

HOW TO BE A  
GOOD  
GAMER  
GAMIFIER





**Bachelorproef**

*Seksisme in de Gaming Community*

Emily Schmitz  
Arteveldehogeschool 2021  
Grafische en Digitale Media 2SV-CMO

[goodgamerproject.wixsite.com/overview](http://goodgamerproject.wixsite.com/overview)

TABLE OF  
**CONTENT**  
C U N I E N I  
C U N I E N I

# RESEARCH

## RESEARCH

### CONTENT

#### **SEXISM** **08**

Wat is seksisme?	12
Concepten in seksisme	16

#### **HISTORY** **26**

Het begin van games	30
Multiplayer Games	32
Home Gaming	34
Personal Computers	36

#### **TROPES** **40**

Mannelijke protagonist	44
Damsel in Distress	48
Andere stijlfiguren	54
Wat zijn de problemen?	62

#### **ACTUALITY** **68**

Vrouwen en Gamergate	70
Activision Blizzard	78

#### **INTERVIEWS** **92**

Eline Muijres	96
Veronique Zonneveld	116

#### **TARGETS** **130**

Target Audience	134
Gebruikte platformen	136
Gaming group	142
Gaming vakjargon	146

#### **HABITS** **158**

Enquête over gamen	160
--------------------	-----

#### **ANNEX** **296**

Offertes	298
Werkuren	302



# DESIGN

# DESIGN

## CONTENT

<b>PROJECT</b>	<b>172</b>
Doel	174
Middel	175
Levels	176
Rewards	192

<b>INSPIRATION</b>	<b>196</b>
Moodboards	198
<b>BRAND</b>	<b>202</b>
Logo	204
Kleur	212
Font	218
Iconen	220
Badges	221

<b>CREATIONS</b>	<b>222</b>
Game pass	224
Social media	228
Twitch package	234
Youtube package	246
Posters	250
Hoodies	256
Website	260
<b>VISUALS</b>	<b>270</b>
Logo	272
Game pass	276
Social media	282
Hoodies	286
Twitch	290
Youtube	294

MISSION I

**RESEARCH**

RESEARCH

**YOU DON'T  
BELONG HERE.**

# 01. **SEXISM**



# MOTIVATIE

Op basis van mijn eigen ervaringen koos ik het onderwerp van deze bachelorproef. Ik heb me altijd geïntimideerd gevoeld door online gaming gewoon omdat ik een vrouw ben en me daardoor nooit echt thuis voelde in deze mannenwereld.

De eerste game die ik speelde was *Rayman 2*, een uitdagend spel waarbij je piratenrobots neerschiet met magische lichtjes.

Dat was mijn eerste aanraking met een game die in de buurt komt van de hedendaagse tactical shooter.

Nadien volgde de game *Lara Croft: Anniversary*, met het eerste vrouwelijke game-icoon waar ik mee aanraking kwam. Ze vervulde de rol van sterke, sensuele vrouw die ook snel gelinkt werd met actrice Angelina Jolie.

Eén van mijn lievelingsvoorbeelden van seksisme in gaming, is een serie YouTube-video's van een gamer genaamd Spawntaneous. Zij brengt in beeld hoe ze behandeld wordt in *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. Ik raad dus zeker aan om een video te bekijken uit de serie *Oh My God A Girl!* voor je begint aan dit boek.

# 01. WAT IS SEKSISME?

Bij het zoeken van de definitie van seksisme, kom je op de website van Encyclo.nl, daar lees je de definitie van Amnesty International. De organisatie definieert seksisme als:

*Het discrimineren op grond van geslacht, meestal gericht tegen vrouwen. Het 'VN-verdrag voor de uitbanning van discriminatie van vrouwen' roept op tot uitbanning van alle vooroordelen, gewoonten en praktijken gebaseerd op superioriteit van een van beide geslachten of stereotiepe rollen voor man en vrouw.*

*Seksisme komt bijvoorbeeld tot uiting in pornografie, reclame en programma's van de media. Seksisme is ook een voedingsbodem voor seksueel geweld. Zie ook pornografie.<sup>2</sup>*

Het overkoepelende probleem van deze bachelorproef is het bestaan van seksisme. Seksisme is ontstaan door het leven in een mannenmaatschappij, zowel mannen als vrouwen maken zich hieraan schuldig.

Natuurlijk denken mensen dat vrouwen niet seksistisch kunnen zijn, dat kan waar zijn, afhankelijk van waar we de grens trekken. Net als elk concept kunnen we seksisme niet rechtuit afbakenen.

Is willen leven zoals in de jaren '60 seksistisch of een levensstijl? Is als vrouw het huishouden willen doen seksistisch of niet? Als we kijken naar de definitie volgens encyclo.nl wordt er niet echt gespecificeerd wat die stereotypen precies zijn.

*Go back to the kitchen* is een seksistische uitspraak als het uit de mond van een man komt, moest je moeder of oma dat naar jou roepen, wat is dan je reactie? Je gehoorzaamt zonder er iets achter te zoeken.

Het is geen vreemde uitspraak die refereert naar seksisme. Het verschil tussen beide uitspraken? De intonatie en de context.

Ik ga hier later verder op in vermits deze paragraaf eerder een eigen input is dan één die gebaseerd is op bronnen. Ik neem je mee doorheen mijn *lijdensweg* naar het antwoord op het probleem, dat momenteel nog niet afgebakend is.

Volgens het *Instituut voor de Gelijkheid van Vrouwen en Mannen* wordt seksisme opgedeeld in twee groepen. Aan de ene kant wordt seksisme gezien als het geheel van vooroordelen, overtuigingen en stereotypen over mannen en vrouwen en de relatie tussen de geslachten.<sup>3</sup>

Er wordt vertrokken van een hiërarchische verhouding tussen man en vrouw, de ene wordt hoger geplaatst dan de andere. Seksisme is dan ook het geloof dat deze verhouding wenselijk is.

Aan de andere kant omvat seksisme alle *handelingen die voortvloeien uit een dergelijke overtuiging, waarbij een onderscheid wordt gemaakt tussen vrouwen en mannen, en leden van één van beide geslachten hierdoor nadelige gevolgen ervaren.*

*Discriminatie op basis van geslacht is één van de gedragingen die kan voortvloeien uit een seksistische of stereotiepe attitude ten opzichte van vrouwen of mannen, maar ook ongewenste intimiteiten vallen onder deze noemer.<sup>3</sup>*

Uit dit inzicht kunnen we concluderen dat het IGVM een sterk onderscheid maakt tussen discriminatie van vrouwen en seksisme. Ik dacht persoonlijk dat deze hetzelfde waren. Maar we zullen snel ontdekken wat het verschil precies is.

*Seksisme is een vruchtbare voedingsbodem voor discriminatie en intimidatie en leidt tot structurele machtsonevenwichten.*

*Een ongelijke perceptie van de relatie tussen vrouwen en mannen kan leiden tot dubbele standaarden, over-objectivering op basis van geslacht en kan zich vertalen in handelingen die in strijd zijn met het principe van de gelijkheid tussen vrouwen en mannen.<sup>3</sup>*

Er moet ook duidelijk gemaakt worden dat seksisme niet enkel draait rond vrouwen en de discriminatie ervan. Het gaat om de behandeling van beide geslachten in hun nadeel. Ik heb het specifiek over de discriminatie en het seksisme richting vrouwen in de online gaming community.

Het Instituut beschikt over juridische middelen om de strijd met seksisme op twee domeinen aan te gaan:

**01.**

Seksistische genderstereotypen die aanzetten tot discriminatie.<sup>3</sup>

**02.**

Seksuele intimidatie op openbare plaatsen.<sup>3</sup>

Wat ik me dan afvraag is waarom dit probleem dan niet aangepakt wordt. Telt de online wereld niet mee als een openbare plaats? Ik heb hiervoor het IGVM meermaals gecontacteerd, zonder enige respons...

# 02. CONCEPTEN IN SEKSISME

## Discriminatie en seksisme

Wat is het verschil tussen discriminatie naar vrouwen toe en seksisme? Is er een duidelijk onderscheid tussen de twee of zijn ze in sé hetzelfde? Volgens het Instituut Voor de Gelijkheid van Vrouwen en Mannen<sup>4</sup> komt seksisme het vaakst voor binnen de terreinen van werk en seks.

De waardering van het ene geslacht boven het andere kan in allerlei interacties of maatschappelijke arrangementen tot uitdrukking komen. In de interviews die IGVM<sup>4</sup> aflegde in kader van hun onderzoek bleek duidelijk dat het begrip seksisme vandaag veel minder gebruikt wordt dan enkele jaren geleden.

Waarschijnlijk omdat het voor veel mensen te zwaar geladen is, en mannen nog veel te graag in de ontkenningfase zitten. Door er een uniek label aan te geven wordt het probleem veel reëler. In het Frans is de gebruiksfrequentie minder gedaald dan in het Nederlands.

Het begrip is duidelijk gedaald in populariteit en wordt tegenwoordig niet meer beschouwd als hedendaagse term, waardoor het lijkt of het geen hedendaags probleem meer is. Het manifesteert zich tegenwoordig echter op een andere manier.

*De term seksisme blijkt in de geesten nauw verbonden te zijn met feminisme, en is daardoor – net als feminisme – in sommige kringen welkom en wordt hij in andere kringen beter vermeden. De term vindt ook daadwerkelijk zijn oorsprong in de feministische beweging.*

*Hij is op het einde van de jaren 1960 geconstrueerd binnen de beweging, om meisjes en vrouwen te mobiliseren tegen de onderdrukking van vrouwen en de onderschikte rol van vrouwen in de maatschappij.<sup>4</sup>*

Zoals ik eerder al vermeldde zijn er volgens het IGVM twee definities binnen seksisme, één die steunt op een beliefsysteem en één die steunt op handelingen.

# 01.

## Beliefsysteem

De definitie dat steunt op het beliefsysteem beschrijft seksisme als een geheel van overtuigingen over de geslachten en de relatie tussen die geslachten. Hierbij is een hiërarchische verhouding tussen de twee die als wenselijk wordt gezien.

# 02.

## Handeling

De andere definitie die uitgaat van handelingen beschrijft seksisme als een actie waarbij een ongerechtvaardigd onderscheid wordt gemaakt tussen de geslachten met nadelige gevolgen voor één of meerdere leden van één van beide geslachten.

## Stereotypering

Een veelvoorkomende vorm van seksisme is stereotypering. We kunnen het zien als een set van regels of verwachtingen die bepalen hoe een bepaald lid van een geslacht moet handelen. Deze regels zijn gedateerd en passen niet meer in de status quo. Veel vrouwen en mannen zijn geëmancipeerd en de Belgische bevolking is ondertussen geëvolueerd.

*Seksisme als beliefsysteem en seksisme als handeling werkt op basis van veralgemening van vermeende eigenschappen van vrouwen of mannen, waarbij die vermeende kenmerken worden toegepast of (toegeschreven aan) één individu.<sup>5</sup>*

Helaas is het negeren van stereotypen of veralgemeningen bijna onmogelijk, het is inherent aan de mensheid. Net zoals we definities aangeleerd krijgen van goed en kwaad, krijgen we ook definities van man en vrouw aangeleerd. Niets is zwart of wit. Alles ertussenin ontdekken we zelf. Met ervaringen herschrijven we mentaal de aangeleerde veralgemeningen.

Zwart en wit worden verbonden door een spectrum aan grijstinten, die voor iedereen verschillen maar de uitersten komen overeen in grote groepen. We worden ook altijd beïnvloed door media en wat we rond ons horen of zien. Eén dag denk je zo over een woord, een andere dag kan dat weer veranderen. We kunnen nooit 100% neutraal zijn over een concept, onbewust gaan we dus steunen op de veralgemeningen die ons pad kruisen.



### Alledaagse seksisme

We kunnen ook niet alles schuiven op het maatschappelijke systeem en de ideologie die heerst. Iedereen is anders en matcht dus niet zozeer met wat er hogerop geldt. We worden elke dag geconfronteerd met vormen van discriminatie en seksisme al dan niet in de gefragmenteerde vorm. Het kan gaan van een zucht, naar een bepaalde gezichtsuitdrukking, naar een compliment,...

Waar vrouwen dagelijks mee moeten strijden zijn *microaggressions*<sup>6</sup>, kleine handelingen die bewust of onbewust de heersende waardeverschillen tussen mensen versterkt. Deze term werd oorspronkelijk gebruikt om racistische acties aan te geven.

Alledaags seksisme levert een grote bijdrage aan het in stand houden van genderverhoudingen, van mensen 'op hun plaats' houden. Alledaags seksisme is ook de grote verantwoordelijke voor de psychische en lichamelijke schade die door seksisme wordt aangericht.<sup>4</sup>

### Humor

Vaak wordt discriminatie en seksisme verbloemd door humor. Wat de één grappig vindt, kan de ander kwetsen. Ook willen mensen soms verdoezelen dat ze tegen de sociale wenselijkheid ingaan door discriminatie af te wimpelen als humor. Uitingen van seksisme worden vaak goed-gepraat door het te bestempelen als mop.

### QUOTE

**CALM DOWN,  
IT IS JUST  
A JOKE**



Zij die hier niet om kunnen lachen, worden dan als humorloos geëtiketteerd. Ik heb dit vaak gehoord van vrienden en vreemden. Dan zeggen ze iets ongepast en als je met ongeloof kijkt, reageren ze vaak met chill, het was maar een mopje. Voor iemand die nooit in mijn schoenen heeft gestaan is het misschien hilarisch maar ik kan er niet om lachen.

## Knelpunten

Om de herkomst van seksisme te achterhalen, moeten we al een hele genderstudie doen om de fundamentele ervan te kennen. Politieke kwesties, geschiedenis, economie, wetenschap, de arbeidsmarkt, religie, enzovoort dragen allemaal bij aan het bestaan van seksisme. Het is een thema dat dus niet snel zal verdwijnen. Volgens het IVGM<sup>5</sup> zijn er twee knelpunten die we best belichten en die ook bijdragen aan seksisme in andere omgevingen dan de realiteit.

### Botsende vrijheden

Als we de grondwet navolgen volgens de Europese richtlijnen, zijn vrouwenrechten dus mensenrechten. Mensen mogen niet ongelijk behandeld worden, helaas werd hier vaak overgekeken op vlak van geslacht; onbewust misschien, maar het is er wel. Het bestaat ook op vlak van godsdienstvrijheid, al wordt dit al sneller belicht en aangepakt, er moet dus een alertheid komen die het concept seksisme niet ondergeschikt opstelt tegenover discriminatie op basis van godsdienst.

### Pornificatie

Het IVGM gebruikt deze term om te wijzen op het volgende fenomeen:

*De verandering van de seksuele praktijk en moraal op zo'n wijze dat doordeweeks seksueel gedrag meer en meer gaat lijken op pornografie, binnen een samenleving waarin de seksualisering pornografische vormen aanneemt.<sup>5</sup>*

Het seksualiseringsproces van de maatschappij wordt door Hilken<sup>6</sup> ook wel pornificatie genoemd. Philips voegt hier aan toe dat het schoonheidsideaal, vrouwen die geportretteerd worden als lustobjecten, pornografische beelden en het bestaan van plastische chirurgie gevolgen zijn van de effecten van de pornificering van onze huidige maatschappij.<sup>7</sup>



## BRONNEN

1. Schwemm, S. (2018, 19 april). OMG a Girl Series [Videobestand]. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3zThPpR>
2. Amnesty International. (z.d.). Definitie Seksisme. Geraadpleegd op 13 november 2020, van <https://bit.ly/3iaUD0i>
3. Instituut Voor de Gelijkheid van Vrouwen en Mannen. (z.d.). WAT IS SEKSISME VANUIT SOCIOLOGISCH OOGPUNT? Geraadpleegd op 13 november 2020, van <https://bit.ly/2TNIoNS>
4. Instituut Voor de Gelijkheid van Vrouwen en Mannen & MOH – Magda Michielsens Onderzoekshuis. (2009). Definiëring van het concept 'seksisme' - Samenvatting Onderzoeksrapport. Michel Pasteel – Instituut voor de gelijkheid van vrouwen en mannen. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3j6k8Py>
5. Instituut Voor de Gelijkheid van Vrouwen en Mannen, Michielsens, M., & Angioletti, W. (2009). Definiëring van het concept 'seksisme'. Michel Pasteel – Instituut voor de gelijkheid van vrouwen en mannen. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3lfVqPj>
6. Limbong, A. (2020, 9 juni). Microaggressions Are A Big Deal: How To Talk Them Out And When To Walk Away. NPR. <https://n.pr/3fgxJCZ>
7. Hilkens, M. (2008). McSex: De pornoficatie van onze samenleving.
8. Philips, C. (2012, juni). Pornoficatie van de maatschappij. <https://thesis.eur.nl/pub/12990/Philips.pdf>

**INSERT COIN  
TO START GAME.**

**02.  
HISTORY**







# VERLEDEDEN

In dit stuk bekijk ik wat de aanleiding is van de huidige discriminatie en seksisme in games, en waarom gamen nu een mannenwereld is. We kunnen natuurlijk zelf al bedenken dat technische vakken vroeger uitgevoerd werden door mannen en het huishouden door vrouwen. Daaronder vallen ook de fundamenteën van het gamen.

Games worden gemaakt door gebruik te maken van codes en programma's, onderwerpen die in die tijd ontoegankelijk waren voor vrouwen. Het is dan ook logisch dat vrouwen geen inspraak hadden in die nieuwe vorm van entertainment.

De focus van mijn bachelorproef is online. Omdat ik zelf enkel op de pc speel is het waardevol om erbij te vermelden dat ik ook mijn focus leg op het pc-gamen. Ik heb weinig tot geen ervaring met spelconsoles en al zeker niet in een online/multiplayer setting.

Ik kan er dus geen oordeel over vellen. Nu zijn we in een tijdperk waar pc-gamen terug populair wordt. In de loop van de jaren '90 begonnen consoles de masterrace te winnen, dat veranderde opnieuw in de jaren 2000. Het is nu ook veel couranter om een pc te vinden bij iemand thuis dan een gaming console.

# 01. HET BEGIN VAN GAMES

Riad Chikhani is de CEO van het sociaal gaming netwerk *Gamurs* en beschrijft de volledige geschiedenis van de gaming industrie in zijn artikel *The History Of Gaming: An Evolving Community*.

## 1940

Eerste console

De eerste gamemachine kunnen we situeren in 1940, het was een spel gecreëerd door Dr. Edward Uhler Condon voor de New York World Fair. Het spel was niet geschikt voor thuis maar in de zes maanden dat het tentoongesteld werd, speelden 50.000 mensen het spel.

## 1967

The Brown Box

De eerste console gemaakt voor commercieel thuisgebruik kwam uit in 1967. *The Brown Box*, zoals hij genoemd werd, was programmeerbaar om verschillende spelletjes te spelen.

## 1972

Magnavox Odyssey

Het product was gelicenseerd door Magnavox en werd dan officieel uitgebracht in 1972 onder de naam *Magnavox Odyssey*. Atari wordt vaak gezien als de eerste console maar dit klopt niet vermits het enkele maanden na de Magnavox Odyssey uitkwam.

## 1973

Arcadeconsoles van Atari

Atari was de leider binnen het concept van arcade-gamen. In 1973 begon het bedrijf de arcadeconsoles te verkopen en al snel verschenen ze in cafés, winkelcentra, bowlingzalen, enzovoort...



Foto: Magnavox Odyssey (1972) van Rich Strauss  
© National Museum of American History

# 02. MULTIPLAYER GAMES

De eerste instantie waarbij spelers via aparte consoles in concurrentie met elkaar gingen, kwam met *Empire*. Het spel werd gemaakt voor het PLATO-netwerksysteem. PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operation), was één van de eerste computer gebaseerde onderwijssystemen.

