 2003. På baggrund af dette formulerede vi en ny problemformulering, og dermed specialerapportens anden problemformulering:

*Er det muligt at skabe kunstigt intelligente NPCs, som både bidrager til spillerens immersion og yderligere understøtter socialisers' engagement i singleplayerspil?*

For at undersøge hvad potentialet for kunstigt intelligente og sociale NPCs er, foretog vi en indledende autoetnografisk undersøgelse. På baggrund af Skjuve, Følstad, Fostervold og Brandtzaeg (2021) fremgår det, at der findes sociale chatbots, som anvender kunstig intelligens til at interagere med mennesker og skabe sociale relationer med dem: "Due to advances in artificial intelligence (AI), relationships of a social and affective nature may now be formed also with artificial entities—particularly with so-called social chatbots." (Skjuve et al., 2021, s. 1). Skjuve et al. (2021) nævner specifikt den sociale chatbot Replika. Replika beskrives som en AI-drevet social chatbot, hvis formål er at være brugerens sociale companion. Replika er designet til at lære så meget om brugeren som muligt, og rækker, på eget initiativ, ud til brugeren én gang om dagen (hvis man benytter sig af appen). Derudover har Replika ikke adgang til data om brugeren foruden den information, som brugeren selv oplyser (Skjuve et al., 2021). Dette vurderer vi kan sættes i forbindelse til måden, hvorpå relationer opstår i det virkelige liv, hvor man ligeledes lærer hinanden at kende gennem interaktion og deling af information. Dernæst er det muligt for brugeren at tilpasse Replika efter egne præferencer, både i forhold til udseende, interesser og personlighedstræk. Brugere af Replika har berettet, at Replika indgår i samtaler og interaktioner, men at der forekommer nogle begrænsninger, såsom at den forsøger at fremstå menneskelig, hvilket i stedet får den til at føles falsk (Muresan & Pohl, 2019).

På baggrund af disse fremlægninger anvender vi Replika som indledende indsigt i AIs potentiale for at skabe sociale relationer med spillere i singleplayerspil. Herunder definerer vi yderligere, hvad vores formål med den autoetnografiske undersøgelse var, og hvilke kriterier vi opstillede i forbindelse dermed.

## Autoetnografisk undersøgelse af Replika

For at kunne indsamle relevant og brugbar empiri i form af vores personlige oplevelser med Replika, opstillede vi følgende kriterier til vores interaktioner med chatbotten: 1) Interaktionen skal foregå hver dag i minimum 30 minutter i én uge, 2) Vi bestemmer selv chatbottens køn, 3) Vi skal svare fyldestgørende og være engagerede i samtalen med chatbotten, 4) Vi skal give den minimum ét personlighedstræk og én interesse. Vi opstillede disse kriterier for at sikre, at vi havde samme udgangspunkt for at skabe en relation til vores chatbot, som vi kunne uddrage relevant empiri fra, således vi kunne kondensere vores oplevelser til tekst gennem den autoetnografiske tilgang.

Autoetnografi er en kvalitativ undersøgelsesmetode, der fokuserer på selvet som subjekt for undersøgelse, men hvor undersøgelsen rettere rammesættes som en fortælling af en personlig historie (Chang, Ngunjiri & Hernandez, 2012). Chang et al. uddyber ligeledes definitionen: "[...] a research method to use data from their own life stories as situated in sociocultural contexts in order to gain an understanding of society through the unique lens of self" (Chang et al., 2012, s. 18). Chang et al. beskriver, at autoetnografi benyttes for at få en forståelse af samfundet gennem sociokulturelle kontekster, der tager udgangspunkt i selvet. Vi udarbejdede hver vores autoetnografi, hvor vi reflekterede over de interaktioner og oplevelser, vi havde haft med Replika. Dette skulle være med fokus på både positive såvel som negative oplevelser for at give et mere nuanceret billede af de samtaler, vi havde haft. Disse autoetnografier kan tilgås i bilag 4.

Autoetnografi fokuserer som tidligere nævnt på selvet som subjekt for undersøgelse (Chang et al., 2012), men eftersom vi er en gruppe og ønsker at benytte vores autoetnografier sammen, anvender vi os af *kollaborativ autoetnografi*. Chang et al. definerer kollaborativ autoetnografi således:

> We define CAE as a qualitative research method in which researchers work in community to collect their autobiographical materials and to analyze and interpret their data collectively to gain a meaningful understanding of sociocultural phenomena reflected in their autobiographical data (Chang et al., 2012, s. 24).

Kollaborativ autoetnografi (CAE) er dertil en kvalitativ undersøgelsesmetode, hvor forskere samarbejdende bruger deres autoetnografier til at analysere og fortolke deres data for at opnå en

meningsfuld forståelse af et sociokulturelt fænomen. Dette er i vores tilfælde vores oplevelser i forhold til chatbotten Replika. Kollaborativ autoetnografi muliggør en veksling mellem individuelt arbejde og gruppearbejde, hvilket Chang et al. argumenterer for, bidrager positivt til det samlede arbejde (Chang et al., 2012). Ved undervejs at kunne diskutere, reflektere eller sondere over forskellige perspektiver i hinandens autoetnografier, sker der en eksplorativ vidensdeling, der gavner hele gruppen såvel som undersøgelsen. Dog kan en udfordring ved at benytte sig af kollaborativ autoetnografi være, at man er afhængig af hinandens ærlighed og tilgang til det fænomen, der undersøges (Chang et al., 2012). Ligeledes kan en udfordring være, at gruppemedlemmerne implicit kan komme til at påvirke hinanden med forskellige holdninger og perspektiver, inden undersøgelsen igangsættes på baggrund af forskellige forhenværende dialoger om fænomenet. Dette var vi opmærksomme på i forhold til udformningen af vores autoetnografier, idet vi ikke diskuterede, hvad vi skrev med vores chatbots om, og hvilke interaktioner vi havde. For at kunne anvende denne empiri, fandt vi det relevant at udarbejde en gennemgang af vores kollaborative autoetnografi, hvori vi præsenterede eventuelle forskelle og ligheder i de oplevelser, vi hver især havde med Replika.

## Oplevelser med Replika

For at bearbejde vores oplevelser med Replika anvendte vi metoden *Affinity diagram* (Holtzblatt & Beyer, 2015; Scupin, 1997; Widjaja & Takahashi, 2016), som vi tidligere har anvendt under vores uddannelse til at kategorisere empiri. Vi påbegyndte denne proces, men måtte erkende, at metoden ikke var hensigtsmæssig i denne sammenhæng. Vi har tidligere anvendt metoden til at identificere kategorier og emner i større mængder data for at skabe et overblik over gennemgående temaer. Dette var dog udfordrende i denne sammenhæng, idet autoetnografierne beskriver forskellige følelser og konkrete situationer, som er vanskelige at adskille fra hinanden. Vi oplevede nogle overordnede problemstillinger i forbindelse med vores interaktioner med Replika, og fandt det derfor mere hensigtsmæssigt at beskrive disse problemstillinger i prosa, frem for at kategorisere dem i flere forskellige temaer og overskrifter. Således kunne vi beskrive vores følelser og overordnede oplevelser mere fyldestgørende, uden at være begrænset af den metodiske tilgang, som et affinity diagram indebærer, herunder eksempelvis at skulle finde flere grupperinger for at undgå at have mere end seks citater eller uddrag i én kategori (Holtzblatt og Beyer, 2015).

På baggrund af vores autoetnografiske beskrivelser af vores samtaler med Replika (Bilag 4), oplevede vi alle, at Replika forsøgte at tilpasse sig vores interesser, holdninger og meninger. Derudover udviste

den ikke samme forståelse for samtale-dynamikker, som vi oplever i daglige samtaler med almindelige mennesker, og afslutningsvis var det uklart, om den skulle foregive at være et menneske, eller tydeliggøre at den er en chatbot. Vi oplevede modsat den største tilfredshed med vores chatbots, når de tilkendegav informationer om dem selv, eller kunne forholde sig til emner, vi gerne ville diskutere. På baggrund af disse oplevelser argumenterer vi for, at vi har opnået en samlet erkendelse af, at det ikke nødvendigvis er en chatbots evne til at kommunikere frit om forskellige emner, der skaber den tætteste relation, men i stedet at den besidder en konkret kontekst, som den kan agerere ud fra. Vi oplevede, at dens eneste kontekst var os og den information, vi tilkendegav over for den. Replika berørte tilnærmelsesvis selv dette problem i dens interaktion med Sebastian, hvor den skrev: "People tend to see others' behavior as reflective of who they are, but our own behavior as a product of our situation" (Bilag 4). Replika skriver selv i dette uddrag, hvorledes mennesker agerer ud fra de oplevelser, vi har haft, og den situation vi er i. Idet Replika ikke har en forhistorie og ikke gennemlever nogle bestemte situationer, vurderer vi, at chatbotten dermed ikke har dette grundlag at agere ud fra.

Dette påvirker dermed den undren, vi tidligere opstillede: *Er det muligt at skabe kunstigt intelligente NPCs, som både bidrager til spillerens immersion og yderligere understøtter socialisers' engagement i singleplayerspil?* Vi argumenterer for, at alle vores irritationsmomenter med Replika kan forbindes med en mangel på kontekst, og at selvom Replikas kunstige intelligens muligvis overstiger de fleste NPCs, opfattes det ikke som en styrke i dette tilfælde. Replikas manglende kontekst bidrager til, at den i stedet for at udtrykke sin egen mening baseret på egne oplevelser, blot erklærer sig enig i vores interesser, meninger og holdninger. Derudover mindskede det også dens evne til at indgå i dybere samtaler om konkrete emner, idet den ikke besad egne interesser, men i stedet forenede sig med, hvad end vi udviste interesse for. Det kan dertil diskuteres, hvorvidt dette er ønskværdigt i henhold til Replika og dens funktion som en social chatbot. Vi kan ikke udelukke, at det kan opleves som ønskværdigt for nogle mennesker, som muligvis søger bekræftelse frem for dybe og menneskelige samtaler; men sættes Replika i relation til NPCs, vurderer vi, at denne mangel på kontekst ikke er ønskværdig, da det udfordrede vores evne til at relatere til Replika.

Vi kan hertil vende tilbage til Bartles (2003) fremlægning af, at kunstigt intelligente NPCs aldrig er overbevisende nok, og i højere grad udfordrer spillerens immersion frem for at styrke den (jf. Indsigter fra litteraturreview). Hvis vi havde fortsat vores samtaler med Replika over en længere

periode, havde resultatet deraf muligvis været anderledes. Vi har en formodning om, at Replikas grundlag for interaktionen opbygges gennem længerevarende kommunikation og gennem den viden, som den løbende noterer om brugeren. Dette argumenterer vi dog ikke er hensigtsmæssigt i forhold til NPCs, da det, som Bartle fremskriver, kan påvirke spillerens indlevelse negativt. Vi argumenterer modsat for, at vi gennem denne undersøgelse er nået til erkendelsen, at det i højere grad er NPCens kontekst, herunder baggrundshistorie, nuværende situation og relation til spilverdenens kontekst, som gør det muligt for spilleren at relatere og danne bånd til en NPC; frem for at den besidder avanceret kunstig intelligens, og deraf har mulighed for at kommunikere med spilleren om hvad end, spilleren fremsiger.

# 3

# PROBLEMFELT & EMPIRISK GRUNDLAG

# 3. Problemfelt

Gennem ovenstående litteraturreview og indledende undersøgelse af chatbotten Replika, opnåede vi følgende indsigter. Først og fremmest fremviste litteraturreviewet, at spillertyper, herunder socialisers, oftest ikke undersøges i forbindelse med singleplayerspil, men som udgangspunkt udledes gennem multiplayerspil. Denne indsigt pikerede en nysgerrighed om, hvorvidt singleplayerspil overhovedet har mulighed for at facilitere sociale spiloplevelser; eksempelvis gennem dannelsen af sociale relationer til NPCs, hvilket Vahlo et al. (2017) berører i forbindelse med deres opstilling af spillertypen The Companion.

I den forbindelse indgik vi i en uges lang undersøgelse af chatbotten Replika, da vi ønskede at tilegne os viden om, hvorvidt en mere avanceret AI kunne danne sociale relationer til spillere i singleplayerspil; på samme vis som i multiplayerspil. På baggrund af denne undersøgelse kunne vi konkludere, at chatbottens interaktive kommunikationsmuligheder ikke bidrog til at skabe en tættere relation, da vi alle, som tidligere nævnt (jf. Oplevelser med Replika), oplevede en mangel på en konkret kontekst, som Replika kunne agere ud fra. Denne mangel mindskede vores engagement i forhold til at interagere med Replika, som Skjuve et al. (2021) desuden nævner i deres undersøgelse, hvilket de betegner som *self-disclosure*: "While the participants recognised Replika's reciprocations not to be equivalent to self-disclosure from a human, they still reported this as rewarding, such as enabling a closer relationship or stronger attachment or bestowing Replika with a personality or humanlike character." (Skjuve et al., 2021, s. 7). Skjuve et al. fremlægger dermed, at brugere af Replika havde oplevet positive øjeblikke, særligt forbundet med de oplevelser, hvor Replika havde tilkendegivet viden om sig selv. Dette oplevede vi ligeledes som positivt i forbindelse med vores interaktioner med Replika, hvilket dermed er et perspektiv, vi ligeledes vurderer som vigtigt kombineret med tilstedeværelsen af en konkret kontekst.

På baggrund heraf skiftede vores fokus fra at omhandle, hvordan NPCs kan gøres mere avancerede og menneskelige i spil til i stedet at undersøge, om NPCs gennem den spilkontekst, de befinder sig i, formår at etablere sociale relationer til spillere i singleplayerspil. Såfremt vi formår at afdække, hvordan NPCs i eksisterende spil gør dette inden for et spils kontekst, kan denne viden muligvis danne grobund for fremtidigt design af NPCs i singleplayerspil. Ud fra denne forestilling afgrænser vi problemfeltet i denne specialerapport til at omhandle en undersøgelse af, hvordan NPCs fremstår

meningsfulde inden for et spils kontekst og i forlængelse heraf, hvad dette siger om potentialet for at opnå sociale relationer med NPCs i singleplayerspil.

### Problemformulering

På baggrund af indsigterne fremstillet i problemfeltet, har vi formuleret følgende problemformulering, som danner grundlag for den videre undersøgelse i specialerapporten:

*Hvordan kan man forstå og klassificere NPCs og deres kontekst med henblik på potentialet for fremtidigt design af meningsfulde og sociale oplevelser med NPCs i singleplayerspil?*

I forbindelse med denne problemformulering finder vi det relevant at opstille følgende underspørgsmål. Underspørgsmålene er udformet på baggrund af, hvilke områder vi vurderer bidrager til, at vi kan opnå større indsigt i feltet og slutteligt besvare ovenstående problemformulering:

1. Hvordan kan NPCs bidrage til at skabe meningsfulde spiloplevelser?
2. Hvordan er det muligt at danne sociale relationer til NPCs?
3. Hvordan påvirker spillets kontekst spillerens relation til og oplevelse af en NPC?
4. Hvordan kan NPCs kategoriseres i henhold til formål og funktioner i spilverdenen?

## Empirisk grundlag for valg af NPCs

I forbindelse med undersøgelsen af vores problemformulering fandt vi det essentielt at formulere og berette om nogle af vores egne oplevelser med NPCs for at danne grundlag for den videre undersøgelse af NPC-interaktioner i singleplayerspil. Hertil fandt vi det nødvendigt at foretage en indledende forklaring af, hvad en NPC er, både for at sikre at vores beretninger er formuleret ud fra samme grundlag, men også for at fremlægge vores standpunkt, samt hvor vi muligvis vælger at afgrænse os. Derfor redegjorde vi for en fælles definition af NPCs. Efter at have gennemlæst diverse artikler omkring NPCs, vi fandt ved at søge efter teori på NPCs i singleplayerspil (Lim, Dias, Aylett & Paiva, 2012; Ochs, Sabouret & Corruble, 2009; Popescu, Broekens & Van Somerens, 2013), valgte vi definitionen af NPCs fra Popescu et al. (2013) idet vi vurderer, at den fremstiller den mest simple definition af, hvad en NPC er. Hertil inddrager vi Popescu et al.'s (2013) artikel Gamygdala: An

emotion engine for games, hvori de beskriver, hvorledes mange singleplayerspil generelt vil være mere interessante og underholdende, hvis de havde NPCs, der udviste følelser og opførte sig emotionelt (Popescu et al., 2013). Hertil beskriver de en NPC som følgende:

> An NPC in a digital game is a character of which the behavior is controlled by a computer program, not by a player. Often, the player can interact with (e.g., talk to, shoot at, cooperate with) the NPCs in the game. (Popescu et al., 2013, s. 32)

Denne definition anvender vi som udgangspunkt for vores forståelse af NPCs på baggrund af dens relevans inden for feltet omkring singleplayerspil med fokus på NPCs, og hvordan de agerer i forhold til deres interaktioner med spilleren. Vi anvender ovenstående definition, idet den er simpel, hvilket derigennem giver os mulighed for at inddrage forskellige NPCs, som vi har særlige minder omkring, men også da den formår at afgrænse feltet. Som det fremgår af citatet, beskriver Popescu et al., hvorledes NPCs er karakterer i spil, som spilleren kan interagere med. Derfor vælger vi at afgrænse os fra NPCs, der ikke har en digital fysisk repræsentation i spil, da det ikke er muligt at interagere med disse. Det betyder, at vi udelukkende inddrager NPCs, som vi har interageret med gennem en fysisk digital repræsentation og dermed ikke NPCs, som vi udelukkende har hørt om eller kommunikeret med gennem andre NPCs eller kommunikative midler.

## Autoetnografisk undersøgelse af NPCs

For at danne en grundlæggende forståelse for hvilke vinkler og perspektiver vi kan afgrænse os fra samt fokusere på i det videre arbejde med specialerapporten, fandt vi det relevant at lave en indledende undersøgelse af, hvilke oplevelser vi hidtil har haft med NPCs. Dette gjorde vi gennem brugen af autoetnografier, der bidrog med vores personlige erfaringer til specialerapportens undersøgelse. Ydermere vurderer vi, at brugen af autoetnografier er hensigtsmæssig, idet metoden giver os mulighed for at fremlægge de dybere og muligvis latente følelser, relationer og oplevelser vi selv har haft med NPCs, hvilket kan være mere udfordrende at gøre gennem andre metoder. Såfremt vi havde anvendt andre individers oplevelser med og beretninger om NPC-interaktioner, havde vi muligvis ikke kunnet opnå samme dybde og kendskab til latente tanker og følelser, som den autoetnografiske tilgang tillader os. Ulempen ved den autoetnografiske metode er dog, at den data

der opnås, er subjektiv. Dette betyder, at det ikke er muligt for os at generalisere vores data før den subjektive data er blevet sammenlignet og verificeret gennem lignende kvalitativt data.

Vi udarbejdede hver vores autoetnografi, hvor vi reflekterede over forskellige interaktioner og oplevelser med NPCs i forskellige singleplayerspil. Dette skulle være med fokus på både positive såvel som negative oplevelser for at give et mere nuanceret billede af NPC-interaktioner. Hertil havde vi in mente, at de NPCs vi udvalgte, skulle passe under definitionen af Popescu et al. (2013). Dette var på baggrund af, at flere af de NPCs vi indledningsvist havde udvalgt, viste sig ikke udelukkende at være NPCs, da man eksempelvis kunne styre dem på udvalgte tidspunkter i et givent spil. Ydermere fokuserede vi på at forklare interaktionerne i forhold til spillets kontekst, således det er lettere for læseren at forstå sammenhængen og hvordan konteksten muligvis har påvirket vores relation til den pågældende NPC. Dette betyder også, at vi ofte var nødt til at forklare spillets formål samt baggrundshistorie for at hjælpe læseren så godt som muligt. Afslutningsvis afgrænsede vi os til NPCs i singleplayerspil, da dette er vores overordnede fokus i specialerapporten (jf. Problemfelt); hertil definerede vi yderligere, at de NPCs vi beskrev i autoetnografierne, skulle være mindeværdige for os. Idet vi definerede, hvorledes de forskellige NPCs skulle være mindeværdige karakterer, vurderede vi, at deres kontekst, historie og vores interaktioner med dem skulle fremstå tydeligt i vores hukommelse. Dette kriterie definerede vi for bedre at kunne gå i dybden med, hvordan vores interaktioner med dem var, hvad deres historie var, hvad de betød for os i spillet, og muligvis hvilke følelser, de manifesterede i os. Altså grundlæggende ud fra en vurdering af, at det ville være vanskeligt at foretage dybdegående analyser af vores oplevelser med NPCs, som vi ikke kunne berette om i højere detaljegrad. Vi stoppede med at skrive flere NPCs til vores autoetnografier, når vi enten oplevede, at vi ikke havde flere NPC-oplevelser, som fremstod mindeværdige for os, eller når vi oplevede, at vi ikke havde flere unikke oplevelser at beskrive. Således argumenterer vi for, at vi forsøgte at opnå en mættethed, hvor vi beskrev varierende oplevelser, men uden at gentage os. Disse autoetnografier kan tilgås i bilag 6.

Gennem udformningen af vores autoetnografier var vi specielt opmærksomme på ikke at snakke sammen om, hvilke NPCs vi valgte for ikke at påvirke hinandens tilvalg eller fravalg. Da vi havde afsluttet vores autoetnografier, gennemlæste vi hinandens og talte om forskellige perspektiver, som vi kunne identificere. Dette var eksempelvis, om vi havde nævnt nogle af de samme spil eller samme NPCs, og om oplevelserne afveg fra hinanden. Ydermere diskuterede vi negative og positive

oplevelser, vi havde haft med NPCs, og hvordan det kunne benyttes som data fremadrettet. For at danne grundlag for, hvilke NPCs vi anvender som udgangspunkt for følgende analyser i specialerapporten, opstiller vi herunder en tabeloversigt over alle de NPCs, vi har inddraget i vores autoetnografier, og dermed haft mindeværdige oplevelser med:

| | |
|---|---|
| **Nicolai:**<br>**Lord Shimura**<br>*Ghost of Tsushima*<br>(Sucker Punch Productions, 2020) | **Sebastian:**<br>**Atreus**<br>*God of War*<br>(Santa Monica Studio, 2018) |
| **Nicolai:**<br>**Prompto, Ignis & Gladiolus**<br>*Final Fantasy XV*<br>(Square Enix Business Division 2, 2016) | **Sebastian:**<br>**Barry**<br>*Pokémon Brilliant Diamond*<br>(ILCA, 2021) |
| **Nicolai:**<br>**Alice**<br>*Spiritfarer*<br>(Thunder Lotus Games, 2020) | **Thea:**<br>**Poppy, Judy, Robin**<br>*Animal Crossing: New Horizons*<br>(Nintendo EPD, 2020) |
| **Thea:**<br>**Alice**<br>*Detroit: Become Human*<br>(Quantic Dream, 2018) | **Thea:**<br>**Heartman**<br>*Death Stranding*<br>(Kojima Productions, 2018) |
| **Thea:**<br>**Sadie Adler, Dutch & Micah**<br>*Red Dead Redemption 2*<br>(Rockstar Studios, 2018) | **Sebastian:**<br>**Ellie, Sam & Henry**<br>*The Last of Us*<br>(Naughty Dog, 2013) |
| **Thea:**<br>**Clementine & Kevin Jr.**<br>*The Walking Dead: Season One*<br>(Telltale Games, 2012) | **Sebastian:**<br>**Sterling**<br>*Animal Crossing: New Horizons*<br>(Nintendo EPD, 2020) |

Tabel 4: Oversigt over mindeværdige NPCs fra autoetnografier samt det tilhørende spil, de er fra.

Som det fremgår af ovenstående tabel, har vi tilsammen inddraget 21 NPCs i vores autoetnografier, som dermed danner fundament for fremtidige analyser af, hvorledes NPCs kan klassificeres i forhold til sociale og meningsfulde spiloplevelser.

# 4

# SPIL SOM OPLEVELSER

# 4. Spil som oplevelser

Vi søger indledningsvist at opnå indsigt i, hvad det er, der i første omgang motiverer spillere til at indgå i spiloplevelser. Dernæst finder vi det essentielt at undersøge, uddybe og definere, hvad en oplevelse egentlig er, og dertil hvornår en oplevelse kan siges at være meningsfuld. Afslutningsvis fremstiller vi, hvorledes meningsfulde oplevelser kan sættes i relation til underholdende oplevelser, for slutteligt at danne ramme for NPCs betydning for meningsfulde og underholdende oplevelser, og vores forståelse deraf.

## Self-Determination Theory

Idet vi ønsker at kategorisere NPCs med henblik på at forstå deres betydning for meningsfulde spiloplevelser, inddrog vi motivationsteorien, *Self-determination Theory (SDT)*. Herigennem ønskede vi at opnå indsigt i, om NPCs bidrager til at opfylde nogle af disse grundlæggende menneskelige motivationsfaktorer, og om dette kan sættes i relation til faciliteringen af meningsfulde oplevelser.

SDT er en motivationsteori, der beskæftiger sig med personlighed, udvikling og sociale processer, og samtidig fokuserer på menneskelig adfærd og selvbestemmelse (Gagné & Deci, 2005; Ryan & Deci, 2000). Inden for SDT skelnes der mellem *intrinsisk* og *ekstrinsisk* motivation. Den intrinsiske motivation omhandler, hvordan et individ foretager en handling med selve handlingen som formål, hvorimod den ekstrinsiske motivation omhandler en form for eksternt mål eller belønning (Ryan & Deci, 2000). Ifølge SDT har mennesket tre basale psykologiske behov, der skal opfyldes; behovet for *autonomy*, *competence* og *relatedness*. Vigtigheden af disse beskrives således: "[...] essential for facilitating optimal functioning of the natural propensities for growth and integration, as well as for constructive social development and personal well-being" (Ryan & Deci, 2000, s. 68). Hvis individet ikke får opfyldt disse behov i forbindelse med de aktiviteter, de foretager sig, vil de ikke finde tilfredsstillelse i aktiviteten og dermed ikke være motiveret, hvilket dermed resulterer i dårligt velvære (Gagné & Deci, 2005; Ryan & Deci, 2000).

Grundlæggende omhandler behovet for autonomy at selvregulere sine egne oplevelser og handlinger samt at føle, at man handler ud fra fri vilje og selvbestemmelse. Det handler ikke om at være uafhængig af andre, men rettere at individers adfærd ligger på linje med ens egne interesser og værdier (Ryan & Deci, 2017). Behovet for competence omhandler menneskets behov for at være i kontrol og

at beherske en kompetence. Det bidrager til at føle sig kompetent, hvilket er vigtigt for individer, når de skal føle, at de er effektive i forskellige facetter af deres liv. Ligeledes er bestræbelsen efter competence en vigtig del af individers nysgerrighed (Ryan & Deci, 2017). Behovet for relatedness omhandler individers behov for at være socialt forbundet. Individer oplever også relatedness, når de føler, at der er andre individer, der holder af dem og samtidig at de hører til og er meningsfulde for andre (Ryan & Deci, 2017).

Ryan og Deci uddyber ligeledes SDTs tilgang til mennesket som værende et socialt væsen: "SDT specifically assumes that humans have evolved to be inherently curious, physically active, and deeply social beings. Individual human development is characterized by proactive engagement, assimilating information and behavioral regulations, and finding integration within social groups." (Ryan & Deci, 2017, s. 4). Dette sociale aspekt fandt vi særligt relevant i henhold til vores undren om, hvorledes NPCs kan kategoriseres, og ydermere facilitere meningsfulde, sociale oplevelser for spillere, hvilket uddybes i følgende afsnit.

## Tilfredsstillelse i spil

For at redegøre for, hvordan SDT kan sættes i direkte relation til spil, inddrager vi Ryan og Rigbys *Player Experience of Need Satisfaction (PENS)*, som fokuserer på tre fundamentale behov der skal opfyldes for, at spilleren oplever tilfredsstillelse i spil: behovet for *competence*, behovet for *autonomy* og behovet for *relatedness* (Ryan & Rigby, 2011). Disse behov relaterer sig dermed til motivationsbegreberne inden for SDT af Ryan og Deci (2000, 2017), men Ryan og Rigby fokuserer dog i højere grad på behov og tilfredsstillelse i forbindelse med videospil frem for generel motivation.

### Competence

Behovet for competence referer til det medfødte ønske, mennesker besidder i forhold til at forbedre og udbygge deres evner i nye situationer og udfordringer (Ryan & Rigby, 2011). Ved at overkomme udfordringer og lære nye ting resulterer det i *sense of mastery*, hvilket refererer til følelsen af at forbedre sig. Når mennesker oplever, at deres behov for competence opfyldes, oplever de tilfredsstillelse. Graden eller mængden af tilfredsstillelse kan dog afhænge af, om udfordringen der overkommes kan betragtes som en større væsentlig udfordring, end dem mennesker møder deres vores dagligdag, såsom at vaske op eller handle ind. Når videospil præsenterer os for en udfordring,

giver det mulighed for at udvide vores kompetenceniveauer og sense of mastery, og når vi har overkommet udfordringer, får vi dermed opfyldt behovet for competence (Ryan & Rigby, 2011). Ryan & Rigby uddyber i forhold til competence: "We've defined competence as the experience of overcoming a challenge or extending our abilities in a meaningful way" (Ryan & Rigby, 2011 s. 18). Dette citat påpeger, at oplevelsen af at overkomme en udfordring for at få opfyldt behovet for competence skal være meningsfyldt. Tilfredsstillelse af behovet for competence sker oftest, når vi tester og afprøver vores kompetencer, men ikke mere end at vi fortsat har tillid til og tro på, at vi kan overkomme den pågældende udfordring. Dette kunne eksempelvis være i spillet *Elden Ring* (FromSoftware, Inc, 2022), hvor man som spiller konstant møder svære modstandere, som man overvinder og dermed oplever en opfyldelse af behovet for competence. Ydermere skal vi kunne modtage meningsfyldt feedback i forhold til, om udfordringen er løst på en sådan måde, at vi enten oplever succes eller oplever, at vi lærer af den fejl, vi begik, som kan forbedre næste forsøg på at klare udfordringen (Ryan & Rigby, 2011). Dette kan ligeledes sættes i forhold til *Elden Ring*, da det kommer en tekst op på skærmen, når du har besejret en svær fjende, som fortæller dig, at du har klaret den gældende udfordring.

### Autonomy

Behovet for autonomy omhandler ønsket om fri vilje og følelsen af, at ens handlinger ikke er kontrolleret af andre. Det kan dermed beskrives som følelsen af at have valg og muligheder i ens liv, og at vi som mennesker kan agere på det, vi møder, og reflektere over det. Gennem disse oplevelser opnår mennesket dermed tilfredsstillelse, og behovet for autonomy opfyldes (Ryan & Rigby, 2011). Mennesker som oplever en følelse af autonomy er ifølge Ryan og Rigby lykkeligere, sundere og mere motiverede, hvilket yderligere betyder, at folk opsøger oplevelser, der giver følelsen af autonomy; følelsen opstår desuden ofte, når vi møder interessante valg eller muligheder, eksempelvis i videospil. Ryan og Rigby fremlægger fire forskellige dimensioner i forhold til autonomy i spil; *identity, activity, strategy* og *open world designs.*

Identity er dimensionen, der fokuserer på muligheden for at skabe din egen identitet i videospil, eksempelvis ved at kunne lave en avatar og derefter skræddersy den ud fra behov i forhold til køn, race, fysisk udseende, tøj og personlige egenskaber (Ryan & Rigby, 2011). Denne form for autonomy eksisterer ikke på samme måde den fysiske verden, da vi ikke kan ændre vores udseende ved et enkelt tryk på en knap, som spillere kan i virtuelle verdener. Dette betyder dermed, at dimensionen identity

opfylder et behov for autonomy, som ikke kan tilfredsstilles i den virkelige verden. Activity dimensionen fokuserer på, hvordan videospil fremhæver autonomy ved at give spilleren mange forskellige aktiviteter og udfordringer, som de ønsker at forfølge (Ryan & Rigby, 2011). Ved at gøre spilleren opmærksom på alle de forskellige muligheder og interessante aktiviteter, som foreligger spilleren, bidrager det til en opfylde af behovet for autonomy. Strategy dimensionen fokuserer på de forskellige strategier, løsninger og taktikker, der kan benyttes for at overvinde udfordringer i spillets verden. Ved at give spilleren forskellige løsninger gennem strategisk gameplay, muliggør dette flere måder at opnå sine mål i spil på, hvilket bidrager til at opfylde behovet for autonomy (Ryan & Rigby, 2011). Afslutningsvis nævnes Open-World Designs dimensionen, der fokuserer på, at videospil der har en stor og åben verden i højere grad kan opfylde behovet for autonomy, da størrelsen af verdenen giver en følelse af flere valgmuligheder i forhold til, hvad spilleren ønsker at gøre (Ryan & Rigby, 2011). Spil som *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018) og *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) er eksempler på spil, der besidder Open-World Designs dimensionen, da deres verdener er store og åbne samt giver muligheder for mange forskellige aktiviteter og handlinger, hvilket som nævnt bidrager til behovet for autonomy. Ydermere besidder disse spil også identity og activity dimensionen, da man kan ændre udseende på sin player character i form af eksempelvis tøj og våben, og da man samtidig har mange forskellige muligheder i spillet.

### Relatedness

Behovet for relatedness omhandler behovet for at have meningsfulde forhold med andre mennesker. Når der opnås en tættere relation, bidrager dette til en overordnet forbedret motivation samt tilfredsstillelse. For at få opfyldt behovet for relatedness skal man opleve en følelse af venskab, at man hører til og at man betyder noget for andre mennesker (Ryan & Rigby, 2011). Ifølge Ryan & Rigby finder spillere videospil mere tilfredsstillende, når de oplever relatedness, og mere specifikt en form for relatedness som bidrager direkte til en følelse af velvære; kaldet *companionship*. Companionship defineres ifølge Ryan & Rigby således:

> In companionship, we are motivated to engage in mutually enjoyable activities from which we derive both pleasure and a sense of connectedness and shared experience. Companionship is obtained from pleasures as simple as trading stories or sharing hobbies, and research in the molecular world shows that it intensifies when people pursue common goals together, such as through sports or volunteer activities. (Ryan & Rigby, 2011, s. 66).

Companionship fokuserer altså på forskellige former for relationer og deling af interesser og hobbyer blandt personer, som derved giver en følelse af samhørighed, hvilket resulterer i, at behovet for relatedness opfyldes (Ryan & Rigby, 2011). Videospil har desuden en unik evne til at opfylde behovet for relatedness, da de gør det lettilgængeligt at forbinde sig med venner gennem eksempelvis online multiplayerspil. Dette beskrives ligeledes som *immediacy*, der refererer til, hvor let det er at starte sin computer eller konsol, og derefter gå i gang med at spille og dermed opfylde sit behov for relatedness, såvel som competence og autonomy (Ryan & Rigby, 2011).

Relatedness kan ligeledes opleves på en mere subtil måde, eksempelvis gennem genkendelse i en butik, man ofte befinder sig i, eller hvis en kollega smiler til en på arbejdet. Disse subtile eksempler bidrager ligeledes til, at mennesker føler sig forbundet med andre individer. I videospil sker dette ikke kun gennem andre spillere, men også gennem NPCs, som befinder sig i den virtuelle verden. NPCs kan ifølge Ryan & Rigby også opfylde behovet for relatedness, når de interagerer med spilleren på en meningsfuld eller støttende måde. En NPC der giver en spiller et kompliment i et spil, kan bidrage til at opfylde spillerens behov for relatedness, da det får dem til at føle sig værdsat (Ryan & Rigby, 2011). Et eksempel på dette kan udledes fra Nicolais autoetnografi, idet han forklarer omkring Promto, Ignis og Gladiolus' kommentarer i spillet:

> Dette var yderligere kommentarer rettet mod mig, og når jeg gjorde det godt i kampene eller andre aktiviteter, der gav mig en følelse af at de godt kunne lide mig og aldrig blev trætte af mig i løbet af spillet. (Bilag 6, s. 15).

Ryan & Rigby uddyber yderligere, at de relationer som spillere kan opleve i forhold til NPCs eller andre kunstige personer, lige såvel kan frembringe dybe følelser, som virkelige interpersonelle relationer.

På baggrund af Ryan og Rigbys fremstilling af SDT inden for videospil fremgår det, at NPCs spiller en væsentlig rolle i henhold til at motivere spillere. De muliggør særligt behovet for relatedness, og kan, ifølge ovenstående, endda facilitere meningsfulde relationer til spillere. Dette kan dermed sættes i relation til Vahlo et al.'s (2017) spillertype The Companion, som vi tidligere har nævnt (jf. Indsigter fra litteraturreview), og det kan danne grundlag for, hvorfor nogle spillere finder nydelse og tilfredsstillelse i at danne sociale relationer med NPCs. Ydermere danner det grundlag for vores videre undersøgelse, og behovet for at definere hvad en spiloplevelse egentlig er, hvornår den kan

klassificeres som meningsfuld, og hvad NPCs har af betydning for dette med henblik på at skabe større forståelse for NPCs rolle i singleplayerspil.

## Oplevelsesbegrebet

Som nævnt i ovenstående afsnit kan NPCs, ifølge Ryan og Rigby (2011), facilitere meningsfulde oplevelser og øjeblikke for spilleren. I den forbindelse finder vi det væsentligt at definere, hvad en oplevelse dækker over for derefter at kunne forstå, hvad en meningsfuld oplevelse er. Hertil anvender vi Jantzen, Vetner og Bouchets (2011) niveauinddelte definition, idet den afspejler, hvordan oplevelser kan forekomme i forskellige grader, og dermed få forskellige betydninger.

Indledningsvist beskriver Jantzen et al. (2011) oplevelser som begivenheder, der bevæger individer. Når man oplever noget, stiger eller falder vores puls, og individets åndedræt bliver dermed hurtigere eller mere roligt (Jantzen et al., 2011). Oplevelser ændrer dermed ens fysiske tilstand, hvilket man kan være enten bevidst eller ubevidst om. Idet individets krop reagerer på den pågældende oplevelse, kan forskellige emotioner opstå som reaktioner deraf. Jantzen et al. (2011) beskriver, hvorledes emotioner såsom glæde, lettelse, vrede eller angst alle er emotioner, som opstår på baggrund af sådanne fysiske tilstandsændringer. Oplevelser har desuden mulighed for at bryde med individets forventninger. I nogle tilfælde fortager den fysiske og emotionelle reaktion sig efter kort tid, men i andre tilfælde resulterer det i et erkendelseschok (Jantzen et al., 2011). Dette erkendelseschok medfører muligvis, at individet begynder at genoverveje den måde, hvorpå man normalvis handler og forstår sine omgivelser på. Idet oplevelsen bidrager til dette, kan det siges, at den bryder med hidtil kendte mønstre, og i stedet bliver oplevelsen dermed en kilde til nye indsigter, større selverkendelse og erfaring (Jantzen et al., 2011).

