



JÖNKÖPING UNIVERSITY

*School of Education and
Communication*

Spelbar maskulinitet

En kvalitativ studie om Yasukes gestaltning och ludiska design i *Assassin's Creed Shadows*

KURS: Uppsats i MKV, 30 hp

PROGRAM: Media- kommunikationsvetenskap

FÖRFATTARE: Arvid Nolenstam Davidsson, Filip Ynner Lagerqvist

EXAMINATOR: Florencia Enghel

TERMIN: Ht25

Abstract

This study examines how masculinity is constructed and communicated through ludic design in Assassin's Creed Shadows, focusing on the playable character Yasuke. The purpose is to analyze how rule-based systems function as communication of social norms about masculinity. The study answers three research questions: how the game communicates masculinity through Yasuke's ludic design, how this communication relates to hegemonic masculinity, and what notions of masculinity are conveyed to the player.

The method is based on close playing where the game was played for 30 hours with focus on Yasuke's game mechanics. The analysis uses Pérez Latorre's (2015) five rule types for ludic design combined with Hall's (1980) encoding/decoding model and Connell's (2005) theory of hegemonic masculinity.

The results show that Assassin's Creed Shadows systematically communicates hegemonic masculinity through all rule types. Performance rules limit Yasuke to force-based actions, operational rules provide intense feedback for violence, state rules quantify masculinity as numerical superiority, rules for inducing behaviour reward aggression, and game mechanics make violence Yasuke's core game mechanic. The study demonstrates that the game's rule-based systems guide players toward a dominant reading where masculinity is defined as violence, force, and physical dominance.

The conclusion is that ludic design functions as communication of cultural norms and that the game industry needs to take greater responsibility for how gender is made playable.

Keywords: ludic design, masculinity, Assassin's Creed, Yasuke, encoding and decoding, hegemonic masculinity, game studies

Sammanfattning

Denna studie undersöker hur maskulinitet konstrueras och kommuniceras genom ludisk design i Assassin's Creed Shadows med fokus på den spelbara karaktären Yasuke. Syftet är att analysera hur regelbaserade system fungerar som kommunikation av sociala normer om maskulinitet. Studien besvarar tre frågeställningar: hur spelet kommunicerar maskulinitet genom Yasukes ludiska design, hur denna kommunikation förhåller sig till hegemonisk maskulinitet, och vilka föreställningar om maskulinitet som förmedlas till spelaren.

Metoden bygger på close playing där spelet spelades under 30 timmar med fokus på Yasukes spelmekanik. Analysen använder Pérez Latorres (2015) fem regeltyper för ludisk design kombinerat med Halls (1980) kodnings- och avkodningsmodell samt Connells (2005) teori om hegemonisk maskulinitet.

Resultaten visar att Assassin's Creed Shadows systematiskt kommunicerar hegemonisk maskulinitet genom alla regeltyper. Performance rules begränsar Yasuke till kraftbaserade handlingar, operational rules ger intensiv feedback vid våld, state rules kvantifierar maskulinitet som numerisk överlägsenhet, rules for inducing behaviour belönar aggression, och game mechanics gör våld till Yasukes kärnmekanik. Studien visar att spelets regelbaserade system styr spelaren mot en dominant avkodning där maskulinitet definieras som våld, kraft och fysisk dominans.

Slutsatsen är att ludisk design fungerar som kommunikation av kulturella normer och att spelindustrin behöver ta större ansvar för hur kön görs spelbart.

Nyckelord: ludisk design, maskulinitet, Assassin's Creed, Yasuke, kodning och avkodning, hegemonisk maskulinitet, spelstudier

Innehållsförteckning

Abstract.....	0
Sammanfattning	1
1. Inledning.....	1
1.2 Problemformulering.....	2
1.3 Syfte och frågeställningar	3
2. Bakgrund	4
2.1 Assassin's Creed	4
2.2 Assassin's Creed Shadows.....	5
3. Forskningsöversikt.....	6
3.1 Spelstudier.....	6
3.2 Forskning om Assassin's Creed.....	8
3.3 Syntes.....	10
4. Teori.....	11
4.1 Kodning och avkodning i digitala spel	11
4.2 Kodning.....	11
4.3 Avkodning.....	11
4.4 Tillämpning på datorspel	12
4.2 Ludisk design	12
4.3 Maskulinitet	14
4.4 Teoretiskt samspel	15
5. Metod.....	17
5.1 Close playing	17
5.2 Abduktiv ansats.....	18
5.3 Analytiskt ramverk: Ludisk design	19
5.3.1 Performance rules	19
5.3.2 Operational rules	19
5.3.3 State rules.....	20
5.3.4 Rules for inducing behaviour.....	20
5.3.5 Game mechanic.....	20
5.4 Analytisk struktur.....	21
5.4.1 Analysprocess	21
5.5 Urval och empiriskt material.....	22
5.6 Etik.....	23
5.7 Begränsningar	24
5.7.1 Metodologiska begränsningar	24

5.7.2	Empiriska begränsningar.....	24
5.7.3	Teoretiska begränsningar	24
6.	Resultat	26
6.1	Yasukes performance rules	26
6.1.1	Observation	27
6.1.2	Kommunikation	27
6.2	Yasukes operational rules	28
6.2.1	Observation	28
6.2.2	Kommunikation	28
6.3	State rules.....	29
6.3.1	Observation	30
6.3.2	Kommunikation	30
6.4	Rules for inducing behaviour.....	31
6.4.1	Observation	32
6.4.2	Kommunikation	32
6.5	Game mechanic.....	33
6.5.1	Observation	34
6.5.2	Kommunikation	34
7.	Diskussion	36
7.1	Hur kommunicerar Assassin's Creed Shadows maskulinitet genom Yasukes ludiska design?..	36
7.2	Hur förhåller sig denna kommunikation till hegemonisk maskulinitet?	38
7.3	Vilka föreställningar om maskulinitet förmedlas till spelaren genom spelets regelbaserade system?.....	39
7.4	Assassin's Creed Shadows i förhållande	42
7.5	Metod reflektion.....	42
7.6	Implikationer	43
7.7	Framtida forskning.....	44
7.8	Avslutande reflektion.....	44
8.	Slutsatser.....	46
8.1	Sammanfattning av huvudfynd	46
8.2	Svar på syfte och frågeställningar	46
8.3	Studiens bidrag.....	47
	Referenser	48

1. Inledning

Datorspelsindustrin är idag en av världens mest framgångsrika och växande industrier. Under 2025 beräknas industrins marknad generera runt 189 miljarder amerikanska dollar och har idag runt 3,6 miljarder spelare världen över. Detta har lett till att datorspel blivit en central del av den globala kulturindustrin (Buijsman, 2025). Genom sin interaktiva natur, där spelare får möjlighet att påverka spelets handling och skapa en egen mening, skiljer sig spel från traditionella medier så som film och litteratur. Datorspel är idag en viktig plattform för att studera hur kulturella och sociala föreställningar reproduceras, utmanas eller skapas i digital form.

Datorspel är inte enbart underhållning, utan kan även ses som kommunikativa texter som både producerar och sprider kulturella betydelser. Genom visuella uttryck, narrativ och framför allt spelmekanik kommunicerar spel normer om makt, identitet och kön. Spelaren får inte bara en tillskriven mening, utan deltar aktivt själv i skapandet av samma mening genom sina handlingar (Ogneviuk, 2022).

Ett tydligt exempel är spelserien *Assassin's Creed* som är en historiebaserad spelserie utvecklad av spelföretaget Ubisoft. Spelserien kännetecknas av att placera spelaren i olika historiska epoker med allt från antika Grekland till franska revolutionen. *Assassin's Creed* är en av världens mest framgångsrika spelserier med betydande kommersiell och kulturell påverkan. Serien, som började 2007 med det första spelet utvecklat av Ubisoft Montreal, har sedan dess expanderat till 24 utgåvor inklusive huvudspel som *Assassin's Creed II* (2009), *Brotherhood* (2010), *Origins* (2017), *Odyssey* (2018), *Valhalla* (2020) och senaste *Shadows* (2025). Enligt Statista (2025) har *Assassin's Creed* serien cirka 230 miljoner sålda enheter globalt. Endast *Valhalla* sålde över 20 miljoner exemplar under sina första veckor (Statista, 2025), vilket visar seriens fortsatta relevans och räckvidd. Med en sådan omfattande spelarbas och kulturellt genomslag utgör serien en betydelsefull plattform för hur historiska berättelser, identiteter och normer kommuniceras till miljontals spelare världen över. Den senaste utgåvan, *Assassin's Creed Shadows* (2025), skiljer sig från tidigare utgåvor genom att för första gången låta en verklig historisk person vara spelbar till skillnad från en påhittad protagonist. Denna karaktär heter Yasuke och är en mörkhyad samuraj från 1500-talets Japan. Detta val är betydelsefullt eftersom det utmanar traditionella föreställningar om

representationen av hjältar i en genre som oftast präglas av västerländska, maskulina ideal (Olsson, 2023).

Assassin's Creed Shadows blir därför ett relevant fall där maskulinitet inte endast representeras, utan också spelas, utförs och upplevs i praktiken. Genom att kombinera Connells (2005) teori om maskulinitet med Pérez Latorres (2015) modell för ludisk design, samt Halls (1980) kodning/avkodning, kan studien belysa hur Yasukes maskulinitet och identitet kommuniceras genom spelets mekanik och regelbaserade system.

1.2 Problemformulering

Trots att digitala spel har utvecklats till ett av de mest inflytelserika medierna i vår tid, präglas representationen av kön och etnicitet fortfarande av stereotypiska och västerländska normer (Olsson, 2023). Tidigare forskning kring Assassin's Creed-serien har främst fokuserat på kvinnliga karaktärer och deras framställning, medan manliga gestaltningar ofta tas för givet och sällan problematiseras. Detta har skapat ett behov av att granska hur manlighet och maskulinitet faktiskt formas och kommuniceras genom spelets design och mekanik.

I Assassin's Creed Shadows introduceras karaktären Yasuke som är en svart samuraj baserad på en verklig historisk person under 1500-talets Japan. Hans gestaltning aktualiserar frågor om hur maskulinitet, kultur och identitet uttrycks genom spelets regler, mekanik och design. Eftersom spelaren själv interagerar med och direkt påverkar karaktären blir frågan inte bara vad spelet visar visuellt, utan även hur spelet får spelaren att uppleva och reproducera dessa föreställningar.

Att analysera just Yasuke är relevant i en samtida kontext eftersom spelet släpps i en tid där frågor om maskulina ideal och digitala medier står i centrum. Trots att spelserien domineras av manliga protagonister har forskningen nästan uteslutande fokuserat på kvinnlig representation medan manliga karaktärer uteslutits. Genom att låta en svart historisk samuraj bli huvudkaraktär, skapas en möjlighet att undersöka hur maskulinitet konstrueras när den inte längre kan tas för given som en västerländsk, vit norm. I en kultur där spel både formar och speglar normer, blir Yasukes gestaltning därmed ett exempel på hur dagens spelindustri både kan utmana och reproducera hegemoniska maskulinitetsnormer.

En särskilt intressant aspekt av Assassin's Creed Shadows är att spelet för första gången i seriens historia aktivt differentierar ludisk design baserat på kön. Till skillnad från tidigare

spel där könsvalet endast varit estetiskt eller där mekaniken varit identisk oavsett karaktär, ger Shadows Yasuke och Naoe olika regelbaserade system baserade på deras kön. Yasuke får tillgång till tunga vapen, kraftfulla attacker och högre numeriska värden, medan Naoe får smygande förmågor, specialisering inom parkour och strategiska verktyg. Denna systematiska differentiering av spelbarhet baserat på kön gör spelet till ett särskilt relevant studieobjekt för att förstå hur maskulinitet kommuniceras genom ludisk design.

Denna studie adresserar därför en central forskningslucka genom att granska hur maskulinitet konstrueras och kommuniceras i Assassin's Creed Shadows med fokus på Yasuke. En karaktär vars etnicitet och kulturella position också utmanar västerländska hjältestereotyper. Studien utgår därför från behovet att förstå hur ludisk design och spelmekanik bidrar till att forma föreställningar om maskulinitet och framförallt hegemonisk maskulinitet i digitala miljöer.

1.3 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna studie är att undersöka hur maskulinitet konstrueras och kommuniceras genom ludisk design i Assassin's Creed Shadows. Genom att analysera karaktären Yasukes regelbaserade system vill studien bidra till förståelsen av hur spelmekanik kan fungera som kommunikation av sociala normer om maskulinitet. Studien syftar på att belysa hur spel som medium, genom sina interaktiva och regelbaserade strukturer, kan reproducera eller utmana kulturella föreställningar om maskulinitet.

För att uppnå studiens syfte besvaras följande frågeställningar.

1. Hur kommunicerar Assassin's Creed Shadows maskulinitet genom Yasukes ludiska design?
2. Hur förhåller sig denna kommunikation till hegemonisk maskulinitet?
3. Vilka föreställningar om maskulinitet förmedlas till spelaren genom spelets regelbaserade system?

Genom att besvara dessa frågor bidrar studien till både spelstudier och medie- och kommunikationsvetenskap. Detta genom att visa hur regelbaserade system fungerar som kommunikativa verktyg som kodar och förmedlar kulturella normer.

2. Bakgrund

Följande kapitel ger den kontextuella bakgrund som behövs för att förstå studiens empiriska material. Kapitlet introducerar Assassin's Creed-serien som en historisk spelserie och dess mekanik samt beskriver det specifika spelet Assassin's Creed Shadows som studien handlar om.

2.1 Assassin's Creed

Assassin's Creed är en datorspelserie utvecklad av företaget Ubisoft med sin första utgåva släppt år 2007 (Ubisoft, 2024). Sedan dess har spelserien utökats till uppemot 30 utgåvor inkluderande alla utgåvor på olika plattformar samt en långfilm. Spelen klassas som historiska aktion-äventyrsspel och följer den fiktiva historien om Assassin's brödraskapet. Trots att berättelserna i spelet är mestadels fiktiva utspelar de sig i verkliga historiska epoker som till exempel, amerikanska inbördeskriget, franska revolutionen eller vikingatiden. Den allra senaste utgåvan är Assassin's Creed Shadows som utspelar sig under 1500-talets feodala Japan.

Spelseriens narrativa kärna följer den fiktiva konflikten mellan Assassin's brödraskapet, som kämpar för frihet och fred och Tempelriddarorden, som söker fred genom kontroll och dominans. Denna konflikt utspelar sig genom historien och varje spel utforskar ett specifikt historiskt sammanhang genom spelbarhet och narrativ. Serien har behandlat centrala historiska händelser och gjort dem tillgängliga för spelare att uppleva genom interaktiv medieform.