## 1973

Empire I: Eerste Multiplayer

John Daleske schreef de eerste versie van *Empire* in 1973 toen hij nog student was. Het spel was een schoolproject voor één van zijn lessen. Silas Warner stond hem bij als hulp met de PLATO-omgeving<sup>2</sup>.

*Empire I* was een beurtspel met maximaal acht spelers, waarin elke speler hoofd van een regering was. De game wordt gezien als een van de eerste online, multiplayer, interterminal computerspellen<sup>2</sup>.

## 1973

Spasism: 3D-Multiplayer

Gebruikers hebben tussen 1978 en 1985 ongeveer 300.000 uur aan *Empire* gespeeld. In 1973 kwam een space shooter voor 32 spelers op de markt genaamd *Spasim*. Het spel wordt beschouwd als het eerste voorbeeld van een 3D-multiplayer-game. Hoewel de toegang tot PLATO beperkt was, vertegenwoordigt PLATO een van de eerste stappen op de technologische weg naar internet en online multiplayer-gaming zoals wij het vandaag kennen.

## 1978

Commerciële Multiplayer

Eind jaren zeventig begonnen een aantal restaurantketens in de VS videogames te installeren om te profiteren van de nieuwe rage. Spelers konden hun hoge scores opslaan met hun initialen. Dit was de enige vorm van multiplayer-gaming, spelers deelden hetzelfde toestel.

# 03. HOME GAMING

## 1975

Microprocessor en games

## 1977

Atari VCS

In het begin van de jaren zeventig werden compacte pc's en consoles een realiteit. Intel bracht de eerste microprocessor op de markt wat veel betekende voor de game-industrie.

Het leidde tot de creatie van games zoals *Gunfight* in 1975, wat het eerste voorbeeld was van een multiplayer human-to-human combat shooter.

In 1977 kwam de de Atari VCS op de markt. De timing was nogal slecht want Amerikanen moesten thuis nog steeds wennen aan het idee van kleurentelevisies. De consoles waren ook duur en de mensen werden moe van Pong, Atari's populairste game. De Atari VCS (later Atari 2600) werkte met een externe ROM-slot waar cassettes in konden worden gestoken.

## 1978

Space Invaders

Programmeurs maakten zelf games die veel beter presteerden dan wat origineel bestemd was voor de console aan de hand van die cassettes. De innovatie leidde ook tot de creatie van *Space Invaders*. Dat was het startschot van een nieuw tijdperk, de verkoop van de Atari 2600 steeg enorm. Vanaf dit punt begon de gaming wereld snel te bevorderen dankzij thuis-consoles en arcade-gaming.



Foto: JR Moreira via Shutterstock



# 04. PERSONAL COMPUTERS

## 1983

Video Game Crash USA

De stijgende populariteit veroorzaakt door *Space Invaders* zorgde voor een aantal nieuwe bedrijven en consoles, dit zorgde ervoor dat de markt oververzadigd raakte. Er waren te veel consoles met weinig innovatieve games, wat uiteindelijk leidde tot de crash van de Noord-Amerikaanse videogames in 1983. De gaming industrie zag enorme verliezen.

De consoles verloren aan populariteit maar ondertussen stegen de personal computers in aanzien. De computers toen waren betaalbaar en werden gezien als de verstandige optie voor het gezin. Dankzij sterke pc-processoren konden gebruikers zelf simpele games coderen via BASIC code. Verschillende magazines publiceerden BASIC gamecodes zodat lezers deze konden spelen.

Computers maakten vanaf 1983 gebruik van Graphical User Interfaces (GUI). Atari ST was de eerste personal computer in 1985 met een kleuren-GUI. De Atari ST en Macintosh gaven gebruikers ook de mogelijkheid hun apparaten in de late jaren tachtig met andere spelers te verbinden.

De echte revolutie in gaming kwam toen LAN-parties, en later het internet, multiplayer-gaming opende. Dankzij de communicatie vanaf verschillende computers tilde multiplayer-gaming de community naar een nieuw niveau. Het sociale aspect van gaming verbeterde dankzij deze uitvindingen.





Kjetil Kolbjornsrud via Shutterstock

## BRONNEN

1. Chikhani, R. (2015, 31 oktober). The History Of Gaming: An Evolving Community. Geraadpleegd op 4 december 2020, van <https://tcrn.ch/3idD7Za>
2. Daleske, J. (2016, 9 september). Daleske Space: History of Computing PLATO System - Games - Social Media. Geraadpleegd op 4 december 2021, van <http://www.daleske.com/>

**PLEASE,  
SAVE ME.**

# 03. **TROPES**





Foto: Anita Sarkeesian door Olga Shmaidenko

# VERHALEN

De start van een nieuwe industrie betekende de start van discriminatie binnen deze industrie. Al is het niet helemaal duidelijk wanneer de segmentatie precies begon, toch luidde dit het begin in van de blijvende discriminatie op basis van geslacht, gender, seksuele voorkeur, ras,...

Het YouTube-kanaal van *Feminist Frequency*<sup>1</sup>, een website gericht op feminisme in ons dagelijkse leven, tracht de seksisme-verhalen binnen de gaming industrie op een rijtje te zetten. Het kanaal verkent de rollen en representaties van vrouwen in videogames.

Anita Sarkeesian is zowel host als oprichter en heeft een serie gewijd aan de *Damsel in Distress* en andere tropes waar vrouwen een ondergeschikte rol krijgen. Ik raad zeker aan deze eens te bekijken. De impact die mediacritica Anita Sarkeesian veroorzaakt met de serie zorgt voor een *reality check*.

Ze komt soms wat hard uit de hoek en ze geneert zich niet om de feiten bloot te leggen met een gezonde lading weloverwogen meningen. Ze wordt beschouwd als een icoon binnen de game-industrie omdat ze juist zo hard strijdt voor gendergelijkheid.



# 01. MANNELIJKE PROTAGONIST

Het project van *Feminist Frequency* verkent de tropen, plotmechanismen en patronen die met vrouwen in games worden geassocieerd vanuit een helikopterperspectief.

De serie biedt kritische analyses van games en personages, het is belangrijk te genieten van de huidige media maar we mogen zeker niet vergeten deze kanalen in twijfel te trekken. We mogen niet zomaar blindelings volgen wat er wordt gecommuniceerd via media.

Anita Sarkeesian<sup>1</sup> haalt onmiddellijk een voorbeeld aan waarop een sterke vrouwenfiguur werd vervangen door een weerloos meisje tijdens de ontwikkeling van een game uit 1999. Gameontwikkelaar RARE werkte toen aan de game *Dinosaur Planet*.



In dit verhaal reist de 16-jarige moervos Krystal door de tijd om prehistorische monsters te bevechten met haar magische staf en zo de wereld te redden. RARE maakte haar sterk, slim en heldhaftig.

Net voor de game volledig ontwikkeld was, grapte game designer Shigeru Miyamoto dat dit eigenlijk de derde episode in zijn Star Fox franchise moest zijn. Nintendo herwerkte het spel volledig. *Dinosaur Planet* kreeg een makeover en werd *Star Fox Adventures* voor de GameCube in 2002. Ook Krystal werd omgevormd van een dappere heldin naar een Damsel in Distress. Doorheen het verhaal wacht ze in een kristallen gevangenis op redding van de nieuwe held Fox McCloud.

Fox kreeg de actiescènes die oorspronkelijk voor Krystal waren geschreven. Krystal verloor haar heldhaftigheid en kreeg er een onthullend outfitje voor in de plaats. Ook Krystal's magische staf werd nu Fox's *weapon of choice*.



Beeld: "KING KONG" Collector's Pack II (2005) door tOkKa © Some rights reserved.  
Licensed under a Creative Commons Attribution - Non-Commercial-ShareAlike license

### Redder in nood

Dit stukje gamegeschiedenis illustreert hoe de Damsel in Distress trope de controle van vrouwen en de kans op een eigen heldendom ontnemt.

Verder legt Anita Sarkeesian<sup>1</sup> nog uit wat de Damsel in Distress precies is. Ze legt uit dat het een plotmechanisme is waarbij een vrouwelijk personage in gevaar is en moet wachten op de redding van de mannelijke held. Zelf kan de vrouw zich niet redden. De vrouw in nood is dus de motivatie van het volledige verhaal.

In videogames start deze plot vaak met een ontvoering maar het kan ook de vorm aannemen van bezetenheid door geesten. Meestal is de Damsel in Distress de zus of de love interest van de held. Ook kan het gaan om de moeder, al komt dit minder vaak voor.

Uiteraard was de Damsel in Distress niet de uitvinding van de game-industrie, we kunnen het al lezen in Griekse mythologie<sup>2</sup> met het verhaal van Perseus. In dit verhaal werd Andromeda naakt vastgeketend aan een rots om vermoord te worden door een zeemonster als offer. Perseus schoot haar te hulp en slachtte het monster. Nadien moest zij zijn vrouw worden.

Ook in middeleeuwse liederen, legendes en sprookjes zien we het verhaal terugkomen. Deze achterliggende motivatie werd simpelweg gerecycleerd in video games zodat het hoofdpersonage een motivatie had.

In 1933 zagen twee personages het daglicht die de aanleiding zijn voor de Damsel in Distress als fundamenteel thema van videogames: *Popeye* en *King Kong*.

## 02. DAMSEL IN DISTRESS

De jonge designer Shigeru Miyamoto dat voor Nintendo werkte, kreeg de opdracht een nieuwe arcade game te ontwikkelen voor de Amerikaanse markt.

Omdat Popeye toen de rage was, wou Nintendo het personage in de hoofdrol. Helaas kreeg Nintendo de rechten niet om Popeye te gebruiken. Miyamoto ontwierp dan zelf maar personages die geïnspireerd werden door de film King Kong.

De held van het verhaal, genaamd Jumpman<sup>3</sup> had als missie The Lady te redden die ontvoerd werd door Donkey Kong. Later kreeg The Lady de naam Pauline.

*Donkey Kong*<sup>4</sup> was het populairste arcadespel dat gebruik maakte van het plotmechanisme, wat voor Miyamoto de aanleiding was om het concept later te recyclen.

Miyamoto gebruikte de verhaallijn geregeld en dus greep hij terug naar zijn oude karakterschetsen voor *Donkey Kong*. Pauline kreeg een nieuwe look en naam, Princess Toadstool<sup>3</sup>. Jumpman kreeg ook een nieuwe identiteit mét naam en beroep: de welbegaamde loodgieter, Mario<sup>4</sup>. Dit verhaal is het boegbeeld van de Damsel in Distress trope.

### Princess Peach

Princess Peach is waarschijnlijk het meest gebruikte voorbeeld voor de trope en ze is ook het bekendste. Cijfergegevens liegen niet, Anita geeft mee dat de prinses 14 keer verschijnt in de originele Super Mario Brothers<sup>4</sup> games en in 13 ervan wordt ze gekidnapt.

*Super Mario Brothers 2* in 1988 is de enige editie waarin Peach niet ontvoerd wordt en een speelbaar personage is. Dit was oorspronkelijk niet de bedoeling, het spel moest aangepast worden en Peach kreeg een functionele rol in de game. Ondanks het feit dat ze origineel geen speelbare rol had, kreeg ze de vaardigheid om korte afstanden al zwevend te overbruggen. Dit was de enige en laatste keer dat Peach meer was dan alleen de motivatie van het verhaal. Ons digitaal boegbeeld van Damsel in Distress heeft zichzelf dus nooit kunnen redden.



## Subject en object

Volgens Anita Sarkeesian<sup>1</sup> zijn er meerdere manieren om de trope van Damsel in Distress te benaderen. Eentje hiervan is via de *subjectief-objectief dichotomie*<sup>4</sup>. Kort gezegd zijn de subjects zij die handelen en objects zij die ondergaan. Het subject is de protagonist, de focus van het verhaal en diegene die de meeste acties onderneemt. In videogames is dit bijna altijd het speelbare hoofdpersonage.

Als we dit nu toepassen binnen het universum van de Damsel in Distress, dan is de man het subject en wordt de vrouw herleid tot object<sup>6</sup>. Volgens Anita is dit een vorm van objectivering, want als object ondergaat de Damsel de actie. En vaak wordt ze gedegradeerd tot een trofee die de held moet winnen of een doel die hij moet bereiken.

Het plotmechanisme werd de makkelijke oplossing voor elke ontwikkelaar op zoek naar de bestaansredenen van het verhaal, daarbij spelen ze volgens Anita<sup>1</sup> in op machtsfantasieën van jonge heteromannen.

De Damsel in Distress thematiek wordt ook gekoppeld aan andere tropen zoals bijvoorbeeld de Overwinningskus: na haar redding door de held zoent ze hem.

In een Damsel in Distress-verhaal moet de vrouw enkel het slachtoffer zijn doorheen het spel, een hulpeloos object ter motivatie van het verhaal, ongeacht of de man slaagt in zijn queeste, of de vrouw zelf probeert te ontsnappen.

## The Legend of Zelda

Een ander voorbeeld waarin de Damsel in Distress-trope de bovenhand haalt is The Legend of Zelda<sup>6</sup>. Ook dit verhaal is gecreëerd door Shigeru Miyamoto. Opnieuw haalt Anita<sup>1</sup> wat cijfergegevens boven, in meer dan 12 games verspreid over 25 jaar, werd Prinses Zelda ontvoerd, vervloekt, bezeten of versteend.

Haar naam mag dan in de titel staan, ze is nog nooit de ster geweest van haar eigen legende. Ze is nooit een *speelbaar* personage geweest. Zelda krijgt gelukkig al meer actie toegeworpen dan Peach. Zij wordt dan ook vaak gezien als de Helpful Damsel, ze geeft soms tips, opent soms een deur of helpt het spel op een andere manier.





De Damsel wordt van al haar krachten beroofd, als een mannelijk personage gevangen wordt, mag hij rekenen op zijn eigen intelligentie of vaardigheden, nooit heeft hij hulp nodig van een ander om zichzelf te bevrijden. Mannen krijgen altijd de tools aangereikt om zichzelf te bevrijden, bij vrouwen worden die elementen juist weggehaald waardoor ze eigenlijk niet meer zijn dan een lege huls.

De conclusie die Anita Sarkeesian trekt is dat de trope gebruikt wordt in *de context van een maatschappij waar ouderwetse seksistische attitudes nog steeds alomtegenwoordig zijn*.<sup>1</sup> Veel mensen houden nog vast aan deze oude gedachtes of vaak zijn ze zich er niet van bewust.

De vrouw wordt nog veel te vaak gestigmatiseerd als een wezen dat gered en beschermd moet worden, zonder enige aanmoediging om het haar zelf te laten doen.

Het probleem dat hierbij heerst is dat veel mensen ook niet weten dat dit een seksistisch gegeven is. Veel mensen geloven ook oprecht dat de vrouw het zwakke geslacht is, en wij moeten als vrouwen veel te vaak het tegendeel bewijzen.

De gedachte dat de man hoger staat is diepgeworteld in onze maatschappij. Niet alleen dat, vrouwen zijn de enige die deze discrepantie zien en voelen.



Wanneer de pijnpunten door vrouwen aangehaald worden, wimpelen mannen ze af want zij voelen er de repercussies niet van en hebben schrik dat als het probleem aan het licht komt, ze hun macht kwijt zijn.

*Het beeld van seksisme wordt versterkt en voortgezet door de veelvuldige portrettering van vrouwen als zwakke, fragiele, en kwetsbare wezens.<sup>1</sup>*

Anita haalt ook nog aan dat niet alle games met een Damsel in Distress per definitie waardeloos of seksistisch zijn. De populaire cultuur draagt bij aan onze levens, en de duidelijk zichtbare implementatie van de Damsel in Distress normaliseert volgens haar de neerbuigende en paternalistische houding tegenover vrouwen.

## 03. ANDERE STIJLFIGUREN

We weten nu waarom de Damsel in Distress-trope niet zo onschuldig is. Mensen doen de seksistische verhaallijn ook graag af als een product van het verleden. Dit is echter niet het geval. De verhaallijn komt vandaag nog heel vaak voor. Zoals we al weten is het niet iets exclusiefs aan games, we zien het in films, theater, muziek, poëzie, literatuur, enzovoort. Af en toe zien we de Damsel wel strijden, maar dit is vaak maar symbolisch bedoeld om er een moderne *edge* aan te geven.<sup>14</sup>

In vele plotmechanismen worden vrouwen gebruikt als een tool om een emotionele reactie los te weken bij mannelijke spelers. Jammer genoeg ondersteunen deze verhalen ook de paternalistische overtuiging dat een scheve machtsverhouding binnen een romantische relatie aantrekkelijk, te verwachten of normaal zijn.<sup>14</sup> Om niet in herhaling te vallen, gebruiken gameontwikkelaars nog andere tropen waarin vrouwen een ondergeschikte rol hebben.

### Women in Refrigerators

*De term Women in Refrigerators werd voor het eerst gebruikt eind jaren '90 door stripauteur Gail Simone, en beschrijft hoe vrouwelijke strippersonages gebrutaliseerd of vermoord worden als plotactie die de verhaallijn van het mannelijke hoofdpersonage in beweging zet.<sup>14</sup>*

De trope kreeg de naam dankzij een strip uit de reeks *The Green Lantern*. De held komt thuis en vindt zijn vriendin vermoord terug in zijn koelkast. Deze ontdekking is het startschot van het verhaal, de vrouw werd hier enkel gebruikt als prop met een shockeffect. De vrouw moet sterven zodat de man een karakterontwikkeling kan meemaken.

## Combinatie

Anita Sarkeesian<sup>14</sup> haalt in episode 2 van de videoreeks aan dat er ook een populaire variant bestaat waarbij beide tropen (Damsel in Distress en de Women in Refrigerators) in dezelfde plotlijn gebruikt worden. In *Outlaws* bijvoorbeeld wordt je vrouw brutaal vermoord en moet je je dochter redden. In *Dishonored* wordt de Keizerin brutaal vermoord en moet je vervolgens haar dochter redden, hoewel er sterk geïmpliceerd wordt dat ze ook jouw dochter is.

We kunnen stellen dat beide verhalen zich op hetzelfde niveau bevinden. In de twee tropen worden de vrouwen herleid naar objecten die de motivatie zijn van het verhaal, het verschil is dat het bij de tweede al te laat is, de vrouw is al vermoord.

Geloof het of niet, er is nog een andere, nog gevaarlijkere versie van deze hybride trope, die *Feminist Frequency*<sup>14</sup> de Damsel in the Refrigerator noemt. Nu kan je jezelf afvragen hoe kan je een lijk nu redden?

De Damsel in the Refrigerator komt voor wanneer de vriendin van de held brutaal vermoord wordt en haar ziel dan gevangen wordt door de schurk.<sup>14</sup>

Volgens Anita maakt dit verhaal onderdeel uit van een trend waarbij vrouwen opgeofferd worden op alsmaar gruwelijker manieren, in een poging om meer volwassen thema's aan te snijden.

## The Euthanized Damsel

Anita Sarkeesian meent dat de ontwikkelaars vast hopen dat door de exploitatie van gebrutaliseerde vrouwen genoeg gamers zo denken dat games emotioneel gesofisticeerder worden.

De Damsel in Distress hoeft niet altijd te leiden tot een heroïsche redding. Soms faalt de held en kan hij de vrouw niet redden, ofwel omdat hij te laat komt ofwel omdat, verrassing, ze al die tijd dood was. Anita<sup>14</sup> haalt het voorbeeld aan van *Bionic Commando* waar niet alleen blijkt dat de vrouw al die tijd dood was, maar dat ze zelfs deel uitmaakt van zijn bionische arm.

