

SEXY, SCHATTIG OF MEER?

Gender representatie in League of Legends

Marjet Vellekoop, 6592813

Media & Cultuur

Begeleid door Elize de Mul

Studiejaar 2020-2021, blok 4

21-06-2021

SAMENVATTING

In de videogamecultuur en industrie is veel seksisme te ontdekken. Zo ook bij videogameontwikkelaar Riot Games, bekend om het wereldwijd beroemde spel *League of Legends*. In dit onderzoek beantwoord ik de volgende onderzoeksvraag: hoe wordt gender gerepresenteerd in de drie menselijke vrouwelijke personages uit 2020 van het spel *League of Legends*? Om deze vraag te beantwoorden wordt een discoursanalyse uitgevoerd op basis van de drie aspecten benoemd door taalwetenschapper James Paul Gee: visuele representatie, game mechanics en verhaal. Dit vul ik aan met het vierde aspect stemgebruik gebaseerd op kunsthistoricus Kaja Silvermans concept *the female voice* en de toepassing hiervan op videogames door *sound studies* wetenschapper Milena Droumeva. In de theoretische onderbouwing wordt gebruikt gemaakt van filmwetenschapper Laura Mulveys *the male gaze* en de toepassing van dit concept in literatuur geschreven over videogamepersonage Lara Croft. Ook wordt gekeken naar twee dominante discourses waarin vrouwelijke videogamepersonages neergezet worden als een *femme fatale* of als een *kawaii* personage. Uiteindelijk wordt in de analyse geconcludeerd dat de drie vrouwelijke personages in verschillende aspecten in machtsposities worden geplaatst, maar dat deze in andere aspecten weer worden ondermijnd. Hierbij kan een van de personages worden onderscheid als een *kawaii* personage en een van de personages als een *femme fatale*. Met het beantwoorden van de onderzoeksvraag heb ik bijgedragen aan het kwalitatieve onderzoeksveld rondom gender en games. Ook heb ik aan het wetenschappelijk debat bijgedragen door meerdere aspecten in beschouwing te nemen, waarbij niet alleen gekeken is naar de visuele representatie van de personages maar ook ludieke onderdelen meegenomen zijn in de analyse.

INHOUDSOPGAVE

1 INLEIDING.....	2
2 THEORETISCH KADER	5
2.1 DRIE GOLVEN VAN FEMINISME	5
2.2 THE MALE GAZE	5
2.3 THE FEMALE VOICE	7
2.4 DE FEMME FATALE EN HET KAWAII PERSONAGE.....	8
2.4.1 De femme fatale	8
2.4.2 Het kawaii personage	9
3 METHODE.....	11
3.1 CORPUS.....	11
3.2 DISCOURSANALYSE	11
3.3 OPERATIONALISERING	12
4 ANALYSE.....	15
4.1 LEAGUE OF LEGENDS	15
4.2 RELL.....	16
4.2.1 Visuele representatie.....	16
4.2.2 Game mechanics.....	17
4.2.3 Verhaal	18
4.2.4 Stemgebruik	18
4.3 SERAPHINE	19
4.3.1 Visuele representatie.....	19
4.3.2 Game mechanics.....	20
4.3.3 Verhaal	21
4.3.4 Stemgebruik	21
4.4 SAMIRA	22
4.4.1 Visuele representatie.....	22
4.4.2 Game mechanics.....	23
4.4.3 Verhaal	24
4.4.3 Stemgebruik	25
5 CONCLUSIE.....	26
6 BIBLIOGRAFIE.....	27
6.1 LUDOGRAFIE	29

1 INLEIDING

De videogame-industrie is seksistisch op allerlei niveaus. Zo leidt in 2014 de #GamerGate controverse tot een aanval in online omgevingen op vrouwen in de videogame cultuur en industrie.¹ Verder zijn in de e-sports weinig tot geen vrouwen te bekennen en krijgen veel vrouwen te maken met genderdiscriminatie wanneer zij online videogames spelen.² Ook in wetenschappelijke kringen is de relatie tussen gender en games een veelbesproken onderwerp. Zo concluderen mediawetenschapper Henry Jenkins en technologische academicus Justine Cassell in 1998 dat vrouwen weinig voorkomen in computerspellen en vaak als *damsel in distress* neergezet worden.³ Daarnaast concluderen meerdere kwantitatieve onderzoeken dat vrouwen in videogames minder in hoofdrollen voorkomen en vaak passief en *oversexualised* worden geportretteerd.⁴

Ook in het productieproces is veel seksisme te ontdekken.⁵ Een van de bedrijven die zich hieraan schuldig heeft bevonden is de Amerikaanse videogame-ontwikkelaar *Riot Games*. Zo komt in 2018 een artikel uit op nieuwswebsite *Kotaku* die de onderdrukking en oneerlijke behandeling van de vrouwelijke medewerkers van *Riot Games* detailleert.⁶ Nog geen jaar later komt het nieuws naar buiten dat het bedrijf een schikking van 10 miljoen moet betalen aan hun vrouwelijke medewerkers naar aanleiding van een discriminatierechtszaak.⁷

Riot Games staat voornamelijk bekend om het wereldwijd populaire spel *League of Legends* (2009), een *multiplayer online battle arena* (MOBA) videogame waarin teams van vijf in korte rondes van ongeveer dertig minuten tegen elkaar strijden om de vijandelijke torens te vernietigen en het spel te winnen. Elke ronde krijgen de spelers de mogelijkheid om een nieuw personage te kiezen met een uniek uiterlijk en unieke vaardigheden. Er worden regelmatig nieuwe personages aan het spel toegevoegd.

¹ Caitlin Dewey, "The Only Guide to Gamergate You Will Ever Need to Read," *Washington Post*, 2014, <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>.

² Matt Gardner, "The Ugly Hatred Faced By Women In Esports, And How We Fight Back," *Forbes*, 2021, <https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2021/03/19/the-ugly-hatred-faced-by-women-in-esports-and-how-we-fight-back/>.

³ Justine Cassell and Henry Jenkins, eds., *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games* (Cambridge: MIT Press, 1998), 7.

⁴ Berrin Beasley and Tracy Collins Standley, "Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games," *Mass Communication and Society* 5, no. 3 (August 2002): 279–93, https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3.

Monica Miller and Alicia Summers, "Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines," *Sex Roles* 57 (October 20, 2007): 733–42, <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>.

Edward Downs and Stacy L. Smith, "Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis," *Sex Roles* 62, no. 11 (June 1, 2010): 721–33, <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>.

⁵ Luke Plunkett, "The Crap Women In The Games Business Have To Deal With In 2012," *Kotaku Australia*, November 27, 2012, <https://www.kotaku.com.au/2012/11/the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012/>.

⁶ Cecilia D'Anastasio, "Inside The Culture Of Sexism At Riot Games," *Kotaku*, 2018, <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>.

⁷ Sam Dean, "Riot Games Will Pay \$10 Million to Settle Gender Discrimination Suit," *Los Angeles Times*, 2019, <https://www.latimes.com/business/technology/story/2019-12-02/riot-games-gender-discrimination-settlement>.

In dit onderzoek bekijk ik drie vrouwelijke personages uitgebracht in 2020 om te ontdekken of de seksistische praktijken binnen het bedrijf zich ook manifesteren in de representatie van de personages. Ik zal dit doen aan de hand van de volgende onderzoeksvraag: Hoe wordt gender gerepresenteerd in de drie menselijke vrouwelijke personages uit 2020 van het spel *League of Legends*? Om deze vraag te analyseren wordt een discoursanalyse uitgevoerd aan de hand van drie onderdelen uitgelicht door taalwetenschapper James Paul Gee.⁸ Dit vul ik aan met een analyse van het stemgebruik gebaseerd op kunsthistoricus Kaja Silvermans conceptualisering van *the female voice* en de toepassing van dit concept op videogames door *sound studies* wetenschapper Milena Droumeva.⁹ Uit deze vier onderdelen zijn de volgende deelvragen afgeleid:

- 1) Hoe wordt gender gerepresenteerd in de visuele aspecten van de personages?
- 2) Hoe wordt gender gerepresenteerd in de *game mechanics* van de personages?
- 3) Hoe wordt gender gerepresenteerd in het verhaal van de personages?
- 4) Hoe wordt gender gerepresenteerd in het stemgebruik van de personages?

Met het beantwoorden van deze onderzoeksvragen draag ik bij aan het kwalitatieve onderzoek rondom gender en games. Hierbij wordt niet gekeken hoe vaak bepaalde personages voorkomen maar wordt bekeken hoe personages worden afgebeeld. Dit is van belang omdat stereotyperende representaties er bijvoorbeeld voor kunnen zorgen dat een bepaalde negatieve afbeelding van een groep voortgestuwd wordt. Hiernaast kan een subversieve representatie er juist voor zorgen dat de perceptie van een bepaalde groep gewijzigd of genuanceerd kan worden. Hiermee draag ik bij aan het wetenschappelijke debat met een kwalitatieve insteek om verder te kunnen ontleden hoe deze potentiële seksistische discourses zich manifesteren in personages en hoe de processen van betekenisgeving functioneren.