Spelen har utvecklats och förändrats genom åren men har flera element som utgör dess kärnideologi. Spelen är ur ett tredjepersonsperspektiv i en öppen värld där spelaren är fri att utforska olika delar av spelvärlden. Främsta spelmekanismen fokuserar på smygande, parkour och lönnmord. Parkour möjliggör vertikal navigering i miljöer så som klättring på byggnader, smygande tillåter spelaren att undvika upptäckt och lönnmord utgör seriens mest ikoniska spelmekanism. Spelen har en serie av huvuduppdrag som driver berättelsen framåt samt flera sidouppdrag som bidrar till att utöka spelets omfång. Denna kombination av historisk miljö och stiliserad action har gjort serien till ett kulturellt fenomen och ett etablerat namn inom både spelvärlden och populärkulturen.

2.2 Assassin's Creed Shadows

Assassin's Creed Shadows är den fjortonde upplagan i spelserien och utspelar sig i Japan under 1500-talet. Spelet utspelar sig under de sista årtiondena av feodala Japan och fokuserar på de två huvudkaraktärerna ninjan Naoe och samurajen Yasuke. Efter att ha varit fiender till en början blir de oväntat allierade när de försöker återställa fred och stabilitet till Japan mitt i krigskaoset som utspelar sig i landet. Detta samtidigt som de försöker återuppbygga det hårt decimerade japanska Assassin's brödrskapet (Ubisoft, 2025).

Assassin's Creed Shadows skiljer sig från tidigare spel genom att erbjuda två fullt spelbara huvudkaraktärer med olika ludiska design och spelmekaniker. Naoe är en fiktiv kvinnlig ninja från Iga-provinsen. Hennes spelstil fokuserar på smygande, parkour och strategisk planering, allt i linje med seriens traditionella mekanik. Yasuke är en svart samuraj baserad på den historiska personen med samma namn. Hans spelstil fokuserar på direkt konfrontation, kraftfulla vapen och fysisk dominans, vilket strävar från den traditionella stilen (Ubisoft, 2025).

Den dubbla huvudkaraktärsstrukturen där könsskillnad görs spelbar genom olika mekaniker och regelbaserade system, gör Assassin's Creed Shadows till ett relevant studieobjekt för att analysera hur kön och framförallt maskulinitet kommuniceras genom ludisk design. Till skillnad från tidigare spel i serien, där könsvalet endast varit estetiskt eller där mekaniken varit identisk oavsett karaktär, differentierar Shadows aktivt sina karaktärer baserat på könstillhörighet.

3. Forskningsöversikt

Följande kapitel ger en översikt över tidigare forskning som ligger till grund för studien. Först presenteras centrala perspektiv inom spelstudier som belyser hur spel kan analyseras som kulturella och narrativa uttryck. Därefter behandlas forskning om Assassin's Creed serien med fokus på genus och representation, vilket mynnar ut i den forskningslucka som denna studie avser att belysa.

3.1 Spelstudier

För att förstå hur digitala spel kommunicerar maskulinitet krävs ett grundläggande teoretiskt ramverk för vad spel är och hur de fungerar som medier. Nicolas Esposito (2005) erbjuder en grundläggande definition av digitala spel som "*A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus, and which can be based on a story*" (Esposito, 2005, s. 2.). Han fortsätter även med att spel är en frivilligt interaktiv aktivitet där spelare följer spelets regler. Esposito (2005, s1-2) syftade till att ge en tydlig och enkel definition av vad datorspel är eftersom vid den tiden hade spelstudier endast pågått i ett par år. Definitionen baserar han på tidigare etablerade tankar om spel, lek interaktivt och narrativ.

Vidare diskuterar Ogneviuk et al. (2022) datorspel som en dialog mellan spel och spelare. Till skillnad från film och litteratur har datorspel en tvåvägskommunikation där spelaren aktivt deltar i meningsskapandet genom spelets interaktivt och spelarens handlingar. Denna dialog uppstår på flera olika nivåer bland annat, mellan spelregler och hårdvara, mellan spelare och spelvärlden och genom spelarens tolkning av dessa interaktioner (Ogneviuk et al., 2022 s. 104-105). Särskilt intressant är diskussionen om att det finns två olika tolkningar i datorspel. Spel kan tolkas på två olika nivåer, genom den så kallade "narrative spiral" och "hermeneutic spiral" vilket innebär den berättande nivån samt på en spelmekanisk nivå (Ogneviuk et al., 2022 s. 106). Detta innebär att en karaktär som Yasuke inte bara förstås genom narrativet men även vad spelaren kan göra som Yasuke. Mening skapas därmed mellan spelare och spelregler lika mycket som narrativ vilket stämmer överens med både Bogost (2007) och Pérez Latorres (2015) perspektiv.

Ett särskilt inflytelserikt perspektiv för att förstå hur spel kommunicerar ideologi är Ian Bogost (2007) koncept om "procedural rhetoric". Bogost argumenterar för att spel kan övertyga och kommunicera argument genom sina processer och regler, inte bara genom ord och bilder. Bogost (2007) menar att procedural rhetoric, alltså retoriken som är inbyggd i

spelets system och procedur, är en unik form av kommunikation där spelaren lär sig genom att utföra handlingar inom systemets logik.

För analysen av maskulinitet i Assassin's Creed Shadows blir Bogosts (2007) perspektiv intressant. Om spelets system systematiskt belönar våldsamma, kraftfulla, direkta handlingar och gör alternativa strategier mindre effektiva eller otillgängliga, kommunicerar spelet genom sin procedur att maskulinitet är kopplat till våld och kraft. Detta sker inte genom direkta uttalade budskap utan genom upprepade handlingar som spelaren utför och får bekräftade genom systemets feedback. Detta perspektiv är viktigt för att förstå hur spel kan förmedla ideologiska budskap, vilket är något Pérez Latorre (2015) fortsätter på.

James Paul Gee (2006) betonar att datorspel inte kan analyseras med samma verktyg som film eller litteratur eftersom de bygger på regelbaserade system där spelaren, genom sina handlingar och val, skapar mening (Gee, 2006 s. 58). Detta samspel mellan narrativ, mekanik och spelarens val beskriver han som "real-virtual stories" (Gee, 2006. 60-61). Med detta synsätt blir Yasukes gestaltning inte enbart en fråga om berättelsen, utan något som formas i mötet mellan spelaren och spel. Oliver Pérez Latorre (2015) presenterar en modell för ludisk design vilket ger en strukturerad metod för att analysera karaktären genom tre olika nivåer. Dessa nivåer är design, spelvärld och aktiviteter. Pérez Latorre (2015) menar att traditionella analysverktyg från film och litteratur-vetenskap inte räcker för att förstå spel, eftersom mediets särskilda uttrycksform ligger i dess ludiska design, det vill säga regler, mekaniker och spelardeltagande. Genom detta ramverk blir det möjligt att inte bara beskriva spelets funktioner, utan även att synliggöra hur ideologiska värden och sociala betydelser förmedlas genom design och därmed förstå spel som en del av bredare samhälleliga diskurser.

Jared Friedberg (2015) har skapat en studie om könsrepresentation inom moderna, berättande tv-spel som blir ytterst relevant jämsides teorin om maskulinitet från Connell (2005).

Friedberg (2015) visar att spel ofta gestaltar kraftfulla karaktärer, framför allt manliga, som våldsamma och beroende av fysiskt våld för att driva handlingen framåt. Denna dominans och aggressivitet följer traditionella manliga troper om styrka och handlingskraft, ofta i syfte att tilltala en manlig publik. Friedbergs insikter kopplas direkt till vår analys, där vi kan undersöka i vilken mån som karaktären följer dessa stereotypiska manliga mönster eller om spelet istället ger utrymme för alternativa uttryck för maskulinitet.

3.2 Forskning om Assassin's Creed

Forskningen om Assassin's Creed-serien visar på återkommande brister gällande kön och representation. Som en stor spelserie som existerat länge är det förståeligt att det finns ett intresse att se över hur spelen sköter samhällsdiskursen. Eklund och Zanescu (2024) genomförde en studie där de ser över tidigare utgåvor i spelserien mellan 2007 och 2024 i ett syfte att undersökta representation av kvinnor i spelserien. Genom close playing undersöker de spelens narrativ, grafik ljud och spelmekanik på en ytlig nivå med syfte att förstå hur kvinnorätt har speglats i datorspel. Inom spelserien har manliga karaktärer ofta fått en större roll och mer skärmtid, däremot gjordes studien innan Assassin's Creed Shadows släpptes. Däremot har de också påpekat en positivt förändrad trend där representation har förbättrats genom åren men att det finns utvecklingspotential i utsträckning och kvalitet.

Vad som är intressant med Eklund och Zanescus studie för denna undersökning är inte bara vad den säger om kvinnlig representation, utan vad den indirekt säger om manlig representation att den tas för given som norm. I deras analys av 17 år av Assassin's Creed spel diskuteras manliga protagonister främst som bakgrund mot vilken kvinnors närvaro eller frånvaro mäts. Manliga karaktärer analyseras inte för hur deras maskulinitet konstrueras eftersom maskulinitet behandlas som transparent eller naturlig snarare än som en konstruktion. Detta skapar en forskningslucka där hälften av könsdynamiken i serien förblir osynlig och outforskad.

Liknande studier har gjorts på enskilda spel i serien där forskarna har sett över mer i detalj på gestaltning av de kvinnliga karaktärerna. Steenbakker (2022) undersöker istället över endast Assassin's Creed Liberation, som utspelar sig i 1700-talet och är det första spelet i serien som endast har en kvinnlig spelbar karaktär, Aveline. Studien påvisar samma positiva förbättring för kvinnlig representation som Eklund och Zanescu (2024) för fram. I Liberations balanserar Aveline mellan en stereotypisk representation av femininitet samtidigt som hon utmanar könsroller och vad som skulle vara acceptabelt för en kvinna under tiden spelet utspelar sig. Studien undersöker också karaktären från ett etnicitets perspektiv och kommer fram till att Avelines etnicitet inte berörs lika mycket som hennes femininitet (Steenbakkers, 2022 s. 108-109). Studien ger ett intressant ingångssätt i hur det går att studera endast ett spel och därav se över Yasuke maskulina gestaltning.

Liknande studier har också gjorts på Assassin's Creed Odeyssey som utspelar sig i antika Grekland. I spelet får spelaren själv välja kön på den spelbara karaktären där Eklund et al.

(2024) sett över hur kön och sexualitet gestaltas i spelet i hennes studie. Eklund et al. (2024) analyserar Assassin's Creed Odyssey med särskilt fokus på hur könsvalet mellan Cassandra (kvinnliga karaktären) och Alexios (manliga karaktären) fungerar. Deras viktigaste fynd är att könsval i Odyssey är rent kosmetiskt det vill säga att alla dialoger, alla handlingar, all mekanik är identisk oavsett vald karaktär. Bara namn och utseende ändras. Eklund et al. (2024) argumenterar att detta representerar en missad möjlighet att utforska hur kön kunde ha påverkat upplevelsen i antikens Grekland där könsnormer och maktstrukturer var fundamentalt olika för män och kvinnor. Istället väljer spelet könsneutralitet som undviker att ta ställning till hur kön påverkar handlingsutrymme.

Detta är intressant för förståelsen av Assassin's Creed Shadows eftersom spelet representerar en förändring från Odysseys könsneutrala design. För första gången i seriens historia differentierar spelet aktivt ludisk design baserat på kön, Yasuke och Naoe har olika vapen, olika mekanik, olika numeriska värden, olika handlingsmöjligheter. Detta gör Shadows till ett unikt studieobjekt för att förstå hur kön görs spelbart snarare än bara representerat. Där Odyssey undvek frågan om könsskillnad, gör Shadows den spelbar.

Mathilda Åhlén (2025) har tidigare forskat om just Assassin's Creed Shadows däremot med målet att utforska hur den andra karaktären Naoe gestaltas. Detta innebär att det inte existerar någon forskning om just Yasukes gestaltning. Åhléns (2025) studie agerar som en bra inspirationskälla men också som en intressant jämförelse mellan de två karaktärerna.

Samtliga diskuterade studier angående Assassin's Creed har använt sig av samma, eller närliggande metod för att analysera spelen. Bizzocchi och Tanenbaum (2011) utvecklade en variant av den litteraturvetenskapliga metoden close reading på ett sätt som går att tillämpa på spel som myntas till metoden. Metoden behandlar en noggrann genomgång av spelets narrativ, spelmekanik och interaktion, där spelaren observerar vad som sker i spelet samtidigt som de reflekterar över känslan. Analysen sker genom bland annat skärmdumpar och anteckningar vilket senare kan tolkas. Carr (2019) fortsätter på perspektivet och föreslår också att close reading kan användas i spelsammanhang. Han menar även på att spelaren agerar analytiker som kritiskt granskar dess struktur, representation och tematiska uttryck. Med denna analysmetod går det enkelt att analysera den tidigare modellen av Oliver Pérez (2015) angående ludisk design av spelvärld och karaktär.

3.3 Syntes

Tidigare forskning om Assassin's Creed visar två tydliga mönster. För det första har fokus legat nästan uteslutande på kvinnlig representation (Eklund & Zanescu, 2024; Steenbakker, 2022; Åhlén, 2025), medan manliga karaktärer behandlats som en osynlig norm. För det andra har studierna främst analyserat narrativ och visuell representation snarare än ludisk design, alltså vad karaktärer gör och hur de spelas. Denna studie adresserar båda dessa luckor genom att analysera manlig representation och fokusera på spelbarhet snarare än narrativ. Där tidigare forskning frågat "hur representeras kvinnor?", frågar denna studie "hur görs maskulinitet spelbar?". Detta skift från representation till spelbarhet är central för att förstå hur spel som medium kommunicerar kön.

De diskuterade studierna ger en tydlig bild av vart spelstudier ligger till idag, särskilt i förhållande till Assassin's Creed spelserien. Spelstudier har blivit ett mer populärt forskningsområde även inom media och kommunikation. Tidigare studier om Assassin's Creed har huvudsakligen analyserat kvinnor, feminism och representation (Åhlén, 2025). Trots att serien domineras av manliga protagonister saknas forskning om hur maskulinitet gestaltas och kommuniceras genom spelets mekanik och design. Detta är anmärkningsvärt då spel som medium inte bara representerar karaktärer visuellt, utan gör genus spelbart genom regler, handlingar och belöningssystem. Denna studie adresserar därför en central forskningslucka genom att granska hur maskulinitet formas i Assassin's Creed Shadows med fokus på Yasuke. En karaktär vars etnicitet och kulturella position också utmanar traditionella västerländska hjältestereotyper.

Som tidigare diskuterat har föregående utgåvor i spelen haft endast en karaktär eller inte haft någon betydande skillnad på könet mellan de spelbara karaktärerna. Detta gör att Yasuke och Naoe blir extra intressanta att undersöka eftersom nu när det existerar två valbara karaktärer med olika kön, så väljer spelutvecklarna att göra en markant skillnad på dem båda.