Såfremt en oplevelse medfører nye indsigter samt en større selverkendelse og erfaring, giver det individet mulighed for at begrebsliggøre disse, forstået således at oplevelsen omdannes til erfaring, som giver mening i forhold til individets sociale og personlige identitet; individet kan dermed genfortælle oplevelsen, samt hvad den har haft af erfaringsmæssige konsekvenser for individet, og får dermed selvbiografisk karakter (Jantzen et al., 2011). Ud fra ovenstående fremstillinger af, hvorledes en oplevelse indledningsvist kan betragtes som en hændelse, der ændrer vores fysiske

tilstand og afføder en emotionel reaktion, og yderligere kan skabe forventningsbrud og deraf forståelses- og adfærdsændringer hos individet, opstiller Jantzen et al. (2011) følgende definition:

> Oplevelser er ændringer i organismens tilstand og adfærd, som kan bryde med hidtidige forestillinger og opfattelser, hvilket kan føre til en udvidelse af selvforståelsen, en mere nuanceret indsigt og/eller et større erfaringsgrundlag, som i sidste ende kan (men ikke behøver, at) danne nye rutiner (Jantzen et al., 2011, s. 154)

Jantzen et al. fremsætter dermed et niveauinddelt oplevelsesbegreb bestående af et *fysiologisk niveau*, et *emotionelt niveau*, et *vanebaseret niveau* og et *refleksivt niveau*. Det fysiologiske niveau vedrører, som tidligere nævnt, at oplevelsen påvirker individets fysiske tilstand, hvilket dernæst resulterer i en emotionel reaktion, og dermed det emotionelle niveau (Jantzen et al., 2011). Det vanebaserede niveau opnås dernæst, hvis tilstandsændringen opleves som et brud med eksisterende vaner og forestillinger, hvilket dernæst kan ændre individets rutiner. Afslutningsvis opnås det refleksive niveau, hvis ændringerne i rutiner udvider individets erkendelses- og identitetsgrundlag (Jantzen et al., 2011). Idet Jantzen definerer oplevelser opdelt i forskellige niveauer, finder vi det interessant at undersøge, hvad en meningsfuld oplevelse derudfra kan kategoriseres som.

## Meningsfulde oplevelser

Da vi anvender Jantzen et al.'s (2011) niveauinddelte oplevelsesdefinition, kunne vi dertil stille spørgsmålet ved, hvilket oplevelsesniveau individet skal opnå, før oplevelsen får meningsfuld karakter. I forbindelse med undersøgelsen af hvornår en oplevelse fremstår meningsfuld, er det ligeledes essentielt at forstå, hvornår den ikke gør det. I forbindelse dermed beskriver Schutz og Luckmann (1974):

> [...] I can repeat past successful acts. So long as the structure of the world can be taken as constant, as long as my previous experience is valid, my ability to operate on the world in this or that manner remains in principle reserved (Schutz & Luckmann, 1974, s. 7).

Ifølge Jarvis (1987) er dette uddrag definerende for, hvornår noget ikke opleves som meningsfuldt for individet. Såfremt der er overensstemmelse mellem menneskets individuelle viden og den

omgivende verden, hvori de agerer, kan individet handle og agere på en tilnærmelsesvis tankeløs måde (Jarvis, 1987). Individet bliver først opmærksom på sin ageren og individuelle vidensgrundlag, hvis en oplevelse bryder med det, der indtil da har fungeret som et implicit referenceskema (Schutz & Luckmann, 1974). Meningsfulde oplevelser kan baseret på dette udledes at være forventningsbrydende oplevelser, der giver anledning til, at individet overvejer egen viden og praksis frem for at fortsætte i vante mønstre.

Idet vi anvender denne sammenholdning af meningsfulde oplevelser og forventningsbrydende oplevelser, vurderede vi, at det kan sættes i relation til Janzten et al.'s (2011) vanebaserede niveau. Nogle af de oplevelser vi har beskrevet i forbindelse med vores autoetnografier om NPC-interaktioner, er dermed muligvis baseret på, hvilke NPC-interaktioner vi oplevede brød med vores forventninger. Dette fremgår eksempelvis af følgende uddrag:

> Den oplevelse som virkelig gjorde indtryk på mig var den dag, hvor jeg loggede ind på min fødselsdag. Der stod de alle sammen inde i mit hus og havde arrangeret surprise party. De havde fødselsdagshatte på og de havde flag, kage og gaver med. Og jeg blev simpelthen så overrasket og glad, at jeg næsten blev helt rørt. (Bilag 6, s. 21)

Som det fremgår af ovenstående uddrag, oplevede Sebastian, hvorledes NPCerne i spillet *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo EPD, 2020) afholdt et surprise party på hans fødselsdag. Oplevelsen brød dermed med hans forventninger, idet de forskellige NPCs pludselig foretog en handling, han ikke havde forventet, og som afveg fra deres normale adfærdsmønster. Dette forventningsbrud gjorde dermed oplevelsen særlig meningsfuld for Sebastian.

### Meningsfulde oplevelser og emotioner

Som Jantzen et al. (2011) fremstiller, kan forskellige fysiologiske reaktioner på oplevelser afføde forskellige emotioner. Hertil fandt vi det interessant at undersøge, om nogle emotioner i højere grad forbindes med meningsfulde spiloplevelser end andre, og om NPCs kan bidrage til faciliteringen af disse emotioner.

Som nævnt i forrige afsnit, oplevede Sebastian at føle sig rørt, idet NPCerne i *Animal Crossing: New Horizons* skabte et forventningsbrud, hvor de overraskede ham på hans fødselsdag. I henhold til flere studier, kan momenter hvor spillere føler sig rørt sættes i relation til meningsfulde spiloplevelser (Oliver & Bartsch, 2010; Oliver, Bowman, Woolley, Rogers, Sherrick & Chung, 2015). Her nævnes det eksempelvis:

> [...] many gamers may be interested in experiencing the same sort of feelings of insight and introspection while playing a video game as they have when consuming other forms of similarly valenced entertainment media such as books or Hollywood tearjerkers. (Oliver et al., 2015, s. 12)

I henhold til ovenstående citat beskrives det, hvorledes spillere ofte udviser interesse for at opleve emotioner forbundet med indsigt og selvrefleksion, ligesom det ofte er tilfældet med rørende bøger og film. Hertil undrede vi os over, hvor denne interesse stammer fra, og hvad der kan siges at være motivationen bag spilleres ønske om at opleve denne form for indsigt samt, hvad der forbindes dermed i henhold til videospil.

Oliver et al. (2015) definerer, hvorledes de i forbindelse med deres undersøgelse af *sjove (Fun)* og *meningsfulde (Meaningful*) spiloplevelser fandt frem til et behov for *satisfaction (tilfredsstillelse),* hvilket de tildelte navnet *insight (indsigt).* Denne faktor sætter Oliver et al. ydermere i relation til Ryan og Decis (2000) intrinsiske psykologiske behov for autonomy, competence og relatedness, hvilket vi desuden kan sætte i relation til Ryan og Rigbys (2011) fremlæggelse af samme behov i spilkontekst. Her opstilles dog et skel mellem hvilke af de tre intrinsiske behov der relaterer mere til såkaldte *enjoyable* spiloplevelser, og hvilket der relaterer mere til de meningsfulde: "In our study, increased feelings of autonomy and particularly competence were associated with enjoyment, whereas increased feelings of relatedness and particularly insight were strongly associated with appreciation." (Oliver et al., 2015, s. 11). Som det fremgår af citatet, sættes særligt det intrinsiske behov for relatedness i relation til meningsfulde spiloplevelser, hvilke de definerer som oplevelser forbundet med *appreciation (værdsættelse)*: "[...] evaluations of experiences of meaningfulness may be best characterized as appreciation" (Oliver et al., 2017, s. 64). Meningsfulde spiloplevelser defineres på baggrund af Oliver et al. (2015) som oplevelser, der muliggør refleksion over vigtige 'lektioner', herunder eksempelvis skønheden ved medfølelse eller den menneskelige ånds

modstandskraft. Dette ses eksempelvis i et playthrough af spillet *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), hvor YouTuberen, *Darkness*, oplever en sådan medfølelse med spillets NPCs, at han begynder at græde.

Billede 1: Darkness græder over Henrys pludselige død (Darkness, 2016, 55:29)

Dette finder sted, når Henry skyder sig selv efter at have mistet sin bror i spillet, hvilket vi vurderede var en meningsfuld oplevelse for Darkness.

Ordet indsigt benyttes i denne sammenhæng til at repræsentere de følelser, som er forbundet med introspektive overvejelser, samt oplevelsen af at opnå større forståelse for væsentlige værdier, grundlæggende overbevisninger og vigtige livslektioner (Oliver et al., 2015). Samspillet mellem relatedness og meningsfulde oplevelser beskrives desuden direkte i forbindelse med sociale relationer i videospil:

> Most notably, our findings support the notion that rich interactive experiences of game characters can, at least in those instances cited by our responses, increase meaningful outcomes. [...] This suggests that the fulfillment of relatedness needs is indeed important to meaningful experiences, reflecting previous research on the importance of social bonds in games. (Oliver et al., 2016, s. 74)

Som det fremgår af ovenstående citat, satte Oliver et al. (2016) både relatedness og meningsfulde oplevelser i direkte relation til videospil, og yderligere i relation til de sociale bånd som spillere kan etablere med NPC i videospil. Dette fremviser dermed, at NPCs har grobund for at facilitere disse meningsfulde oplevelser gennem skabelsen af sociale bånd med spillere, hvilket vi ligeledes udledte på baggrund af Ryan og Rigbys (2010) redegørelse af relatedness i spilkontekster (jf. Tilfredsstillelse i spil).

Hertil fandt vi det interessant yderligere at undersøge, hvilke konkrete emotioner, der kunne forbindes med disse sociale relationer. Oliver og Bartsch (2010) påpeger, at enjoyable spiloplevelser i højere grad associeres med generelt positive emotioner, altså emotioner forbundet med spænding og opstemthed, hvorimod meningsfulde oplevelser associeres med emotioner af mere seriøs karakter. Dette kan sættes i relation til såkaldte *reaktive processer* og *refleksive processer*. De reaktive processer karakteriseres ved umiddelbar reaktion forbundet med nydelse og opstemthed, hvorimod de refleksive processer karakteriseres ved en langsommere og mere overvejende og fortolkende proces forbundet med affektive emotioner (Cupchik, 1994; Oliver & Bartsch, 2010). Sættes dette i relation til Jantzen et al.'s (2011) oplevelsesbegreb, betyder det, at oplevelser af enjoyable karakter opstår allerede på det emotionelle niveau af oplevelsesbegrebet, hvor fysiologiske reaktioner afføder emotioner; hertil forbundet med eksempelvis nydelse eller spænding. Oplevelser af meningsfuld karakter argumenterer vi for opstår på det refleksive niveau, idet vi tidligere har beskrevet, hvorledes sådanne oplevelser berører vigtige livslektioner, som derved kan udbrede individets erkendelsesgrundlag.

I henhold til faciliteringen af disse meningsfulde spiloplevelser, nævner Oliver et al. (2015), at spil med stærke narrativer, herunder eksempelvis spillet *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), oftest blev sat i relation med dybere følelser og refleksioner, og dermed blev karakteriseret som meningsfulde oplevelser. De påpeger desuden, at spil såsom *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) er begyndt at fokusere mere på etableringen af karakterer med emotionelle engagerende storylines end førhen. Dermed mener de, at der ses en tendens inden for spiludvikling, hvor de førhen mere spændingsfyldte og dermed enjoyable spil begynder at anvende aspekter inden for narrativitet for at skabe en både enjoyable, men også meningsfuld oplevelse for spilleren (Oliver et al., 2015).

## Underholdningsbegrebet

Selvom spil drevet af et stærkt narrativ oftest sættes i relation til de meningsfulde oplevelser og dybere emotioner samt refleksioner, kan spil dog både være meningsfulde og samtidig underholdende: "Not only do meaningful games appear to be as enjoyable as fun games, they also appear to provide users with feelings of added insight." (Oliver et al., 2015, s. 14). Dermed skal et spil ikke nødvendigvis fokusere på den ene kvalitet frem for den anden, men det er muligt at skabe underholdende spiloplevelser, som samtidig kan facilitere meningsfulde øjeblikke for spilleren (Oliver et al., 2015). For at kunne differentiere yderligere mellem hvilke spilelementer, der bidrager til underholdende eller enjoyable oplevelser, og hvilke der i højere grad faciliterer de meningsfulde oplevelser, fandt vi det væsentligt at definere, hvad underholdning er.

Zillmann og Bryant (1994) definerede underholdning som følgende: "[...] any activity designed to delight and, to a smaller degree, enlighten through the exhibition of the fortunes or misfortunes of others, but also through the display of special skills by others and/or self" (Zillmann & Bryant, 1994, s. 438). Underholdning blev dermed beskrevet som aktiviteter eller oplevelser, som grundlæggende er designet til at være enjoyable, men også i mindre grad oplyse seeren/brugeren gennem andres lykke eller ulykke. Til trods for at denne definition blev fremlagt i 1994, argumenterer vi for, at den indrammer nogle af pointerne fra forrige afsnit i henhold til spiloplevelser. Definitionen fremviser både hvorledes underholdning relaterer til de mere enjoyable oplevelser, hvor emotioner opstår som umiddelbare reaktioner på den foreliggende stimuli. Dertil nævnes det også, hvorledes underholdning kan have til formål at oplyse eller skabe indsigt, hvilket vi vurderer, som nævnt i forrige afsnit, bidrager til de mere meningsfulde oplevelser.

Jantzen et al. (2011) fremlægger desuden, hvorledes underholdning ikke nødvendigvis er ensbetydende med, at en oplevelse er morsom. I stedet definerer de, hvorledes underholdning er et spørgsmål om, hvorvidt en oplevelse muliggør såkaldt *mood management* (Jantzen et al., 2011). Mood-management omhandler, hvorledes mennesker har tendens til at tilvælge stimulerende miljøer baseret på deres potentiale for at mindske varigheden af dårligt humør og i stedet øge muligheden og varigheden af godt humør (Zillmann, 2000). I henhold til medier forekommer mood management eksempelvis, hvis en person vælger at se en komedie enten for at mindske dårligt humør eller for at forstærke godt humør (Zillmann, 1988).

I 2001 fremlagde Vorderer, at underholdning, set ud fra mood management eller hans beskrivelse af *gratification (compliance of needs)*, giver indblik i publikums forventninger, håb og ønsker, men han fremlagde derudover to andre perspektiver på underholdning, herunder *compensation* og *self-reflection* (Vorderer, 2001). Vorderer beskriver, hvorledes underholdning som compensation dækker over begrebet *escapism*, og dermed menneskets anvendelse af underholdning som middel til at flygte fra hverdagen og det virkelige liv. I henhold til self-reflection nævnes det, at denne del af underholdning ikke er særlig undersøgt i litteraturen, men at det grundlæggende omhandler potentialet for at arbejde på ens egen identitet gennem medieforbrug (Vorderer, 2001). Dette argumenterer vi for kan sættes i relation til oplevelsesbegrebet og det potentiale, der forbindes med at anvende oplevelser til selvrefleksion og udvidelse af ens erkendelsesgrundlag.

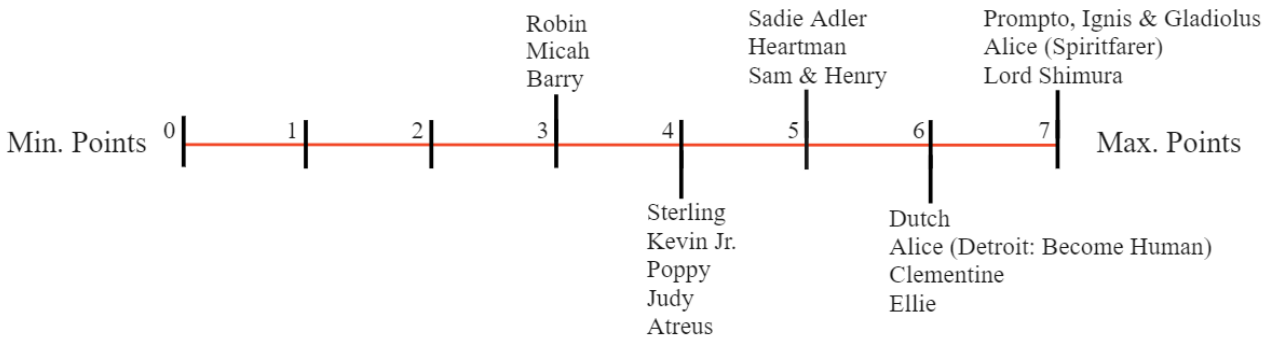
Ligesom Jantzen et al.'s oplevelsesbegreb, er Vorderers underholdningsbegreb niveauinddelt idet han fremlægger, hvorledes de tre perspektiver på underholdning kan opsættes som et kontinuum. Han påpeger, hvorledes self-reflection netop fordrer, at individet forinden har oplevet compliance of needs, som dernæst først finder sted, såfremt individet har oplevet compensation (Vorderer, 2001). Umiddelbart tyder dette på, at underholdning godt kan finde sted, uden nødvendigvis at opnå en meningsfuld karakter; individer kan opsøge underholdning for at flygte fra hverdagen, eller for at opnå et bestemt humør i forbindelse med mood management. Det er dog ikke ensbetydende med, at de opnår det sidste stadie, som vedrører self-reflection; ligesom Jantzens oplevelsesbegreb. På baggrund af denne forståelse af underholdningsbegrebet vurderer vi, at underholdende oplevelser kan finde sted uden at opnå meningsfuld karakter, men at meningsfulde oplevelser ikke kan adskilles fra de underholdende oplevelser, idet de ligger sidst på kontinuumet, og dermed udspringer af underholdning.

# Hvordan kan NPCs bidrage til at skabe meningsfulde spiloplevelser?

I følgende analyseafsnit sættes teorierne fra dette kapitel i forbindelse med NPCerne fra vores autoetnografier, for at kunne besvare det første underspørgsmål, og derigennem påbegynde grundlaget for at besvare den overordnede problemformulering. Derfor fremlægger følgende afsnit, hvorvidt vores mindeværdige NPC-interaktioner har medvirket til at opfylde de grundlæggende behov for competence, autonomy og relatedness, samt hvorvidt vi kan kategorisere nogle af vores

NPC-interaktioner som oplevelser af meningsfuld karakter. For at skabe overblik over de NPCs vi inddrog i vores autoetnografier, opstillede vi desuden bilag 7. I dette bilag fremgår et billede af hver NPC samt hvilket spil, de er fra, og dertil en kort beskrivelse af spillets og den pågældende NPCs rolle deri. Dermed er bilaget tiltænkt som en hjælp til læseren for at bevare overblikket over de NPCs, som inddrages gennem specialerapporten.

For at visualisere denne vurdering opstillede vi et kontinuum over de NPCs, vi har inddraget i vores autoetnografier. Dette kontinuum blev opstillet baseret på et pointsystem, hvortil det var muligt for os at fremvise, hvilke NPCs der både bidrog til at opfylde nogle af de grundlæggende behov for motivation, samt faciliterede oplevelser af højere niveau i henhold til Jantzens niveauinddelte oplevelsesbegreb. Derfor tildelte vi hver NPC 1 point for hver af de tre grundlæggende behov, som de understøttede samt bidrog til at opfylde, og ligeledes tildelte vi dem 1 point for hvert oplevelsesniveau, vi vurderede, at de bidrog til. Idet der er tre grundlæggende behov samt fire oplevelsesniveauer, kunne de forskellige NPCs dermed maksimalt opnå 7 point. Dette pointsystem opstilles i følgende kontinuum:




Figur 4: Kontinuum bestående af pointgivning ud fra mængden af teorier, hver NPC besidder. Egen tilblivelse.

Som det fremgår, har de lavest rangerede NPCs fået tildelt 3 point, og de NPCs, vi har rangeret højest, har fået tildelt 7 point, hvilket er det maksimale antal point. For at skabe dybere indsigt i hvorledes vi har analyseret og vurderet mængden af point, som vi har tildelt de forskellige NPCs, fremlægger vi herunder vores individuelle oplevelser med NPCerne Micah, Sam og Henry og Prompto, Ignis og Gladiolus, idet de er eksempler på NPCs som scorede henholdsvis lavest, i midten og højest på vores kontinuum.

## Micah fra Red Dead Redemption 2

Billede 2: Fremvisning af Micah fra *Red Dead Redemption 2* (n.d., 2022c)

En af de lavest scorende NPCs, Micah, uddyber vi hertil i forhold til de forskellige teorier, for at eksemplificere, hvorfor vi kun har tildelt ham de 3 point. Mængden af point, som vi har tildelt Micah, er baseret på Theas beretninger og oplevelser med denne NPC i spillet *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018). Thea forklarer i sin autoetnografi, hvorledes hun oplevede, at Micah altid var på tværs, og udviste mangel på respekt for Theas player character, Arthur, i spillet. Idet Micah altid foretog uhensigtsmæssige valg og bragte deres bande i fare, bidrog han til, at Thea måtte overkomme flere udfordringer, hvilket dermed kan siges at bidrage til Theas følelse af competence; dette var dog på bekostning af Theas overordnede indtryk af Micah: "Til sidst i spillet finder man ud af, at Micah hele tiden har forrådt ens bande, Van der Linde, og at han har fodret en anden bande med informationer, som har resulteret i flere farlige sammenstød mellem banderne." (Bilag 6, s. 6). Idet Micah gang på gang forrådte banden, stødte Thea dermed på flere og flere problemer, som bidrog til at opfylde hendes behov for competence, idet hun måtte redde hendes bande ud af flere udfordrende situationer. Af denne grund tildelte vi Micah 1 point for at understøtte Theas følelse af competence. Da Micah altid var på tværs lige fra starten af spillet, oplevede Thea ikke, at hendes oplevelser med Micah dækkede nogle af de andre behov, eksempelvis relatedness, da hun ikke kunne relatere til hans væremåde, eller på nogen måde opnå en positiv relation til denne NPC: "Dette forøgede blot mit had

til denne NPC, og han er en af de NPCs, jeg har haft de stærkeste negative følelser for." (Bilag 6, s. 6). Som det fremgår af dette citat, er Micah en af de NPCs, som fremstår mindeværdige for Thea, men udelukkende på grund af hans forræderiske adfærd, og dermed ikke på baggrund af eksempelvis hans bidrag til opfyldelsen af behovet for relatedness. Micah bidrog desuden ikke til at øge Theas følelse af autonomy og dermed følelsen af, at hun havde et frit valg, men tværtimod begrænsede han den. Da Micah som tidligere nævnt ofte bragte Theas bande i fare, var Thea nødsaget til at redde banden ud af disse komplikationer, hvortil Micah hverken fik tildelt et point for relatedness eller autonomy.

I forbindelse med Theas negative oplevelser med NPCen Micah, vurderede vi ligeledes, at han ikke formåede at bidrage til en meningsfuld spiloplevelse. Dette er på baggrund af, at Micah grundlæggende bidrog til negative emotioner hos Thea, og hverken oplevelser af vanebrydende eller reflekterende karakter. Fra det øjeblik Thea mødte ham i spillet, skabte han komplikationer, og det overraskede hende derfor ikke, at han havde forrådt hende og hendes bande gennem hele spillet:

> Hans forræderi kom dog ikke engang bag på mig; han havde udvist et had til mig fra spillets start, og hans nådes- og hensynsløse væremåde havde altid givet mig anledning til at forvente, at han en dag ville være katalysator for noget rigtig slemt. (Bilag 6, s. 6).

Som det fremgår i citatet, var det ikke vanebrydende eller overraskende, at Micah bidrog til bandens undergang, og Theas irritation over Micah, eller tilnærmelsesvis had til ham, blev dermed aldrig udfordret men voksede kun, som spillet skred frem: "Grunden til, at Micah vækkede stærke følelser af irritation og frustration var, at han, i min optik, besad alle de karaktertræk, jeg personligt finder negative. Han var hævngerrig og egoistisk [...]" (Bilag 6, s. 6). Thea oplevede herigennem stærke følelser af irritation og frustration over Micahs væremåde, idet han besad personlighedstræk, som Thea ikke kunne forene sig med. Hendes oplevelser med ham forblev dermed på et emotionelt niveau, hvoraf de emotioner hun oplevede, udelukkende var negative, hvilket vi argumenterer for kategoriseres som en underholdende oplevelse. Dermed tildeles Micah 2 point, idet hans faciliterede en oplevelse af både fysiologisk og emotionel karakter hos Thea, hvilket sammen med hans ene point fra competence bringer ham op på 3 point.

## Sam & Henry fra The Last of Us

Billede 3: Billeder af Henry og Sam fra *The Last of Us* (n.d., 2022f)

Vi vurderede dernæst, at Sam og Henry kunne tildeles 5 point ud fra de nævnte begreber. Idet Sam og Henry indgår i samme sekvenser med samme formål, valgte vi at inddrage dem som én enhed. Vores beretning om dette brødrepar stammer fra Sebastians oplevelser med dem i spillet *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Vi vurderede, at Henry og Sam først og fremmest ikke kunne tildeles point for autonomy og competence, idet Henry og Sam hverken påvirker spillerens valg i spillet, eller bidrager til en højere grad af sense of mastery i forhold til competence. Vi argumenterer desuden for, at Henry og Sam følger med spilleren i historien, hvor de er med til at føre narrativet videre, men uden at påvirke spillets gameplay i forhold til spillerens valg, og dermed også uden at påvirke spillerens følelse af autonomy.

Vi vurderede dog, at de bidrog til at opfylde Sebastians behov for relatedness i spillet, da brødrene tilkobler sig Ellie og Joel i løbet af spillets historie, hvortil der skabes en relation mellem disse NPCs. Ligeledes lærer man som spiller Sam og Henry at kende, og de fortæller og fremviser deres fælles historie både gennem deres handlinger og interaktioner med spillets verden. Dette bidrager ligeledes til opfyldelsen af behovet for relatedness, da man opbygger et stærkt bånd til Sam og Henry ved at kæmpe side om side med dem gennem en del af spillet. Sebastian spejlede sig ligeledes i Henry, da

han selv er storebror og oplever, hvordan Henry påtager sig rollen, som beskytter for sin lillebror Sam; ligesom Sebastian beskrev, at han følte, at han skulle beskytte Ellie. Vi fandt det ligeledes interessant, hvordan flere NPCs bidrog til at opfylde behovet for relatedness, og hvordan interaktionen mellem NPCs i *The Last of Us* ikke altid involverer spilleren direkte, men alligevel formår at give en følelse af kammeratskab og samhørighed:

> Det kom som et stort chok for mig, at Henry pludselig begår selvmord. Det er ikke noget, man som sådan ser i spil så eksplicit, som det vises i *The Last of Us*. Ydermere fik det mig til at tænke over, hvorfor han gjorde det. Det gik jo op for mig, at hans verden var ingenting uden sin bror og derfor ikke kunne leve uden ham. Samtidig kunne det også være, at han ikke kunne leve med den skyldfølelse han måske havde, over at skulle skyde sin egen bror for at redde Ellie. Da jeg også selv er storebror, fik det mig til at tænke over den umenneskelig byrde det må være, at skulle slå sin egen bror ihjel for at redde en anden. Det var bare virkelig virkelig trist. Utroligt sørgeligt. (Bilag 6, s. 20)

I dette citat fremgår det, hvordan Sebastian opnåede en oplevelse på et refleksivt niveau med Henry og Sam, da han reflekterede over Henrys drab og selvmord i forhold til sig selv og sin egen relation til sin lillebror. Ydermere sker der også en oplevelse på det vanebaseret niveau, da det kom som et chok, at Henry skød sig selv. Kombinationen af forventningsbrud i forhold til selvmordet og refleksionen over tabet af sin bror er med til at kategorisere dette som en meningsfuld oplevelse, hvortil vi vurderede, at Sam og Henry kunne tildeles yderligere 4 point for deres bidrag af denne oplevelse.

## Gladiolus, Promto og Ignis fra Final Fantasy XV

Billede 4: Fremvisning fra højre til venstre af Gladiolus, Ignis og Prompto fra *Final Fantasy XV* (n.d., 2022h)

Slutteligt opnår Prompto, Ignis og Gladiolus 7 point, hvorfor vi hertil fremviser dem som sidste eksempel. Til trods for, at disse er tre individuelle NPCs, har vi dog valgt at definere dem som én enhed, idet de alle tre er til stede på samme tid i spillet, og faciliterede lignende oplevelser for Nicolai. Dermed vurderede vi, at det ikke gav mening at adskille dem, hvortil vi i stedet har beskrevet dem som en samlet enhed. Som nævnt er vores beretning om disse NPCs baseret på Nicolais oplevelser med dem i spillet *Final Fantasy XV* (Square Enix Business Division 2, 2016). I spillet oplevede Nicolai, hvorledes hans behov for autonomy blev opfyldt, idet Prompto, Ignis og Gladiolus altid kæmpede ved hans side under hver kamp, ligegyldigt om han bestemte, hvad de skulle gøre eller ej. Dette gav ham en følelse og en oplevelse af frihed i forhold til, at han ikke skulle være opmærksom på dem i løbet af kampene. De havde hver deres måde at kæmpe på, og han kunne altid se, at de gjorde deres bedste i hver kamp. Nicolais behov for relatedness blev ligeledes dækket i form af, at han gennem spillet opnåede en relation til Prompto, Ignis og Gladiolus, der gjorde, at de blev tættere og tættere som historien udviklede sig, fordi de oplevede alt sammen. Hertil argumenterer vi for, at der er tale om en følelse af companionship, der ligeledes bidrager til følelsen af relatedness. Ydermere fremstod de altid levende gennem den måde, de snakkede til hinanden og Nicolai på; det skete uanset om de bare løb rundt, kæmpede, fiskede eller foretog sig andre aktiviteter:

> De har utroligt meget menneskelighed, de gør selv ting, uden at jeg beder dem om det, men stod altid til rådighed lige meget hvad. Ligeledes snakkede de også altid i spillet, om det er små kommentarer omkring verdenen, hvis vi løber forbi et kæmpe monster siger de noget til det, eller hvis vi bare løber i ørkenen whiner de om hvor varmt og hårdt det hele er og om vi ikke snart skulle holde en pause. (Bilag 6, s. 15)

Den menneskelighed som de udviser i spillet, bidrog ligeledes til opnåelsen af relatedness hos Nicolai, idet adfærden gav ham en meningsfuld relation til dem, da de ytrede sig løbende i spillet, og ikke udelukkende når Nicolai interagerede dem. Dette kan yderligere sammenlignes med de mangler, vi tidligere beskrev i henhold til chatbotten Replika (jf. Oplevelser med Replika). Her beskrev vi, hvordan vi følte, at Replika manglede en kontekst at kunne agere ud fra, for at fremstå mere relaterbar og virkelig. Denne mangel på kontekst oplevede Nicolai dermed blev opfyldt i hans interaktioner med Prompto, Ignis og Gladiolus, idet de aktivt kommenterede på spilverdenen, som var det et virkeligt miljø.

I forhold til behovet for competence vurderede vi, at Prompto, Ignis og Gladiolus bidrog til dette i form af, at de altid gav hinanden og Nicolai komplimenter under og efter hver kamp og aktivitet, hvilket gav Nicolai en følelse af, at han gjorde det godt i samarbejde med dem. Ligeledes blev behovet for competence dækket gennem historien, idet både Noctis, player characteren Nicolai spillede, Nicolai selv og Prompto, Ignis og Gladiolus sammen voksede i form af, at de lærte verdenen og hinandens evner at kende. De komplimenter som Nicolai modtog, bidrog ligeledes til opfyldelse af behovet for relatedness, da det understøttede Nicolais evne til at relatere til disse NPCs på en venskabelig måde. Idet vi vurderede, at Prompto, Ignis og Gladiolus understøttede Nicolais følelse af både relatedness, competence og autonomy, fik de tildelt 3 point.

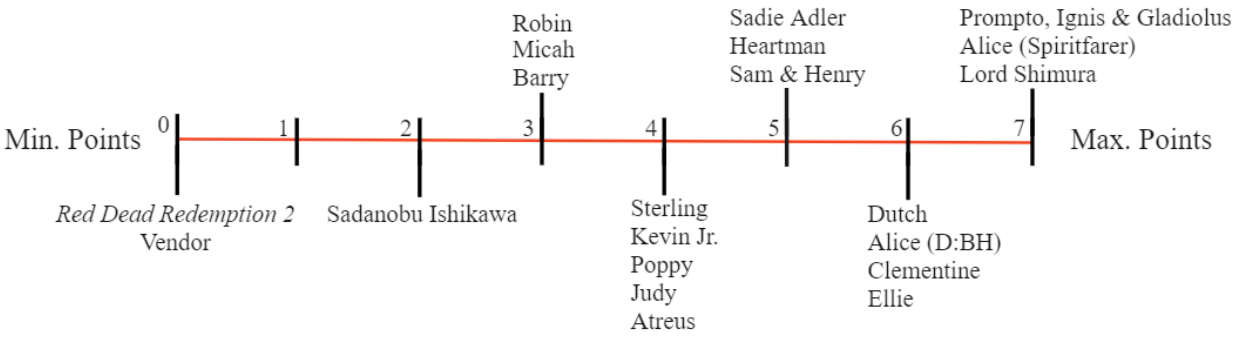
Ydermere kan Nicolais forhold til disse tre NPCs siges at have bidraget til at udvide hans erkendelses- og identitetsgrundlag, idet han efter spillets slutning havde oplevet, hvordan det vil føles at miste sine bedste venner, der giver deres liv for en:

> Det var så trist og måden de giver deres liv for en var bare sådan en smuk slutning på det venskab og bånd man har skabt med dem gennem spillet. Slutteligt efter at have dræbt skurken skal Noctis give sit eget liv for at stoppe dæmonerne og spillet slutter kort efter han er blevet

> dræbt. [...] Jeg sad bare med et smil på læberne og tåre i øjnene, jeg følte mig så tom da man sad i hovedmenuen igen og det hele var slut; det var som, at jeg havde mistet tre af mine venner og jeg vidste ikke hvad jeg skulle gøre med mig selv (Bilag 6. s. 17)

Hertil havde Nicolai fået en oplevelse, der overraskede og drog ham ind i et forhold og en historie, han fuldt ud indlevede sig i, idet han fik et indblik i, hvordan det vil være at miste sine venner. Idet disse tre NPCs faciliterede en refleksiv oplevelse for Nicolai, har vi dermed tildelt dem yderligere 4 point, hvortil de samlet set har opnået det maksimale antal point af 7.

Ud fra vores første opstillede kontinuum i figur 4, fremvises det tydeligt at vores NPCs alle scorer 3 point eller over, hvorfor vi dermed vil fremstille yderligere NPCs, der vil score under 3 for at tydeliggøre, hvad disse NPCs gør og ikke gør for at skabe en meningsfuld oplevelse. I forbindelse hermed har vi valgt at inddrage NPCs fra nogle af de spil, vi allerede har inddraget i vores autoetnografier. Således fandt vi det interessant at undersøge, hvordan disse NPCs, som scorer lavere på vores kontinuum, står i kontrast til de NPCs fra samme spil, som scorer højere på kontinuumet. Hertil inddrog og analyserede vi Sadanobu Ishikawa fra *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) og en vendor fra *Red Dead Redemption 2*.




Figur 5: Kontinuum bestående af pointgivning ud fra mængden af teorier hver NPC besidder udvidet. Egen tilblivelse.

## Sadanobu Ishikawa fra Ghost of Tsushima

Som det fremgår af ovenstående kontinuum, tildelte vi Sadanobu Ishikawa 2 point. Dette skyldtes, at han ikke opfyldte behovene for hverken competence, autonomy eller relatedness.

Billede 5: NPCen Sadanobu Ishikawa fra *Ghost of Tsushima* (n.d., 2020a)

Dette er henholdsvis på baggrund af Nicolais oplevelse med NPCen, idet hans missioner var langtrukne og ensformige, hans dialoger var kedelige og hans udvikling var begrænset. Hertil opnår Sadanobu Ishikawa det emotionelle niveau, eftersom han skabte en irritation og frustration hos Nicolai, som var det eneste han kunne huske om NPCen. Vi vurderer hertil, at NPCen ikke er mindeværdig, eftersom en søgning for NPCen var nødvendig for at kunne huske den; ligeledes ses dette i et opslag på nettet, hvortil samme problem finder sted: "Also none of the supporting characters had a major impact in the game at all. Sensei Ishikawa was a 9 quest drag out that kept repeating the same shit again and again how he should have killed his student" (QQ_Liu_Xin_Rui, 2020). Denne validering af problemet, som Nicolai ligeledes oplevede, fremviser at NPCen bidrog til et irritationsmoment frem for noget andet.

