

# KVINNLIG REPRESENTATION I SPELET

# LOL

LEAGUE OF LEGENDS



En lärarhandledning för att skapa ökad medvetenhet och  
reflektion kring genusrepresentation i datorspel.

Skapad av Daniel Blomdahl våren 2016

Under utbildning i "Spelbaserat lärande i pedagogiska miljöer" PDG677

Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande - Göteborgs Universitet

# Överblick

<b>Sammanfattning</b>	<b>1</b>
<b>Mål och målgrupp</b>	<b>2</b>
<i>Målgrupp</i>	2
<i>Mål för eleverna</i>	2
<i>Mål för dig som lärare</i>	2
<i>Här möts läroplanen</i>	3
<b>Introduktion för dig som lärare</b>	<b>4</b>
<i>Gaming är stort</i>	4
<i>League of Legends</i>	4
<i>Tuff miljö</i>	5
<i>En obalanserad sfär</i>	7
<b>Undervisning</b>	<b>8</b>
<i>Lektionsupplägg</i>	8
<i>Förberedelser</i>	8
<i>Material</i>	8
<b>Examination</b>	<b>9</b>
<i>Förslag på frågor</i>	9
<b>Fördjupning i ämnet</b>	<b>10</b>
<b>Källor</b>	<b>11</b>
<b>Kontakt</b>	<b>11</b>

# Sammanfattning

Skolan är en plats där elever får redskap att bemöta, granska och förkovra sig i vår värld. När elever idag spenderar stor del av sin tid i en annan värld, i datorspelens värld, finns då en plats där skola och lärare har svårt att nå in och ge nycklar och redskap. Detta lektionspaket är skapat för att du som lärare på ett så enkelt sätt som möjligt ska kunna introduceras tillräckligt i datorspelens värld för att kunna hålla en lektion i detta område. Detta för att hjälpa eleverna få en ökad medvetenhet att reflektera kring genusrepresentation i datorspel. Tanken är att du som lärare ska kunna plocka in detta lektionspaket för att komplettera pågående arbete med genusrepresentation. Lektionspaketet inriktar sig på spelet League of Legends som är ett av världens just nu största spel med sina ca [27 miljoner dagliga spelare](#). Syftet är att ta en närmare titt på hur kvinnliga karaktärer representeras i spelet. Målet är att eleverna själva skall lära sig att identifiera och analysera problematiska gestaltningar av kvinnliga karaktärer.

# Mål och målgrupp

## Målgrupp

Lektionspaketet inriktar sig till ämnet samhällskunskap för årskurs 7-9 samt gymnasiet. Svårighetsnivå anpassas naturligtvis av dig som lärare efter sammanhang. Symbolen

**Gy** indikerar sådant som kanske främst riktar sig mot gymnasieelever.

## Mål för eleverna

Eleven skall få en ökad medvetenhet i hur främst kvinnliga karaktärer representeras i datorspel. Eleven ska kunna förklara hur kvinnliga karaktärer ofta skiljer sig mot manliga karaktärer.

För en högre nivå ska eleven kunna resonera kring vad det finns för negativa gestaltningar och hur det kan påverka samhället.

**Gy** Eleven ska kunna påvisa likheter och/eller olikheter till annan media. Eleven ska kunna reflektera kring eventuella samhällskonsekvenser beroende på hur de olika könen representeras.

## Mål för dig som lärare

Kunna undervisa i ett aktuellt område där skolan behöver bidra med ökad medvetenhet och reflektion. Du ska kunna genomföra detta upplägg utan tidigare kunskap om datorspel.

## Detta får du som lärare från lektionspaketet

- Introduktion till League of Legends
- Kort introduktion till vad E-sport är
- Förslag på lektionsupplägg med utrymme för anpassning till egen inriktning
- Lektionsmaterial: Powerpointpresentation med kommentarer som utgör en grundläggande mall för lektionstillfälle
- Förslag på examinationsmetod
- Förslag på angränsande områden som kan kombineras med detta lektionspaket
- Förslag på material för fortsatt fördjupande inom **representation av kvinnliga karaktärer i datorspel**

## Här möts läroplanen

Nedan finns härledning till där detta lektionspaket möter skolverkets läroplan. (från våren 2016)

### **Samhällskunskap 1 för gymnasiet**

Undervisningen i kursen ska behandla följande centrala innehåll

*Grupper och individers identitet, relationer och sociala livsvillkor med utgångspunkt i att människor grupperas utifrån kategorier som skapar både gemenskap och utanförskap.*