Hiernaast draag ik in dit onderzoek bij aan het wetenschappelijke debat door meerdere aspecten, zoals visuele elementen, game mechanics en stemgebruik, in beschouwing te nemen tijdens het analyseren. Door computerwetenschappers Bethany Davies, Christopher J. Headleand en Kieran Hicks wordt bijvoorbeeld in 2020 gesteld dat veel onderzoek naar gender representatie focust op de visuele aspecten van de personages en niet of minder kijkt naar de vaardigheden van de personages.¹⁰ Dit laat lijken alsof representaties alleen van belang zijn in de visuele aspecten en dus los staan van de ludieke onderdelen van het spel. Met dit onderzoek wil ik aantonen dat discourses en representaties zich ook voortzetten in deze ludieke onderdelen. Davies, Headleand en Hicks voeren hier wederom

⁸ James Paul Gee, "Discourse Analysis of Games," in *Discourse and Digital Practices: Doing Discourse Analysis in the Digital Age*, ed. Rodney H. Jones, Alice Chik, and Christoph A. Hafner (18-27: Routledge, 2015), 18-19.

⁹ Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Theories of Representation and Difference (Bloomington: Indiana University Press, 1988).

Milena Droumeva, "From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures," in *Feminism in Play*, ed. Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, Palgrave Games in Context (Cham: Springer International Publishing, 2018), 51–67, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.

¹⁰ B. Davies, C. J. Headleand, and K. Hicks, "Exploring the Impact of Gender on Character Mechanics in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games," in *2020 International Conference on Cyberworlds (CW)*, 2020, 71–78, <https://doi.org/10.1109/CW49994.2020.00018>.

een kwantitatieve analyse uit naar de vaardigheden van personages in MOBA-games. Ik breid dit onderzoeksveld verder uit met een kwalitatieve analyse van ditzelfde fenomeen.

2 THEORETISCH KADER

In dit onderdeel begin ik met in kaart brengen van het bredere wetenschappelijke debat rondom gender en games. Hierna bespreek ik de toepassing van het concept *the male gaze* in game studies. Vervolgens behandel ik het concept *the female voice* in verband met het stemgebruik van videogamepersonages. Als laatste bespreek ik twee dominante representaties voor vrouwelijke gamepersonages, namelijk de *femme fatale* en het *kawaii* personage.

2.1 DRIE GOLVEN VAN FEMINISME

Sociale wetenschapper Gabriela Richard noteert drie golven van feminisme binnen de game studies. Richard legt uit dat in de eerste golf de nadruk lag op de *gender gap* en op verschil. De *gender gap* refereert naar het toentertijd gebrek aan jonge meisjes die games speelden in vergelijking met jongens. Hierbij werd in de game studies voornamelijk gekeken naar het verschil in interesses en speelgedrag tussen meisjes en jongens.¹¹ Deze focus op verschil wordt in de tweede golf van feminisme achtergelaten met een focus op de bredere sociale en culturele processen die ten grondslag liggen van de genderfenomenen rondom videogames.¹² In beide golven was er echter bijna exclusief aandacht voor gender. Het is niet tot de derde golf dat een intersectioneel perspectief wordt aangenomen waarbij bijvoorbeeld wordt gekeken naar de kruising tussen gender en ras.¹³ Ook markeerde de derde golf meer focus op mannelijkheid en de toevoeging van een *queer studies* perspectief.¹⁴

2.2 THE MALE GAZE

Sinds het begin van de eerste golf wordt het concept *the male gaze* gebruikt om vrouwelijke videogamepersonages te analyseren. Dit is een begrip dat geleend is uit de feministische filmwetenschap en ontwikkeld door Britse filmtheoreticus Laura Mulvey in 1975. Mulvey stelt dat vrouwen in Hollywoodfilms neergezet worden als passief en seksueel object om bekeken te worden, terwijl mannen juist neergezet worden als actief subject waarmee het publiek zichzelf kan identificeren.¹⁵ Dit komt overeen met de beroemde uitspraak van kunstcriticus John Berger “men act and women appear”.¹⁶ Hiermee constateerde Berger dat vrouwen in de schilderkunst ook vaak worden geportretteerd als passief object om bekeken te worden, terwijl mannen juist het actieve bekijken uitvoeren. Mulveys *male gaze* is door velen bekritiseerd. Zo stelt intersectionele genderstudies wetenschapper bell hooks dat het concept alleen redeneert vanuit een wit publiek en hierbij niet een

¹¹ Gabriela Richard, “Gender and Game Play: Research and Future Directions,” in *Playing with Virtuality, Theories and Methods of Computer Game Studies* (Peter Lang, 2013), 269-70.

¹² Richard, “Gender and Game Play,” 272-73.

¹³ Idem, 278.

¹⁴ Yasmin Kafai, Gabriela Richard, and Brendesha Tynes, eds., *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming* (Pittsburgh: ETC Press, 2016), 6.

¹⁵ Laura Mulvey, “Visual Pleasure and Narrative Cinema,” in *Visual and Other Pleasures*, ed. Laura Mulvey, Language, Discourse, Society (London: Palgrave Macmillan UK, 1989), 58-63.

¹⁶ John Berger, *Ways of Seeing* (London: Penguin Books, 1987), 47.

Zwart publiek in acht neemt.¹⁷ Ook beredeneren filmwetenschappers, zoals Mary Ann Doane, over een mogelijke *female gaze* waarin de positie van de vrouwelijke kijker in beschouwing wordt genomen.¹⁸

Ondanks deze kritiek zien meerdere game studies wetenschappers de male gaze als een adequaat concept om de positie van vrouwelijke videogamepersonages te analyseren, zo blijkt uit de frequente toepassing van het concept. De onderzoeken die gebruik maken van de male gaze als concept kunnen grotendeels in de tweede golf van feminisme geplaatst worden, waarbij bredere sociale en culturele processen in beschouwing genomen worden maar geen expliciete intersectionele standpunten worden toegepast. Een van de meest besproken personages aan de hand van deze lens is het personage Lara Croft uit de spellenreeks *Tomb Raider*. In dit actie-avonturenspeel beweegt archeoloog Lara Croft zich rennend, springend en schietend langs de obstakels in grotten en tombes op zoek naar historische artefacten. Crofts *oversexualised* lichaam, met een slank figuur, grote borsten en weinig bedekkende kleding, wordt door veel wetenschappers bekritiseerd, maar ook andere personages, zoals Quiet in *Metal Gear Solid 5*, worden onderzocht vanuit deze lens. Zo stellen mediawetenschappers Enrico Gandolfi en Mariacristina Sciannamblo in 2019 dat Quiets *oversexualised* uiterlijk haar een “lustful object and spectacle to be looked at” maken.¹⁹

In de literatuur die geschreven is over Lara Croft is echter ook een bepaalde ontwikkeling te herkennen in het conflict tussen de toepassing van de male gaze op de fysieke karakteristieken van de vrouwelijke personages en de actieve handelingen die deze personages uitvoeren in het spel. In 2001 zet cultuurwetenschapper Annie-Marie Schleiner Lara Croft onder andere neer als slachtoffer van de male gaze vanwege haar *oversexualised* uiterlijk.²⁰ Schleiner erkent echter ook andere lezingen van het personages, bijvoorbeeld als een positief rolmodel voor vrouwen en een ingangspunt in een voornamelijk mannelijk domein.²¹ Ook benadrukt cultuurwetenschapper Helen W. Kennedy in 2002 de limieten van de toepassing van de male gaze wanneer een personage, zoals Lara Croft, zowel een actieve rol aanneemt als een voyeuristisch object om te bekijken is.²² Zo stelt Kennedy dat de actieve rol van Lara Croft in een mannelijk domein uit zichzelf al een subversieve en grensoverschrijdende representatie biedt. Kennedy beargumenteert echter ook dat Crofts bedreiging van het mannelijk domein wordt geneutraliseerd door het maken tot fetisj object van onder andere haar geweer,

¹⁷ Bell hook, “The Oppositional Gaze: Black Female Spectators,” in *Black Looks. Race and Representation*, ed. bell hooks (New York: Routledge, 2014), 122-23.

¹⁸ M. A. Doane, “Film and the Masquerade: Theorising the Female Spectator,” *Screen* 23, no. 3-4 (September 1, 1982): 74-88, <https://doi.org/10.1093/screen/23.3-4.74>.

¹⁹ Enrico Gandolfi and Mariacristina Sciannamblo, “Unfolding Female Quiet in Wargames: Gender Bias in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain from Representation to Gameplay,” *Feminist Media Studies* 19, no. 3 (April 3, 2019): 337, <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1467476>.

²⁰ Anne-Marie Schleiner, “Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games,” *Leonardo* 34, no. 3 (June 2001): 222-23, <https://doi.org/10.1162/002409401750286976>.

²¹ Schleiner, “Does Lara Croft Wear Fake Polygons?,” 224.

²² Helen W. Kennedy, “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis,” *Games Studies* 2, no. 2 (2002), <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.

wapenholster en lange haren.²³ Hiermee weegt Kennedy in het eerder beschreven conflict tussen uiterlijk en acties het belang van visuele karakterontwerp dus zwaarder dan de spelelementen en onderliggende regelstructuren van het personage.

Aan de andere kant van dit conflict staat prominente game studies wetenschapper Espen Aarseth. Hij stelt namelijk in 2014 het volgende: “the dimensions of Lara Croft's body [...] are irrelevant to me as a player, because a different-looking body would not make me play differently [...]. When I play, I don't even see her body, but see through it and past it.”²⁴ Aarseth houdt zich als speler dus niet bezig met het uiterlijk van het personage, maar ziet Lara Croft als een soort gereedschap om een doel te bereiken. Hiermee weegt Aarseth de spelelementen juist zwaarder dan het karakterontwerp.