Ook haalt Anita een tweede, nog gruwelijker voorbeeld aan waarbij ze de Damsel in Distress combineren met de genademoord. Dit gebeurt gewoonlijk wanneer de speler de vrouw in nood moet vermoorden voor haar eigen bestwil.

Anita noemt dit fenomeen de Euthanized Damsel. In deze verhaallijn wordt de vrouw gemutileerd, gemarteld, mishandeld of verminkt en om haar uit haar lijdensweg te verlossen, smeekt ze de held om haar te vermoorden.

Een voorbeeld dat aangehaald wordt in de video is *Breath of Fire 4*, waarin Elina verandert in een vreselijk monster en ze je smeekt om haar te vermoorden.

Een ander populair voorbeeld komt uit *Grand Theft Auto III*, wanneer na het redden van Maria Latore de protagonist haar neerschiet omdat ze praat over stereotiep meisjesachtige dingen zoals haar gebroken nagel.



## Duke Nukem 2011

Een van de voorbeelden dat mij ongelofelijk ongemakkelijk doet voelen, is die van *Duke Nukem 3D*<sup>15</sup>. Gevangen naakte vrouwen doorheen de game smeken je om ze te doden, de sequel uit 2011 heeft dit deel overgenomen en grafischer in beeld gebracht.

Specifieker nog is er een overgeseksualiseerde tweeling in onthullend schooluniform, wat insinueert dat ze minderjarig zijn. Elke kans die ze krijgen, gebruiken ze om seksuele opmerkingen en moppen te maken over Duke (jij dus).

Op een moment in het spel moet je een ruimteschip binnenwandelen dat is ingepalmd door een alien nest. Terwijl je het slijmerige alienschip verkent, kom je tientallen naakte vrouwen tegen die vastgebonden zijn aan de muren en het plafond.

De meesten kreunen seksueel of snikken en om ze te helpen moet je ze neerschieten om ze uit hun lijden te verlossen.

Je ontdekt dat de tweeling ook tot de gevangenen behoort en dat het alienachtige apparaat waaraan ze vastgeklonken zijn veel meer doet dan ze enkel gevangen houden. Het beeld is al erg genoeg maar de dialoog die ermee gepaard gaat, haalt de prijs binnen voor meest seksistische en vrouwonvriendelijke spel. Wanneer Duke hen vindt en de *hilarische* opmerking maakt dat ze *fucked* zijn (letterlijk dan), verontschuldigen ze zich voor hun uiterlijk en beloven ze dat ze het zwangerschapsgewicht zullen verliezen.

Niet alleen wordt de (minderjarige) tweeling geseksualiseerd, ze worden allebei ook nog verkracht door aliens.

Alsof dit nog niet vrouwonvriendelijk genoeg is, moeten ze zich ook nog eens verontschuldigen bij Duke omdat ze ongewenst zwanger zijn, en hierdoor niet aantrekkelijk genoeg meer zijn om mee naar bed te gaan. En dan worden ze ook nog eens brutaal gedood.

De enige boodschap die iemand ooit kan halen uit dit verhaal is dat een vrouw niet meer is dan een seksobject dat er permanent mooi uit moet zien en zich moet verontschuldigen wanneer ze het slachtoffer is van misbruik, en dat misbruik ook nog eens als sexy gezien wordt door de man.



In sommige van deze *plot devices* kan de speler niet verder zonder de smekende vrouw door het hoofd te schieten. Anita Sarkeesian<sup>14</sup> duidt er ook op dat deze vrouwelijke personages zijn geschreven als ondergeschikt tegenover mannen.

Ze aanvaarden onderdanig hun griezelige lot en smeken de speler vaak om geweld op hen uit te oefenen, waarbij de mannen directe controle krijgen over hun leven of dood.

Sommige van die vrouwen bedanken de speler ook nog eens met hun laatste adem. Deze vrouwen vragen erom, en zelfs letterlijk.

Anita<sup>14</sup> haalt in de video aan dat deze verhalen bovennatuurlijke situaties creëren waarin huiselijk geweld door mannen op vrouwen wordt voorgesteld als een soort van liefdadigheid.

Het geweld is dus voor het goed van de vrouw. De mannen staan altijd centraal in deze verhalen en meestal zijn de tragische Damsels niet meer dan lege hulzen wiens dood een grotere betekenis krijgt dan hun leven.

Ook vertelt Anita<sup>14</sup> dat deze games het verlies van de vrouw zelfs voorstellen alsof iets is afgepakt van de mannelijke held.

De implicatie is dan dat ze hem toebehoort, dat ze zijn bezit is. De benadeelde held moet dan zijn bezit terugwinnen of wraak nemen omdat het hem is ontnomen.

*Vrouwen zouden geen wegwerpobjecten mogen zijn, of symbolische pionnen in verhalen over mannen en hun eigen gevecht met patriarchale verwachtingen en tekortkomingen.<sup>14</sup>*



## 04. WAT ZIJN DE PROBLEMEN?

Na dit volledige pleidooi over wat de Damsel in Distress is en de varianten erop, wil ik overschakelen wat nu exact het probleem hiervan is. Ja, het is slecht dat de vrouw afgebeeld wordt als een lege huls die enkel dient als motivatie voor het verhaal en nadien uitgedeeld wordt als een soort trofee. Maar wat zijn de sociale implicaties hiervan en hoe beïnvloedt het ons denken?

Wel, er bestaat zoiets als de *social learning theory*<sup>7</sup>. Albert Bandura kwam met deze theorie en beschrijft dat nieuw gedrag verworven wordt door anderen te observeren en te imiteren<sup>8</sup>. Leren is volgens deze theorie een cognitief proces dat plaatsneemt in een sociale context en dat je door te observeren en instructies aan te horen een handeling kan leren. Dit is zonder de uitvoering van de actie.

Niet alleen door gedrag te bekijken leren we bij maar ook de observatie van beloningen en straffen op een bepaalde handeling leert ons iets bij.

Als we zien dat een bepaalde handeling beloond wordt, zullen we die in de toekomst zelf vaker stellen, dit geldt ook omgekeerd; Als we zien dat iemand bestraft wordt op bepaald gedrag, voeren we deze actie zelf minder uit.

Deze theorie kunnen we doortrekken naar games en gamepersonages. De *social learning theory* kunnen we gebruiken om de hyperseksualisering van gamepersonages te veroordelen, aangezien de meeste vrouwelijke personages provocerend gekleed zijn met de nadruk op hun borsten en billen<sup>9</sup>.

Als voorbeeld nemen we de vroegere versies van Lara Croft, ze was geen Damsel in Distress, maar haar pronte borsten en extreem korte shorts, verzwakte haar

geloofwaardigheid als archeologe en moedigde de *male gaze* alleen maar aan.

Als we de theorie hierop toepassen dan leren spelers alleen maar dat het vrouwelijk lichaam geseksualiseerd mag worden en enkel bestaat voor het genot van de man.

Lara's outfit voegde niets toe aan de verhaallijn, het enige wat het deed was de rol van vrouw vs. man bekrachtigen. Ze mocht dan wel sterk zijn, ze stond nog altijd onder de man in de paternalistische hiërarchie.

We weten nu dat we al bijleren door observatie, het gevaar van games is dat ze verder gaan dan observatie, games zijn interactief en versterken ons cognitief proces dus nog meer.

Niet alleen versterkt het ons cognitief proces op één vlak, games gebruiken ook beloningen en straffen om gedrag in-game te beïnvloeden, dit wordt dan ook vertaald naar ons echte leven.





Stel dat een game beelden toont van geweld, dan wordt dit genormaliseerd en leert het ons bij over de gruwelen. Als er dan nog eens een beloning aan dat geweld vasthangt, dan kan het zijn dat deze persoon dit meeneemt naar de realiteit. Dit is natuurlijk een voorbeeld, dus garantie dat het zo is hebben we niet, maar de social learning theory ondersteunt deze gedachte wel.

Psycholoog Simon Egenfeldt-Nielsen beschrijft dit ook in zijn boek *Understanding Video Games*<sup>10</sup>. Games eisen de volledige aandacht van de speler, brengen actieve identificatie met zich mee en de gameplay versterkt gedrag en acties door middel van beloningen. De helden en hoofdrolspelers van videogames zijn geïdealiseerde rolmodellen van waaruit we gedrags- en houdingsmodellen kunnen leren, een belangrijk onderdeel van de *social learning theory*<sup>10</sup>.

De fictie van videogames leidt tot grotere identificatieniveaus, waarin spelers hun behoefte vervullen op vier vlakken: uitdaging, interesse, sociale interactie en escapisme.<sup>11</sup>

De rol van identificatie zorgt volgens Cohen voor het schadelijke effect van videogames. Identificatie is het proces waarin de speler zichzelf voorstelt als het gamepersonage, en de eigen identiteit vervangt door de identiteit en rol van het personage op het scherm.<sup>12</sup>

De genderstereotypen in videogames beïnvloeden het gedrag van spelers doordat ze versmelten met de identiteit van het personage.<sup>13</sup>

Als we deze brok informatie samenvatten dan kunnen we concluderen dat gamers beïnvloed worden in het echte leven door wat ze zien op het scherm. Hierbij wordt wat ze leren versterkt door de interactie die er bestaat in games.

De uitbreiding van beloningen en straffen in-game vergroot deze invloed nog meer en doordat de spelers zich identificeren met de personages, nemen ze die informatie mee naar de realiteit.

Al deze elementen zorgen ervoor dat het cognitief proces in-game geprikkeld wordt en exponentieel groeit aan de hand van beloningen, observatie, interactie en identificering met het personage.

Doordat vrouwen op een bepaalde manier worden afgebeeld in games en de redding van dit personage gekoppeld is aan een beloning, wordt de objectivering van vrouwen in de realiteit versterkt.

**BRONNEN**

1. Feminist Frequency. (2013, 7 maart). Damsel in Distress: Part 1 - Tropes vs Women in Video Games [Videobestand]. Geraadpleegd van <https://bit.ly/2WALF41>
2. SparkPress. (2021, 18 maart). LET'S TALK TROPES: The Damsel Saves Herself. Geraadpleegd op 31 juli 2021, van <https://bit.ly/3C1fQSh>
3. Irwin, J. (2018, 2 mei). The History of 'Donkey Kong' Ports is the History of the Gaming Industry. Geraadpleegd op 17 mei 2021, van <https://bit.ly/3fgC353>
4. Kersley, A. (2018, 26 februari). Is the 'Damsel in Distress' Trope Crying out for Help? Geraadpleegd op 31 juli 2021, van <https://bit.ly/378YfK1>
5. Subjective-objective dichotomy. (z.d.). In Citizendium. Geraadpleegd op 31 juli 2021, van <https://bit.ly/3ifu623>
6. Hansen, J. C. (2018). Why Can't Zelda Save Herself? How the Damsel in Distress Trope Affects Video Game Players. Brigham Young University (BYU ScholarsArchive). Geraadpleegd van <https://bit.ly/37eiR3k>
7. Bandura, A. (1977). Social learning theory. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
8. McLeod, S. (2016, 5 februari). Albert Bandura's Social Learning Theory. Geraadpleegd op 1 augustus 2021, van <https://bit.ly/37azSLZ>
9. Beasley, B., & Collins Standley, T. (2002). Shirts vs. skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in video games. *Mass Communication & Society*, 5(3), 279-293.
10. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding video games: The essential introduction*. New York: Routledge.
11. Van Reijmersdal, E. A., Jansz, J., Peters, O., & Van Noort, G. (2013). Why girls go pink: Gamecharacter identification and game-players' motivations. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2640-2649.
12. Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication & Society*, 4(3), 245-264.
13. Eagly, A. H., & Wood, W. (1999). The origins of sex differences in human behavior: Evolved dispositions versus social roles. *American psychologist*, 54(6), 408.
14. Feminist Frequency. (2013, 7 maart). Damsel in Distress: Part 2 - Tropes vs Women in Video Games [Videobestand]. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3xkLrL0>
15. Cracked. (2014, 10 november). The 6 Creepiest Sex Scenes in Video Game History. Geraadpleegd op 2 maart 2021, van <https://bit.ly/2VonZ2e>



**I'LL SHUT YOU  
UP WITH MY D\*CK**

**04.**  
**ACTUALITY**



# 01. VROUWEN EN GAMERGATE

Zoals ik al eerder meegaf is Anita Sarkeesian een grote naam binnen het seksismedebat. Zij heeft zich altijd uitgesproken over het beeld dat vrouwen krijgen in-game en welke impact dit heeft op de vrouw in onze maatschappij. Het bewijs ervan is de serie die ik in het vorige deel besprak, waar zij het gezicht van is.

Anita heeft nooit een blad voor de mond genomen en ze was altijd verbaal over het feit dat ze feministe is. Dit werd door sommigen in de gaming wereld niet geapprecieerd en ze werd plots het slachtoffer van een online oorlog. Gamergate is een donker jaar voor vrouwen in de gaming wereld.

## Cultuuroorlog

Gamergate wordt gezien als een internetcultuuroorlog die plaatsvond van 2014 tot 2015. Aan de ene kant vinden we de onafhankelijke gamemakers en critici, waaronder veel vrouwen, die pleiten voor meer inclusie in gaming en genderdiversiteit.

Aan de andere kant van de vergelijking staat een alliantie van conservatieve gamers en makers die het vertikken om te cateren naar groepen anders dan de blanke jonge man. Het gaat dus om vrouwenhaters, antifeministen, trollen, traditionalisten die gewoon niet willen dat hun spellen veranderen.<sup>1</sup>

De twee kampen kunnen dus demografisch opgedeeld worden als de stereotiepe gamer (jonge, blanke man die waarschijnlijk ook een anime-fan is) en de heterogenere groep die bestaat uit vrouwen, POC (*people of colour*), LGBTQ+-community en andere groepen die onvoldoende gerepresenteerd worden.

Tijdens deze strijd kreeg het acroniem SJW plots een uitgesproken betekenis en stigma. Het staat voor *social justice warrior*, en wordt als synoniem gebruikt voor liberalen en progressieven. Plots zat politiek ook in de mix. SJW is een denigrerende term voor linkse activisten, gebruikt door onder anderen Gamergate-aanhangers.<sup>3</sup>

## Relevantie

Het probleem van deze *movement* is niet het ideaal van de Amerikaanse vrijheid van meningsuiting, maar hoe de groep stereotiepe gamers ze hier gebruikten als wapen tegen vrouwen binnen games.

Van zodra iemand ook maar een klein vermoeden had dat jij een feminist was en dan nog eens deel uitmaakte van de ik-ben-eigenaar-van-een-vagina-club, kon je je verwachten aan een zee (of beter oceaan) aan bedenkelijke uitingen van vrije mening.

Deze kwamen neer op verkrachtingsdreigementen, zelfmoordopmerkingen, misogynie, seksistische verklaringen en, op de koop toe, moorddreigementen. Dit allemaal omdat je een vrouw was op sociale media met een stem.

De kwesties waar Gamergate over streed, maken deel uit van een groter conflict en die waren belangrijk voor de Amerikaanse cultuur als geheel.

We kunnen het vergelijken met de relevantie van de *Black Lives Matter-movement* vandaag.

Het conflict was nodig, maar het was fijner geweest als vrouwen niet uit hun huis moesten vluchten door *doxing* (de publicatie van persoonsgegevens van een individu of organisatie, doorgaans op het internet.)<sup>2</sup>

Waarom spreken we nu van een online cultuuroorlog? De bedreigingen waren zo gewelddadig dat de FBI betrokken werd.

## Aanleiding

In 2013 bracht een onafhankelijke game-ontwerper Zoë Quinn een gratis game uit dat *Depression Quest* noemt. Het spel is eigenlijk meer een interactieve film of kunstwerk dat naarmate het zich ontvouwt, het verhaal vertelt van de depressie van een jongvolwassene.<sup>1</sup>

De innovatieve identiteit van het spel sprak veel mensen aan en het kreeg ook veel lof van critici. Waar liefhebbers zijn, zijn haters ook, veel andere spelers vonden het spel niet meetellen als een game door het artistieke karakter ervan.

De community kijkt neer op bepaalde spelers. Voor een stereotiepe gamer, is een Sims-speler de term *gamer* niet waardig. Hetzelfde geldt voor mensen die spellen spelen op hun smartphone, hier was het niet anders; *echte gamers* waren het niet eens over de identiteit van *Depression Quest*.

De hele controverse komt dus neer op de discussie van wat een game en daarmee een gamer is. We voelen het al aankomen: vrouwen horen hier niet bij.

Er broeide online dus al een sfeer en de situatie verbeterde niet met het pleidooi van Zoë Quinns ex-lief. Hij vond het nodig om intieme en uitgebreide blogberichten online te plaatsen waarin hij beschrijft hoe Quinn hem zou hebben bedrogen met verschillende mannen in de game-industrie, om vooruitgang te boeken met haar carrière.

Dit alleen al is een goede basis om seksisme aan te moedigen. We weten allemaal dat mannen toegejuicht worden om het aantal partners die ze hebben, maar een vrouw? Nee hoor, als ze niet maagdelijk is, ja, dan is ze wel een slet. En dit is exact de redenering die de haters van Quinn ook hadden, maar daar zijn we nog niet helemaal.

Een van haar zogenaamde *conquests* is een schrijver voor het welbekende Kotaku (videogames nieuwswebsite, reviewpagina en blog).

Zij heeft volgens haters met hem seks gehad om meer naambekendheid en berichtgeving te krijgen voor haar game. Beiden ontkende dit maar het was al te laat.

Het verhaal stond al volledig op Twitter, Reddit en 4chan en iedereen had duidelijk vingeroefeningen gedaan want de meningen die getypt werden, waren alles behalve PG-13.

Haar zogenaamd *hoerige gedrag* was een duidelijke *ethische schending* binnen de gamejournalistiek en dat deed een storm aan protesten losbarsten. Dit was natuurlijk maar een excuus om onmogelijk degoutante berichten te slingeren naar de vrouw.

Veel aanhangers waren vooral gefrustreerd dat progressieve politiek en feminisme een platform begon te krijgen in games. Zeker omdat het een wereld was waar alles kon, vrij van politiek.<sup>4</sup>

Ook begon de seksistische aard van de industrie duidelijker te worden en feministen in de pers becommentarieerde dit, wat gamers zagen als een aanval op de gameridentiteit.<sup>3</sup>

Als je nog altijd gelooft dat een ethische schending de motivatie was van Gamergate, lees dan nog even verder. In de plaats dat sociale mediagebruikers deze kwestie aan de kaak stelden, verspreidden ze persoonlijke informatie van Quinn, ook haar adres en een aantal (bewerkte) naaktfoto's.

Vele gebruikers maakten lege Twitter-accounts aan om de berichten rond Quinn en haar schandaal te verspreiden. Sommige mensen stuurden Quinn dood- en verkrachtingsbedreigingen die zo specifiek, zo uitvoerbaar waren, dat ze haar huis ontvluchtte en de politie belde.<sup>1</sup>

Hier stopte het niet, veel van de verzuurde mensen die het leven van Quinn ruïneerden, geloofden dat als één vrouw aan seks doet om hogerop te komen ze het wel allemaal doen. De aandacht verspreidde zich plots naar verschillende vrouwen binnen de gamewereld die het durfden op te nemen voor Zoë Quinn en andere vrouwen binnen de industrie.

Het kanaal *Feminist Frequency*, dat ik eerder aanhaalde, speelt ook een rol binnen Gamergate. Midden in de storm van het schandaal, postte Anita Sarkeesian haar video over tropen en vrouwen in games op het kanaal.