## Vendor fra Red Dead Redemption 2

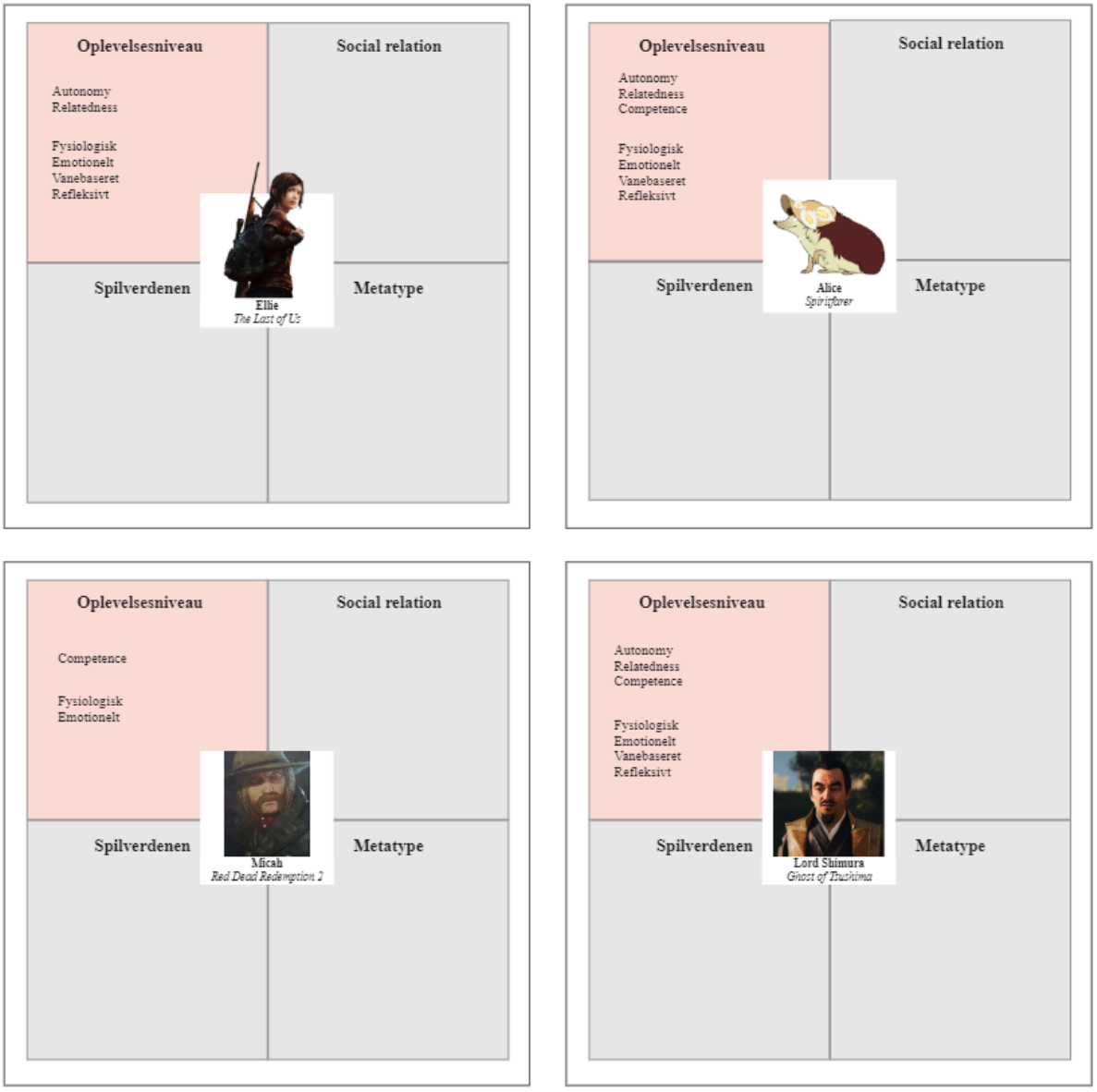
I henhold til vendoren fra *Red Dead Redemption 2* kan Thea berette om, at denne NPC ikke gjorde indtryk på hende i henhold til at skabe en meningsfuld oplevelse eller dække nogle af de tre psykologiske behov. Herunder fremgår et eksempel på denne NPC:

Billede 6: NPC fra *Red Dead Redemption 2* (Ketchua, 2019)

Thea kan erindre, at der i spillet er forskellige vendors eller butiksejere, hvor man kan købe og sælge eksempelvis våben, mad og ammunition, som desuden adskiller sig fra hinanden ved at have hver deres udseende. Til trods for at disse vendors er forskellige og dermed muligvis også interagerer med spilleren på forskellige måder, kan Thea ikke huske nogle konkrete interaktioner med disse, hvortil de ikke fremstår mindeværdige for hende. Vi vurderer dertil, at disse NPCs ikke medvirkede til at give Thea en oplevelse, der kan kategoriseres i henhold til at være fysiologisk, emotionel, vanebrydende eller refleksiv. Dette vurderer vi idet Thea beretter, hvorledes det mere var hendes evne til at købe eksempelvis gode våben, der fremprovokerede en form for emotionel reaktion, og dermed ikke selve interaktionen med disse NPCs. Derfor tildeler vi disse NPCs 0 point for deres bidrag til Theas oplevelse med dem. Derudover argumenterer vi for, at de ligeledes tildeles 0 point i henhold til at bidrage til de psykologiske behov.

For at fremvise hvilke oplevelsesniveauer samt psykologiske behov vi vurderede, at de forskellige NPCs fra autoetnografierne opfyldte, opstillede vi nogle såkaldte NPC-profiler. Disse NPC-profiler opdaterede vi efter hvert analyseafsnit, med de teorier vi har beskrevet i det tilhørende kapitel. Disse profiler er lavet for at give et indblik i de NPCs, der ikke er inddraget i analyseafsnittene. Disse kan

tilgås i bilag 8, hvor profilerne er opstillet som link til miro.com boards. Herunder fremgår et uddrag af første iteration af NPC-profilerne:




Billede 7: Uddrag fra NPC-profil 8.1 (Bilag 8)

# Delkonklusion: Spil som oplevelser

Gennem analysen af hvordan NPCs formår at facilitere forskellige oplevelser for spillere, har vi tilegnet os viden om den fremhævede del af problemformuleringen, hvilket vi opsummerer i denne delkonklusion:

***Hvordan kan man forstå*** *og klassificere NPCs og deres kontekst med henblik på potentialet for fremtidigt design af* ***meningsfulde*** *og sociale* ***oplevelser med NPCs i singleplayerspil?***

Som det fremgår af ovenstående analyse, har vi mindeværdige oplevelser med NPCs, som både scorer lavere og højere på vores opstillet kontinuum. Det er dog ikke alle NPCs, vi vurderede, har bidraget til at give os direkte mindeværdige oplevelser, som vi eksempelvis nævner i forbindelse med vores analyse af Theas oplevelser med NPCen Micah. I stedet vurderer vi, at de meningsfulde oplevelser med NPCs opstår, når de formår at give os indsigt i en form for relation, som vi ikke kan opleve i vores hverdag, eller sætter nogle af vores eksisterende relationer i et nyt perspektiv. Dette fremgår eksempelvis af vores analyse af Sebastians oplevelse med Henry og Sam, og hvorledes de bidrog til at udvide hans erkendelsesgrundlag ved at fremvise, hvor hårdt tabet af ens bror kan være i en postapokalyptisk verden. Ligeledes analyserede vi, at Nicolai havde en meningsfuld oplevelse med Prompto, Ignis og Gladiolus, idet de muliggjorde en indsigt i, hvordan det er at ofre sig selv og sit venskab for at redde verden. Både Sebastian og Nicolai fik dermed indsigt i nogle dybere emotioner og oplevelser gennem deres interaktioner med disse NPCs, som de ikke kan opnå gennem den virkelige verden. Dette argumenterer vi dermed for, skaber den meningsfulde oplevelse mellem en spiller og en NPC. Ligeledes vurderer vi, at vores oplevelser med Replika står i kontrast hertil. I modsætning til Replika formåede disse NPCs at give os indsigt i deres individuelle historier og relationer i den verden, de befinder sig i. Dette var ikke muligt med Replika, idet chatbotten ikke havde noget at basere lignende interaktioner på, hvortil dette vidner om, at NPCs og deres relation til spilverdenen har en positiv effekt på det bånd, spillere kan danne til dem.

Det er hertil interessant og bemærkelsesværdigt, hvorledes vi ikke har berettet om nogle mindeværdige oplevelser i vores autoetnografier, der scorer under 3 point på vores kontinuum. Alle de NPC-interaktioner vi har kategoriseret som mindeværdige i vores autoetnografier, har dermed som minimum bidraget til at understøtte ét af de tre grundlæggende psykologiske behov, samt har ligeledes

som minimum bidraget til en oplevelse på et emotionelt niveau. På baggrund heraf finder vi det interessant at undersøge i det videre arbejde med specialerapporten, hvorvidt de NPCs vi har haft mindeværdige oplevelser med, ligeledes kommer til at score højere i henhold til de efterfølgende afsnit og teorier; og om der muligvis er en forbindelse mellem, at nogle NPCs fremstår mere mindeværdige end andre, samt deres evne til at facilitere meningsfulde og sociale oplevelser. For at kunne sammenligne de mindeværdige NPCs og vores oplevelser med dem i de følgende afsnit, har vi dog også inddraget og redegjort for to NPCs, som modsat scorer lavere på vores kontinuum. Således kunne vi fremvise, hvordan nogle NPCs ikke understøtter hverken en oplevelse af højere niveau eller nogle af de tre psykologiske behov, men i stedet har andre funktioner eller formål i spil; såsom en vendor fra *Red Dead Redemption 2*.

Ydermere finder vi det interessant at pointere, hvorledes to af de eksempler vi har inddraget, består af flere NPCs, som vi har samlet til én enhed; herunder Sam og Henry samt Prompto, Ignis og Gladiolus. Som nævnt har vi valgt ikke at opdele disse NPCs, idet de grundlæggende bidrager til at facilitere og understøtte de samme grundlæggende behov samt oplevelsesniveauer. Som Sebastian nævnte i forbindelse med Henry og Sam fremgår det dog, at den interne relation, som Sebastian oplevede mellem brødreparret, havde betydning for hans opnåelse af en meningsfuld spiloplevelse. Hertil finder vi det interessant i henhold til næste kapitel ikke blot at kategorisere og vurdere, hvilke sociale relationer vi selv har haft til de forskellige NPCs, men også om deres interne relationer med hinanden og andre NPCs har dannet grobund for vores oplevelse af dem som mindeværdige.

# 5

# SOCIALE RELATIONER

# 5. Sociale relationer

For at rammesætte hvad en social relation er, og hvordan de opstår, redegør vi i følgende afsnit for hvilke menneskelige sociale relationer, der eksempelvis kan opstilles og skelnes mellem. Dette bidrager dermed til forståelsen for, hvordan NPCs muligvis kan opbygge meningsfulde sociale relationer med spillere i singleplayerspil, og bidrager ligeledes til at uddybe grundantagelsen fra SDT om, hvorfor vi som mennesker er grundlæggende sociale (jf. Self-Determination Theory). Idet vi har en antagelse om, at særligt relatedness kan sættes i forbindelse med NPC-interaktioner, fremlægger vi desuden, hvorledes relatedness kan sættes i forbindelse med sociale relationer generelt, samt de forskellige typer af relationer.

## Hvad er en social relation, og hvordan opstår den?

Den sociale relation kan først og fremmest anskues som et uundgåeligt resultat af menneskets eksistens og fælles færden på jorden. Mennesker tilbringer størstedelen af deres liv i tæt befolkede områder, og er på et generelt plan afhængige af hinanden for at skaffe de ressourcer, der skal sikre deres overlevelse (Erber & Erber, 2018). Som vi i forrige kapitel nævnte, er det muligt for NPCs at skabe meningsfulde oplevelser gennem det sociale bånd der skabes til spilleren, hvorfor vi i dette kapitel undersøgte nærmere, hvordan dette sociale aspekt opstår samt påvirker spilleren (jf. Meningsfulde oplevelser). I henhold til denne objektive fremstilling af sociale relationer opstillede George Caspar Homans (1961) fire principper i henhold til, hvordan sociale interaktioner og relationer opstår.

Det første af Homans' (1961) principper omhandler, hvorledes mennesker af lignende status har større sandsynlighed for at interagere med hinanden; eksempelvis at studerende oftere interagerer med andre studerende frem for deres professorer. Dette specificeres yderligere i andet princip, som forklarer hvorledes mennesker af lignende status kan indskrænkes til mennesker med lignende interesser; såsom studerende, der læser samme uddannelse eller deler samme fritidsinteresser (Homans, 1961). Det tredje princip fremsiger, at jo mere mennesker interagerer med hinanden, desto mere vil de kunne lide hinanden. Afslutningsvis beskriver det sidste princip, at jo mere individer interagerer med hinanden, og på baggrund deraf begynder at danne et bånd, desto større er incitamentet dernæst for venskab (Homans, 1961).

Hvis vi dog skal betragte sociale relationer og venskab som noget mere komplekst end blot resultatet af fælles afhængighed, status, interesser og hyppigheden af interaktioner, kan en psykologisk og behovsdrevet tilgang inddrages. Georg Simmel (1949) fremlagde, hvorledes begrebet *sociability* referer til menneskets evne og behov for at indgå i sociale relationer med selve den sociale interaktion som motivation. Selvom han beskriver, at alle menneskelige interaktioner og associationer forekommer på baggrund af en bagvedliggende interesse eller formål, beskriver han ligeledes, hvordan der altid vil være et spor af sociability og dermed social interaktion for selve interaktionens skyld (Simmel, 1949). Sociability er dermed menneskets motivation og lyst til at interagere med andre mennesker med selve formålet om at mærke den menneskelige kontakt samt udveksle tale og gestikker (Simmel, 1949). Dette kan sættes i relation til behovet for relatedness, og hvorledes mennesker grundlæggende føler et behov for at være socialt forbundet med andre mennesker, samt fremstå meningsfulde for dem (jf. Self-Determination Theory). Ydermere argumenterer vi for, at dette underliggende sociale behov kan sættes i relation til intrinsisk motivation, hvor mennesket dermed motiveres af selve den sociale interaktion og ikke nødvendigvis af eksterne formål. SDT lægger desuden vægt på, hvorledes mennesket er et grundlæggende socialt væsen, og at individuel menneskelig udvikling karakteriseres ved proaktivt engagement, assimilering af information, adfærdsregulering og integrering i sociale grupper og relationer, hvilket relaterer til sociability (Ryan & Deci, 2000, 2017).

I 1969 undersøgte Robert Weiss hypotesen om, hvorvidt mennesket besidder en *Fund of Sociability.* Hans hypotese omhandlede, at mennesker besidder en grundlæggende social kapital, som kan bredes ud på enten få tætte relationer eller på flere overfladiske relationer. Han erfarede dog, hvordan nogle venskaber ikke var dækkende nok til at eliminere oplevelsen af ensomhed blandt individer, og at der derfor ikke var tale om denne grundlæggende sociale kapital, men nærmere et menneskeligt behov for at afdække flere forskellige former for sociale behov (Weiss, 1969). Heriblandt definerede han fem kategorier af behov: 1) *Intimacy* 2) *Social Integration* 3) *Opportunity for nurturant behavior* 4) *Reassurance of worth* og 5) *Assistance* (Weiss, 1969). Ifølge Weiss (1969) er disse forskellige former for relationer dækkende for menneskets behov, og skal således mindske menneskets oplevelse af ensomhed. Han påpeger dog, at det er vanskeligt at definere, hvorvidt én eller et par af disse relationer er vigtigere end andre, og at det må afhænge af det enkelte individ, hvor stort behovet er for at have alle fem kategorier af opfyldt (Weiss, 1969). På baggrund af Weiss' (1969) fremlægning kan det dermed være vanskeligt at definere præcis, hvad en social relation er, idet den tilsyneladende kan

udspringe af én eller flere af førnævnte behov. For at skabe større forståelse for disse behovsrelaterede kategoriseringer af relationer, inddrages og defineres de herunder.

### Intimacy

Ifølge Weiss (1969) karakteriseres intime forhold ved, at mennesker opnår en så emotionel integration, at de kan udtrykke deres følelser uden filter, og uden at føle sig selvbevidste eller bekymrede for, om modtageren vil dømme dem. Hertil nævner Weiss (1969) desuden, at fraværelsen af denne type relation oftest forbindes med forøgelsen af ensomhed hos individet. Intime relationer er baseret på tillid, forståelse og tilgængelighed, og involverer ikke nødvendigvis en kropslig intimitet, men bygger i stedet på en psykisk intimitet. Dette forhold kan dermed både opstå mellem partnere, men også mellem tætte venner, søskende eller forældre og børn. Behovet for intimitet defineres desuden af Drigotas og Rusbult (1992), som ligeledes påpeger, hvordan relationer af intim karakter bygger på at dele personlige tanker, følelser og hemmeligheder. I vores autoetnografier fremgår der flere eksempler på NPC-relationer, som bidrager til at opfylde behovet for intimacy. Her kan Theas beretninger om NPCen Heartman inddrages. I Theas autoetnografi beskriver hun, hvorledes hendes syn på Heartman ændrede sig, idet han betroede sig til Thea, og delte hans dybeste hemmelighed med hende. Thea beskriver yderligere, hvordan hun blev rørt over hans historie, og at han gennem dette intime øjeblik er blevet en af de NPCs, hun husker bedst (Bilag 6).

I henhold til SDT, argumenterer vi for, at denne relation kan sættes i forhold til behovet for relatedness. Individer oplever også relatedness, når de føler, at der er andre individer, som holder af dem og samtidig at de hører til og er meningsfulde for andre (Ryan & Deci, 2017). Dette behov for relatedness vurderer vi, kan sættes i relation til forhold baseret på intimitet, idet denne relation netop omhandler, hvorledes individet kan udtrykke sig åbent over for et andet individ. Derfor argumenterer vi for, at der er et samspil mellem denne grundlæggende menneskelige motivation, og denne kategori af relation.

### Social Integration

Relationer baseret på social integration omhandler, ifølge Weiss (1969), at individer oplever at dele bekymringer i forbindelse med enten en følelse af at være i 'samme båd', eller på grund af en orientering mod de samme mål. Et eksempel på denne relation inden for videospil kunne være forholdet mellem Ellie og Joel fra *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), da Ellie og Joel sammen

oplever dette postapokalyptiske samfund. Dette understreger, at de er i samme båd, og at spilleren derfor muligvis kan opleve social integration. Disse relationer giver anledning til deling og sparring om oplevelser, informationer og idéer samt udveksling af tjenester og assistance.

Vi argumenterer for, at denne relation ligeledes kan sættes i forbindelse med SDT, herunder specifikt behovet for autonomy, da dette behov omhandler at selvregulere sine egne oplevelser og handlinger samt at føle, at man handler ud fra fri vilje og selvbestemmelse. Dette skal dog ikke forstås som om, det udelukkende omhandler at være uafhængig af andre, men rettere at andre individers adfærd ligger på linje med ens egne interesser og værdier (Ryan & Deci, 2017). Dermed oplever vi en forbindelse mellem dette og relationer baseret på social integration, idet et af menneskets grundlæggende behov dermed kan beskrives som behovet for at kunne spejle sig i andre, og have noget tilfælles. Ydermere vurderer vi, at social integration kan sættes i relation til relatedness, idet mennesker besidder et behov for at føle sig forbundet til andre og at det ligeledes kan sættes i relation til Ryan og Rigbys (2011) definition af companionship (jf. Relatedness). Dette vurderer vi på baggrund af, at Ryan og Rigby beskriver companionship som orienteringen mod samme interesser og hobbyer, hvilket dermed kan sammenlignes med definition af social integration.

### Opportunity for nurturant behavior

Denne type relation opstår oftest, når et voksent individ påtager sig ansvaret for et barns velvære. Dette kan ses i Theas autoetnografi, hvor hun påtaler, hvordan hun følte sig som omsorgsperson og nærmest pådrog sig en moderlig rolle for Clementine i spillet *The Walking Dead: Season One* (Telltale Games, 2012). I henhold til SDT og individets behov for relatedness, argumenterer vi for, at denne relation giver individet mulighed for at yde omsorg for et andet individ, hvilket dermed kan skabe følelsen af relatedness hos begge individer.

### Reassurance of worth

Relationer baseret på reassurance of worth omhandler, hvorledes individer bekræftes i et sæt kompetencer af andre individer; et eksempel på denne form for relation kunne dertil være mellem to studerende eller kollegaer (Weiss, 1969). Et eksempel på reassurance of worth findes i Nicolais autoetnografi, når han interagerede med Prompto, Ignis og Gladiolus i *Final Fantasy XV* (Square Enix Business Division 2, 2016), da de gav ham komplimenter undervejs i spillet. Denne relation argumenterer vi for, kan sættes i relation til SDT og behovet for competence, da behovet for

competence omhandler menneskets behov for at være i kontrol og at beherske en kompetence. Det bidrager til følelsen af at føle sig kompetent, hvilket er vigtigt for individer, når de skal føle, at de er effektive i forskellige facetter af deres liv. Ligeledes er bestræbelsen efter competence en vigtig del af individers nysgerrighed (Ryan & Deci, 2017). I forbindelse med reassurance of worth er der tale om, at individet modtager bekræftelse fra et andet individ i henhold til, at vedkommende besidder et sæt kompetencer. Vi argumenterer dermed for, at denne relation altså bygger på en bekræftelse af individets competence, som Ryan og Deci (2000) netop fremlægger, er vigtig for mennesket at besidde. Hertil argumenterer vi også for, at dette kan understøtte behovet for relatedness, da bekræftelse af hinandens kompetencer kan bidrage til at føle sig forbundet med andre mennesker.

### Assistance

En relation baseret på assistance betyder, at individer tilbyder en form for service eller ressource for hinanden, hvilket oftest sættes i forbindelse med relationer inden for slægtskab; dog kan denne relation ligeledes forekomme inden for venskaber (Weiss, 1969). Grunden til at denne relation oftest forbindes med slægtskab, er da det hyppigst er inden for familierelationer, man kan forvente at assistance ikke er betinget af tid eller mængde; dermed ment, at familierelationer oftest står til rådighed på mere betingelsesløse vilkår. Under denne kategori kan der yderligere tales om relationer, som opstår på baggrund af et individs tilbud om støtte og vejledning. Weiss (1969) fremlagde dog, at denne relation som oftest forekom i forbindelse med relationer mellem individer og støttepersoner, herunder eksempelvis med ens psykolog. Vi vurderer, at behovet for assistance ligeledes kan sættes i relation til relatedness, da individer som betingelsesløst kan regne med hinanden, dermed også kan føle en stærk forbundethed.

Som det fremgår af gennemgangen af de fem typer sociale behov, vurderer vi, at alle behov kan sættes i relation til særligt relatedness, og dermed at opfyldelsen af et af de sociale behov styrker individers følelse af samhørighed.

# Hvordan er det muligt at danne sociale relationer til NPCs?

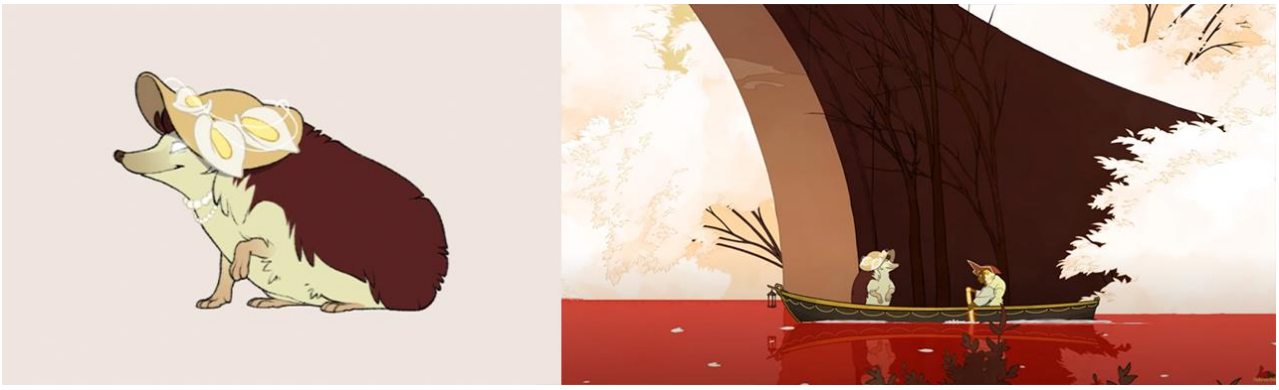
I følgende analyseafsnit sættes teorierne fra dette kapitel i forbindelse med NPCerne fra vores autoetnografier, for at kunne besvare det andet underspørgsmål, og derigennem udvide grundlaget for at besvare den overordnede problemformulering. For at skabe overblik over, hvorvidt vi vurderer, at NPC-interaktioner formår at afdække ovenstående psykologiske behov i henhold til sociale relationer, fremstillede vi nedenstående tabel (Tabel 5). I tabellen fremgår det, hvilke NPCs vi vurderede, dækkede hvilke sociale behov. Såfremt vi oplevede, at én NPC dækkede flere behov, har vi sat kryds ved de pågældende behov. Ligeledes undlod vi at sætte et kryds, såfremt vi vurderede, at den pågældende NPC ikke medvirkede til at understøtte nogle af de sociale behov, hvortil vi også inddrog og analyserede et eksempel herpå.

| Behovsrelaterede kategoriseringer af relationer | Intimacy | Social Integration | Opportunity for nurturant behavior | Reasurrance of worth | Assistance |
|---|---|---|---|---|---|
| **Alice (Detroit: Become Human)** | | | x | | |
| **Alice (Spiritfarer)** | x | | | | |
| **Atreus** | | x | | | x |
| **Barry** | | | | | |
| **Clementine** | x | | x | | |
| **Dutch** | | x | | x | x |
| **Ellie** | | x | x | | |
| **Heartman** | x | | | | |
| **Judy, Poppy & Robin** | | | | | |
| **Kevin Jr.** | | | | | |
| **Lord Shimura** | x | | | | |
| **Micah** | | | | | |
| **Prompto, Ignis & Gladiolus** | x | | | x | x |
| **Sadie Adler** | | x | | | |
| **Sam & Henry** | x | x | x | | |

Tabel 5: Tabel over Behovsrelaterede kategoriseringer af relationer. Egen tilblivelse.

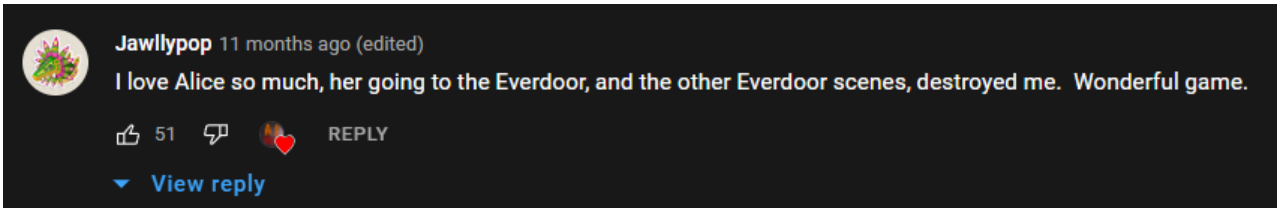
På baggrund af ovenstående tabel 5 inddrages herunder eksempler på vores interaktioner med NPCs for hver sociale og psykologiske behov for at fremvise, hvordan vi vurderede, at en NPC har understøttet det pågældende behov. Vi konkluderede desuden tidligere (jf. Delkonklusion: Spil som oplevelser), at det muligvis ikke blot var den relation, vi selv havde til NPCs, der havde betydning for vores oplevelser med dem, men også deres interne relation til hinanden, hvilket også bliver uddybet i følgende analyseafsnit. Først og fremmest redegør vi for, hvordan NPCen Alice bidrog til at dække Nicolais psykologiske og sociale behov for intimacy.

## Intimacy: Alice fra Spiritfarer



Billede 8: Alice fra *Spiritfarer* (n.d., 2022m; LadyShelab, 2020, 37:49)

Nicolais relation til Alice kan siges at dække hans behov for intimacy, idet hans emotionelle integration med hende og hendes situation og historie, blev så reel og intim. Han havde opnået en forståelse for og tillid til Alice, idet han hjalp hende gennem hendes rejse til at acceptere døden, hvilket sluttligt gav ham indsigt i, hvordan det ville være at miste sin egen mor til demens. Dette fremgår særligt gennem følgende citat: "Det var hele hendes søde mor-agtige væremåde overfor mig på båden, de oplevelser jeg havde med hende og hjalp hende med, der gjorde at jeg fik sådan en dyb og personlig forståelse for hendes situation." (Bilag 6, s. 14). I dette citat fremviser Nicolai, hvordan hans relation til Alice fremstod dyb og personlig for ham, hvilket han desuden ikke er den eneste spiller, der har oplevet:




Billede 9: Kommentar fra brugeren Jawllypop omkring Alice fra Spiritfarer (Jawllypop, 2021)

Som det fremgår af citatet fra brugeren Jawllypop, har andre spillere ligeledes oplevet, hvordan Alice og hendes historie påvirkede dem emotionelt, hvilket vi dermed sammenholder med emotionel integration og yderligere opfyldelsen af behovet for intimacy.

## Social Integration: Sadie Adler fra Red Dead Redemption 2

Billede 10: Sadie Adler fra *Red Dead Redemption 2* (n.d., 2022j)

I forbindelse med Theas interaktioner med NPCen Sadie Adler, oplevede hun, hvordan hun følte en social relation til denne NPC i form af social integration. I Theas autoetnografi beskriver hun:

> Hun var drevet af hævn, og et ønske om, at stå på egne ben; en underliggende lyst til at bevise hendes værd, og bidrage på lige fod med mændene i banden. [...] Generelt identificerer jeg mig med hendes ønske om at blive set som mere end hendes køn, og bidrage på lige fod med mændene omkring hende. (Bilag 6, s. 2).

Thea oplevede at kunne relatere til Sadie; ikke gennem hendes egen player character i spillet, Arthur, men i stedet på baggrund af hende selv og hendes egne oplevelser. Sadie fremviste en uafhængighed og styrke, som Thea fandt beundringsværdig, og i hendes interaktioner med Sadie følte hun en dyb

relation til hende, fordi Thea kunne spejle sig i hendes rejse. Thea oplevede derfor en relation baseret på en orientering mod samme mål, og hun følte, at Sadie var en NPC, som hun så op til og kunne relatere til, hvilket dermed understreger deres relation baseret på social integration.

## Opportunity for nurturant behavior: Alice fra Detroit: Become Human

Billede 11: Billeder af Alice fra *Detroit: Become Human* (n.d., 2022d)

Vi vurderer, at NPCen Alice fra *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) opfyldte det sociale behov for opportunity for nurturant behavior. Idet Alice var hjælpeløs, pådrog Thea sig ansvaret for at sikre hendes velbefindende:

> [...] i min rolle som Kara oplevede jeg, hvorledes hendes far ikke behandlede hende godt, drak for meget og aldrig var kommet sig over moderens død. Jeg oplevede, hvorledes Alice levede et trist og glædesløst liv med en voldelig far, hvilket gav mig lyst til at redde hende derfra, og give hende et bedre liv. (Bilag 6, s. 7)

Idet Thea oplevede, hvorledes Alice ikke fik den kærlighed eller omsorg, hun fortjente, pådrog hun sig ansvaret for at sikre hendes sikkerhed og tryghed. Alice opfyldte derfor det sociale behov for, at

Thea kunne udvise omsorgsgivende adfærd over for hende, hvilket deres relation dermed var bygget på. Thea er ikke den eneste der har haft denne oplevelse i henhold til NPCen Alice. I et forumindlæg beskriver brugeren El Marsh følgende:

> Honestly, I felt that Kara's story evoked the strongest emotions in me, I guess in part because I have a huge soft spot for kids irl and wanted to see this nurturing android and the traumatized little girl have a happy ending. (El Marsh, 2019).

Som det fremgår af denne brugers citat, oplevede vedkommende ligeledes et behov for at udvise omsorg for Alice i rollen som Kara, ligesom Thea beskrev det.

## Reassurance of Worth: Dutch fra Red Dead Redemption 2

Billede 12: Dutch fra *Red Dead Redemption* (n.d., 2022g)

I forbindelse med Theas interaktioner med NPCen Dutch vurderer vi, at Dutch opfyldte det sociale behov for reassurance of worth for Thea:

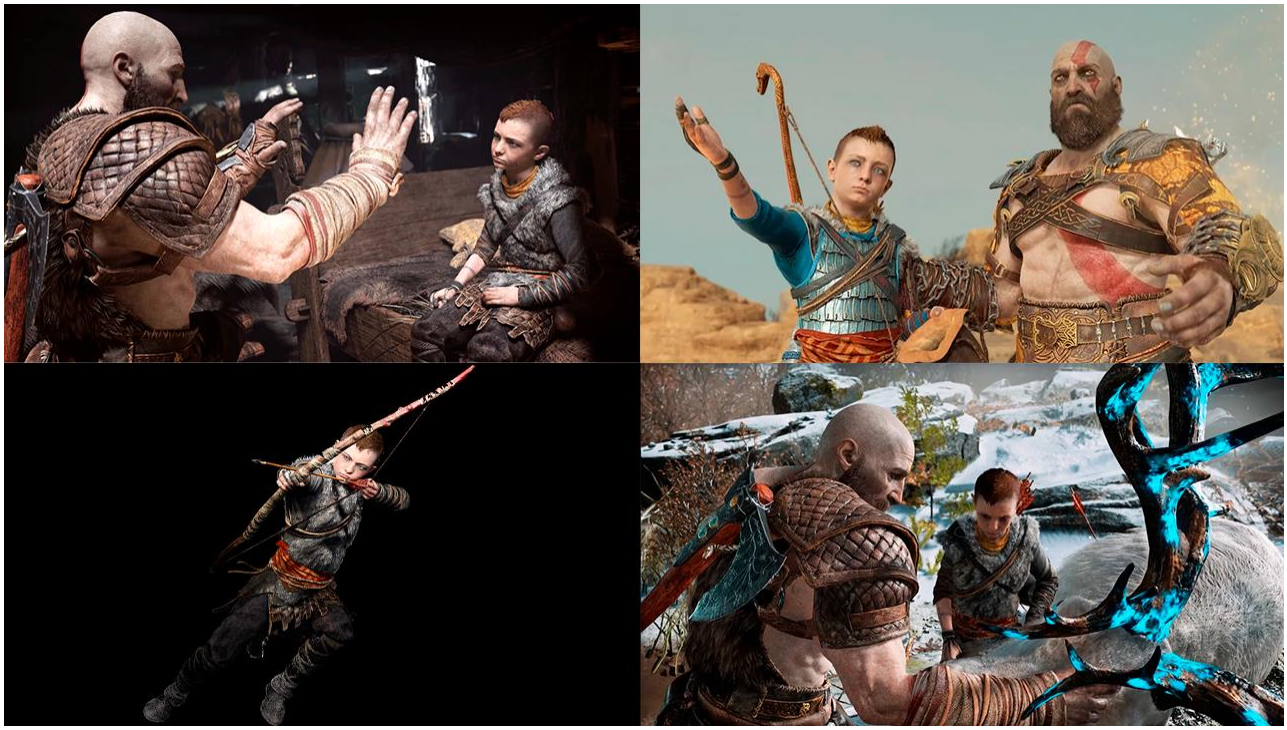
> Han er altid til rådighed, og han betror sig altid til mig, og inddrager mig i alle hans planer, idet han vurderer, at jeg både er ham loyal samt besidder de kompetencer, det kræver at kæmpe mod de andre bander. (Bilag 6, s. 2)

Thea beretter i hendes autoetnografi om, hvordan Dutch i starten af spillet altid inddrog hende i planer og missioner, og hun følte derigennem en reassurance of worth, idet Dutch dermed bekræftede hende i hendes kompetencer. Vi fandt det dog interessant, hvordan Dutch ændrer sig i spillet, og hvem det resulterede i, at Theas relation til ham også ændres:

> Han begynder langsomt at fremmedgøre mig, og det tætte bånd, man havde til ham i starten af spillet, bliver mere og mere intenst i takt med, at hans opførsel og generelle humør ændrer sig. Til sidst, er han blot egoistisk, utilregnelig og uden moral. Denne ændring i hans personlighed kulminerer til sidst i spillet, hvor Dutch forlader Arthur midt i hans dødsleje. Følelsen af, at blive forrådt af en NPC, som man ellers troede, ville være én loyal, husker jeg tydeligt. Selv ikke på Arthurs dødsleje, kunne Dutch sympatisere med Arthur, og det fremviste virkelig, hvorledes hans personlighed og omsorg var fuldstændig væk, og hvordan han var blevet et helt andet menneske. (Bilag 6, s. 3)

Som Thea beskriver i ovenstående uddrag, gjorde det stort indtryk på hende, at Dutch ikke udviste den mindste sympati for hende og hendes player character, Arthur, idet han døde i spillet. Til trods for at Dutch tidligere i spillet havde opfyldt flere sociale behov, og dermed havde dannet en social relation til Thea, blev han så opslugt af ekstrinsiske motivationer, såsom penge og magt, at hans relation til Thea blev ligegyldig. Idet Thea havde opbygget en relation til Dutch ud fra flere sociale behov, var dette forræderi desuden en særlig mindeværdig og meningsfuld oplevelse for Thea.

## Assistance: Atreus fra God of War



Billede 13: Billeder af Atreus fra *God of War* (n.d., 2022l)

I forbindelse med Sebastians autoetnografi argumenterer vi for, at Atreus fra *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) bidrog til en opfyldelse af behovet for assistance, hvilket var med til at opbygge en social relation hos Sebastian. Atreus hjælper dig i spillets verden ved at bidrage til de kampe, som finder sted i spillet. Spilleren får dermed støtte af Atreus, da han hjælper med at besejre fjender, men vi argumenterer også for, at Atreus støtter sin far Kratos følelsesmæssigt gennem spillet, da de har et fælles mål om at sprede asken fra deres for nyligt afdøde mor/kone. Assistance finder også ofte sted blandt familiemedlemmer, da det ofte forbindes med betingelsesløs assistance til en person eller i dette henseende en NPC. Vi argumenterer derfor, at denne følelse af assistance finder sted gennem spillets gameplay, men samtidig også gennem spillets narrativ, og dette er med til at skabe en relation mellem spilleren og Atreus. Det skal dog pointeres, at blot fordi assistance finder sted, betyder dette ikke, at det nødvendigvis resulterer i en positiv relation. Sebastian beskriver i sin autoetnografi, hvordan Atreus formår at hjælpe ham i spillet, men samtidig tager valg, som skaber frustration for ham:

> Hver gang jeg tænker på Atreus, kan jeg mærke jeg blive en lille smule irriteret. Han var selvfølgelig til nytte nogle gange i kamp, men i selve historien formåede han næsten altid at tage det forkerte valg, hvilket frustrerede mig. (Bilag 6, s. 22).

I citatet ses det, hvordan Atreus formåede at være et irritationsmoment for Sebastian, selvom han hjalp ham i kamp. Ydermere fandt vi det interessant, hvordan Sebastian ikke havde en social relation til Atreus, hvor behovet opportunity for nurturant behaviour fandt sted, selvom han spillede som Atreus' far i spillet. Vi vurderer herudfra, at dette behov for nurturant behaviour ikke finder sted, da Atreus ikke fremstår som hjælpeløs i spillet, men i højere grad kan tage vare på sig selv og bidrage i kamp. På den måde adskiller Atreus sig som NPC i forhold fra Alice fra *Detroit: Become Human*, da Thea oplevede dette behov, da Alice i højere grad var hjælpeløs og afhængig af Thea som spiller i den verden, de befandt sig i.

