

## **KINK-, FETISH- OCH BDSM- ELEMENT I SPELKARAKTÄRERS DESIGN**

En analys av rollfigurer i actionäventyr och  
rollspel

## **KINK-, FETISH- AND BDSM- ELEMENTS IN GAME CHARACTERS DESIGN**

An analysis of game characters in action  
adventure and role playing games

Examensarbete i medier, estetik och berättande  
Grundnivå 15 högskolepoäng  
Vårtermin 2026

Jonna Båvik

Handledare: Lissa Holloway-Attaway  
Examinator: Torbjörn Svensson

# Sammanfattning

Kink, fetischer och BDSM har med tiden blivit allt mer normaliserade, trots det finns fortfarande ett stigma kring dess tabu innehåll. Därför är det få som medger sig ta inspiration från dem. Det hindrar dock inte spelkaraktärsdesigner från att ta inspiration. Tidigare forskning har visat att kink-element både medvetet och omedvetet inspirerat design inom mode. Den här studien undersökte till vilken utsträckning och med vilken prevalens kinkelement kan åskådas i spelkaraktärsdesign. Studien analyserade 80 spelkaraktärer från spelserier under de senaste 20 åren för att se i vilken utsträckning och med vilken prevalens 12 olika kink-kategorier var synliga i spelkaraktärens design. Resultaten var inkonklusiva och visar på att det finns ett del prevalens men ingenting som visar en trend på att det ökar eller avtar.

**Nyckelord:** Kink, BDSM, spel, karaktärsdesign

# Innehållsförteckning

1	Introduktion	1
2	Bakgrund	2
2.1	Sex som reklam	2
2.2	Kink, bdsm och fetischer	2
2.3	Skapares "barely disguised fetish"	3
2.4	Fetisch, kink och BDSM utstyrsel.	3
3	Problemformulering	4
3.1	Metodbeskrivning	5
3.2	Metoddiskussion	9
4	Analys	10
4.1	Insamling	10
4.2	Datasortering	12
4.3	Resultat	14
4.3.1	Populära kategorier	16
5	Sammanfattning och diskussion	18
5. 1	Sammanfattning	18
5.2	Diskussion	18
5.2.2	Sexuellt anspelande	18
5.2.3	Variation och Trender	19
5.2.4	Kvalitetskritisk diskussion	20
5. 3	Framtida arbete	20

# 1 Introduktion

Kink fann sin publik bland Londons invånare under 1920-talet genom magasinier "London Life" som publicerade meddelanden läsarna skickade in till tidningsförlaget. Meddelandena erkände och diskuterade läsarnas kinks. (L. Z. Sigel 2012) På tidigt 2010-tal upplevde kink en renässans till följd av den populära romanen *Fifty shades of grey* (2011). Däremot det finns fortfarande ett stigma kring BDSM och fetischer, 29,5% av personer som deltar i BDSM relationer anser sig ha blivit diskriminerade mot på grund av sina fetischer (C. Águila & F. Agis & M. Strizzi 2025). Trots dess tabu rykte inspirerar ändå BDSM och fetisch stora delar av kulturfären.

Det finns en bred nyans av vad som är kink- och fetischutstyrsel och vad som är vardagliga kläder, det går därför inte att anta att ett singulärt element av fetischer i ett verk betyder att hela verket är menat att vara BDSM eller kink inspirerat. Inspiration finns överallt och även om en person inte medvetet använde ett element som tillhör fetischer så bör man fortfarande uppmärksamma dess status som fetisch-material.

Datorspel, likt annan media, influeras också av kink och kinkrelaterade ämnen. *Devil May Cry* serien (2001-2024) och *Bayonetta* serien (2009-2023) är tydliga exempel på spel där den här studien anser att karaktärsdesignen nyttjar många designelement inspirerade av BDSM och kink kulturen. Med uppenbar inspiration från kink-kulturens cirklar inom vissa spel är det intressant att undersöka hur prevalent BDSM- och kink-designelement är inom karaktärsdesign för spel i större sammanhang.

För att undersöka kinks inflytande på karaktärsdesign inom spel ska populära spelkaraktärer analyseras från ett kink-, BDSM- och fetischperspektiv i en kvantitativ analys. Studien ämnar att undersöka om det finns en trend kring användningen av BDSM- och fetischelement genom åren 2006-2025. Att medvetet söka ut dessa element i en karaktärsdesign är relevant för att öka konstnärers medvetenhet om sina inspirationskällor och undvika att omedvetet påverka spelares upplevelse. Exempelvis genom sexuella anspelningar som inte är element av karaktärens personlighet eller identitet. Genom att bryta ned designelementen och mäta prevalensen av BDSM, fetisch och kink element och sätta dem på en tidslinje går det observera ifall det finns en trend en spelkaraktärs karaktärsdesign följer, om prevalensen ökar eller avtar och om den ökade synligheten av BDSM också reflekteras i spel.

## 2 Bakgrund

Sex, kink, fetischer och BDSM är koncept som de flesta har bemött någon gång men som sällan diskuteras i väsentligt djup. Det här kapitlet förklarar begrepp likväl som idéer för att förbereda läsare för senare diskussioner. Områdena centrerars kring sex och sexualisering som ett verktyg för marknadsföring, kink, fetischer och BDSM i relation till karaktärsdesign och den plats kink har i samhället.