Game studies wetenschapper Ester MacCallum-Stewart pleit in 2014 echter voor het mee laten wegen van beide perspectieven. Ze bekritiseert hoe Croft in voorgaande onderzoeken vaak gereduceerd werd tot haar oversexualised lichaam waarmee haar actieve rol in het spel genegeerd wordt. Ook bekritiseert MacCallum-Stewart het perspectief van Aarseth dat de visuele aspecten van het personage volledig buiten beschouwing laat. Ze beargumenteert hiermee op overtuigende wijze dat gamepersonages complex zijn en dat deze complexiteit leidt tot uiteenlopende interpretaties die allemaal even geldig zijn.²⁵ In tegenstelling tot de standpunten van Kennedy en Aarseth zorgt het standpunt van MacCallum-Stewart dus voor volledige en genuanceerde interpretaties die alle aspecten van de videogamepersonages meeneemt in de redenering.

2.3 THE FEMALE VOICE

Vergelijkbaar met de male gaze wordt ook een ander concept dat zijn oorsprong vindt in feministische filmwetenschap, namelijk *the female voice*, toegepast in game studies. De female voice wordt in eerste instantie ontwikkeld door kunsthistoricus Kaja Silverman. In 1988 zet Silverman uiteen hoe de vrouwelijke stem in klassieke Hollywoodfilms gelinkt wordt aan het vrouwelijke lichaam.²⁶ Deze onontkoombare relatie in het stemgebruik van de vrouw is volgens Silverman gelinkt aan de machtsrelaties van het dagelijks leven waarbij de vrouw als minder wordt gezien dan de man. De mannelijke personages in Hollywoodfilms kunnen echter wel losgemaakt worden van het lichaam, bijvoorbeeld in een voice-over, waarbij zij in een neutrale en schijnbaar objectieve positie worden gezet.²⁷

²³ Helen W. Kennedy, “Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis,” *Games Studies* 2, no. 2 (2002), <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.

²⁴ Espen J. Aarseth, “Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation,” in *First Person: New Media As Story, Performance, and Game*, ed. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (Cambridge: MIT Press, 2004), 48.

²⁵ Esther MacCallum-Stewart, “‘Take That, Bitches!’ Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives,” *Game Studies* 14, no. 2 (December 2014), <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.

²⁶ Kaja Silverman, *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Theories of Representation and Difference (Bloomington: Indiana University Press, 1988), 141.

²⁷ Silverman, *The Acoustic Mirror*, 164-64.

In 2018 past sound studies wetenschapper Milena Droumeva de female voice toe op de stem van vrouwelijke videogamepersonages. In tegenstelling tot Silverman, noteert Droumeva instanties waarbij de vrouwelijke stem wel losgemaakt wordt van het lichaam, bijvoorbeeld door het gebruik van een voice-over. Droumeva beargumenteert echter dat de stem van vrouwelijke videogamepersonages vaak overdreven vrouwelijk geconnoteerd zijn, bijvoorbeeld door de toonhoogte of de toevoeging van lucht aan de stem. Hierdoor wordt de vrouwelijke stem alsnog gelinkt aan het vaak oversexualised vrouwelijk lichaam. Vergelijkbaar met Silvermans argumentatie, wordt volgens Droumeva in dit soort gevallen de vrouwelijke stem in videogames nooit neutraal gepositioneerd, zoals wel gebeurt met de normatieve mannelijke stem.²⁸ Ook beargumenteert Droumeva dat de “battle-cries” van vrouwelijke personages vaak pornografische connotaties met zich meedragen.²⁹ Deze connotaties worden veroorzaakt door hoog vrouwelijk geconnoteerd stemgebruik en de toevoeging van lucht. Vergelijkbaar met de male gaze stelt Droumeva dat dit soort stemgebruik auditieve beloningen opleveren voor de potentiële mannelijke speler.³⁰

2.4 DE FEMME FATALE EN HET KAWAII PERSONAGE

In 2020 categoriseren mediawetenschappers Jessica Tompkins en Niki Fritz, communicatiewetenschapper Teresa Lynch en gedragswetenschapper Irene van Driel twee relevante dominante representaties van krachtige vrouwelijke personages: de *femme fatale* en het *kawaii* personage. Deze personages worden besproken in een artikel waarin de machtsrelaties van seksistisch afgebeelde videogamepersonages worden besproken.³¹

2.4.1 De femme fatale

De femme fatale is een concept dat wederom uitgebreid is behandeld in de filmwetenschap. Filmwetenschapper Julie Grossman beschrijft in 2020 de femme fatale als een fysiek aantrekkelijk vrouwelijk personage uit de klassieke film noir die een poging doet tot het verleiden van het mannelijk hoofdpersonage tot criminaliteit.³² Invloedrijke filmwetenschapper Mary Ann Doane stelt dat de femme fatale ontstaan is als tegengeluid tegen de groeiende industrialisatie, waar in een wereld met steeds meer machines de femme fatale onlosmakelijk verbonden wordt aan het lichaam. Hierbij stelt Doane dat hoewel de femme fatale in posities van macht wordt gezet, het personage zelf niet deze macht bezit maar dat de macht gelokaliseerd wordt in het lichaam van het personage.³³

²⁸ Milena Droumeva, “From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures,” in *Feminism in Play*, ed. Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, Palgrave Games in Context (Cham: Springer International Publishing, 2018), 57, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.

²⁹ Droumeva, “From Sirens to Cyborgs,” 62.

³⁰ Idem.

³¹ Jessica E. Tompkins et al., “Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games,” *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 236–54, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

³² Julie Grossman, *The Femme Fatale* (New Brunswick, United States: Rutgers University Press, 2020), 1.

³³ Mary Ann Doane, *Femmes Fatales* (Routledge, 2013), 2.

Tegengesteld tot Doane ziet Grossman het personage in een meer positief licht. Zo beschrijft Grossman hoe de femme fatale veel karakteristieken meekrijgt die normaal geassocieerd worden met de mannelijke personages.³⁴ Vergelijkbaar met de eerder besproken conflicten rondom Lara Croft, is ook de machtspositie van de femme fatale dus nog een discussiepunt in de filmwetenschap.

Met het analyseren van videogamepersonages die gezien worden als femme fatales, lijken Tompkins, et al. zich meer aan te sluiten bij de visie van Doane. Zij stellen namelijk dat de macht en keuzevrijheden van de femme fatale personages in videogames worden ondermijnd door de representatie van het lichaam als seksueel object. Hierbij wordt het personage gereduceerd naar haar lichaam en wordt haar sensualiteit en verleidelijkheid neergezet als een middel om haar doel te bereiken. Het lichaam als seksueel object is hiermee het grootste wapen van de femme fatale en dus ook de oorsprong van haar kracht.³⁵ Dit argument, waarbij de femme fatale gezien wordt als seksueel object, komt in grote lijnen overeen met de positionering van Lara Croft als slachtoffer van de male gaze. Ook komt het overeen met het hierboven beschreven standpunt van Kennedy, waarbij de fysieke karakteristieken zwaarder worden gewogen dan de spelelementen. Toch is de argumentatie van Tompkins et al. interessant en relevant, onder andere omdat het een blauwdruk biedt voor het soort representatie dat vaak voorkomt in vrouwelijke videogamepersonages. Ook de redenering over de oorsprong van de (fysieke) kracht van de personages, in dit geval het lichaam als seksueel object, biedt een interessante analytische lens.

2.4.2 Het kawaii personage

De kawaii personages vinden hun oorsprong in de Japanse kawaii, ofwel schattige, cultuur. Deze cultuur ontstaat volgens Japanstudies wetenschapper Sharon Kinsella in de Japanse populaire cultuur in 1980 als tegenreactie op de limieten en beperkingen geassocieerd met volwassenheid.³⁶ De cultuur wijst volgens Kinsella op de verheerlijking van schattig, onschuldig en kinderlijk sociaal gedrag en fysiek uiterlijk.³⁷ Naast de femme fatale ontdekken Tompkins et al. dus ook de dominante representatie van de schattige, onschuldige en kinderlijke vrouwelijke videogamepersonages. De auteurs karakteriseren de representatie van dit soort vrouwelijke kawaii personages als minder stereotyperend en limiterend dan de femme fatale personages. Zo tonen de kawaii personages volgens Tompkins, et al. meer emotionele complexiteit en zijn zij vaak sterke en goede vechters. De auteurs noteren echter ook gevallen van oversexualisation waarbij een hoger niveau van seksualisatie vaak correleert met het verkrijgen van meer macht.³⁸ Hiernaast ontdekken de auteurs ook een

³⁴ Julie Grossman, *The Femme Fatale* (New Brunswick, United States: Rutgers University Press, 2020), 2-3.

³⁵ Jessica E. Tompkins et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 243-44, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

³⁶ Sharon Kinsella, "Cuties in Japan," in *Women, Media and Consumption in Japan* (Routledge, 1995), 242-43.

³⁷ Kinsella, "Cuties in Japan," 220.

³⁸ Jessica E. Tompkins et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 248, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

overkoepelend thema waarbij de personages hun macht verkrijgen van bovennatuurlijke of magische bronnen. Dit toont volgens Tompkins, et al. dat macht bij vrouwen alleen als acceptabel wordt gezien in fantasie scenario's en niet in de realiteit.³⁹ Met deze argumentatie bieden de auteurs wederom een blauwdruk voor de dominante representatie van vrouwelijke videogamepersonages en benadrukken zij het belang van analyse naar de oorsprong van de (fysieke) kracht van de personages.

³⁹ Tompkins, et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales," 247-48.