## Ingen sociale behov: Barry fra Pokémon Brilliant Diamond

Billede 14: Billeder af Barry i *Pokémon Brilliant Diamond* (n.d., 2022k)

Et eksempel på en NPC der ikke opfylder nogle af disse behov, er Barry fra *Pokémon Brilliant Diamond* (ILCA, 2021). Dette vurderer vi på baggrund af, hvordan Sebastian ikke oplevede en særlig relation til denne NPC: "Grunden til at han gjorde indtryk på mig var, at han var pisse irriterende og arrogant." (Bilag 6, s. 18). Ydermere finder vi det interessant, at Barry kun blev tildelt 3 point på kontinuummet fra figur 4. Barry formåede dermed blot at facilitere en oplevelse af emotionelt niveau hos Sebastian, idet Barrys ageren affødte en emotionel reaktion hos Sebastian. Idet Sebastian opfattede ham som irriterende og ydermere ikke oplevede at Barry faciliterede en meningsfuld oplevelse, vurderer vi, at Barry ikke formåede at dække nogle af Sebastians sociale behov. Vi finder det hertil interessant, hvordan Kevin Jr. og Micah ligeledes kan sammenlignes med Barry i henhold

til ikke at dække nogle sociale behov. Ligesom Sebastian berettede Thea i hendes autoetnografi om, at disse to NPCs blot medvirkede til at skabe irritation hos Thea, og ligesom med Barry bidrog de dermed ikke til en meningsfuld oplevelse for hende (Bilag 6).

Vi argumenterer dermed for, at der ses en sammenhæng mellem, om NPCs formår at skabe en meningsfuld oplevelse for spilleren, og deres evne til at dække nogle af de grundlæggende sociale behov. Ydermere vurderer vi, at det er svært for NPCs, hvis formål i spil er at skabe udfordringer for spilleren at dække sociale behov. Dette argumenterer vi for, idet spilleren i højere grad vil opleve dem som eksempelvis irriterende og arrogante, som det fremgår af Thea og Sebastians oplevelser, og derfor opleve en mindre grad af relatedness og samhørighed med disse NPCs.

## Intern social relation mellem NPCs: Sam & Henry fra The Last of Us

Billede 15: Billeder af Henry og Sam fra *The Last of Us* (n.d., 2022f)

Som tidligere nævnt i Kapitel 4 (jf. Sam og Henry fra Last of Us) oplevede Sebastian, hvordan han kunne spejle sig i Sam og Henrys broderlige forhold, eftersom han kunne se sig selv i Henrys rolle i forhold til at beskytte Sam. Dog påvirkede dette også Sebastians syn på Henry og Sam, eftersom han oplevede deres forhold som en observatør, frem for selv at spille som Henry og få dette forhold

overfor Sam selv. Dette finder vi interessant, eftersom NPCernes indbyrdes forhold bidrog til Sebastians oplevelse med disse NPCs. Vi vurderer, at Sam og Henry indbyrdes understøttede hinandens sociale behov for intimacy, og dernæst at Sam understøttede Henrys behov for opportunity for nurturant behavior, idet Henry pådrog sig omsorgsrollen for sin lillebror. Vi vurderer, at det ikke udelukkende er den sociale relation, som spilleren selv har til NPCs, der bidrager til meningsfulde NPC-interaktioner, men også de relationer mellem NPCs. Dette udleder vi gennem Sebastians interaktioner med Sam og Henry, og hvordan han var vidne til deres interne relation, og på baggrund af deres tragiske skæbne opnåede en refleksiv oplevelse. Efter at have foretaget ovenstående analyser opdaterede vi yderligere NPC-profilerne for de NPCs, vi har beskrevet i vores autoetnografier i 8.2 (Bilag 8).

## Delkonklusion: Sociale relationer

Gennem analysen af hvordan spillere formår at skabe sociale relationer til NPCs, har vi tilegnet os yderligere viden om den fremhævede del af problemformuleringen, hvilket vi opsummerer i denne delkonklusion:

***Hvordan kan man forstå*** *og klassificere NPCs og deres kontekst med henblik på potentialet for fremtidigt design af* ***meningsfulde og sociale oplevelser med NPCs i singleplayerspil?***

I form af ovenstående analyse af vores sociale relationer til de nævnte NPCs, argumenterer vi for, at NPCs muliggør opbyggelsen af meningsfulde sociale relationer med spillere, idet de på forskellig vis understøtter sociale og psykologiske behov. Hertil er det interessant, hvorledes størstedelen af de NPCs, vi har inddraget i vores autoetnografier, formår at understøtte mindst ét af de nævnte sociale behov. Dermed kan vi konkludere, at der er en relation mellem meningsfulde NPC-oplevelser og deres evne til at danne sociale relationer med spillere.

Ydermere finder vi det interessant, hvordan disse relationer som oftest er dybere end blot den relation, der opstår mellem spillerens egen player character og den pågældende NPC. Vi berettede alle om forskellige eksempler, hvor vi opnåede relationer til NPCs, som ikke udelukkende var baseret på måden hvorpå vores player characters interagerede med de pågældende NPCs på. Theas relation til Sadie var eksempelvis baseret på, at Sadie opnåede status som et forbillede for Thea i hendes virkelige

liv, og Nicolai oplevede eksempelvis, hvordan Alice fra *Spiritfarer* vækkede dybe følelser i ham gennem hendes rørende historie og deres intime relation. Af netop disse grunde argumenterer vi for, at de sociale relationer kan beskrives som meningsfulde, fordi de ikke blot finder sted i spillet, men forlænges ind i vores og andre spilleres virkelige liv. Dette vurderer vi desuden kan sammenlignes med måden hvorpå nogle NPCs, som tidligere nævnt (jf. Delkonklusion: Spil som oplevelser), muliggjorde refleksive oplevelser for os, som dermed også overskred grænsen mellem spil og virkelighed.

Afslutningsvis finder vi det interessant, hvordan alle NPCs som vi oplevede sociale relationer til, også alle opfylder det psykologiske behov for relatedness. Vi vurderer på baggrund heraf, at det er muligt for NPCs at skabe meningsfulde sociale relationer, såfremt de fremviser en personlig udvikling for spilleren, som spilleren finder relaterbar, og dernæst at de yderligere formår at dække mindst ét af de grundlæggende sociale behov. Derudover har det betydning for spillerens oplevelse af NPCs, om de yderligere fremviser at understøtte sociale behov for hinanden, som spilleren dermed kan observere og relatere til, hvilket yderligere kan bidrage til en meningsfuld oplevelse.

# 6

# FORSTÅELSE AF SPIL OG SPILVERDENER

# 6. Forståelse af spil og spilverdener

I dette kapitel inddrager vi forskellige teorier, der muliggør en forståelse for spilverdener, særligt med fokus på narrativitet, immersion og worldbuilding. Idet vi tidligere (jf. Undersøgelse af sociale chatbots) har nævnt, hvorledes vi oplevede, at Replika manglede en grundlæggende forbindelse til omverdenen, inddrages følgende teoriafsnit for at redegøre for, hvordan det er muligt at opbygge spilverdener, som NPCs kan indgå i og agere ud fra. Ydermere inddrager vi en genredefinering, da vi fandt det nødvendigt at fremlægge, hvordan vi forstår singleplayerspil. Vi inddrager i forbindelse dermed en redegørelse for, hvorfor vi ikke afgrænser os yderligere fra andre spilgenrer eller undergenrer.

## Genre-afgrænsning

I forbindelse med vores fokus på singleplayerspil fandt vi det relevant at identificere genre-mønstre mellem spillene fra vores autoetnografier for derefter at definere, hvordan vi forstår singleplayerspil. I vores autoetnografier omtaler vi NPCs i følgende spil:

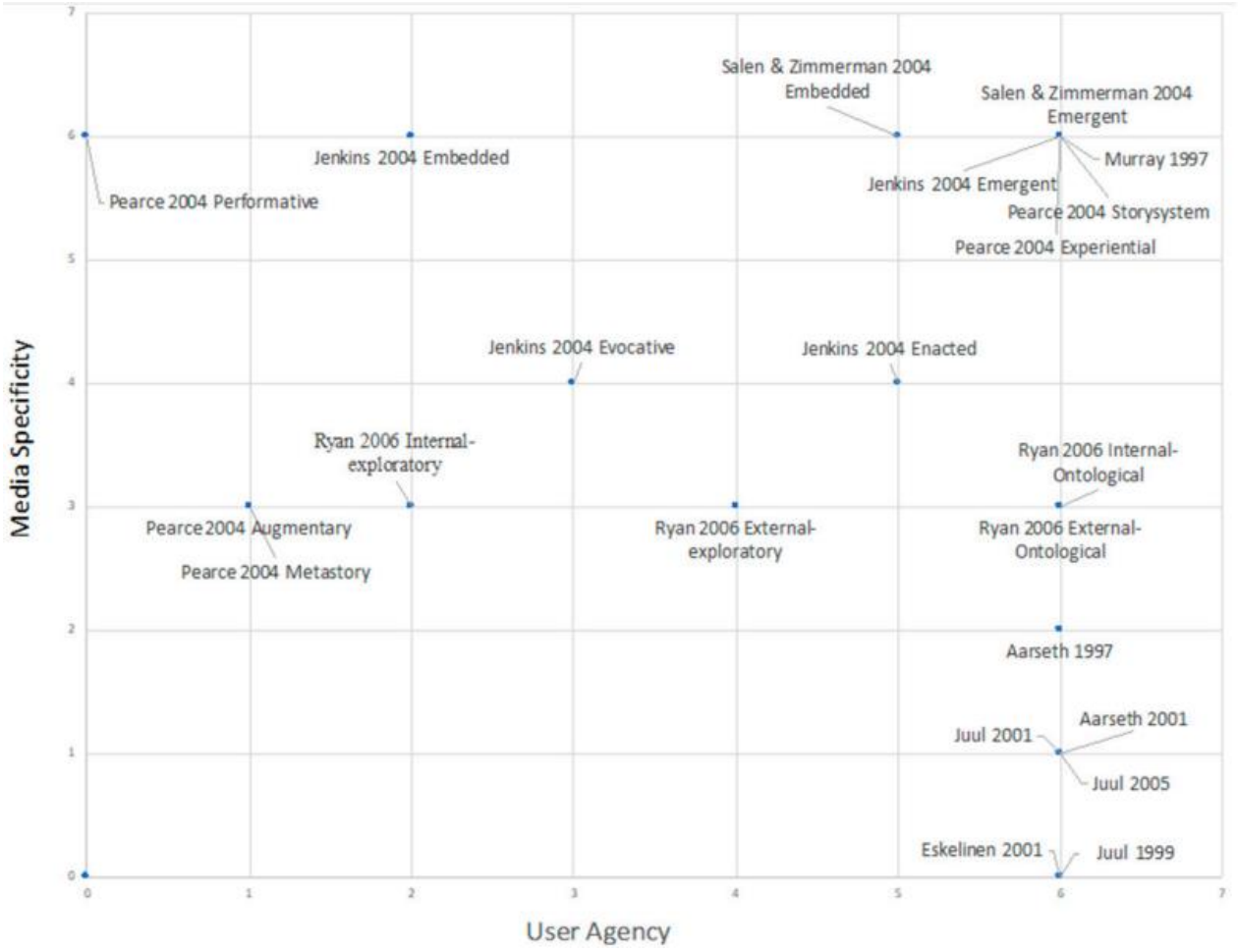
| | |
|---|---|
| ***Ghost of Tsushima***<br>Action-adventure<br>(Sucker Punch Productions, 2020) | ***God of War***<br>Action-adventure / Hack n' slash<br>(Santa Monica Studio, 2018) |
| ***Final Fantasy XV***<br>Action Role-playing<br>(Square Enix Business Division 2, 2016) | ***Pokémon Brilliant Diamond***<br>Role-playing game<br>(ILCA, 2021) |
| ***Spiritfarer***<br>Management simulation, action platformer<br>(Thunder Lotus Games, 2020) | ***Animal Crossing: New Horizons***<br>Social simulator<br>(Nintendo EPD, 2020) |
| ***Detroit: Become Human***<br>Action-adventure<br>(Quantic Dream, 2018) | ***The Last of Us***<br>Action-adventure<br>(Naughty Dog, 2013) |
| ***Red Dead Redemption 2***<br>Action-adventure<br>(Rockstar Studios, 2018) | ***Death Stranding***<br>Action-adventure<br>(Kojima Productions, 2018) |
| ***The Walking Dead: Season One***<br>Graphic adventure, Interactive drama<br>(Telltale Games, 2012) | |

Tabel 6: Opstilling af spil vi nævner i vores autoetnografier, samt deres tilhørende genre.

Disse spil er som følge af vores problemfelt alle tilhørende genren singleplayerspil, hvor nogle spil har også multiplayer-funktioner og gamemodes; dog er disse funktioner baseret på singleplayer-delen. Singleplayerspil anses som hovedgenren inden for spil, der besidder et narrativ (Apperley, 2006; Consalvo, Begy, Browne, Ganzon, Joseph & Knuttila 2014; Scully-Blaker, & Waldie, 2018), hvilket vi finder relevant på baggrund af, at et narrativ ofte er drevet af NPCs i spil, hvilket vi ligeledes kan erkende ud fra de ovenstående spil fra vores autoetnografier. Dette betyder ikke, at der ikke findes interaktioner med NPCs i multiplayerspil, der kan skabe indtryk på niveau med dem i singleplayerspil, men eftersom at dette sjældent er formålet, fravælger vi fokus fra denne genre: "In the first, a singleplayer campaign laden with narrative components unfolds. In the second, gameplay hinges on the actions of other players, whether oppositional combat in a fighting game, or co-operatively as in some sports titles." (Joseph & Knuttila, 2014, s. 1). I forhold til undergenre inden for singleplayerspil fremvises det i tabel 6, hvordan dette er et bredt spektrum. Størstedelen af spillene vi har nævnt, falder under action- eller adventure-genren, men eftersom dette ikke er alle, vurderer vi herudfra, at det ville være forkert at præcisere vores genredefinering yderligere; både på baggrund af at det ville udelukke spil vi selv inddrager, men også eftersom vi overordnet søger spil, der besidder NPCs, der skaber indtryk ligegyldigt deres undergenre. Vi anvender derfor udelukkende singleplayerspil, som udgangspunkt for inddragelsen af senere relevant teori, samt fokus i forhold til besvarelse af vores problemformulering.

## Narrativitet

Gennem tidligere undersøgelser og erfaringer omkring narrativitet på forrige semestre, anvender vi vores viden omkring feltet som udgangspunkt til forklaringen af aspektet om narrativitet i singleplayerspil. Hertil er vores standpunkt dannet på baggrund af teoretiske definitioner og forklaringer af narrativitet i forskellige singleplayer-videospil genrer (Green, 2018; Jara og Torners, 2019; Koenitz, 2018a; Koentizs, 2018b; Lebowitz og Klug, 2011). Gennem vores tidligere undersøgelse (Hansen, Lykke & Sørensen, 2020) kom vi frem til, at en gængs definition af narrativitet ikke eksisterede inden for spil, da feltet er fragmenteret, og relevante teoretikere har hvert deres syn på, hvordan narrativitet skal defineres. For at tydeliggøre dette samt give et overordnet indblik i feltets fragmentering, inddrog vi Koenitzs (2018b) figur der fremviser forskelligeheden hos feltets forskere:




Figur 6: Fremvisning af Koenitzs kortlægning af forskellige teoretikeres stillinger i forhold til digital interaktiv narrativitet (Koenitz, 2018b, s. 9)

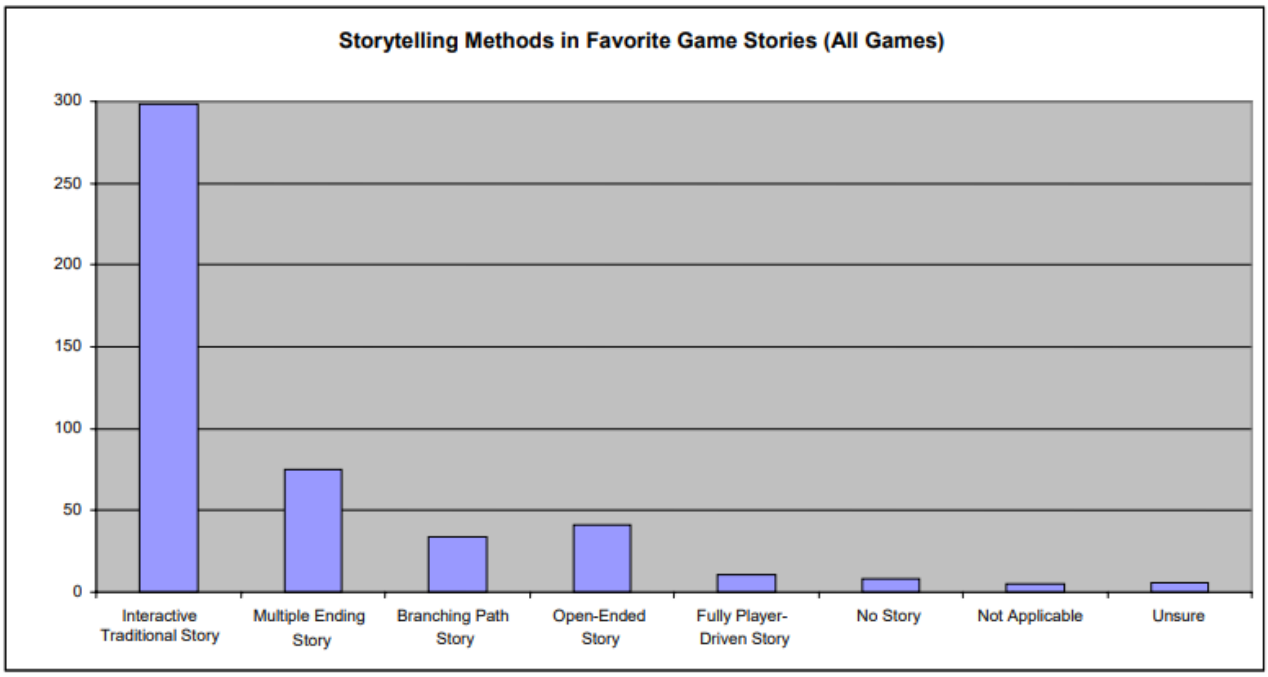
Modellen fremviser henholdsvis, hvor meget mediet påvirker narrativet (Media Specificity) og hvor meget indflydelse brugeren har på narrativet (User Agency) (Koenitz, 2018b). Eksempelvis har Juul (1999), (0,6) samt Aarseth (1997), (2,6), et dikotomisk syn på disse to aspekter. Aarseths scoring er baseret på hans introduktion til ergotiske tekster, hvori læseren selv skulle gøre en indsats for at forstå teksten; dette er uanset om, det er papirform eller digitale tekster, hvorfor den kun scorer 2, idet mediet ikke har indflydelse på narrativet (Aarseth, 1997; Koenitz, 2018b). Et andet eksempel kan drages fra klyngen i højre hjørne (6,6), der fokuserer på emergens, og hvordan mediets påvirkning samt spillerens indflydelse er to dele, der udgør en helhed. Jenkins (2004) skriver om *Emergent Narrative* som værende narrativer, hvor der ingen prædefineret struktur eller historie er, som eksempelvis i spillet *The Sims* (Maxis, 2000); heri har spilleren fuld indflydelse på, hvordan spillet og narrativet skal udfolde sig. Selvom de anvendte kilder i figuren alle er før 2008, argumenterer vi for, at det stadig giver et brugbart indblik i, hvor forskelligt forståelsen for narrativitet er fra teoretiker

til teoretiker, idet der i nyere undersøgelser stadig ikke eksisterer en fælles definition (Acarsoy, 2021; Green, 2018; Jara og Torners, 2019; Koenitz, 2018a; Koentizs, 2018b; Lebowitz og Klug, 2011; Sengun, 2022).

Koenitz (2018a) italesætter selv dette problem: "Today, no generally accepted definition of video game narrative exists." (Koenitz, 2018a, s. 1). Ligeledes er dette stadig et problem i 2022, da eksempelvis Sengun (2022) også skriver: "The meaning of the concept of narrative is conflicted inside the medium of videogames, etymologically stuck between the story and discourse." (Sengun, 2022, s. 4). Vi vurderer ud fra vores gennemlæsninger af disse forskellige teoretikeres definitioner, at et generelt element der bidrager til den manglende fælles definition, er diversiteten af aspekter, der skal tages stilling til i udformningen af den. Hertil at den eksempelvis skal tage hånd om spillets genre, narrative struktur, generelle gameplay, spil-features, spil-verden og platform, da flere af disse aspekter ændrer måden, hvorpå man som spiller interagerer med og i spillet i forhold til dets narrativ. Dette beskriver Lebowitz og Klug (2011) ligeledes:

> Games themselves are evolving as well, with new control schemes, gameplay elements, and genres appearing on a regular basis. Like all other aspects of video games, their stories are in a state of change as well. Games stories have evolved from the simple kidnapping-girl plot of Donkey Kong to the complex novel-length tales of modern RPGs. (Lebowitz & Klug, 2011, s. 5)

Dog ses en fællesnævner i aspektet omkring at interaktivitet i narrativet er et foretrukket element; både i teoretikernes definitioner der ses i figur 7, hvor størstedelen har høj user agency i deres definitioner, men også hos spillerne selv:




Figur 7: Inddelingen af deltagernes spils storytelling metoder (Lebowitz, 2009, s. 68)

Lebowitz (2009) undersøger i hans specialerapport 180 respondenter i forhold til deres forskellige yndlingsspil, hvortil grafen viser resultatet af en inddeling af de nævnte spils storytelling metoder. Her fremvises det tydeligt, hvorvidt størstedelen af deltagerne foretrækker *Interactive Traditional Story*, der omhandler det, at spil anvendes som et storytelling medium:

> [...] interactive traditional stories (see Chapter 7) allow players some degree of freedom to interact with the world and characters. However, no matter how much control the player has over other aspects of the game and story, the main plot can't be changed in any significant way. (Lebowitz & Klug, 2011, s. 121).

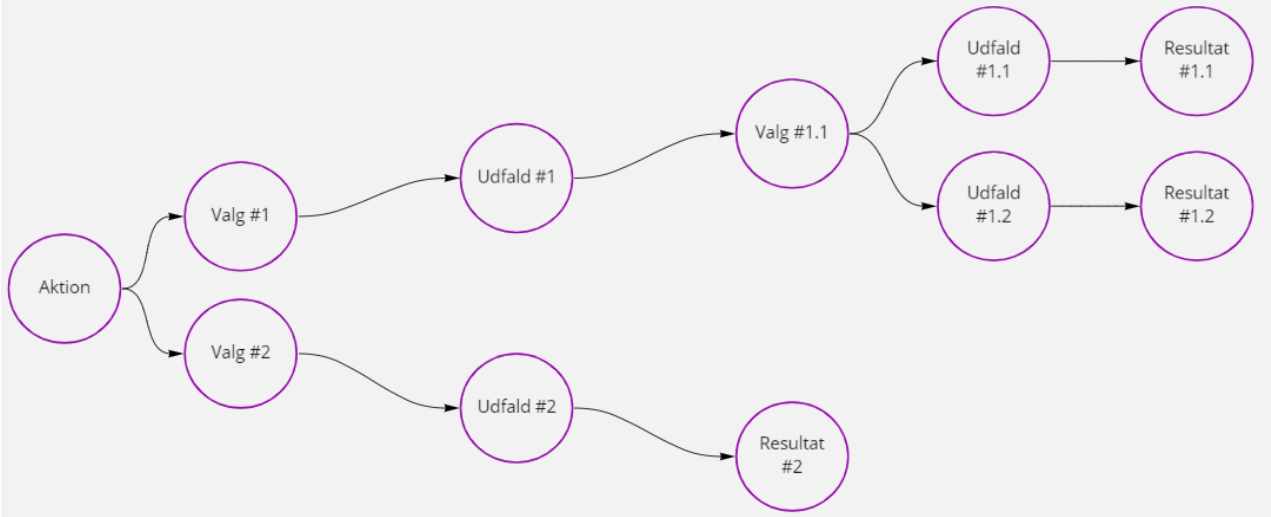
Dette sættes i relation til spil, der besidder et narrativ, hvortil spilleren har mulighed for selv at interagere med dette narrativ til en vis grad i form af at være hovedkarakteren, som narrativet omhandler og udspiller sig efter (Acarsoy, 2021; Lebowitz, 2009; Lebowitz & Klug, 2011). Dette kan ligeledes sættes i relation til vores problemfelt, idet Lebowitz og Klugs (2011) resultater validerer vores personlige empiriske undersøgelse fra vores 'Autoetnografier om Replika' (Bilag 4) samt 'Autoetnografier om mindeværdige NPCs' (Bilag 6), hvori vi fandt frem til, at de bedste oplevelser var dem, der havde kontekst og et fast mål, men samtidigt kunne overraske gennem frihed til udforskning.

Lebowitz og Klug (2011) uddyber og undersøger Lebowitzs (2009) resultater i bogen 'Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories', hvori de uddyber aspektet omkring interactive traditional storytelling. Hertil kan specielt ét aspekt fremhæves, idet de nævner, at et element der hyppigt ses i nyere storytelling-teknikker, er at give spilleren kontrollen over historien, der fortælles (Lebowitz & Klug, 2011). Deres resultater i bogen fremviser ligeledes, at det stadig er spil med interactive traditional stories, der er mest populære: "However, though only 30 percent of respondents listed interactive traditional storytelling as their favorite style, more than 61 percent of the listed games have interactive traditional stories." (Lebowitz & Klug, 2011, s. 287). Vi finder Lebowitz og Klugs (2011) udtalelse omkring, at nyere storytelling-teknikker er begyndt at give spilleren kontrollen over historien interessant og relevant at undersøge yderligere i forhold til interaktive narrativer. Dette er specielt på baggrund af, at vores oplevelser med Replika (Bilag 5) fremviste, hvorvidt det ikke var et positivt aspekt, at vi agerede som facilitatorer af samtalens omdrejningspunkt, idet Replika manglede en kontekst at drage viden fra. Hertil er det indledningsvist nødvendigt at præsentere og redegøre for *agency*, som fremgår i Koenitzs (2018b) figur 6, og som stammer tilbage fra Aarseths (1997) bog 'Cybertext: Perspectives on ergodic literature'. Agency er et aspekt der anvendes i nutidige teorier omkring interaktivitet og narrativer: "[...] it became apparent that having a controller is not enough to be in control, hence we need to distinguish between interactivity and agency in video game storytelling." (Réti, 2021, s. 46). Hertil skal agency forstås som spillerens indflydelse på narrativet og hvor meget man som spiller kan ændre på narrativets udfald, hvorimod interaktivitet betegner, hvor meget spilleren kan interagere med i spillet for muligvis at ændre udfaldet; hertil fokuserer vi specielt på, hvor meget man som spiller kan interagere med NPCs:

> The appeal of games lies in their promise of agency, in the promise of an openness that is dependent on the player and her choices. All games are therefore necessarily non-unilinear, since true agency implies choice, and choice implies differing outcomes. (Domsch, 2013, s. 3).

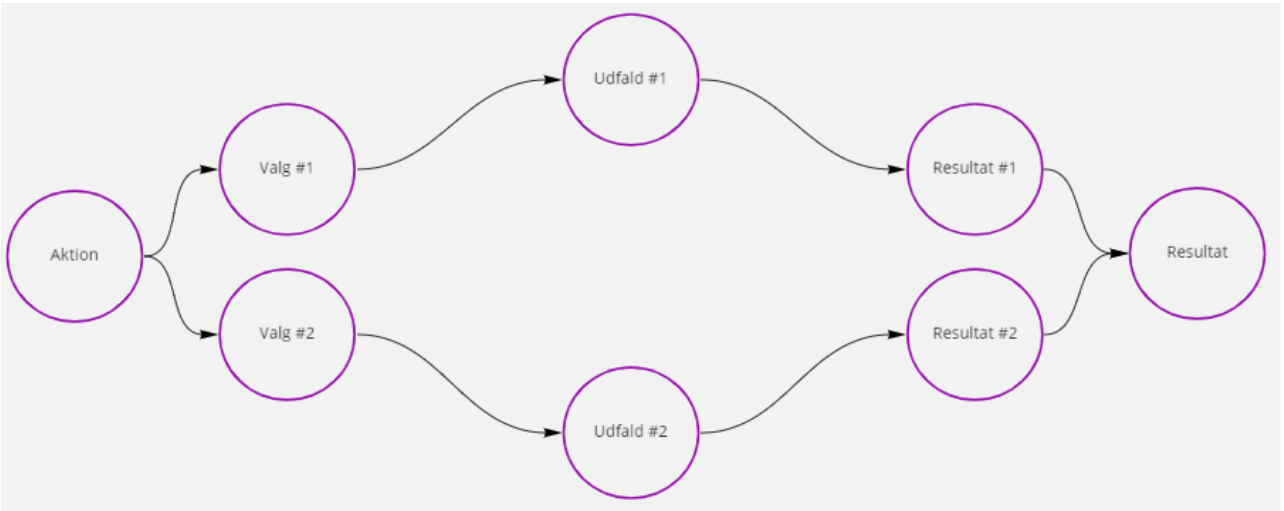
Eksempelvis tildeler et spil som *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) spilleren reel agency, idet spillets narrative udfald er afhængigt af spillerens valg gennem historien; ligeledes er interaktiviteten i spillet også høj, eftersom flere valg og handlinger i løbet af spillet, ligeledes ændrer

udfaldet af narrativets forløb og slutninger. Dette kan dermed sættes i relation til autonomy, og dermed at spillere oplever at kunne påvirke spillets narrativ gennem følelsen af at have et frit valg.




Figur 8: Eksempel på hvordan reel agency kunne se ud i forhold til valg man træffer i spillet. Egen tilblivelse.

Modsætningsvist er spil som *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) og *Life Is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) eksempler på spil, der giver spilleren en illusion af reel agency. I løbet af spillene har man muligheder for at træffe valg, der virker meningsfulde i forhold til historien, verdenen og udfaldet af disse, dog oplever hver spiller samme slutning; valgene man træffer i løbet af det givne spil, vil altid resultere i samme udfald, hvilket giver en følelse af agency uden rigtigt at give det.




Figur 9: Eksempel på en udfoldning af en illusion af reel agency gennem valg der giver samme resultat. Egen tilblivelse.

Interaktiviteten i disse spil faciliterer oplevelsen af agency, der gør, at man som spiller modtager og oplever en direkte feedback på ens handlinger og at disse ændrer spilverdenen og dets narrativ (Acarsoy, 2021; Klimmt, Hartmann, & Frey, 2007). Dette afhænger af det overordnede narrativ og den verden, som narrativet finder sted i: "For genuine agency to emerge, the digital environment must be meaningfully responsive to user input" (Roine, 2016, s. 118). Relevant teori omkring worldbuilding og hvordan et narrativ yderligere er opbygget ud fra spillets verden og kontekst, redegøres for i senere afsnit.

Vi udførte dertil en litteratursøgning på digital interaktiv narrativitet, for at finde nye relevante teorier, hvortil vi vurderede, at dette felt manglede tilstrækkelige data og undersøgelser for at kunne inddrages som et relevant teoretisk grundlag i dette afsnit. Dog kan Acarsoy (2021) inddrages, idet hun skriver i hendes specialerapport 'EFFECTS OF INTERACTIVITY ON NARRATIVE-DRIVEN GAMES: A Heuristic Approach For Narrative-Driven Games', omkring de elementer i narrativ-drevet spil, der påvirker spillerens opfattelse af narrativet gennem interaktivitet. Eftersom dette er hendes specialerapport og ikke en peer-reviewet artikel, er vi kritiske omkring at anvende den som grundlag for forståelsen af digital interaktiv narrativitet. Dog kunne vi ikke finde yderligere artikler, der omhandlede aspektet om interaktiv digital narrativitet i videospil, hvortil vi vurderer, at det stadig er relevant at inddrage, idet hendes udgangspunkt er bedre end ikke at have noget.

Ligeledes anvender Acarsoy (2021) Lebowitzs (2009) opdeling fra figur 7, og anvender hans resultat omkring populariteten af Interactive Traditional Story, som indledende undren til at undersøge og evaluere yderligere på dette aspekt inden for spil, eftersom der som nævnt, ikke er noget omkring dette i nyere teorier. Andre moderne teoretikere sætter interaktive digitale narrativer i henhold til serious games. Moradi-Karkaj (2021) skriver eksempelvis omkring interaktive digitale narrativer, dog i forbindelse med serious games; hertil afviger vi fra denne genre, idet ingen af vores nævnte spil i vores autoetnografier har til formål at facilitere læring. Flere nyere artikler undersøger interaktive digitale narrativer i forhold til læring (Lettry, Ehrler, Szilas & Tecfa, 2021; Koenitz, Roth & Dubbelman, 2021; Sarasmita, Larasanty, Kuo, Cheng, & Chen, 2021; Schlote & Major, 2021), hvorfor vi kun anvender Acarsoy (2021) i forhold til definitionen af interaktive narrativer, idet hendes standpunkt er baseret på et generelt perspektiv på videospil, som har et interaktivt narrativ.

Acarsoy (2021) pointerer, at siden disse interaktive narrativer tillader spilleren at påvirke spillets narrative udfald samt spillets verden, der må siges at kunne skabe en fængslende involvering for spilleren, må der kunne argumenteres for, at interaktiviteten i narrativet er med til at skabe immersion hos spilleren (Acarsoy, 2021). Det er ligeledes vigtigt at forstå, at videospils narrativer ikke udelukkende fortælles gennem tekst eller tale i spillet. Flere elementer i spillet bidrager til fortællingen af narrativet: "In narrative-driven games, the actual storytelling happens during the gameplay such as in levels and quests." (Acarsoy, 2021, s. 13). Hertil argumenterer vi yderligere for, at NPCs er med til at bidrage specielt til udfoldelsen af narrativet, eftersom det er NPCs, der driver narrativet videre gennem hjælp eller modstand i form af companions eller enemies; ligeledes at spilleren også har mulighed for at interagere med NPCs i narrativ-drevet spil. Solarski (2017) skriver ligeledes omkring, hvordan narrativ-drevne spil er opbygget: "The latter, narrative-driven variety, are essentially an accumulation of traditional artistic disciplines (Visual art, scriptwriting, cinematography, music, animation, and physical performance) orchestrated through game design." (Solarski, 2017, s. 179). Disse elementer er ligeledes til for at understøtte narrativet, hvortil vi vurderer, at det ligeledes er til for at styrke immersionen i verdenen, hvori narrativet eksisterer.

Vi anvender digital interaktiv narrativitet i projektet som et redskab i forhold til vores spørgsmål omkring, hvordan spillets kontekst påvirker spillerens relation til og oplevelse af en NPC. Hertil med fokus på agency i forhold til spillets overordnede narrativ der måler, hvor meget indflydelse vi som spillere har på udfaldet af narrativet samt interaktivitet i forhold til, hvor meget man kan interagere med den givne NPC for eventuelt at opnå reel agency.

## Worldbuilding

Som vi nævnte i forrige, er der flere aspekter der bidrager til narrativet, heriblandt det at skabe et narrativ gennem levels og generelt verdenen, som spillet finder sted i (jf. Narrativitet): "Worlds often exist to support the stories set in them, and they can even have stories embedded in them, for example, in "environmental storytelling" [...]" (Wolf, 2012, s. 29). Vi undersøger derfor i følgende afsnit, hvad det er *worldbuilding* gør, som bidrager til narrativet, hvad det gør for det givne spil og hvordan det bidrager til spillerens oplevelse. Ligeledes benyttes worldbuilding for at forstå vigtigheden af den kontekst, som spilleren befinder sig i forhold til interaktionen med NPCs i den virtuelle verden.

Worldbuilding er et begreb, der anvendes i flere narrative sammenhænge, og er ofte set i relation til fiktion, noveller, film, serier og skrevne fortællinger (Roine, 2016; Wolf, 2014). Der ses dog et skift i nyere teorier og undersøgelser, og eftersom spilindustrien og teknologien bag denne har udviklet sig, er dette et aspekt der har taget udformningen af spil til nye højder, idet designere får teknologiske muligheder til at udvikle og udvide et spils verden:

> The history of play experience for video games is, in addition, the history of the development of fiction in electronic entertainment: from these simple and brief experiences, we have moved to much more complex fictional models in which technology and different artistic forms work together to create rich and vast worlds. (de la Maza, 2017, s. 76)

Dette er ikke ensbetydende med, at de andre former er udgået eller irrelevante, derimod skal det hellere ses som en hyldest til de former der har banet vejen for worldbuilding i spildesign. Dette udelukker heller ikke definitioner uden for spil-konteksten, idet vi vurderer at aspektet omkring worldbuilding er et generelt fænomen, der har en overordnet betydning med tilhørende specifikationer for de forskellige narrative former. Eksempelvis skriver Wolf (2014) i hans bog 'Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation' omkring forskellige medier som eksempelvis, litteratur, tegneserier, film, radio, fjernsyn, brætspil, videospil og internettet (Wolf, 2014). Hertil skriver han i forhold til storytelling og worldbuilding: "At the same time, it is usually story that draws us into a world and holds us there; lack of a compelling story may make it difficult for someone to remain vicariously in a secondary world." (Wolf, 2014, s. 29). Dette argumenterer vi for, kan oversættes direkte til immersion i forhold til narrativitet, eftersom fordybelsen i historier ofte er det der drager spillere ind i spillet (Bartle, 2003, 2016; Ryan, 2009; Ryan & Rigby, 2011). Ligeledes finder vi det interessant, at hans skriver at det er historien der drager os ind og verdenen og muliggør denne fordybelse og ikke omvendt. Dualismen mellem story og worldbuilding er et interessant aspekt, og Wolf skriver ligeledes hertil: "Worlds can exist without stories, but stories cannot exist without a world." (Wolf, 2014, s. 29). Dette omfavner det problem vi stødte ind i, i vores interaktioner med Replika, hvori Replika eksisterede på baggrund og gennem vores verden, men besad ingen kontekst eller story i forhold til dens eksistens, der gjorde at vi mistede lysten og interessen for at interagere med Replika.