### 2.1 Sex som reklam

"Sex säljer" – är en fras som ofta nämns i sammanhang då sexuellt anspelande används som ett verktyg för att öka försäljning. Men tidigare forskning visar inga övertygande tecken på att sexuell marknadsföring väsentligt påverkar konsumentens avsikt att köpa produkten (G.Wirtz & V.Sparks & M. Zimbres 2013). Dock påverkas konsumentens minne av reklam som använde sexuellt anspelande, deltagarna mindes dem bättre (G.Wirtz et al. 2013). Det kan skattas hur en spelkaraktärs eller maskots existens i "advergames", som beskrivet av Choi, Yoon och R. Taylor (2015), påverkar en individs skattning av ett varumärke. Endast genom att finnas på skärmen påverkar en designad spelkaraktär spelares attityd till spelet samt spelares spelförmåga (Choi & Yoon & R. Taylor 2015). När en designad spelkaraktär onekligen påverkar spelarens uppfattning, och det är fördelaktigt om spelare kommer ihåg produkten, kan utvecklare använda sexualisering för att finna en marknad. Korrelationen mellan sexuella teman och återkallningsförmåga leder vidare till frågan; hur mycket har en karaktärsdesigns sexuella anspelning påverkat populariteten och försäljningen av spelet de kommer ifrån? Near (2013) undersökte delar av frågan i *Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games* (2013). Nears (2013) resultat tyder på att sexualisering av kvinnliga karaktärer, när de inte är i huvudfokus på spelets omslag, hade en positiv påverkan på försäljning. Var den kvinnliga karaktären i huvudfokus så var effekten densamma som en manlig karaktär. Sexualiseringen av kvinnliga karaktärer var endast effektiv när de sattes i relation till en annan huvudkaraktär.

### 2.2 Kink, bdsm och fetischer

Parafili är en klinisk samlingsterm som innefattar allt som är sexuellt upphetsande och faller utanför normofili, utanför normen för sexuell upphetsning (Ventriglio, Bhat, Torales & Bhugra 2018). Kinks, fetischer och BDSM faller alla under parafili men möter inte alltid den kliniska definitionen för fetischism och det är meningsfullt att skilja på en fetisch och en fetischism (Ventriglio et al. 2018). BDSM är en förkortning av bondage, disciplin, sadism och masochism, vissa väljer även att byta ut sadism och masochism med submission och dominance (Merriam-Webster Dictionary 2026). Holovet et al. (2017) visar att 46.8% av vuxna har någon form av uttryckt intresse i handlingar som studien kategoriserar som BDSM, dessutom har ytterligare 22% uttryckt att de fantiserat om det. Element av BDSM har funnits i medias periferi under en längre tid, och människors njutning i det onormala har delats och publicerats i över hundra år. Under 1920-talet skrev ett flertal korrespondenter till magasinet "London Life" med berättelser och fantasier som faller utanför normen (L. Z. Sigel 2012). Kink och fetisch har generellt blivit

en del av modescenen, både medvetet och omedvetet. Medvetet använde konstnärer som Katie-Louise, Lilian Nicol-Ford, Nicole Thompson, och Richard Kavanagh BDSM och fetish element i sina designs under Australian Fashion Week 2025 (R. Feneley, 2024). Ibland har dock BDSM kulturen omedvetet hamnat i den större kultursfären. Exempelvis när "Earring Magic Ken" dockan, skapad av Mattel, ovetande bar en sexleksak runt halsen. Avsaknaden av kunskap kring ämnet och kulturen skapade ett ovanligt problem.

### **2.3 Skapares "barely disguised fetish"**

Det går inte att med säkerhet urskilja ifall kink-element medvetet används i karaktärsdesign. Media där en skapares fetisch syns även om det inte är en del av dess huvudtema är vanligt nog att konsumenter betecknar det som "the writers barely disguised fetish". Dan Schneiders fotfetisch används ofta som det tydligaste exemplet då han ofta lägger till scener med unga tonåringars fötter i sina TV-program (A. Mauch, 2018). Det finns inga befintliga vetenskapliga studier om hur vanligt det är eller hur ofta denna generalisering faktiskt är korrekt, men fenomenet indikerar att tittare inte bara uppmärksammar en fetisch utan korrekt identifierar den som en sexuell komponent.

### **2.4 Fetisch, kink och BDSM utstyrsel.**

Den här studien definierar fetisch- och kinkutstyrsel är allt som går att fysiskt se, objekt och kläder som identifierar dem som del av BDSM kulturen. De är kläder och designelement som är impermanenta, såsom hårstil, kläder, make-up och andra sätt en konstnär kan identifiera en karaktär. Textilier som läder och latex är ovanliga i vardagliga situationer men förekommer ofta i kink- och fetischcirklar som sexuellt upphetsande. Selar och korsetter som används på ovanliga sätt sticker också ut och dyker upp i fetischkulturer. Under analysen kommer alla element som kan vara del av kink och fetisch att räknas, även om de ses vardagligen då de fortfarande kan ha en signifikant grupp av människor som upplever dem som sexuellt upphetsande. Kläder som bälten, strumpbyxor och högklackade skor är vanliga att se men har också en signifikant popularitet som en fetisch. De räknas därför in som del av fetisch-, kink- och BDSM utstyrselar.

### 3 Problemformulering

BDSM och fetischers prevalens inom fantasi och verklighet gör att det tydligt finns i människors medvetna, dock så gör dess tabu status att det sällan diskuteras öppet. Ändå går det att observera skapare som involverar sina fetischer i sina verk, i hög nog utsträckning att konsumenter uppmärksammar dem. BDSM och kink används som inspiration i den större kultursfären, framförallt inom mode. Dock är inte alla medvetna eller uppriktiga med sina inspirationer, då går det inte att säkerställa inspirationskällan även om den framstår som uppenbar. Det är svårt att mäta hur prevalent kink och BDSM är bland människor. Studier som använt deltagare tagna från allmänheten har funnit bred variation angående antal personer som har en fetisch. Människor är mindre benägna att vara ärliga om de kinks och fetischer de har på grund av dess tabu-etikett, vilket påverkar validiteten av studier kring ämnet. Det finns en kultur kring kink, fetischer och BDSM som främjar dess tabu existens, fast den onekligen finns och syns.

Datorspel är inget undantag för influenser drivna av kink-nära rörelser. *Devil May Cry* (2001-2024) och *Bayonetta* (2009-2023) använder många designelement tagna från BDSM och kink kulturer. I användningen av läder, latex, sele och överdrivet sexiga utstyrslar kan det observeras hur subkulturer som BDSM inspirerat karaktärsdesign. Dock beskrivs kink aldrig som en direkt inspirationskälla. Det är av intresse att undersöka hur ofta BDSM och kink element används i karaktärsdesign då spel tar upp stor plats i kultursfären.