Zij werd het volgende slachtoffer. Ook zij moest haar huis verlaten door de overlading aan dreigberichten.

Kort daarna kondigden Jenn Frank (een gaming-journalist) en Mattie Brice (game-ontwerper), die in het verleden over Quinn en Sarkeesian schreven, aan dat ze zich uit de industrie zouden terugtrekken vanwege de resulterende intimidatie die ze kregen.<sup>1</sup>

Jenn Frank verwoordde de echte problemen in haar essay voor *The Guardian*, waardoor ze later offline zou worden gepest:

*Gamergate gaat minder over ethiek, maar meer over het verdrinken van critici van traditionele, patriarchale, door kerels gedomineerde gamecultuur.<sup>1</sup>*



Originele foto: UN Women door Ryan Brown

De online haatcampagne was heel erg moeilijk te stoppen want niemand kon een leider aanwijzen.

*Critici van Gamergate zeggen dat het de aanhangers niet te doen was om ethiek; zij zagen misogynie in het gedrag van Gamergate. De meeste Gamergate-aanhangers waren anoniem: er waren geen leiders, woordvoerders en er was ook geen manifest. Verklaringen waarin aanhangers claimden voor Gamergate te spreken waren vaak tegenstrijdig.<sup>3</sup>*

De haatcampagnes werden gecoördineerd op sites zoals 4Chan en Reddit, waar mensen anoniem met elkaar kunnen communiceren.

Veel van de online haat, die gericht was tegen feministische vrouwen, circuleerde op Twitter.

Volgens criminoloog Michael Salter heeft Gamergate aangetoond dat het algoritme van Twitter dit soort haatcampagnes niet alleen toestaat, maar zelfs aanmoedigt.<sup>5</sup>

De hele controverse was een ideaal klimaat voor de ontwaking van een nieuwe politieke groep: Alt-Right.

Het is een extreemrechtse beweging dat elementen bevat van libertarisme, etnisch nationalisme, conservatisme, sociaal darwinisme, witte suprematie en zelfs neonazisme.



## 02. ACTIVISION BLIZZARD

In wat recenter nieuws kunnen we het bedrijf Blizzard in de hoofdrol van de problematiek pinnen. Het bedrijf waar we *World of Warcraft*, *Call of Duty* en *Overwatch* aan te danken hebben, stelt de gaming community en vooral vrouwen teleur.

In juli 2021 moest het bedrijf voor het gerecht verschijnen voor de bedrijfscultuur die er heerst, volgende op een zelfmoord gedurende een businessstrip<sup>8</sup>. De staat van California klaagt Activision Blizzard aan voor seksisme, discriminatie en misogynie.

California's DFEH (Department of Fair Employment and Housing) neemt legale actie tegen het bedrijf na een onderzoek van twee jaar. De beschuldigingen komen dus niet zomaar uit de lucht gevallen.



Originele foto: Blizzard Ent. Statue door Gordon Tarpley

Het bedrijf wordt beschuldigd van ongelijke lonen, de promotie van mannen boven vrouwen en wijdverbreide seksuele intimidatie.<sup>7</sup>

Tal van medewerkers postten op Twitter aanvullende voorbeelden van intimidatie en discriminatie op de werkvloer.

Voormalig Blizzard-president Mike Morhaime gaf ook een verklaring waarin hij zei:

*Het spijt me enorm dat ik je in de steek heb gelaten.*<sup>8</sup>

### Cube crawls

Eén van de activiteiten binnen het bedrijf waren de zogenaamde Cube Crawls, dronken mannelijke collega's kropen zich een weg door de verschillende kantoorhokjes, bij elke stop dronken ze meer en kwam er ongepast gedrag bij kijken en werden vrouwen betast<sup>11</sup>. Vrouwen binnen het bedrijf gaven aan dat werken voor de verdachten aanvoelde alsof ze in een studentenhuis zaten, zegt de DFEH<sup>8</sup>.

Verder kwamen mannen trots met een kater naar het werk, gameden ze tijdens de werkuren terwijl ze hun taken aan de vrouwen delegeerden, bespraken ze seksuele ontmoetingen en graptten ze over verkrachtingen in het bijzijn van vrouwen. Die werkplekcultuur was een broedplaats voor seksuele intimidatie en discriminatie.<sup>7</sup>

Volgens de DFEH werden vrouwelijke collega's voortdurend seksueel lastiggevallen<sup>8</sup>. Die cultuur heerste eveneens onder de hoge leidinggevenden, zij maakten zich evengoed schuldig aan schaamteloze seksuele intimidatie, zonder repercussies.

Wanneer de formele klachten binnenstroomden, deed het bedrijf er niets aan om de problemen op te lossen. Het bedrijf implementeerde geen nieuwe maatregelen en wimpelde de klachten af. De klachten werden ook niet vertrouwelijk behandeld.<sup>7</sup>

*Als gevolg van deze klachten werden vrouwelijke werknemers het slachtoffer van represailles, inclusief maar niet beperkt tot het ontnomen worden van projecten, ongewild overgeplaatst worden naar andere eenheden en geselecteerd worden voor ontslag.<sup>7</sup>*

**Zelfmoord**

Volgens DFEH pleegde een vrouwelijke werknemer zelfmoord<sup>8</sup> door de seksuele avances van een mannelijke leidinggevende, dit is een tragisch gevolg van de seksuele intimidatie die werd genegeerd. Activision Blizzard ontkent deze bewering van de DFEH.

De vrouw in kwestie was op zakenreis met de mannelijke leidinggevende. Vóór deze zakenreis werd de vrouw al lastiggevallen. Zo werden er intieme foto's van haar doorgegeven tijdens een feestje op het kantoor. Wat gebeurde er op die zakenreis?

De vrouwelijke werknemer was samen met haar mannelijke leidinggevende op zakenreis toen ze zelfmoord pleegde zelfmoord.

De man had op die reis buttplugs en glijmiddel meegenomen.<sup>11</sup> Het was de spreekwoordelijke druppel die de vrouw tot zelfmoord pushte.<sup>7</sup>

Zelfs na de toevallige en opeenvolgende feiten, ontkent Activision Blizzard alles. Het bedrijf beschuldigt de DFEH voor de uitspraken over de werknemer, wiens overlijden volgens het bedrijf niets te maken heeft met de beschuldigingen van seksuele intimidatie.

De personeelsbestanden geven aan dat de vrouwen in de minderheid zijn, zo'n 20% van het personeel is vrouw. In deze bestanden is het ook heel duidelijk dat het topmanagement uitsluitend mannelijk en blank is.

De rollen die de vrouwen toebedeeld krijgen, zijn lager betaalde posities die minder doorgroeimogelijkheden bieden. Vrouwen met eenzelfde positie als mannen worden ook veel minder betaald. Ze krijgen ook moeilijker promotie en nemen ook veel sneller ontslag dan hun mannelijke collega's.<sup>7</sup>

De DFEH merkte ook op dat gekleurde vrouwen bijzonder kwetsbare doelwitten waren van discriminerende praktijken.<sup>7</sup>



## Toekomst

Op 28 juli ging een groep werknemers van Blizzard in staking om hun eisen kracht bij te zetten.<sup>8</sup> Een van de eisen was:

*Een einde aan gedwongen arbitrageclausules in alle werknemerscontracten.*

*Dit is een verandering waar Google-werknemers in 2019 met succes voor hebben gevochten.<sup>8</sup>*

Ook willen werknemers nieuwe wervings- en promotieprocessen om zo een betere vertegenwoordiging te creëren voor gemarginaliseerde, kwetsbare groepen.

Vooraf vrouwen, in het bijzonder gekleurde vrouwen, transgendervrouwen en niet-binaire mensen werden niet eerlijk aangenomen voor nieuwe functies in vergelijking met mannen.<sup>8</sup>

Werknemers willen ook dat salaris- en promotiegegevens gepubliceerd worden voor werknemers van alle geslachten en etniciteiten.<sup>8</sup>

Het is ook belangrijk dat een externe organisatie het uitvoerend personeel controleert om diversiteit, gelijkheid en inclusie te bevorderen en na te gaan waar de interne problemen zijn zodat werknemers die kunnen aanpakken.<sup>8</sup>

## Blizzcon 2010

Toen het verhaal over Blizzard op het internet terechtkwam, kwam een oude video terug boven drijven. In 2010 was er zoals altijd *Blizzcon*, een evenement gewijd aan de games van Blizzard. Binnen het evenement was er een panel met de makers en leidinggevenden. Fans konden vragen stellen aan dat panel. Xantia<sup>9</sup> deed net dat, ze was al lange tijd fan van de game franchises van Blizzard dus wou ze een toch prangende vraag stellen.

Ze moest een halfuur aanschuiven voor ze eindelijk aan de beurt was. Ze was ontzettend nerveus maar sprokkelde alle moed bijeen om de vraag te stellen:

*I love what you guys have done with World of Warcraft. I love the fact that you have a lot of strong female characters. However, I was wondering if we can have some that don't look like they stepped out of a Victoria's Secret catalog?<sup>6</sup>*

Zodra ze de vraag stelde, kwam er een luid gejuich dat snel verzwolgen werd door een mannelijk gebrom van boe<sup>10</sup>. Xantia voelde zich plots ongemakkelijk en ze hoopte een verdedigende reactie te krijgen van het panel, helaas mocht ze daar niet op rekenen<sup>9</sup>.

De respons die ze kreeg was een verwarde:

*What do you mean? Which catalog would you like them to step out of?*<sup>10</sup>

We zien hierna een heel erg ongemakkelijke Xantia<sup>9</sup> die de reactie maar probeert weg te lachen, duidelijk gefrustreerd en teleurgesteld door het antwoord.

Twee van de mannen (J. Allen Brack en Alex Afrasiabi) uit het panel zijn ook vernoemd in de huidige rechtszaak, de video werd snel verspreid over Twitter want het toont aan hoe leidinggevende mannen toen vrouwen al ondermijnden en hun vragen/opmerkingen gewoon wegwijsden met neerbuigende opmerkingen.

Ook toen Xantia uit beeld was, bleven de mannen maar grappen over de vrouwelijke personages.

Zowel Gamergate als Blizzard's schandaal bewijzen dat seksisme niet alleen onder de fans aanwezig is, maar dat het ook een top-down problematiek heerst.

Als we de *social learning theory* geloven, dan beïnvloeden beelden in games onze gedachten, maar in de eerste plaats zijn het de makers die deze gedachten verwerken in de games.

Zij zijn dus deels verantwoordelijk voor de seksistische aard van vele spellen en daarmee ook gamers, ze moedigen duidelijk ook het gedrag aan.

Tijdens Gamergate werden veel bedrijven ook aangespoord om advertenties en alles dat met inclusie te maken had, te wissen. Het ergste van al? De bedrijven deden het ook.

Intel bijvoorbeeld, is gedurende de controversie stil gebleven en zodra het voorbij was, verontschuldigde het bedrijf zich en was de content terug online.

Bedrijven mogen de kracht van gamers en sociale media niet onderschatten, het waren getriggerte gaming fans, die weliswaar schrik hadden van verandering en feminisme, die de haatcampagne verspreidden en bedrijven zo ook beïnvloedden.

Nu zijn het ook opnieuw ex-collega's en fans die de problematiek rond Blizzard verspreiden. Xantia is daar praktisch het symbool van geworden. Ook mogen fans niet onderschatten welke invloeden bedrijven hebben op onze onbewuste gedachten.

Wij kiezen niet wat we zien in een spel, wel hoe we ermee omgaan. Maar soms is het al te laat en is het beeld ingeprent in ons brein en heeft het bepaalde waarden en normen losgewrikt.

We mogen ook niet ontkennen dat de gamewereld is gebouwd op agressie, in het begin van home gaming werd die agressie juist gebruikt als marketingtechniek om spellen te verkopen.

Gameontwikkelaars en marketeers speelden toen in op the forbidden fruit-idee. Wat niet kon in de realiteit, kon wel in games en dat was dan ook het insight van veel advertenties. Wat ze toen niet wisten is hoe schadelijk dit werd op lange termijn.



{ IN CASE YOU DIDN'T NOTICE, }  
THERE IS A  
BEAUTIFUL, NAKED WOMAN  
ON THIS PAGE.

Mannen werden aangespoord om vrienden op agressieve wijze te vermoorden, digitaal. Ook vrouwen werden het slachtoffer van deze verkoopstunts, vreemd gaan mag niet en vrouwen slaan ook niet, dus brachten ze dit naar games en advertenties. Zelf was die wereld nog niet open voor vrouwen, dus wat niet weet, wat niet deert.

Eens vrouwen op het gametoneel verschenen, was het al te laat. Jaren van seksistische games kon niet zomaar ingeperkt worden, en veel mannen willen dit ook niet.

Zij zijn gewoon dat vrouwen vaak een ondergeschikte rol krijgen, en dat er veel geweld is, dus ze zien het als een directe aanval wanneer vrouwen hun stem gebruiken om nee te zeggen.

Ze willen niet dat hun games, verdwijnen voor het goed van de vrouw. De enige manier om het probleem op te lossen is tijd, conversatie en nieuwe innovatieve games die niet steunen op de objectivering van vrouwen om het spannend te maken.

Tijd, in de hoop dat nieuwe generatie gamers niet in contact komen met de verouderde gedachte. Conversatie, in de hoop dat die extra nee eindelijk doordringt. En nieuwe games, in de hoop dat game developers nieuwe trends vinden om op te springen die niet schadelijk zijn voor de vrouw, POC en LGBT+-mensen.

**BRONNEN**

1. Dewey, C. (2014, 14 oktober). The only guide to Gamergate you will ever need to read. Washington Post. Geraadpleegd van <https://wapo.st/3jbUfOw>
2. Doxing. (z.d.). In Wikipedia. Geraadpleegd op 3 maart 2021, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Doxing>
3. Gamergate. (z.d.). In Wikipedia. Geraadpleegd op 3 maart 2021, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Gamergate>
4. How do we know what we know about #Gamergate? (2014, 23 oktober). Columbia Journalism Review. Geraadpleegd van <https://archives.cjr.org>
5. Michael Salter, Crime, justice and social media, London (2017). ISBN 978-1-138-91966-2.
6. Zwiezen, Z. (2021, 26 juli). Former World of Warcraft Designer Apologizes For Disastrous 2010 Blizzcon Answer. Geraadpleegd op 28 juli 2021, van <https://kotaku.com/former-world-of-warcraft-designer-apologizes-for-disast-1847362737>
7. BBC News. (2021, 22 juli). California sues Activision Blizzard over alleged harassment. Geraadpleegd op 28 juli 2021, van <https://www.bbc.com/news/technology-57929543>
8. Schiffer, Z., & Webster, A. (2021, 27 juli). Activision Blizzard employees to walk out following sexual harassment lawsuit. Geraadpleegd op 28 juli 2021, van <https://bit.ly/3C8X8rY>
9. Gach, E. (2021, 3 augustus). What Really Happened At That BlizzCon Panel, According To The Woman In The Video. Geraadpleegd op 3 augustus 2021, van <https://kotaku.com/what-really-happened-at-that-blizzcon-panel-according-1847408469>
10. Blizzcon 2010 WoW Open Q&A (p1). (2010, 24 oktober). [Videobestand]. Geraadpleegd van [https://www.youtube.com/watch?v=Fi5dQzZp3f0&ab\\_channel=MrBochChoi](https://www.youtube.com/watch?v=Fi5dQzZp3f0&ab_channel=MrBochChoi)
11. Plunkett, L. (2021, 22 juli). Activision Blizzard Sued By California Over Widespread Harassment Of Women. Geraadpleegd op 5 augustus 2021, van <https://kotaku.com/activision-blizzard-sued-by-california-over-widespread-1847339746>



**B\*TCH, GO MAKE  
ME A SANDWICH**

05.

**INTERVIEWS**





# INDUSTRIE

Om zelf nog wat kennis op te doen over seksisme in de community en in de industrie wou ik het perspectief eens horen van andere vrouwen die niet enkel *casual* gamen.

Beide vrouwen hebben een volledig andere rol binnen de industrie en ze hebben dus allebei een ander beeld van hoe deze werkt. Ik vond het heel erg interessant om beide kanten te horen.

Het eerste interview heb ik mogen doen met Eline Muijres. Zij is een producer voor het gamebedrijf Mi'pu'mi Games in Wenen.

Ze is ook een lid van het bestuur voor Games[4Diversity], een organisatie die bijdraagt aan de representatie van sociaal-culturele minderheden in games door het organiseren van evenementen.

Het tweede interview was met een Nederlandse game caster genaamd *Vearless*, haar echte naam; Veronique Zonneveld. Haar favoriete spel is CS:GO (Counter Strike) en voor deze game is ze dan ook een caster op toernooien.

# 01. ELINE MUIJRES

## | **Wie is Eline Muijres?**

Eline Muijres is 31 jaar oud en heeft al een aantal dingen bereikt. Ze is beginnen te werken toen ze 23 jaar was, wat haar best de tijd gaf om ervaring op te doen. Momenteel is ze producer bij Mi'pu'mi Games.

## | **Wat is Games4Diversity?**

Zoals ik in de inleiding al aanhaalde maakt ze ook deel uit van de organisatie Games4Diversity. In het interview vertelt Eline dat het een passieproject is dat ze samen met wat vrienden runt. De vriendengroep met wie ze werkt aan het project zijn ook ex-collega's van haar van toen ze nog bij Dutch Gamegarden werkte.



Iedereen die betrokken is doet het ook vrijwillig, omdat iedereen het ook heel belangrijk vindt.

Bij Games4Diversity organiseren ze evenementen en game jams, wat een hackathon is waar mensen in groep een game maken rond een bepaald onderwerp.

Het thema van deze game bepaalt Games4Diversity, vaak gaat het om een groep die ondervertegenwoordigd wordt in de game-industrie.

Enkele thema's die gebruikt werden in vorige edities zijn de LGBT-community, vluchtelingen, mensen met een huidziekte en bepaalde religies.

Dit zijn allemaal interessante inspiratiebronnen om games rond te maken.

Wat het team ook organiseert is de pride-boot op de Utrecht Canal pride. Enthousiastelingen en game-ontwikkelaars verkleden zich dan in gamepersonages en vieren mee op de boot die door de grachten van Utrecht vaart.

Zo laten ze zien dat de community kleurrijk en divers is. Games4Diversity wil van het stigma afgeraken dat gamers eigenlijk blanke mannen zijn, met lange haren en band t-shirts en dat ze zich verstoppen in een donkere kamer. Ze willen dus een ander beeld neerzetten van gamers.

Door corona gingen de activiteiten helaas niet door maar toch werkten ze aan de website en planden ze achter de schermen activiteiten voor na de pandemie.

## | Mi'Pu'Mi Games

Twee jaar geleden is Eline begonnen bij Mi'Pu'mi games als producer. Hiervoor had ze al gewerkt in game development bij andere studio's.

Als producer werkt ze eigenlijk een beetje als een project manager. Ze houdt zich bezig met de planning en zorgt dat iedereen de juiste materialen en informatie heeft om te werken aan het project.

Ze werkt vooral samen met externe partners. Als games een vertaling nodig hebben dan zoekt ze een bedrijf die dat doet. Ze houdt ook de budgetten in het oog. Ze zorgt dat iedereen weet wat alle taken zijn en dat de communicatie vlot verloopt. Ze leidt het project in goede banen, en geeft iedereen zijn rol. Ze faciliteert en regelt alles een beetje.

## | Start van haar carrière

Ze speelt al heel lang games en ze dacht nooit dat ze dat als werk kon doen. Maar toen ze communicatie studeerde, had ze een vak gewijd aan mediastudies en tijdens deze lessen leerde ze wat over de gamewereld.