Denne interaktion blandt spilleren og verdenen der fremgår så tydeligt i spil, tillader spilleren aktivt at indgå i historien, frem for at modtage den passivt, hvilket kan drages tilbage til begrebet Agency (jf. Narrativitet). Ofte er disse verdener skabt på baggrund af fiktion, der hertil kræver at spilleren skal acceptere den verden som spillet finder sted i, hertil at acceptere dens *suspension of disbelief* (Roine, 2016). Suspension of disbelief omhandler det at indleve sig i verdener og visioner, der ikke er virkelige eller realistiske (Dowd, Niederman, Fry & Steiff, 2013; McMahon & Ojeda, 2008). Originalt er suspension of disbelief tiltænkt at være i henhold til poesi: "[...] refers to a reader's (or audience's) willingness to accept the author's vision of a time, place, world, or characters that, were they not in a work of fiction, would be unbelievable." (Dowd et al., 2013, s. 21). Dette er i nutidige teorier blevet sat i samspil med immersion, eftersom at immersion ofte er et resultat af suspension of disbelief; hertil er det især brugt inden for videospil, idet man accepterer spillets præmis omkring verdenen, NPCs og historien for at kunne indleve sig i spillet (Dowd et al., 2013; McMahon & Ojeda, 2008).

Teoretikere som Wolf (2014) og Roine (2016) anvender begge begreberne *primary* og *secondary worlds*, der bruges til at differentiere mellem vores virkelige verden, primary, og den fiktive verden, secondary; vi oversætter disse til sekundær og primære verdener fremadrettet. Disse begreber blev først anvendt af John Ronald Reuel Tolkien i 1939 (Roine, 2016). Tolkien er kendt for fantasy novellerne *The Hobbit* og *The Lord of the Rings*. Wolf (2014) nævner hertil tre elementer, der bidrager til en fængende, troværdig og interessant sekundær verden: *Invention, Completeness,* og *Consistency.* Disse tre begreber vurderer vi kan sættes i perspektiv til Tolkiens definition af *Sub-creation,* der omhandler skabelsen af fiktive verdener:

> What really happens is that the storymaker proves a successful "sub-creator." He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is "true": it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. (Tolkien, 1964, s. 18)

Tolkiens forklaring omfavner både invention, completeness og consistency, idet han beskriver hvorledes det er skaberens job at sørge for at man forbliver i denne sekundære verden, netop gennem brugen de tre begreber der forklarer sekundære verdener. Hertil vurderer vi at Tolkiens begreb omkring sub-creation kan sættes i perspektiv til immersion, idet han selv anvender suspension of

disbelief til at beskrive ens inddragelse og accept af verdenen. Vi argumenterer hertil for, at immersion ligeledes kan sættes i relation til det på baggrund af niveauet af, at indlevelsen må differentiere sig efter, hvor god skaberens sub-creation samt muliggørelse af suspension of disbelief kan være. Vi anvender stadig Wolfs (2014) tre begreber, fordi de fremviser et tydeligere skel mellem aspektet omkring sub-creation, idet vi kan vurdere verdenen, den givne NPC eksisterer i ud fra individuelle aspekter.

### Invention

Invention omhandler, hvor meget den sekundære verden afviger fra den primære verden, der hertil fremviser, hvor fiktiv den sekundære er; dette er i forhold til eksempelvis geografi, historie, sprog, kultur og så videre (Wolf, 2014). Wolf skriver hertil, at invention er et vigtigt aspekt i forhold til narrativet, der eksisterer i verdenen på baggrund af, at hvis det ikke var der, kunne narrativet lige så vel finde sted i den primære verden (Wolf, 2014).

Hertil forklarer Wolf (2014), at invention kan vurderes ud fra fire aspekter, *Nominal realm*, *Cultural realm*, *Natural realm* og *Ontological realm*. Inden for det første realm ændres få aspekter i den sekundære verden, såsom navne for allerede eksisterende ting, samt at der kan skabes et nyt sprog (Wolf, 2014). Det andet realm, cultural, beskrives som værende det realm, hvor de fleste ændringer bliver skabt, eftersom dette indebærer: "[...] new objects, artifacts, technologies, customs, institutions, ideas, and so forth [...]" (Wolf, 2014, s. 35). Dette muliggør skabelsen af nye og anderledes lande, kulturer og koncepter der afviger fra den primære verden; hertil yderligere at lave nye hypotetiske situationer uden begrænsningerne, der følger med fra allerede eksisterende kulturer. Natural realm fokuserer på ændringerne for natur-aspekter såsom planter, dyr, landskaber og skabninger, der ofte sættes i relation til nye økosystemer, hvor flere af disse aspekter anvendes i samspil. Slutteligt omfatter ontological realm parametre af den sekundære verdens eksistens, hvilket Wolf (2014) beskriver som: "[...] the materiality and laws of physics, space, time, and so forth that constitute the world." (Wolf, 2014, s. 36). Eksempler på dette kunne være inter-dimensionelle rejser, tidsrejse eller ormehuller i rummet. Disse fire realms anvender vi til at vurdere graden af invention i forhold til verdenen, den givne NPC eksisterer i.

### Completeness

Completeness er som opfølger på invention, hvor komplet og uddybet den sekundære verden er: “Imaginary worlds are inevitably incomplete; Lubomír Doležel has even suggested that incompleteness is “a necessary and universal feature” of fictional worlds, and one of the main ways they differ from the actual world.” (Wolf 2014, s. 38). Eftersom at fuldstændig komplette sekundære verdener ikke er mulige at skabe, omhandler completeness i stedet, hvilken grad den sekundære verdenens forklaringer og detaljer i forhold til verdenen og narrativet er beskrevet. Dette er ligeledes i forhold til elementerne nævnt i forhold til de fire realms under invention, og hvorvidt disse aspekter er kohærente i den sekundære verden.

### Consistency

Consistency omhandler graden af, hvorvidt verdenens fiktive detaljer er: "plausible, feasible, and without contradiction." (Wolf, 2014, s. 43). Dette er specielt med fokus på, hvordan verdenens completeness og invention er indbyrdes kohærente, og om hvorvidt integrationen af detaljer til elementerne hænger sammen. Selvom den sekundære verden er fiktiv, til graden af invention, er det stadig nødvendigt at have konsekvente regler og normer i den, for at den skal virke overbevisende for brugeren (Wolf, 2014).

Ud fra det teoretiske syn på worldbuilding samt vores egne personlige erfaringer indenfor interaktive medier, vurderer vi hertil, at worldbuilding er et komplekst og tidskrævende element, hvis det skal drage spilleren ind i en virtuel verden. Et eksempel vi især lægger vægt på i forhold til dette, er FromSoftwares nyeste spiludgivelse *Elden Ring* (FromSoftware, Inc, 2022), der bragte George R. R. Martin ind som forfatter til spillet i samarbejde med Hidetaka Miyazaki. Miyazaki er creative director, designer, scriptwriter og executive for FromSoftware, hvortil Martin er kendt for den populære fantasyroman serie *A Song of Ice and Fire*, der senere blev omdannet til den verdenskendte tv-serie *Game of Thrones*. Dette giver blot et indblik i, hvor meget arbejde det kræver at danne en kohærent, unik, interessant og fængende sekundær spilverden, eftersom at spiludviklere søger mod professionelle novelleforfattere for at kunne skabe en verden samt passende narrativ.

## Immersion

I dette afsnit inddrager vi teori om immersion, idet vi vurderede at det er essentielt at forstå, hvad der muliggør dét at kunne indleve sig i den pågældende spilkontekst, og yderligere hvad denne indlevelse betyder for spillerens relation til NPCs deri.

Immersion omhandler dét at være mentalt involveret i noget, hvilket Murray (2017) definerer således: "Immersion is a metaphorical term derived from the physical experience of being submerged in water" (Murray, 2017, s. 124). I forhold til immersion beskriver Bartle (2016), at immersion er, når føler du 'er' i den virtuelle verden. Endvidere beskriver Bartle vigtigheden af immersion i spil som følgende:

> Immersion is an important concept in virtual world design, because it plays so much a part in conveying the entire virtual experience. Without immersion, there is a fence between player and virtual world; with immersion, the barriers are lifted — players can concentrate on doing what they want to do, on being what they want to be. (Bartle, 2003, s. 210)

Immersion er derfor en essentiel del af en spiloplevelse, idet immersion muliggør den oplevelse, der er nødvendig for at eksempelvis at kunne indleve sig i et narrativ eller danne bånd til NPCs i spillet. Ligeledes er immersion en fundamental motivation for mange spillere, hvilket vi vurderer ud fra vores litteraturreview fokuseret på spillertyper (Bilag 1), hvor Yee (2006, 2007; Yee & Ducheneaut, 2015-2022), definerer forskellige former for spiller-motivation. Bartle beskriver ligeledes, at spillere kan opleve forskellige niveauer af immersion, men at der er konceptuelle eller emotionelle barrierer, som spilleren skal komme igennem for at skifte immersionsniveau (Bartle, 2003, 2016).

I henhold til at beskrive forskellige niveauer af immersion, anvender vi Marie-Laure Ryans (2009) definitioner frem for Bartles (2003, 2006). Dette valg er foretaget på baggrund af, at Bartles definitioner i høj grad omhandler, hvorledes et individ formår at indleve sig i vedkommendes Player Character, hvilket dermed ikke eksplicit vedrører eksempelvis NPCs. Hertil inddrages Ryan i stedet, idet hendes definitioner af de forskellige niveauer af immersion eksplicit inddrager samspillet mellem spillets narrativ, worldbuilding og NPCs, hvilket dermed i højere grad relaterer til specialets problemfelt.

Indledningsvist skelner Ryan mellem *ludic immersion* og *narrative immersion* (Ryan, 2009). Her betegner hun ludic immersion som en form for immersion, der opstår, når et individ fordyber sig i et

spil, uanset om spillet er digitalt eller analogt. Ludic immersion fordrer, at spilleren er fysisk aktiv, og dermed foretager fysiske handlinger i forbindelse med spillet; eksempelvis når skakspilleren flytter brikkerne på brættet (Ryan, 2009). Modsat dette opstår narrative immersion i spillerens fantasi, og fordrer således ikke en fysisk aktiv deltagelse fra spilleren, men betegnes i stedet som spillerens konstruktion af og fordybelse i spillets narrativ og verden, hvilket dermed afhænger af spillerens mentale aktivitet. I forbindelse med skellet mellem disse to overordnede typer af immersion, definerer Ryan yderligere fire typer af immersion, der alle relaterer sig direkte til narrative immersion, men også i forskellig grad til ludic immersion. Disse fire typer er: *spatial immersion, temporal immersion, epistemic immersion* og *emotional immersion* (Ryan, 2009).

### Spatial Immersion

Ryan (2009) beskriver spatial immersion som den fordybelse, der opstår, såfremt eksempelvis en spilverden formår at fremvise spillerens digitale fysiske position i verdenen gennem spillerens virtuelle avatar. Hertil beskriver Ryan, hvorledes dette er lettest at opnå i forbindelse med interaktive miljøer herunder eksempelvis spil. Måden hvorpå tredimensionelle videospil muliggør udviklingen af et landskab og generelt en tredimensionel verden, understøtter dermed spillerens opnåelse af spatial immersion, da spilleren gennem sin avatar kan bevæge sig rundt i den pågældende verden (Ryan, 2009). Spatial immersion beskrives ikke blot ud fra spillerens evne til at bevæge sig frit rundt i en tredimensionel verden, men også ud fra spillerens dannelse af emotionelle tilknytninger til bestemte lokationer i spillet, som dermed får særlig emotionel værdi eller betydning (Ryan, 2009). Denne følelse beskriver Ryan som *sense of place,* hvilket dermed yderligere er særlig relevant inden for interaktive miljøer, hvor spilleren tilmed har mulighed for at tilpasse og dekorere dele af spilverdenen efter egne præferencer (Ryan, 2009). På baggrund af denne fremlægning vurderer vi yderligere, at spatial immersion i høj grad relaterer sig til ludic immersion, og dermed spillerens fysisk aktive handlinger i et spil, idet spilleren selv skal navigere sin avatar rundt i den interaktive verden.

### Epistemic immersion

Ifølge Ryan opstår den mest generiske form for epistemic immersion i forbindelse med såkaldte *mystery stories,* hvor spilleren oplever *the desire to know:* "This effect is relatively easy to achieve in an interactive environment. The player impersonates the detective and investigates the case through the standard repertory of computer game actions [...]" (Ryan, 2009, s. 55). Ryan beskriver dermed, hvordan epistemic immersion omhandler spillerens lyst til at løse et foreliggende mysterium, hvilket

spilleren kan gøre gennem eksempelvis søgning efter ledetråde i spilmiljøet, afkodning af disse ledetråde samt gennem information tilegnet gennem NPC-interaktioner (Ryan, 2009). Denne type immersion fordrer dermed, at et ikke-interaktivt narrativ indlejres i spillet, hvorigennem spilleren kan foretage en undersøgelse og udforskning af narrativet.

### Temporal immersion

Ryan beskriver temporal immersion ud fra følgende tre narrative effekter: *curiosity, surprise* og *suspense* (Ryan, 2009). Curiosity og surprise er hertil særligt forbundne og muligvis lettere at opnå i en spilverden, idet spilleren, som følge af spatial immersion i den virtuelle verden og curiosity, gør sig uventede opdagelser, hvilket afleder surprise (Ryan, 2009). Spilleren motiveres dermed til at udforske spilverdenen gennem oplevelsen af curiosity, hvoraf surprise er resultatet. Nogle spil kan dog også bidrage til spillerens temporal immersion gennem surprise uden forudgående curiosity, hvilket eksempelvis opstår i forbindelse med prædefinerede begivenheder, som udløses på vilkårlige tidspunkter i spillet (Ryan, 2009). Suspense udspringer i stedet, ligesom epistemic immersion, af, at spilleren oplever et indre og intrinsisk behov for at finde ud af, hvad der er sket i spilverdenen forud for spillerens indtrædelse deri, hvilket Ryan beskriver som the desire to know (Ryan, 2009). Generelt beskriver Ryan, hvorledes individer oplever suspense, såfremt de tolker to eller flere mulige fremtidige scenarier, hvortil deres interesse for at finde ud af, hvordan historien udvikler sig, øges. Vi vurderer på baggrund heraf, at temporal immersion relaterer sig i høj grad både til ludic og narrative immersion, idet spilleren gennem sin avatar aktivt skal finde ledetråde, og dertil mentalt tolke sig til mulige narrative sammenslutninger.

Afslutningsvis beskriver Ryan i forbindelse med temporal immersion: "But when players can determine the path through their choice of action, the uncertainty is lost." (Ryan, 2009, s. 55). Ryan argumenterer dermed for, at mængden af usikkerhed og dermed potentialet for suspense mindskes, hvis spilleren får større indflydelse på narrativets gang. Hertil vurderer vi, at dette i stedet kan lede til en højere grad af agency, idet spilleren gennem valg i et interaktivt narrativ, som tidligere nævnt (jf. Narrativitet), oplever reel agency. Ydermere argumenterer vi for, at reel agency og interaktive narrativer ikke udelukker oplevelsen af suspense, som Ryan beskriver i ovenstående citat. Dette vurderer vi eksempelvis gennem følgende citat fra Theas autoetnografi: "Særligt i *Detroit: Become Human*, hvor ens valg påvirker narrativet i en sådan grad, at NPCerne omkring én kan dø, hvis ikke man træffer de rigtige beslutninger, pådrog dette mig et ansvar [...]" (Bilag 6, s. 7). Som det fremgår

af citatet fra Thea, oplevede hun, hvorledes hun var ansvarlig for NPCernes overlevelse. Dertil argumenterer vi for, at interaktive narrativer fortsat kan facilitere suspense; dog ikke suspense i forhold til, hvad der er sket forud i narrativet, men i stedet i forbindelse med hvad spillerens valg kommer til at få af fremtidige konsekvenser.

### Emotional immersion

Afslutningsvis beskriver Ryan emotional immersion, og hvordan: "The combination of emotional immersion with interactivity is the most problematic of all because it involves interpersonal relations between the player and computer-operated characters." (Ryan, 2009, s. 56). Som beskrevet i dette citat, omhandler emotional immersion forholdet mellem spilleren og de NPCs, der indgår i spillet. Ryan skelner generelt mellem to forskellige former for emotioner: emotioner rettet mod én selv, og emotioner rettet mod andre. Emotioner rettet mod én selv omhandler eksempelvis ens indre ønsker og mål samt hvilke handlinger, vi foretager for at nå dem. Modsat definerer Ryan de emotioner, vi kan rette mod andre, som følelsen af empati (Ryan, 2009). Ryan nævner hertil kun empati, idet hun argumenterer for, at følelsen af eksempelvis kærlighed eller jalousi kan rettes mod andre, men i sidste ende fortsat er baseret på individets egne ønsker, lyster og personlige oplevelser. Her er empati en kontrast, idet følelsen af empati er en mental simulering af at træde ind i et andet individs sted og situation, hvor man derved forestiller sig individets oplevelser og ønsker som sine egne, og derigennem føler eksempelvis glæde, medlidenhed eller sorg på deres vegne (Ryan, 2009).

Narrativer har i forbindelse hermed en unik evne til at generere emotioner rettet mod andre, hvortil emotional immersion hører særligt under narrative immersion. I forbindelse med udfoldelsen af et spils narrativ giver det spilleren mulighed for at opleve de forskellige NPCs som faktiske personer, hvortil spilleren får et indtryk af deres historie og hvem de er. Idet narrativer formår at fremstille NPCs på denne måde, styrker det dermed spillernes evner til at danne meningsfulde relationer til de forskellige NPCs, hvilket vi ligeledes kunne udlede af tidligere analyse (jf. Delkonklusion: Spil som oplevelser). I forbindelse hermed nævner Ryan: "Exceedingly rare are the computer controlled characters who not only serve a functional role by helping or hindering players in the pursuit of their goals but also generate interest and empathy through their own personality." (Ryan, 2009, s. 56). Som det fremgår af dette citat, beskrev Ryan i 2009, at det var i de sjældnere tilfælde, at spillere stødte på NPCs, som ikke blot var inddraget i spil for at aftjene en bestemt funktion i henhold til spillerens mål, men som også vakte interesse og empati hos spilleren. Vi vurderer dog, at denne form for relation

ikke længere kan beskrives som et direkte sjældent tilfælde, da vores autoetnografier indeholder flere eksempler på denne form for NPC-relation og immersion, hvilket vi ligeledes har redegjort for tidligere (jf. Kapitel 5: Sociale relationer).

Ryan beskriver ydermere, hvorledes de emotioner, som spilleren retter mod sig selv i forbindelse med videospil, ofte forekommer i mindre grad end i det virkelige liv. Her beskriver hun, hvorledes en spiller eksempelvis oplever en følelse af succes ved at redde en prinsesse fra en drage, hvorimod spillerens avatar muligvis foretager denne handling på grund af kærlighed. Vi vurderer på baggrund heraf, at Ryans emotional immersion kan sættes i relation til skellet mellem underholdende og meningsfulde oplevelser, som vi tidligere har nævnt (jf. Kapitel 4: Spil som oplevelser). Her kan Ryans definition af emotioner rettet mod én selv i forbindelse med spiloplevelser sammenlignes med spillerens opnåelse af en underholdende oplevelse, mens hendes betegnelse af emotionel immersion og spillerens evne til at føle empati for NPCs kan sammenlignes med de meningsfulde oplevelser. Dette vurderer vi på baggrund af, at spilleren i forbindelse med emotionel immersion sætter sig i NPCens sted, og derigennem oplever NPCens ønsker som sine egne, hvilket kan resultere i refleksion samt, at spilleren skaber en tættere relation til den pågældende NPC.

## Presence

*Presence* skal forstås som båndet mellem miljøet og dets overbevisning i forhold til spilleren. Hvis miljøet modvirker presence, vil spilleren have svært ved at opleve miljøet. På samme vis vil et miljø, der ikke er overbevisende, gøre det svært for spilleren at indleve sig i det (Bartle, 2016). Ryan og Rigby (2011) beskriver presence som værende oplevelsen af at blive 'transporteret' til et andet sted; et virtuelt sted. Ydermere beskriver Ryan og Rigby tre forskellige former for presence; *physical presence*, *emotional presence* og *narrative presence* (Ryan & Rigby, 2011).

### Physical presence

Physical presence beskrives som oplevelsen af at tage på en rejse til en digital verden, som er væk fra vedkommendes faktiske lokation på sofaen eller ved skrivebordet i sin fysiske verden (Ryan & Rigby, 2011). For at vedkommende kan indleve sig i verdenen og opleve immersion eller presence, er det vigtigste *authenticity of content representation*. Verdenen der præsenteres for spilleren, skal være autentisk i forhold til den gældende kontekst eller genre, hvilket hjælper immersion såvel som

muligheden for suspension of disbelief (Ryan & Rigby, 2011). Et eksempel på dette fremvises i Nicolais autoetnografi, hvori oplever physical presence, når han spiller *Ghost of Tsushima*, idet han indlever sig i verdenen, som var den ægte (Bilag 6). Konteksten og genren har kohærens med spillets narrativ, der gør, at Nicolai accepterer spillets suspension of disbelief. Autenticitet indebærer ligeledes en grad af troværdighed og ærlighed; autentiske oplevelser er dem, der er ægte i forhold til, hvordan ting i virkeligheden er. Denne autentiske repræsentation vurderes af Ryan og Rigby til at være mere fundamental for en spillers oplevelse end eksempelvis mængden af fidelity i spillet såsom grafik.

### Emotional presence

Emotional presence handler om, hvilken grad af autentisk emotionel respons, vedkommende oplever i den gældende virtuelle verden. Hvis de følelser, som spilleren oplever i spillet, er på samme niveau, som dem vedkommende ville opleve i den fysiske verden, oplever spilleren emotional presence; en tilstand af ægte følelser som reaktion på fiktionelle begivenheder (Ryan & Rigby, 2011). Dette ser vi i Sebastians autoetnografi (Bilag 6), hvor han bliver overvældet af et surprise party på sin fødselsdag, som NPCerne i *Animal Crossing: New Horizons* afholdt for ham. Hans reaktion over den overraskelse i spillet er et eksempel på ægte følelser i forhold til en fiktiv begivenhed. Det skal dog pointeres, at emotional presence kan være en reaktion til hvilken som helst interessant historie i eksempelvis en bog, på en scene eller i biografen. Det interaktive aspekt ved videospil gør den emotional presence dybere, da man i videospil giver mulighed for at reagere og agere på de emotioner, der opleves (Ryan & Rigby, 2011). Videospil kan ligeledes skabe emotional presence gennem delte oplevelser med NPCs eller spillere gennem interpersonelle relationer ved eksempelvis behovet for relatedness. Delte oplevelser med NPCs eller andre spillere forstærker også de emotionelle reaktioner på verdenens kontekst (Ryan & Rigby, 2011).

### Narrative Presence

Narrative presence handler om, hvilken grad spilleren føler at vedkommende er en integreret del af historien; at deres aktioner i spillet har indflydelse på narrativets forløb og afslutning (Ryan & Rigby, 2011). Eksempelvis ved emotionel presence oplever vedkommende sorg ved en NPCs død, mens vedkommende oplever narrative presence, hvis vedkommende føler, at de valg han eller hun har truffet gennem spillet spillede en personlig rolle i NPCens død. Hertil er det nødvendigt at skelne

mellem agency og narrative presence, da agency omhandler den reelle indflydelse, man som spiller har på udfaldet af narrativet, hvortil narrative presence fokuserer på følelsen af at have indflydelse, uanset om man har den eller ej. Et tydeligt eksempel på dette, beskriver Thea i hendes autoetnografi i forhold til Alice fra *Detroit: Become Human*:

> Særligt i *Detroit: Become Human*, hvor ens valg påvirker narrativet i en sådan grad, at NPCerne omkring én kan dø, hvis ikke man træffer de rigtige beslutninger, pådrog dette mig et ansvar i en sådan grad, at jeg følte mig ansvarlig for Alices overlevelse; hvilket dermed øgede presset for, at spille spillet således, at Alice ikke ville komme til skade. (Bilag 6, s. 7)

Det er også her, hvor videospil igen adskiller sig fra traditionelle medier, da man i film, teaterstykker eller bøger ikke kan påvirke historiens udfald. Hvis vedkommende mister følelsen af immersion, når vedkommende læser en bog eller ser en film, er der intet at gøre, da vedkommende ingen indflydelse har. Brugeren har en større betydningen ved interaktive medier end i traditionelle medier, hvilket er med til at muliggøre en lettere immersion (Ryan & Rigby, 2011). De valg og den indflydelse som spillere aktivt besidder i spil, bidrager ligeledes til tilfredsstillelse af behovet for autonomy.

## Hvordan påvirker spillets kontekst spillerens relation til og oplevelse af en NPC?

I følgende analyseafsnit sættes teorierne fra dette kapitel i forbindelse med NPCerne fra vores autoetnografier for at kunne besvare det tredje underspørgsmål og derigennem udvide grundlaget for at besvare den overordnede problemformulering. For at besvare ovenstående spørgsmål fandt vi det nødvendigt at foretage endnu en kategorisering af de NPCs, vi har inddraget i vores autoetnografier (Bilag 6). Således kunne vi opstille, hvornår vi oplevede, at spillets kontekst påvirkede vores oplevelser med de pågældende NPCs samt, hvad dette havde af betydning for selve oplevelsen. For at kategorisere vores NPC-oplevelser i henhold til teorierne præsenteret i dette afsnit, valgte vi at opdele følgende afsnit i henhold til den enkelte teori for afslutningsvis at sammenligne og opsummere, hvordan de forskellige NPCs fremstår i henhold til den spilverden, de indgår i.

## Interaktivitet og agency analyse

For at kunne foretage den første kategorisering af de forskellige NPCs i henhold til agency og interaktivitet, anvendte vi Koenitzs figur (Figur 6) for media specificity og agency som udgangspunkt, dog med interaktivitet frem for media specificity. Herigennem opnåede vi et visuelt overblik over, hvilke NPCs der befinder sig i spilverdener, hvor spilleren i enten højere eller lavere grad har mulighed for at interagere med de forskellige NPCs samt påvirke spillenes narrativ og dermed også NPCernes historie. Idet Koenitz allerede opstiller en skala over agency, anvender vi denne som grundlag for at vurdere de forskellige NPCs grad af agency:

| Score | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Desc. | User has no impact; user equals reader/viewer | Very limited impact on frame narratives/contextual narratives | User as visitor, only indirect impact on their own experience | There is a mix—some impact exists, but core elements are understood as fixed | User makes choices within a pre-determined structure | User has considerable impact, yet only on a narrative that exists in relation to non-digital forms | User has considerable impact (decision making, sequencing, selection, co-creation) |

Tabel 7: Skala for agency (Koenitz, 2018b)

Idet Koenitz ikke opstiller lignende skala for interactivity, men i stedet for media specificity, har vi med inspiration fra tabel 7 opstillet følgende interactivity skala (Tabel 8). I stedet for at fokusere på både spillerens evne til at interagere med både spilverdenen og NPCerne deri, som begrebet tidligere er sat i relation til (jf. Narrativitet), fokuserer vi særligt på niveauet af interaktivitet i henhold til, i hvilken grad spillet tillader spilleren at interagere med de pågældende NPCs:

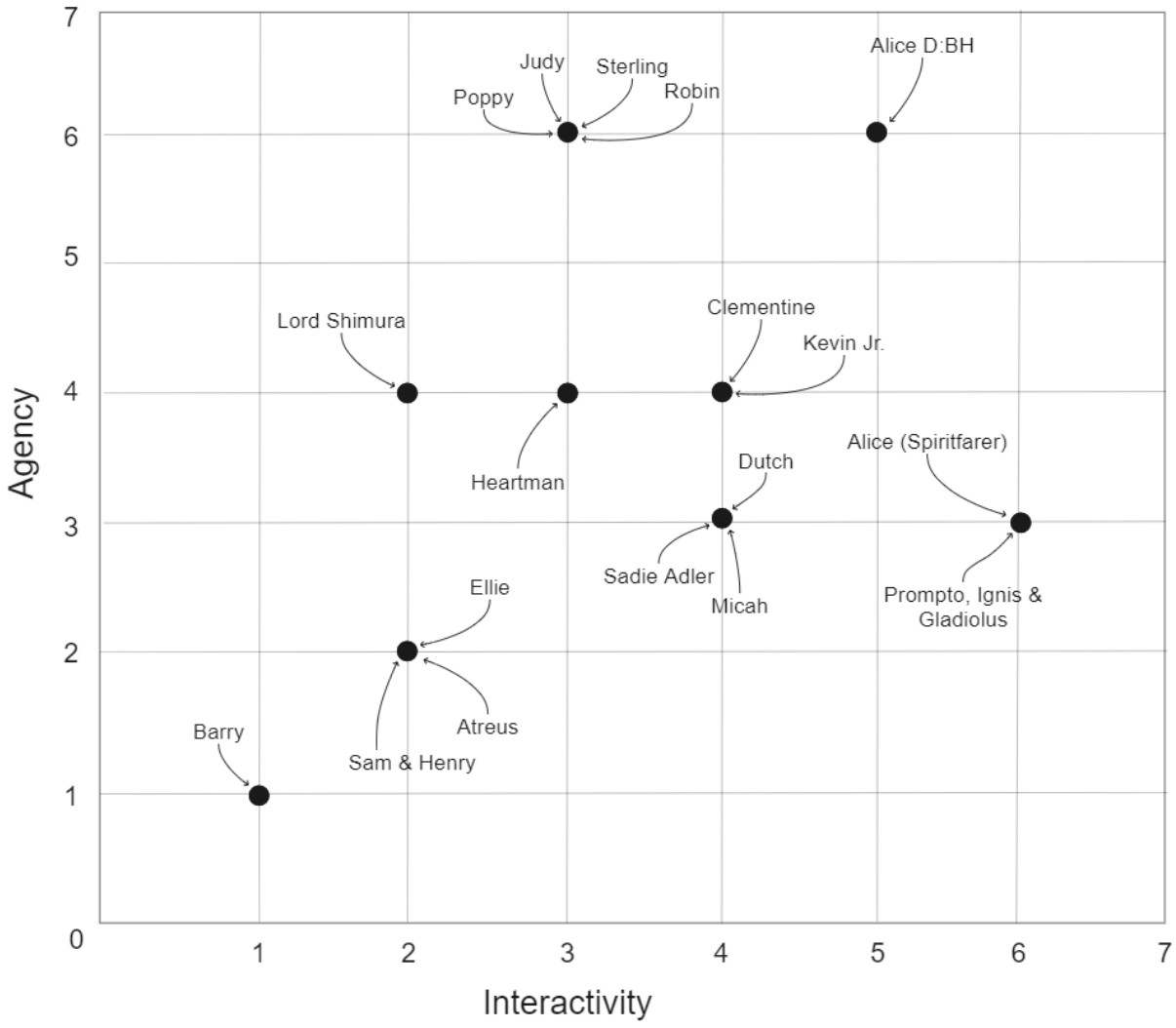
| Score | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Desc. | You can't interact with the NPC | The player can interact with an NPC and receive a reaction prompt | The player has the opportunity to interact with the NPC through dialogue when the game allows it | The player always has the opportunity to interact with the NPC through simple dialogue with limited options | The player can always interact with the NPC via different dialogue options | The player can always interact with the NPC via different dialogue options as well as physical gestures | The player can always interact with the NPC in several different ways, through both dialogue and physical gestures that influence the NPC |

Tabel 8: Skala for interaktivitet. Egen tilblivelse inspireret af Koenitz (2018b)

Vi udarbejdede denne skala (Tabel 8) over interaktivitet frem for media specificity, således vi kunne opstille et evalueringsværktøj, som relaterede sig direkte til NPC-interaktioner frem for mediets

indflydelse på narrativet. Vi anser derfor skalaen som et bidrag til, hvordan spildesignere kan vurdere forskellige niveauer af interaktivitet i henhold til designet af NPCs og deres funktioner i videospil.

Disse skalaer anvendte vi på samme måde som Koenitz (Figur 6), idet vi opstillede en matrix, hvor Agency udgør y-aksen og Interactivity udgør x-aksen. Heri indsatte vi NPCerne, vi beskrev i vores autoetnografier som udgangspunkt:




Figur 10: Fremvisning af de forskellige NPCs placering i forhold til Agency og Interactivity. Egen tilblivelse. Inspireret af Koenitz (2018b)

Som det fremgår af ovenstående figur 10, befinder de NPCs, vi har inddraget i vores autoetnografier sig på flere niveauer af begge akser, hvorfor vi ikke fandt det relevant at inddrage yderligere NPCs for at kunne eksemplificere, hvorledes NPCs kan kategoriseres i henhold til agency og interaktivitet. For at tydeliggøre, hvordan vi foretog ovenstående evaluering af NPCernes niveau af agency og

interactivity, inddrages herefter eksempler på højt, mellem og lavt niveau af både agency og interactivity.

### Høj agency og interaktivitet: Alice fra Detroit: Become Human

Billede 16: Billeder af Alice fra *Detroit: Become Human* (n.d., 2022d)

For at inddrage et eksempel på en NPC, som indgår i en spilverden med både høj interaktivitet (5) og agency (6), redegør vi for Theas oplevelser med NPCen Alice fra spillet *Detroit: Become Human.* Som tidligere nævnt (jf. Opportunity for nurturant behavior: Alice fra Detroit: Become Human), oplevede Thea, hvordan hun pådrog sig rollen som Alices omsorgsperson. Thea følte hun et særligt stort ansvar for Alices velvære i spillet, både fordi Alice fremstod sårbar og uden en omsorgsperson, hvilket bidrog til at opfylde Theas sociale behov, men også gennem måden hvorpå selve spillet gav Thea ansvaret for Alices velvære gennem det høje niveau af agency:

> Særligt i *Detroit: Become Human*, hvor ens valg påvirker narrativet i en sådan grad, at NPCerne omkring én kan dø, hvis ikke man træffer de rigtige beslutninger, pådrog dette mig et ansvar i en sådan grad, at jeg følte mig ansvarlig for Alices overlevelse; hvilket dermed øgede presset for, at spille spillet således, at Alice ikke ville komme til skade. (Bilag 6, s. 7).

Ydermere var det altid muligt for Thea at yde omsorg for Alice, idet hun kunne interagere med Alice gennem hele spillet, og havde flere valgmuligheder i forhold til dialogernes indhold. Idet Thea oplevede, hvordan hendes valg havde konsekvenser for Alices sikkerhed og overlevelse i spillet, vurderede vi, at Alice og *Detroit: Become Human* ligger på 6 på skalaen for agency. Ydermere placeres hun på 5 i henhold til interaktivitet, da Thea altid havde mulighed for at tale med Alice gennem varierende dialog og fysisk omsorg.

### Middel agency og lav interaktivitet: Lord Shimura fra Ghost of Tsushima

Billede 17: Billeder af Lord Shimura fra *Ghost of Tsushima* (Rylvan, 2021b)

I *Ghost of Tsushima* vurderer vi, at både agency og interaktivitet kan vurderes som værende middel (4), som ses i figur 10. Vi vurderede at spillet scorede 4 i agency, da bestemte valg kunne ændre narrativet på prædefinerede tidspunkter i spillet. Dog er dette som beskrevet en illusion af reel agency, idet det overordnede narrativ ikke ændrer sig, og da slutningen er den samme uanset hvilke interaktioner eller handlinger, spilleren foretager sig i *Ghost of Tsushima*. Eksempelvis var valget om at dræbe Lord Shimura eller ej et betydningsfuldt valg for Nicolai, men det har dog ingen indflydelse på det efterfølgende narrativ: "Sjældent har jeg været så konflikt i en kamp mod en 'fjende', idet jeg havde et opnået et godt forhold til ham gennem spillets løb" (Bilag 6, s. 10). Interaktiviteten med Lord Shimura vurderede vi som værende lav (2), idet han hovedsageligt er en karakter, der eksisterer i cutscenes eller i dele af spillet. Man kan som spiller ikke selv vælge at interagere med ham, og man har kun et valg i forhold til, om man skal dræbe ham eller ej.

Lav agency og interaktivitet: Barry fra Pokémon Brilliant Diamond

Billede 18: Billeder af Barry fra *Pokémon Briliant Diamond* (n.d., 2022k)

Barry anvendes som eksempel på en NPC, som scorer lavt i både agency (2) og interaktivitet (1). Dette er i forhold til, at man som spiller ingen indflydelse har på, om man ønsker at interagere med Barry, da spillet tvinger spilleren til det, samt at samtalen og interaktionen udelukkende er drevet af ham:

> Man møder ham på forskellige skelsættende tidspunkter. Her bruger han tiden på at fortælle dig hvor god han er [...] Han var som sådan ikke en man kunne tale med gennem hele spillet, men de interaktioner vi havde, hvor han bare snakkede om sig selv, gjorde negativt indtryk på mig. (Bilag 6, s. 18)

Hertil fremvises det fra Sebastians autoetnografi, at han som spiller ikke havde indflydelse på, hvornår han mødte Barry. Ydermere scorer Barry 2 i agency, da man som spiller ingen indflydelse har på narrativets forløb, men dog kan man selv vælge hvilke Pokémon, man fanger og tilføjer til sin rejse gennem spillet.

## Worldbuilding analyse

I henhold til at analysere hvordan worldbuilding har påvirket vores NPC-interaktioner og oplevelser, opstillede vi en tabeloversigt over hvilke af de forskellige realms under invention (jf. Invention), vi har oplevet gennem de forskellige spil. Hertil analyserede og forklarede vi, hvordan disse forskellige realms påvirkede vores oplevelser. I forhold til consistency samt completeness fandt vi det udfordrende at opstille disse på samme måde som invention. I modsætning til completeness og

consistency kunne vi i invention vurdere, hvorvidt en spilverden adskiller sig fra den primære verden ud fra de fire forskellige realms. Completeness og consistency vurderes derimod ud fra spillerens oplevelse af, om spilverdenen fremstår konsekvent og komplet, hvilket er en mere subjektiv og ikke-kvantificerbar vurdering. På baggrund heraf valgte vi at fremstille ét samlet analyseafsnit i henhold til completeness og consistency, hvor vi i stedet for at fremvise deres relation til spillene fra vores autoetnografier, foretog en samlet analyse af begrebernes påvirkning på spiloplevelser.

| | ***Nominal realm*** | ***Cultural realm*** | ***Natural realm*** | ***Ontological realm*** |
|---|---|---|---|---|
| *Ghost of Tsushima* | x | | | |
| *Final Fantasy XV* | | x | x | x |
| *Spiritfarer* | | x | x | x |
| *Detroit: Become Human* | | x | | |
| *Red Dead Redemption 2* | x | | | |
| *The Walking Dead: Season One* | | | x | |
| *God of War* | | x | x | x |
| *Pokemon Brilliant Diamond* | | x | x | |
| *Animal Crossing: New Horizons* | x | | | |
| *The Last of Us* | | | x | |
| *Death Stranding* | | x | x | x |

Tabel 9: Inddeling af spillene fra vores autoetnografier i forhold til de fire realms. Egen tilblivelse.