En karaktärsdesign som använder kink och fetisch element behöver inte vara sexuell, men för att effektivt designa en karaktär så är det viktigt att respektera och uppmärksamma ens inspirations ursprung. En konstnär ska vara helt säker i sin användning av olika inspirationskällor och därmed effektivt använda element på ett sätt som är produktivt och genomtänkt. Annars kan en karaktärs identitet omedvetet påverkas på grund av en avsaknad av kunskap kring dess designval.

Att designa medvetet innebär att kunskap behövs kring inspirationskällornas historia, inom den här studiens kontext, den karaktärsdesignhistoria som finns inom spelindustrin. Därför undersöker den här studien: I vilken utsträckning och med vilken prevalens kan man identifiera kink, fetisch eller BDSM designelement i karaktärsdesigns skapade för populära spel i genrererna rollspel och actionäventyr?

### 3.1 Metodbeskrivning

Studien använder en kvantitativ analys (Preece & Rogers & Sharp 2015) av spelkaraktärer från åren 2006-2025. Det är svårt att erhålla bilder och information om spel som publicerats innan 2006 och därför valdes tidigare spel bort. Studien följer en bred tidsepok och därför används spelserier ända upp till 2025, vilket är den senaste datan som Circa LSS har vid studiens åtagande. 20 år av spelserier och deras karaktärsdesign analyseras. Spelkaraktärernas designelement bryts ned och kategoriseras. Kategorierna reflekterar olika populära kink, fetisch och BDSM element. Spelen väljs baserat på Circana LLS top 20 bruttoinkomst, där de två första spelen under genre rollspel (RPG) och actionäventyr (action-adventure) valdes ut. Genrerna som valdes ger karaktärsdesigners mer utrymme att fritt designa karaktärer utan att förhålla sig till samma realism som andra genrer kräver, såsom sportspel. De utvalda spelen måste vara från olika spelserier för att få ett bredare urval. Om en spelserie är överrepresenterad sedan innan, då populära spelserier säljer bättre, väljs ett annat relevant spel som inte än varit representerat, i mån av tillgänglighet. Från de utvalda spelen väljs 2 spelkaraktärer ut. Karaktärerna ska ha någon form av betydelse för spelets berättelse eller relation till huvudkaraktären. När det är möjligt väljs både en manlig och en kvinnlig karaktär. Tillgänglighet till tydliga bilder är dock det viktigaste kriteriet när en karaktär väljs ut. Andra kriterier kan åsidosättas ifall tydliga bilder inte går att erhålla.

Fetisch, kink och BDSM elementen som lyfts är de som generellt anses vara några av de vanligare att ha. Läder, latex och nylon är vanliga textilier som är sexuellt upphetsande. Restriktiva utstyrselar såsom korsetter, kraghalsband, bälten och högklackade skor spelar också större roller i BDSM och räknas därmed med som fetisch, kink och BDSM element. Annat som kan representeras är kläder som förkroppsligar maktskillnader, såsom att anspela på polis kontra fånge, dominatrix kontra submissiv eller lärare kontra elev. Dessa noteras ned som antingen närvarande eller icke närvarande element. Se *tabell 1* där alla kategorier utvalda finns.

[#]	Kategorier
1	Latex/gummi/PVC
2	Sele
3	Choker halsband
4	Mask
5	Korsett
6	Nylonstrumpor/Strumpbyxor
7	Bikini/Visar magen

8	Läder
9	Tatueringar och Piercingar
10	Barafötter
11	Högklackat

*Tabell 1*

Kategorierna omfattar en blandning av populära kinks och fetisher, delvis tagna från Holovet, Huys, Coppens och Seeuws (2017) studier om BDSM's prevalens i människors sex liv. Där de använder latex, läder, fötter (barafötter och skor som en fetish), nylon samt piercings som kategorier. Det är från deras kategorisering utav bröst som bikini/visar magen också plockats som ett urval, då det framhäver bröst och generellt sexuellt anspelande. Utöver det så har andra klassiska BDSM kläder så som korsetter, selar, kraghalsband/choker halsband och masker valts ut då de är representativa av allmänhetens bild av BDSM. Tatueringar har en växande popularitet som en alternativt utseende med specifika grupper som fetischiserar dem och har därmed lagts ihop med piercings som del av en helhets alternativt utseende. *Figur 1-5* visar exempel av karaktärer och vad dem exemplifierar.



Quiet från *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) visar på både latex (den långa handsken), nylon strumpbyxor, bikini/visar mage samt sele.

*Figur 1*



Aranea Highwind från *Final Fantasy XV* (2016) exemplifierar också latex och bikini/visar magen. Men också högklackat och läder. Hennes top räknas också som kraghalsband då den sitter åt och ser ut som ett choker halsband även om den är del utav hennes top.

Figur 2



Geralt of Rivia från *Witcher 3: Wild Hunt* (2015) exemplifierar här kortsett, läder och sele. Då hans ikoniska rustning, den som visas på spelets framsida, snäver åt och stödjer hans midja så räknas den som en kortsett i denna studie. Detta är dock ett gränsfall där det går att argumentera att den inte är en korsett.

Figur 3



Fire Keeper från *Dark Souls III* (2016) exemplifierar masker. Samt läder då hennes armar är bundna i vad som ser ut som läder. Hennes halsband sitter nära halsen och är kort, och räknades därför som en kraghalsband men detta är ännu ett gränsfall.

*Figur 4*



Midna från *Legend of Zelda: Twilight Princess* (2006) exemplifierar barafötter. Men också latex/gummi då hennes huvudbodnad och sjal har en textur som påminner om båda. Hon exemplifierar också tatueringar.

*Figur 5*

Datan som samlas under studien placeras sedan på en tidslinje där det går att observera hur många element som funnits år för år. Samt vilka element som har varit mer eller mindre populära genom åren, och hur trenden har sett ut.