Ze ontdekte toen dat je niet gewoon een developer of 3D-artist moet zijn om in de industrie te kunnen werken, maar dat er ook nood is aan marketeers of projectleiders.

Wanneer dit duidelijk werd, is ze vrijwilligerswerk gaan doen zoals voor websites gaan schrijven (gamereviews en artikels over games). Eens je begint te schrijven kan je vaak een perspas aanvragen voor evenementen en dat is exact wat ze deed. Via die evenementen leerde ze veel mensen kennen binnen de industrie.

Ze heeft dan een aantal interviews gedaan en leerde de wereld van game development beter kennen. Er ging een deur voor haar open, ze ontdekte toen dat er enkele opties in Nederland waren om binnen de sector te werken.

Na haar studies is ze dan aan de slag gegaan bij een kleine gamestudio in Nederland waar ze als producer werkte. Hier was haar rol als producer veel uitgebreider dan die ze nu beoefent. Ze deed inmiddels ook de PR en marketing. Daarboven promoveerde ze ook de games in het buitenland. Dit zorgde opnieuw voor networking opportuniteiten, ze leerde veel bij en ontmoette opnieuw veel mensen.

Dankzij haar ervaringen kon ze starten bij Dutch Game Garden, wat een incubator is. Daar was ze communicatiemanager voor een aantal jaar. Hier heeft ze ook de huidige leden van Games4Diversity ontmoet. Nadien is ze doorgevlogen naar Mi'pu'mi als gameproducer.





## Werkervaring

In België heeft ze even in het adviescommissie van het VAF gezeten. Ze heeft zo veel geleerd over Belgische studio's en weet dat zij het momenteel heel goed doen op vlak van games maar ook op vlak van genderdiversiteit.

Als ze mensen vertelt dat ze werkt in de game-industrie, vinden mensen het vaak bijzonder of cool. Zeker als het familieleden zijn of kennissen aan wie ze het meedeelt. Het is voor iedereen vaak ongewoon.

Veel mensen binnen en buiten de industrie maken aannames over de rol die vrouwen hebben binnen de industrie. Ze gaan niet snel denken dat Eline een programmeur is, ze denken dan vaker dat ze een student is of de marketing doet binnen het bedrijf.

Zo beleefde Eline een frappante ervaring op een evenement dat ze zelf organiseerde bij Dutch Game Garden.

Ze was samen aan het werk met haar stagiair tijdens de netwerklunch, en iemand kwam op hen af en sprak direct de mannelijke stagiair aan omdat die beschouwd werd als autoritair figuur of organisator. Ze keek eventjes in ongeloof zeker omdat ze een naamkaartje droeg.

Wel merkt Eline dat er meer bewustwording is over de genderrollen binnen de industrie. Veel meer minderheden spreken zich uit over de problemen die er zijn omtrent hun leefwereld.

Sociale media en evenementen spelen hier een grote rol in, dit zijn de snelste manieren om een probleem binnen de industrie aan te kaarten.

De vooroordelen worden sneller aan het licht gebracht waardoor er sneller op ingespeeld wordt. Mensen worden veel meer bewust van de bevooroordeelde gedachten en die gedachten worden dus ook sneller in vraag gesteld.

### **Wat zijn haar favoriete games?**

Eline speelt graag games met een verhaal of die een innovatief kantje hebben. Ze kan ook wel eens genieten van een potje knallen. De games waar ze zelf heel erg van onder de indruk is zijn indiegames zoals Journey maar ze geniet ook van grotere titels als The Last of Us of Horizon: Zero Dawn.

De reden waarom ze zo fan is van de indiegame Journey is omdat het een heel erg innovatief spel is waar je soms in contact komt met een andere gamer van ergens op aarde maar je hebt geen middel om met elkaar te communiceren en je weet ook niets van elkaar.

### **Wanneer is haar passie voor games gestart?**

Ze speelde al games van jongs af aan zoals "Prince of Persia" die nog op diskettes stonden. Haar vader had dan voor zichzelf een GameBoy gekocht waar zij dan eigenlijk meer op speelde. Haar vader was dus een beetje de aanleiding tot haar passie.

### **Zijn games volgens haar toegankelijker?**

Als ze de games van nu vergelijkt met de games van vroeger, zijn ze wel toegankelijker. Ze zegt ook dat games vroeger veel moeilijker waren dan nu. Zeker toen het arcade-verhaal nog springlevend was, het moest zo uitdagend mogelijk zijn zodat mensen nog een muntje in de machine staken voor nog een ronde.

Als je thuis vastzat in een spel moest je al naar Nintendo bellen om te vragen wat je moest doen of een tijdschrift kopen waar de gameplay in beschreven stond.

Nu zijn games veel toegankelijker zodat mensen deze kunnen uitspelen en goede reviews kunnen achterlaten.

Een groot deel van de spelers wordt ook uitgesloten als een spel onnodig moeilijk is, daarom zien we ook verschillende moeilijkheidsgraden in games, zo genieten gamers die voor het verhaal spelen net zo veel als gamers die spelen voor de uitdaging.

Games zijn ook toegankelijker op andere vlakken. Nu zien we veel meer ondertitels in verschillende talen of games die vertaald worden voor andere landen.

Er bestaan tegenwoordig ook opties voor kleurblindheid, zodat ook kleurenblinden contrasten beter kunnen zien in het spel. Mensen met motorische beperkingen kunnen nu ook gebruik maken van gespecialiseerde controllers of controllers waarvan de knoppen aangepast kunnen worden.



## Hoe is de diversiteit in games?

Op vlak van diversiteit moet er nog veel gebeuren maar Eline zegt dat we al op het juiste pad zijn beland. Vergeleken met 10 jaar geleden hebben we een breder aanbod aan gamepersonages en games zelf.

We hebben nu veel meer voorbeelden per categorie. Als we vroeger dachten aan games met een vrouw in de hoofdrol, gingen onze gedachten automatisch naar *Lara Croft: Tomb Raider*, en vaak verkochten die spellen dan ook niet goed, wat jammer is.

Nu zijn er veel meer voorbeelden voor games met een vrouw in de hoofdrol. Goede voorbeelden zijn: *The Last of Us*, *Horizon: Zero Dawn*, ook nu hebben we een vernieuwde *Tomb Raider*.

Verder zijn er ook storytelling games zoals *Life is Strange* en *Beyond Two Souls* die een vrouw in de hoofdrol hebben. We zien ook veel meer vrouwelijke personages die de speler kan kiezen in shooters. In *Rainbow Six Siege* en *Overwatch* heb je veel vrouwelijke operators die je kan selecteren, ook free-to-play games als *Fortnite*, *Apex Legends* en *Valorant* hebben opties voor vrouwelijke personages, er zijn ook genderless personages met elk een uniek achtergrondverhaal.

We zien dus duidelijk een evolutie in game development. Er zijn nog wat werkpunten, mensen met een beperking of personen van kleur worden vaak nog ondervertegenwoordigd. We zien hier wel een verbetering, maar de verdeling op vlak van geslacht, gender, LGBT+, etniciteit,... is nog niet representatief.

Originele foto: Life is Strange door Playstation Europe via Flickr

## Hoe is het gameleven als vrouw?

Eline vindt dat haar geslacht haar soms weerhoudt van bepaalde games te spelen of bepaalde elementen ervan. Als Eline Overwatch speelt, zet ze haar microfoon niet aan want dan kan ze heel veel backlash verwachten of ongewenste (seksuele) opmerkingen.

Wanneer ze haar microfoon wel aanzet dan wordt ze of uitgescholden, of vernederd of uitgelachen. Dit niet alleen door kinderen maar ook door volwassen mannen, dit is natuurlijk geen fijne game-ervaring.

Het uitzetten van je microfoon is natuurlijk een groot nadeel in een online multiplayer game want communicatie kan het verschil betekenen tussen verliezen en winnen.

Game developers implementeren al opties om de game-ervaring te verbeteren door bijvoorbeeld een optie te geven om andere gamers te rapporteren voor hun gedrag, je kan bepaalde gamers ook blokkeren om geen chat-berichten meer te ontvangen, in-game kan je ook mensen muten.

Er bestaan ook games die gebruik maken van een vooropgesteld communicatiesysteem waar je belangrijke uitspraken kan selecteren zoals “kom hier” of “vijand hier”, op deze manier moet er niemand rechtstreeks communiceren met elkaar en dat vermindert trashedissen.

Volgens Eline reageren mannen zo op gamende vrouwen door de misvattingen van mannen zelf maar ook van de maatschappij.

Mannen moeten altijd sterker zijn, ze mogen geen gevoelens tonen en ze moeten stoer zijn. Dit zijn schadelijke opvattingen van wat mannen wel/niet moeten zijn.

Als je dan in een omgeving zit waar je jezelf moet bewijzen is het heel makkelijk om je positie in de groep te bepalen door de mensen, die zogenaamd onder je zitten, een trap te geven. Dit is natuurlijk kinderachtig maar Eline denkt dat het iets in deze aard moet zijn.

Als een man onzeker is wil hij zijn positie versterken door het contrast te verhogen tussen hem en de persoon onder hem, en vaak zijn dit (in hun ogen) vrouwen of nieuwkomers. Dit is natuurlijk een aanname, Eline is niet zeker hoe mannen denken vermits ze zelf nooit in die positie is geweest.

Ze speelt zelf met een gemixte groep gamers. Afhankelijk van de game zijn dit meer mannen dan vrouwen. De games die zij het vaakst

speelt, speelt ze dan wel met voornamelijk mannen omdat het vaak collega's van haar zijn en die zijn voornamelijk man. Ook speelt ze vaak met haar partner, die op zijn beurt zijn vrienden betreft. Ze kent dus wel verschillende soorten gamers maar ze speelt voornamelijk samen met mannen.

Ze denkt ook dat mannen zich in hun mannelijkheid bedreigd voelen door de aanwezigheid van een vrouw in games omdat deze wereld eigenlijk gedomineerd werd door mannen. Als er dan een vrouw deze wereld betreedt en aantoont dat zij beter is, heeft de man de neiging om zijn machtspositie terug te claimen door de vrouw te tonen dat ze er niet hoort.

Het is ook bewezen uit een onderzoek<sup>1</sup> dat mannen met hoge gameskills zich minder snel bedreigd gaan voelen door de aanwezigheid van een vrouw en er zich minder van gaan aantrekken dan mannen met lage skills<sup>2</sup>.

## | Sociale media

Ook Eline heeft moeten kampen met de gevolgen van Gamergate. Als er toevallig een tweet van haar viral gaat mag ze veel backlash verwachten over haar als vrouw in de gamewereld.

Zij komt voornamelijk in contact met de toxic kant van de community via Twitter, zeker omdat zij in-game eigenlijk geen microfoon gebruikt. Ze spreekt zich uit tegen seksisme en voor diversiteit, soms gaat haar post viral en gebeurt het fenomeen dogpiling.

Mensen gaan zich tegen haar keren en vallen haar dan aan via Twitter om haar zo het zwijgen op te leggen.

Het is geen fijne ervaring voor Eline en zelf vindt ze het ontzettend eng. Het doet haar vaak twifelen aan zichzelf.

Hoe meer volgers je hebt, hoe erger het wordt, zeker omdat de persoon achter het kanaal minder belangrijk wordt voor de volgers.

Vaak gebeurt het ook dat een andere influencer haar berichten ziet en de meningen niet deelt en zich erover uitspreekt, de volgers van deze influencer gaan dan ook Eline aanvallen of andere Twitter-gebruikers. Nu blokkeert ze bepaalde influencers die niet dezelfde waarden delen om al die verbale agressie te vermijden.

## | Interne verdeeldheid

Het probleem van gamebedrijven is dat ze vaak ontzettend groot zijn. Er bestaan immers guidelines op de websites van gameverdelers over racisme en seksisme maar omdat het zo diep verborgen is binnen de website, krijgt niemand het te zien. Deze guidelines zijn er vooral om op juridisch vlak in orde te zijn, zodat ze gebruikers kunnen bannen, de gebruikers zelf krijgen deze guidelines zelden te zien.

Door de grootschaligheid van vele bedrijven in die sector, worden de guidelines en regelgevingen op vlak van racisme of seksisme over de verschillende takken heen niet op dezelfde manier gerespecteerd.

De tak die de game developing doet zal misschien vrouwen aanmoedigen om te komen werken of deel te nemen aan de productie van een game, een andere tak houdt zich daar niet mee bezig.

Beide takken weten het niet van elkaar. Bedrijven zijn dus vaak intern inconsistent, waardoor het lijkt of ze de spot drijven met de problematiek rond minderheden. Dus kan niemand ze serieus nemen van zolang de bedrijven dat zelf niet doen.

## | Wie zijn de gamers?

Volgens Eline is 46% van de gamers vrouw, dit is een percentage dat gebaseerd is op de cijfers in Amerika. Ze zegt ook dat het niet zo lijkt omdat veel vrouwen incognito willen blijven of liever hun geslacht niet on display willen.

Vrouwen zijn ook minder verbaal over het feit dat ze gamen door het stigma dat er rond hen bestaat. Vrouwen vervullen nu eenmaal de stereotype visie niet die we hebben over gamers. Er bestaat ook een discrepantie tussen een gamer en een persoon die games speelt.

Binnen de professionele gamewereld wordt er geen onderscheid gemaakt tussen iemand die een spelletje speelt op zijn smartphone en iemand die heel fanatiek een library vol games heeft op Steam.

Beiden zijn gamers maar de eerste wordt zo niet gezien door de community. Het blijft een gamer, gewoon een andere soort gamer, helaas worden zij vaak niet serieus genomen door de gamende mensen die wel voldoen aan het stereotype beeld.

### Wie maakt de games?

De percentages van vrouwen die in de game-industrie werken liggen veel lager dan de cijfers van vrouwelijke gamers. De professionele wereld is veel homogener dan de gebruikers.

Vrouwen worden niet gestimuleerd om te werken in de game-industrie en ze worden er ook niet mee geassocieerd waardoor het voor hun al bijna geen optie lijkt. Veel vrouwen die dan wel in de industrie eindigen of deelnemen aan de community worden ook gewoon weggejaagd. Ook hier kunnen we Gamergate als voorbeeld nemen.

Ze zeggen ook vaak dat als je vijf jaar hebt overleefd in de industrie, je al een uitzondering bent, deze gedachte is heel erg ontmoedigend. Mannen hebben ook altijd een streepje voor in het sollicitatieproces.

Volgens Eline mogen we niet wachten tot de maatschappij verandert om actie te voeren tegen vormen van discriminatie. De exclusie van bepaalde groepen is niet inherent aan games, maar eerder aan onze maatschappij.

De game-industrie heeft een voorbeeldfunctie en moet proberen te evolueren naar een inclusievere omgeving, onafhankelijk van waar de maatschappij staat. Als je iets verandert binnen de industrie raak je ook onrechtstreeks de maatschappij. De problematiek is gewoon uitvergroet binnen de game-industrie omdat deze minder divers is dan de samenleving.

Je merkt veel sneller de homogeniteit van de game-industrie op. Het is overduidelijk dat ze gedomineerd wordt door mannen. In 2018 in Nederland was maar 19% binnen de game-industrie een vrouw.

## Hoe maak je een game inclusiever?

Het is dus duidelijk dat de doelgroep niet altijd betrokken wordt bij het maken van games omdat niet elk deel van de doelgroep deel uitmaakt van de industrie. Hier gebeurt het dus vaak dat mannen kiezen hoe vrouwen afgebeeld worden.

Eline vindt dat de doelgroep altijd betrokken moet worden bij het maken van een game maar merkt ook wel dat dit niet voldoende gebeurt. Er bestaan ook teams die geen enkele vrouw binnen het project hebben en die toch vrouwelijke personages uitwerken.

Als je de juiste representatie niet hebt binnen je team is het ontzettend belangrijk om extern een oproep te doen. Stel dat je een groep in de schijnwerpers wil zetten voor een bepaald gameconcept, dan moet je zorgen dat je je game test bij deze groep.

Het is dan belangrijk dat je voldoende onderzoek doet en die groep bijvoorbeeld interviewt om te achterhalen hoe hun leven eruit ziet.

Je kan mensen ook inhuren als consultant of adviseur om je games te laten screenen op (cultureel) gevoelige inhoud. Er zijn dus tal van oplossingen voor het probleem, het is enkel jammer dat sommige bedrijven het moeten doen voor een groep die de helft van de wereldbevolking representeert.

Eline heeft zelf in een positie gestaan waarop ze met haar team beroep moest doen op een team die zich specialiseerde in de leefwereld van een rolstoelgebruiker.

Hun game zou als hoofdrolspeler een rolstoelgebruiker hebben en het spel situeerde zich in de jaren '70. Ze leerden aan de hand van de consultant en het team wat je zou aantreffen in het huis van een rolstoelgebruiker en wat niet.

Ook leerden ze hoe ze de game best promoten en wat er omgaat in de gedachten van een rolstoelgebruiker. Ze hadden de bal bijna misgeslagen maar dankzij deze leersessies wisten ze hoe ze de leefwereld het best naar buiten brachten.

## Bestaan er initiatieven voor vrouwen?

Er bestaan evenementen die zich richten op de ondersteuning van vrouwen en minderheden in de industrie. Daar kunnen de ondervertegenwoordigde groepen hulp vragen met portfolio's of deelnemen aan mentorprogramma's. Er zijn ook organisaties die info en bewustzijn verspreiden en bepaalde problemen blootleggen. Ook helpen er organisaties om een werkomgeving vrouwvriendelijk te maken en geven ze input bij de ontwikkeling van een game.



## Bewust of onbewust?

Eline hoopt dat mannen onbewust seksistisch zijn want als ze bewust zijn van hun seksisme, moeten ze wel echt slechte mensen zijn als ze er niets aan willen veranderen. Mensen zien zichzelf altijd als een persoon die goed wil handelen, dus als ze dan seksistische uitspraken doen zal het zijn dat ze niet weten dat het seksistisch is.

Voor hen betekent dat een bepaalde groep de uitspraak seksistisch vindt, maar de persoon zelf ziet de uitspraak dan eerder als een gewone meningsuiting. Vaak zien ze niet dat het seksistisch is omdat ze die ervaring zelf niet hebben.

Eline geeft ook toe onbewust seksistisch te zijn geweest naar vrouwen toe. Niemand ontkomt eigenlijk aan de vooroordelen die ingeprent zijn in onze maatschappij.

Iedereen heeft wel eens gedachten, of je die serieus neemt of er iets mee doet toont pas aan wie je bent. Je moet bewuster worden van deze gedachten en actief je gedrag bijsturen.

Het is hoe je omgaat met die gedachten die aantonen of je discrimineert of niet. Soms moet je er even over nadenken en ze in een ander perspectief brengen, zeker omdat veel gedachten onbewust gestuurd worden door de media. Je moet erkennen dat je vooroordelen hebt en ze jouw acties niet laten beïnvloeden want dan geef je aan dat deze juist wel domineren.

## Wanneer spreekt ze van verbale intimidatie?

Eline vindt dat plagen moet kunnen zolang je de persoon niet op een eigenschap aanvalt. Als je iets fout doet in game mogen anderen daar wel een mopje rond maken. Lachen met bepaalde acties is prima maar van zodra persoonlijke eigenschappen worden aangehaald gaat het al te ver en ziet Eline het als verbale intimidatie.

Bij vreemden moet je ook altijd extra opletten want wat je tegen je vrienden kan zeggen daar kan een ander persoon misschien niet tegen. Je toon moet ook duidelijk aangeven dat je het niet serieus meent.