### **Samhällskunskap i Grundskolan 7-9**

Information och kommunikation

*Olika slags medier, deras uppbyggnad och innehåll, till exempel en dagstidnings olika delar. Nyhetsvärdering och hur den kan påverka människors bilder av omvärlden. Hur individer och grupper framställs, till exempel utifrån kön och etnicitet. - Möjligheter och risker förknippade med internet och kommunikation via elektroniska medier.*

Samhällsresurser och fördelning

*Skillnader mellan människors ekonomiska resurser, makt och inflytande beroende på kön, etnicitet och socioekonomisk bakgrund. Sambanden mellan socioekonomisk bakgrund, utbildning, boende och välfärd. Begreppen jämlikhet och jämställdhet.*

# Introduktion för dig som lärare

## Svårt att hänga med?

Det kan kännas svårt att förstå varför ungdomar spenderar så mycket tid vid datorn och vad det är som gör där. Trots att det kan kännas svårt att förstå är det viktigt att vi vuxna närmar oss den värld där de spenderar så mycket tid. Du kommer här med enkla medel att introduceras in i ämnet så att du kan känna dig trygg att leda lärande i detta område. Det är viktigt för att ungdomar behöver få en ökad medvetenhet om den kvinnliga representationen i spelet LoL och i spel generellt.

## Gaming är stort

### 1 av 4 spelar minst 3 timmar om dagen

Statistiska Centralbyrån tog 2013 fram [statistik](#) kring datorvanor hos barn och ungdomar. Rapporten visade att bland killar mellan 16-18 år spelar var fjärde **minst 3 timmar dagligen**. För pojkar mellan 13-15 år är siffran något mindre men fortfarande hela **22%** spelar datorspel minst 3 timmar om dagen.

## League of Legends

Just nu (2016) är League of Legends ett av världens största datorspel. Även i Sverige är detta ett av de spel som spelas av flest svenskar. Det finns en utbredd professionell scen där man tävlar om vilket lag som är bäst. Alltså personer som får månadslön och tränar (spelar) 6-8 timmar om dagen för att tävla om stora prissummor i turneringar världen över.

LoL skapades och utvecklades av företaget Riot Games. Spelet kan spelas på Windows och OSX. Spelet är ett så kallat **free-to-play**-spel. Spelet kostar alltså ingenting utan går att ladda ner gratis från företagets hemsida. Väl där får man registrera ett personligt konto som används då man spelar spelet.

Spelet är ett så kallat **MOBA Multiplayer Online Battle Arena**. Ett lagbaserat strategi och actionspel som spelas i lag om fem personer. Matcher spelas ett lag mot ett lag, alltså fem spelare mot fem spelare. En spelare representerar/kontrollerar en **Champion**, en hjälte. Ett lag vinner över det andra laget genom att förstöra motståndarnas "bas" och då mer specifikt när det ena laget förstör motståndarnas huvudbyggnad som heter **Nexus**. En match tar ca 20-40 minuter.

I början av varje match väljer spelarna vilken champion som vill spela under matchen. Det finns just nu (2016) 130 st olika champions i spelet. Varje champion har unika specialförmågor och funktioner.

## Hjältar i 3 olika kategorier:

Man kan lite förenklande dela in hjältarna i 3 olika kategorier:

- **Support** - En support spelar en självuppooffrande roll där man hjälper laget. Denna typ kan ofta ses som lite svag och är ett enkelt byte för motståndarna.
- **Tank** - En tank är en hjälte som ska vara *mitt i fighten*. Den är stark och tål mycket skada från fienden.
- **Carry** - En carry börjar som en ganska svag intetsägande hjälte men med hjälp av xp och pengar blir denna hjälte till en riktigt krigsmaskin en bit in i spelet. *Carry* syftar till att om denna hjälte bara får utrymme att växa sig stark så kan den ensam bära hela laget. Det är då lagets uppgift att se till så att lagets carry får detta utrymme att växa sig stark. Alltså skydda sin carry från fienden.

## Förmågor

Varje hjälte har förmågor. Dessa förmågor kan användas för att till exempel skada eller låsa fast sina motståndare. Det finns också förmågor som är till för att hjälpa sina medspelare. För varje ny level kan hjälten uppgradera en av sina förmågor.

## Spelets gång

En champion utvecklas under matchens gång. Allt eftersom spelet fortgår blir hjältarna allt större och starkare och kan göra mer skada mot sina fiender. En champion utvecklas/blir bättre genom att döda datorstyrda enheter (och motståndarspelare) som finns på banan. När fientliga enheter dör får champions i närheten erfarenhetspoäng (xp) och guldmynt. Med hjälp av XP utvecklas hjältarna, dom blir större, starkare men kan också uppgradera och göra sina förmågor bättre. Med guldmynt kan hjältarna köpa utrustning för att förbättra deras möjligheter på slagfältet.

