

Karakter/avatar

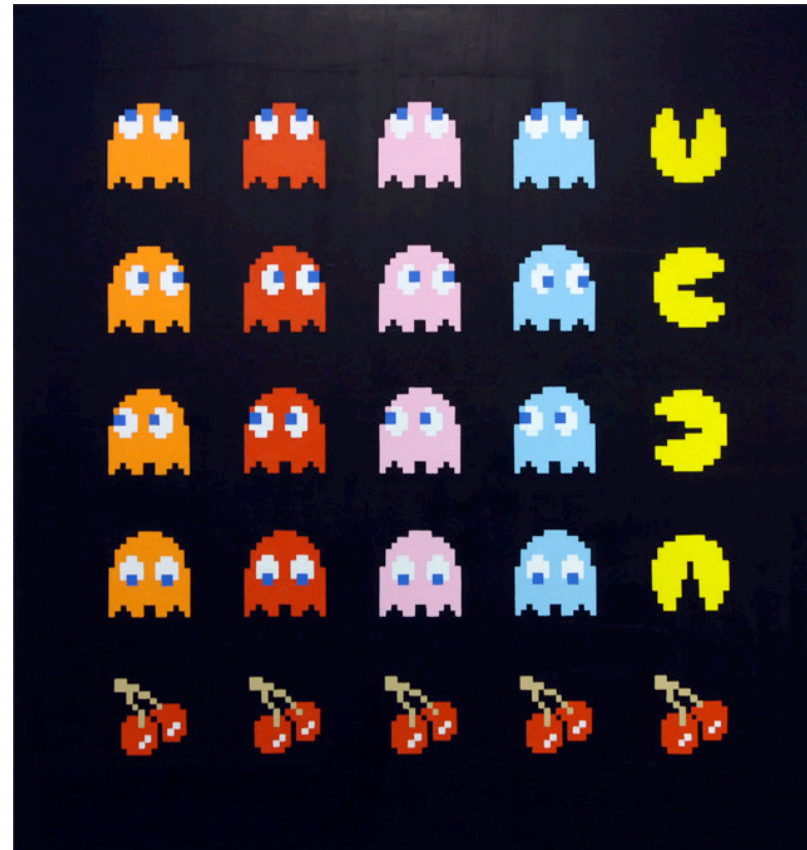
MEST2724 - Dataspill i et
mediekomparativt perspektiv

3. oktober 2007

ragnhild.tronstad@media.uio.no

Avatar/karakter/persona

- Avatar
- Karakter
- Persona
 - Richard A. Bartle:
"Avatar, Character,
Persona",
<http://www.mud.co.uk/richard/acp.htm>
 - *Moods of the Pacman Family*, Patrik Entian og Ellen Røed, UiB,
<http://www.bek.no/~ink/infomedia/pacman.html>



Perspektiv

- Fugleperspektiv: Objektiv synsvinkel
- Førsteperson (jeg): Subjektiv synsvinkel
- Tredjeperson (han/hun): Blandet
 - » King & Krzywinska, s. 102
- (Andreperson (du): Tekstbaserte spill, interaktiv fiksjon)

Identifikasjon

- Å *være* karakteren, å være identisk med karakteren
- Å identifisere seg med karakteren, å forstå, føle slektskap med eller føle det samme som karakteren gjør (empati)

Empatisk identifikasjon

- Continuum of empathic experiences:
 - Emotional contagion
 - **Embodied empathy**
 - **Narrative empathy**
 - Perspective taking
 - » Margrethe Bruun Vaage, “The empathetic film spectator in analytic philosophy and naturalized phenomenology” *Film and Philosophy*, 10, 21-38.

Utseende eller egenskaper?



Utseende eller egenskaper?

- “Players driven by achievement focus more on the power and effectiveness of their avatar’s equipment, while players driven by socialization or immersion are more focused on their avatar’s appearances.”
 - Nick Yee, *The Daedalus Project*,
http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_identity.html
- Erfarne spillere velger annerledes enn nye spillere

Karakteridentifikasjon i ”vanlig” spill (ikke rollespill)

- Konflikt mellom utseende og egenskaper?
- Flow: Forutsetter perfekt balanse mellom utfordring og evne til å løse den
- Forutsetter også balanse mellom representative aspekter og spillmekaniske egenskaper ved karakteren
- Moteksempel: Grinding (ren spillmekanikk)
- Kroppslig (embodied) empati

Karakteridentifikasjon i rollespill

- Narrativ identitet, narrativ form for empati
- Kan omgå uønskede egenskaper ved karakteren gjennom rollespill, står friere til å skreddersy en karakter etter eget ønske
- Problemet er at den eksisterende spillmekanikken i WoW ikke støtter rollespill
- Moteksempel: Rollespill uten effekt (ren fremtoning)
- Større utfordring, sterkere flow-opplevelse?

The Role-Play High

- “[It] is the point at which you have stopped thinking about; Given this situation, what would my character say? Given this situation, what would my character do? - and start thinking from the point of view of your character and say what you want to say and do what you want to do. To fully immerse yourself into the character. I find that it’s very enthralling.” (Informant i Torill Elvira Mortensen, *Pleasures of the Player. Flow and Control in Online Games*, 2003:164)

Filmvisning tirsdag 9. oktober

- 10-15: Pensumfilmene *Stalker* og *Doom* vises på rom 205.
- Kan ellers lånes av Ferenc Kovacs og sees på huset, husk å reservere grupperom (218, 219 eller 220) før dere låner film!

Underveisevaluering

- Synspunkter, ros eller ris angående
 - studieinformasjon
 - undervisningsstart
 - undervisningsopplegg
 - læringsmiljø
 - annet?
- Underveisevalueringen er et redskap til å forbedre undervisningen underveis, før det er for sent, så lurt å bruke denne muligheten!