3 METHODE

In dit onderdeel zet ik het corpus uiteen en licht ik toe hoe ik dit corpus precies ga onderzoeken aan de hand van een discoursanalyse. Als laatste geef ik een overzicht van alle aspecten van *League of Legends* die in beschouwing worden genomen.

3.1 CORPUS

In dit onderzoek analyseer ik de drie vrouwelijke personages van *League of Legends* toegevoegd in 2020: Rell, Seraphine en Samira. Hierbij zijn de personages die geen menselijke vorm hebben buitengesloten omdat deze niet met dezelfde discourses geanalyseerd kunnen worden. Ik heb gekozen voor een relatief klein corpus omdat dit genoeg ruimte biedt om een gedetailleerd kwalitatief onderzoek uit te voeren dat verschillende aspecten van het spel meeneemt in de analyse. Verder wordt gekeken naar de recente personages omdat dit een beeld kan schetsen van de discourses die op dit moment ingezet worden door de makers van het spel. Ook heb ik gekozen voor alle personages uit 2020 omdat dit een volledig overzicht geeft van de vrouwelijke personages die in een jaar worden uitgebracht.

Bij het corpus is belangrijk om te noemen dat Seraphine een grotere rol speelt buiten het spel dan de andere personages. Seraphine is bijvoorbeeld onderdeel geweest van de virtuele popgroep K/DA. Ook heeft Seraphine een fictief sociale media-account waarbij zij berichten plaatst over haar dagelijks leven. Vanwege de grootte van dit onderzoek, en omdat Seraphines sociale media buiten de hoofdtekst van het spel valt, wordt haar sociale media niet meegenomen in dit onderzoek.

3.2 DISCOURSANALYSE

Vervolgens ga ik een discoursanalyse uitvoeren van de gender representatie van de bovengenoemde personages. Ik gebruik hierbij de definitie van representatie zoals beschreven door cultuurwetenschapper Stuart Hall in 2013. Hall stelt dat representatie een proces is dat mentale beelden oproept bij bepaalde objecten of concepten door middel van taal. Dit wordt ook wel een *system of representation* genoemd omdat de verschillende mentale beelden die opgeroepen worden direct in verband staan met elkaar, bijvoorbeeld aan de hand van verschil en overeenkomst.⁴⁰ Verder gebruik ik het begrip discours zoals beschreven door historicus en filosoof Michel Foucault. Hij stelt dat discours bepaalt welke uitspraken wel en niet mogelijk zijn over bepaalde onderwerpen in een specifieke tijd en plaats.⁴¹ Daarnaast stelt Foucault dat deze uitspraken niet in isolatie gebeuren maar dat hier bepaalde patronen in herkend kunnen worden, dit noemt Foucault ook wel *discursive formations*.⁴²

⁴⁰ Stuart Hall, "The Work of Representation," in *Representation*, ed. Jessica Evans, Sean Nixon, and Stuart Hall (Los Angeles: SAGE Publications, 2013), 3-5.

⁴¹ Michel Foucault, *Archaeology of Knowledge*. (London: Routledge, 2002), 30-31.

⁴² Michel Foucault, *Archaeology of Knowledge*. (London: Routledge, 2002), 35-39.

De discoursanalyse zal worden uitgevoerd zoals opgesteld door taalwetenschapper James Paul Gee. Hij stelt hierbij dat een discoursanalyse ten eerste bekijkt hoe bepaalde uitspraken worden gemaakt en wat het verschil zou zijn wanneer deze uitspraken anders gemaakt zouden worden. Op een traditionele taalkundige manier wijst dit bijvoorbeeld naar een analyse van woordkeuze en zinsstructuur. Ten tweede kijkt discoursanalyse volgens Gee naar zogenaamde *situated meanings*. Dit zijn de mogelijke betekenissen die uitspraken kunnen aannemen, aangestuurd door zowel context als gedeelde cultuur.⁴³ In dit onderzoek zal hierbij een discoursanalyse uitgevoerd worden vanuit een genderstudies perspectief. Taalwetenschapper Michelle Lazar schrijft hierover het volgende:

The aim of feminist critical discourse studies, therefore, is to show up the complex, subtle, and sometimes not so subtle, ways in which frequently taken-for-granted gendered assumptions and hegemonic power relations are discursively produced, sustained, negotiated, and challenged in different contexts and communities.⁴⁴

Een feministische discoursanalyse legt dus de sociale hiërarchieën bloot die gereproduceerd worden in discours. Het doel van dit onderzoek is hierbij dan ook om de dominante discourses die worden gereproduceerd door de vrouwelijke personages van *League of Legends* in kaart te brengen en te overwegen hoe deze in verband staan met de sociale hiërarchieën rondom gender.

3.3 OPERATIONALISERING

Gee verdeelt de specifieke ‘taal’ van videogames in drie onderdelen: visuele aspecten, verhaal en *game mechanics*. Hierbij definieert hij de game mechanics als de mogelijke acties die de spelers kunnen ondernemen met de objecten in het spel.⁴⁵ Als vierde onderdeel voeg ik hier stemgebruik aan toe aan de hand van Kaja Silvermans conceptualisering van *the female voice* en de toepassing van dit concept door Milena Droumeva zoals beide beschreven in het theoretisch kader. Ik heb hiervoor gekozen omdat stemgebruik een aspect is dat prominent aanwezig is in het spel. De personages maken namelijk meerdere uitspraken in een voice-over die te horen is tijdens het spelen van het spel.

⁴³ James Paul Gee, “Discourse Analysis of Games,” in *Discourse and Digital Practices: Doing Discourse Analysis in the Digital Age*, ed. Rodney H. Jones, Alice Chik, and Christoph A. Hafner (18-27: Routledge, 2015), 18-19.

⁴⁴ Michelle M. Lazar, “Feminist Critical Discourse Analysis: Articulating a Feminist Discourse Praxis,” *Critical Discourse Studies* 4, no. 2 (August 1, 2007): 142.

⁴⁵ Gee, “Discourse Analysis of Games,” 19-21.

Aspect	Locatie/onderdeel	Onderdelen voor analysering
Visuele aspecten	Laadscherm afbeeldingen, in de laadschermen en de client	Houding, gezichtsuitdrukkingen, kleding, omgeving, haar, wapens, kleuren, interpersoonlijke relaties
	Tijdens het spelen	Animatie (beweging)
Game mechanics	Tijdens het spelen	Rol van het personage, vaardigheden
Verhaal	Samenvatting van het verhaal in de client	Inhoud, woordkeuze
	Voice-over uitspraken tijdens het spelen	Inhoud, woordkeuze
Stemgebruik	Voice-over uitspraken tijdens het spelen	Toonhoogte, intonatie, adem, uitspraak

Bovenstaand is een tabel te vinden waarin alle vier de onderdelen uiteengezet worden. Hierin wordt weergegeven waar de verschillende onderdelen binnen het spel of in het menu van *League of Legends* te vinden zijn. Dit menu wordt ook wel de *client* genoemd. Ook wordt uiteengezet waar ik precies op let tijdens de analyse. Ten eerste kijk ik voor het visuele onderdeel naar de laadscherm afbeeldingen. Dit zijn visuele representaties van de personages die getoond worden in de laadschermen, maar ook te vinden zijn op meerdere locaties in de client. Hierbij kijk ik naar aspecten zoals houding, gezichtsuitdrukking en kleding. In het visuele onderdeel neem ik ook de animatie van de personages mee, bijvoorbeeld door te analyseren hoe de personages lopen en vechten. Vanwege de beperkte grootte van het onderzoek worden in het visuele onderdeel de *skins*, ook wel alternatieve visuele representaties van de personages, buiten beschouwing gelaten. Ten tweede analyseer ik bij het game mechanics onderdeel de rollen van de personages en hun vaardigheden. Hierbij wordt alleen de specificiteit van ieder personage in behandeling genomen, de game mechanics van het bredere spel worden buiten beschouwing gelaten. Wegens de grootte van dit onderzoek zal niet elke vaardigheid van de personages ter sprake komen. Hierbij worden de vaardigheden achterwege gelaten wanneer deze niet helpen de onderzoeksvraag te beantwoorden, bijvoorbeeld omdat de vaardigheden weinig toevoegen in termen van gender representatie.

Voor het verhaal onderdeel wordt, ten derde, alleen naar de hoofdtekst gekeken. Hoewel *League of Legends* achtergrondverhalen voor hun personages biedt, zijn deze alleen in volledige versie te vinden op een losstaande website in geschreven tekst. Het spel zelf bevat hiermee geen traditioneel narratief dat zich afspeelt in de hoofdtekst van het medium, ofwel een lineair verhaal dat

te volgens is tijdens het spelen van het spel. Hierbij definieer ik hoofdtekst als alle inhoud die te vinden is tijdens het spelen of in de client. Voor het verhaal onderdeel wordt vervolgens gekeken naar de samenvatting van het achtergrondverhaal die te vinden is in de client. Verder wordt ook gekeken naar de voice-over uitspraken die het achtergrondverhaal uitlichten en de persoonlijkheid van het personage naar voren brengen. Bij beide aspecten analyseer ik op inhoud en woordkeuze. Als laatste wordt bij deze zelfde voice-over uitspraken ook gekeken naar stemgebruik, hierbij analyseer ik onderdelen zoals toonhoogte en uitspraak. Door de grote hoeveelheid van voice-over uitspraken kan bij zowel het verhaal als stemgebruik niet elke uitspraak besproken worden. Ik zal hierbij de uitspraken analyseren en de grotere overkoepelende thema's behandelen in de analyse.