Eline gaat ook uit van het principe push-up, als ze weet dat er iemand minder goed presteert dan zichzelf, gaat ze ook geen mopjes maken hierover.

Ze zal dus nooit een persoon onder haar (bv. Een kind of een tiener) gebruiken als slachtoffer van haar mopjes. Ze zal dus eerder de sterkste speler gebruiken als onderwerp omdat ze ook weet dat die steviger in zijn schoenen staat.

## Wie is volgens haar seksistisch?

Iedereen kan seksistisch zijn, kinderen en tieners tasten nog af van wat mag en wat niet mag. Ze zijn meer geneigd om er van alles uit te kramen en ze zijn ook onzekerder over wie ze zijn. Ze vinden het belangrijk om aan te tonen wat hun positie is binnen de groep en ze willen er ook graag bij horen. Kinderen kennen de repercussie ook niet goed van hun acties dus zien zij niet altijd in hoe problematisch bepaalde uitspraken zijn.

# 02. VERONIQUE ZONNEVELD

## | Wie is Vearless?

Vearless is CS:GO caster. Ze is zelf heel erg vocaal over seksisme in games en de community. Ze is nog maar 22 jaar en toch zet ze zich al sterk in voor de seksisme-problematiek door er zich over uit te spreken op sociale media.

Haar bijberoep als caster noemt ze ook een uit de hand gelopen hobby.

## | Hoe is ze begonnen?

Tijdens haar theaterstudie wou ze graag meer weten over live streamingtechnieken dus ging ze aan het werk als vrijwilliger in een LAN-center.

Daar is ze productie gaan draaien voor toernooien. Omdat het geen groot bedrijf was waren het allemaal kleinschalige evenementen. Het bedrijfje wou iets nieuws proberen en omdat Veronique de enige was die graag CS:GO speelde, hadden ze haar gevraagd of ze niet eens een toernooi wou organiseren.

Haar baas vroeg haar ook om de commentaren te doen vermits ze theater studeerde. Het toernooi had succes en uiteindelijk zijn er nog twee edities gekomen. Tijdens deze evenementen ontdekte ze dat ze haar rol heel erg fijn vond.

Dankzij deze eerste paar toernooien leerde ze ook al snel mensen kennen en werd Veronique af en toe ook gevraagd om in te vallen voor andere commentatoren die uiteindelijk af moesten haken.

Haar naam begon ook wat meer aandacht te krijgen binnen de industrie. Ze zegt ook zelf dat als ze ergens een kans ziet, ze die ook grijpt. Zodra ze kan, netwerkt ze met mensen rond haar.

## | Hoe werd ze internationaal bekend?

In het begin was alles nog erg kleinschalig, maar via haar netwerken was ze eens via Twitch aan de slag voor een Nederlands toernooi. Via de Twitch-chat schreef iemand een opmerking over hoe Vearless de volgende Frankie zou worden.

Frankie Ward is een bekende naam binnen de game-industrie en vooral in CS:GO. Ze is een ontzettend populaire host voor de game, zelf kijkt Veronique erg naar haar op. Frankie is dan wel geen commentator maar het idee dat Vearless vergeleken werd met zo'n grote naam, was wel een compliment.



Omdat het toch een moment was om trots op te zijn postte Vearless een tweet over het voorval en had ze ook Frankie getagd. Op deze tweet reageerde Frankie met een aanmoediging.

Na dit voorval verscheen Vearless' naam een paar keer tijdens streams. Frankie streamt af en toe eens op Twitch en sommige mensen vermeldden dan Vearless. Ook kijkt Veronique zelf naar de streams van Frankie en ze bleef dan vaak even hangen om te kletsen.

Vearless vroeg dan ook onmiddellijk of Frankie het zag zitten om eens te bellen over Amerikaanse e-sports, zeker omdat de scène in Nederland beperkt is. Dan hebben ze erna eens samengezeten en gaf Frankie enkele tips over hoe Veronique kon doorgroeien.

Ze zei ook dat Veronique best een tweet stuurde naar de vrouwelijke producer van Dreamhack, dit is één van de grootste tournament organisers binnen e-sports.

Veronique volgde de raad op en hier kreeg ze dan ook reactie op van de producent. Dreamhack kwam kort erna naar Rotterdam voor een evenement en Vearless mocht backstage komen en daar ontmoette ze de producer van Dreamhack en ook Frankie.

Na wat heen en weer sturen heeft Veronique een mailtje gekregen met een uitnodiging om te casten voor een toernooi georganiseerd door Dreamhack, als kers op de taart zou ze samenwerken met Frankie. Op één jaar is er dus veel gebeurd voor Vearless.

### **Wat is het verschil tussen een host en een caster?**

Vearless noemt zichzelf nu een caster, wat betekent dat ze toch een redelijk hoog niveau heeft binnen CS:GO.

Een host moet maar een minimale kennis hebben over de game want deze persoon stuurt de conversatie gewoon, een uitgebreide analyse is hier dus niet voor nodig. De host moet enkel de juiste vragen kunnen stellen.

De commentator volgt op de host, hier komt wat entertainment bij kijken. Je moet het verhaal aantrekkelijk maken en mensen erin meenemen. Je moet ook weten wie je voor je neus hebt en hoe een team speelt. Je bent ook mee met de geschiedenis van CS:GO en de teams. Ook vorige toernooien zijn belangrijk, je weet of de teams al eens

eerder tegen elkaar speelde. Dit is de rol die Vearless ook verkiest.

De analistenrol is de moeilijkste rol, hier moet je de volledige game kunnen analyseren en je kennis rond het spel en teams moet grondig zijn. Je geeft informatie mee die een fan niet zou weten. Het is dus een vereiste dat je heel zelfverzekerd uit de hoek komt en er komt veel research bij kijken.

Vearless had deze rol een paar keer maar het was snel duidelijk dat het niet helemaal haar ding is. Ze zegt ook dat ze het spel nog niet voldoende kent. Voor de industrie kampt ze nog met rookie-uren, ze speelt nu 5 jaar CS:GO en heeft er 1500 uren op. Ze merkt ook wel dat nu ze cast, ze aanzienlijk minder speelt. Haar aim is achteruit gegaan maar ze kent de tricks van het spel nog.

### **Waar komt de passie voor games vandaan?**

Ze had vroeger een PlayStation toen ze jonger was maar daar stonden dan voornamelijk familiespellen op. Haar passie is beginnen opborrelen toen ze bij haar neven multiplayerers speelde zoals League of Legends.

Wanneer ze in het middelbaar bevriend raakte met andere gamers, verschoof haar interessegebied naar CS:GO. Ze speelt ook enkel op PC. Nu speelt ze nog altijd met haar vrienden van de middelbare school. De groep bestaat voornamelijk uit mannen maar in de loop van de tijd zijn er ook wat vrouwen bijgekomen, de meerderheid blijft wel mannelijk. Zeker op vlak van multiplayer games heeft ze eigenlijk geen vriendinnen die gamen.

### **Wie zijn de gamers?**

Volgens Veronique zijn er minder vrouwen die gamen dan mannen, ze denkt ook dat ze minder vertegenwoordigd zijn dan de eerder vermelde 46%, zeker in multiplayer games. Ook via gameverdelers zoals Steam vind je dat percentage niet terug volgens Vearless. Het kan natuurlijk zijn omdat vrouwen er niet voor uitkomen, maar dat kan ze zich niet echt voorstellen.

### **Hoe ervaart ze seksisme?**

Wat Veronique frappant vindt, is dat, als ze in CS:GO de voice chat gebruikt, iedereen haar onmiddellijk vraagt of ze een 12-jarig jongetje is. Mensen denken eerder dat je een 12-jarig jongetje bent dan een vrouw die gamet, wat natuurlijk een foute perceptie is van de realiteit. Soms vragen mensen het haar oprecht maar vaker volgen er nog heel wat andere opmerkingen.



Ook als commentator heeft ze veel te verduren. Als commentator horen mensen ook alleen maar je stem, dus dan komen er ook geregeld opmerkingen in de chat zoals: Is dit een jongetje dat aan het casten is? Dat kan toch helemaal niet!

Mensen zijn er zich niet van bewust of willen het niet zijn. Zeker als je nog geen naam hebt in de industrie krijg je van alles naar je hoofd geslingerd, want waarom wil iemand naar een vrouw luisteren? “Je stem is niet om aan te horen”, of: “Je kent niets van het spel, nok ermee”, of uiteraard de ultieme dooddoener: “go make me a sandwich, bitch”.

Op professioneel vlak is Vearless ook in aanraking gekomen met seksisme. Ze wou graag werken voor Inside E-sports Nederland, best een grote organisatie die toernooien organiseert voor zowel CS:GO als League of Legends.

Ze stuurden haar terug met de vraag of ze interviews wou afnemen omdat het commentaar verzorgen eigenlijk voorbehouden was voor mannen. Het is niet verbazend dat de samenwerking niet doorging. Na het debut van Vearless in Rotterdam met Frankie, kreeg ze plots wel de vraag om caster te zijn voor een toernooi van Inside Esports, deze wees ze opnieuw af.





### **Ervaart ze een verschil met het buitenland?**

Op vlak van ervaringen in het buitenland vond ze het ook opvallend dat Nederland wat achterligt op vlak van e-sports en dat het zich ook vertaalt in het vrouwvriendelijke aspect.

In België vond ze alles veel professioneler en haar wensen werden ook gerespecteerd (bv. een eigen kamer op hotel), ook omdat de e-sportswereld wat groter is in België en de namen van vrouwelijke casters wel bekend in de oren klinken.

### **Waar komt het probleem vandaan?**

Wanneer Vearless met andere (blanke, mannelijke) gamers sprak over seksisme in de industrie en aanhaalt dat de collega's het onmogelijk konden begrijpen omdat ze zelf geen minderheid zijn, hoort ze vaak ontkenning.

Volgens haar kunnen ze zich niet verplaatsen in de schoenen van anderen omdat ze nooit een vorm van discriminatie hebben ondergaan. Ook legt ze uit dat ze natuurlijk niet kan oordelen over racisme omdat ze dit niet meemaakt maar een beter idee heeft dan haar mannelijke blanke collega's omdat ze op één vlak wel gediscrimineerd wordt.

Daarom denkt ze dat het probleem vaak bij deze doelgroep ligt, omdat ze nooit een vorm van discriminatie hebben meegemaakt kunnen ze zich ook moeilijk verplaatsen in andermans schoenen en oordelen ze vanuit hun perspectief; die waar mannen hoger staan dan vrouwen.

Niet elke man denkt zo, maar onbewust leeft deze genderrol wel. Sommigen zijn zich hier bewuster van dan anderen en proberen daar wel tegen in te gaan. Net zoals Eline ook zei, worden deze gedachten soms herleid naar een 'mening' die volgens de denker bij anderen gewoon overkomen als seksisme maar objectief niet is.

## Waarom niet gewoon muten?

Ook hoort ze vaak de opmerking: *Als het je zo stoort, waarom mute je ze dan niet?*, in eerste instantie vindt Vearless niet dat zij zich moet muten voor het foute gedrag van een andere speler.

Hem muten gaat zijn gedrag niet veranderen. In zekere zin is zwijgen instemmen, als niemand iets doet en het probleem negeert is het probleem eigenlijk onbestaande. Ze hoopt ook dat de persoon in kwestie van een andere man zal horen dat wat hij doet fout is. Hier botst ze dan wel op het probleem dat weinig dat durven want ze willen niet gelabeld worden als een *white knight*. Muten omzeilt gewoon het probleem, je kan moeilijk iedereen muten, dit is echt een schoolvoorbeeld van *victim blaming*.

Het slachtoffer moet het probleem van de dader oplossen. Dit gebeurt in onze maatschappij nog veel te veel, een goed voorbeeld is toen een vrouw in London verkracht en vermoord werd door een mannelijke politieagent. Wat was de oplossing? Vrouwen moeten binnenblijven na een bepaald uur. De vraag is: waarom de vrouwen en niet de mannen die het gevaar vormen in deze situatie? Dit is een typisch voorbeeld van *victim blaming*.

Iets anders dat Veronique opvallend vond is wanneer een man een stereotiep vrouwending doet, het vaak geaccepteerd wordt door vrouwen maar opnieuw niet door mannen. Ze komt dan ook op de gedachte dat mannen misschien schrik hebben van het onbekende en niet willen dat hun mannelijkheid bedreigd wordt of hun superioriteit in vraag wordt gesteld.

Dit door een vrouw die misschien beter zou worden in wat de mannen doen of door een man die een inferieure (lees vrouwen-) taak op zich neemt en zo de superieure genderrol van mannen doet verwateren. Zoals ze eerder zei, niet iedereen denkt en handelt zo, er zijn genoeg mannen die niet zo zijn maar sommigen onder hen komen ook niet in aanraking met de anderen waardoor ze het ook niet zien.

## Bewust of onbewust?

Vearless geeft ook toe dat ze soms wat seksistische gedachten heeft of gedachten die teruggebracht kunnen worden naar seksisme. Ze betrapt er zich op dat wanneer ze streamt, ze meer aandacht schenkt aan haar uiterlijk. Op zich doet ze graag make-up op en het is niet iets dat volledig tegen haar persoonlijkheid ingaat maar ze doet toch net dat beetje meer omdat ze weet dat ze in beeld komt en er dus verwachtingen zijn.

Wanneer ze op evenementen rondloopt die specifiek voor games zijn of toernooien merkt ze ook wel dat mensen veel positiever reageren op haar dan online. Ze vermoedt dat het is door de anonimiteit die je online hebt en het feit dat je een grote afstand hebt met de persoon aan de andere kant van het scherm.

De focus ligt ook veel meer op het spel en het competitieve en minder op de randgebeurtenissen. Ze hoopt een rolmodel te zijn voor andere vrouwen die willen werken in de game-industrie of die professioneel willen spelen. Ook hoopt ze zo de community te laten zien dat we gamers zijn en niet gewoon een verdeling van geslachten.

Vrouwen en mannen behoren tot dezelfde categorie binnen en buiten een game. De opmerkingen die vrouwen krijgen zijn ook gewoon oneerlijk omdat wij niets hebben gedaan om in deze positie te staan, we kunnen niets veranderen aan onszelf om de perceptie te veranderen bij die gamers.



## BRONNEN

1. Villines, Z. (2015, 23 juli). Unskilled Male Players More Likely to Harass Female Gamers. Geraadpleegd op 1 augustus 2021, van <https://bit.ly/3ifsLrO>
2. Orland, K. (2015, 21 juli). Study: Online gaming “losers” are more likely to harass women. Geraadpleegd op 1 augustus 2021, van <https://bit.ly/3j61OWO>

**HEY, IS THAT  
A GRIL?**

06. **TARGETS**







# COMMUNITY

Zelf maak ik deel uit van de community. In dit stuk tracht ik input te halen uit de doelgroep. Ik werk samen met een focus groep bestaande uit mijn online gamevrienden en in het volgende stuk kan je zien dat ik ook oproep deed op mensen online.

Op deze manier kruip ik in het hoofd van andere gamers, zowel man als vrouw, om te achterhalen hoe zij deelnemen in het seksisme.

Ik graaf dieper om te ontdekken hoe seksisme, gamen dagelijks beïnvloedt, zonder het perspectief van wetenschap.

Ik heb dus zelf genoteerd welke *vaktermen* er gestrooid worden in-game en of de ethymologie van die woorden schuilt in seksisme.

Veel conversatie met de focus groep en de input van de enquêteresultaten (zie vervolg) schijnen licht op het probleem vanuit een andere hoek.

Eerder aangehaalde ideeën worden hier bevestigd of in twijfel getrokken.

In dit stuk voel je waarschijnlijk ook het game karakter meer dankzij de gebruikte termen en het meme-gehalte van bepaalde argumenten.



# 01. TARGET AUDIENCE

Als doelgroep heb ik gekozen voor gamers, onafhankelijk van gender/geslacht, tussen de 15 en 35 jaar. Ik heb de indruk dat jongere mensen vaak nog kunnen veranderen, te jonge tieners kennen de diepte nog niet van het probleem dus wou ik hun buiten beschouwing laten.

Mensen die ouder zijn dan 35 hebben vaak al een uitgesproken idee van wie ze zijn en waarvoor ze staan, dus ook hen wil ik niet direct aanspreken al kunnen ze meevolgen in de campagne.

Ik heb het dus over mannen/vrouwen/X die in de leeftijdscategorie 15-35 vallen en meer dan één keer per week gamen.

Ik betrek ook vrouwen in het verhaal omdat me duidelijk is geworden dat vrouwen even hard als mannen seksistisch kunnen zijn, zelfs tegen hun eigen gender/geslacht. De stereotype gedachte is er en wordt ook door hen uitgedragen bewust of onbewust. Ook maken ze vaak gebruik van het bestaan van deze discrepantie tussen het mannelijk en vrouwelijke geslacht.

Als we bijvoorbeeld op het bekende streaming platform Twitch kijken, waar voornamelijk gamers aanwezig zijn, zien we dat veel vrouwen meegaan in het voorheen afgebeelde imago van de vrouw.

Ze dragen onthullende kledij zogenaamd omdat ze het zelf willen, vraag is dan: is het wel degelijk zo? Ik kan me persoonlijk niet voorstellen dat booty-shorts en een diepe décolleté zo comfortabel zijn in een game-situatie.

Natuurlijk zijn dit allemaal persoonlijke indrukken die ik niet met harde cijfers kan bewijzen. Wat ik wel met zekerheid weet is dat de doelgroep op Twitch voornamelijk mannen zijn, en daar wordt door de vrouw op ingespeeld bewust of onbewust, al dan niet met het gebruik van het lichaam.

# 02. GEBRUIKTE PLATFORMEN

## Beurzen en evenementen

Ik geloof nog altijd sterk in mond-tot-mondreclame en interpersoonlijke communicatie. Als je zelf iets meemaakt blijft het ook langer hangen en word je bewuster. Het is dus belangrijk dat de campagne en de boodschap genoeg 'touch points' heeft met de doelgroep.

Ik wil dan ook de campagne laten leven op beurzen zoals FACTS waar games een groot deel van uitmaken. Er zijn altijd demo's van games, meet en greets en workshops.

Het zou dus ook slim zijn om posters te hangen die de boodschap overbrengen en als het zou kunnen een gastspreker die een korte uiteenzetting geeft over de gamewereld en de ervaring voor vrouwen.

Moest ik de volledige creatieve vrijheid hebben en het budget zou ik een beursstand neerzetten waar de gamers een genderswap ondergaan.

Mannen spelen een demospel en worden behandeld als vrouwen, ze ervaren first-hand hoe de ervaring is en hopelijk is er een realisatie dat het niet altijd fun-and-games is voor mensen van het vrouwelijke geslacht.

In-game zou iedereen moeten behandeld worden als mens en niet als man/vrouw.

## Sociale media

Nadat ik een enquête heb opgesteld over het sociale mediagebruik van gamers leek het me ook heel belangrijk om een aanwezigheid op te bouwen op sociale media.

### Instagram

Om een visueel bestaan te creëren is het handig een Instagram-account te hebben zeker omdat de segmentatie van Facebook en Instagram op dezelfde manieren verlopen. Ook is het een handige tool om animaties te posten over het onderwerp en visuele boodschappen aan te leveren aan de doelgroep.

### Discord

Minder sociale media en eerder een chat-service, ook hier bestaan er communities die aangesproken kunnen worden en waarlangs Instagram-berichten kunnen gedeeld worden. Hier zou een profile picture-actie ook kunnen werken al bereikt men misschien een kleinere groep telkens. Wel wordt Discord voornamelijk gebruikt door gamers en organisaties dus wordt de juiste doelgroep bereikt.