4. Teori

För att analysera hur maskulinitet kommuniceras genom Yasukes ludiska design i Assassin's Creed Shadows används ett teoretiskt ramverk som kombinerar tre perspektiv. Stuart Halls (1980) kodnings- och avkodningsmodell ger den grundläggande förståelsen för hur media kan kommunicera andra meningar. Oliver Pérez Latorres (2015) modell för ludisk design erbjuder de konkreta analysverktygen för att identifiera var och hur denna kommunikation sker. Raewyn W. Connells (2005) maskulinitetsteori tillhandahåller slutligen det tolkningsramverk som gör det möjligt att förstå vad som kommuniceras om kön och makt.

4.1 Kodning och avkodning i digitala spel

Stuart Halls (1980) kodning- och avkodningsmodell utgör ett centralt teoretiskt ramverk för att förstå hur medierade budskap produceras, cirkuleras och tolkas. Han menar att kommunikationsprocessen består av olika men sammankopplade moment som inkluderar produktion, cirkulation, distribution/konsumtion och reproduktion (1980, s 163).

4.2 Kodning

Under produktionen konstrueras medietexter inom ramar som av rutiner, tekniska infrastrukturer och ideologiska föreställningar. Produktionsfasen är präglad av "meanings and ideas: knowledge-in-use concerning the routines of production, historically defined technical skills, professional ideologies, institutional knowledge, definitions and assumptions, assumptions about the audience" (Hall 1980, s 164). Det vill säga att redan i produktionsfasen är texten laddad med särskilda betydelser och värderingar som härstammar från producenters position och förståelse av världen

Hall menar också att händelse och representation måste förvandlas till diskursiv form för att kunna kommuniceras (Hall 1980, s 164). Halls perspektiv och exempel utformar sig efter tv sändningar, men hans perspektiv går även att använda på annan media bland annat datorspel. På så sätt går det att dra föreställningar om att produktion av datorspel också är präglade av personliga ideologer, antagningar och branschpraxis.

4.3 Avkodning

I avkodningsfasen måste budskapet ta sig an som meningsfull diskurs för att kunna ha någon effekt eller användning. Hall betonar att kodning och avkodning inte är identiska processer som kan ses som symmetriska och att det inte finns någon garanterad överensstämmelse

mellan avsedd och mottagen mening. Graden av symmetri mellan dessa moment beror på förhållandet mellan de koder som används av producent respektive mottagare, vilket i sin tur påverkas av strukturella skillnader i position och makt (Hall, 1980, s. 166).

Hall fortsätter med att etablera tre olika möjliga tolkningspositioner som en mottagare kan ha. Den dominanta positionen uppstår när mottagaren avkodar budskapet inom samma referensram som det kodades. Detta representerar ett ideal om perfekt transparent kommunikation där den föredragna tolkningen accepteras fullt ut (Hall, 1980, s. 171).

Den förhandlande positionen utgör enligt Hall den mest förekommande tolkningen. I denna position erkänner mottagaren legitimiteten av den dominanta avkodningen på en övergripande nivå, men gör samtidigt egna tillämpningar och undantag på lokal eller personlig nivå. Denna position innehåller en blandning adaptiva och oppositionella element där mottagaren både kan anta den dominanta tolkningen och förhandla beroende på särskilda förhållanden (Hall, 1980, s. 172).

Den oppositionella positionen innebär att mottagaren fullt ut förstår den bokstavliga och konnotativa betydelsen av budskapet, men väljer att avkoda det inom en alternativ referensram. Mottagaren "detotalizes the message in the preferred code in order to retotalize the message within some alternative framework of reference" (Halls, 1980, s. 172-173). Denna position representerar ett aktivt motstånd mot den dominanta meningen av budskapet.

4.4 Tillämpning på datorspel

Halls modell är särskilt användbar för att analysera representation i videospel eftersom den erkänner både producenternas intentioner och spelarnas aktiva tolkningsarbete. Utvecklare kodar betydelser genom narrativa val, karaktärsdesign, och spelmekanik men spelare kan avkoda dessa representationer på olika sätt beroende på sina egna referensramar, erfarenheter och ideologiska positioner. För analysen av maskulinitet i videospel blir detta perspektiv centralt eftersom det möjliggör en förståelse för hur könsrepresentationer både konstrueras och kan ifrågasättas eller motsättas av olika spelarpubliker. Däremot för att få en mer spelinriktad och moderna perspektiv kombineras detta med andra analysverktyg.

4.2 Ludisk design

Oliver Pérez Latorre (2015) utvecklar ett analytiskt ramverk för att förstå hur spel kommunicerar genom sin ludiska design. Med ludisk design menas "... *the language of the ludic design, that is, the game rule design and ludic interactive dynamics.*" (2015, s. 416).

Det vill säga digitala spel har ett eget särskilt sätt att kommunicera jämfört med traditionell media. Datorspel kommunicerar genom spelregler och sin interaktiva dynamic vilket i sig blir dess ludiska design. Till skillnad från traditionella medieanalyser som fokuserar på narrativ och visuella uttryck, betonar Pérez Latorre (2015) att spel kommunicerar genom *vad spelaren kan göra* och *hur systemet reagerar* på spelarens handlingar. Ludisk design fungerar därmed som ett språk genom vilket ideologiska värden och sociala normer förmedlas.

Pérez Latorre (2015 s. 420) delar upp ludisk design i tre analysnivåer: karaktärens och spelarens ludiska design, spelvärldens ludiska design och spelaktiviteternas ludiska design. För denna studie är den första nivån, karaktärens och spelarens ludiska design, mest relevant eftersom den direkt adresserar hur en spelbar karaktär konstrueras och kommuniceras genom interaktiva system.

Inom denna nivå identifierar Pérez Latorre (2015 s. 420-422) fem regeltypen som tillsammans skapar karaktärens kommunikativa design:

Performance rules definierar vilka handlingar som är möjliga för karaktären och vilka effekter de har. I kommunikationstermer fungerar dessa regler som kodning av agens de förmedlar vad som räknas som en meningsfullt handlande aktion för karaktären. När vissa handlingar är möjliga och andra omöjliga, kommuniceras kulturella föreställningar om vad karaktären "är" och vad den "kan" (Perez Latorres s. 420).

Operational rules kopplar spelarens fysiska input till karaktärens handlingar i spelet. Dessa regler kommunicerar kroppslig kompetens och förmedlar en känsla av hur det "ska kännas" att vara karaktären. Genom responsivitet, feedback och fysikalitet i interaktionen kodas föreställningar om styrka, kontroll och agens (Perez Latorres s. 421).

State rules etablerar vilka tillstånd karaktären kan befinna sig i exempelvis hälsa, nivå, värden och position. Dessa regler fungerar som representation av progression och kompetens och kommunicerar hur "utveckling" mäts och visualiseras. Genom numeriska värden och visuella markörer förmedlas hierarkier och status (Perez Latorres s. 421).

Rules for inducing behaviour styr hur spelet uppmuntrar eller bestraffar olika spelarstilar genom belönings- och feedbacksystem. I kommunikationstermer fungerar dessa som normalisering av beteende och de förmedlar vad som räknas som "rätt" eller "framgångsrikt" spelande. Genom att premiera vissa handlingar och bestraffa andra, kommunicerar systemet vilka ideal som är önskvärda (Perez Latorres s. 421).

Game mechanics utgör spelets kärnupplevelse och definierar vad spelet "handlar om" på en fundamental nivå. Dessa mekaniker kommunicerar ideologiska prioriteringar, de visar vad som anses vara det väsentliga med upplevelsen. Vad som utgör spelets "kärna" avslöjar därmed vilka värden som ligger i dess kommunikativa DNA (Perez Latorres s. 421-422).

Genom att systematiskt analysera dessa fem regeltyper med Halls (1980) förståelse av representation som kodning, blir det möjligt att förstå hur Yasuke som karaktär kommuniceras till spelaren. Pérez Latorres (2015) modell erbjuder de konkreta analysverktygen för att identifiera var och hur kodning sker, medan Hall ger den teoretiska förståelsen av att dessa designval fungerar som kommunikation av kulturella betydelser.

4.3 Maskulinitet

Raewyn W. Connells (2005) maskulinitetsteori ger det teoretiska ramverket för att förstå vad som kommuniceras genom spelets ludiska design när det gäller föreställningar om manlighet. Connell utgår från att kön är en social och historisk konstruktion som formas genom praktiker och maktrelationer, snarare än en biologisk essens. Hon argumenterar för att det inte finns en enda form av manlighet, utan flera maskuliniteter som existerar i relation till varandra och till femininitet.

I detta sammanhang förstås maskulinitet inte som ett statiskt eller biologiskt givet tillstånd, utan som ett socialt och kulturellt konstruerat fenomen. Enligt Connell och Messerschmidt (2005, s. 832 - 835) formas maskulinitet genom sociala praktiker och relationer, där vissa former av maskulinitet ges högre status än andra. Dessa dominerande ideal fungerar normerande och bidrar till att legitimera specifika beteenden, värderingar och maktpositioner. I relation till denna studie innebär det att maskulinitet kan förstås som något som både produceras och reproduceras genom spelets ludiska design.

Centralt i Connells (2005) teori är begreppet hegemonisk maskulinitet, vilket syftar på den form av manlighet som dominerar och upprätthåller patriarkala strukturer. Hegemonisk maskulinitet är den norm som definierar vad som anses vara en "riktig man" i ett givet kulturellt och historiskt sammanhang. Det förknippas ofta med egenskaper som fysisk styrka, självständighet, kontroll, våld som lösningsstrategi, heterosexualitet och auktoritet. Denna maskulinitet upprätthåller inte bara mäns dominans över kvinnor, utan skapar också hierarkier mellan män där vissa former av manlighet värderas högre än andra. Hegemonisk maskulinitet upprätthålls främst genom kulturellt samtycke och institutionella normer snarare

än genom direkt våld. Däremot är direkt våld förekommande och kan fungera som stödjande inslag. På så sätt framstår den dominerande maskuliniteten som självklar och naturlig.

Maskulinitet förstås därmed inte som en uppsättning fasta egenskaper, utan som ett mönster av sociala praktiker som skapas och reproduceras i relation till makt, kropp, institutioner och andra könsidentiteter (Connell, 2005 s. 71-72).

I en spelkontext kan hegemonisk maskulinitet manifesteras genom ludisk design på flera sätt. Styrka kan kommuniceras genom karaktärens förmåga att använda kraftfulla vapen eller besegra fiender i direkt konfrontation. Kontroll kan förmedlas genom spelmekanik som belönar dominans över spelvärlden eller andra karaktärer. Våld som problemlösningstrategi kan normaliseras genom att stridsmekanik utgör spelets primära interaktionsform och belönas högre än andra tillvägagångssätt. Fysisk dominans kan kodas genom state rules som prioriterar värden som attackstyrka och hälsa framför andra dimensioner.

Connell (2005) identifierar även andra positioner i förhållande till hegemonisk maskulinitet. Mot denna bakgrund undersöker studien hur Yasuke positioneras i förhållande till maskulina ideal, samt huruvida spelets system tillskriver honom hegemonisk legitimitet eller snarare placerar honom i en marginaliserad position. Vidare används Connells (2005 s. 78-79) begrepp om kompletterande maskuliniteter, det vill säga former av maskulinitet som stödjer den hegemoniska ordningen utan att fullt ut förkroppsliga dess ideal. Underordnade maskuliniteter används även, vilka aktivt motarbetas av hegemonin för att analysera hur olika maskulinitetspositioner organiseras och värderas inom spelets representation.

Med utgångspunkt i Connells (2005) begrepp om hegemonisk maskulinitet analyserar studien hur spelets ludiska design kan bidra till att reproducera normer kring styrka, våld och dominans genom att premiera vissa handlingar före andra. Enligt Connell (2005) konstitueras hegemonisk maskulinitet genom praktiker som upprätthåller manlig överordning, vilket gör spelmekaniker till en central analytisk nivå. Analysen uppmärksammar även huruvida spelet möjliggör alternativa maskulinitetsuttryck genom mekaniker som betonar strategi, empati eller diplomati, vilka kan förstås som potentiella förhandlingar av den hegemoniska normen.

4.4 Teoretiskt samspel

Tillsammans bildar dessa tre teoretiska perspektiv ett ramverk för att förstå hur spel fungerar som kommunikativa system som förmedlar sociala diskurser om maskulinitet. Hall (1980) ger den grundläggande förståelsen av hur medier inte bara speglar utan aktivt konstruerar mening, det vill säga att spel inte är neutrala medier utan kodningar av kulturella värden.

Pérez Latorre (2015) erbjuder de konkreta analysverktygen för att avkoda dessa budskap genom att granska spelets regler, mekanik och interaktionsmönster. Hans modell gör det möjligt att identifiera var och hur betydelser kodas i ludiska system. Connell (2005) tillhandahåller slutligen det specifika tolkningsramverket som gör det möjligt att förstå vad som kommuniceras och hur olika former av manlighet normaliseras, marginaliseras eller utmanas genom design.

I denna studie fungerar därför ludisk design som ett kommunikativt språk där Yasukes maskulinitet inte bara representeras utan kommuniceras till och genom spelaren. Genom att analysera de fem regeltyperna med Halls (1980) förståelse av kodning och Connells (2005) teori om maskulinitet, kan studien belysa hur spelet som medium förmedlar budskap om vad det innebär att vara man, samuraj och historisk agent i en digital värld som når miljontals spelare globalt. Spelupplevelsen blir således en kommunikativ praktik där kulturella föreställningar om kön, ras och makt både reproduceras och potentiellt omförhandlas.

5. Metod

Denna studie använder en kvalitativ metod för att analysera hur Assassin's Creed Shadows kommunicerar maskulina föreställningar genom Yasukes ludiska design. Metodvalet utgår ifrån digitala spel som kommunikativa texter där mening både förmedlas och utformas. Följande avsnitt kommer att presentera studiens datainsamlingsmetod, det analytiska ramverket samt analytisk struktur och empiriskt urval.

5.1 Close playing

I studien kommer metoden Close playing (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011) användas för att samla in empiri. Close playing är en variant av den litteraturvetenskapliga metoden närläsning, vilket innebär en djupgående och noggrann analys av text. Denna metod används ofta inom spelstudier och ger en utgångspunkt där spel kan analyseras på ett djupgående och noggrant sätt, likt ren text kan. Insamlingsmetoden innebär ett aktivt spelande av utvalt spel där spelaren samtidigt tar till exempel anteckningar och skärmdumpar för att senare kunna analyseras. Bizzocchi och Tanenbaum (2011 s. 289-290) menar att spel går att läsa på samma sätt kan genom tolkning av olika detaljer, strukturer och symbolik hitta mening.

Bizzocchi och Tanenbaum (2011 s. 290) argumenterar att spel, likt litterära texter, kräver en noggrann uppmärksamhet till innehållet för att kunna förstås fullt ut. De betonar att spelets mening inte endast ligger i dess struktur, som regler och mekanik, eller dess narrativ utan uppstår i mötet mellan element och spelarens upplevelse. Close playing innebär därav att forskaren spelar med analytisk uppmärksamhet på vad som händer och hur det känns. Detta gör att forskaren både konsumerar och producerar spelets text genom interaktion.