4 ANALYSE

In dit gedeelte zal ik eerst uitleggen hoe *League of Legends* werkt en vervolgens in detail de gekozen personages analyseren om een antwoord op de onderzoeksvraag te kunnen formuleren.

4.1 LEAGUE OF LEGENDS

In *League of Legends* spelen twee teams van vijf tegen elkaar in korte rondes van ongeveer dertig minuten. Het doel van het spel is om de zogenaamde *nexus* van de tegenstander te vernietigen. Het standaard speelveld van *League of Legends* is verdeeld in twee helften: de kant van het blauwe team en de kant van het rode team. Verder is het speelveld verdeeld in drie zogenaamde *lanes*: de *bottom lane*, *middle lane* en de *top lane*. Tussen deze lanes is een gebied te vinden dat de *jungle* heet. In de lanes staan torens die de nexus verdedigen, deze torens moeten ook vernietigd worden om de nexus te bereiken. Het doel van de spelers is dus om hun eigen torens te verdedigen en de torens van de tegenstander te vernietigen. Dit gebeurt door middel van gevechten tussen de spelers.



Afbeelding 1 Het speelveld⁴⁶

Elk van de vijf spelers neemt een unieke rol aan in het spel, dit bepaalt wat voor personage, ook wel *champion*, zij spelen en welke positie zij aannemen op het speelveld. Elke champion is ontworpen met een of meerdere specifieke rollen in gedachten, maar dit is niet altijd hoe de champion uiteindelijk gespeeld wordt. Wel heeft elke champion unieke vaardigheden die hun meer of minder geschikt maken voor een rol. Champions bezitten in totaal vier unieke vaardigheden, een passieve vaardigheid en hun zogenaamde *basic attacks*. De basic attacks kunnen worden uitgevoerd op ieder moment met korte intervallen tussen de aanvallen. De unieke vaardigheden kunnen meestal minder vaak uitgevoerd worden en hebben verschillende functies. Deze vaardigheden worden ook wel de Q, W, E en R (of *ultimate*) genoemd. Als laatste is de passieve vaardigheid, ook wel *passive*, een vaardigheid die vaak onder specifieke omstandigheden automatisch uitgevoerd wordt.

⁴⁶ Petar Vukobrat, "A Beginners Guide to League of Legends," Esports Talk, accessed June 21, 2021, <https://www.esportstalk.com/blog/eli5-league-of-legends-guide-23576/>.

4.2 RELLE

Relle wordt als tiener door haar ouders naar de zogenaamde *Black Rose* academie gestuurd waar gruwelijke experimenten op haar uitgevoerd worden om haar aangeboren vaardigheid om metaal te besturen te versterken. Relle ontsnapt vervolgens aan de academie met het doel om haar voormalige toezichhouders te vermoorden en de medegevangene te bevrijden. In zowel het spel als de laadscherm afbeelding is Relle te zien op haar metalen paard met een enorm lanswapen, beide gemaakt met haar metaal magie.

4.2.1 Visuele representatie

In haar laadscherm afbeelding is Relle te zien in een krachtige positie. Relle neemt een actieve houding aan, ze is in beweging en haar wapen is groot en prominent in beeld wat verwijst naar haar status als vechter. Deze actieve houding gaat bijvoorbeeld in tegen de passieve afbeelding van vrouwen die John Berger noteert in de klassieke schilderkunst.⁴⁷ Hiernaast heeft Relle bedekkende kleding aan en wordt hiermee niet op een oversexualised manier geportretteerd, zoals ontdekt bij Lara Croft door Schleiner, Kennedy en MacCallum-Stewart.⁴⁸ Ook heeft Relle zichtbare spieren op haar armen. Dit biedt een meer subversieve representatie omdat het ingaat tegen het discours dat vrouwen zwakker zijn en over weinig fysieke kracht bezitten. Verder neemt Relle een assertieve houding aan met haar boze en vastbesloten blik en is ook de omgeving waarin zij zich bevindt, met de donkere kleuren en verwoesting, meer mannelijk geconnoteerd.

Relle heeft twee fysieke vormen in het spel. In de eerste zit zij op haar metalen paard en in de tweede transformeert het paard naar een zwaar harnas dat voornamelijk rond haar benen verzameld. Vooral in haar tweede vorm beweegt Relle heel zwaar en langzaam, het lijkt alsof Relle stampet op de vloer terwijl zij loopt. Hiermee krijgt Relle een sterke aanwezigheid en neemt zij veel fysieke plek in beslag. Wel is opvallend dat Rells metaal groter en meer spectaculair beweegt dan Relle zelf. Als Relle aanvalt, schiet bijvoorbeeld haar lans naar voren in losse onderdelen. Hiermee wordt Rells metaal magie benadrukt waarmee haar fysieke kracht wordt ondermijnd.

⁴⁷ John Berger, *Ways of Seeing* (London: Penguin Books, 1987), 47.

⁴⁸ Anne-Marie Schleiner, "Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games," *Leonardo* 34, no. 3 (June 2001): 222-23, <https://doi.org/10.1162/002409401750286976>.

Helen W. Kennedy, "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis," *Games Studies* 2, no. 2 (2002), <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.

Esther MacCallum-Stewart, "'Take That, Bitches!' Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives," *Game Studies* 14, no. 2 (December 2014), <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.



Afbeelding 2 Rell in haar laadscherm afbeelding

4.2.2 Game mechanics

Rell doet actief mee in het gevecht doordat zij een zogenaamde *melee* champion is. Dit betekent dat Rell haar basic attacks uitvoert van dichtbij. Rell moet dus midden in het gevecht lopen, dicht op haar vijanden, om een groot deel van haar aanvallen uit te voeren. Ook kan Rell met haar W-vaardigheid in het gevecht springen en trekt zij met haar ultimate de vijanden naar haarzelf toe met een magnetisch veld. Met deze vaardigheden belandt Rell ook midden in het gevecht. Hiermee wordt Rell opnieuw op subversieve wijze neergezet als actieve vechter in het spel.

De rol van Rell is echter een tank support. Dit betekent dat Rells doel is om de rest van het team te ondersteunen. Het is hierbij niet gewoonlijk dat een support veel *damage*⁴⁹ uitvoert of de vijanden dood. Rells actieve rol in het gevecht wordt dus ondermijnd door haar positie als support. Rell is echter ook een tank, dit betekent dat zij veel damage kan opvangen van de tegenstander zonder dood te gaan. Hiermee wordt Rell, ondanks haar supportpositie, dus niet meteen als zwak neergezet.

Ook de oorsprong van Rells kracht, namelijk magische kracht in plaats van fysieke kracht, ondermijnt Rells machtspositie in het spel. Zo stellen Tompkins, et al. dat wanneer vrouwelijke personages hun krachten verkrijgen van bovennatuurlijke bronnen dit laat lijken alsof kracht bij vrouwen alleen als acceptabel wordt gezien in fantasiescenario's en niet in de realiteit.⁵⁰ Rells kracht wordt dus verklaard als een bovennatuurlijk fenomeen en niet als iets wat vrouwen van nature kunnen bezitten.

⁴⁹ Er is geen accurate vertaling van damage in het Nederlands. In de rest van het onderzoek zal dus het woord damage aangehouden worden.

⁵⁰ Jessica E. Tompkins et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 247–48, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

4.2.3 Verhaal

In de samenvatting van Rells verhaal wordt voornamelijk haar gewelddadigheid benadrukt. Rell wordt beschreven als een *living weapon* en haar ontsnapping wordt beschreven als *violent*, net zoals de *violent deaths* van haar voormalige toezichhouders. Hiermee wordt Rell in haar samenvatting volledig van haar menselijkheid afgenomen en wordt haar lichaam gereduceerd naar een wapen. Dit komt in grote lijnen overeen met wat Tompkins, et al. stellen over de *femme fatale* wanneer haar lichaam als seksueel object als grootste wapen neergezet wordt.⁵¹ Er is bij Rell geen sprake van haar lichaam als seksueel object, maar zij wordt in deze samenvatting wel gereduceerd naar haar lichaam als wapen. Ook wordt opnieuw benadrukt dat Rell niet uit haarzelf krachtig is, maar tot wapen is gemaakt door middel van wrede experimenten. Dit laat wederom lijken alsof kracht bij vrouwen niet van nature mogelijk is.

The product of brutal experimentation at the hands of the Black Rose, Rell is a defiant, living weapon determined to topple Noxus. Her childhood was one of misery and horror, enduring unspeakable procedures to perfect and weaponize her magical control over metal... until she staged a violent escape, killing many of her captors in the process. Now branded as a criminal, Rell attacks Noxian soldiers on sight as she searches for survivors of her old "academy," defending the meek while delivering violent death to her former overseers.

Afbeelding 3 Rells verhaal in de client

Ook in Rells voice-over uitspraken wordt haar gewelddadigheid veel benadrukt. Zo maakt Rell veel bedreigingen met macabere taal waarin zij spreekt over handelingen zoals het verpletteren en openbreken van hoofden. Ook als Rell spreekt over haar traumatische ervaringen is dat meestal in combinatie met bedreigingen en agressie. Verder uit Rell vaak dat zij het vertrouwen in de mensheid heeft verloren en hierdoor geen vriendschappen op wil bouwen. Ook dit gebrek aan interpersoonlijke relaties neemt weg van Rells menselijkheid.