## 3.2 Metoddiskussion

Genom att analysera frågan i en studie med en kvantitativ analys från ett perspektiv med vetenskapligt underlag undviks den breda subjektiviteten som finns kring vad fetischer, kink och BDSM har för betydelse bland allmänheten. Tidigare studier som använde kvalitativa intervjuer fann att färre än 5% av deltagare medgav att de deltagit i BDSM relaterade sexuella handlingar (J. Richters, 2003). Men detta är kontradiktoriskt till Holovet et al. (2017) studie som visar att 46.8% av deltagare har använt någon form av BDSM element medan de haft sex. Den stora skillnaden visar att kvalitativa intervjuer och formulär där deltagarna själva identifierar BDSM element ger opålitliga resultat, även om man räknar in skillnaderna mellan studiernas insamling av data. Dock är det väsentligt att benämna att telefonintervjuer, som användes i Richters studie, är mer personliga än enkäter, som användes av Holovet et al. (2017), och därmed kan deltagare känna en större rädsla för att dömas av forskarna, och därför medger färre till en avvikande sexualitet. För att undvika att personliga relationer och tolkningar påverkar resultaten använder inte den här studien deltagare för att identifiera BDSM-element hos spelkaraktärer. Istället identifieras dem genom tydligt definierade element där spelkaraktärens design bryts ned av en erfaren konstnär med kunskap om kink. Det noteras endast om ett fetisch, kink eller BDSM element är närvarande eller inte. Genom att undvika individuella tolkningar från deltagare kan en jämnare standard etableras i analysprocessen. En nackdel med metoden som används är att den påverkas av den analyserande konstnärens tidigare erfarenheter och kunskaper. Eftersom endast en forskare medverkar i studien kontrolleras inte analyserna av en tredje part, vilket innebär att trovärdigheten är helt baserad på den analyserande konstnärens förmåga.

Studien hade kunnat genomföras med kvalitativa intervjuer med ett strängt kriterieurval. Genom att samla erfarna konstnärer och förmedla en grundläggande bakgrundshistoria kring kink, hade en semistrukturerad intervju (Williamson 2002 s. 244) där konstnärer får förmedla sina tankar kring en karaktärsdesign, utföras. Fördelen med en semistrukturerad intervju med ett sådant kriterieurval är att erfarna konstnärers åsikter kan vägas mot varandra och ge en tydligare inblick i en design. Intervjuerna skulle även kunna genomföras i grupp för att låta konstnärernas insikter leda varandra. Ostrukturerade intervjuer riskerar att missa diskussionen kring kink-, fetisch- och BDSM-elementen som behövs för att kartlägga den data eftersöks. Ämnets tabu innehåll kan hindra deltagare från att prata öppet, utan att leda till frågorna som försöker besvaras. En strukturerad intervjumetod avgränsar deltagare till att ge konkreta svar på frågor inom ämnet som inte är konkret eller objektivt. De stora nackdelarna, och anledningarna till att metoden valdes bort, är att de utomstående konstnärerna kan ha egna uppfattningar och förutfattade meningar om kink och dess relevans för karaktärsdesign. Moraliska åsikter som skiljer från person till person kan hämma analysens objektivitet. Dessutom har studien inte tidsbudget nog att kontakta och schemalägga intervjuer med professionella konstnärer.

## 4 Analys

### 4.1 Insamling

Spelenserierna som analyseras valdes baserat på Circana LLS samling av spel med högst global bruttoinkomst, var inom genrer actionäventyr eller rollspel och vid tillgänglighet valdes en ny spelserie före en sedan innan representerad spelserie (se tabell 1). Två spel per år valdes som representanter. Bilder på en kvinnlig och en manlig karaktär samlades för varje spel i den mån det var möjligt. Bildernas källor är från olika internetforum, spelarledda encyklopedier och artiklar. Sammanlagt samlades 4 karaktärer per år, totalt 80 karaktärer, 42 manliga och 38 kvinnliga. Det ojämnade antalet män och kvinnor är på grund av avsaknaden av kvinnliga karaktärer med en tydlig roll i två av spelen valda, Assassin's Creed Brotherhood (2010) samt Assassin's Creed III (2012). Urvalet baserades också på tillgängligheten av tydliga och trovärdiga bilder på en karaktärsdesign, i vissa fall valdes en karaktär bort efter att inga helkroppsbilder kunde hittas. Studien behövde kritiskt granska att varje utvald bild representerade spelkaraktären i enlighet med dess ursprungliga karaktärsdesign, vilket innebär att uppmärksamhet kring modifierade bilder eller konstverk skapade av konsumenter krävdes. Kategorierna skapades utifrån tidigare forskning samt från forskarens tidigare kunskaper kring ämnet (se tabell 2). Dessa inkluderar textilier samt klädesplagg.

Årtal	Spelserie
2006	The Elder Scrolls IV: Oblivion
2006	The Legend of Zelda: Twilight Princess
2007	Assassin's Creed
2007	Final Fantasy XII
2008	Grand Theft Auto IV
2008	Fallout 3
2009	Assassin's Creed II
2009	Resident Evil 5
2010	Red Dead Redemption
2010	Assassin's Creed Brotherhood
2011	Elder Scrolls V: Skyrim
2011	Assassin's Creed: Revelations
2012	Assassin's Creed III
2012	Borderlands 2

2013	Grand Theft Auto V
2013	Bioshock: Infinite
2014	Watch_Dogs
2014	Dragon Age: Inquisition
2015	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
2015	The Witcher 3: Wild Hunt
2016	Final Fantasy XV
2016	Dark Souls III
2017	Horizon: Zero Dawn
2017	Mass Effect: Andromeda
2018	Far Cry 5
2018	God of War
2019	Borderlands 3
2019	Resident Evil 2 (remake)
2020	The Last of Us: Part II
2020	Ghost of Tsushima
2021	Resident Evil: Village
2021	Far Cry 6
2022	Elden Ring
2022	Genshin Impact
2023	Hogwarts Legacy
2023	Diablo IV
2024	Dragon's dogma 2
2024	Final Fantasy VII: Rebirth
2025	Ghost of Yotei
2025	Kingdom Come: Deliverance II

*Tabell 2*

## 4.2 Datasortering

Bilderna analyserades utifrån ett kategoriseringsschema (se tabell 2) och tilldelades poäng baserat på hur många av designelementen fanns synliga i karaktärens design. Oavsett ifall dessa element hade en praktisk anledning eller inte, om elementet var närvarande räknades det med. Maximala antalet poäng en karaktär kunde få var 11. Det maximala antalet poäng ett år kunde få var 44. Varje element räknades som ett poäng. Poängen samlades i en tidslinje. *Figur 9* representerar de samlade poängen utifrån alla karaktärer under ett år. *Figur 10* och *Figur 11* är de individuella kategorierna och hur många poäng varje kategori fick per år. *Tabell 3* visar alla poäng som samlats mellan 2006-2025. *Figur 4* visar vilket kön hade flest kink element per år.