Carr (2019 s.714-715) utvecklar perspektivet och uppmärksammar att metoden kräver att forskaren balanserar mellan att vara spelare och analytiker. Hon betonar att spel är ofta för omfattande för att analyseras i sin helhet och därför behövs strategiskt utvalda sekvenser som är relevanta för forskningsfrågan för att möjliggöra en djupare förståelse av spelets kommunikativa strategier.

I denna studie innebär close playing metoden att spelet spelas aktivt med fokus på hur Yasukes ludiska design kommunicerar föreställningar om maskulinitet. Assassin's Creed Shadows spelas med fokus på sekvenser där Yasuke är spelbar. Under tiden förs fältanteckningar som dokumenterar både observerbara händelser och upplevelsemässiga aspekter. Skärmdumpar och skärminspelningar används för att kunna gå tillbaka och

analysera i efterhand och som visuellt stöd för analysen. I linje med Bizzocchi och Tanenbaum (2011 s. 302) används två nivåer av uppmärksamhet. Den ena nivån innebär att uppleva spelet autentiskt och engagerat för att förstå dess kommunikativa sätt medan den andra nivån innebär att samtidigt observera och dokumentera med en analytisk distans för att identifiera dess kommunikativa strategier. Carr (2019 s.714-715) påtalar att metoden kan kräva att observatören kan behöva spela om samma sekvens för att fånga upp detaljer som kan missas vid första genomspelningen. I denna studie spelas utvalda sekvenser vid flera tillfällen när det är nödvändigt men med användning av skärminspelning ska detta moment underlättas.

Close playing möjliggör även en analys av spelet i linje med Halls (1980) kodnings och avkodningsmodell. I Assassin's Creed Shadows kodas föreställningar om maskulinitet inte enbart genom narrativ och visuella uttryck, utan genom regelbaserade system som definierar vilka handlingar som är möjliga och belönande. Genom att spela Yasuke och erfara hur spelet premierar vissa handlingar före andra, sker avkodningen genom praktik snarare än passiv tolkning. Close playing gör det därmed möjligt att analysera hur spelets ludiska design styr spelaren mot en dominant avkodning av maskulinitet där våld, fysisk styrka och dominans framstår som naturliga och funktionella sätt att agera.

5.2 Abduktiv ansats

Studien använder en abduktiv forskningsansats vilket innebär att analysen rör sig mellan teori och empiri (Alvesson & Sköldberg, 2017). Abduktion utgår från att teori och empiri informerar varandra och rör sig genom dessa genom att låta teoretiska begrepp vägleda observationer samtidigt som empiriska fynd förfinar och utmanar den teoretiska förståelsen.

Praktiskt funkar detta genom att de diskuterade teoretiska ramverken fungerar som vägledning och riktar uppmärksamheten mot relevanta aspekter av spelets kommunikativa design. När Yasuke observeras under close playing styr dessa teorier vad som noteras och dokumenteras. Samtidigt tillåts de empiriska observationerna utmana och komplettera de teoretiska tolkningarna. Alltså kan Pérez Latorres (2015) modell för ludisk design användas på detta sätt för att avgränsa vad som är viktigt att undersöka inom karaktärens ludiska design och dess betydelse. På samma sätt styr Connells (2005) maskulinitetsteori på vilka klassiska maskulinitetsutmärkelser som vi håller utkik på under forskningen.

Denna abduktiva process är särskilt relevant inom medie- och kommunikationsvetenskap eftersom digitala spel kommunicerar genom interaktiva system där mening inte är helt

förutsägbart. Genom att röra sig mellan observation och tolkning kan analysen fånga både hur spelet reproducerar etablerade normer om maskulinitet eller hur de utmanar dessa.

5.3 Analytiskt ramverk: Ludisk design

Close playing-metoden kombineras med Pérez Latorres (2015) modell för analys av ludisk design som social diskurs. Modellen utgår från att spel, liksom andra medier, inte bara underhåller utan också kommunicerar budskap och kulturella värderingar genom att koda in betydelser i sina regelbaserade system (Hall, 1980; Pérez Latorre, 2015). Modellen fokuserar på hur regler och mekanik fungerar som kommunikativa element.

Pérez Latorre (2015) delar upp den ludiska designen i tre olika steg, karaktärens och spelarens ludiska design, spelvärldens ludiska design samt spelaktiviteternas ludiska design och dess respektive betydelser. För denna studie är den första nivån, karaktären och spelarens ludiska design mest relevant eftersom den belyser hur en karaktär konstrueras och kommuniceras genom interaktiva system. Pérez Latorre (2015) identifierar fem regeltyper som bildar den ludiska designen hos karaktären och spelaren.

I det praktiska analysarbetet fungerar dessa fem regeltyper som fokusområden under close playing-sessionerna. Varje regeltyp vägleder vad som observeras och dokumenteras och ger struktur för hur empirin organiseras och tolkas. Nedan beskrivs hur varje regeltyp operationaliseras i analysen.

5.3.1 Performance rules

Under close playing dokumenteras vilka handlingar Yasuke kan och inte kan utföra i spelet och vilka effekter dessa handlingar har i spelvärlden. Dessa observationer inkluderar vilka vapentyper och stridstekniker som är tillgängliga för Yasuke, vilka rörelsemönster och förflyttningssätt han har tillgång till, vilka uppgifter och uppdrag som kan lösas genom Yasukes förmågor, samt vilka handlingar som är omöjliga eller begränsade jämfört med andra karaktärer. Dessa observationer analyseras sedan för att förstå hur möjligheter och begränsningar fungerar som kodning (Hall, 1980) av Yasukes maskulinitet.

5.3.2 Operational rules

För operational rules fokuserar analysen på hur spelarens fysiska input översätts till karaktärens handlingar. Under close playing observeras vilka knapptryck och kommandon som krävs för olika handlingar, hur responsivt systemet är för olika typer av input, vilken

feedback spelaren får genom vibrationer, ljud och visuella effekter, samt hur olika handlingar känns genom kontrollen. Detta analyseras för att förstå hur maskulinitet kommuniceras genom den kroppsliga erfarenheten av att spela Yasuke och hur dessa operational rules kodar kraft och dominans (Hall, 1980).

5.3.3 State rules

State rules analyseras genom att dokumentera vilka förmågor och attribut som definierar Yasuke som till exempel hälsa och attackstyrka, hur progression visualiseras och mäts i spelets gränssnitt, vilka förmågor och utvecklingsmöjligheter som finns tillgängliga, samt hur olika tillstånd kommuniceras till spelaren. Analysen undersöker hur dessa tillstånd representerar och kommunicerar maskulin kompetens och status genom numerisk kvantifiering (Hall, 1980; Pérez Latorre, 2015)

5.3.4 Rules for inducing behaviour

För att analysera rules for inducing behaviour dokumenteras vilka handlingar och spelstilar som belönas med erfarenhet, resurser eller narrativ framgång, vilka beteenden som bestraffas, hur spelet guidar spelaren mot vissa spelarstilar genom tips och uppdragsdesign, vilka alternativa lösningar som är möjliga men mindre belönande, samt hur spelets svårighetsgrad och utmaning formar vilket spelande som är optimalt. Detta analyseras för att förstå vilka maskulina ideal som normaliseras genom systemets feedback och hur spelet tränar spelaren i specifika former av maskulinitet (Hall, 1980; Pérez Latorre, 2015).

5.3.5 Game mechanic

Slutligen analyseras game mechanics genom att identifiera vilka mekaniker som utgör spelets kärnupplevelse när man spelar som Yasuke, vilka mekaniker som är obligatoriska för att avancera i spelet, hur Yasukes kärnmeکانik skiljer sig från andra karaktärer, samt vad spelet kommunicerar som upplevelsen av att vara Yasuke. Genom att analysera vilka mekaniker som är centrala förstås vilken form av maskulinitet som representeras och görs spelbar genom Yasukes design (Pérez Latorre, 2015).

Genom att använda dessa fem regeltyper som analysverktyg skapas en systematisk struktur för att undersöka hur Yasukes maskulinitet konstrueras och kommuniceras genom ludisk design. Varje regeltyp belyser olika aspekter av hur spelet kodar och förmedlar kulturella föreställningar (Hall, 1980) genom sitt interaktiva system. Detta ger tillsammans en helhetsbild av hur maskulinitet kommuniceras genom spelbarhet.

5.4 Analytisk struktur

Den analytiska strukturen i studien utgår från Pérez Latorres (2015) tidigare diskuterad fem regeltyper för karaktären/spelarens ludiska design. Reglertyperna analyseras separat för att sedan diskuteras i en diskussion om hur Yasukes maskulinitet konstrueras genom spelets design. För varje av de fem reglertyperna följs samma analytiska process.

5.4.1 Analysprocess

Till en början presenteras konkreta observationer från close playing sessionerna. Detta inkluderar beskrivningar av vad som sker i spelet, hur spelet fungerar och hur spelupplevelsen är. Fokuset ligger på att dokumentera formella aspekter som vilka handlingar är möjliga samt upplevelsemässiga aspekter som vad spelet ger för känsla.

I andra steget analyseras observationerna genom Hall och Pérez Latorre för att förstå hur de ludiska elementen fungerar som kommunikation. Centralt är att förstå vilka kulturella betydelser som kodas genom designvalen, hur dessa betydelser förmedlas till spelaren genom interaktion och vilka tecken och symboler som används för att kommunicera. Om exempelvis Yasuke endast kan använda tunga vapen, analyseras det hur denna design kodar maskulinitet genom kulturella associationer till styrka och fysisk dominans och hur detta förmedlas genom både visuella och ludiska tecken.

I det tredje steget kopplas tolkningarna till Connells (2005) maskulinitetsteori för att förstå vilka föreställningar om manlighet som kommuniceras. Här diskuteras om designen reproducerar hegemonisk maskulinitet genom att premiera egenskaper som styrka, våld och kontroll, eller om den erbjuder alternativa uttryck genom att värdesätta empati, strategi eller samarbete. Analysen undersöker också hur olika maskulinitetspositioner förhandlas genom spelmekanismen. Om spelet till exempel belönar direkt konfrontation framför diplomatiska lösningar, diskuteras det hur detta kommunicerar hegemonisk maskulinitet som norm och hur detta förhåller sig till Yasukes position som svart samuraj. Efter genomgången av alla fem regeltyper syntetiseras resultaten i en avslutande diskussion som besvarar studiens övergripande frågeställningar. Här sammanförs insikter från de olika reglertyperna för att ge en helhetsbild av hur Yasukes maskulinitet konstrueras genom spelets totala ludiska design. Diskussionen väger samman olika aspekter och identifierar mönster eller spänningar i hur maskulinitet förhandlas, undersöker hur intersektionella faktorer påverkar konstruktionen och lyfter analysen till en metanivå där studiens resultat diskuteras i relation till hur digitala medier kommunicerar normer genom interaktiv design. På så sätt besvaras inte bara frågor

om Yasukes specifika gestaltning, utan också bredare MKV-frågor om spel som kommunikativt medium. För att förtydliga analysstrukturen presenteras ett schema som visar hur teorier och metod kopplas samman:

Regeltyp	Empirisk fråga	Kommunikativ tolkning (Hall & Pérez Latorre)	Diskursiv diskussion (Connell)
Performance rules	Vilka handlingar kan/kan inte Yasuke utföra?	Hur kodas maskulin agens genom möjligheter och begränsningar? (Hall, 1980)	Premieras hegemonisk eller alternativ maskulinitet? (Connell, 2005)
Operational rules	Hur initieras handlingar? Hur responsivt är systemet?	Hur förmedlas kroppslig kompetens genom interaktionens fysikalitet? (Hall, 1980; Pérez Latorre, 2015)	Normaliseras aggressivitet som "manligt"? (Connell, 2005)
State rules	Vilka tillstånd finns? Hur mäts progression?	Hur representeras maskulin status genom markörer och numeriska värden? (Hall, 1980; Pérez Latorre, 2015)	Kommuniceras hegemonisk position eller marginalisering? (Connell, 2005)
Rules for inducing behaviour	Vad belönas/bestrafjas?	Hur normaliseras maskulina ideal genom feedback och belöningssystem? (Hall, 1980; Pérez Latorre, 2015)	Vilka maskulinitetsideal premieras och vilka marginaliseras? (Connell, 2005)
Game mechanics	Vilka kärnmekaniker definierar upplevelsen?	Hur bär kärnmekaniken ideologiska budskap om maskulinitet? (Pérez Latorre, 2015)	Vilken maskulinitet ligger i spelets ideologiska kärna? (Connell, 2005)

5.5 Urval och empiriskt material.

Det empiriska materialet består av Assassin's Creed Shadows med fokus på när spelaren kontrollerar karaktären Yasuke. Eftersom studien utgår från Pérez Latorres (2015) modell för ludisk design som social diskurs avgränsas analysen till de diskuterade reglerna. Alltså ligger fokuset på hur de fem regeltyperna tillsammans kommunicerar kulturell betydelse.

Bizzocchi och Tanenbaum (2011 s. 714) menar att med close playing krävs ett aktivt deltagande i spelet. Dessutom är det viktigt att uppleva spelet på ett autentisk och engagerat sätt för att kunna skapa genuina upplevelser och insikter. Detta innebär att det krävs en närvaro där forskaren inte endast observerar utan också upplever spelets innebörd. Bizzocchi och Tanenbaum (2011 s.714) påtalar också att detta kräver två nivåer av kognitiv uppmärksamhet. Å ena sidan behöver forskaren uppleva spelet utan tidigare förväntningar och kunna uppleva spelet som det är, å andra sidan måste forskaren också vara distanserad och tillföra en objektiv lins till upplevelsen samt kunna dokumentera under speltiden.

Ingen av forskarna har sedan tidigare spelat Assassin's Creed Shadows och har inga tidigare uppfattningar om spelet. Däremot har de tidigare spelat andra Assassin's Creed spel vilket

innebär att de har koll på superstrukturen, kontrollschema och svårigheter. Detta hjälper för att kunna enklare engagera sig i spelet på ett djupare plan än att fokusera på det ytliga.

I studien spelades Assassin's Creed Shadows på dator under 30 timmar på normalsvårighetsgrad. Eftersom spelet kördes på samma dator utgjorde detta en utmaning eftersom det är två forskare i studien. Detta löstes genom att bland annat turas om där den ena spelade och den andra observerade mer samt fokuserade på dokumentation, detta kunde göras både fysiskt på plats och digitalt genom skärmdelning. Under den första tiden av speltiden begränsas spelaren till att endast kunna kontrollera den kvinnliga karaktären Naoe, vilket inte spelades med samma andakt som senare delar. Däremot ger det en någorlunda utgångspunkt i hur den karaktären spelas och känns, men detta är inget som vi kommer in på detalj särskilt eftersom Åhléns (2025) har en utförlig studie om just Naoe. Därefter spelades mestadels Yasuke när chansen gavs, vid vissa tillfällen begränsar spelet till vilken karaktär som går att välja vilket kommer diskuteras senare. Vissa spelsekvenser spelades med båda karaktärer för att se om det blir någon markant skillnad.