4.2.4 Stemgebruik

Rell toont veel variatie in haar stemgebruik. In sommige uitspraken gebruikt Rell een lage en luide stem, vaak in combinatie met korte zinnen waar veel nadruk op elk woord wordt gelegd. Dit soort stemgebruik noemt Milena Droumeva ook wel *female-masculinity* en wordt volgende de auteur vaak ingezet om de krijgerstatus van het personage te legitimeren.⁵² Rell gebruikt vooral deze stem

⁵¹ Jessica E. Tompkins et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 243–44, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

⁵² Milena Droumeva, "From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures," in *Feminism in Play*, ed. Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, Palgrave Games in Context (Cham: Springer International Publishing, 2018), 59–60, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.

wanneer zij andere commandeert om te vechten of gewelddadige uitspraken maakt. Hiermee uit Rell dus macht over anderen door deze mannelijk geconnoteerde stem in te zetten. Ook gebruikt Rell in haar *battle cries* een lage stem en klinkt zij agressief waardoor zij ontkomt aan de pornografische connotaties die volgens Droumeva veelvoorkomend zijn voor vrouwelijke gamepersonages.⁵³

Wanneer Rell emotie toont, bijvoorbeeld als zij praat over haar traumatische verleden, dan voegt zij vaak meer lucht toe aan haar stem. Dit soort stemgebruik wordt door Droumeva gecategoriseerd als een veel voorkomende toepassing in vrouwelijke voice-overs.⁵⁴ Bij Rell wordt hier dus emotionaliteit aan vrouwelijk stemgebruik gelinkt. Ook gebruikt Rell een meer vrouwelijke stem wanneer zij flirt met andere personages. Hierbij is haar stem opvallend hoger dan in elk ander geval en klinkt zij minder zelfverzekerd door een stamelende stem. In deze laatste gevallen wordt hiermee vrouwelijk stemgebruik gelinkt aan onzekerheid en romantiek.

4.3 SERAPHINE

Seraphine is een champion die het best gekenmerkt kan worden als een kawaii personage. Seraphine is een zangeres die de zielen van anderen kan horen zingen. Ze heeft haar leven toegewijd aan het zingen voor anderen om hen te inspireren en samen te brengen. In de laadscherm afbeelding en in het spel is Seraphine te zien op haar vliegende podium terwijl zij zingt voor het publiek of voor andere personages.

4.3.1 Visuele representatie

In de laadscherm afbeelding wordt voornamelijk Seraphines kinderlijke en schattige vrouwelijkheid benadrukt. Dit is bijvoorbeeld te zien in haar kleding met een glitterjurk, pofmouwen en kraag met franjes. Ook de kleuren, haar paarse jurk en roze haar, onderbouwen deze representatie. Hiernaast is Seraphines gezichtsuitdrukking onschuldig en vrolijk. Met deze kenmerken past Seraphine in de onschuldige, jeugdige en schattige kawaii cultuur zoals beschreven door Sharon Kinsella.⁵⁵ Opvallend hierbij is dat Seraphine niet oversexualised wordt geportretteerd, zoals wel opgemerkt bij meerdere kawaii personages die geanalyseerd werden door Tompkins, et al..⁵⁶ Doordat Seraphine op een podium staat en een microfoon vasthoudt, wordt niet haar rol als vechter maar haar rol als zangeres benadrukt in de afbeelding. Ook draait Seraphine haar microfoon weg waardoor zij in de afbeelding ook niet actief aan het zingen is. Gerelateerd aan de eerdergenoemde stelling van John Berger wijst

⁵³ Milena Droumeva, "From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures," in *Feminism in Play*, ed. Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, Palgrave Games in Context (Cham: Springer International Publishing, 2018), 62, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.

⁵⁴ Droumeva, "From Sirens to Cyborgs," 60.

⁵⁵ Sharon Kinsella, "Cuties in Japan," in *Women, Media and Consumption in Japan* (Routledge, 1995), 220.

⁵⁶ Jessica E. Tompkins et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 248, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

Seraphines houding hiermee meer op het passieve verschijnen en bekeken worden dan de actieve houding die Rell aanneemt.



Afbeelding 4 Seraphine in haar laadscherm afbeelding

In de animatie tijdens het spelen wordt Seraphine ook neergezet als passief met een gebrek aan vechtlust. Hiernaast wordt ook haar schattige vrouwelijkheid opnieuw benadrukt. Zo kan Seraphine bijvoorbeeld gezien worden terwijl zij rondjes draait op het podium of terwijl zij gaat zitten en met haar benen zwaait. Deze bewegingen dragen kinderlijke connotaties met zich mee. Nadat Seraphine een vaardigheid gebruikt, gaat zij onmiddellijk terug naar deze passieve en kinderlijke houding. Ook doet Seraphine vaak haar ogen dicht of draait zij weg wanneer zij haar vaardigheden gebruikt. Hiermee toont Seraphine weinig interesse in het gevecht waarmee ze haar passieve positie versterkt.

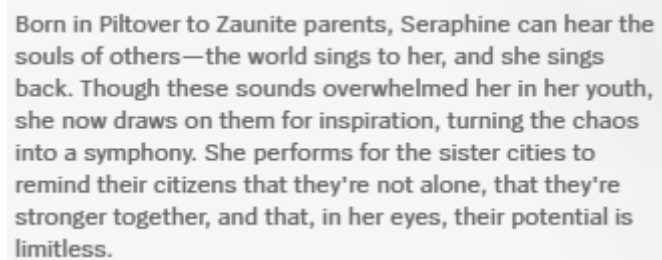
4.3.2 Game mechanics

Seraphine is ontworpen als een mid laner. De mid laner speelt een groot gedeelte van het spel alleen en heeft als hoofddoel om schade aan te richten bij de tegenstander. Het is dus een belangrijke, krachtige en zelfstandige gevechtspositie en biedt hiermee een actieve en subversieve representatie voor een vrouwelijk personage. Seraphine wordt echter ook vaak als support gespeeld, wat deze krachtige positie weer ondermijnt op eenzelfde manier als eerder beschreven bij Rell. Ook wordt deze krachtige en zelfstandige positie ondermijnd door Seraphines vaardigheden. Zo focussen veel van haar vaardigheden op samenwerking waarmee Seraphine sterker wordt wanneer zij vecht in combinatie met haar teamgenoten. Seraphines *passive* zorgt er bijvoorbeeld voor dat zij meer damage aanricht en verder kan schieten wanneer zij in de buurt is van haar team. Ook kan Seraphine haar teamgenoten genezen, sneller maken en beschermen met haar W-vaardigheid. Als laatste is ook Seraphines ultimate sterker wanneer zij deze langs haar teamgenoten schiet. Deze focus op samenwerking laat lijken alsof Seraphine zelfstandig niet krachtig genoeg is om de rol van mid laner

aan te nemen. Verder doet Seraphine, net zoals Rell, *magic damage*. Ook bij Seraphine kan dus gesteld worden dat haar kracht hiermee gereduceerd wordt tot fictie en fantasie. Tompkins, et al. merken deze reductie van kracht tot fantasie vooral op bij de kawaii personages, waarbij Seraphine dus geen uitzondering is.⁵⁷

4.3.3 Verhaal

Opvallend in Seraphines samenvatting is dat haar rol als vechter in het spel opnieuw niet wordt benoemd. Wel worden haar magische krachten om de zielen van anderen te horen zingen en haar rol als zangeres benoemd. Hierbij wordt niet benoemd dat Seraphine deze krachten ook kan gebruiken om te vechten. In de samenvatting wordt Seraphine dus opnieuw in een passieve positie geplaatst. Deze passiviteit wordt ook benadrukt in Seraphines voice-over uitspraken. Zo spreekt Seraphine meerdere malen haar terughoudendheid in het vechten uit, bijvoorbeeld in de volgende uitspraak: “I’ll fight if you make me, but we can sing instead”.⁵⁸ Ook noemt Seraphine haar tegenstanders niet *enemies* maar *audience*. Dit laat zien dat Seraphine de tegenstander niet ziet als personen om tegen te vechten, maar eerder als personen om voor te zingen.



Born in Piltover to Zaunite parents, Seraphine can hear the souls of others—the world sings to her, and she sings back. Though these sounds overwhelmed her in her youth, she now draws on them for inspiration, turning the chaos into a symphony. She performs for the sister cities to remind their citizens that they’re not alone, that they’re stronger together, and that, in her eyes, their potential is limitless.

Afbeelding 5 Seraphines verhaal in de client

4.3.4 Stemgebruik

Seraphine spreekt in haar voice-over uitspraken met een hoge stem en voegt regelmatig lucht toe aan haar stem. Ook gebruikt Seraphine regelmatig *upspeak*, een manier van spreken waarbij het laatste woord van de zin omhooggaat in intonatie. Al deze kenmerken categoriseert Droumeva als typerend voor vrouwelijke videogamepersonages.⁵⁹ Droumeva relateert deze kenmerken echter aan het *damsel in distress* stemgebruik dat vaak verleidelijk klinkt en in combinatie met lichamelijke inspanning pornografische connotaties met zich meedraagt. Dit samen maakt voor de eerder benoemde auditieve

⁵⁷ Jessica E. Tompkins et al., “Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games,” *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 247-48, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

⁵⁸ Riot Games, (2009), *League of Legends*, [Microsoft Windows], Riot Games.