## Tuff miljö

Det kan vara bra att veta, att tongångarna mellan spelare kan vara mycket mycket grov. Det finns en kultur där man hackar på de som gör misstag eller inte ser ut att spela så bra. Detta hårda klimat är allt annat än förlåtande. Ungdomar tvingas lära sig att kunna sålla bort påhopp och utskällningar för att orka spela vidare. Givetvis är inte alla spelare såhär, och när man spelar tillsammans med sina vänner är det förhoppningsvis alltid en god ton i grunden.

## Köp en hatt!

LoL är ett free-to-play-spel. Alltså, det är gratis att spela. Men på något vis behöver skaparna av spelet naturligtvis tjäna pengar. Detta gör dom genom att ha byggt upp en hel marknad för **skins**. Skins är kosmetiska uppgradering som gör att din hjälte ser tuffare/snällare/snyggare/roligare ut. Skinns påverkar inte hjälten på något vis så att den blir bättre, det är alltså bara av status/tuffhets skäl och helt betydelselöst för spelmekaniken i sig själv. Trots detta har tillverkarna lyckats bygga in system så att spelarna är villiga att betala pengar för de tuffaste och nyaste skinsen. Detta fenomen

finns i många andra spel och är inte unikt för LoL. Alltså, spelarna köper, för riktiga pengar, hattar/rustning/vapen till sina gubbar för att det ger status.

**Ett mycket stort problem** är dock att kvinnliga karaktärs skins ger en ny, mycket sexualiserad bild av karaktären. Manliga karaktärer blir generellt tuffare och coolare, men de kvinnliga karaktärerna visar bara mer byst och får ännu mer utmanande klädsel. Något som bara stärker objektifieringen av den kvinnliga karaktären.

## Patch

För att hålla spelet spännande, balanserat och nyanserat så uppdaterar Riot Games med jämna mellanrum spelet. Man introducerar nya hjältar, justerar befintliga hjältar och likaså för föremål som hjältarna kan köpa i spelet. Dessa uppdateringar släpps i större sjok det kallar man för en *patch*.

## E-Sport

E-Sport står för *Electronic Sports* och är ett samlingsbegrepp för tävlingar som utförs på datorer eller spelkonsoler, där de tävlande spelar olika sorters datorspel mot varandra. E-Sport har vuxit sig otroligt stort de senaste åren. E-Sport är minst lika stort som fotboll bland ungdomar idag. Man tittar på proffs-matcher och turneringar där man följer sina favoritspelare och favoritlag. Man läser om skvaller och nyheter. Sverige är det näst största landet för E-Sport men är fortfarande långt bakom Sydkorea där man bedömer att ca 25% av befolkningen (under 40 år) följer E-Sport.

Under det årliga världsmästerskapen i LoL slogs det nya rekord för E-Sporten i antalet tittare. Under final-matchen som spelades best av fem var det 32 miljoner unika tittare från hela världen.

## Sammanfattning

League of Legends är ett spel där varje lagmedlems insats är otroligt viktigt. Det är ett spel där man med hjälp av samarbetsförmåga, snabbtänkthet och strategi tävlar mot motståndare. Man kan spela med eller mot sina vänner. Man kan spela ensam tillsamman med och mot slumpmässigt valda spelare från världen som har en ungefärligt liknande kunskapsnivå. Men man kan också att välja att spela tillsammans med sina vänner. Detta är oftast det som flest tycker är roligt då man har möjlighet att träna upp sin samarbetsförmåga och på så vis kunna bli bättre som lag. För att uppkopplingen via internet ska gå så snabbt som möjligt mellan spelarna, så spelar man med och mot spelare uppdelade i geografiska områden. Spelare från Sverige spelar mot andra spelare i västra Europa. Man kan kommunicera med sina lagkamrater genom mikrofon eller text. Motståndare kan man bara kommunicera med genom text.

## Få en känsla av vad det handlar om (tar bara 6 min)

För en mer autentisk djupdykning, titta på [detta youtubeklipp](#) som beskriver vad spelet handlar om. Detta görs när berättaren visar bilder från spelet, på så vis kan du också få en känsla av spelets miljö. Klippet är 5min 29 sek långt.