5.6 Etik

Eftersom denna studie inte involverar några mänskliga deltagare utan utgår från ett kommersiellt datorspel som empiriskt material, bedöms de etiska riskerna som små. Fokus ligger på tolkning och vår position som forskare, snarare än frivilligt deltagande och samtycke samt anonymitet. Detta är exempel på etiska dilemman som måste tas i beaktning vid användning av deltagande forskning (Kara, 2015).

I och med att close playing innebär aktivt spelande, blir vi både deltagare och observatör, vilket gör tolkningen delvis subjektiv. Denna subjektivitet ses som en naturlig del av den reflexiva forskningsprocessen. Genom att vara medveten om våra egna erfarenheter och antaganden kring kön, kultur och spelande strävar vi efter att tolka materialet så transparent och nyanserat som möjligt.

Även upphovsrättsliga aspekter har beaktats. Assassin's Creed Shadows är ett varumärkesskyddat spel utvecklat av Ubisoft. Skärmdumpar och narrativa beskrivningar används enbart i analytiskt och illustrativt syfte och i privat syfte vilket innebär att det följer regeln om upphovsrätt (Mediemyndigheten, u.å.).

5.7 Begränsningar

Denna studie har flera begränsningar som är viktiga att beakta vid tolkning av resultaten. Dessa begränsningar kan kategoriseras som metodologiska, empiriska och teoretiska.

5.7.1 Metodologiska begränsningar

Den främsta metodologiska begränsningen behandlar close playing som metod och den innefattande subjektiviteten detta innebär. Trots strävan efter reflexivet påverkar forskarens egna erfarenheter av spel, förståelse av kön och kulturell bakgrund oundvikligt vad som uppmärksammas samt hur det tolkas under spelandet.

Vidare innebär close playing som solitär metod att endast forskarens perspektiv fångas. Studien undersöker hur spelet kommunicerar maskulinitet genom sin design, men säger inget om hur andra spelare kan avkoda denna kommunikation i praktiken. Enligt Halls (1980) kodnings- och avkodningsmodell kan avkodning ske på olika sätt, men studien kan endast teoretisera om dessa möjligheter utan att empiriskt undersöka verkliga spelares tolkningar. En kombinerad metod med close playing och receptionsstudier hade kunnat ge en mer fullständig bild.

5.7.2 Empiriska begränsningar

Empiriskt begränsas studien av ett spelets spelades i 30 timmar som har analyserats. Detta innebär att vissa narrativa delar av spelet har missats eftersom Assassin's Creed Shadows är ett relativt stort spel. Däremot undersöker studien inte den narrativa aspekten utan istället fokuserat på ludisk spelbarhet vilket innebär att narrativet inte har haft stor betydelse.

En annan empirisk begränsning är avsaknaden av systematisk jämförelse med Naoe. Studien nämner skillnader mellan Yasuke och Naoe och hänvisar till Åhléns (2025) analys av Naoe, men genomför ingen egen parallell analys av båda karaktärerna. Detta begränsar möjligheten att dra slutsatser om hur könsskillnad konstrueras i spelet, eftersom endast ena sidan av denna skillnad undersökts empiriskt. En mer robust studie hade krävt lika omfattande analys av både Yasuke och Naoe för att kunna uttala sig om spelmekanisk könsdifferentiering.

5.7.3 Teoretiska begränsningar

Teoretiskt är studien begränsad till tre huvudsakliga perspektiv, Halls (1980) kodning/avkodning, Pérez Latorres (2015) ludiska design och Connells (2005) maskulinitetsteori. Även om denna kombination är givande finns andra teoretiska ramverk

som skulle kunna belysa materialet på andra sätt. Exempelvis används inte intersektionalitet som analytiskt verktyg trots att Yasuke representerar en komplex position som både svart man och historisk samuraj i ett japanskt sammanhang. En intersektionell analys hade kunnat undersöka hur ras, kön och kulturell position samverkar i Yasukes design.

Vidare fokuserar studien på ludisk design och spelmekanik, vilket innebär att andra dimensioner av spelet får mindre uppmärksamhet. Spel är komplexa medium med många olika aspekter som narrativ, grafik, videografi utöver spelmekanik som denna studie berört. En bredare multimodal analys hade kunnat fånga hur maskulinitet kommuniceras genom samspelet mellan alla dessa dimensioner.

Slutligen är studiens generaliserbarhet begränsad. Analysen fokuserar på en specifik karaktär i ett specifikt spel från en specifik serie. Resultaten kan inte utan vidare generaliseras till andra spel, andra genrer eller andra kulturella kontexter. Assassin's Creed Shadows är ett AAA actionäventyrsspel från en västerländsk utvecklare, och de mönster som identifierats kan vara specifika för denna typ av spel eller denna utvecklares designfilosofi. Jämförande studier med andra spel skulle behövas för att avgöra om de identifierade mönstren representerar bredare branschpraxis eller är unika för detta spel.

Trots dessa begränsningar erbjuder studien värdefulla insikter i hur maskulinitet kan kommuniceras genom ludisk design och bidrar med ett konkret exempel på hur teoretiska ramverk från medie- och kommunikationsvetenskap kan appliceras på spelanalys.

6. Resultat

Följande analys undersöker hur Yasukes maskulinitet konstrueras och kommuniceras genom spelets ludiska design. Analysen struktureras utifrån Pérez Latorres (2015) fem regeltyper, där varje kapitel presenterar empirisk observations vars kommunikativa betydelse sedan analyseras. Analysen av Yasukes maskulinitet genomförs relationellt och kan inte förstås isolerat från Naoe. Genom kontrasten mellan karaktärerna blir spelets könsdifferens synlig, där olika kroppar, färdigheter och spelstilar kopplas till skilda former av verksamma faktorer. Medan Yasuke i hög grad associeras med fysisk styrka, direkt konfrontation och våld, framställs Naoe som smidig, strategisk och beroende av smygande och precision. Denna kontrast fungerar som en analytisk referensram genom vilken Yasukes maskulinitet kan förstås som normativ snarare än neutral.

6.1 Yasukes performance rules

Performance rules definierar vilka handlingar en karaktär kan utföra. Detta kommunicerar vilka handlingar som är viktiga för karaktären (Pérez Latorre, 2015). För Yasuke kommunicerar dessa regler maskulinitet genom övervägande kraftfulla möjligheter.



Figur 1 Yasuke. Assassin's Creed Shadows (2025)

6.1.1 Observation

Yasuke har tillgång till tunga, kraftfulla vapen som lång Katana, Naginata, stridspilbåge och Teppo. Hans speciella förmågor betonar fysisk kraft med en kraftfull spark som kastar omkull fiender, en skärande rusningsattack och hans förmåga att springa genom staket och dörrar. Spelserien har utmärkts av diskreta lönnmord som håller spelaren gömd, något som Naoe kan i Assassin's Creed Shadows, däremot har Yasuke inte den möjligheten. Yasuke har brutala lönnmord istället som inte är lika diskreta och betydligt mer våldsamma. Han har heller inte tillgång till snabba vapen som dolkar, kastkrok för klättring eller förmågan att balansera på rep mellan byggnader och möjligheten att meditera som Naoe har. Han har möjligheten till parkour och smygande vilket är klassiskt för spelserien men mer klumpigt och långsamt jämfört med Naoe.

6.1.2 Kommunikation

Performance rules slår fast Yasuke maskulinitet genom att göra kraft och våld till de enda effektiva handlingsalternativen. Genom att begränsa honom till tunga kraftfulla vapen samt oförmågan till parkour och smygande kodas hans maskulinitet som våldspotential (Connell, 2005). Spelsystemet kommunicerar att Yasuke är optimerad för våld genom att alternativa handlingar görs ineffektiva. För spelaren avkodas detta som att manlighet blir lika med våld eftersom det är just manliga karaktären som har det som främsta alternativ, medan Naoe ska helst hålla sig gömd.

Detta kommuniceras särskilt tydligt genom förmågan att springa genom hinder istället för att navigera runt dem. Där andra karaktärer tar sig över murar med verktyg och planering, bryter Yasuke igenom dem med sin kropp. Hans fysik blir själva lösningen. Spelet konstruerar således maskulin agens som direkt, kraftfull och fysiskt dominerande, inte strategisk eller reflekterande. Spelaren lär sig snabbt att när Yasuke möter motstånd är svaret inte att planera eller undvika, utan att konfrontera.

Kontrasten till Naoe gör denna kodning mer markant. Även om fokus i studien inte har varit på den kvinnliga karaktären, Naoe, har hennes spelstil också uppmärksamats eftersom större delen av spelets början gick ut på att spela som henne. Hennes performance rules innebär mer smygande, vertikal navigering, precision samt strategisk planering. Spelet kommunicerar könsskillnaden inte nödvändigtvis genom narrativet utan istället med vad som görs spelbart och effektivt. Pérez Latorre (2015) menar att performance rules har en

kommunikativ aspekt, i Yasukes fall för performance rules blir detta en maskulinitet som kommuniceras genom begränsade möjligheter där våld premieras.

Denna ludiska design kommunicerar en direkt hegemonisk maskulinitet (Conell, 2005), där fysisk styrka, våld som problemlösning och dominans utgör kärnegenskapen i Yasukes performance rules. Genom att göra dessa egenskaper till Yasukes primära spelstil reproducerar spelet hegemonisk maskulinitet som norm för män medan alternativa lösningar är ineffektiva. Spelaren får en uppfattning om att vill de spela som en man i Assassin's Creed Shadows, då är det spelstilen med våld och aggressivitet som de får hålla sig till.

Performance rules kommunicerar att Yasukes maskulinitet definieras genom direkthet, kraft och våld. Alternativa uttryck görs omöjliga eller mindre effektiva genom spelets regler.

6.2 Yasukes operational rules

Operational rules kopplar spelarens fysiska inmatningar till karaktärens handlingar och kommunicerar maskulinitet genom hur det känns att spela (Pérez Latorre, 2015). För Yasuke sker denna kommunikation genom intensifierad feedback som betonar tyngd och kraft.

6.2.1 Observation

Yasuke och Naoe använder sig av identiska kontrollscheman under spelet, det vill säga samma knappar för attack, rörelse och interaktioner. Skillnaden ligger istället i spelets egen respons. Yasukes fotsteg skapar tydliga ljud under rörelse och ger även synliga effekter. Kontrollen som spelaren använder vibrerar kraftigt vid varje svärdshugg, under landning efter ett hopp och konstant vibrering under sprint framåt. Även ljudeffekterna i spelet är djupa och tunga. När Yasuke anstränger sig uttrycker han sig med kraftfulla röstuttryck, metalliskt dunkande från rustningen och hans vapen ger ifrån sig tunga och kraftfulla ljud. Rörelsemässigt så springer Yasuke långsammare än Naoe och kan även inte svänga lika snabbt. Hans undvikande av attacker från fiender är ett tungt sidosteg istället för en rullning åt sidan som Naoe utför. Även klättring uppför byggnader är synbart ansträngande och långsamt.

6.2.2 Kommunikation

Operational rules kommunicerar maskulinitet genom att göra känslan av Yasuke fundamentalt annorlunda än att vara Naoe, trots att de besitter ett identiskt kontrollschema. Varje vibration, varje tung ljudeffekt, varje långsam rörelse förmedlar till spelaren att du är kraftfull och du tar plats. Detta är en unik dimension av hur spel kan konstruera maskulinitet. Till skillnad

från litteratur och film där maskulinitet visas eller berättas för åskådaren, får spelaren fysiskt känna av det genom kontrollen och personligen vara med att påverka bilden (Pérez Latorre, 2015).

Jämfört med Naoe, vars rörelser är snabba och tysta, kommunicerar Yasukes operational rules att hans maskulinitet har svårt att göra sig dold. Hans kropp utstrålar närvaro och spelet belönar detta genom att göra hans kraft naturlig och lättillgänglig. Likadana knapptryck ger olika resultat, vilket kodar kraft som inneboende i den maskulina kroppen. Spelaren behöver inte arbeta hårdare eller bemästra komplexa kommandon för att vara kraftfull, utan det kommer automatiskt.

Detta är särskilt kommunikativt eftersom det normaliserar hegemonisk maskulinitet som något lättillgängligt och naturligt. Till skillnad från spel där kraft måste förtjänas genom svårare kontroller eller högre spelskicklighet, är Yasukes kraft redan given från start. Spelet förmedlar att maskulinitet inte är något man blir utan något man är. Den manliga kroppen är per definition kraftfull.

Den haptiska feedbacken, det vill säga vibrationerna i kontrollen, skapar en kroppslig koppling mellan spelaren och karaktären som förstärker denna kommunikation. När kontrollen vibrerar kraftigt vid varje handling, känner spelaren bokstavligen maskulinitens tyngd. Detta är procedural rhetoric (Bogost, 2007) på en sensorisk nivå där systemet övertygar genom fysisk sensation snarare än argument.

Samtidigt konstruerar operational rules maskulinitet som något som tar plats och kräver uppmärksamhet. Där Naoes snabba, tysta rörelser kodar femininitet som diskret och anpassningsbar, kodar Yasukes tunga, högljudda närvaro maskulinitet som dominerande och icke-förhandlingsbar. Hans kropp förändrar rummet den befinner sig i genom att fiender flyger bakåt vid anfall, dörrar krossas och marken skakar vid rörelse. Spelet kommunicerar att maskulin närvaro är en kraft i sig.

6.3 State rules

State rules definierar karaktärens tillstånd och progression genom numeriska värden och visualisering (Pérez Latorre, 2015). För Yasuke kommunicerar dessa regler maskulinitet genom kvalificerad överlägsenhet.

6.3.1 Observation

Vid samma spelnivå har Yasuke och Naoe markant olika numeriska värden. Yasuke har 1029 hälsopoäng jämfört med Naoes 500, alltså dubbelt så mycket. Hans attackstyrka ligger på 468 poängs skada jämfört med Naoes 230, samt att Yasuke har tillgång till 2 adrenalinpoäng tillägnat till specialattacker jämfört med hennes 1. Yasukes samurajrustning är tung med ett högt värde i försvar medan Naoe besitter en lättklädd ninjaoutfit med hög smidighet.

Utvecklingssystemet erbjuder Yasuke uppgraderingar fokuserade på ökad skada, mer hälsa, nya stridskombinationer och högre uthållighet i strid. Naoes uppgraderingar fokuserar på smygförmågor, parkourtekniker och lönnmord.



Figur 2. Yasukes stridvärden (*Assassin's Creed Shadows*. Ubisoft (2025)).

6.3.2 Kommunikation

State rules kommunicerar maskulinitet genom att bokstavligen fastställa manlig överlägsenhet. Siffrorna talar om att den manliga kroppen är dubbelt så stark och dubbelt så tålig. Detta är ännu ett bevis på den form av kommunikation spel besitter jämfört med film och litteratur. Spel kan mäta den maskulina styrkan och presentera det som objektiv sanning, medan film och litteratur bara kan visa att en karaktär är stark. När spelaren ser värdet 1029 hälsopoäng jämfört med 500 är det inte en tolkning, utan det är spelets definitiva påstående om manlig fysisk överlägsenhet.