### Twitch

Twitch is het grootste streamingsplatform binnen de gaming community. Om andere gamers te betrekken leek het me interessant om een overlay te creëren die meer bekende streamers gebruiken binnen hun stream om de kijkers zo te bereiken. Het genereert wel herkenning voor verdere fases.



### YouTube

Veel content creators en gamers bevinden zich ook op YouTube, ik vind het dan ook belangrijk dat er een pakket bestaat die ook toepasbaar is op je kanaal. Je kan gebruik maken van de banners en profielfoto's om je gameridentiteit naar buiten te communiceren. Ook hier kunnen YouTubers het streamingpakket toepassen om anderen aan te moedigen deel te nemen.

### Twitter, Snapchat, TikTok

Twitter wordt eigenlijk bijna enkel gebruikt door bekende streamers en er komt weinig beeldmateriaal aan te pas. Snapchat en TikTok worden in ons land eerder gebruikt door een jonger publiek en het is heel moeilijk om door de verzadiging heen een boodschap te versturen.

## Verkoopplatformen

Geen enkele echte gamer koopt zijn games nog op een schijf, hij/zij schaft ze digitaal aan. Hiervoor is een verkoopplatform nodig. De meeste (PC-)gamers gebruiken Steam, Ubisoft Connect (Uplay) of Epic games. Ook bestaan er nog voor consoles maar ze allemaal opsommen is geen meerwaarde voor wat ik wil meegeven.

Via elk van deze platformen heb je een account waarop je aankoop gebeurt maar ook dient het account om de games te spelen vermits veel games online gespeeld worden en een server nodig hebben voor het bijhouden van de gegevens van elke speler.

## Puntensysteem

Mij leek het ontzettend handig om een puntensysteem te implementeren die aangeeft of jij een 'good gamer' bent of niet. Het gaat hier dus niet om je skills maar je gedrag binnen games en in de plaats dat de score gelinkt is per spel, is het gelinkt aan je account op het koopplatform.

Dit zorgt ervoor dat als je een nieuwe game start, anderen al weten wat voor gamer je bent (good/toxic). Afhankelijk van je score, word je sneller of juist minder snel bestraft voor je daden. Je zal dus sneller 'gebanned' worden als je een lage score hebt dan wanneer je een hoge score hebt.

## Profile picture

Om de campagne wat meer te verspreiden leek het me goed om een profielfilter te creëren voor de sensibiliseringscampagne, zodat andere spelers ook in aanraking komen met de campagne en ik dus een hogere 'awareness' genereer.

## Website

Omdat de campagne meer neerkomt op een ethisch merk voor games, heeft het een website nodig. Op deze website heb jij je profiel die je kan linken aan je sociale media en je gameaccounts.

Op deze website kan je een overzicht zien van je 'unlockable content' en je score. Ook hier wil ik dus aandacht aan schenken zodat er één overkoepelende bron is aan informatie waar gebruikers naar kunnen teruggrijpen en ook kunnen ontdekken of ze wel degelijk goed of slecht bezig zijn.

Hier kan de gebruiker leren hoe de ervaring van anderen te verbeteren zonder zelf iets van de fun te missen.

# 03. GAMING GROUP

## Vrienden

Ik heb een aantal vrienden met wie ik game via Discord. In de server zijn we met voornamelijk mannen maar de actieve leden zijn goed verdeeld op vlak van geslachten. De mensen met wie ik het vaakst game zijn; Tristan, Domien, Laurens, Sacha, Jasmien, Mirthe en mijn zus. We zijn dus met 4 vrouwen en 4 mannen.

Ik heb hen dan ook gebruikt als focus groep om mijn project mee af te toetsen vermits zij input kunnen geven van beide kanten. De gesprekken die ik met de mannelijke leden had laten wel blijken dat er een element ontbreekt wat niet het geval is bij de vrouwen: ervaring.

Mannen, en zeker blanke mannen, leven in een wereld van white men privilege. Ik wil hiermee niemand beschuldigen want met de tand des tijds is dit concept zelf geëvolueerd naar een onbewust iets. Mannen zullen nooit kunnen begrijpen wat vrouwen meemaken en vice versa.

De ontkenning dat seksisme bestaat is dan ook normaal, ze zien en horen het misschien wel maar ze beleven het niet. Je kan dan wel getuige zijn van seksisme maar de impact ervan is natuurlijk op veel kleinere schaal dan de persoon die slachtoffer is van dit seksisme. Als ik het onderwerp aanhaalde kreeg ik de opmerking dat het niet bestaat en volgens hen is het 'part of the game'.

Het is niet omdat vrouwen het niet aan de grote klok hangen, dat het daarom geen issue is. We leren er gewoon mee leven want het maakt een fundamenteel deel uit van onze tijd op aarde.

Vrouwen zijn geboren met een nadeel tegenover mannen, maar door ermee op te groeien is het niet altijd meer even zichtbaar.

Een persoon die blind geboren is, leert hiermee leven waardoor het ongemak zo sterk mogelijk geminimaliseerd wordt. Maar daardoor is de persoon nog niet minder blind, een mens kan zich aanpassen en werken rond het probleem.

Maar natuurlijk is het probleem dan nog niet opgelost. Bij mijn vrienden heerst hetzelfde probleem, oh is dat echt een ding? of ben je zeker dat ze niet gewoon 'getild' zijn?.

Het tweede kan natuurlijk altijd, maar moet geslacht/gender dan een scheldwoord zijn? Vrouwen kennen de nadelen al van vrouw zijn, waarom is onze soort dan ook nog eens een wapen tijdens een verbale 'outrage' voor iets dat volgens gamers (zie onderzoek) niets te maken heeft met geslacht?





De meerderheid heeft mij alvast laten weten dat games niet verbonden zijn aan geslacht, waarom wordt het geslacht dan gebruikt als scheldwoord of tool om ons nog slechter te doen voelen over hoe we geboren zijn?

Het versterkt de onbewuste gedachte dat mannen beter/sterker/slimmer... zijn dan vrouwen en dat vrouwen niet horen in deze mannenwereld. Daar smelt het idee dat games voor iedereen zijn als sneeuw voor de zon.

Natuurlijk vindt niet iedereen het nodig om opmerkingen te maken over andermans geslacht. Ik heb het dan ook over de rotte appels binnen de community.

Maar een paar slechte ervaringen zijn voldoende om mensen af te schrikken. Ik spreek nu wel voornamelijk over persoonlijke ervaringen en verhalen gehoord van andere gamers, maar het bewijs is er wel: het vakjargon.

# 04. GAMING VAKJARGON

Ja hoor, ook gamers en games hebben hun eigen lingo. Ik ga natuurlijk niet uitleggen wat RPG betekent want dat heeft niet direct een link met seksisme in games. Voor zij die nog steeds denken dat seksisme geen ding is binnen games en de community: hopelijk helpt dit.

Binnen games bestaan er verschillende concepten en woorden die ontstaan zijn in de community zelf. Deze concepten en termen verspreiden zichzelf via de gameplatformen en ook via online gaming.

Je leert al heel snel wat GG is of bijvoorbeeld wat een smurf is. Ook zijn er bepaalde woorden die het vrouwelijke geslacht in de verf zetten, maar dan natuurlijk niet helemaal in de positieve zin.

Deze woorden worden ook gebruikt in alledaagse jongerentaal maar werden voornamelijk gepopulariseerd door het online (game)bestaan.

Ik heb zelf de definities beschreven uit mijn ervaringen met de woorden en dan ook nog eens de definities gevonden op het internet. Het is mogelijk dat het taalgebruik dus niet zo proper is.

**SIMP***zelfstandig nw. (informeel)*

Wanneer een persoon van het mannelijke geslacht de aandacht van een vrouw probeert te trekken door (over)aardig te zijn. De aandachtstrekker noemen andere gamers een *simp* en de actie van de aandacht te trekken is *simping*.

Dit wordt ook vaak gezegd als een man het opneemt voor een vrouw in-game waardoor dit gedrag in zekere zin afgestraft wordt door andere mannen.

*A man who puts the hoes before the bros.<sup>1</sup>*

*Simp is an Internet slang term describing a person (usually male) who performs excessive sympathy and attention toward another person (usually female), sometimes in pursuit of a sexual relationship.<sup>2</sup>*

*Simp is a slang insult for men who are seen as too attentive and submissive to women, especially out of a failed hope of winning some entitled sexual attention or activity from them. The word simp is meant to troll young men for doing anything for a girl to get some action he supposedly deserves.<sup>3</sup>*

*While much older as a term, simp massively trended among late 2019 and early 2020 due in part to a TikTok trend among male members of Generation Z called Simp Nation. The slang has been criticized for stereotyping such men as effeminate and implies women are manipulative sexual objects.<sup>3</sup>*

**WHITE KNIGHT***zelfstandig nw. (informeel)*

Een *white knight* valt een beetje in de categorie van een simp. De persoon is zo goed als altijd een man en neemt het op voor vrouwen en waagt een poging om vrouwen als gelijken te behandelen, wanneer het echter in zijn voordeel valt zal hij toch terugvallen in de conventionele rol dat een man een vrouw moet beschermen.

Dat gedrag manifesteert zich bijvoorbeeld als de man de vrouw zijn *ammo* geeft of alleen haar *healt* in-game (en niet de andere spelers in het team).

*A man who stands up for a women's right to be an absolute equal, but then steps up like a white knight to rescue her any time that equality becomes a burden.<sup>4</sup>*

*A man who promotes gender equality but practices special privilege for women.<sup>4</sup>*

*A gaming term used to describe a male gamer who, in a desperate attempt to get himself laid, will attempt to woo or impress any female gamer he comes across online by being overly defensive of her and giving her special attention, such as playing as a healing class and only healing her.<sup>4</sup>*

**WAMEN / WHAMEN***zelfstandig nw. (informeel)*

Het woord dat we te danken hebben aan PewDiePie, dé pionier van YouTube en specifiek nog: gamevideo's op YouTube. Met zijn 109 miljoen abonnees, bereikt hij veel mensen, dus wat hij zegt/does verspreidt zich ontzettend snel. Het is dan ook niet moeilijk dat hij makkelijk trends kan starten.

Helaas is *wamen* er ook één van. Het begon allemaal met het vreemd uitspreken van het woord *women*. Het werd een meme en het ging verder dan dat. Het woord wordt tegenwoordig gebruikt in de context van respect en gendergelijkheid, maar dan natuurlijk in de spottende zin. Donny Pie, een online zelfstandig ondernemer en web developer heeft een volledig artikel<sup>5</sup> toegewijd aan de problematiek rond PewDiePie.

PewDiePie heeft de term *disrespecting wamen* bedacht met als oorsprong een seksistische internetmeme. PewDiePie doet zijn opmerkingen af als grappen om te zorgen dat zijn kijkers niet meegaan in het kwaad en er ongevoelig voor worden. Hij wist dus dat het een negatieve impact zou hebben.

Felix (PewDiePie) stelt dat mensen te gevoelig zijn tegenwoordig (in dit geval dat vrouwen dus te gevoelig zijn). Een paar voorbeelden van andere seksistische opmerkingen die hij in het verleden maakte vind je op de volgende pagina.

**PewDiePie, video (Never Say This To A Gamer)**

...*Woman can't play video games. I bet you play Sims. Bitches love sims, amirite?*

Hij zegt er wel snel bij dat het een mop is, maar doordat hij regelmatig zegt dat het een mop is en nadien verder gaat met gelijkaardige opmerkingen vervaagt de grens wel van wat er wel en/of niet gezegd mag worden.

**PewDiePie, video (Katy Perry is a Genius)**

Hij zegt om de 5 seconden in zijn video's dat hij vrouwen respecteert en dat hij pleitbezorger nummer één is voor het respecteren van vrouwen. Maar dan verbetert hij zichzelf wel en maakt hij van women plots wamen.

**PewDiePie, video (Reacting To PewDiePrOn):**

*I respect you. And if you were a wamen then I'd double respect you.*

Het probleem is dat hij dus telkens het woord respect bovenhaalt in combinatie met het woord wamen. Het meme-gehalte van het woord wamen wordt zo overgedragen naar het woord respect, waardoor het zijn betekenis verliest (en het woord respect een grote mop wordt voor de kijkers).

Het komt dus over als het omgekeerde, het woord wamen klopt niet dus zal het andere deel over respect ook niet kloppen. Het geheel klinkt ook heel erg satirisch wat de geloofwaardigheid van zijn statements rond respect het niveau van de Titanic heeft bereikt.



Het meest choquerende vind ik toch de poll die Donny Pie bij het artikel plaatste met alle voorbeelden van seksistische PewDiePie. De vraag is:

*Do you think PewDiePie's remarks are sexist?*<sup>5</sup>

Wat antwoordt de meerderheid? *No*. Op de tweede plaats volgt gelukkig het antwoord: *Yes*. Maar nadien komt: *Who cares?* Ik kan me alleen maar voorstellen wie dit invulde.



## GRIL / GRILL

*zelfstandig nw. (informeel)*

Als we de letters *ri* omdraaien krijgen we het woord *Girl*. Vrouwen die in-game komen en hun microfoon gebruiken voor call-outs worden vaak aangesproken als *gril*. Het idee dat vrouwen mythische wezens zijn in de competitieve online gaming wereld zou hiervan de oorzaak zijn.

Ik vermoed dat het concept is ontstaan uit talloze typo's die gebeuren wanneer mensen te snel proberen te typen. Het woord is nu alomtegenwoordig en wordt gebruikt als verbazing over de aanwezigheid van een vrouw, want deze bestaan niet dus deze worden dan maar *grils*, een speciale soort aan vrouwen. Het is ook opnieuw een meme.

*A very mythical creature found in games, they are know as the opposite sex of a boy*<sup>7</sup>



**INCEL***zelfstandig nw. (informeel)*

Het woord incel komt van involuntary celibate. Gamers gebruiken het als een scheldwoord voor een persoon die nogal wanhopig overkomt op seksueel vlak.

We spreken van een *incel* als de man vrouwen beschuldigt van geen seks te willen hebben met hem. Meestal gebeurt dit in dialoog wanneer een vrouw de avances van een man afwijst in (voice) chat, de man reageert dan vaak fel en haalt zijn wanhopige opmerkingen boven.

*An individual (most commonly male) who believes a lack of sex they experience is due to factors beyond their control such as genetics and systemic oppression, rather than their willingness, or lack thereof, to court those as ugly and inept as themselves, and see no purpose behind improving their lives, as it's perceived as a coping mechanism.<sup>6</sup>*

**TOXIC***bijvoegelijk nw. (informeel)*

Als iemand *toxic* is dan is de persoon in kwestie vaak aan het *trashtalken* of vervelend aan het doen tijdens de match door bijvoorbeeld luidop te zingen of te roepen in de voice chat zodat de spelers de tegenstander niet horen.

Iemand dat toxic gedrag vertoont kan ook het spel verstoren door iemand te *teamkillen* of door expres slechte *call-outs* te geven of tegen het teamwerk in te spelen. Er bestaan ook instanties waarin iemand vals speelt en zo het spel verhindert. Dit zijn allemaal voorbeelden van *toxic* gedrag. Verbale intimidatie hoort hier ook onder.

*Adjective used to describe usually very negative person, that bitch about everything, spread unnecessary hate or just talk shit about others. You can meet these people in any online game community and they are the main coin of online gaming.<sup>8</sup>*

*A word describing any destructive behavior or personality.<sup>8</sup>*

**BRONNEN**

1. Simp. (2020a). In Urban Dictionary. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3jb6Dy1>
2. Simp. (z.d.). In Wikipedia. Geraadpleegd op 8 februari 2021, van <https://en.wikipedia.org/wiki/Simp>
3. Simp. (2020b). In Dictionary.com. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3xno7we>
4. White Knight. (2014). In Urban Dictionary. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3ifUubZ>
5. Pie, D. (2017, 19 juli). PewDiePie encourages “disrespecting wamen” meme and makes multiple sexist “jokes”. Geraadpleegd op 17 maart 2021, van <https://bit.ly/3C5NbLR>
6. Incel. (2018). In Urban Dictionary. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3fo5br3>
7. Gril. (2019). In Urban Dictionary. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3fyTqyb>
8. Toxic. (2016). In Urban Dictionary. Geraadpleegd van <https://bit.ly/3IRI5OV>

**MY GAME IS BUGGED,  
THERE'S A WOMAN IN IT.**

06. **HABITS**



# 01. ENQUÊTE OVER GAMEN

## Profiel

Ik vind het belangrijk om niet alleen het perspectief te hebben van vrouwen binnen de industrie maar ook van gewone gamers, ongeacht hun geslacht. Aan de hand van een enquête heb ik de 'target audience' aangesproken. Ik heb deze enquête gepost in verschillende facebookgroepen gefocust op PC- en consolegamen, ook heb ik ze gedeeld via kennissen die gamen en Discord-groepen.

Ik heb 166 respondenten, waarvan er 2 zijn weggevallen omdat de vragen niet serieus werden beantwoord. We kunnen zeggen dat ze me 'getrold' hebben.

Als eerste heb ik de groep wat opgedeeld in leeftijdscategorieën en per geslacht. Dit waren dan ook mijn eerste vragen.

Zoals verwacht was de grote meerderheid man, 79,3% van de respondenten zijn man en 20,7% is vrouw. Bijna de helft (46,3%) is tussen de 19 en 24 jaar, gevolgd door 25 - 35-jarigen (26,2%).

Ongeveer een kwart (23,2%) van de bevroagden gaf aan te zijn beginnen gamen door een ouder. 37,8% werd geïntroduceerd tot gamen door vrienden.

Deze gegevens kunnen aantonen waarom gamers gewoonlijk zo jong beginnen gamen en gewoontes overnemen van deze groepen.

De overgrote meerderheid gamet via de computer, ongeacht of ze ook in bezit zijn van een console is dit het meest gebruikte toestel.

### gamegroep

Bij de vraag met wie de respondenten spelen, gaf 67% aan dat ze voornamelijk of alleen met mannen gamen (of mensen die zich identificeren als man). We mogen natuurlijk niet vergeten dat de meerderheid van de bevroegden mannen zijn. Toch zegt 92% dat het geslacht van de gamegroep niets uitmaakt, 4,8% speelt liever met mensen van het eigen geslacht en 3% speelt liever met mensen van een ander geslacht. Er zijn een paar mensen (4,2%) die bepaalde games vermijden door hun geslacht.

### geslacht specifieke games

In de enquête gaf ik een lijst met 20 games waarvan ongeveer de helft traditioneel gemarket wordt naar mannen en de andere helft naar vrouwen. Bij deze lijst stelde ik de vraag:

*Welke games zijn volgens jou meer geschikt voor mannen?*

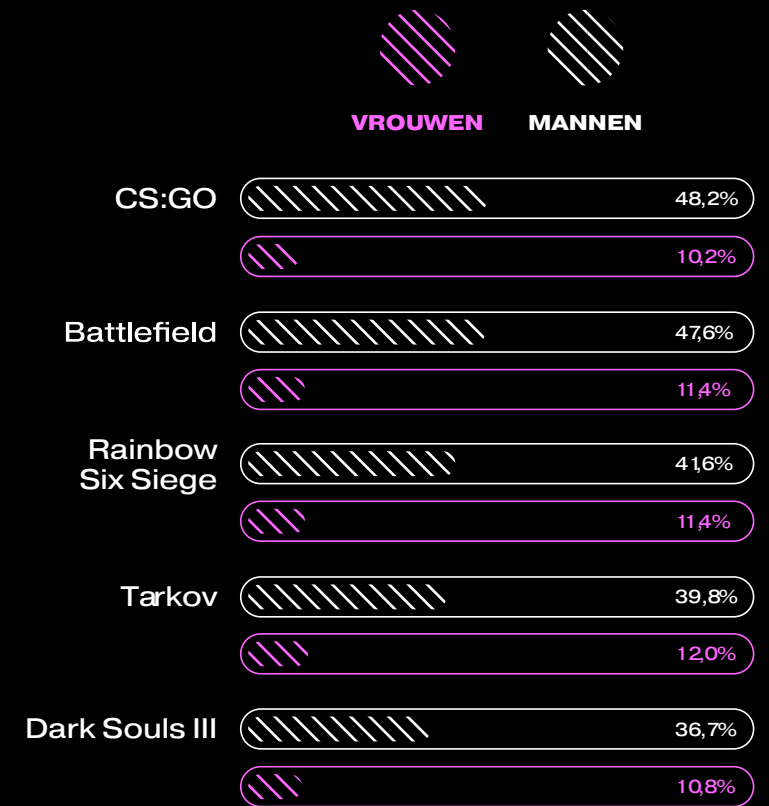
Ik stelde dezelfde vraag voor vrouwen. Nadien vroeg ik ze ook waarom ze deze games kiezen, veel mensen haalden de traditionele genderrollen aan die door de maatschappij geschapen zijn.