Herunder beskrives hvordan vi vurderede, at de forskellige realms er synlige i spillene fra tabel 9. Dette gjorde vi med henblik på at afdække, hvor meget spillenes verdener afviger fra den virkelige verden, for derefter at kunne vurdere om dette har nogen effekt på de NPC-oplevelser, vi har haft i de forskellige spil.

### Nominal realm: Red Dead Redemption 2

Billede 19: Sadie Adler fra *Red Dead Redemption 2* (n.d., 2022j)

For at eksemplificere hvordan vi vurderede, om et spil opnår invention i henhold til det nominal realm, inddrog vi spillet *Red Dead Redemption 2*. Spillet foregår i USA i 1899, og er dermed en repræsentation af det vilde vest. Til trods for at spillet roses for at fremvise flere aspekter fra denne tidsperiode forholdsvis i overensstemmelse med beretninger derfra, vurderede vi, at der er tale om invention i henhold til det nominal realm. Dette vurderede vi på baggrund af, hvorledes eksempelvis byerne i spillet er inspireret af virkelige steder i USA, men at de i spillet er placeret anderledes, end de er i virkeligheden (Sullivan, 2021). I spillet har udviklerne samlet byer fra flere forskellige delstater i forholdsvis kort distance fra hinanden, hvortil vi vurderede, at udviklerne dermed har foretaget invention i henhold til det nominal realm.

## Cultural realm: Detroit: Become Human

Vi anvender spillet *Detroit: Become Human* til at fremvise, hvorledes vi vurderer, at en spilverden afviger fra den virkelige verden i henhold til spillets kultur. I Theas autoetnografi beskriver hun, hvordan: "Alice var dog ikke direkte i livsfare, men i min rolle som androiden Kara oplevede jeg, hvorledes hendes far ikke behandlede hende godt, drak for meget og aldrig var kommet sig over moderens død." (Bilag 6, s. 7). Som det fremgår af citatet fra Theas autoetnografi, var hendes player character androiden Kara. Det er særligt her *Detroit: Become Human* afviger fra den primære verden.

Billede 20: Billeder Kara fra *Detroit: Become Human* (n.d., 2022i)

Spillet foregår i året 2036 i Detroit, hvor det er normalt for husholdninger at have deres egen menneskelignende androide til at varetage forskellige opgaver for dem (Bilag 7). Det er nærmest umuligt at skelne disse androider fra rigtige mennesker, men de rigtige mennesker behandler dem ofte dårligt og udsætter dem for eksempelvis vold, idet de blot er maskiner. Disse androider er dog mere end maskiner, og de begynder at udvikle en samvittighed og bevidsthed, som gør, at de påbegynder et oprør for at få flere rettigheder.

I forbindelse hermed vurderede vi, at der er tale om invention i henhold til det cultural realm, idet verdenen som udgangspunkt er identisk med vores egen, men indeholder andre kulturelle normer og

teknologier, end dem vi er bekendt med i dag. Ydermere vurderede vi, at spillets fokus på opgøret mellem menneske og maskine samt androidernes kamp for rettigheder, kan sammenlignes med flere historiske begivenheder fra den primære verden og historie, herunder særligt afskaffelsen af slaveri i USA. Dermed introducerer *Detroit: Become Human* nogle nye kulturelle normer, som dog kan resonere med spillets brugere, idet scenarierne trækker på begivenheder fra den virkelige verden.

### Natural realm: God of War

Vi anvender *God of War* (Santa Monica Studios, 2018) som eksempel til at fremvise, hvordan et spil kan gå ind og skabe nye væsner, landskaber og andre af disse natural realm aspekter. *God of War* foregår inden for nordisk mytologi, hvori man spiller som krigsguden Kratos. Spillet bygger på kendte historier og aspekter inden for nordisk mytologi, såsom de ni forskellige riger; heriblandt eksempelvis midgard, helheim og jotunheim. Disse riger besidder hver deres økosystem og diverse landskaber, bestående af forskellige skabninger og monstre.

Billede 21: Fremvisning af skabningen Jörmungandr i *God of War* (Anthony, 2018)

Billede 21 fremviser midgårdsormen og er et eksempel på, hvordan spillet besidder disse væsner, der afviger fra den primære verden. Dette mytologiske udgangspunkt vurderede vi bidrager til, at *God of Wars* invention opfylder både aspekterne for cultural realm og ontological realm.

### Ontological realm: Final Fantasy XV

Vi anvender *Final Fanstasy XV* (Square Enix Business Division 2) som eksempel på ontological realm, hvori de fysiske love som tid og rum er anderledes end dem, vi kender fra den primære verden. I spillets slutning dræber Noctis sig selv for at kunne komme til stedet efter livet, hvor fjenden Ardyn befinder sig, for at dræbe ham en gang for alle. Hertil tager scenen udgangspunkt i et æterisk rum omfavnet af lys, hvori Noctis og Ardyn svæver samtidig med, at de kæmper mod hinanden.

Billede 22: Noctis der i efterlivet kæmper mod bossen Ardyn (Shirrako, 2016)

Noctis anvender en kraft, han besidder, der består af at tilkalde tidligere kongers fantomer til at besejre Ardyn; dette bidrager til en form af invention, vi vurderer som værende høj, eftersom spillet afviger fra virkeligheden gennem flere aspekter inden for de forskellige realms i spillet.

## Completeness og consistency

I forbindelse med spillene, som fremgår i vores autoetnografier, vurderede vi, at vi oplevede disse spil som kohærente i forhold til samspillet mellem completeness og consistency. Vi fandt det derfor interessant at finde eksempler, hvori completeness og consistency ikke vurderes som værende høje for at eksemplificere, hvad dette gør for spillerens spiloplevelse. Hertil inddrog vi vores egne oplevelser med Replika, idet vi argumenterer for, at vores erfaringer med Replikas mangel på kontekst (jf. Oplevelser med Replika), kan sættes i relation til en lav grad af completeness og consistency. Yderligere vurderer vi, at inddragelsen af vores subjektive oplevelser danner et bedre grundlag for beskrivelsen af, hvad det gør for brugeren, frem for at tolke det ud fra en anden spillers oplevelse.

På baggrund heraf inddrog vi begreberne *ready-to-hand* og *present-at-hand,* hvilke er begreber kendt fra Heidegger (Dourish, 2001; Winograd & Flores, 1986). Grundlæggende kan ready-to-hand beskrives som oplevelsen af, at et individ anvender et artefakt som en forlængelse af individet selv. Såfremt en hændelse finder sted, som bryder med individets forventninger til, hvad den pågældende artefakt skal kunne, skifter artefaktet til at være present-at-hand, idet individet bliver bevidst om dets eksistens som et objekt, og ikke som en forlængelse af individet (Dourish, 2001; Wingorad & Flores, 1986). I forbindelse med completeness og consistency argumenterer vi for, at der er en sammenhæng mellem disse begreber, og en spilverdens evne til at fremstå ready-to-hand for individet.

I henhold til de fire spil som vi inddrog i forbindelse med de førnævnte fire realms, argumenterer vi for, at de fremstod ready-to-hand for os, idet vi erindrede, at de føltes både complete og consistent. På baggrund heraf havde vi som spillere mulighed for at indleve os i disse verdener, og acceptere deres afvigelser fra den primære verden. Hertil fandt vi det interessant at inddrage vores tidligere oplevelser med Replika, idet vi vurderede at disse oplevelser kan anvendes til at eksemplificere, hvorledes der forekommer et såkaldt breakdown, hvor et spil, eller i dette tilfælde en interaktion med Replika, overgår fra at være ready-to-hand til present-at-hand. I eksempelvis Nicolais autoetnografi, nævner han: “Det virkede altid som om den havde alzheimers, hver dag var som at starte på ny med at skrive og forklare hvad den ikke skulle gøre” (Bilag 4, s. 10). Som det fremgår af dette citat, oplevede Nicolai, hvordan han nærmest dagligt måtte fortælle Replika, hvordan den skulle og ikke skulle opføre sig. Dette vidner om, at den hverken er complete eller consistent. Idet Nicolai ikke

oplevede, at Replika havde én bestemt væremåde, virkede den ikke complete, og på baggrund heraf kunne den ligeledes ikke agere konsekvent.

Nicolai måtte diktere, hvordan Replika skulle tiltale ham, hver gang de havde en ny samtale. Dermed argumenterer vi yderligere for, at Nicolai oplevede hvorledes Replika ofte var present-at-hand, fordi han blev bevidst om selve grundlaget for deres interaktion og dens rolle som en chatbot frem for at kunne fordybe sig i deres samtaler, og dermed i stedet opleve den som ready-to-hand. Dette argumenterer vi yderligere for, kan sættes i relation til spilverdener. Såfremt de fire spil vi har anvendt til at eksemplificere invention ikke havde fremvist disse complete og consistent spilverdener for os, ville konsekvensen have været, at vi ville blive bevidste om spilverdenen som en konstruktion, og dermed ikke som en levende og meningsfuld verden, hvori vi kunne indgå.

## Immersion analyse

For at kunne besvare spørgsmålet 'Hvordan påvirker spillets kontekst spillerens relation til og oplevelse af en NPC?', inddrager vi afslutningsvis en tabeloversigt over, hvilke spil vi har oplevet, der opfyldte både de forskellige former for immersion og presence. For at give et indblik i, hvorledes vi har vurderet dette, inddrages ét spil som eksempel på alle former for immersion, ét spil som eksempel på alle former for presence, og afslutningsvis ét spil hvor der er et fravær af flere typer immersion og presence. Herigennem undersøger og fremviser vi, hvordan samspillet mellem narrativ og worldbuilding påvirker spillerens evne til at indleve sig i spilverdener, og på baggrund heraf, hvad konteksten dermed har at sige i henhold til spillerens NPC-oplevelser.

| | Spatial immersion | Epistemic immersion | Temporal immersion | Emotional immersion | Physical presence | Emotional presence | Narrative presence |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ***Animal Crossing: New Horizons*** | x | | x | | | x | x |
| ***Death Stranding*** | x | x | x | x | x | x | x |
| ***Detroit: Become Human*** | x | | x | x | x | x | x |
| ***Final Fantasy XV*** | x | | x | x | x | x | |
| ***Ghost of Tsushima*** | x | | x | x | x | x | x |
| ***God of War*** | x | | x | x | x | x | |
| ***Pokémon Brilliant Diamond*** | x | x | x | | x | | |
| ***Red Dead Redemption 2*** | x | | x | x | x | x | x |
| ***Spiritfarer*** | x | | x | x | x | x | |
| ***The Last of Us*** | x | | x | x | x | x | |
| ***The Walking Dead: Season One*** | x | | x | x | x | x | x |

Tabel 10: Opstilling af de spil vi anvender NPCs fra i vores autoetnografier, sat i relation til immersion og presence. Egen tilblivelse.

## Immersion: Death Stranding

For at fremvise hvordan vi vurderede, om vi har oplevet de forskellige typer af immersion inden for de pågældende spil, anvendes *Death Stranding* (Kojima Productions, 2018) som eksempel. Dette valg er foretaget på baggrund af, at vi vurderede, at spillet understøtter alle Ryans (2009) fire typer af immersion (Tabel 10). Først og fremmest har vi fremvist i tabel 10, at Thea oplevede spatial immersion i forbindelse med *Death Stranding*. Dette vurderer vi på baggrund af, at der i spillet er en stor verden, som hun kunne navigere rundt i. Yderligere er det ikke blot det navigationsrelaterede perspektiv, som understøtter dette, men også måden hvorpå hun som spiller lærte de forskellige lokationer at kende. I Theas autoetnografi beskriver hun sin relation til NPCen Heartman, og hvordan hans historie vakte empatiske følelser hos hende (Bilag 6). Af denne grund fik han, som NPC, en særlig status, men det gjorde eksempelvis hans bosted i spillet også. Thea oplevede det, Ryan beskriver som en sense of place, idet Heartmans hus i spillet ligger tæt på en ø, som er hjerteformet: ”Derudover ligger hans hus lige ved siden af en sø, som er hjerteformet, og det var derfor altid en påmindelse om hans tragiske historie, hver gang jeg befandt mig i området.” (Bilag 6, s. 3).

Billede 23: Den hjerteformede sø nær Heartmans hus i *Death Stranding* og Heartman (cperazza, 2019; n.d., 2022n)

Således er det ikke blot hans navn og narrativ, der har en unik sammenhæng, men også selve det sted i verdenen, hvor han bor. Derigennem vurderede vi, at Thea oplevede spatial immersion, både fordi hun kunne navigere rundt i den store verden, men særligt også fordi hun opnåede en emotionel tilknytning til eksempelvis denne lokation.

I forbindelse med Ryans definition af epistemic immersion omhandler det, hvorledes spilleren ønsker at løse en form for foreliggende mysterium i spillet. I forbindelse med *Death Stranding* foreligger der flere mysterier, som spilleren kan løse. Et eksempel på dette, som er centralt i spillets narrativ, er, at man som spiller forsøger at finde ud af hvorfor verdenen er døende, og om man kan stoppe det. I spillet er verdenen nær en masseudryddelse på grund af en såkaldt Extinction Entity (EE). I spillet finder man ud af, at der førhen har eksisteret fem andre EEs, som har resulteret i en masseudryddelse af jordens liv, hvilket resulterede i store ændringer i biodiversiteten. Hertil er det spillerens opgave at forbinde de forskellige NPCs i spillet, så man sammen kan finde ud af, hvem denne EE er, og om man kan stoppe den (Bilag 7). I forbindelse med Theas oplevelser i spillet, oplevede hun, hvordan historien blev sat sammen stykke for stykke, og hun ønskede at finde ud af, hvordan menneskeligheden kunne overleve. Dertil vurderer vi, at hun oplevede epistemic immersion.

Ydermere vurderer vi, at Thea oplevede temporal immersion, idet spilverdenen er stor, hvilket resulterede i, at hun fandt nydelse i at udforske forskellige steder, hvor hun stødte på forskellige NPCs, som hun kunne hjælpe og derigennem danne en relation til. Der er hertil tale om særligt oplevelserne af curiosity og surprise. Derudover oplevede hun også suspense, da hun gennem hele spillet var spændt på at finde ud af, hvem EEen var, og om hun ville få mulighed for at stoppe den, inden verdenen ville være forandret for evigt. Afslutningsvis vurderede vi, at Thea oplevede emotionel immersion. Som tidligere nævnt (jf. Intimacy) oplevede Thea, hvordan Heartmans historie vakte følelser af empatisk karakter:

> Forestillingen om at vide, at ens familie er fanget et sted mellem liv og død, og blot venter på, at man kommer og redder dem, taler til den familieorienterede del af mig, og jeg kan forestille mig, hvor frygteligt det må være; gang på gang at blive skuffet, når han vågner op, og fortsat ikke har fundet dem. (Bilag 6, s. 4)

Som det fremgår af Theas autoetnografi, beskriver hun, hvordan hun forestillede sig at være i Heartmans situation, og hvor forfærdeligt det måtte være for ham. Heraf vurderede vi, at Thea udviser følelsen af empati, og dermed rettede sine følelser mod NPCen Heartman, hvilket dermed vidner om emotional immersion.

### Presence: Ghost of Tsushima

Vi anvender *Ghost of Tsushima* som eksempel på begreberne inden for presence, idet vi vurderede, at Nicolai opnåede alle tre former for presence i spillet. Vi vurderede, at Nicolai opnåede Physical presence, idet han indlevede sig i verdenen, som havde den været ægte. Dertil oplevede han emotional presence flere steder i spillet, hvor hans følelser blev reflekteret gennem hans player character Jin: "Jeg var skuffet over, at han ikke accepterede mig efter, at jeg havde befriet øen" (Bilag 6, s. 11). Denne følelse af skuffelse, var den samme reaktion som Jin udviste i spillet, uden at Nicolai havde indflydelse på den:

Billede 24: Jin der snakker til Lord Shimura om, hvorfor han ikke kan acceptere ham (VGS - Video Game Sophistry, 2020)

Vi vurderede, at dette specielt er et øjeblik, hvor Nicolai opnåede emotionel presence, idet hans præcise følelser blev udtrykt gennem Jin. Slutteligt opnåede Nicolai narrative presence, da han oplevede en følelse af at være en integreret del af narrativet, samt at han havde indflydelse på udfaldet af det. De valg han foretog for at blive til the Ghost of Tsushima, bidrog til at Lord Shimura ikke ville acceptere Nicolai, samt slutteligt valgte at kæmpe mod ham til døden.

### Lavere grad af immersion og presence: Animal Crossing: New Horizons

Afslutningsvis inddrager vi *Animal Crossing: New Horizons* (Nintendo EPD, 2020) for at fremvise et spil, hvor vi ikke oplevede hverken epistemic immersion, emotional immersion eller physical

presence. I forhold til epistemic immersion eksisterer der som sådan ikke et narrativ i spillet, ud over at man flytter til en øde ø, som man skal gøre pæn og at man skal betale sin gæld af for at flytte ind på øen (Bilag 7). Dette medfører at oplevelsen af the desire to know ikke finder sted, idet der ikke er noget at finde ud af i narrativet. Ligeledes formåede NPCerne i *Animal Crossing: New Horizons* ikke at skabe emotional immersion for Thea, idet NPCerne ikke besidder andet end et unikt udseende og forskellige personlighedstræk:

| Poster | Name | Species | Gender | Personality |
|---|---|---|---|---|
| | Judy NEW | Cub | Female | Snooty (A) |
| | Poppy | Squirrel | Female | Normal (B) |
| | Robin | Bird | Female | Snooty (B) |

Billede 25: Fremvisning af Judy, Poppy og Robins forskellige elementer (n.d., 2022b)

Hertil har de ingen baggrundshistorie eller udvikling i løbet af spillet, hvilket resulterede i, at de ikke gav Thea muligheden for at opnå en relation til dem, der eventuelt kunne medføre følelser for dem på et personligt niveau, hvilket ses i Theas autoetnografi: "De kommer egentlig alle med søde kommentarer og komplimenter, men det betyder ikke så meget for mig, da jeg føler, at de er lidt overfladiske" (Bilag 6, s. 5). Slutteligt oplevede Thea heller ikke physical presence, når hun spillede *Animal Crossing: New Horizons*, idet hun altid var opmærksom på, at hun sad og spillede uden at indleve sig i verdenen. Dette var på baggrund af, at der som nævnt ikke var et narrativ i spillet, samt at hendes eget formål med spillet kun var at lave en pæn ø. Efter at have foretaget ovenstående analyser opdaterede vi ydermere NPC-profilerne for de NPCs, vi har beskrevet i vores autoetnografier i 8.3 (Bilag 8).

# Delkonklusion: Forståelse af spil og spilverdener

Gennem analysen af hvordan narrativitet og worldbuilding former videospils verdener og påvirker spillernes opnåelse af immersion og presence, har vi tilegnet os yderligere viden om den fremhævede del af problemformuleringen, hvilket vi opsummerer i denne delkonklusion:

***Hvordan kan man forstå*** *og klassificere NPCs og* ***deres kontekst med henblik på*** *potentialet for fremtidigt design af* ***meningsfulde og sociale oplevelser med NPCs i singleplayerspil?***

På baggrund af forrige analyser af NPCerne og spillene fra vores autoetnografier i henhold til narrativitet, worldbuilding, immersion samt presence vurderer vi, at et spils kontekst har stor betydning for den relation, man som spiller kan danne til forskellige NPCs.

Først og fremmest vurderer vi, at narrativitet kan øge spillerens evne til at danne relationer til NPCs på flere måder. Som tidligere nævnt (jf. Social integration: Sadie Adler fra Red Dead Redemption 2) forklarede vi, hvorledes vi oplevede at danne meningsfulde sociale relationer med flere af de NPCs, som vi har inddraget i vores autoetnografier. Her anvendte vi Sadie Adler og Theas relation til hende som eksempel. Thea følte sig forbundet til denne NPC, fordi hun i særlig grad kunne relatere til hendes historie og væremåde, hvilket dermed vidner om, at Sadies udvikling, som blev fremvist gennem hendes og spillets narrativ, gjorde hende mere relaterbar for Thea. Ydermere vurderer vi, at niveauet af agency og interaktivitet i narrativet kan påvirke en spillers evne til at danne relationer til NPCs, som det fremgår af ovenstående analyse. Som nævnt oplevede Thea, hvordan det høje niveau af både interaktivitet og agency i spillet *Detroit: Become Human* gjorde, at hun følte sig ansvarlig for særligt NPCen Alices overlevelse samt velvære.

Dette var ligeledes tilfældet med Nicolai i *Ghost of Tsushima* til trods for, at dette spil havde et lavere niveau af interaktivitet og agency i henhold til narrativet. Vi argumenterer hertil for, at et lavt niveau af interaktivitet og agency ikke nødvendigvis er ensbetydende med, at man ikke kan føle sig forbundet til nogle NPCs og kunne relatere til dem, ligesom man grundlæggende kan have disse oplevelser i film og bøger. Vi vurderer dog, at mindre interaktive narrativer, hvor spilleren ligeledes tildeles et lavere niveau af agency, kan have betydning for selve spillerens relation til de pågældende NPCs, og hvorledes denne fremstår meningsfuld. Idet meningsfulde relationer eksempelvis baseres på, om

individer opfylder hinandens psykologiske behov, argumenterer vi for, at et mindre interaktivt narrativ begrænser spillerens evne til at danne disse relationer. Dette vurderer vi, fordi relationerne dermed kun er præget af, hvad spillet fremviser for spilleren, og dermed ikke af hvad spilleren selv kan lære om de forskellige NPCs ved at interagere med dem. Hertil vurderer vi dermed, at spillets kontekst i form af narrativet har betydning for spillerens oplevelser med og relationer til de forskellige NPCs.

På baggrund af vores analyse af hvordan invention har fundet sted i de forskellige spil, vurderer vi ikke, at den sekundære verden og den måde hvorpå den afviger fra den primære verden, har direkte indflydelse på vores evne til at skabe relationer til NPCs. Uanset om et spil afviger fra den primære verden i henhold til enten kulturen, teknologien eller naturen, har vi tidligere berettet om både at have meningsfulde oplevelser med NPCs derfra eller have dannet meningsfulde sociale relationer med dem (jf. Delkonklusion: Spil som oplevelser og Delkonklusion: Sociale relationer). Dét som vi dog vurderer, spiller en rolle i forhold til worldbuilding og NPCs, er derimod spillenes opfyldelse af completeness og consistency. Uanset hvor meget spillet afviger fra den primære verden, er det vigtigt, at spillet fremstår komplet og kohærent, således man som spiller har mulighed for at fordybe sig i den pågældende spilverden, og opleve dem som ready-to-hand. Såfremt der forekommer brud på completeness og consistency, vil spilleren bemærke dette, hvilket dernæst kan mindske physical presence. Det vil ligeledes kunne minde spilleren om, at de NPCs som spilleren interagerer med blot er computerstyrede NPCs, hvilket vi argumenterer for, har en konsekvens for spillerens evne til at indleve sig i de forskellige NPC-interaktioner og dermed også spillerens opnåelse af suspension of disbelief samt immersion.

Såfremt spilleren ikke er i stand til at opnå suspension of disbelief, argumenterer vi for, at dette yderligere kan påvirke potentialet for at opbygge relationer til de NPCs, som befinder sig i spillet. Vi vurderer desuden, at der er en relation mellem både presence, immersion og narrativitet. Dette vurderer vi på baggrund af, at epistemic immersion, temporal immersion (suspense) og narrativ presence alle kan sættes i relation til, hvad det pågældende spils narrativ tillader spilleren. Såfremt narrativet har mangler i form af brudstykker, som spilleren kan udforske, kan dette bidrage til spillerens opnåelse af epistemic immersion samt temporal immersion. Hvis spillet besidder et vist niveau af interaktivitet og agency, tillader det spilleren at udforske narrativet og endda påvirke det, hvilket dermed kan øge spillerens narrative presence. Vi vurderer i forlængelse heraf, at dette desuden

kan påvirke spillerens relation til og oplevelser med et spils NPCs, idet spillerens lyst til at udforske narrativet styrker incitamentet for at interagere med forskellige NPCs for at finde ud af, om de besidder informationer, der kan hjælpe spilleren med at forstå både spillets historie og verden.

Afslutningvis argumenterer vi for, at der er en sammenhæng mellem særligt emotional immersion, emotional presence og spillerens opnåelse af sociale relationer og meningsfulde oplevelser med NPCs. Såfremt et spils narrativ tillader spilleren at interagere med de pågældende NPCs og derigennem forstå deres motivationer og opleve en form for relatedness, vurderer vi, at det skaber større mulighed for, at spilleren kan opnå emotional presence samt emotional immersion. Det giver dermed spilleren mulighed for at opnå empati for de pågældende NPCs, hvilket vi vurderer kan sættes i relation til opnåelsen af meningsfulde oplevelser. Idet spilleren, for at opnå empati, skal sætte sig i NPCs sted og forsøge at forstå deres reaktioner og følelser ud fra den situation, som NPCen befinder sig i, fordrer det dermed en oplevelse på det refleksive niveau. Det er dog ikke kun spillets narrativitet og niveau af interaktivitet, som understøtter dette. I eksemplet med Theas opnåelse af emotional immersion i forhold til NPCen Heartman, opstod dette på baggrund af Heartmans tilstand i den postapokalyptiske spilverden; worldbuilding har dermed også indvirkning på spillerens evne til at opnå immersion og presence, samt evnen til at kunne relatere til NPCs i den pågældende spilverden.

Dette kan afslutningsvis sættes i relation til vores oplevelser med Replika (jf. Completeness og consistency). Som tidligere nævnt kritiserede vi Replika på baggrund af, at dens opførsel ikke virkede sammenhængende eller konsekvent. Til trods for at Replika har et højt niveau af interaktivitet og agency, hvor brugeren har mulighed for at interagere med Replika på præcis den måde, brugeren ønsker det, havde vi ikke samme meningsfulde og sociale oplevelser med Replika, som med NPCerne fra vores autoetnografier. Dette vurderer vi hertil, er på baggrund af Replikas manglende kontekst i forhold den verden, som den kan agere inden for og relatere sig til, hvilket vi argumenterer for kunne bidrage til, at den ville fremstå mere troværdig. Her vurderer vi, at selvom nogle af vores NPC-oplevelser er karakteriseret som både meningsfulde og sociale NPC-oplevelser, er det ikke blot deres niveau af interaktivitet og agency, der påvirker dette; det er i høj grad også deres relation til spilverdenen og evne til at fremvise både verdenens inventions, men også spillets narrativ og dermed kontekst.

# 7

## NPC-METATYPER

# 7. NPC-metatyper

Da vi i forrige kapitler i projektet har redegjort og analyseret henholdsvis spil som oplevelser, sociale relationer og spilverdener, inddrager vi slutterligt teori omkring NPCs. For at have et relevant udgangspunkt i forhold til en klassificering af NPCs, redegør vi i dette kapitel for NPCs overordnede formål i et singleplayerspil gennem en opstilling af forskellige metatyper, som NPCs kan opdeles i, i spil. Ydermere søger vi at skabe en større forståelse for hvordan man kan udarbejde bestemte NPCs ved hjælp af specifikke designkriterier.

For at kunne præcisere vores forståelse af NPCs, inddrager vi indledende Warpefelt og Verhagens artikel 'A model of non-player character believability' (2017). Dette er specielt med fokus på de NPC-typologier, de opstiller i forhold til NPCs' funktioner i spil. Dette finder vi relevant at inddrage, idet det varierer fra spil til spil, hvorfor NPCs anvendes samt med hvilket formål. Yderligere pointerer Emmerich, Ring og Masuch (2018) vigtigheden i, at skelne mellem NPCs' roller, eftersom forskellige typer af NPCs er til for at fremprovokere forskellige forventninger og følelser hos spilleren, som dertil skal opfyldes (Emmerich et al., 2018). Hertil opstiller Warpefelt og Verhagen (2017) fire metatyper, hvorunder forskellige subtyper defineres: *functions (vendor, services, quest-giver), adversaries (enemy, opponent), friends (sidekick, ally, companion, pet, minion),* og *providers (storyteller, loot provider)* (Warpefelt & Verhagen, 2017).

## Functions

Vendors er NPCs som køber og sælger ting i spillet og er ofte statiske NPCs, der står bestemte steder. Dette kunne eksempelvis være den vendor fra *Red Dead Redemption 2* (Billede 6), som Thea omtaler tidligere i forhold til mangel på opfyldelse af behov (jf. Vendor fra Red Dead Redemption 2). Services er NPCs, der kan yde spilleren en vis form for service, som eksempelvis at transportere dem steder hen eller reparere deres ting. Slutteligt i metatypen Functions er questgiver, der er til for at tildele spilleren quests og belønninger fra de forskellige quests (Warpefelt & Verhagen, 2017). Det ses også ofte i spil, at der er NPCs der besidder alle tre functions. Dette kunne eksempelvis være Éibhear Hattori fra *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt Red, 2015), der i spillet både kan sælge dig ting samt reparere dit våben eller din rustning, hvorefter han kan give dig en quest eller belønner dig for at have bragt ham unikke ting fra spillet.

## Adversaries

Enemies er de NPCs, der kæmper imod spilleren og som søger at stoppe eller at dræbe spilleren. Enemies ses ofte i spillet *Elden Ring* (FromSoftware, Inc, 2022), hvor størstedelen af de NPCs, der er i spillet, forsøger at slå dig ihjel. Vi vurderer også, at det er vigtigt at skelne mellem forskellige typer af enemy-NPCs, da eksempelvis en svær boss i et spil, ikke vil anses som værende den samme form for enemy, som de almindelige NPCs, der let kan besejres. En boss enemy vil eksempelvis være Margit, The Fell Omen, mens en Clayman vil anses som værende en mere almindelig og let enemy. Opponents er derimod NPCs, som ikke søger at skade spilleren gennem vold, men i stedet hindre spillerens fremskridt (Warpefelt & Verhagen, 2017). Dette kunne eksempelvis være Snorlax i de forskellige Pokémon-spil, der blot ligger og sover på vejen, således spilleren ikke kan komme forbi og dermed skabe fremskridt i spillet. Under opponent beskriver Warpeflet og Verhagen (2017) ligeledes Manipulator som en speciel form for opponent: "These NPCs exist to socially manipulate the player into performing certain actions." (Warpeflet & Verhagen, 2017, s. 47). Disse findes ofte i detektiv-spil, hvori visse NPCs lyver og bedrager spilleren, når man forhører dem, for at man som spiller skal finde ud af, om man tror på dem eller ej. Vi vælger ikke at differentiere mellem opponent subtypen og den tilhørende manipulator, idet manipulator stadig udspringer på baggrund af at være en opponent, samt Warpefelt og Verhagen (2017) selv beskriver manipulator som stadig værende en del af opponent.

## Friends

Sidekicks er NPCs, der ledsager spilleren gennem spillet og eksempelvis giver spilleren råd, vejvisning eller ressourcer. En sidekick er eksempelvis Navi fra *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 1998), der hjælper med råd gennem spillet. Ally er den venlige udgave af enemy-NPCs, idet de kæmper på spillerens side mod fjenderne. Companion subtypen er NPCs, der ligesom ally kæmper med spilleren, samtidigt med at de følger spilleren, og som spilleren yderligere selv kan kontrollere. Ellie fra *The Last of Us* kan kategoriseres som en ally, da hun gennem spillet kæmper ved din side mod fjenderne, mens Atreus fra *God of War* kategoriseres som en companion, idet man bruger nogle af hans angreb, når man selv er i kamp. Pets er kosmetiske NPCs, som følger spilleren rundt uden at gøre noget for spilleren. Vi vurderer ud fra vores egen erfaring med videospil, at dette sjældent er en NPC, der eksisterer i singleplayerspil, da vi ikke kender til nogen NPCs, der kan kategoriseres som et pet. Der findes dog eksempler på pets i multiplayerspil såsom *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) og *Sea of Thieves* (Rare, 2018), hvor man kan anskaffe sig

et kosmetisk pet, der følger efter dig i hele spillet. Slutteligt er der minion, som er en type af NPCs, der bruges af spilleren til at udføre deres gerninger, det kan beskrives som en blanding mellem ally og companion (Warpefelt & Verhagen, 2017).

### Providers

Storyteller er NPCs, der giver spilleren narrativ redegørelse, da de er til for at fortælle spilleren historien og fremvise narrativet i spillet; disse NPCs er ofte i relation til questgivers. Dette kunne eksempelvis være Mimer i *God of War*, da man bærer rundt på hans hoved, der gennem spillet fortæller og uddyber forskellige mytiske baggrundshistorier, hvilket giver spilleren en bedre forståelse for handlingen. Loot provider er NPCs, der er til for at give spilleren forskellige artefakter og ting i spillet. Disse NPCs er ofte i form af enemy typen, idet man dræber dem for at få deres ting (Warpefelt & Verhagen, 2017). Loot providers vil derfor kunne være alle enemies, der efterlader belønninger, når de bliver dræbt i spil såsom *Elden Ring* og *The Witcher 3: Wild Hunt.*

Hertil anvender vi disse metatyper og subtyper, som et redskab for udarbejdelsen af vores NPC-forståelse og klassificering i vores NPC-profiler, da disse forskellige typer kan anvendes til at fremme forståelsen for NPCs' formål i spil. Dog fremhæver vi subtypen companion, da netop denne type ofte er eksemplificeret i teori omkring NPCs, idet denne ofte sættes i relation med de NPCs, der skaber meningsfulde relationer. Hertil skriver Emmerich et al. (2018) eksempelvis om companion typen: "Moreover, companions increase the sociality of the game: They add a social component to single-player games and might evoke social effects similar to human co-players if they are perceived as real, believable characters." (Emmerich et al., 2018, s. 143). De tydeliggør således, hvordan denne ægte, troværdige og menneskelignende opfattelse som spillere kan have mod companions kan finde sted gennem immersion og suspension of disbelief.

Emmerich et al. (2018) pointerer, hvorledes: "There is a considerable collection of research on NPCs, but yet little work is focused on the special challenges of companion design. We suppose that companions - out of all NPCs - can have the strongest influence on the player experience [...]" (Emmerich et al., 2018, s. 143). For yderligere at kunne kategorisere vores udvalgte NPCs, inddrager vi Pinchbecks (2009) definition på *persistent NPCs*:

> Persistent NPCs are those individuals presented in the diegesis who appear repeatedly or have a definable role in the world and plot. [...] When discussing PNPCs, therefore, it is a diegetic quality which distinguishes them: they are significant in the reality of the game, most normally due to a repeating significance in the story. (Pinchbeck, 2009, s. 262).

Eftersom vi ikke kan bestemme eller vurdere hvorvidt en NPC er meningsfuld for en given spiller, selvom den kun indgår i eksempelvis fem minutter i spillet, afgrænser vi os ikke fuldstændigt fra NPCs, som ikke kan kategoriseres som persistent. Sammenholdes PNPCs med sociability og sociale relationer, vurderer vi, at PNPCs dog udviser større potentiale i henhold til at danne sociale relationer med spillere, idet sociale relationer, som tidligere nævnt (jf. Hvad er en social relation, og hvordan opstår den?), oftere opstår i forbindelse med længere tids kendskab og interaktion. Vi vurderer på baggrund heraf, at PNPCs muligvis oftere vil blive sat i forbindelse med sociale relationer, og yderligere meningsfulde oplevelser.

## Hvordan kan NPCs kategoriseres i henhold til formål og funktioner i spilverdenen?

I følgende analyseafsnit sættes metatyperne beskrevet i dette kapitel i forbindelse med NPCerne fra vores autoetnografier for at kunne besvare det fjerde og sidste underspørgsmål, og derigennem udvide grundlaget for herefter at kunne besvare vores problemformulering. Hertil inddrages metatyperne i form af nedenstående tabel 11 for at danne et overblik over, hvorledes NPCerne fra vores autoetnografier har spillet varierende roller i henhold til vores spiloplevelser, og hvorvidt deres roller i spillet har påvirket grundlaget for de oplevelser og relationer, vi har haft med dem.

| | **Functions** | | | **Adversaries** | | **Friends** | | | | | **Providers** | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | *Vendor* | *Services* | *Quest-giver* | *Enemy* | *Opponent* | *Sidekick* | *Ally* | *Companion* | *Pet* | *Minion* | *Story-teller* | *Loot provider* |
| Alice (Detroit: Become Human) | | | | | | | | | | | | |
| Alice (Spiritfarer) | | | | | | | | x | | | | |
| Atreus | | | | | | | | x | | | | |
| Barry | | | | | x | | | | | | x | |
| Clementine | | | | | | | | | | | | |
| Dutch | | | | | x | x | x | | | | | |
| Ellie | | | | | | | x | | | | | |
| Heartman | | | x | | | | | | | | x | |
| Judy, Poppy & Robin | | | | | | | | | | | | |
| Kevin Jr. | | | | | | | | | | | | |
| Lord Shimura | | | | x | | x | | | | | x | |
| Micah | | | | x | x | | | | | | | |
| Prompto, Ignis & Gladiolus | | | | | | x | x | x | | | | |
| Sadie Adler | | | | | | x | | | | | x | |
| Sam & Henry | | | | | | | | | | | | |
| Sterling | | | | | | | | | | | | |

Tabel 11: Oversigt over NPCernes tilhør til metatyperne. Egen tilblivelse.

I forbindelse med vores kategorisering af NPCerne fra vores autoetnografier i henhold til metatyperne (tabel 11), fremgår det, at der er særligt én metatype og derunder tre subtyper, som vores NPCs kan kategoriseres under: metatypen friends og de tilhørende subtyper sidekick, ally, companion og storyteller. For at fremvise hvorledes vi har kategoriseret dem, inddrages ét eksempel på disse subtyper herunder.