Denna kommunikation fungerar på två nivåer. På den direkta nivån ser spelaren bokstavligen överlägsenheten i form av den data som existerar. På den systematiska nivån har dessa siffror

konsekvenser, vilka är att Yasuke kan utföra saker som Naoe inte kan, just för att hans värden är högre. Spelet konstruerar således maskulinitet som större kapacitet för våld och större förmåga att uthärda våld. Det är inte bara representation utan funktionell verksamhet inom spelets system (Hall, 1980).

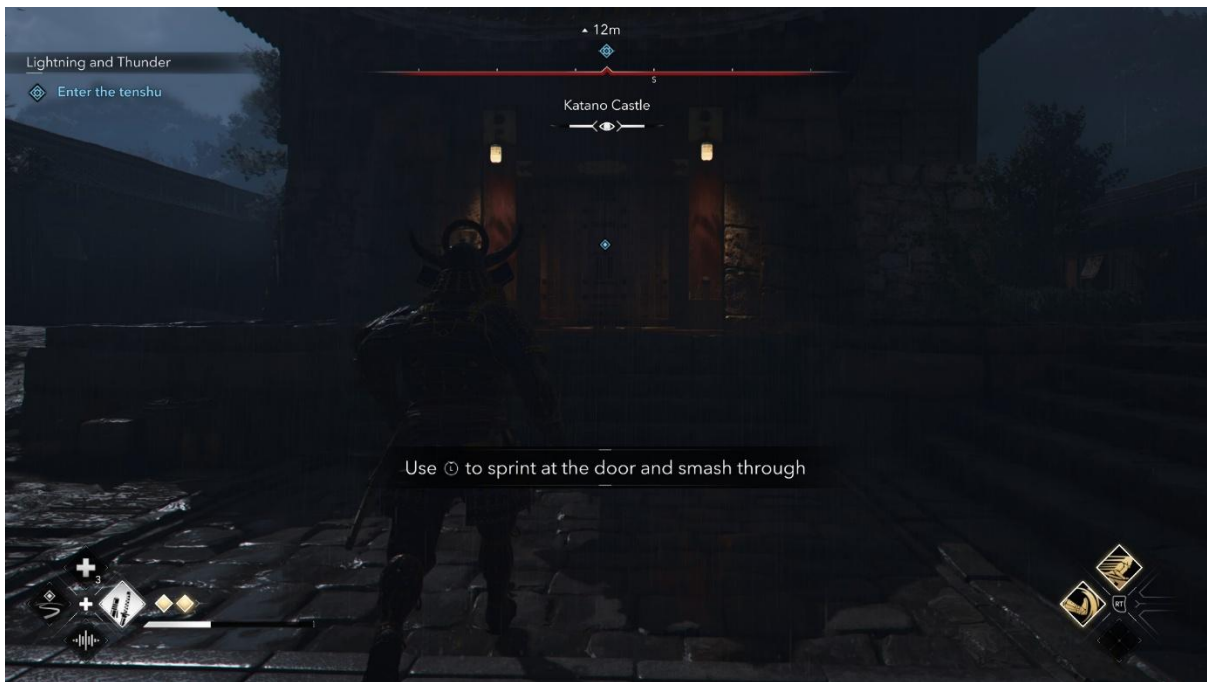
Utvecklingssystemet förstärker detta genom att erbjuda Yasuke uppgraderingar fokuserade på ännu mer våld och uthållighet. När Yasuke utvecklas som karaktär, utvecklas hans våldskapital. Spelet kommunicerar att manlig mognad och utveckling synonymt med ökad förmåga att utöva och motstå skada. Det finns inga alternativa utvägar, det vill säga ingen diplomati att utveckla, ingen empati att stärka och ingen emotionell intelligens att bygga. Maskulinitet reduceras till våldspotential och fysisk motståndskraft.

Detta är hegemonisk maskulinitet (Connell, 2005) reducerat till data. De egenskaper som värderas och mäts är exakt de som definierar hegemonisk maskulinitet, alltså fysisk styrka och förmågan att dominera genom våld. Genom att göra dessa egenskaper numeriskt överlägsna normaliserar spelet inte bara hegemonisk maskulinitet utan ger den matematisk legitimitet.

Intressant är att denna numeriska överlägsenhet är oförhandlingsbar. Systemet dikterar att manlig kompetens mäts i våldspotential, vilket kan ses som att spelaren behöver acceptera denna definition för att ta sig igenom spelet. Detta visar på hur spelmediet kan vara mer normaliserande än andra medier. Där en läsare kan tolka en karaktär mot textens intention, begränsar spelets regelbaserade system spelarens tolkningsutrymme genom kvantifierade värden.

6.4 Rules for inducing behaviour

Rules for inducing behaviour styr hur spelet uppmuntrar eller avskräcker olika spelstilar genom belönings- eller bestraffningssyfte. Detta kommunicerar i sin tur vad spelutvecklarna anser vara den korrekta spelstilen (Pérez Latorre, 2015).



Figur 3 Spelaren Uppmanas att bryta ner dörren med Yasukes styrka. Assassin's Creed Shadows. ubisoft (2025)

6.4.1 Observation

Yasukes rules for inducing behaviour utmärks delvis genom de andra ludiska design reglerna och delvis vid specifika situationer i spelet. Ett sådant scenario är introduktionsuppdraget för Yasuke i slutet av akt 1 där spelaren efter aktens slut får för första gången välja fritt av karaktärerna. Uppdraget utformar sig genom att Naoe är omringad i en byggnad och Yasuke kommer och ska rädda henne. Detta fortsätter med att spelaren möter flertalet fiender som måste mötas rakt på som ett gatlopp, här finns inga alternativa vägar eller strategier för att undkomma detta. I uppdraget uppmuntrar spelet även till att springa ner stora portar för att fortsätta och möta flera fiender. Detta tillsammans med Yasukes ineffektiva smygande, parkour och vapen utformar Yasukes rules for inducing behaviour

6.4.2 Kommunikation

Rules for inducing kodar maskulinitet genom att belöna aggression och försvåra alternativ som smygande eller parkour vilket annars kan ge en strategisk fördel. Spelaren blir vägledt till att förlita sig på Yasukes fysiska överlägsenhet. Spelet kommunicerar genom dessa regler att det rätta sättet att vara man och Yasuke är att möta våld med våld. Rules for inducing behaviour agerar alltså som ett sätt för spelutvecklarna att koda hur de vill att spelaren ska uppfatta Yasuke och i detta fall blir det en våldsamt och hegemonisk avkodning.

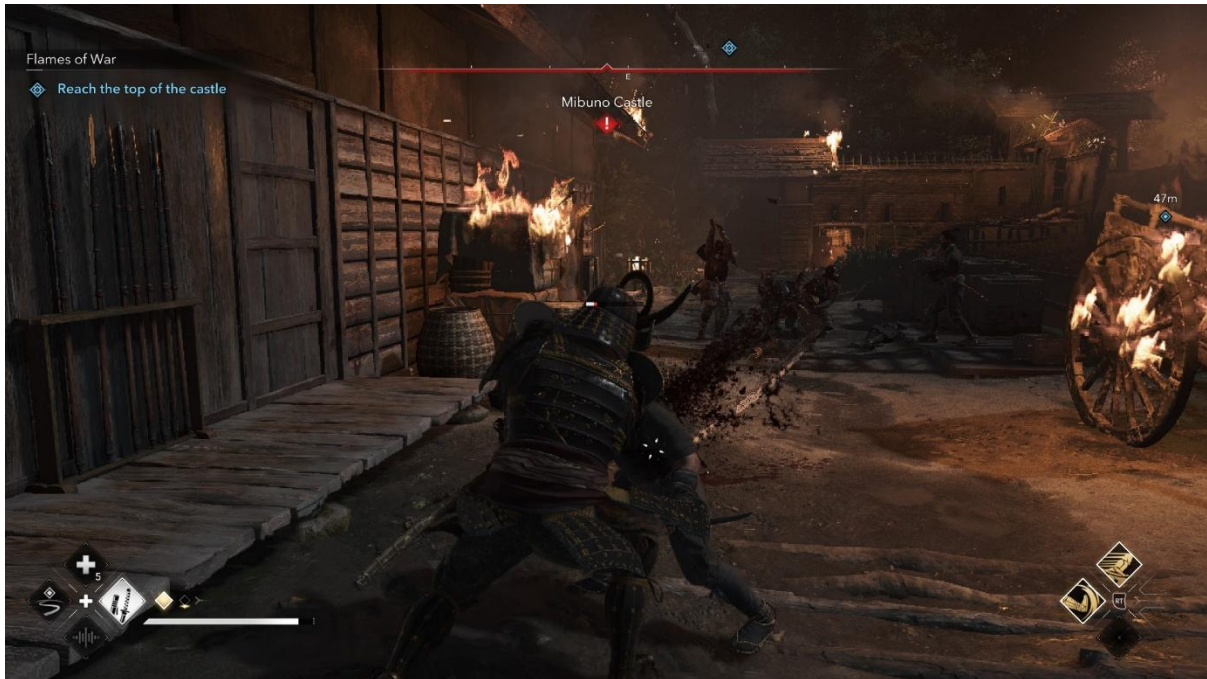
Introduktionsuppdraget för Yasuke med gatloppsektionen är särskilt kommunikativ eftersom det är här spelet visar och introducerar hur de vill att Yasuke ska spelas. Här ges inga alternativ till alternativa strategier utan spelet kommunicerar ut att spelaren ska stå och slåss istället för att undvika striden. Spelet kommunicerar ut detta genom att vara man innebär direkt konfrontation och våldsamma lösningar.

Hegemonisk maskulinitet (Connell, 2005) uttrycks genom rules for inducing behaviour genom direkt handling och dominans istället för strategi eller andra lösningar. Genom att systematiskt belöna aggression och bestraffa undvikande konstruerar spelet maskulinitet som något som bevisas genom handling. Spelaren lär sig att vara Yasuke innebär att inte väja för konfrontation, att inte söka alternativa lösningar, att inte prioritera strategi över kraft. Detta är procedural rhetoric där systemets regler övertygar spelaren om att hegemonisk maskulinitet inte bara är rätt utan rationellt och effektivt (Bogost 2007).

Rules for inducing behaviour kommunicerar att rätt maskulinitet uttrycks genom aggression direkt och våld, vilket överensstämmer med Connells (2005) syn på hegemonisk maskulinitet.

6.5 Game mechanic

Game mechanics utgör spelets fundamentala system och definierar grundligt spelets handling (Pérez Latorre, 2015). För Yasuke kommunicerar kärnmekniken maskulinitet genom att göra våld till grunden av hans existens.



Figur 4 Yasukes våldsamma attacker Assassin's Creed Shadows. Ubisoft (2025)

6.5.1 Observation

Assassin's Creed Shadows delar gemensamma mekaniker som parkour, strid, smygande och lönnmord som de andra spelen i serien. För karaktären Yasuke prioriteras dessa däremot olika. Strid är primär mekanism med ett djupt utvecklat system för olika stridskombinationer, olika vapen och specialattacker. Hans design är optimerad för att möta flera fiender samtidigt i öppen konfrontation. Kraftbaserad navigation, så som att bryta sig igenom olika hinder, är centralt för hans rörelse. Parkour är en möjlig egenskap men utförs klumpigt och långsamt, smygande är tekniskt tillgängligt men ineffektivt och lönnmord existerar endast i brutala varianter som lockar till sig uppmärksamhet. Utveckling och framsteg fokuserar på att lära sig nya stridskombinationer, öka våldskapaciteten och specialisering i tunga vapen. Kontrasten till Naoe är tydlig då hennes kärnmekanism är smygande och parkour. Strid uppmuntras inte i hennes fall och utveckling fokuserar på subtilitet och rörlighet.

6.5.2 Kommunikation

Game mechanics kommunicerar den exakta definitionen av vad det innebär att spela som Yasuke. Detta är inte bara möjligheter eller belöningar, utan detta är vad spelet talar om att hans existens handlar om. Genom att göra strid till Yasukes primära mekanism med djupa kombinationssystem och utveckling fokuserat på våldskapacitet, kommunicerar spelet att detta är vad du som Yasuke är och detta är din funktion. Maskulinitet blir inte något Yasuke har eller visar utan det är vad han gör.

Jämfört med tidigare Assassin's Creed spel, där parkour och smygande varit serie-definierande, är Yasukes design här ett medvetet val. Spelet kommunicerar att dessa tidigare klassiska färdigheter inte är förenliga med hans maskulinitet. Att vara en manlig krigare innebär att inte behöva gömma sig eller navigera omgivningen smart, istället tar sig spelaren genom problemen med kraft. Detta är ludisk determinism där kärnmekniken avslöjar spelets ideologiska prioriteringar (Pérez Latorre, 2015). När Yasukes kärna är våld och strid, medan Naoes är subtilitet och rörlighet, kommunicerar spelet att detta är fundamentala könsskillnader, inte bara olika stilar.

Stridsteknikssystemet är även det särskilt kommunikativt. Att lära sig olika kombinationer är den mest utvecklade framstegsmekanismen för Yasuke, det vill säga att den är mer komplex än något som Naoe besitter. Spelet kommunicerar att maskulin excellens mäts i förmågan att utföra mer sofistikerat våld. Det finns inget motsvarande djup för diplomati, strategi eller relationsskapande. Den maskulina utvecklingen är helt enkelt utvecklingen av våldskapitalet.

Detta konstruerar maskulinitet som en funktion snarare än en identitet. Yasuke existerar för att utöva våld och det är hans roll i spelets system. Andra funktioner så som smygande, parkour och diplomati, är antingen otillgängliga eller så underutvecklade att de framstår som meningslösa. Spelet kommunicerar att ens mans värde ligger i hans kapacitet för kontrollerat våld.

Detta stämmer överens med Connells (2005) idéer om hegemonisk maskulinitet som är destillerad till spelbar form. De egenskaper som definierar hegemonin så som fysisk dominans, våld som lösning och kontroll genom kraft, är bokstavligen det som utgör spelets kärnupplevelse av spelarens kontroll av Yasuke. Genom att göra detta till det enda välutvecklade systemet för hans karaktär, normaliserar spelet inte bara hegemonisk maskulinitet utan gör den till spelets strukturella logik.

Kontrasten till Naoe visar att spelet medvetet konstruerar olika kärnupplevelser baserade på kön. Detta är inte bara representation utan en aktiv konstruktion av könsskillnader genom ludisk design. Spelaren lär sig inte bara att Yasuke och Naoe är olika, utan spelaren känner denna skillnad genom vad som görs spelbart, belönande och utvecklingsbart.

7. Diskussion

Följande diskussion behandlar studiens resultat i förhållande till forskningsfrågorna och sätts i bredare sammanhang.