Att avgränsa när vissa element skulle räknas var inte alltid tydligt. Exempel visas genom *figur 6-8*.



Altair från *Assassin's Creed* (2007) bär ett bälte som påminner om en kortsetts funktion, så som Geralt of Rivia's rustning, men den räknades inte som en kortsett. Detta på grund av dess historiska kontext och att den är inspirerad av verklig rustning som fyllde en specifik funktion.

*Figur 6*



Penelo från *Final Fantasy XII* (2007) fick poäng för latex/gummi/PVC eftersom de svarta delarna av hennes kläder är av otydligt material men har liknande funktion och textur till latex/gummi/PVC.

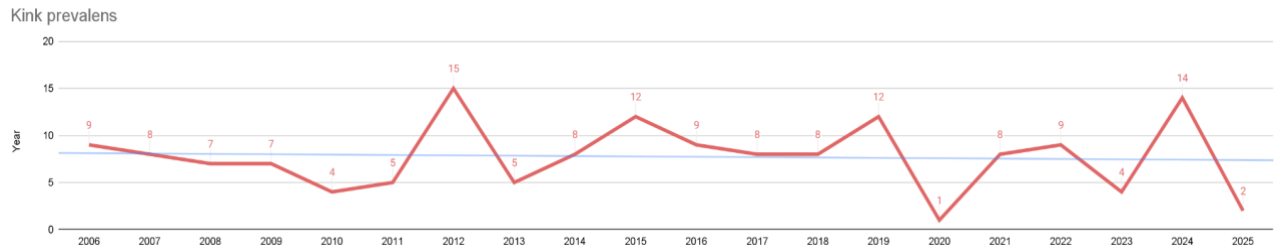
Figur 7



Varris från *Dragon Age: Inquisition* (2014) fick poäng för kraghalsband men det går att argumentera att det är ett vanligt halsband och att karaktären har en bred nacke. Men då den sitter som moderna choker halsband så räknades poängen.

Figur 8

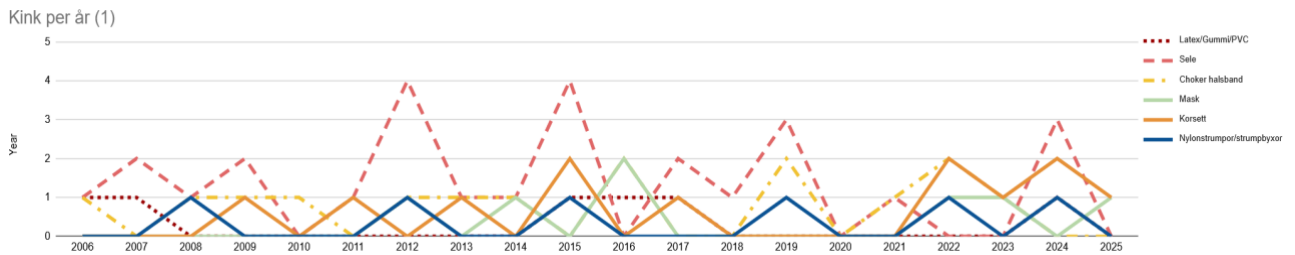
## 4.3 Resultat



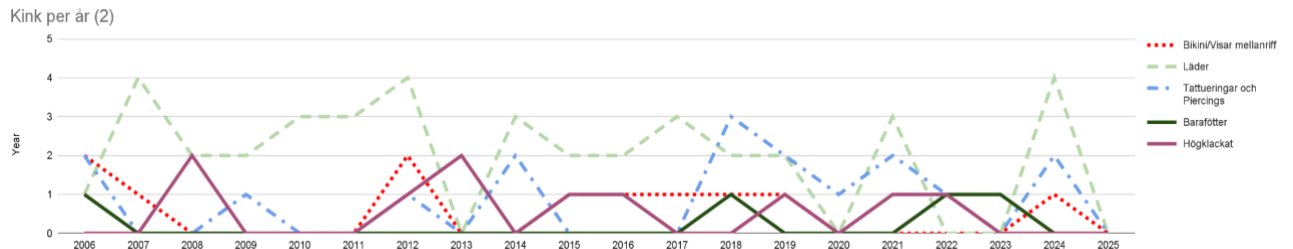
Figur 9

Enligt den data som har samlats så finns det en viss prevalens av kink element. Men det syns inte någon trend på att denna prevalens avtar eller ökar.

De individuella kategorierna av kink visade några uppenbara trender (figur 2 och figur 3). De tre som var genomsnittligt mest populära var läder, selar och till sist tatueringar och piercingar.



Figur 10

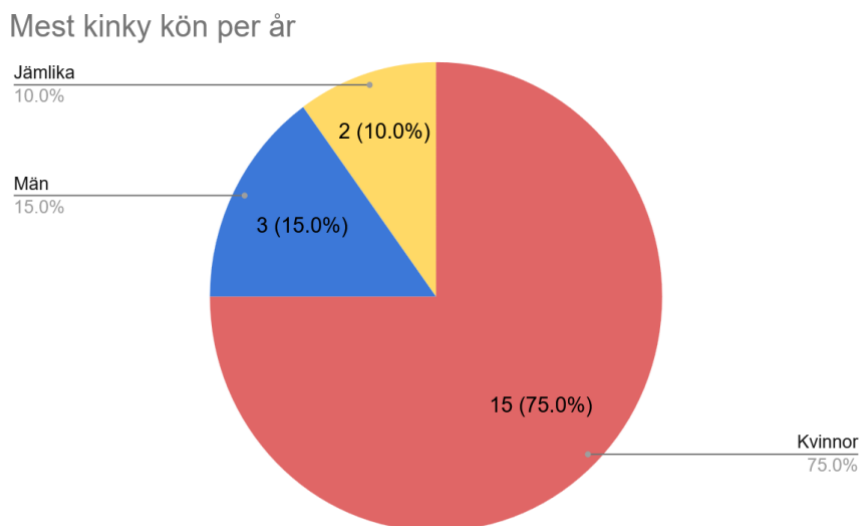


Figur 11

<b> [#]</b>	<b>Kategorier</b>	<b>Total Poäng</b>
8	Läder	40
2	Sele	27
9	Tatueringar och Piercingar	17
3	Choker halsband	15
5	Korsett	12
7	Bikini/Visar magen	11
11	Högklackat	10
4	Mask	7
1	Latex/gummi/PVC	6
6	Nylonstrumpor/Strumpbyxor	6
10	Barafötter	4