⁵⁹ Milena Droumeva, “From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures,” in *Feminism in Play*, ed. Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, Palgrave Games in Context (Cham: Springer International Publishing, 2018), 54-62, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.

beloning voor het publiek die functioneert in dezelfde lijnen als de male gaze.⁶⁰ Deze verleidelijke en pornografische connotaties lijken niet aanwezig te zijn bij Seraphine. Zo wordt Seraphines stem in haar battle cries significant lager en verdwijnt de toevoeging van lucht waardoor de pornografische connotaties ontweken worden. Ook lijkt Seraphines vrouwelijke hoge stemgebruik in combinatie met upspeak eerder haar kinderlijke schattigheid te benadrukken dan verleiding. Hiernaast is aan Seraphines uitspraken een zware echo toegevoegd waardoor het klinkt alsof zij te allen tijde door een microfoon spreekt. Dit spreken door een microfoon haalt de intimiteit weg die nodig is voor deze verleidelijke en pornografische auditieve beloning, doordat het klinkt alsof Seraphine een breed publiek aanspreekt in plaats van alleen de speler.

4.4 SAMIRA

Samira wordt beschreven als een *stylish daredevil* die op gevaarlijke missies gaat. Samira is een ervaren vechter, draagt twee pistolen en een zwaard met haar mee en is nergens bang voor. In haar laadscherm afbeelding is zij te zien in een kroeg met gespierde mannen om haar heen, leunend op de bar terwijl zij een gouden munt in de lucht gooit. Onderstaand zal worden aangetoond dat Samira het best gekenmerkt kan worden als een femme fatale personage.

4.4.1 Visuele representatie

Samira heeft het meest blootgestelde huid van de drie personages. Zo is zowel haar onderbuik als haar linker bovenbeen te zien. Hiermee is Samira het meest geseksualiseerde personage van de drie en hiermee ook het meest onderworpen aan de male gaze. Er zijn echter meerdere aspecten in Samira's laadscherm afbeelding waarmee zij de macht terugpakt. Zo heeft Samira gespierde armen wat, net zoals bij Rell, een subversieve representatie van fysieke kracht bij vrouwen weergeeft. Verder lijkt Samira veel macht te uiten in haar houding en binnen haar omgeving. Hoewel Samira niet in een actieve gevechtshouding staat, houdt zij wel haar pistool in hand en is ook haar zwaard te zien wat verwijst naar haar rol als vechter in het spel. Zowel de barman als de man links van haar zijn allebei gespierd en de persoon rechts van Samira draagt een zwaar harnas. Samira lijkt hier echter volkomen op haar plaats, onderbouwd door haar zelfverzekerde gezichtsuitdrukking met samengetrokken wenkbrauwen en grijns. Deze zelfverzekerde onderbouwt Samira's macht in een potentieel gevaarlijke situatie. Hiernaast lijkt het niet alsof de mannen in de afbeelding naar Samira kijken als seksueel object. Ten eerste kijkt de man links van haar met een angstige blik naar Samira waarmee haar bedreiging als vechter wordt erkend. Ten tweede kijkt de barman niet naar Samira zelf maar naar de munt die zij in de lucht gooit. Dit benadrukt haar monetaire macht boven haar blootgestelde lichaam. Als laatste kijkt Samira de kijker aan. Met haar zelfverzekerde blik uit zij hiermee ook macht

⁶⁰ Milena Droumeva, "From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures," in *Feminism in Play*, ed. Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, Palgrave Games in Context (Cham: Springer International Publishing, 2018), 61-62, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.

over de kijker door het ongestoorde eenrichting voyeuristische genot van het bekijken te onderbreken door terug te kijken.



Afbeelding 6 Samira in haar laadscherm afbeelding

In het spel zelf zijn Samira's bewegingen tijdens het vechten heel groot en maakt zij een aantal draaien en salto's tijdens het uitvoeren van haar vaardigheden. Vooral bij Samira's ultimate is dit fysieke spektakel goed zichtbaar wanneer zij in de lucht springt en met een hoog tempo in alle richtingen om haar heen schiet. Door de grootsheid van Samira's bewegingen wordt haar actieve rol als vechter in het spel benadrukt. In combinatie met haar oversexualised lichaam kunnen deze grote bewegingen echter ook gezien worden als een spektakel om naar te kijken waarbij haar lichaam wordt benadrukt. Dit komt overeen met de eerdergenoemde opmerkingen van Gandolfi en Schiannamblo over Quiet's uiterlijk als "lustful object and spectacle to be looked at".⁶¹

4.4.2 Game mechanics

In de game mechanics heeft Samira de meest subversieve en krachtige rol. Samira is een marksman, ook wel ADC (*attack damage carry*) genoemd. Dit betekent dat haar rol in het spel is om *attack damage*, ofwel fysieke damage, uit te voeren met haar basic attacks. De marksman wordt ook wel een *carry* genoemd omdat deze speler vaak verantwoordelijk is voor het winnen van het spel. Samira voert hierbij dus fysieke damage uit en niet magic damage. Tegengesteld tot de eerste twee champions wordt bij Samira dus juist haar fysieke kracht benadrukt vanuit haar lichaam in plaats van uit een

⁶¹ Enrico Gandolfi and Mariacristina Sciannamblo, "Unfolding Female Quiet in Wargames: Gender Bias in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain from Representation to Gameplay," *Feminist Media Studies* 19, no. 3 (April 3, 2019): 337, <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1467476>.

magische bron buiten de realiteit. Dit gaat tegen het discours in dat vrouwen geen of minder fysieke kracht bezitten. Verder doet Samira ook actief mee in het gevecht omdat zij zowel van afstand als van dichtbij kan aanvallen. Hierbij benadrukken Samira's Q-, W- en R-vaardigheid haar rol als vechter doordat deze damage uitdelen. Verder springt Samira met haar E-vaardigheid voorbij de tegenstander waarmee zij midden in het gevecht belandt. Dit benadrukt wederom haar actieve rol als vechter.

Samira's fysieke spektakel wordt echter ook opnieuw benadrukt door haar passive. Hiermee bouwt Samira *style* punten op door aan te vallen waardoor zij uiteindelijk sneller kan bewegen. Het woord *style* wordt vaak geassocieerd met uiterlijke kenmerken en trekt aandacht naar Samira's oversexualised lichaam terwijl zij vecht. Deze correlatie tussen uiterlijk en fysieke kracht wordt ook opgemerkt door Tompkins, et al. Hierbij beschrijven de auteurs instanties waarbij personages meer fysieke kracht verkregen wanneer zij meer oversexualised werden afgebeeld.⁶²

4.4.3 Verhaal

In Samira's samenvatting wordt opnieuw haar actieve en subversieve rol als vechter uitgelicht. Zo wordt zij neergezet als dapper en zelfverzekerd en worden ook haar twee wapens uitgelicht in de samenvatting. Er wordt echter ook opnieuw aandacht getrokken naar haar oversexualised lichaam door te benadrukken dat zij *stylish* is en haar tegenstanders verslaat met *flash and flair*. In het verhaal komt, van alle onderzochte aspecten, Samira's positie als femme fatale het meest naar boven. In de samenvatting wordt Samira hierbij niet expliciet als crimineel neergezet, maar er wordt wel benadrukt dat zij een gevaarlijke en krachtige vrouw is.

Samira stares death in the eye with unyielding confidence, seeking thrill wherever she goes. After her Shuriman home was destroyed as a child, Samira found her true calling in Noxus, where she built a reputation as a stylish daredevil taking on dangerous missions of the highest caliber. Wielding black-powder pistols and a custom-engineered blade, Samira thrives in life-or-death circumstances, eliminating any who stand in her way with flash and flair.

Afbeelding 6 Samira's verhaal in de client

In de voice-over uitspraken is Samira meer expliciet over haar rol als schurk, hierbij plaatst zij haarzelf in meerdere uitspraken in een moreel grijze zone. Dit komt bijvoorbeeld in de volgende uitspraak naar boven: "Sometimes I'm the hero, other times I'm the villain. It's all a matter of perspective."⁶³ Ook dit onderbouwt Samira's rol als femme fatale. Belangrijk om te noemen bij Samira's positie als femme fatale is dat in haar verhaal geen expliciete verwijzingen gemaakt worden

⁶² Jessica E. Tompkins et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 248, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

⁶³ Riot Games, (2009), *League of Legends*, [Microsoft Windows], Riot Games.

naar haar relatie tot mannen. Samira wordt dus niet als gevaarlijk gezien omdat zij mannen verleidt met haar oversexualised lichaam maar omdat zij goed kan vechten. Dit wijst dus eerder naar haar subversieve representatie als actieve vechter dan naar de seksistische representaties gevonden door Tompkins, et al. bij andere femme fatale personages.⁶⁴ Verder komt Samira in haar voice-over uitspraken erg zelfverzekerd over en verwijst zij vaak naar haar rol als vechter. Hiermee wordt opnieuw haar actieve en subversieve positie benadrukt.

4.4.3 Stemgebruik

Samira's stemgebruik is het meest sensueel van de drie personages. Hoewel Samira's stem over het algemeen een lage toonhoogte aanhoudt, gebruikt zij wel veel andere kenmerken die door Droumeva als typerend voor vrouwelijke personages wordt gezien.⁶⁵ Zo klinkt het alsof Samira heel dicht op de microfoon praat wat intimiteit connoteert en voegt Samira veel lucht toe aan haar stem. Ook spreekt Samira erg traag met lang uitgerekte woorden. Dit gecombineerd met een melodische intonatie maakt voor een verleidelijke en bijna hypnotische klank. Hiermee kan gesteld worden dat Samira's sensuele en verleidelijke stemgebruik het meest dicht bij de auditieve beloning komt zoals beschreven door Droumeva.⁶⁶ Wel is opvallend dat Samira's battle cries volledig ontkomen aan de eerder beschreven pornografische connotaties. Deze komen door de lage toonhoogte en sterk gegrom en gebrul dichter bij de mannelijke battle cry die Droumeva beschrijft als "low, grunty, and aggressive".⁶⁷

⁶⁴ Jessica E. Tompkins et al., "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games," *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 245, <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.