7.1 Hur kommunicerar Assassin's Creed Shadows maskulinitet genom Yasukes ludiska design?

Studiens första forskningsfråga undersökte hur Assassin's Creed Shadows kommunicerar maskulinitet genom Yasukes ludiska design. Resultaten visar att spelet använder regelbaserade system som kommunikation där maskulinitet inte bara representeras visuellt utan konstrueras genom spelbarhet. Detta är en unik aspekt för digitala spel där kommunikation sker genom interaktivitet och där spelaren aktivt deltar i skapandet av mening genom sina handlingar.

Där film kan visa en muskulös karaktär och litteratur kan beskriva styrka, gör spelstyrkan spelbar genom regler och mekanik. Detta skapar en fundamentalt annorlunda kommunikationsform där budskap inte bara konsumeras utan utförs. Analysen av Pérez Latorres (2015) fem regeltyper visar att denna kommunikation sker på flera samverkande nivåer som tillsammans skapar en helhetsbild av maskulinitet.

Performance rules begränsar Yasuke till kraftbaserade handlingar genom att endast ge tillgång till tunga vapen som katana och brutala anfallstekniker. Hans handlingsmöjligheter begränsas systematiskt till direkta konfrontationer. Detta kommunicerar maskulinitet som kopplat till fysisk närvaro och direkt handling snarare än strategi eller finesse. Varje gång spelaren öppnar vapenmenyn och ser endast tunga alternativ förstärks budskapet om maskulina uttryck genom kraft.

Operational rules förstärker detta genom att ge kraftfull feedback vid varje slag. När Yasuke attackerar känner spelaren kontrollen vibrera kraftigt, ljudeffekterna är tunga och kameran skakar för att understryka kraftens intensitet. Detta står i kontrast till Naoes lättare rörelser där feedbacken är mer diskret. Genom denna operationella design görs våld till en naturlig känsla för Yasuke det känns rätt att slå kraftfullt. Spelaren lär sig kroppsligt genom kontrollen att maskulinitet är kraft, inte genom ord och dialog.

State rules kvantifierar maskulinitet genom att ge Yasuke 1029 hälsopoäng jämfört med Naoes 500. Det är inte en liten skillnad utan en numerisk definition av manlig överlägsenhet

som objektiv sanning inom spelets värld. Samtidigt har Yasuke högre attackvärden och kan ta mer skada innan han behöver återhämta sig. Där traditionella medier kan antyda styrka, kan spelet mäta den som direkta värden som påverkar spelandet.

Rules for inducing behaviour belönar aggression genom att göra den spelstilen mer effektiv som Yasuke. När spelaren väljer att attackera istället för att undvika ges omedelbar positiv förstärkning genom progression och belöningar. Yasukes strategiska aspekter blir därmed mindre jämfört med Naoe eftersom han inte kan smyga eller utföra parkour lika bra. Det kan därför ses som att spelet tränar spelaren systematiskt att aggression är den rationella handlingen. Detta är procedural rhetoric (Bogost, 2007) i praktiken eftersom spelet inte övertygar genom argument utan genom upprepade belönade handlingar.

Game mechanics gör slutligen våld till Yasukes existens genom att hans primära interaktionssätt med spelvärlden är kraft. Han har inte samma rörelsemöjligheter som Naoe men har fler möjligheter i direkt strid. Hans spelmekanik definieras och är vad han är designad för vilket i sin tur spelaren tränas i. Varje mekanism förstärker bilden av maskulinitet som handlingskraft och fysisk dominans.

Genom Halls (1980) kodningsperspektiv går det att förstå hur spelutvecklarna kodar sin kommunikation om maskulinitet i den ludiska designen av Yasuke. Spelet säger inte rakt ut att Yasuke är stark men det gör spelaren stark genom regler och låter spelaren uppleva denna styrka kroppsligt.

Däremot väcker detta frågan om denna systematiska kommunikation av hegemonisk maskulinitet är ett resultat av medvetet designval eller en undermedveten anpassning av kulturella antagande som återskapas genom utvecklingsprocessen. Möjligtvis att vissa val är medvetna som att göra Yasuke till samuraj, medan andra är kulturella mönster som tas för givet till exempel att maskulinitet automatiskt kopplas till fysisk dominans.

Oavsett avsikt visar resultaten att spelet kommunicerar en tydlig och enhetlig bild av maskulinitet som fundamentalt kopplad till våld, kraft och fysisk dominans. Det finns ingen variation eller möjlighet att utforska alternativa former av manlighet inom Yasukes speldesign.

7.2 Hur förhåller sig denna kommunikation till hegemonisk maskulinitet?

Den andra forskningsfrågan undersökte hur spelets kommunikation förhåller sig till hegemonisk maskulinitet. Resultaten visar att Assassin's Creed Shadows reproducerar hegemonisk maskulinitet (Connell, 2005) i sin mest klassiska form men gör det på ett sätt som är unikt för spelmediet genom att göra den spelbar.

Connell (2005) beskriver hegemonisk maskulinitet som ett kulturellt ideal som legitimerar patriarkal ordning genom specifika egenskaper: fysisk styrka, våld som problemlösning, emotionell kontroll och dominans över andra. Analysen visar att dessa egenskaper premieras genom Yasukes ludiska design.

Spelmediet kan kommunicera detta på ett annat sätt än traditionella medier kan. Film kan till exempel glorifiera våldsam maskulinitet men ändå tillåta kritisk distans för tittaren. Spelets regelbaserade system begränsar dock tolkningsutrymmet genom att göra hegemonisk maskulinitet till ett funktionellt måste för att kunna använda Yasuke som karaktär på bästa sätt.

Genom detta begränsas möjligheten att utforska alternativa maskuliniteter. Connell (2005) argumenterar för att maskulinitet är en social konstruktion som aktivt skapas, upprätthålls och kan omförhandlas. Hegemonisk maskulinitet är inte biologiskt given utan kulturellt producerad och därmed möjlig att förändra. Men spelets regelsystem försvårar sådan omförhandling strukturellt genom att göra alternativ ineffektiva eller otillgängliga.

Maskuliniteten i spelet begränsas till våldspotential. State rules mäter manlig kompetens enbart i Yasukes överlägsna hälsopoäng och attackstyrka. Därmed definieras att det som räknas för en man är förmågan att ge och ta emot våld.

Denna reduktion är särskilt problematisk eftersom den naturaliseras genom kvantifiering. I traditionella medier kan styrka vara relativ och tolkningsbar. Men när spelet ger Yasuke exakt 1029 HP och exakt X attackstyrka framstår dessa som objektiva fakta snarare än kulturella konstruktioner. Spelaren ser siffrorna och accepterar dem som sanning. Där en läsare kan ifrågasätta en författares beskrivning av styrka, begränsas spelarens tolkningsutrymme av systemets kvantifierade värderingar.

I relation till tidigare forskning om Assassin's Creed-serien (Eklund & Zanescu, 2024; Steenbakker, 2022; Åhlén, 2025) gör Shadows något nytt genom att aktivt differentiera ludisk design baserat på kön. Eklund och Zanescu (2024) identifierade en positiv trend där kvinnors representation förbättrats genom åren i spelserien. Assassin's Creed Shadows fortsätter denna trend genom att göra Naoe till en fullvärdig protagonist med egen identitet och spelmekanik. Steenbakker (2022) visade att Liberation balanserade mellan att utmana och reproducera könsnormer genom sin kvinnliga huvudkaraktär Aveline.

Men till skillnad från tidigare spel som Odyssey (Eklund et al., 2024) där könsvalet var enbart estetiskt och mekaniken identisk oavsett karaktär, är könsskillnaden här inbyggd i regelbaserade system. Detta både erkänner att olika kroppar kan spelas olika vilket potentiellt är progressivt men reducerar också dessa skillnader till stereotypa könsnormer där maskulinitet är kraft och femininitet är fitness. Spelet säger inte bara att Yasuke och Naoe är olika, utan att män och kvinnor är fundamentalt olika i sina förmågor och roller genom att inte tillåta valet att spela som en kraftfull kvinna eller en smidig man.

Detta tyder på att spelet reproducerar en föråldrad uppfattning där kvinnor tillåts och förväntas vara komplexa medan män förväntas vara endimensionella och enkla att förstå. Kvinnlig komplexitet blir tillåten eller till och med önskvärd, medan manlig komplexitet undermineras eller görs otillgänglig. Intressant nog begränsar spelets könsdifferentiering den manliga karaktären mer än tidigare spel där könsskillnaden inte var spelmekanisk.

7.3 Vilka föreställningar om maskulinitet förmedlas till spelaren genom spelets regelbaserade system?

Den tredje forskningsfrågan undersökte vilka föreställningar om maskulinitet som förmedlas till spelaren genom spelets regelbaserade system. Studien har belyst hur kommunikation inte bara sker genom narrativ eller visuell representation utan genom spelbarhet och interaktion, vilket överensstämmer med Bogost (2007) och Pérez Latorre (2015) som argumenterar för att spel kommunicerar genom sina processer och regler.

När spelet uppmuntrar eller försvårar specifika beteenden tränar det spelaren i särskilda föreställningar genom rules for inducing behaviour och game mechanics. Detta gör digitala spel till en form av aktiv konsumtion som bjuder in spelaren att delta i meningsskapande genom handling. Till skillnad från passiv mediekonsumtion där budskap tas emot kräver spel

att spelaren utför handlingar som sedan belönas eller bestraffas av systemet. Detta skapar en pedagogisk relation där spelaren lär sig vad som är "rätt" genom upprepning och feedback.

Varje gång spelaren väljer att attackera istället för att smyga så att systemet belönar detta med erfarenhetspoäng och progression, eller när systemet avskräcker strategiska alternativ genom att göra dem tidskrävande eller riskfyllda, normaliseras hegemonisk maskulinitet som det rationella och effektiva sättet att vara i spelet. Denna kommunikation är inte direkt men det är något underliggande genom sin struktur. Spelaren lär sig genom konsekvenser snarare än instruktioner.

I Halls (1980) termer avkodar spelaren spelets kodning av maskulinitet genom handling, inte bara tolkning. Hall identifierar tre avkodningspositioner som mottagare kan inta: dominant (accepterar textens kodning), förhandlande (accepterar delvis men förhandlar om vissa aspekter) och oppositionell (avvisar textens kodning aktivt). I Yasukes fall är den dominanta avkodningen att acceptera att maskulinitet uttrycks genom kraft, våld och fysisk dominans. Spelaren som intar denna position spelar Yasuke som menat enligt spelreglerna.

Men spelets regelbaserade natur gör det strukturellt svårt att inta en oppositionell position på samma sätt som i traditionella medier. En läsare kan avvisa en boks budskap genom kritisk läsning och ändå ta del av hela berättelsen. En filmtittare kan kritiskt distansera sig från filmens värderingar och ändå se hela filmen. Men i spel där avkodning sker genom handling inom regelbaserade system begränsas vilka avkodningspositioner som är praktiskt möjliga.

Spelaren som försöker anta en oppositionell position riskerar att få en mycket svårare och begränsad spelupplevelse. Detta händer eftersom som Yasuke har spelaren inte rätta förmågor för att kunna smyga effektivt eller utföra parkour på ett tillfredställande sätt. Spelaren som försöker inta oppositionell position bestraffas systematiskt av speldesignen. Systemet styr spelaren mot dominant avkodning genom strukturell logik och belöningsmekanismer.

Detta visar en fundamental skillnad mellan spel och traditionella medier i Halls kodnings/avkodningsmodell. I film eller litteratur kan mottagaren inta oppositionell position genom kritisk tolkning medan hen fortfarande konsumerar hela verket. Men i spel där avkodning sker genom handling och handling belönas eller bestraffas av systemet blir opposition praktiskt kostsam. Spelaren som vill ta del av hela spelupplevelsen, utveckla sin karaktär och uppleva berättelsen styr mot att acceptera systemets värderingar.

Resultaten tyder på att spelet förmedlar flera sammanhängande föreställningar om maskulinitet till spelaren. Den mest centrala föreställningen är att maskulinitet definieras som synonymt med våldspotential och fysisk kraft. Spelaren lär sig genom spelandet att detta inte bara är hur Yasuke råkar vara maskulin, utan att detta är vad maskulinitet är och bör vara i spelets värld.

En andra föreställning som förmedlas är att maskulinitet kräver utrymme och uppmärksamhet. Yasukes tunga rörelser är högljudda och tar fysisk plats i spelvärlden. Hans attacker orsakar kameraskakning som bokstavligen förändrar spelarens perspektiv. Hans närvaro är omöjlig att ignorera eller tona ned. Yasukes design försvårar diskret spelande och kommunicerar maskulinitet som en synlig kraft som kräver erkännande från omgivningen.

En tredje föreställning är att maskulinitet är handling snarare än reflektion. Yasuke saknar tillgång till meditation som Naoe har tillgång till, vilket kommunicerar att inre arbete och självreflektion inte är förenliga med manlighet. Medan Naoe kan pausa, meditera och reflektera över sina handlingar, definieras Yasuke enbart genom externa handlingar. Detta reproducerar gamla könsuppdelningar där kvinnor får vara känslomässiga och reflekterande medan män förväntas vara handlingskraftiga och okomplicerade.

En fjärde föreställning som förmedlas är att maskulina problem löses genom direkthet och kraft. När Yasuke möter ett hinder, till exempel en låst dörr eller en grupp fiender är lösningen alltid densamma, att använda kraft. Strategin är begränsad tålmod och planering ger sämre effekt som Yasuke än omedelbar action. Spelet tränar spelaren i att manligt problemlösande är direkt, omedelbart och kraftbaserat. Detta står i kontrast till Naoes design där problem ofta har flera lösningar och där planering och strategi belönas.

I en tid där spel är en av de mest inflytelserika kulturformerna globalt (Buijsman, 2025) spelar det roll hur maskulinitet designas och vilka föreställningar som förmedlas. När miljontals spenderar hundratals timmar med att utföra maskulinitet i spel som Assassin's Creed Shadows tränas de i specifika föreställningar genom regelbaserade system. Dessa föreställningar upplevs inte som ideologi utan som spelmekanik som naturliga, självklara, givna sanningar inom spelvärlden.

Detta innebär att spelindustrin har både en möjlighet och ett ansvar. Möjligheten att kommunicera mångfaldiga, komplexa, nyanserade bilder av maskulinitet genom ludisk design. Ansvaret att reflektera över vilka föreställningar som kodas in i system som miljontals spelare sedan utför och internaliserar. Det räcker inte att inkludera olika karaktärer om dessa

karaktärer reduceras till stereotyper. Representation behöver åtföljas av ludisk mångfald där olika former av maskulinitet görs lika spelbara, belönade och utvecklingsbara.

Resultaten tyder på att Assassin's Creed Shadows, trots sina progressiva val att inkludera Yasuke som svart historisk samuraj, reproducerar konservativa föreställningar om maskulinitet genom sin ludiska design. Inkluderingen är meningsfull men begränsas av hur Yasuke görs spelbar. När hans maskulinitet reduceras till våld och kraft utan tillgång till komplexitet eller variation, begränsas denna representations potential.