*Tabell 3*

Om vilken karaktär som hade flest kink element per år undersöks, framgår det att under 20 år har en kvinnlig karaktär burit flest kink-element under 15 av åren. En manlig karaktär bar mest kink-element tre av åren. Och det var jämlikt mellan de två könen två av dem åren.



Figur 4

### 4.3.1 Populära kategorier

Läder kan enkelt förklaras genom att identifiera anledningen till dess användning och genren som helhet. Läder är ett designelement som ofta används i fantasygenren och har historiskt varit ett väldigt användbart och hållbart. Det har blivit ett populärt och enkelt sätt att förmedla spels tidsepok och genre. Att den är mest prevalent bland kategorierna är förväntat.

Selar förekommer ofta genom designelement som pistolhölster, särskilt dem som sitter över bröstet. Den typen av hölster är inte särskilt populärt i verkligheten, men karaktärsdesigner dras till att använda den. Det går att spekulera att detta är för att den förhöjer en karaktärs muskulatur eller kurvatur runt bröstet och därmed ses som mer attraktivt. Svärdsbälten har också en tendens att vara mer så selar än bälten. Det är en av de designelementen som går att argumentera har den starkaste kopplingen till kink, fetischer och BDSM då dess användning är för att förhöja en karaktärs attraktivitet genom ett subtilt sexuellt anspelande. Hölster över bröstet är inte mer funktionellt än ett som sitter runt höften, och det kan därför argumenteras att det är en del av ett sexuellt element för att främja en karaktärs sexualisering.

Även om läder och selar är de mest populära elementen kan de förklaras som att de är populära designelement som grundar en karaktär i en specifik tidsepok eller roll. Det går inte att definitivt hävda att dessa är kopplade till kink, fetischer eller BDSM. Det går dock inte heller att säga att de är helt frånkopplade. Det går inte att anta intentionalitet i designval utan att fråga karaktärsdesignern själv, och även då så finns det anledning att ifrågasätta deras öppenhet eller medvetenhet med att ta inspiration från en tabu källa. Det går att argumentera att dessa element är funktionella, men det kan också diskuteras ifall det argumentet endast används för att skydda integriteten hos individen som skapade karaktären. Skaparens "barely disguised fetish" är en vedertagen del av online diskussioner kring kink och ger upphov till ifrågasättande av intentionaliteten av dessa element. Funktionalitets argumentet skulle kunna finnas för att dölja en skapares sexuella

intressen från åskådarna.

### **4.3.2 Trovärdighet**

Avsaknaden av korrelation mellan kink element i karaktärsdesign i populära roll- och actionäventyrs-spel kan understödjas av Wirtz et al.s (år), resultat där sexuellt anspelande inte påverkade försäljningen av en produkt. Dock var det inte mätt mot spel som inte sålde lika väl vilket innebär att inga tydliga slutaster kan dras. En karaktärs attraktivitet mättes inte.

Allt som kunnat definieras inom en av kategorierna har räknats som ett poäng. Ingen hänsyn har tagits mellan vardagliga kläder och fetish utstyrsel. Detta reflekterar därför inte i vilket kontext en karaktär har på sig en korsett och statistiken har därför låg trovärdighet.

## 5 Sammanfattning och diskussion

### 5.1 Sammanfattning

Den här studien undersökte i vilken utsträckning och med vilken prevalens man kan identifiera kink, fetisch eller BDSM designelement i karaktärsdesigns skapade för populära spel i genrerna rollspel och actionäventyr.

Bilder på en manlig och en kvinnlig karaktär från spelsier mellan åren 2006-2025 och deras karaktärsdesign analyserades. Analysen sökte efter specifika element som sedan sorterades in i elva olika kategorier som relaterade till kink, fetisch eller BDSM. Varje individuellt element räknades som ett individuellt poäng, till en maxgräns av 11 poäng per karaktär. Dessa poäng användes för att skapa en tidslinje av kink, fetisch och BDSM-element prevalens över en period av 20 år.

Resultaten visade att det finns en viss prevalens av kink, fetisch och BDSM-element men att dessa inte är särskilt märkbara eller framträdande. Det finns ingen tydlig trend på att den avtar eller ökar. Läder och selar är två av de mest populära designelementen som relaterar till kink. Kvinnliga karaktärer observeras även oftare ha fler kinkrelaterade element i sin karaktärsdesign än män.

### 5.2 Diskussion

Kink, fetisch och BDSM är ett ämne som sällan har överlappande diskussioner med spel och design. Det saknas en öppen diskussion kring dess potentiella korrelationer eller influenser. Och resultaten från denna studie är endast en liten del av det djup och bredd som ämnet skulle behöva för att finna tydliga resultat och korrelationer. Det går inte att ge några generella svar baserat på den data som samlats då den är inkonklusiv. Det går inte att säga att det funnits någon specifik trend för de datapunkter utvalda för denna studie. Dock går det att notera vilka typer av potentiella kinks, fetisch och BDSM-element som är mest populära. Läder och selar är de två element som används mest bland dem som analyserats.

#### 5.2.2 Sexuellt anspelande

Normaliseringen av kink-, fetisch- och BDSM-element kan ha lett fler personer till att använda element som relaterar till kinksfären utan att de varit medvetna om detta. Intentionaliteten kan ha varit att skapa en "sexigare" karaktär och då kan ett kinkelement använts omedvetet. På samma sätt som Earring Magic Ken bar en "cockring" på grund av dess popularitet hos trendiga homosexuella män, så kan kinkelement användas för att det ser snyggt ut, utan att uppmärksamma dess härkomst.