## En obalanserad sfär

[Statistik](#) från statistiska centralbyrån visar att 25% av pojkar mellan 16-18 år så spelar datorspel minst 3 timmar om dagen. Siffran för flickor i samma ålder ligger på 4%. Även om 3 timmar om dagen kanske inte känns något eftersträvänsvärt så är det dock så att det finns stora skillnader i hur det är att vara tjej och spela datorspel mot hur det är att vara kille.

Datospelsvärlden har länge varit dominerad av killar/män. För att citera en [artikel från Dagens Nyheter](#) *“Dataspelen har varit killarnas egen sandlåda”*. Det är ett väldigt hårt klimat för kvinnor där trakasserier och kränkningar tyvärr förekommer ofta.

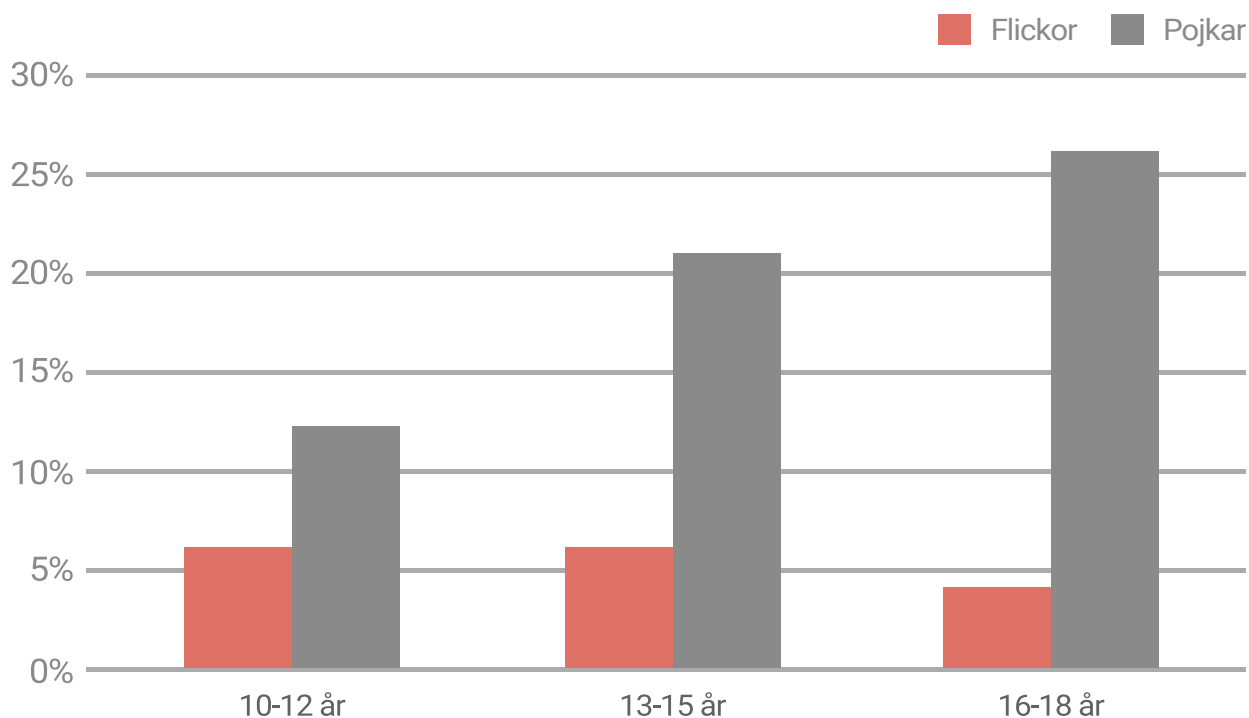
Läs mer:

- [Dags att inkludera kvinnor i spelvärlden, Svenska Dagbladet 2013-03-08](#)
- [Tid för självransakan i spelindustrin](#)
- [Sexism hör inte hemma i spelvärlden, Svenska Dagbladet 2014-10-23](#)

Debatten är i full gång och jag både hoppas och tror att klimatet för tjejer i gamingvärlden kommer bli bättre. Men var medveten om att tjejer får ett väldigt annorlunda bemötande i spelvärlden än vad killarna får. Gamingvärlden behöver fler flickor och kvinnor. Både bland spelutvecklare, spelare och kring E-Sporten. Förhoppningsvis skulle detta kunna resultera i spel med en bättre kvinnosyn och en mindre sexistisk kultur.