⁶⁵ Milena Droumeva, "From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures," in *Feminism in Play*, ed. Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, Palgrave Games in Context (Cham: Springer International Publishing, 2018), 57, https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.

⁶⁶ Droumeva, "From Sirens to Cyborgs," 62.

⁶⁷ Idem, 59.

5 CONCLUSIE

In de analyse heb ik aangetoond dat Rell in haar visuele aspecten op actieve en subversieve wijze wordt gerepresenteerd. Dit wordt vervolgens ondersteund in de game mechanics door haar positie als meele champion, maar ondermijnd door haar positie als support. Ook zorgt de positionering van Rells kracht als magisch ervoor dat deze kracht wordt gereduceerd naar een fantasiewereld. In Rells verhaal wordt haar lichaam voornamelijk gereduceerd tot levend wapen en neemt haar wantrouwen en constante agressie weg van haar menselijkheid. Als laatste gebruikt Rell in haar voice-over uitspraken een mannelijk geconnoteerde stem om haar krijgerstatus te legitimeren en gebruikt zij een vrouwelijke geconnoteerde stem in situaties van emotie, onzekerheid en romantiek.

In de analyse van Seraphine heb ik aangetoond dat zij het best gekenmerkt kan worden als kawaii personage. Deze kinderlijke schattigheid komt voornamelijk terug in haar visuele representatie en stemgebruik. In de game mechanics krijgt Seraphine de krachtige rol van mid laner. Dit wordt echter vervolgens ondermijnd door haar magische krachten en neiging tot samenwerking. Ook wordt Seraphine in haar visuele representatie en in haar verhaal als passief en met gebrek aan vechtlust afgebeeld.

Als laatste kan Samira het best gekenmerkt worden als femme fatale. Dit komt voornamelijk terug in haar oversexualised lichaam, verleidelijke stemgebruik en positionering als gevaarlijke vrouw in haar verhaal. Wel wordt Samira in laadschermafbeelding in een machtspositie geplaatst en krijgt zij in haar game mechanics de meest krachtige en subversieve rol van de drie personages. Bij alle personages zijn hierbij instanties aangetoond waarin zij in subversieve en machtige posities geplaatst worden, maar ook instanties waarin deze posities weer worden ondermijnd.

Met dit onderzoek heb ik bijgedragen aan het wetenschappelijk debat door een kwalitatief onderzoek uit te voeren dat ontleedt hoe de gender representatie van drie vrouwelijke personages uit 2020 van de videogame *League of Legends* wordt geconstrueerd. Hierbij heb ik de focus gelegd op vier aspecten van het spel, waarbij niet alleen gekeken is naar de visuele representatie maar ook aandacht is geweest voor de ludieke onderdelen van de game.

Dit onderzoek is echter wel gelimiteerd omdat het alleen gekeken heeft naar het gender aspect van representatie. Ook zorgde de grootte van dit onderzoek voor een vrij beperkt corpus waar alleen is gekeken naar personages uitgebracht in 2020. Als vervolgonderzoek kan vanuit een intersectioneel perspectief ook nog gekeken worden naar andere aspecten zoals ras en leeftijd. Ook zou vanuit een queer studies perspectief naar het corpus gekeken kunnen worden. Als laatste zou het onderzoek nog uitgebreid kunnen worden door ook de mannelijke personages van het spel te analyseren.

6 BIBLIOGRAFIE

- Aarseth, Espen J. "Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation." In *First Person: New Media As Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 45–55. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Beasley, Berrin, and Tracy Collins Standley. "Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games." *Mass Communication and Society* 5, no. 3 (August 2002): 279–93. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3
- Berger, John. *Ways of Seeing*. London: Penguin Books, 1987.
- Cassell, Justine, and Henry Jenkins, eds. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- D'Anastasio, Cecilia. "Inside The Culture Of Sexism At Riot Games." *Kotaku*, 2018. <https://kotaku.com/inside-the-culture-of-sexism-at-riot-games-1828165483>.
- Davies, B., C. J. Headland, and K. Hicks. "Exploring the Impact of Gender on Character Mechanics in Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Games." In *2020 International Conference on Cyberworlds (CW)*, 71–78, 2020. <https://doi.org/10.1109/CW49994.2020.00018>.
- Dean, Sam. "Riot Games Will Pay \$10 Million to Settle Gender Discrimination Suit." *Los Angeles Times*, 2019. <https://www.latimes.com/business/technology/story/2019-12-02/riot-games-gender-discrimination-settlement>.
- Dewey, Caitlin. "The Only Guide to Gamergate You Will Ever Need to Read." *Washington Post*, 2014. <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/10/14/the-only-guide-to-gamergate-you-will-ever-need-to-read/>.
- Doane, Mary Ann. "Film and the Masquerade: Theorising the Female Spectator." *Screen* 23, no. 3–4 (September 1, 1982): 74–88. <https://doi.org/10.1093/screen/23.3-4.74>.
- Doane, Mary Ann. *Femmes Fatales*. Routledge, 2013.
- Downs, Edward, and Stacy L. Smith. "Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis." *Sex Roles* 62, no. 11 (June 1, 2010): 721–33. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9637-1>.
- Droumeva, Milena. "From Sirens to Cyborgs: The Media Politics of the Female Voice in Games and Game Cultures." In *Feminism in Play*, edited by Kishonna L. Gray, Gerald Voorhees, and Emma Vossen, 51–67. Palgrave Games in Context. Cham: Springer International Publishing, 2018. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_4.
- Foucault, Michel. *Archaeology of Knowledge*. London: Routledge, 2002.
- Gandolfi, Enrico, and Mariacristina Sciannamblo. "Unfolding Female Quiet in Wargames: Gender Bias in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain from Representation to Gameplay." *Feminist Media Studies* 19, no. 3 (April 3, 2019): 331–47. <https://doi.org/10.1080/14680777.2018.1467476>.
- Gardner, Matt. "The Ugly Hatred Faced By Women In Esports, And How We Fight Back." *Forbes*, 2021, sec. Games. <https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2021/03/19/the-ugly-hatred-faced-by-women-in-esports-and-how-we-fight-back/>.

- Gee, James Paul. "Discourse Analysis of Games." In *Discourse and Digital Practices: Doing Discourse Analysis in the Digital Age*, edited by Rodney H. Jones, Alice Chik, and Christoph A. Hafner. 18-27: Routledge, 2015.
- Grossman, Julie. *The Femme Fatale*. New Brunswick, UNITED STATES: Rutgers University Press, 2020.
- Hall, Stuart. "The Work of Representation." In *Representation*, edited by Jessica Evans, Sean Nixon, and Stuart Hall. Los Angeles: SAGE Publications, 2013.
- hooks, bell. 2014. "The Oppositional Gaze: Black Female Spectators." In *Black Looks. Race and Representation*, edited by bell hooks. 115-31. New York: Routledge.
- Kafai, Yasmin, Gabriela Richard, and Brendesha Tynes, eds. *Diversifying Barbie and Mortal Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. Pittsburgh: ETC PRes, 2016.
- Kennedy, Helen W. "Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis." *Games Studies* 2, no. 2 (2002). <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>.
- Kinsella, Sharon. "Cuties in Japan." In *Women, Media and Consumption in Japan*. Routledge, 1995.
- Lazar, Michelle M. "Feminist Critical Discourse Analysis: Articulating a Feminist Discourse Praxis." *Critical Discourse Studies* 4, no. 2 (August 1, 2007): 141-64.
- MacCallum-Stewart, Esther. "'Take That, Bitches!' Refiguring Lara Croft in Feminist Game Narratives." *Game Studies* 14, no. 2 (December 2014). <http://gamestudies.org/1402/articles/maccallumstewart>.
- Miller, Monica, and Alicia Summers. "Gender Differences in Video Game Characters' Roles, Appearances, and Attire as Portrayed in Video Game Magazines." *Sex Roles* 57 (October 20, 2007): 733-42. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9307-0>.
- Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." In *Visual and Other Pleasures*, edited by Laura Mulvey, 14-26. Language, Discourse, Society. London: Palgrave Macmillan UK, 1989.
- Plunkett, Luke. "The Crap Women In The Games Business Have To Deal With In 2012." *Kotaku Australia*, November 27, 2012. <https://www.kotaku.com.au/2012/11/the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012/>.
- Richard, Gabriela. "Gender and Game Play: Research and Future Directions." In *Playing with Virtuality, Theories and Methods of Computer Game Studies*, 269-84. Peter Lang, 2013.
- Schleiner, Anne-Marie. "Does Lara Croft Wear Fake Polygons? Gender and Gender-Role Subversion in Computer Adventure Games." *Leonardo* 34, no. 3 (June 2001): 221-26. <https://doi.org/10.1162/002409401750286976>.
- Silverman, Kaja. *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*. Theories of Representation and Difference. Bloomington: Indiana University Press, 1988.
- Tompkins, Jessica E., Teresa Lynch, Irene I. Van Driel, and Niki Fritz. "Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games." *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 64, no. 2 (May 1, 2020): 236-54. <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>.
- Vukobrat, Petar. "A Beginners Guide to League of Legends." Esports Talk. Accessed June 21, 2021. <https://www.esportstalk.com/blog/eli5-league-of-legends-guide-23576/>.

6.1 LUDOGRAFIE

Riot Games. (2009). *League of Legends*. [Microsoft Windows]. Riot Games.