Det finns även en uppenbar skillnad mellan frekvensen av kinkelement hos kvinnliga karaktärer och manliga. Kvinnliga karaktär hade kläder som ansågs vara "mest kinky" enligt studiens metoder, vid 75% av åren. Det resultatet stödjer tidigare studier om könsrepresentation i spel, exempelvis Sporre's *Gender and ethnicity in video games: A quantitative character analysis* (2025) som också fann att kvinnliga spelkaraktärer var oftare avbildade mer sexuellt än manliga

spelkaraktärer.

### 5.2.3 Variation och Trender

Medans det inte går att identifiera tydliga och pålitliga trender så finns det ett fåtal element som har unika variationer. Tatueringar och piercings har blivit allt mer populära med tiden och syns oftare i karaktärsdesign. Detta kan bero på allmänhetens ökade acceptans av båda element i vardagen. Allt fler människor skaffar både tatueringar och piercings, och det är effektivt sätt att karakterisera en spelkaraktär. Från och med 2017 så ökade prevalensen av tatueringar och piercings och den har bibehållit den trenden.

Korsetter syns med viss konsekvens, ungefär varannant år fanns det en karaktär med korsett. Det är dock sporadiskt om detta är i följd av att spelet utspelar sig under en tidsepok då det var vanligt att kvinnor bar korsett eller om den används endast för att vara attraktiv.



Ulrika från *Dragon's Dogma 2*(2024) befinner sig i en fantasi tidsepok där en funktionell kortsett skulle kunna vara tidenlig. Dock så är den inte strukturerad på ett funktionellt sätt och i denna studies mening endast designad för att vara attraktiv. Medans korsetter fortsätter att vara vanliga så går det inte att utgöra om detta är från en sexuellt eller praktiskt vinkel.

Figur 12

Högklackade skor visar också vara en mer konsekvent trend. Utav 20 år så hade minst en karaktär högklackat 9 utav dem åren. Högklackade skor är vanliga att bära och det är därför rimligt att anta att dem syns i karaktärsdesign. Det går att diskutera varför actionäventyrsspel och rollspel, där "action" står i stort fokus, har många karaktärer med högklackat och dess plats i sexualiseringen av kvinnor. Men detta faller utöver ramarna för denna studie. Den uppmärksammar endast att det finns en prevalens.

Barafötter är högst ovanligt i karaktärsdesign och hittas endast i 4 utav 20 år och då endast en karaktär som mest. Detta är rimligt då få människor går vardagligen runt med barafötter. Avsaknaden av skor säger då något väldigt specifikt om en karaktär och används troligen därför väldigt sparsamt.

## 5.2.4 Kvalitetskritisk diskussion

Datan som analyserats har en låg intern validitet då endast en forskare kategoriserade och analyserade varje karaktär. Detta gör att personlig bias riskerar ha ett stort inflytande utan att den uppmärksammas. Patton (2015) menar att forskaren är mätinstrumentet i kvalitativa studier, och att forskarens erfarenhet och kunskap är nära kopplat till studiens validitet. I den här studien är forskaren oerfaren, vilket har lett till svårtolkad data och osäkra analyser. Detta kunde ha mitigerats av genom att använda en forskartriangulering, där flera forskare gör individuella analyser som sedan jämförs.

Att endast välja spel av vissa genrer skapar en smal avgränsning av karaktärsdesigns i sin helhet och reflekterar endast en liten del av spelsfären som helhet. En karaktärs intentionalitet går inte att undersöka utan en diskussion med karaktärsdesignern, därför kan man endast anta platser och element som har varit inspirerade av kink, fetisch- och BDSM kulturen. En mer avgränsad studie med fokus på ett färre antal karaktärer kunde gett djupare kvalitativ data, men hade inte gett en bredare bild av prevalenstrendens utseende.

Studien genomförde en övergripande designanalys av 80 spelkaraktärer. För att undersöka intentionalitet och prevalens av kink som, medveten eller omedveten, inspirationskälla var en övergripande analys inte noggrann nog att kunna säkerställa att designprocessen analyseras till den grad som behövdes. Dessutom tog studien varken attraktivitet, posering, kontext eller roll i beaktande för analysen.

För att åtgärda den låga validiteten hade en annan metod behövt övervägas. Som diskuteras i *kapitel 3.1 metodbeskrivning*, hade intervjuer med konstnärer inneburit en annan studieform som troligtvis givit annan data. Eftersom professionella konstnärer kan vara svåra att få tag på, speciellt sådana som arbetar inom AAA-industrin hade intervjuer möjligtvis behövt genomföras med indie-utvecklare.

## 5. 3 Framtida arbete

Fler spel skulle kunna samlas för att se en ännu bredare bild och genom att involvera fler genrer hade en större översyn av trender kunnat observeras. Ett mer begränsat urval av designelement och vad dessa innebär hade kunnat skapa en noggrannare överblick på hur kink, fetisch- och BDSM-element påverkar spelkaraktärers design. Hade studien gjorts om hade fler forskare ombuds ta del av analysprocessen och hänsyn hade tagits till att forskarna utgår ifrån en likgiltig vetenskaplig grund inom ämnet. Intervjuer hade kunnat ge en noggrannare och lärorikare uppfattning av spelkaraktärsdesigns trender. Att nå ut till spelkaraktärsdesigners, intervju dem gällande inspiration och deras syn på hur kink, fetisch och BDSM har påverkat spelindustrin, hade möjligtvis gett en värdefull inblick på hela processen.

Alternativt hade en bredare avgränsning också kunnat ge ett tydligare resultat. Att bredda genrer som undersöks samt öka antalet karaktärer från spel hade gett ännu fler datapunkter, dock så är risken att det fått samma eller liknande resultat, på grund av metodens begränsningar. En mer restriktiv avgränsning kring hur och

när element räknas som kinkelement hade gett färre poäng men också ett tydligare resultat.