### Spelar data- eller tv-spel minst tre timmar per dag.

#### Barn 10–18 år, 2011–2012.



Källa: [Undersökningarna av barns levnadsförhållanden \(Barn-ULF\), SCB](#)

# Undervisning

Denna undervisning är tänkt att komplettera ett pågående arbete med genusrepresentation eller angränsande områden. Följande material och instruktioner är naturligtvis bara ett förslag på upplägg. Anpassa och skraddarsy det till att passa dig och dina elever.

## Lektionsupplägg

Du som lärare får själv anpassa i vilken utsträckning du vill använda materialet här. Hur lång tid det tar att genomföra powerpoint-presentationen beror på hur delaktiga eleverna är under lektionen. Mitt förslag är att dela upp lektionen i två delar. Nedan finns förslag på lektionsupplägg.

Lektionen leds av en powerpoint-presentation som driver lektionen framåt. Materialet går att dela in i 4 delar:

- Inledande presentation som bygger på dialog med eleverna
- Eleverna delas in i små grupper och får öva sig i att göra en analys av 2 andra karaktärer.
- Varje grupp får presentera någon/några punkter som de kom fram till under samtalen
- Sammanfattning av ämnet + Knyt samman till din tidigare/kommande undervisning på området + Eventuellt introducera kommande lektions fördjupning

## Förberedelser

Instruktioner för lektionen finns i anteckningarna i powerpointen för lektionen. Se till att gå igenom presentationen väl så att du vet vad den innehåller. Redigera den så att den passar din situation.

Se till att anpassa uppgifterna/antalet uppgifter efter ditt behov.

## Material

Powerpointpresentation för lektion finns att ladda ner [här](#)

# Examination

För att säkerställa att eleverna tagit till sig kunskap behöver det på något vis examineras. Detta anpassas så klart efter situation och grupp. Här följer förslag på möjlig uppföljning.

- Prov eller som en del av ett prov
- Inlämningsarbete, grupp eller individuellt
- Muntlig presentation, grupp eller individuellt
- Samtal i smågrupper

## Förslag på frågor

(Välj här ut en valfri karaktär och låt eleverna analysera den) **Analysera en av de utvalda karaktärerna från spelet League Of Legends. Analysera hur karaktären framställs i följande avseenden:**

- Utseende
- Biografi
- Förmågor
- Voice acting

**Resonera om vad representationen kan ha för påverkan. Skulle en karaktär av det motsatta könet vara representerade på samma sätt? Vad finns det för skillnader?**

**Gy Resonera kring varför det är problematiskt att kvinnliga karaktärer sexualiseras?**

**Gy Ge exempel på hur din karaktär hade kunnat förändras för att inte falla under de negativa stereotypa rollerna för en kvinnlig karaktär.**

# Fördjupning i ämnet

**Kvinnors representation i spel** är ett mycket intressant område där det finns ännu mer intressant att upptäcka och prata om. Om du vill fortsätta in vidare på detta spåret så vill jag rekommendera dig att se 3st youtube-filmer à 25 minuter. Där hanteras konceptet "Jungfru i nöd", en roll som kvinnliga karaktärer väldigt ofta får. Den andra filmen pratar om när våld mot kvinnor kommer in i datorspelen. Mycket intressant men nästan lite väl magstarkt ibland så var försiktig med vem du visar del 2 för. Del 3 leker med konceptet då manliga karaktärer hamnar i positionen som "Jungfru i nöd" och hur det tar sig uttryck.

*(Filmerna kan naturligtvis också visas för eleverna. Notera att filmerna är på engelska samt att del 2 kan vara lite väl grym för yngre elever.)*

- [Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games.](#)
-  [Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games.](#) Denna del är lite tyngre och berör våld mot kvinnor i datorspel.
- [Damsel in Distress: Part 3 - Tropes vs Women in Video Games.](#)

# Källor

Bilder på hjältar är tagna från League of Legends officiella hemsida:

<http://gameinfo.eune.leagueoflegends.com/en/game-info/champions/>

# Kontakt

Detta är ett väldigt aktuellt ämne där saker och ting kan förändras. Om du skulle ha åsikter eller förslag på hur denna lärarhandledning kan göras bättre får du väldigt gärna höra av dig till mig på [mail@blomdahldaniel.se](mailto:mail@blomdahldaniel.se)

# KVINNLIG REPRESENTATION I SPELET

# LOL

LEAGUE OF LEGENDS



En lärarhandledning för att skapa ökad medvetenhet och reflektion kring genusrepresentation i datorspel.

Skapad av Daniel Blomdahl  
Under utbildning i "Spelbaserat lärande i pedagogiska miljöer" PDG677  
Institutionen för pedagogik, kommunikation och lärande  
Göteborgs Universitet