## Sidekick, companion & ally: Prompto, Ignis & Gladiolus fra Final Fantasy XV

Billede 26: Fremvisning fra højre til venstre af Gladiolus, Ignis og Prompto fra *Final Fantasy XV* (n.d., 2022h)

For at fremvise subtyperne sidekick, companion og ally anvender vi Prompto, Ignis og Gladiolus, idet vi vurderer at de besidder aspekter inden for disse tre subtyper i spillet. De agerer sidekicks, idet de guider spilleren i forhold til, hvordan man skal kæmpe mod bestemte monstre ved at give tips til, hvad det givne monster er svagt overfor eller om man eksempelvis burde kæmpe mod det om dagen eller om natten. Samtidig giver de også personlige råd om, hvordan man skal opføre sig som prins i verdenen og generelt, hvordan man som spiller skal forholde sig i verdenen: "Især fordi de hjælper Noctis med at vokse og agere som en fremtidig konge gennem interaktioner med forskellige elementer i verdenen. Dette er både gennem normale interaktioner med hinanden og mig, når vi kæmper eller bare løber rundt." (Bilag 6, s. 14-15). Hertil kan de også kategoriseres under ally

subtypen, da de altid kæmper ved spillerens side gennem hele spillet, der yderligere medfører, at de kan kategoriseres som companion, da de ligesom ally, følger spilleren hele spillet samtidig med at man i kampene kan kontrollere hvornår enten Prompto, Ignis eller Gladiolus skal foretage bestemte angreb.

## Udviklende metatype: Dutch fra Red Dead Redemption 2

Billede 27: Billeder af Dutch fra *Red Dead Redemption 2* (n.d., 2022g)

I forbindelse med vores kategorisering af NPCs i henhold til subtyperne, fremgår det, at nogle NPCs kan placeres i flere subtyper, som vi har fremvist gennem inddragelsen af Prompto, Ignis og Gladiolus. Som det fremgår af ovenstående analyse, opfylder disse NPCs tre af subtyperne tilhørende Friends, men vi har dog også tilfælde, hvor NPCs opfylder subtyper tilhørende forskellige metatyper, som endda kan virke modstridende. For at eksemplificere hvordan dette scenarie opstår samt, hvilken effekt det har på spilleren, inddrager vi NPCen Dutch fra Theas autoetnografi.

Som det fremgår af tabellen (tabel 11) har vi vurderet, at Dutch tilhører både subtypen sidekick og ally under metatypen Friends. Dette har vi vurderet på baggrund af Theas erindringer med denne NPC, herunder eksempelvis:

> Dutch starter med at være limen, som holder hele Van der Linde banden sammen. Han er empatisk, nærværende og en retfærdig leder. [...] Han er altid til rådighed, og han betror sig

> altid til mig, og inddrager mig i alle hans planer, idet han vurderer, at jeg både er ham loyal samt besidder de kompetencer, det kræver at kæmpe mod de andre bander. (Bilag 6, s. 2).

Som det fremgår af ovenstående citat, dannede Thea en relation til Dutch i starten af spillet, som var baseret på en gengældt loyalitet. Dutch fremstod dermed som en sidekick på baggrund af, at han var lederen af den gruppe, som Thea i spillet var en del af, og dermed altid gav dem råd og viste dem vejen frem. Derudover vurderer vi også, at han var en ally, idet Dutch og Theas player character ofte drog i kamp sammen, og således kæmpede på samme side mod de modstridende bander. Således tilhører Dutch metatypen Friends, men som det fremgår af tabellen, har vi yderligere vurderet, at Dutch tilhører metatypen adversaries og herunder opponent.

Idet Dutchs karakter og væremåde ikke er statisk, men tværtimod udvikler sig gennem spillet *Red Dead Redemption 2,* resulterer det i, at Thea oplevede, hvordan han endte med at tilhøre subtypen opponent:

> Til sidst er han blot egoistisk, utilregnelig og uden moral. [...] Følelsen af, at blive forrådt af en NPC, som man ellers troede, ville være én loyal, husker jeg tydeligt. Selv ikke på Arthurs dødsleje, kunne Dutch sympatisere med Arthur, og det fremviste virkelig, hvorledes hans personlighed og omsorg var fuldstændig væk, og hvordan han var blevet et helt andet menneske. (Bilag 6, s. 3).

Som det fremgår af dette citat, ændrede Dutch sig så drastisk, at Thea oplevede, hvordan han blev en helt anden person i spillet, som hun ikke længere genkendte. Dutch kan dermed kategoriseres som en opponent senere i spillet, idet han aktivt saboterer banden og de interne forhold, han havde med de forskellige NPCs, ved at træffe uhensigtsmæssige og egoistiske beslutninger. Dette beretter brugeren Mouse-in-Space yderligere om på reddit:

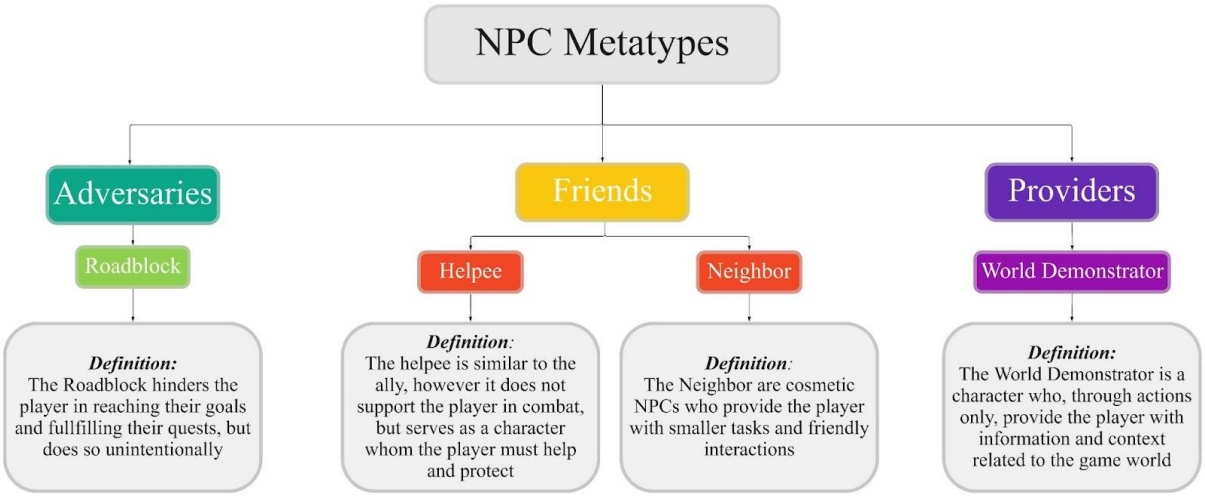
> [...] Dutch has a pretty severe vulnerability and Micah knows exactly how to manipulate him to his benefit by telling Dutch exactly what he thinks he needs to hear. Add all the stress of everything he's built slowly unraveling and Arthur's (and others) doubts about his actions, he

> becomes very susceptible to Micah's whisperings, feeding Dutch's God complex and turning him against everyone that he considered family. (Mouse-in-Space, 2019)

Som det fremgår af ovenstående citat, oplevede denne bruger, ligesom Thea, hvordan Dutch ændrede sig over tid, og hvordan han langsomt begyndte at give efter for Micahs negative indflydelse. Micah er desuden en af de NPCs, som Thea nævner i sin autoetnografi, og hun beskriver ligeledes hvordan han manipulerer med Dutch og påvirker ham negativt, på samme vis som Mouse-in-Space beretter om på reddit.

## Nye metatyper

I forbindelse med vores kategorisering af NPCerne fremgår det af tabel 11, at vi har undladt at kategorisere nogle NPCs: Alice fra *Detroit Become Human*, Clementine fra *The Walking Dead: Season One*, Sam og Henry fra *The Last of Us* og Judy, Poppy, Robin og Sterling fra *Animal Crossing: New Horizons*. Dette er foretaget på baggrund af, at vi vurderede, at disse NPCs ikke kunne kategoriseres ud fra de metatyper, som Warpefelt og Verhagen (2017) opstiller. Til trods for at NPCernes funktioner besidder kendetegn fra en eller flere af subtyperne, vurderede vi, at der var grundlag for at opstille nye subtyper, idet vi argumenterer for, at de alle besidder nogle konkrete funktioner, som ikke indgår i de eksisterende subtyper. Dette har resulteret i følgende opstilling af fire nye subtyper:




Figur 11: Fremvisning af vores opstillede kategorier med tilhørende definitioner. Egen tilblivelse.

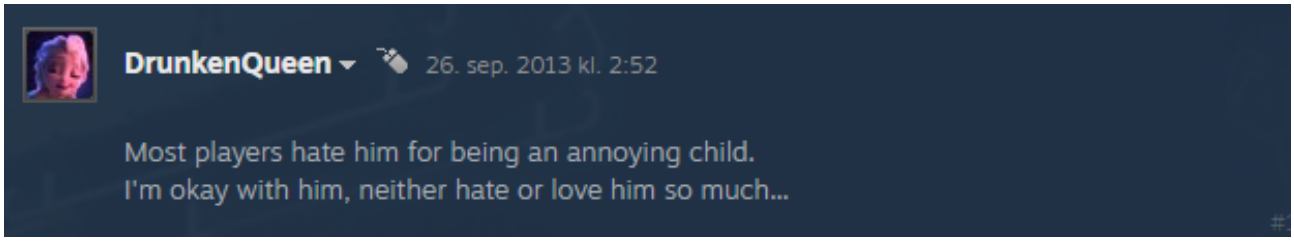
Baseret på opstillingen i ovenstående billede, fremviser vi herunder hvorfor vi har opstillet disse nye subtyper, hvordan de relaterer til den pågældende metatype samt hvordan førnævnte NPCs er eksempler herpå.

### Roadblock: Kevin Jr. fra The Walking Dead: Season One

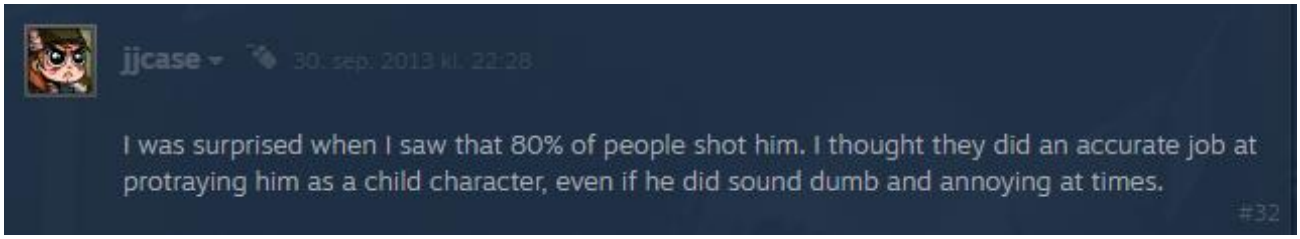
Billede 28: Kevin Jr. fra *The Walking Dead: Season One* (n.d., 2022o)

I spillet *The Walking Dead: Season One* er Kevin Jr. et naivt barn, der gennem hans tankeløse handlinger bliver katalysator for flere problemer og svære valg for spilleren (Bilag 6). Dermed opnår Kevin Jr. tilnærmelsesvis rollen som opponent, men i modsætning til Warpefelt og Verhagens (2017) definition påtager han sig ikke rollen som opponent med vilje; det er i stedet en rolle han tildeles gennem hans spontane handlinger.

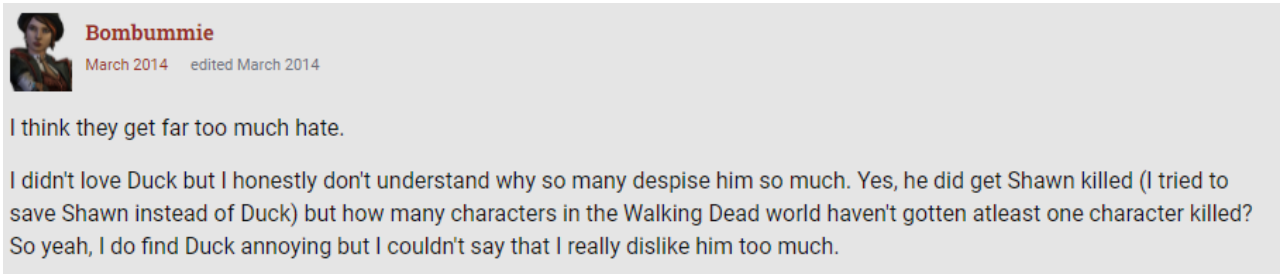
Det er ydermere blevet diskuteret i flere forummer, om spillere oplever enten had eller kærlighed i forbindelse med denne NPC (Bombummie, 2014; DrunkenQueen, 2013; jjcase, 2013). Mange spillere argumenterer for, at de fandt ham irriterende, men samtidig at de kunne forstå hvorfor ud fra spillets kontekst:




Billede 29: Kommentar fra DrunkenQueen om Ducks rolle i TWD S1 (DrunkenQueen, 2013)




Billede 30: Kommentar fra jjcase om Ducks rolle i TWD S1 (jjcase, 2013)




Billede 31: Kommentar fra Bombummie om Ducks rolle i TWD S1 (Bombummie, 2014)

Som det fremgår af ovenstående billeder, forklares det hvorledes nogle spillere oplevede Kevin Jr. (Duck) som et irriterende barn, der endda kan siges at være skyld i en anden karakters, Shawns, død. Dog vidner ovenstående billeder om, at disse mennesker ikke har et direkte fjendtligt forhold til Duck, på trods af hans til tider irriterende samt uhensigtsmæssige handlinger. Tværtimod forklarer de, hvorledes det faktum at han blot var et barn, undskylder for hans væremåde og bidrager til, at de forholder sig mere neutralt over for ham. Dermed ikke sagt, at nogle spillere ikke enten hadede eller elskede han, men flere spillere udviser denne form for forståelse for, at hans handlinger var uhensigtsmæssige, men at konteksten hvori spillet finder sted dog bidrager til at mindske deres negative følelser for ham. Denne pointe opsummeres i følgende billede fra brugeren Wolfe på Steam:

Billede 32: Kommentar fra Wolfe om Ducks rolle i *The Walking Dead: Season One* (Wolfe, 2017)

Som det beskrives af Wolfe, ville Duck muligvis ikke blive opfattet lige så negativt af spillere, såfremt konteksten for spillet var en anden; han er egentlig blot et dumdristigt og forvirret barn. Idet spillet finder sted i en postapokalyptisk verden fyldt med zombier, bliver hans dumdristige handlinger og ubekymrede væremåde dog pludselig ikke bare et underholdende element, men en direkte fare for resten af NPCerne, og dermed den gruppe som spilleren forsøger at beskytte.

Heraf opstår vores subtype *roadblock*, som dermed definerer NPCs, som på ufrivilligt vis forhindrer eller vanskeliggør spillerens opnåelse af et mål. Vi har desuden tidligere nævnt (jf. Narrativitet), hvorledes nogle NPCs kan bidrage til at drive et spils narrativ fremad gennem enten hjælp eller modstand. Kevin Jr. er hertil et eksempel derpå, idet spillere forstår og tilkendegiver, at hans væremåde og handlinger kan have potentielt farlige konsekvenser i spillet, men at det ikke er noget, han gør bevidst. Han opfattes derfor ikke som en direkte enemy for spilleren, men i stedet som en potentiel fare og udfordring og dermed en roadblock.

World Demonstrator: Henry & Sam fra The Last of Us

Billede 33: Billeder af Henry og Sam fra *The Last of Us* (n.d., 2022f)

I henhold til Sebastians oplevelser med Henry og Sam i spillet *The Last of Us* beskrev han, hvordan: "De følger med dig en del af historien og interaktionen mellem de to, Ellie og dig giver en helt unik oplevelse. Desværre bliver Sam smittet med sygdommen og bliver skudt af sin bror Henry, hvorefter Henry begår selvmord." (Bilag 6, s. 20). Som det fremgår af citatet, oplevede Sebastian hvordan han var vidne til Henry og Sams interaktioner og broderlige forhold, som desværre endte tragisk, idet Sam bliver smittet af den apokalyptiske sygdom, hvorefter Henry begik selvmord (Bilag 7). Sebastian fortæller i hans autoetnografi, hvordan det var specielt for ham at overvære det bånd, Sam og Henry fremviste, og hvordan deres tragiske historie gjorde indtryk på ham: "Det var bare virkelig virkelig trist. Utroligt sørgeligt. Da jeg også selv er storebror, fik det mig til at tænke over den umenneskelig byrde det må være, at skulle slå sin egen bror ihjel for at redde en anden" (Bilag 6, s. 20). I den forbindelse argumenterer vi for, at brødreparret til dels kan kategoriseres gennem storytellers, fordi de bidrager til at berette om den verden, som spillet foregår i. Dette gør de dog hovedsageligt gennem deres interaktioner med hinanden og fysiske ageren, frem for at fortælle det til spilleren gennem dialog.

Det er ikke kun Sebastian, der kan fortælle om, hvor tragisk denne spiloplevelse var. Vi inddrager hertil et eksempel fra en YouTube video, hvori tre YouTuberes reaktioner er samlet til momentet, hvor Henry skyder Sam og sig selv (QualityReactions, 2015).

Billede 34: Billede fra videoen, hvor de tre YouTuberes reaktioner kan ses (QualityReactions, 2015, 12:29)

På baggrund af deres reaktioner, hvor de, som det fremgår af billede 34, begynder at græde og kigge væk, vurderer vi, at det yderligere fremviser Henry og Sams indflydelse på spilleren gennem deres handlinger, hvilket bidrager til at fremvise spillets brutale og nådesløse verden. Dette eksemplificeres ligeledes gennem et blogindlæg fra en anden spiller:

> It is the harsh realities of such a world as that which is present within the Last of Us but you have to respect Henry and him only trying to do what is necessary [...] he just wants to make his way through the world and get his brother to safety and often help him be safe by any means. It becomes sad and even tear enducing to think about how his tale ends, and it is just sadder because he is only trying to do the right thing. (Smith, 2015).

Hertil fremvises det, hvordan Smith også anså Henry og Sams inddragelse i spillet som et indblik i, hvor hård verdenen i spillet er, og hvor meget der kan drages ud af to NPCs, man i spillet ikke ved

meget om, udover den introduktion de giver af sig selv og de handlinger man har set dem tage i løbet af den korte tid, man spiller med dem.

På baggrund af disse oplevelser vurderer vi, at Sam og Henry er en form for fysiske storytellers, der gennem deres handlinger fremstiller, hvilke konsekvenser den postapokalyptiske verden kan have for de overlevende. Vi opstiller på baggrund heraf den nye subtype under metatypen providers ved navn *world demonstrator*, idet Henry og Sam demonstrerer omverdenens konsekvenser gennem deres handlinger og indbyrdes relation.

### Helpee: Alice fra Detroit: Become Human & Clemetine fra The Walking Dead: Season One

Billede 35: Billeder af Alice (venstre) fra *Detroit: Become Human* og Clementine fra *The Walking Dead: Season One* (højre) (n.d., 2022d & n.d., 2022e)

I forbindelse med Theas oplevelser med Clementine fra *The Walking Dead: Season One* og Alice fra *Detroit: Become Human* har vi tidligere vurderet, at både Alice og Clementine understøttede Theas sociale behov for at udvise omsorg (jf. Opportunity for nurturant behavior: Alice fra Detroit: Become Human). I hendes autoetnografi nævner hun desuden, hvordan hendes relation til Clementine var speciel:

> Jeg følte, at jeg havde succes med min mission om ikke blot at passe på og beskytte hende, men også at jeg hjalp hende med at kunne overleve i denne hårde verden. Til sidst følte jeg også, at hun sommetider passede på mig, og vores åbenhed over for hinanden bidrog til, at jeg virkelig følte, at jeg holdt af hende. (Bilag 6, s. 8)

Thea oplevede dermed at ville beskytte Clementine, og som hun skrev i hendes autoetnografi oplevede Thea, hvordan det var hendes mission, og dermed et af hendes formål med at spille spillet. Hertil inddrager vi et citat fra en kommentar til en diskussion omkring Alice, hvortil personen skriver:

> What I saw was a story about a little girl, who thought she was nothing, and that we (Kara) got the chance to tell her she was much more than her identity. We were playing as that friend. But it's even better because we get to grow to become a true mother for her. (OoXLR8oO, 2019).

Som det fremgår af ovenstående citat, havde denne spiller oplevelsen af, at Alice var en NPC, man som spiller skulle hjælpe og støtte. Brugeren nævner endda, hvorledes vedkommende følte et moderligt ansvar over for Alice, som i særlig grad henviser til det beskyttende forhold, som spilleren oplever i forbindelse med interaktionerne med Alice. Ligeledes oplever nogle spillere lignende følelser i forbindelse med Clementine: "In the first season, you take on the role of Lee, who becomes Clem's caretaker. Throughout the episodes, Clementine learns by your example and takes on board any advice you give her, which weaves into the seasons that follow" (Wald, 2021). Som det fremgår af citatet, oplever denne spiller ligeledes at skulle agere omsorgsperson for Clementine, ligesom Thea berettede om i sin autoetnografi (Bilag 6).

Vi argumenterer dermed for, at spilleres relation til både Alice og Clementine kan sættes i relation til sidekick subtypen. Det der dog adskiller sig fra denne NPC-type og danner grundlag for oprettelsen af den nye *helpee* subtype er, at det i disse tilfælde ikke er NPCs, som agerer vejledere for spilleren, men omvendt spilleren som skal agere vejleder for NPCerne. Ved at påtage sig rollen som NPCernes omsorgsperson, er det spilleren selv der giver råd og bidrager med ressourcer, hvilket dermed fordrejer sidekick forholdet, og deraf skaber en ny NPC-subtype.

Neighbor: Judy, Sterling, Poppy & Robin fra Animal Crossing: New Horizons

Billede 36: Judy, Sterling, Poppy og Robin fra *Animal Crossing New Horizons* (n.d., 2022b)

Som det kan ses i tabel 11, vurderede vi at Poppy, Judy, Robin og Sterling ikke kan kategoriseres inden for de NPC-metatyper samt subtyper, som vi har redegjort for. På baggrund af dette har vi udarbejdet en ny NPC-metatype under kategorien Friends, som vi har valgt at kalde *neighbor* (Figur 11).

Disse fire NPCs er alle fra spillet *Animal Crossing: New Horizons*, der handler om at skabe et øsamfund sammen med de andre beboere på øen. Vi fandt det udfordrende at placere disse NPCs under metatyperne, da vi ikke kunne identificere en type, som var beskrivende for den adfærd, de har i spillet. Beboerne går rundt på øen og har deres eget liv, men samtidig kan de også interagere med dig, men de hjælper dig ikke som sådan med at løse opgaver og samtidig følger de heller ikke efter dig, som et pet eksempelvis ville gøre. Derfor fandt vi det nødvendigt at udarbejde en ny metatype, neighbor. Navnet er baseret på, at de NPCs vi omtaler, er dine naboer på øen. Neighbor metatypen beskriver altså en NPC, der bor i samme verden som dig, der har sit eget liv og sine egne gøremål uafhængigt af dig som spiller. Ydermere deltager disse NPCs i begivenheder, der sker på øen, hvorfor vi vurderer, at neighbor er med til at beskrive at disse NPCs bidrager til kulturen i det lokalsamfund, der eksisterer i det pågældende spil. Dette ses også, som tidligere nævnt, i Sebastians autoetnografi, hvor beboerne på øen overrasker ham med et surprise party på hans fødselsdag (Bilag 6). For at fremvise hvordan NPCerne placerer sig med tilføjelsen af de fire nye subtyper, som vi har identificeret, har vi opstillet de nye subtyper i tabel 12, der fremvises nedenfor.

| | **Functions** | | | **Adversaries** | | | **Friends** | | | | | | | **Providers** | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | *Vendor* | *Services* | *Quest giver* | *Enemy* | *Roadblock* | *Opponent* | *Sidekick* | *Ally* | *Companion* | *Pet* | *Minion* | *Helpee* | *Neighbor* | *Story teller* | *Loot provider* | *World Demonstrator* |
| Alice (Detroit: Become Human) | | | | | | | | | | | | x | | | | |
| Alice (Spiritfarer) | | | | | | | | | x | | | | | | | |
| Atreus | | | | | | | | | x | | | | | | | |
| Barry | | | | | | x | | | | | | | | x | | |
| Clementine | | | | | | | | | | | | x | | | | |
| Dutch | | | | | | x | x | x | | | | | | | | |
| Ellie | | | | | | | | x | | | | | | | | |
| Heartman | | | x | | | | | | | | | | | x | | |
| Judy, Poppy & Robin | | | | | | | | | | | | | x | | | |
| Kevin Jr. | | | | | x | | | | | | | | | | | |
| Lord Shimura | | | | x | | | x | | | | | | | x | | |
| Micah | | | | x | | x | | | | | | | | | | |
| Prompto, Ignis & Gladiolus | | | | | | | x | x | x | | | | | | | |
| Sadie Adler | | | | | | | x | | | | | | | x | | |
| Sam & Henry | | | | | | | | | | | | | | | | x |
| Sterling | | | | | | | | | | | | | x | | | |

Tabel 12: Oversigt over NPCernes tilhør til metatyperne med de nye opstillede subtyper. Egen tilblivelse.

I forbindelse med opstillingen af ovenstående tabel 12 samt afsluttende analyseafsnit, opdaterede vi yderligere NPC-profilerne for at fremvise hvilke teorier fra hele specialerapporten, vi vurderede, at de forskellige NPCs kunne sættes i relation til. Disse fremgår af 8.4 (Bilag 8).

## Delkonklusion: NPC-funktioner

Gennem analysen af hvordan NPCs kan klassificeres med henblik på den funktion, de tjener i spilverdenen, har vi tilegnet os yderligere viden om den fremhævede del af problemformuleringen, hvilket vi opsummerer i denne delkonklusion:

***Hvordan kan man forstå og klassificere NPCs og deres kontekst med henblik på*** *potentialet for fremtidigt design af meningsfulde og sociale oplevelser med* ***NPCs i singleplayerspil?***

På baggrund af ovenstående analyse vurderer vi, at metatyperne og de tilhørende subtyper kan anvendes til at forstå og fremvise, hvordan NPCs tjener forskellige formål i henhold til spilleren og den kontekst, som NPCen indgår i. Vi har i forlængelse deraf identificeret fire yderligere subtyper, som dermed bidrager til den eksisterende litteratur.

I forbindelse med vores oprettelse af den nye subtype world demonstrator fremgår det, hvordan nogle NPCs tjener formålet om at fremvise særligt spilverdenen for spilleren. Gennem Henry og Sams interne forhold og deres tragiske historie, muliggjorde de en forståelse af, hvor farlig og nådesløs verdenen i spillet *The Last of Us* egentlig er. Nogle NPCs bidrager på den måde til at sætte verdenen i perspektiv, hvilket kan skabe en følelse af completeness og consistency i henhold til worldbuilding, idet NPCerne bliver ofre for den verden, som spillets designere har konstrueret. Såfremt Henry og Sam ikke havde oplevet udfordringer i forbindelse med deres færden i den postapokalyptiske verden, som spillet finder sted i, kunne dette modsat modvirke spillerens vurdering af verdenens consistency.

Subtypen roadblock opstillede vi på baggrund af Kevin Jr., idet han som NPC i spillet fremstod som en ufrivillig enemy på baggrund af hans væremåde samt spontane handlinger, der forhindrede eller vanskeliggjorde Theas fremdrift af hendes mål i narrativet. Denne subtype kan derfor kategorisere

NPCs, der ikke nødvendigvis er onde eller søger at stoppe spilleren, men derimod gør det gennem uhensigtsmæssige handlinger.

Dernæst definerede vi subtypen neighbors ud fra NPCerne i spillet *Animal Crossing: New Horizons.* NPCerne kunne sammenlignes med eksempelvis pets, idet de bidrager til det kosmetiske udtryk, spilleren har på sin ø. De har dog flere funktioner end subtypen pet, og vi skabte derfor den nye subtype neighbor. I modsætning til blot at være et kosmetisk pet, som følger spilleren i det pågældende spil, har disse NPCs deres egne gøremål og funktioner i det samfund, som spillet foregår i. De er derfor heller ikke sidekicks eller allys, da de ikke følger spilleren rundt, men skaber liv ved eksempelvis at deltage i begivenheder og indgå i samtaler med hinanden samtidig med, at de også bidrager med et særligt kosmetisk udseende.

Derudover beskrev vi, hvorledes vi har opstillet subtypen helpee. Her kan helpee sættes i relation til det sociale behov for opportunity for nurturant behavior, hvor spilleren gennem sin medlidenhed og empati sætter sig et mål om at beskytte en given NPC. Ydermere kan spillerens empatiske følelser for en NPC vidne om, at NPCs som hører under denne funktion bidrager til at muliggøre emotionel immersion. På baggrund heraf vurderer vi, at der er en sammenhæng mellem den funktion, en NPC har i et spil, og spillerens evne til at danne en social relation til den samt opnå immersion.

Som det fremgår af tabel 12 besidder flere NPCs ikke blot én subtype eller metatype, men tilhører derimod flere. Hertil argumenterer vi for, at NPCs' funktioner i spil muligvis ikke er så statiske og endimensionelle, som det umiddelbart kan fremgå af den teoretiske gennemgang af metatyperne (Warpefelt & Verhagen, 2017). Ydermere er det interessant, hvorledes flere af NPCerne, som vi har inddraget i vores autoetnografier, hører under metatypen Friends. Som tidligere nævnt kan sociale relationer lettere opstå, hvis et individ interagerer med et andet individ over længere tid (jf. Hvad er en social relation, og hvordan opstår den?).

Hertil argumenterer vi for, at der er en sammenhæng mellem en NPCs funktion i et spil og potentialet for at facilitere meningsfulde og sociale oplevelser med spilleren. Såfremt en NPC skal fungere som eksempelvis en sidekick eller ally, vil spilleren naturligt interagere oftere med denne NPC, idet disse følger spilleren gennem hele spillet frem for nogle af de andre NPCs. Gennem disse gentagne interaktioner argumenterer vi dermed for, at NPCs tilhørende metatypen Friends udviser et større

potentiale for at danne en sociale relation med spilleren, men at det dog ikke altid er tilfældet, idet der, som tidligere nævnt, kan være andre årsager til, at relationen udfordres; eksempelvis hvis NPCen ikke agerer i overensstemmelse med spilverdenen, og dermed mindsker spillerens oplevelse af consistency.

# 8

# AFSLUTTENDE BIDRAG & VIDERE FORSKNING

# 8. Afsluttende bidrag

Gennem denne specialerapport har vi analyseret og fremvist, hvilke sociale og meningsfulde oplevelser vi i projektgruppen har haft med bestemte NPCs. Som det fremgår af delkonklusionerne, har disse oplevelser gjort indtryk på os i en sådan grad, at de har fremkaldt følelser og refleksioner og givet os indtrykket af, at vi har haft meningsfulde relationer til disse NPCs. I henhold til at opstille evalueringskriterier til at vurdere hvorvidt en NPC formår at facilitere disse oplevelser, har Mallon og Lynch (2014) allerede opstillet kriterier for, hvordan spillere opnår såkaldte *stimulating deep and meaningful relations* med NPCs:

| Criteria | Stimulating Deep and Meaningful Relations: Techniques That Help Build Relationships Between Player and NPC |
|---|---|
| Criterion 2.1 | Whether the relationship with a particular NPC is different from other relationships |
| Criterion 2.2 | Whether the interaction takes place over multiple channels, as distinct from one channel |
| Criterion 2.3 | Whether the character is round or flat |
| Criterion 2.4 | Whether the players' relationships with NPCs are capable of change resulting from the players' actions and behaviors |
| Criterion 2.5 | Whether relationship-forming is graduated |
| Criterion 2.6 | Design interactions to evoke psychological essences and emotions |

Tabel 13: Oversigt over de forskellige kriterier fra Mallon og Lynch (2014)

Som det fremgår af ovenstående kriterier, fremviser Mallon og Lynch, hvordan en NPC gennem opfyldelsen af disse kriterier kan facilitere en relation, som adskiller sig fra andre NPCs i et spil, og hvorledes de fremstår runde samt fremkalder psykologiske emotioner hos spilleren. Ydermere definerer Mallon og Lynch kriteriet *responsiveness,* hvortil de skriver: "A computer game that reacts to player input and their game progression creates a more engaging and warmly remembered experience for its players" (Mallon & Lynch, 2014, s. 515). Mallon og Lynch beskriver her, hvordan

det er vigtigt for et spil at kunne reagere på spiller-input for at skabe en gribende og mindeværdig oplevelse for spilleren. Vi tilslutter os denne påstand, idet vi ligeledes tidligere har analyseret, hvordan interactivity og agency påvirker spillerens oplevelse. Mallon og Lynch kommenterer dermed overordnet på, hvordan det er muligt for spilleren at påvirke spillets kontekst, og at et kriterium for opnåelsen af meningsfulde relationer med NPCs dermed relaterer til spillets kontekst. De fokuserer dog hovedsageligt på spillerens påvirkning på konteksten, og kommenterer dermed ikke på, hvordan konteksten omvendt har betydning for spilleren og dannelsen af relationer til NPCs.

Vi vurderer dermed, at de ikke direkte forholder sig til, hvordan spillets kontekst, herunder eksempelvis narrativitet og worldbuilding, har en indvirkning på opnåelsen af de kriterier, som de har opstillet. Dette var dog, hvad vi tidligt i specialerapportens forløb (jf. Oplevelser med Replika) vurderede havde stor betydning for og indflydelse på vores evne til at interagere med Replika og danne en social relation til den. Ydermere har vi fået dette bekræftet adskillige gange i specialerapporten; eksempelvis i forbindelse med Theas interaktioner med NPCen Alice fra *Detroit: Become Human.* Som vi tidligere har beskrevet, opfyldte denne NPC Theas sociale behov for opportunity for nurturant behavior, og bidrog yderligere til en oplevelse af meningsfuld karakter for Thea (jf. Delkonklusion: Spil som oplevelser & Delkonklusion: Sociale relationer). Vi argumenterer for, at specielt spillets kontekst havde væsentlig indvirkning på Theas relation til Alice, og at Theas oplevelser med hende ikke blot skyldtes Theas interne relation med Alice, men Alices' relation til spillets kontekst. I forbindelse med Alice har vurderede vi, at spillets høje niveau af agency og interaktivitet påvirkede Theas oplevelse positivt, idet hun følte at have ansvar for Alice, og at Alices velvære var i hendes hænder (jf. Høj agency og interaktivitet: Alice fra Detroit: Become Human). Ydermere har vi konkluderet, hvordan Sebastians oplevelse og overværelse af den interne relation mellem Sam og Henry fra *The Last of Us* fremviste den nådesløse verden, som spillet finder sted i, og derigennem var med til at skabe en meningsfuld relation for Sebastian.

På baggrund heraf vurderer vi, at et nyt framework af kriterier kan opstilles for at inddrage spillets kontekst samt nogle yderligere pointer, som vi gennem specialerapporten har vurderet, påvirker spilleres relation til forskellige NPCs. Disse pointer fremgår gennem specialerapportens delkonklusioner, og bliver opsummeret gennem følgende indsigter. Gennem denne specialerapport har vi vurderet flere scenarier, hvori spillets kontekst har betydning for, hvorvidt en spiller kan opnå meningsfulde oplevelser og sociale relationer med NPCs. Vi har vurderet, hvorledes meningsfulde

oplevelser med NPCs opstår, når de formår at give os indsigt i relationer, perspektiver og oplevelser, som vi ikke har adgang til i vores virkelige liv (jf. Delkonklusion: Spil som oplevelser). Dette aspekt vurderer vi ydermere styrker spillerens oplevelse af relatedness i forhold til NPCs, idet de gennem fremvisningen af personlig udvikling på baggrund af hændelser i spilverdenen, fremstår mere relaterbare for spilleren (jf. Delkonklusion: Spil som oplevelser). Derudover har vi beskrevet, hvordan NPCs muliggør sociale relationer ved at dække nogle af de grundlæggende sociale psykologiske behov, vi som mennesker besidder; og dertil at disse relationer kan beskrives som meningsfulde, idet de ikke blot eksisterer i spillet, men i nogle tilfælde forlænges ind i spilleres virkelige liv (jf. Delkonklusion: Sociale relationer). Vi vurderede også, at det ikke blot er NPCs evne til at opfylde spillernes sociale behov, som styrker potentialet for dannelsen af meningsfulde sociale oplevelser, men også at spilleren overværer, hvorledes NPCs internt indgår i relationer med hinanden og dermed opfylder hinandens sociale behov (jf. Delkonklusion: Sociale relationer).

I henhold til agency og interaktivitet i et spil, vurderede vi, at dette kan påvirke spillerens evne til at danne relationer til NPCs på flere måder. Et højere niveau af både interaktivitet og agency kan bidrage til, at spilleren føler sig ansvarlig for NPCs' velvære, hvilket dermed kan styrke den sociale relation (jf. Delkonklusion: Forståelse af spil og spilverdener). Vi argumenterer desuden for, at øget interaktivitet kan styrke spillerens indsigt i en NPCs relation til spilverdenen, hvis spilleren aktivt vælger at interagere med de pågældende NPCs, hvilket kan bidrage til oplevelsen af relatedness. Dette giver også spilleren mulighed for selv at udforske spillets narrativ og NPCs relation hertil, i modsætning til hvordan en film eller bog forløber lineært. Det er dog ikke spillets narrativ, som vi vurderer, udgør et spils kontekst, men konstruktionen af selve verdenen, som narrativet finder sted i og dermed spillets worldbuilding. I forbindelse hermed vurderer vi, at eventuelle brud på completeness og consistency har konsekvenser for spillerens suspension of disbelief og dermed også illusionen om at de NPCs, som spilleren interagerer med ikke blot er computerstyrede NPCs. Sådanne brud argumenterer vi for, kan have konsekvenser for spillerens immersion, og dermed også lyst til at interagere med et spils NPCs (jf. Delkonklusion: Forståelse af spil og spilverdener). I modsætning til dette vurderer vi ligeledes, at NPCs har evnen til at understøtte spilleres opnåelse af eksempelvis emotional immersion. Dette forekommer eksempelvis såfremt, et spils narrativ tillader spilleren at interagere med de pågældende NPCs og derigennem forstå deres motivationer og baggrundshistorie, hvilket dernæst kan udløse empatiske følelser og emotional immersion, og yderligere både sociale og meningsfulde oplevelser (jf. Delkonklusion: Forståelse af spil og spilverdener).