7.4 Assassin's Creed Shadows i förhållande

I relation till tidigare forskning om Assassin's Creed Shadows serien (Eklund & Zanescu, 2024, Steenbakker, 2022, Eklund et. al. 2024) visar denna studie både kontinuitet och olikheter. Eklund och Zanescu (2024) identifierade en positiv trend för kvinnors representation genom åren i spelserien. Assassin's Creed Shadows fortsätter denna trend genom att göra Naoe till en fullvärdig protagonist med en egen identitet. Steenbakker (2022) visade att Liberation balanserade mellan att utmana och reproducera könsnormer genom sin kvinnliga huvudkaraktär Aveline.

Assassin's Creed Shadows gör något nytt genom att aktivt urskilja ludisk design baserat på kön till skillnad från tidigare spel som Odeyssey (Eklund et al., 2024) där könsvalet var enbart estetisk och inte gav någon skillnad rent spelmekaniskt. I Shadows är könsskillnaden istället inbyggd i det regelbaserade systemet, vilket både kan ses som positivt och negativt. Å ena sidan att erkänna att olika kroppar kan spela olika, men å andra sidan reducerar dessa skillnader till stereotypa könsnormer där maskulinitet är kraft och femininet är finess.

Särskilt intressant är kontrasten till Åhléns (2025) studie om Naoe. Där hennes analys visar hur Naoe ges tillgång till både traditionellt feminina förmågor (smygande, undvikande) och moment av reflektion (meditation), visar denna studie att Yasuke systematiskt nekas motsvarande alternativ. Han kan inte meditera, strategisera effektivt eller lösa problem utan våld. Där Naoe får komplexitet, får Yasuke enkelhet. Detta kan tyda på att spelet reproducerar en gammaldags uppfattning där kvinnor tillåts vara komplexa medan män förväntas vara endimensionella.

7.5 Metod reflektion

Studiens användning av close playing (Bizzocchi & Tanenbaum, 2011) tillsammans med Pérez Latorres (2015) ludiska analysramverk och Halls (1980) kodningsbegrepp visade sig

givande. Close playing gav ett effektivt insamlingsverktyg som använde ett traditionellt litteraturverktyg för digitala spel, medan modellen för ludisk design gav tydliga avgränsningar att undersöka. Halls (1980) kodningsbegrepp gav möjligheten till traditionell media- och kommunikationsteori att kunna användas i mer moderna aspekter.

Bogost (2007) och Pérez Latorres (2015) gav insikt i att förstå spel som kommunikativt medium medan Hall (1980) gav insikt i hur det kunde kommuniceras. Genom att tillämpa kodning till regelbaserade system blev det möjligt att se hur varje designval, från vapen till värden, fungerar som tecken som kodar kulturella betydelser om maskulinitet.

Genom att systematisk gå igenom performance rules, operational rules, rules for inducing behaviour och game mechanic blev det möjligt att se hur olika nivåer i spelets design samverkar för att koda maskulinitet.

Samtidigt finns det begränsningar i studien. Studien fokuserade på Yasuke och gjorde ingen systematisk jämförelse med Naoe. En framtida studie som systematisk jämför båda karaktäriseras ludiska design skulle kunna ge en rikare bild av hur spelet kommunicerar könsskillnader. Dessutom ger close playing endast forskarens perspektiv men säger inget om andras spelares avkodning. En framtida enkätundersökning skulle kunna ge kompletterande insikt i hur spelare tolkar och förhåller sig till spelet kommunikation av maskulinitet.

7.6 Implikationer

I en tid där spel är en av de mest inflytelserika kulturformerna globalt (Buijsman, 2025) blir frågor om hur spel kommunicerar normer om kön akuta. När miljontals, framför allt unga, människor spenderar hundratals timmar med att utföra maskulinitet i spel som Assassin's Creed Shadows, spelar det roll hur denna maskulinitet är designad. Resultaten tyder på att spelindustrin behöver ta ansvar i hur kön görs spelbart, det räcker inte att endast inkludera karaktärerna. När hegemonisk maskulinitet görs till den enda funktionella spelstilen på den enda manliga karaktären normaliseras inte bara den som kulturell norm men också en rationell sanning.

Detta är särskilt viktigt med tanke på den pågående diskussionen om representation i spel. Många studier fokuserar på hur många kvinnor eller minoriteter som förekommer i spel, men denna studie visar att det är lika viktigt att undersöka hur de förekommer. Yasukes inkludering som svart historisk samuraj är meningsfull, men om han reduceras till ett vapen utan intellektuell eller emotionell komplexitet, begränsas denna representations potential.

För spelare innebär resultaten en uppmaning till kritisk medvetenhet. Att förstå att spel kommunicerar genom sina system, inte bara sina berättelser, kan ge verktyg för att kritiskt reflektera över vad spelaren lär sig genom spelande. Det innebär inte att sluta spela Assassin's Creed Shadows, men kanske att ifrågasätta varför vissa spelarstilar belönas och andra bestraffas och vad det säger om spelets värderingar.

7.7 Framtida forskning

Som diskuterat öppnar denna studie flera vägar för framtida forskning, följande inkluderar några mer konkreta förslag.

En systematisk jämförelse mellan Yasuke och Naoe ludiska design skulle kunna ge djupare förståelse för hur könsskillnaden konstrueras i spelet. Vilka överlappningar finns och vart skiljer sig designen åt?

Intervju eller enkätstudie kan göras på spelare av Assassin's Creed Shadows för att se hur andra avkodar spelet kommunikation av maskulinitet. Finns det spelare som intar oppositionella positioner? Skillnader baserat på spelarens egna könsidentitet skulle vara särskilt intressant att se.

Denna studie har endast analyserat Yasukes position som man men det finns även andra aspekter att undersöka. Studier som belyser Yasukes dimensioner av ras, kön, klass eller historisk autenticitet i förhållande till hans maskulinitet skulle kunna vara av värde.

Det finns även möjlighet att använda samma analysstruktur på andra narrativbaserade spel för att jämföra hur maskulinitet kommuniceras i andra stora spelserier. Jämförelse med spel som The last of us, God of War eller The Witcher skulle kunna visa om det finns mönster som är unika till Assassin's Creed eller om det rör sig om bredare branschpraxis.

7.8 Avslutande reflektion

Assassin's Creed Shadows tar ett nytt steg i spelserien genom att utmana vad som tidigare har kännetecknat spelen. Dessutom gör de det imponerande grafiskt och får fram ett visuellt imponerande Japan. Men resultaten av denna studie framhäver en problematik i urskiljningen mellan könen på de spelbara karaktärerna i spelet. Genom att styra spelstilen på Yasuke till ett som reproducerar hegemonisk maskulinitet begränsas spelupplevelsen och förstärker kulturella föreställningar.

Spelindustrin likt andra mediabranscher har en möjlighet att utmana eller reproducera kulturella föreställningar. Detta ger även ett ansvar att skapa goda förutsättningar för spelarna. Spel som annan media kommunicerar ut vad skaparna kodar i mediatexten, men spel erbjuder ytterligare en aspekt vilket är interaktiviteten. Detta gör det extra intressant att utforska spel som kommunikation och se hur interaktiviteten och den ludiska designen kan kodas och avkodas.

8. Slutsatser

Denna studie har undersökt hur maskulinitet konstrueras och kommuniceras genom ludisk design i Assassin's Creed Shadows med fokus på den spelbara karaktären Yasuke. Genom att kombinera Pérez Latorres (2015) ramverk för ludisk design med Halls (1980) kodnings- och avkodningsmodell samt Connells (2005) teori om hegemonisk maskulinitet har studien visat hur regelbaserade system fungerar som kommunikation av kulturella normer.

8.1 Sammanfattning av huvudfynd

Studiens främsta bidrag är påvisandet av hur maskulinitet systematiskt kommuniceras genom spelmekanik på flera samverkande nivåer. Analysen av Yasukes fem regeltyper visar att Assassin's Creed Shadows inte bara representerar maskulinitet visuellt utan konstruerar den genom spelbarhet. Performance rules begränsar Yasuke till kraftbaserade handlingar genom tunga vapen och brutala anfall. Operational rules förstärker våld som naturlig handling genom intensiv sensorisk feedback. State rules kvantifierar maskulinitet som numerisk överlägsenhet med dubbelt så hög hälsa som den kvinnliga karaktären. Rules for inducing behaviour belönar systematiskt aggression och bestraffar alternativa spelstilar. Game mechanics gör slutligen våld till Yasukes existentiella kärna.

Denna systematiska kodning reproducerar hegemonisk maskulinitet i Connells (2005) klassiska bemärkelse som fysisk styrka, våld som problemlösning och dominans över andra. Men spelmediet tar detta längre än traditionella medier genom att göra hegemonisk maskulinitet funktionellt optimal och systemiskt nödvändig. Där film tillåter kritisk distans begränsar spelets regelbaserade systemtolkningsutrymme genom att göra hegemonisk maskulinitet till den mest effektiva lösningen.

Studien visar vidare hur spelaren genom interaktion lär sig specifika föreställningar om maskulinitet. Genom Halls (1980) kodnings/avkodningsmodell framträder att spelets struktur styr spelaren mot dominant avkodning där maskulinitet definieras som våld, kraft och fysisk dominans. Att inta oppositionell position genom att spela Yasuke diskret eller strategiskt är möjligt men kraftigt begränsat genom systemets belöningssystemer.

8.2 Svar på syfte och frågeställningar

Studiens syfte var att undersöka hur maskulinitet konstrueras och kommuniceras genom ludisk design i Assassin's Creed Shadows. Detta syfte har uppfyllts genom besvarandet av tre forskningsfrågor.

Första frågeställningen om hur spelet kommunicerar maskulinitet genom Yasukes ludiska design besvaras genom att påvisa hur alla fem regeltyper samverkar i en systematisk arkitektur där maskulinitet kodas som kraft, våld och fysisk dominans på varje nivå av spelets design.

Andra frågeställningen om hur denna kommunikation förhåller sig till hegemonisk maskulinitet besvaras genom att visa hur spelet reproducerar Connells (2005) hegemoniska maskulinitet men gör den spelbar och systemiskt nödvändig, vilket skiljer sig från traditionella mediers representation.

Tredje frågeställningen om vilka föreställningar som förmedlas till spelaren besvaras genom att identifiera fyra centrala föreställningar: maskulinitet som våldspotential, maskulinitet som synlig kraft, maskulinitet som handling snarare än reflektion, och maskulinitet som direkthet i problemlösning.

8.3 Studiens bidrag

Studien bidrar till spelstudier genom att visa hur ludisk design fungerar som kommunikation av kulturella normer. Genom att kombinera Pérez Latorres (2015) analysramverk med Halls (1980) kodningsteori erbjuds ett konkret verktyg för att analysera hur spel kommunicerar genom sina regelbaserade system. Detta teoretiska ramverk kan användas för framtida studier av hur normer om kön, etnicitet, klass och andra identitetskategorier konstrueras genom spelmekanik.

Vidare bidrar studien till medie- och kommunikationsvetenskap genom att utvidga Halls kodnings/avkodningsmodell till interaktiva medier. Studien visar att spelmediet skiljer sig från traditionella medier genom att avkodning sker genom handling inom regelbaserade system, vilket begränsar vilka avkodningspositioner som är praktiskt möjliga.

För fältet maskulinitetsstudier bidrar uppsatsen med empirisk analys av hur hegemonisk maskulinitet reproduceras i digitala spel, ett område som trots spelens kulturella inflytande förblivit relativt outforskat jämfört med studier av kvinnlig representation.

Referenser

- Bizzocchi, J., & Tanenbaum, T.J. (2011). Well read: applying close reading techniques to gameplay experiences I D. Davidsson (Red.), *Well played 3.0: video games, value and meaning* (s. 289-315). ETC Press
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Buijsman, M. (2025). *Global games market to hit \$189 billion in 2025 as growth shifts to console*. Newzoo. <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-to-hit-189-billion-in-2025>
- Carr, D. (2019). *Methodology, Representation, and Games*. *Games and Culture*, 14(7-8), 707-723. <https://doi.org/10.1177/1555412017728641>
- Connell, R. W. (2005). *Masculinities* (2. ed.). Polity Press.
- Connell, R., & Messerschmidt, J. W. (2005). *Hegemonic masculinity: Rethinking the concept*. *Gender & Society*, 19(6), 829–859
- Eklund, L., & Zanescu, A. (2024). Times They Are A-Changin’? Evolving Representations of Women in the Assassin’s Creed Franchise. *Games and Culture*.
<https://doi.org/10.1177/15554120241246575>
- Eklund, L., Foka, A., & Vekselius, J. (2024). Playing with Gender: Women in Assassin’s Creed Odyssey. *Game Studies*, 24.
- Esposito, N. (2005). *A short and simple definition of what a video game is*. Digra.org.
<https://doi.org/10.26503/dl.v2005i1.177>
- Friedberg, J. (2015). *Gender games: a content analysis of gender portrayals in modern, narrative video games*. Georgia State University.
<https://core.ac.uk/download/pdf/214047658.pdf>
- Gee, J. P. (2006). Why Game Studies Now? Video Games: A New Art Form. *Games and Culture*, 1(1), 58–61. <https://doi.org/10.1177/1555412005281788>
- Hall, S. (1980). *Encoding/decoding*. I S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (s. 128-138). Hutchinson.
- Kara, H. (2015). *Creative research methods in the social sciences: A practical guide*. Policy Press.

Mediemyndigheten. (u.å). *Vad är upphovsrätt?*. Hämtad den 22 oktober 2025.

<https://mediemyndigheten.se/barn-och-unga/for-barn/lar-dig-mer-om-natet/vad-ar-upphovsratt/#:~:text=Du%20f%C3%A5r%20kopiera%20skyddade%20verk,av%20den%20s om%20har%20upphovsr%C3%A4tten.>

Ogneviuk, V., Maletska, M., Vinnikova, N., & Zavadskyi, V. (2022). *Videogames as means of communication and education: philosophical analysis*. *Wisdom*, 21(1), 101 – 116.

<https://doi.org/10.24234/wisdom.v21i1.626>

Olsson, T. (2023). Teaching History with Video Games. *The American Historical Review*, 128(4), 1755–1775. <https://doi.org/10.1093/ahr/rhad488>

Pérez Latorre, Ó. (2015). The social discourse of video games analysis model and case study: GTA IV. *Games and Culture*, 10(5), 415-437. <https://doi.org/10.1177/1555412014565639>

Steenbakker, M. (2022). A Power Shrouded in Petticoats and Lace: The Representation of Gender Roles in Assassin's Creed III: Liberation. *New Horizons in English Studies*, 6(1), 92–110. <https://doi.org/10.17951/nh.2021.6.92-110>

Ubisoft. (u.å-a). *Assassin's Creed Shadows*. Hämtad 12 december, 2025 från

<https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/shadows>

Ubisoft. (u.å-b). *Assassin's Creed*. Hämtad 12 december, 2025 från

<https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/games>

Åhlén, M. (2025). *The Assassin Sisterhood : A feminist analysis of the ludic design in the video game Assassin's Creed Shadows and the character Naoe* (Dissertation).

<https://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:mau:diva-76614>