Separation av olika geografiska platser skulle ge en inblick kring kink och BDSM och hur det uttrycks i olika kulturella sfärer. Med den data skulle man kunna få en inblick i hur olika kulturer behandlar kink-element.

Om studien genomfördes under en lång period skulle forskningen kunna söka efter individuella karaktärs inspiration och utgå från intervjuer med spelkaraktärsdesigners. Dessutom hade en längre studie kunnat utforska mer specifika sub-kulturer och dess inspirationskällor. Det finns spelkaraktärer och spelserier som tar tydligare inspiration från kink och BDSM, exempelvis de tidigare nämnda *Devil May Cry* och *Bayonetta*. Genom att undersöka specifika spels eller konstnärers inspirationer hade en längre studie möjligtvis haft möjligheten att kartlägga ett nätverk av inspirationer för karaktärer som tydligt drar inspiration från kink. Ett sådant inspirationsnät hade sedan kunnat användas för att undersöka andra spels karaktärsdesign för att jämföra tankeprocessen i karaktärsdesignen för en karaktär som medvetet eller omedvetet innehåller kink-element.

## Referenser

*Assassin's Creed* (2007) Konsol [Spel] Saint-Mandé, France: Ubisoft Entertainment SA

*Assassin's Creed Brotherhood* (2010) Konsol [Spel] Saint-Mandé, France: Ubisoft Entertainment SA

*Assassin's Creed III* (2012) Konsol [Spel] Saint-Mandé, France: Ubisoft Entertainment SA

Águila, M.C., Agis, I.F., Strizzi, J.M. (2025) Experiences of discrimination among BDSM and kink practitioners, *The Journal of Sexual Medicine*, Volume 22, Issue 11, p.p 2099–2101, <https://doi.org/10.1093/jsxmed/qdaf235>

*Bayonetta* (2009) Konsol [Spel] Tokyo, Japan: Sega Corporation

Choi, Y., K., Yoon, S., Taylor, C. (2015). How character presence in advergames affects brand attitude and game performance: A cross-cultural comparison. *Journal of Consumer Behaviour*. <https://doi.org/10.1002/cb.1555>

*Dark Souls III* (2016) Konsol [Spel] Tokyo, Japan : Bandai Namco Entertainment Inc.

*Devil May Cry* (2001) Konsol [Spel] Osaka, Japan: Capcom Co., Ltd.

*Dragon Age: Inquisition* (2014) Konsol [Spel] California, US: Electronic Arts Inc.

*Dragon's Dogma 2* (2024) Konsol [Spel] Osaka, Japan : Capcom Co., Ltd.

Holvoet, L., Huys, W., Coppens, V., Seeuws, J., Goethals, K., Morrens, M. (2017). Fifty Shades of Belgian Gray: The Prevalence of BDSM-Related Fantasies and Activities in the General Population. *Journal of Sexual Medicine*. <https://doi.org/10.1016/j.jsxm.2017.07.003>

*Legend of Zelda: Twilight Princess* (2006) Konsol [Spel] Kyoto, Japan : Nintendo Co., Ltd.

Mauch, A. People. (2018) *Dan Schneider Addresses Nickelodeon Exit, Denies Acting Inappropriately: My Comedy 'Was Innocent'*. <https://people.com/tv/dan-schneider-addresses-nickelodeon-exit-denies-acting-inappropriately/>

*Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) Konsol [Spel] Tokyo, Japan : Konami Digital Entertainment Co., Ltd.

Near, C.E. (2013) Selling Gender: Associations of Box Art Representation of Female Characters With Sales for Teen- and Mature-rated Video Games. *Sex Roles*. <https://doi.org/10.1007/s11199-012-0231-6>

Patton, M.Q. (2015). *Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice*. (4:e uppl.) Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

Rogers, Y., Sharp, H., Preece, J. (2011) *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. John Wiley And Sons Ltd.

Sigel, L. Z. (2012). Fashioning Fetishism from the Pages of “London Life.” *Journal of British Studies*, 51(3), 664–684. <http://www.jstor.org/stable/23265599>

Sigel, Lisa Z. "Fashioning Fetishism from the Pages of 'London Life.'" *Journal of British Studies*, Volume 51, Number 3, 2012, pp. 664–84. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/23265599>.

Sporre, O, L. (2025) Gender and ethnicity in video games: A quantitative character analysis. Kandidat Uppsats, Södertörns Högskola. [https://www.researchgate.net/publication/392123813\\_Gender\\_and\\_ethnicity\\_in\\_video\\_games\\_A\\_quantitative\\_character\\_analysis#pf23](https://www.researchgate.net/publication/392123813_Gender_and_ethnicity_in_video_games_A_quantitative_character_analysis#pf23)

Feneley, R. Dazed (2024) *Kink, BDSM and witches dominated beauty at Australian Fashion Week 2025*. <https://www.dazeddigital.com/beauty/article/62663/1/australian-fashion-week-beauty-roundup-kink-bdsm-witches>

*Final Fantasy XII* (2007) Konsol [Spel] Tokyo, Japan: Square Enix Holdings Co., Ltd.

*Final Fantasy XV* (2016) Konsol [Spel] Tokyo, Japan: Square Enix Holdings Co., Ltd

Ventriglio, A., Bhat, P. S., Torales, J., & Bhugra, D. (2019). Sexuality in the 21st century: Leather or rubber? Fetishism explained. *Medical journal, Armed Forces India*, 75(2), 121–124. <https://doi.org/10.1016/j.mjafi.2018.09.009>

Waldura, J.F. Arora, I., Randall, A.M., Farala, J.P., Sprott, R.A. (2016) Fifty Shades of Stigma: Exploring the Health Care Experiences of Kink-Oriented Patients, *The Journal of Sexual Medicine*, Volume 13, Issue 12, p.p 1918–1929, <https://doi.org/10.1016/j.jsxm.2016.09.019>

Williamson, K. & Bow, A. (2002) *Research methods for students, academics and professionals : information management and systems*. Wagga Wagga, N.S.W. : Chandos Publishing.

*Witcher 3: Wild Hunt* (2015) Konsol [Spel] Warsaw, Poland : CD Projekt S.A.