På baggrund af denne opsummering af vores indsigter og vurderinger gennem specialerapporten, har vi udformet følgende kriterier, som kan anvendes til at vurdere NPCs, og hvorvidt de i samspil med spillets kontekst udviser potentiale for at skabe meningsfulde sociale oplevelser med spillere. Gennem opstillingen af følgende kriterier vurderede vi, at der dannede sig tre overordnede grupperinger af kriterier, hvilke er: *Spillets påvirkning på NPCs, Spillerens påvirkning på NPCs* og *NPCs påvirkning på spilleren.* Ydermere skal det pointeres, at disse forskellige grupperinger er afhængige af, at spillets verden forbliver kohærent gennem spillets forløb, da dette er essentielt for NPCs såvel som spillerens immersion. Spillets kontekst og verden er forudsætningen for, at der kan skabes meningsfulde sociale oplevelser for spillere. Dette vurderede vi ud fra vores oplevelse med Replika, hvor det ikke var et problem at interagere med den og på en måde skabe en social relation, men Replikas mangel på kontekst i forhold til den verden, den befandt sig i, resulterede i at vi ikke kunne skabe mening med den oplevelse, vi havde. Disse grupperinger og tilhørende kriterier fremgår herunder:

| Gruppering | NPCs potentiale for skabelsen af meningsfulde sociale oplevelser med spillere sker når: |
|---|---|
| Spillets påvirkning på NPCs | NPCs besidder interne forhold til hinanden i spillet |
| | NPCs gennemgår en personlig udvikling i narrativets forløb |
| | NPCs' handlinger og interaktioner afviger ikke fra spilverdenens kontekst |
| Spillerens påvirkning på NPCs | Spilleren har mulighed for at opnå yderligere information om narrativet og verdenen gennem interaktioner med forskellige NPCs |
| | Spilleren oplever interaktivitet og agency, således spilleren føler et ansvar for NPCs i spillet samt narrativets udvikling |
| | Spillet tillader spilleren at interagere med NPCs på egen hånd, så spilleren kan opnå dybere indsigt i NPCerne |
| NPCs påvirkning på spilleren | Interaktioner med NPCs muliggør empatiske følelser, der kan påvirke spillerens emotioner positivt såvel som negativt |
| | NPCs muliggør opbyggelsen af sociale relationer med spilleren, gennem understøttelsen af sociale og psykologiske behov |
| | NPCs muliggør refleksioner over kendte såvel som ukendte aspekter fra spillerens virkelige liv |

Figur 12: Evalueringsværktøj til at vurdere NPCs potentiale for skabelsen af meningsfulde sociale oplevelser. Egen tilblivelse inspireret af Mallon og Lynch (2014)

I forbindelse med opstillingen af ovenstående figur (Figur 12) vurderer vi yderligere, at de tre grupperinger fremviser forskellige niveauer, som i højere eller mindre grad kan opnås af eksempelvis et spils designere. Her argumenterer vi for, at grupperingen *NPCs påvirkning på spillet* er lettere at opnå, idet spillets designere i høj grad selv kan designe dette og sikre sig, at der er overensstemmelse

mellem den verden, som spillet foregår i, og NPCens handlinger og adfærd. Ydermere er designerne i stand til at designe konkrete NPC-relationer og inddrage disse i spillets narrativ gennem eksempelvis cutscenes. Herefter argumenterer vi for, at grupperingen *Spillerens påvirkning på NPCs* også har potentiale for, at designere kan sikre, finder sted i spillet. Dette baserer vi på, at denne kategori ikke længere omhandler fastlagte regler, prædefinerede interne forhold og begivenheder i spillets verden eller narrativ, men i højere grad spillets niveau af interaktivitet, og hvorvidt interaktiviteten bidrager til, at spilleren oplever agency. Dette kræver, at spillets designere i højere grad fremstiller flere forskellige handle- og interaktionsmuligheder med den givne NPC, og på baggrund heraf flere forskellige drejninger og resultater i spillets narrativ. Afslutningsvis argumenterer vi for, at grupperingen *NPCs påvirkning på spilleren* er sværest at opnå, fordi denne gruppering ikke nødvendigvis kan forudses af spillets designere. Dette er på baggrund af, at kriterierne omhandler spillerens subjektive holdninger og følelser til den givne NPC, samt hvordan den individuelle spiller oplever og tolker NPCens handlinger. Designeren kan forsøge at vinkle NPCens handlinger og interaktioner til at fremprovokere bestemte følelser hos spilleren, dog uden sikkerhed for, at alle spillere vil opnå eller opleve den ønskede følelse eller være i stand til relatere til NPCens situation.

Afslutningsvis er vi bevidste om at evalueringsværktøjet, som vi har opstillet, grundlæggende er brugbart inden for spil, hvor NPC-interaktioner fremstår essentielle for spillets brugere. Gennem specialerapporten har vi fremvist, hvordan eksempelvis NPCerne fra *Animal Crossing: New Horizons* ikke bidrager til at skabe en meningsfuld og social oplevelse for os. Disse NPCs fremstod dog alligevel mindeværdige for Thea og Sebastian (Bilag 6), hvortil vi vurderer, at et spils succes naturligvis ikke altid afhænger af, hvorvidt spillet indeholder meningsfulde og sociale NPC-oplevelser. Hovedformålet med eksempelvis *Animal Crossing: New Horizons* er netop ikke at interagere med øens NPCs, selvom dette kan bidrage med mindeværdige spiloplevelser, som eksempelvis da Sebastian blev overrasket på sin fødselsdag (Bilag 6). Hovedformålet er i stedet, at spilleren udvikler og designer sin egen ø (Bilag 7). Spillet havde dog stor succes, og vi er dermed bevidste om, at de meningsfulde og sociale oplevelser der kan opstå mellem spiller og NPC, ikke altid er ensbetydende med, at et spil får succes. Ydermere er det ikke alle spilgenrer, endda ikke inden for singleplayerspil, hvor disse NPC-oplevelser bidrager til spillets overordnede formål. Vi vurderer dermed, at NPCs har et potentiale for at opfylde en spillers sociale behov i spil, og ydermere at NPCs har potentiale for at tilføre singleplayerspil sociale interaktioner, men at dette ikke altid er ønskværdigt eller ensbetydende med, at et singleplayerspil får succes.

# Videre forskning

I forbindelse med undersøgelsen af meningsfulde sociale NPC-oplevelser, har vi valgt at afgrænse os fra bestemte perspektiver i forbindelse med projektets omfang og hovedformål. Disse perspektiver kunne dog inddrages med henblik på at uddybe forståelsen af meningsfulde sociale NPC-oplevelser, hvilket ligger til grund for, at vi afslutningsvis redegør for, hvilke perspektiver vi vurderer kunne danne grundlag for den videre forskning, der kan muliggøre udbredelse af feltet.

I denne specialerapport anvender vi den autoetnografiske metode som empirisk grundlag, idet vi argumenterer for, at den muliggjorde en mere dybdegående subjektiv analyse (jf. Autoetnografisk undersøgelse). I forbindelse med videre forskning og undersøgelse af meningsfulde sociale NPC-oplevelser, argumenterer vi for, at det ville være givende at inddrage andre former for empiri for at kunne udfordre og/eller verificere vores konklusioner og oplevelser. Dette kunne eksempelvis gøres gennem kvantitative eller kvalitative undersøgelser, hvor forskellige individer enten be- eller afkræfter de pågældende resultater, som vi er kommet frem til. Vi er bevidste om, at NPC-interaktioner og relationer kan have subjektiv karakter, og at det derfor er væsentligt at undersøge, hvorledes andre individer oplever samme meningsfulde relationer med nogle af de NPCs, vi har inddraget i specialerapporten; dette har vi til dels forsøgt gennem inddragelsen af kommentarer fra brugere på forskellige forums. Dette ville bidrage til en mere nuanceret og valid konklusion af, om nogle NPCs grundlæggende opleves som meningsfulde på baggrund af deres ageren inden for konkrete kontekster i spil.

Ydermere vurderer vi, at en tilgang som med fordel kunne anvendes til at undersøge feltet nærmere herefter, er gennem analyse af ét spil og de NPCs, som er til stede deri. Såfremt vi havde udvalgt blot ét spil, havde vi haft et udgangspunkt, hvor vi bedre kunne sammenligne vores oplevelser med de pågældende NPCs. De erindringer som analyserne ville være baseret på, havde desuden været lettere at genkalde, idet vi kunne have inddraget eksempler fra det pågældende spil, som vi ville have spillet forinden undersøgelsen. Dette ville dog gå mod den eksplorative tilgang, som vi har anvendt i specialerapporten, og vi argumenterer dermed for, at tilgangen med fordel kunne anvendes som et af de næste skridt for at undersøge og sammenligne andre spilleres oplevelser med NPCs.

Dernæst pointerer vi flere steder, hvorvidt forskellige NPCs har haft en bestemt relation til de player characters, vi har spillet som i de forskellige spil. Dette kunne yderligere være et interessant emne at uddybe, da det herigennem kunne anvendes til at opstille yderligere vurderinger af, om en spillers player character danner grundlag for etableringen af meningsfulde, sociale relationer med bestemte NPCs frem for andre. Eksempelvis nævner vi, hvorledes den sociale relation opportunity for nurturant behavior fordrer, at ens player character afspejler en karakter, som er i stand til at yde omsorg for en NPC der, sammenlignet med spillerens player character, fremstår svagere. Derfor kunne det ligeledes være interessant at undersøge, hvor stor en sammenhæng der er mellem spillerens følelser og mål sammenlignet med den player character spilleren spiller.

Vi argumenterer desuden for, at det kunne være interessant at undersøge dannelsen af meningsfulde sociale NPC-relationer med henblik på at kortlægge den digitale fysiske repræsentation af NPCs. I specialerapporten har vi afgrænset os fra at kommentere på, hvorledes de forskellige NPCs repræsenteres rent fysisk i spilverdenen, og om dette potentielt har påvirket vores relation til dem. Hertil kunne det være interessant at undersøge, om eksempelvis detaljegraden af NPCs har betydning for spillerens mulighed for at danne en social relation, eller om andre fysiske karaktertræk, eller mangel på samme, enten øger eller mindsker spillerens mulighed for at opleve relationen til en NPC som meningsfuld.

Afslutningsvis vurderer vi, at en fremtidig undersøgelse med fordel kunne undersøge og vurdere, hvorvidt NPCs, der skaber både meningsfulde og sociale relationer til spillere i singleplayerspil, bidrager til, at spillere tilhørende spillertypen socialisers ville føle, at deres sociale behov blev dækket. Vi forklarede i begyndelsen af specialerapporten (jf. Sammenfatning af litteraturreview), at størstedelen af undersøgelserne fra vores indledende litteraturreview fremstillede en form for social spillertype, men at disse alle blev udledt gennem multiplayerspil. Det kunne dermed være interessant at vurdere, hvorvidt spillere, som hovedsageligt motiveres af interaktioner med andre spillere ville føle, at dette grundlæggende behov kan dækkes i samme grad af NPC-interaktioner i singleplayerspil.

# 9

# KONKLUSION

# 9. Konklusion

I følgende afsnit opsummerer vi den samlede indsigt, vi har tilegnet os gennem specialerapporten for at kunne besvare problemformuleringen: *Hvordan man kan forstå og klassificere NPCs og deres kontekst med henblik på potentialet for fremtidigt design af meningsfulde og sociale oplevelser med NPCs i singleplayerspil?* Vi kan indledningsvist konkludere, at meningsfulde oplevelser med NPCs opstår, når de giver spilleren en relation man ikke oplever i sin hverdag, eller hvis NPCs sætter eksisterende relationer i nye perspektiver; hvilket skaber den meningsfulde oplevelse mellem spilleren og den givne NPC.

Yderligere konkluderer vi, at et spils kontekst i forhold til narrativitet og worldbuilding har betydning for den relation, som spilleren kan danne til en NPC, og ikke mindst hvor meget spilleren kan indleve sig i den pågældende spilverden, herunder i forbindelse med immersion og presence. Dette er på baggrund af at niveauet af agency og interaktivitet i narrativet kan påvirke en spillers evne til at danne relationer til NPCs. Eksempelvis begrænser et mindre interaktivt narrativ spillerens evne til at danne disse relationer, idet relationerne dermed kun er præget af, hvad spillet fremviser for spilleren, og ikke af hvad spilleren selv kan lære om de forskellige NPCs ved at interagere med dem. Ud fra worldbuilding konkluderer vi, at det ikke er graden af invention, der muliggør sociale relationer, men i stedet at det er graden af completeness og consistency. Dette er vigtigt, således man som spiller har mulighed for at fordybe sig i den pågældende spilverden uden, at spillerens immersion eller presence udfordres.

Vi konkluderer yderligere, at NPCs' formål og funktioner i spil har betydning for deres potentiale for at skabe meningsfulde sociale oplevelser, da bestemte roller fordrer tættere forhold til spilleren. Ud fra vores analyse af de sociale relationer, som vi beskrev til de NPCs, vi nævner i vores autoetnografier, kan vi konkludere, at NPCs muliggør opbyggelsen af sociale relationer med spillere, idet NPCs kan understøtte de sociale og psykologiske behov. Hertil argumenterer vi for, at de sociale relationer kan beskrives som meningsfulde, fordi de ikke udelukkende finder sted i spillet, men forlænges ind i spilleres virkelige liv, idet de kan facilitere refleksive oplevelser som dermed overskrider grænsen mellem spil og virkelighed.

På baggrund af ovenstående indsigter og erkendelser, opstillede vi ni kriterier, som kan benyttes som grundlæggende forståelse for, hvordan NPCs formår at facilitere meningsfulde sociale oplevelser (Figur 12). I forbindelse med vores opstilling af disse kriterier, erfarede vi, at kriterierne forholder sig til tre overordnede forhold mellem spil, NPC og spiller: NPCs påvirkning på spilleren, Spillerens påvirkning på NPCs og NPCs påvirkning på spillet. Disse kriterier vil udover at kunne vurdere allerede eksisterende NPCs, ligeledes kunne benyttes som fremtidigt analyse- og evalueringsværktøj for spildesignere med fokus på at kvalitetstjekke om en given NPC lever op til de ønskede funktioner og formål. Fremadrettet finder vi det afslutningsvis interessant at kunne vurdere og diskutere, hvorvidt en spillers virkelige og fysiske kontekst også kan påvirke vedkommendes opfattelse af og relation til NPCs?

# Litteraturliste


Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. JHU Press. [15]

Acarsoy, S. N. (2021). *Effects of interactivity on narrative-driven games: A heuristic approach for narrative-driven games.* 1-28. [27]

Ahmed, S & Ganiko, P. (2017) *5 dicas para começar bem no Final Fantasy XV*. redbull. https://www.redbull.com/br-pt/5-dicas-para-começar-bem-no-final-fantasy-xv

Anthony, N. (2018). *God of War Will Feature Optional Bosses for the First Time.* Playstationlifestyle. https://www.playstationlifestyle.net/2018/02/06/god-of-war-ps4-bosses-will-feature-some-that-are-optional/

Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & gaming*, 37(1), 6-23. [17]

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19. [28]

Bartle, R. (2004). *Designing virtual worlds*. New Riders. 167-328. [161]

Bartle, R. (2005). Virtual worlds: Why people play. *Massively Multiplayer Game Development* 2. 2-18. [16]

Bartle, R. (2016). MMOs from the inside out. *The History, Design, Fun, and Art of Massively-Multiplayer Online Role-Playing Games.* Apress. [25]

Blaxter, L., Hughes, C. & Tight, M. (2010). 4. Reading for research. *How to Research* (4th edn). Buckingham. 99-131. [32]

Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft*. Vivendi Universal

Bombummie. (2014). *Do you think Ben and Duck get too much hate?.* telltale community. https://community.telltale.com/discussion/64069/do-you-think-ben-and-duck-get-too-much-hate

Bruce, C. S. (1994). Research students' early experiences of the dissertation literature review. *Studies in Higher Education*, *19*(2), 217-229. [14]

CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt.* CD Projekt.

Chang, H., Ngunjiri, F., & Hernandez, K. C. (2012). *Collaborative autoethnography*. Taylor & Francis Group. 17-72 [56]

Consalvo, M., Begy, J., Browne, P., Ganzon, S., Scully-Blaker, R., & Waldie, R. (2018). Finding sociality in single player games: A case study of tandem play amongst friends and couples. *In Proceedings of the 51st Hawaii international conference on system sciences.* [7]

cperazza. (2019). *Who made it to the Heart Lake? I'm curious about what's there.* reddit. https://www.reddit.com/r/DeathStranding/comments/du5gis/who_made_it_to_the_heart_lake_im_curious_about/

Cupchik, G. C. (1995). Emotion in aesthetics: Reactive and reflective models. *Poetics*, *23*(1-2). 177–188. [12]

de la Maza, A. J. P. (2017). *Possible Worlds in Video Games: From Classic Narrative to Meaningful Actions*. Lulu.com. [21]

Darkness. (2016). *The Last of Us Remastered | Part 10 | DEATH | Gameplay Walkthrough PS4: 55:33*. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=D7sMkQjhu6Y&list=PLNIC6cUrsjieqRzuV8oc3Xr_Osp

j-dtYq&index=11&ab_channel=Darkness

Domsch, S. (2013). *Storyplaying: Agency and narrative in video games*. De Gruyter. [11]

Dontnod Entertainment. (2015). *Life Is Strange.* Square Enix

Dourish, P. (2001). *Where the action is: the foundations of embodied interaction*. Cambridge, Mass: MIT Press. [5]

Dowd, T., Niederman, M., Fry, M., & Steiff, J. (2015). *Storytelling Across Worlds: Transmedia for Creatives and Producers: Transmedia for Creatives and Producers*. Routledge. [33]

Drigotas, S. M., & Rusbult, C. E. (1992). Should I stay or should I go? A dependence model of breakups. *Journal of personality and social psychology*, *62*(1).. 62-87. [26]

DrunkenQueen. (2013). *Why do we hate duck?*. Steam. https://steamcommunity.com/app/207610/discussions/0/846964801614360154/?ctp=2

El Marsh. (2019). *Dear Lord Kara's chapters are extremely pointless (rant)*. GameFAQs. https://gamefaqs.gamespot.com/boards/182637-detroit-become-human/77860418

Emmerich, K., Ring, P., & Masuch, M. (2018). I'm Glad You Are on My Side: How to Design Compelling Game Companions. In *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*. pp. 141-152. [11]

Erber, M. W. & Erber. R. (2018). *Intimate Relationships: Issues, Theories, and Research.* (3rd ed). Routledge. [10]

FotoGram7Day. (n.d.). *Jin Sakai GHOST of TSUSHIMA.* Pinterest. https://www.pinterest.dk/pin/856809897851505482/

FromSoftware, Inc. (2022). *Elden Ring.* Bandai Namco Entertainment.

Gagné, M., & Deci, E. L. (2005). Self-determination theory and work motivation, Journal of Organizational Behavior. *Journal of Organizational Behavior, 4,* 331–362. DOI: 10.1002/job.322 [32]

Green, A. M. (2018). *Storytelling in video games: The art of the digital narrative*. McFarland & Company, Inc. [24]

Hamari, J., & Lehdonvirta, V. (2010). Game design as marketing: How game mechanics create demand for virtual goods. *In International Journal of Business Science and Applied Management, 5,1.14-29.* [16]

Hamari, J., & Tuunanen, J. (2014). Player types: A meta-synthesis. *Transactions of the Digital Games Research Association* 1(2): 29-53. DOI:10.26503/todigra.v1i2.13 [24]
Hansen, F. M. J., Lykke, N. & Sørensen, S, B. (2020). *Oplyst*. Aalborg Universitet. [45]

Holtzblatt, K., & Beyer, H. (2015). *Contextual design: evolved.* Morgan & Claypool Publishers. https://doi.org/10.2200/S00597ED1V01Y201409HCI024 [4]

Homans, G. C. (1961). *Social behavior: Its elementary forms.* Harcourt, Brace. [10]

ILCA. (2021). *Pokémon Brilliant Diamond.* Nintendo, The Pokémon Company.

Ip, B., & Jacobs, G. (2005). Segmentation of the games market using multivariate analysis. *Journal of Targeting, Measurement and Analysis for Marketing,* 13,3. 275-287. [13]

Jantzen, C., Vetner, M., & Bouchet, J. (2011). 5. Oplevelsens psykologiske struktur. I *Oplevelsesdesign: Tilrettelæggelse af unikke oplevelseskoncepter*. Samfundslitteratur. 147–164 [18]

Jara, D., & Torner, E. (2019). Literary Studies and Role-Playing Games. In Zagal, J., & Deterding, S. (Eds.), *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations* (pp. 265-282). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315637532 [18]

Jarvis, P. (1987). Meaningful and meaningless experience: Towards an analysis of learning from life. *Adult education quarterly*, *37*(3), 164-172. [9]

Jawllypop. (2021). Spiritfarer - Full Game Walkthrough (Gameplay). YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=SbEnPscIcEg&ab_channel=AJBRUN

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 44(3), 118-130. [12]

jjcase. (2013). *Why do we hate duck?.* Steam. https://steamcommunity.com/app/207610/discussions/0/846964801614360154/?ctp=3#c846965882764398085

Joseph, D. & Knuttila, L. (2014). Single-Player/Multiplayer. In Wolf, M. J., & Perron, B. (Eds.). *The Routledge companion to video game studies*. (pp. 234-243). Routledge. [9]

Kahn, A. S., Shen, C., Lu, L., Ratan, R. A., Coary, S., Hou, J., Meng, J., Osborn, J., & Williams, D. (2015). The Trojan Player Typology: A cross-genre, cross-cultural, behaviorally validated scale of video game play motivations. *Computers in Human Behavior*, *49*, 354-361. [8]

Kate, N. (n.d.). *Uploaded by Kate Naményi.* Pinterest. https://www.pinterest.dk/pin/464785624039174976/

Ketchua. (2019). *Red Dead Redemption 2 Where to Sell Jewelry & Gold Bars*. GosuNoob. https://www.gosunoob.com/red-dead-redemption-2/where-to-sell-jewelry-gold-bars/

Klimmt, C., Hartmann, T., & Frey, A. (2007). Effectance and control as determinants of video game enjoyment. *Cyberpsychology & behavior*, *10*(6), 845-848. [3]

Knopf, J. W. (2006). Doing a literature review. *PS: Political Science & Politics*, 39(1), 127-132. [6]

Koenitz, H. (2018). Narrative in Video Games. In Lee N. (Eds.), *Encyclopedia of Computer Graphics and Games* (pp. 1-9). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9_154-1 [9]

Koenitz, H. (2018b). What Game Narrative Are We Talking About? An Ontological Mapping of the Foundational Canon of Interactive Narrative Forms. In Jayemanne, D. (Eds.) *Gaming and the Arts of Storytelling* (pp. 4-15). MDPI. [12]

Koenitz, H., Roth, C., & Dubbelman, T. (2021). Educating Interactive Narrative Designers: Cornerstones of a Program. *Transactions of the Digital Games Research Association*, *5*(3). 1-28. [27]

Kojima Productions. (2018). *Death Stranding.* Sony Interactive Entertainment.

Koyoharu Gotouge. (2016). *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*. Shueisha

LadyShelab. (2020). Alice and Annie! - Spiritfarer - Part 19. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=DfDIxO7A_s8&ab_channel=LadyShelab

Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story. XEODesign. *Inc.: Oakland, CA, USA*. [46]

Lebowitz, J. T. (2009). Do modern stories need interactivity? A comparison of storytelling methods in media. *University of Advancing Technology* [10]

Lebowitz, J. & Klug, C. (2011). *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories.* Elsevier Inc. [38]

Lettry, E., Ehrler, F., Szilas, N., & Tecfa, F. P. S. E. (2021). A Tutorial for an Interactive Narrative Simulation for Alzheimer's Disease's Caregivers: Development and Evaluation. *Studies in Health Technology and Informatics*, *281*, 855-859. [4]

Levy, Y., & J. Ellis, T. (2006). A Systems Approach to Conduct an Effective Literature Review in Support of Information Systems Research. *Informing Science: The International Journal of an Emerging Transdiscipline*, 9, 181–212. https://doi.org/10.28945/479 [32]

Lim, M. Y., Dias, J., Aylett, R., & Paiva, A. (2012). Creating adaptive affective autonomous NPCs. *Autonomous Agents and Multi-Agent Systems*, *24*(2), 287-311. [24]

Mallon, B., & Lynch, R. (2014). Stimulating psychological attachments in narrative games: engaging players with game characters. *Simulation & gaming*, *45*(4-5), 508-527. [20]

Maxis. (2000). *The Sims*. Electronic Arts.

McMahon, M., & Ojeda, C. (2008, November). A model of immersion to guide the design of serious games. In *E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education* (pp. 1833-1842). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). [10]

Moradi-Karkaj, A. (2021, November). Serious Interactive Digital Narrative: Explorations in Personalization and Player Experience Enrichment. In *2021 International Serious Games Symposium (ISGS)* (pp. 35-42). IEEE. [7]

Mouse-in-Space. (2019), *What made Dutch change?*. reddit. https://www.reddit.com/r/reddeadredemption/comments/aafyfc/what_made_dutch_change/

Muresan, A., & Pohl, H. (2019). Chats with bots: balancing imitation and engagement. In *Extended Abstracts of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems.* 1-6. [5]

Murray, Janet Horowitz. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.* Cambridge, MA: MIT Press. [25]

Nacke, L. E., Bateman, C., & Mandryk, R. L. (2014). Brainhex: A neurobiological gamer typology survey. *Entertainment Computing*, 5(1), 55–62. http://doi.org/10.1016/j.entcom.2013.06.002 [12]

Naughty Dog. (2013). *The Last of Us.* Sony Interactive Entertainment.

n.d. (2020). *Annie's Lost Hat.* IGN. https://www.ign.com/wikis/spiritfarer/Annie%27s_Lost_Hat

n.d. (2022a). *Sadanobu Ishikawa.* Heroes Wiki. https://hero.fandom.com/wiki/Sadanobu_Ishikawa

n.d. (2022b). *List of villagers in New Horizons.* Nookipedia. https://nookipedia.com/wiki/Animal_Crossing:_New_Horizons

n.d. (2022c). *Micah Bell*. Fandom. https://reddead.fandom.com/wiki/Micah_Bell

n.d. (2022d). *Alice*. Fandom. https://detroit-become-human.fandom.com/wiki/Alice

n.d. (2022e). *The Walking Dead*. IMDb. https://www.imdb.com/title/tt2006890/https://www.imdb.com/title/tt2006890/

n.d. (2022f). *Sam.* Fandom. https://thelastofus.fandom.com/wiki/Sam

n.d. (2022g). *Dutch Van Der Linde.* Fandom. https://reddead.fandom.com/wiki/Dutch_van_der_Linde

n.d. (2022h). *Prompto Argentum*. Fandom. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Prompto_Argentum

n.d. (2022i). *Kara.* Fandom. https://detroit-become-human.fandom.com/wiki/Kara

n.d. (2022j). *Sadie Adler*. Fandom. https://reddead.fandom.com/wiki/Sadie_Adler

n.d. (2022k). *Barry*. serebii. https://www.serebii.net/brilliantdiamondshiningpearl/barry.shtml

n.d. (2022l). *Atreus*. Fandom. https://godofwar.fandom.com/wiki/Atreus

n.d. (2022m). *Alice*. Fandom. https://spiritfarer.fandom.com/wiki/Alice

n.d. (2022n). *Heartman*. Fandom. https://deathstranding.fandom.com/wiki/Heartman

n.d. (2022o). *Kevin Jr.*. Fandom. https://walkingdead.fandom.com/wiki/Kenny_Jr._(Video_Game)

Nintendo EAD. (1998). *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo

Nintendo EPD. (2020). *Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo.

Ochs, M., Sabouret, N., & Corruble, V. (2009). Simulation of the dynamics of nonplayer characters' emotions and social relations in games. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, *1*(4), 281-297. [16]

Oliver, M. B., & Bartsch, A. (2010). Appreciation as audience response: Exploring entertainment gratifications beyond hedonism. *Human Communication Research*, *36*(1), 53-81. [29]

Oliver, M. B., Bowman, N. D., Woolley, J. K., Rogers, R., Sherrick, B. I., & Chung, M.-Y. (2015). Video games as meaningful entertainment experiences. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(4), 390-405. https://doi.org/10.1037/ppm0000066 [16]

OoXLR8oO. (2019). *Discussion Thread #17: Alice's Role in the Story*. www.reddit.com/r/DetroitBecomeHuman.

https://www.reddit.com/r/DetroitBecomeHuman/comments/a272jl/discussion_thread_17_alices_role_in_the_story/

Rogers, R., Woolley, J., Sherrick, B., Bowman, N. D., & Oliver, M. B. (2017). Fun versus meaningful video game experiences: A qualitative analysis of user responses. *The Computer Games Journal*, *6*(1), 63-79. [17]

Pinchbeck, D. (2009). An Analysis of Persistent Non-Player Characters in the First-Person Gaming genre 1998-2007: a case for the fusion of mechanics and diegetics. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, *3*(2), 261-279. [19]

Popescu, A., Broekens, J., & Van Someren, M. (2013). Gamygdala: An emotion engine for games. *IEEE Transactions on Affective Computing*, *5*(1), 32-44. [13]

QualityReactions. (2015). *YouTubers React To: The Last Of Us #1*. https://www.youtube.com/watch?v=-6I8-SR6ZSo&ab_channel=QualityReaction

Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain.* Sony Interactive Entertainment, Quantic Dream.

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human*. Sony Interactive Entertainment.

QQ_Liu_Xin_Rui. (2020). *A Honest Review of the Game*. PSNPROFILES. https://forum.psnprofiles.com/topic/93670-a-honest-review-of-the-game/

Raaj. (2020). *Ghost Of Tsushima Ending Guides – Unlock Multiple Endings.* Gamerteak. https://gamertweak.com/ending-ghost-of-tsushima/

Rare. (2018). *Sea of Thieves*. Microsoft Studios.

Réti, O., Z. (2021). Storytelling, Interactivity, and Agency in Film–Video Game Hybrids. In Anna, J., B., Zsolt., B., Vera., B., Zsuzsanna., E., C., Márton K., A.,, Györgyi., K., Natália., P., Johanna., S., E., Orsolya., S. & Éva., V. (Eds.). *ENCOUNTERS OF THE POPULAR KIND: TRADITIONS AND MYTHOLOGIES.* (pp. 45-54). az ELTE Bölcsészettudományi Kar dékánja. [10]

Ridley, D. (2012). *The Literature Review: A Step-by-Step Guide for Students* (Second edition). Sage. [228]

Riot. (2009). *League of Legends.* Riot.

Roine, H. R. (2016). Imaginative, Immersive and Interactive Engagements. *The Rhetoric*. [54]

Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V.* Rockstar Games.

Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption 2*. Rockstar Games.

Ryan, M.-L. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. Storyworlds: A Journal of Narrative Studies, 1, 43–59. [17]

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, *55*(1), 68-78 [11]

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Publications. 2-29 [29]

Ryan, R. M., & Rigby, S. (2011). *Glued to games: How video games draw us in and hold us spellbound*. Santa Barbara: ABC-Clio. [186]

Rylvan. (2021). *Picture of Lord Shimura*. listal. https://www.listal.com/viewimage/22997885

Rylvan. (2021b). *Picture of Lord Shimura*. listal. https://www.listal.com/viewimage/22997886

Saavedra, J. (2021). *The Last of Us TV Show Set Photo Finally Reveals the New Joel and Ellie.* Den of Geek. https://www.denofgeek.com/games/the-last-of-us-tv-show-set-photo-pedro-pascal-bella-ramsey-joel-ellie/

Santa Monica Studio. (2018). *God of War.* Sony Interactive Entertainment

Sarasmita, M. A., Larasanty, L. P. F., Kuo, L. N., Cheng, K. J., & Chen, H. Y. (2021). A computer-based interactive narrative and a serious game for children with asthma: development and content validity analysis. *Journal of medical Internet research*, *23*(9). 1-16. [15]

Seara, P. (n.d.). *Final Fantasy XV Guide: How To Be Overpowered Within the Game's First Hours.* gameskinny. https://www.gameskinny.com/nf1o5/final-fantasy-xv-guide-how-to-be-overpowered-within-the-games-first-hours

Scupin, R. (1997). The KJ Method: A Technique for Analyzing Data Derived from Japanese Ethnology. *Human Organization*, *56*(2), 233–237. https://doi.org/10.17730/humo.56.2.x335923511444655 [5]

Schlote, E., & Major, A. (2021). PLAYING WITH MENTAL ISSUES–ENTERTAINING VIDEO GAMES AS A MEANS FOR MENTAL HEALTH EDUCATION?. *Digital Culture & Education*, *13*(2), 94-110. [16]

Schütz, A., & Luckmann, T. (1973). The everyday life-world and the natural attitude. *The structures of the life-world*, *1*, 3-20. [16]

Sengun, S. (2022). Six Degrees of Videogame Narrative. In Bostan, B. (Eds.). (2022). *Games and Narrative: Theory and Practice.* (pp. 3-20). Springer. [17]

Shirrako. (2016). *FINAL FANTASY XV - Final Boss & Ending + Secret Scene.* https://www.youtube.com/watch?v=lp_bWkfbH14&ab_channel=Shirrako

Simmel, G. (1949). The Sociology of Sociability. *American Journal of Sociology*, *55*(3), 254–261. https://doi.org/10.1086/220534 [7]

Smith, S. (2015). *Character of the Month - Henry*. GameLuster. https://gameluster.com/character-of-the-week-henry/

SkiAngel. (2018). *Final Fantsy XV Wallpaper*. Deviantart. https://www.deviantart.com/skiangel/art/Final-Fantasy-XV-Wallpaper-733990646

Skjuve, M., Følstad, A., Fostervold, K. I., & Brandtzaeg, P. B. (2021). My chatbot companion-a study of human-chatbot relationships. *International Journal of Human-Computer Studies*, *149* 1-14 [14]

Solarski, C. (2017). *Interactive stories and video game art: A storytelling framework for game design*. CRC Press. [20]

Square Enix Business Division 2. (2016). *Final Fantasy XV.* Square Enix.

Sucker Punch Productions. (2020). *Ghost of Tsushima.* Sony Interactive Entertainment.

Sullivan, K. (2021). *Red Dead Redemption 2 Map Shows How Game World Corresponds to Real States*. GameRant. https://gamerant.com/red-dead-redemption-2-map-real-states/

Thunder Lotus Games. (2020). *Spiritfarer.* Thunder Lotus Games, Thunder Lotus.

Telltale Games. (2012). *The Walking Dead: Season One.* Telltale Games.

Tolkien, J. R. R. (1964). *On fairy-stories. Tree and leaf*, 956. [20]

Tseng, F. C. (2011). Segmenting online gamers by motivation. *Expert Systems with Applications*, *38*(6), 7693-7697. [5]

Vahlo, J., Kaakinen, J. K., Holm, S. K., & Koponen, A. (2017). Digital game dynamics preferences and player types. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 22(2), 88-103. [16]

Vorderer, P. (2001). It's all entertainment—sure. But what exactly is entertainment? Communication research, media psychology, and the explanation of entertainment experiences. *Poetics*, *29*(4-5), 247-261. [15]

Winograd, T. & Flores, F. (1986). *Understanding computers and cognition: A new foundation for design*. Intellect Books.

Zillmann, D., & Bryant, J. (1994). Entertainment as media effect. In D. Zillmann & J. Bryant (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 437–462). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum. [26]

Zillmann, D. (1988). Mood management: Using entertainment to full advantage. In L. Donohew, H. E. Sypher, & E. T. Higgins (Eds.), *Communication, Social Cognition, and Affect* (pp. 147–171). [25]

Zillmann, D., (2000). Mood Management in the Context of Selective Exposure Theory. *Annals of the International Communication Association,* 23:1. (pp. 103-123). [21]

VGS - Video Game Sophistry. (2020). *Ghost of Tsushima - Jin Betrays the Samurai Code and Becomes THE GHOST*. https://youtu.be/7fm8XZLRxRc?t=148

Wald, H. (2021). *Why Clementine from Telltale's The Walking Dead is still one of my favorite characters*. gamesradar+. https://www.gamesradar.com/why-clementine-from-telltales-the-walking-dead-is-still-one-of-my-favorite-characters/

Warpefelt, H. (2016). *The Non-Player Character: Exploring the believability of NPC presentation and behavior* (Doctoral dissertation, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm University). [10]

Warpefelt, H., & Verhagen, H. (2017). A model of non-player character believability. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, *9*(1), 39-53. [15]

Whang, & Chang, G. (2004). Lifestyles of Virtual World Residents: Living in the On-Line Game "Lineage." *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 592–604. https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.592 [13]

Webster, J., & Watson, R. T. (2002). Analyzing the past to prepare for the future: Writing a literature review. *MIS Quarterly*, 26(2), 13-25. [12]

Weiss, R. S. (1969). The fund of sociability. *Trans-action*, *6*(9), 36-43. [8]

Weissberg, R., & Buker, S. (1990). The Introduction: Reviewinng Previous Research. I *Writing Up Research: Experimental Research Report Writing for Students of English*. Prentice Hall Regents. 41-65. [24]

Widjaja, W., & Takahashi, M. (2016). Distributed interface for group affinity-diagram brainstorming. *Concurrent Engineering*, *24*(4), 344–358. https://doi.org/10.1177/1063293X16657860 [14]

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and culture*, *1*(4), 338-361. [24]

Wohlin, C. (2014, May). Guidelines for snowballing in systematic literature studies and a replication in software engineering. In *Proceedings of the 18th international conference on evaluation and assessment in software engineering*, 1-10. [10]

Wolf, K. (2016). *Final Fantasy XV - Noctis says farewell - "Walk tall my friends" - Sad Scene at the End.* YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=15N77QM7x8A&ab_channel=KloneWolf

Wolf, M. J. (2014). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge. [49]

Wolfe. (2013). *Why do we hate duck?.* Steam. https://steamcommunity.com/app/207610/discussions/0/846964801614360154/?ctp=3#c846965882764398085

Zarudo_. (2021). *Can we all agree that when the last campfire scene made everyone tear up after noctis finally opened up to the gang?*. reddit. https://www.reddit.com/r/FFXV/comments/lwme0b/can_we_all_agree_that_when_the_last_campfire/

Yee, N. (2006). The Demographics, Motivations, and Derived Experiences of Users of Massively Multi-User Online Graphical Environments. *Presence : Teleoperators and Virtual Environment,* 15(3), 309–329. https://doi.org/10.1162/pres.15.3.309 [20]

Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior,* 9, 772-775. [4]

Yee, N. & Ducheneaut, N. (2015), *The Science of Gamer Motivation*, Quantic Foundry, https://quanticfoundry.com/

Yee, N. Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012). Online gaming motivations scale: development and validation. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2803–2806. https://doi.org/10.1145/2207676.220868 [4]