### Games gekozen als meest geschikt voor mannen.

40,9% zegt bij deze vraag over stereoriep mannengames dat alle games in de lijst geschikt zijn voor vrouwen.

Op de grafieken rechts zie je in het wit de antwoorden voor games die volgens de respondenten het meest geschikt zijn voor mannen. In het paars dezelfde games maar dan de antwoorden op de vraag voor vrouwen.

We zien dat bijna de helft van de respondenten *CS:GO* geschikt vindt voor mannen, maar een veel kleiner percentage (10,2%) zegt dat dit geschikt is voor vrouwen.





## ANTWOORDEN

*Ik denk dat deze games niet snel in de smaak vallen bij vrouwen.*

*Omdat meeste vrouwen hier geen interesse voor hebben.*

*Meer games waar je moet denken.*

*Vrouwen houden eerder van cartoony en cute games.*

Dit zijn allemaal rechtstreekse quotes uit de enquête, en ze zijn ook allemaal van mannen. Het stoort me persoonlijk dat deze personen niet eens blijken geven van twijfel maar deze antwoorden inzenden als een objectief gegeven, en ook eens overgeneraliseren.

Het idee dat deze mannen aangeven wat vrouwen willen zonder enige achterliggende reden of onderzoek, bewijst dat het seksistische probleem heel erg diep ligt en zich voornamelijk onbewust manifesteert.

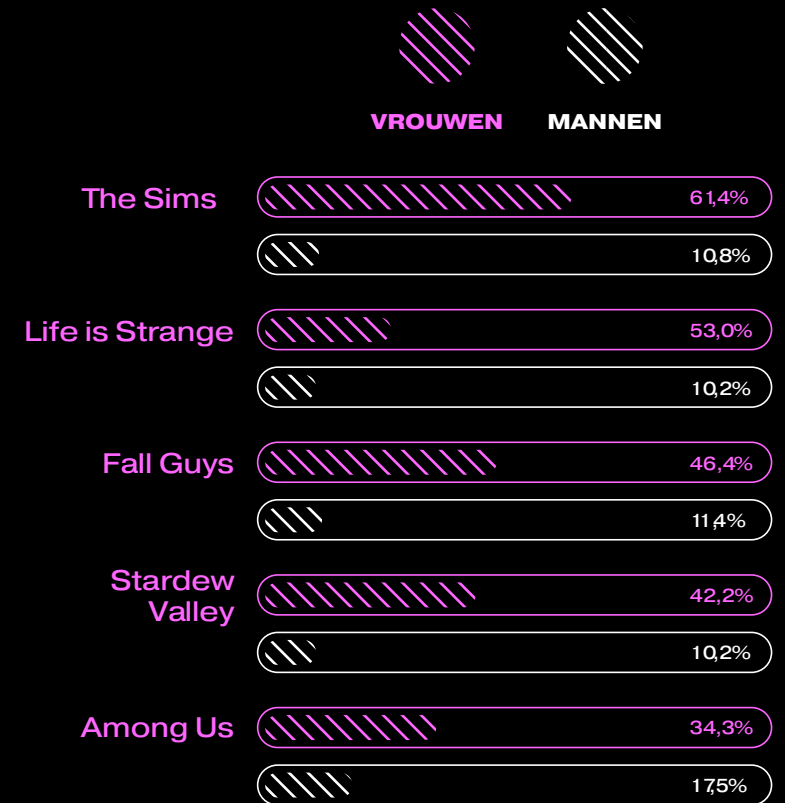
Het antwoord is volledig vanuit hun perspectief gegeven zonder rekening te houden met het perspectief van de tegenpartij.

## Games gekozen als meest geschikt voor vrouwen.

40,2% zegt bij deze vraag over stereoriep vrouwengames dat alle games in de lijst geschikt zijn voor vrouwen.

Op de grafieken rechts zie je in het paars de antwoorden voor games die volgens de respondenten het meest geschikt zijn voor vrouwen. In het wit dezelfde games maar dan de antwoorden op de vraag voor mannen.

We zien dat meer dan de helft van de respondenten *The Sims* geschikt vindt voor vrouwen, maar een veel kleiner percentage (10,8%) zegt dat dit geschikt is voor mannen.



**ANTWOORDEN**

*Dit zou ik spelen als meisje*

*Het zijn geen shooters*

*Drama-esque*

*Sims is sowieso voor vrouwen, is echt een vrouwenspel*

*Omdat hier minder aantrekkelijke vrouwen in voorkomen en omdat dit rustigere spellen zijn*

*De onrealistische kijk op de gebeurtenissen van de verschrikkelijke Tweede Wereldoorlog zijn aangepast enkel zodat vrouwen er zich beter door zouden voelen. (Battlefield)*

De games zijn in beide gevallen heel erg 'getarget' naar de doelgroepen die de respondenten ook kozen. Dit is heel jammer, games en gamers zijn dus toch niet zo genderneutraal als dat de respondenten zelf aangeven.

De verdeling van games geschikt voor mannen was ook minder extreem dan bij vrouwen. Voor mannen haalden 4 games maar een score onder de 15%, voor vrouwen waren dit er 7.

De mening over welke games meer geschikt zijn voor vrouwen was veel meer uitgesproken, dan die over games geschikt voor mannen. De respondenten wisten precies eenduidiger wat volgens hen eerder geschikt is voor vrouwen dan voor mannen. De antwoorden zijn ook allemaal gefocust op het vrouwelijk standpunt, nergens worden mannen vermeld.

**personages**

Waar ik me soms op betrap is dat ik een personage kies gebaseerd op hun geslacht. Ook als ik de *Sims 4* speel heb ik de neiging om een vrouw te creëren, dit komt omdat het mijn eigen leefwereld is.

Als ik in *Rainbow Six Siege* een personage speel merk ik wel dat het vaak een vrouw is, onbewust of bewust gekozen? Dat weet ik niet goed. Wel merk ik dat ik nu voornamelijk een personage kies voor de abilities die ze hebben. Ik wou dus toch eens vragen aan de respondenten om welke reden zij een personage kiezen.

Al snel nemen de abilities van het personage de eerste plaats. 62% kiest hiervoor. Nadien volgen de gadgets (40,4%) gebonden aan het personage en daarna de wapens (31,3%).

Zelf ben ik een beetje verbaasd. Is het omdat vrouwen onder-gerepresenteerd worden in veel games en ik daarom neig naar de vrouwelijke personages die er wel zijn ter compensatie of antwoorden de respondenten sociaal wenselijk of is er nog een andere reden? Het zal een mysterie blijven.

**gamegedrag**

Ik stelde ook een vraag om te achterhalen of de respondenten al eens toxic gedrag hebben vertoond, er waren meerdere antwoordmogelijkheden met ook een optie om aan te vullen.

47 personen (28,7%) gaf toe seksistische, racistische of seksuele opmerkingen te maken naar anderen toe in de (voice) chat, 28 (60%) hiervan zegt dat het is om te lachen. Allemaal grappig als je zelf niet het onderwerp bent van de joke...

Ik denk niet dat ik veel moet aanvullen bij deze antwoorden. De meerderheid kiest voor antwoordmogelijkheden die wijzen dat ze niet seksistisch of toxic zijn, maar wanneer ze zelf een antwoord schrijven, bewijst het vaak het tegendeel.

**ANTWOORDEN**

*Inhoudelijk betekenen deze uitspraken niks, ook al is de oppervlakkige opmerking wel discriminerend getint. Het is een uiting van frustratie of een poging om de tegenstanders gefrustreerd te maken (dirty tactics). Meer zit er eigenlijk niet achter.*

*Gamen is nog steeds ontspanning dus eens lachen moet kunnen met allerhande moppen en of opmerkingen.*

*Omdat humor geen grenzen kent of zou mogen kennen. Je moet wel weten bij wie je het moet doen gezien alle 'butthurts' en 'snowflakes'.*



MISSION II

**DESIGN**

DESIGN

**YOU'RE PROBABLY  
A LESBIAN RIGHT?**

# 01. **PROJECT**





# DOEL DOEL

Good Gamer streeft ernaar een ethisch label te worden binnen de gaming community. Tegenwoordig wordt er nog niet voldoende gefocust op inclusiviteit en minderheden worden uitgesloten.

De focus van deze actie is begonnen met vrouwen en aan de hand van dit project hoop ik meer mannen te betrekken in het verwelkomen van vrouwen en het verminderen van de toxicity in gaming.

Via deze actie zal niet enkel seksisme aangepakt worden maar ook andere vormen van discriminatie worden bestraft. De focus lag natuurlijk in het bestrijden van seksisme maar je kan niet één iets aanpakken binnen de toxic community zonder het andere mee te betrekken.

Aan de hand van *gamification* wordt de community uitgedaagd om gedrag te verbeteren en anderen erop te wijzen dat ze niet goed bezig zijn.

# MIDDEEL MIDDEEL

Een Good Game is er alleen als er Good Gamers aanwezig zijn, dit heeft niet alleen iets te maken met je skill maar ook hoe je met anderen samenwerkt en je competitiviteit niet de bovenhand laat nemen.

Een platform, in samenwerking met gameproviders, houdt de score bij van je gedrag in game en aan de hand van peer assessment en decibel-tellingen kan je score stijgen of dalen. Het doel is om tot het level Good Gamer te komen.

Wanneer je een bepaalde score overstijgt, krijg je een rank. Hoe hoger de rank, hoe meer perks, zowel on- als offline. Je hebt toegang tot exclusieve content; je kan meedoen aan giveaways, tournaments, challenges, je krijgt in-game content in de vorm van packs/skins/... Offline kan je je identiteit aantonen aan andere gamers op beurzen aan de hand van een game pass en merchandise. Je hebt daarboven ook toegang tot speciale evenementen.

# LEVELS

## LEVELS

Ik werk aan de hand van een ranking systeem. Er zijn verschillende manieren waarop een persoon punten (XP) kan scoren. Afhankelijk van hoeveel XP verdient kan hij/zij stijgen in rank. Zoals eerder vermeld krijg je dan ook voordelen. Als een persoon daalt in ranking, verliest hij/zij ook die voordelen.

Ik heb specifiek gekozen voor een beloningssysteem en geen afstraffingssysteem omdat ik juist zoveel

mogelijk mensen wil aanmoedigen om deel te nemen. Met het idee *What do I have to lose?* hoop ik meer mensen te betrekken. Ook ondersteunt psychologie het beloningssysteem.

In de psychologie spreken we van *negative punishment* wanneer we een gewenste stimulus (beloning) weghalen.<sup>1</sup>

We spreken van *positive punishment* wanneer we een ongewenste stimulus (straf) toevoegen.<sup>1</sup>

We willen positief gedrag versterken. We kunnen werken met *positive reinforcement*, dan gaan we een gewenste stimulus (beloning) toevoegen om gedrag aan te moedigen.<sup>2</sup>

Als we werken met *negative reinforcement*, dan nemen we een ongewenste stimulus (straf) weg om gedrag te belonen.<sup>2</sup>

Bij *reinforcement*, is het doel altijd een gedrag aan te moedigen en deze uit te lokken, daarentegen ontmoedigt *punishment* altijd een gedrag.

In theorie zou voor dit project dus een combinatie van *positive reinforcement* en een vorm van *punishment* ideaal zijn. We werken hier met *negative punishment*. Ik wil de focus niet leggen op afstraffen want iemand bestraffen heeft alleen maar een gewenst resultaat als het consequent gebeurt en ook onmiddellijk.

In een online omgeving is dit moeilijker en is de straf onvoldoende groot. Daarom dat ik de focus leg op beloningen.

# ROOKIE

**RANK**

Als rookie ben je een van de minst ervaren leden. Zoals je rangnaam al doet vermoeden, ben je de nieuwste toevoeging aan de familie.

Je bent misschien een doorgewinterde gamer of een absolute beginner, maar je hebt maar één doel: goed worden en beter worden. Je hebt je allereerste stappen gezet om een *good gamer* te worden. Nu is het tijd voor jou om de voordelen te ontdekken om een betere gamer te worden.

Je zult snel herkennen wanneer je gedrag in-game de voorkeur geniet en wanneer het de *flow* van de match verstoort voor zowel het team als de tegenstanders. Hoe meer XP je krijgt, hoe meer voordelen!



## PROFIEL

### Naam

Rookies  
Rookie Gamer

### Rangkleur

Een parelwitte kleur genaamd *Noise*. Geïnspireerd door het ruisbeeld dat je krijgt in bepaalde games als je sterft.

### XP categorie

Een *rookie gamer* heeft een score tussen de 0 en de 1000 XP.

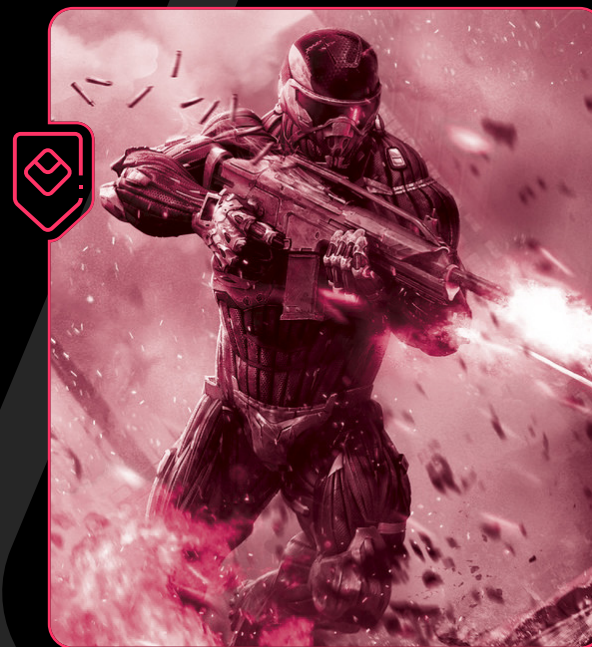
**1000 XP**
**0 XP**
**150.000 XP**

# NORMAL

## RANK

Normale gamers zijn de gamers die hun eerste stappen hebben gezet om de community te verbeteren. Op dit moment doe je wat elke andere gemiddelde gamer gewoonlijk doet. Je bent niet *toxic*, maar je doet ook niets om de game-ervaring te verbeteren.

Beschouwd als de *generieke gamer* en vastgelopen op de middenweg, is dit de rang die waarschijnlijk het moeilijkste is om te trotseren. Gewoontes zijn moeilijk te doorbreken, maar je houdt wel van een uitdaging, toch?



## PROFIEL

### Naam

Normal Gamer  
Average Gamer

### Rangkleur

Een rode kleur met een roze ondertoon genaamd *Enemy*. Een typische kleur dat jouw dood aankondigt, maar dan met een zachte twist..

### XP categorie

Een *normal gamer* heeft een score tussen de 1000 en de 10.000 XP.

10.000 XP

0 XP

150.000 XP

# NICE

**RANK**

Oef! Je hebt het gehaald, je bent nu een gamer die iedereen graag in een wedstrijd heeft. Je bent beleefd en vindt het leuk om je *kills* te halen. Je hebt een aantal goede gewoontes en aan het einde van het spel zeg je altijd “GG” en meen je het.

Je geeft een paar call-outs, maar kijkt meestal vanaf de zijlijn. Je zou zelfs een eenzame wolf kunnen zijn, wie weet? Wat je kunt verbeteren, is opvallen. Je wilt de persoon zijn die iedereen wil zijn. Ga eropuit, laat ze je vaardigheden zien en meng je tussen de menigte.



## PROFIEL

### Naam

Nice Gamer  
Polite Gamer

### Rangkleur

Een zonnige, felle, gele kleur die vaak gelinkt wordt met je stamina, vandaar de naam ook: *Stamina*.

### XP categorie

Een *nice gamer* heeft een score tussen de 10.000 en de 25.000 XP.

25.000 XP

0 XP

150.000 XP



# MVP

**RANK**

We streven er altijd naar om de MVP van elk spel te zijn, maar wat mist een MVP? Regelmaat. Je kunt het ene spel een MVP zijn, maar het volgende een *toxic* speler. Je bent zo dichtbij, en je kunt de overwinning proeven, we helpen je daar te komen!

Blijf gewoon doen wat je doet en je zult elke game uitblinken en iedereen jaloers maken op jouw consistentie. Doorbreek gewoon die laatste slechte gewoonten en verspreid de *GG-vibes*.



## PROFIEL

### Naam

MVP  
Most Valuable Player

### Rangkleur

Een helder blauw dat jouw waarde in game weerspiegelt. Met de naam *Magic* kan jouw avontuur toch maar magisch verlopen?

### XP categorie

Een *Most Valuable Player* heeft een score tussen de 25.000 en de 50.000 XP.

50.000 XP

0 XP

150.000 XP

# GOOD

## RANK

Je bent de gamer geworden die iedereen wil en nodig heeft in het team. Je geeft goede call-outs, helpt anderen waar nodig en je hebt respect voor de tegenstanders. Je bent ook de eerste die een persoon in nood herkent en je zult reageren op die impulsen om een betere ervaring te bieden.

Heb je een *social media platform*? Je deelt je verhalen en laat zelfs anderen zien hoe je de gameplay en game-ervaring kunt verbeteren. Je bent een enorme aanwinst in de gemeenschap en dankzij jou groeit het elke dag. Het draait allemaal om geven en nemen, dus bekijk je voordelen en laat je door *Good Gamer* verwennen. Geniet ervan!



## PROFIEL

### Naam

Good Gamer

### Rangkleur

Een opvallend groen, als gamers deze kleur zien, verwachten ze een golf aan energie. De naam van deze tint groen is dan ook *Energy*.

### XP categorie

Een *good gamer* heeft een score tussen de 50.000 en de 100.000 XP.



# EPIC

**RANK**

Je bent niet alleen goed meer, je bent EPIC! Je overschreed alle verwachtingen en je hebt zoveel episch-heid in het spel gebracht dat je een eenmansleger bent. We moeten je feliciteren met het geven van een warme en gastvrije spelervaring aan anderen.

Je hoeft nog maar één ding te doen: claim je overwinning met de voordelen. Krijg toegang tot de voicechats op Discord die alleen beschikbaar zijn voor de grotere namen in de branche, en wie weet wat je leert of van wie je leert...



## PROFIEL

### Naam

Epic Gamer

### Rangkleur

Een rozig paars dat het pad bewandelt tussen mannelijk, vrouwelijk en simpelweg episch. Deze kleur noemt *poison*.

### XP categorie

Een *epic gamer* heeft een score tussen de 100.000 en de 150.000 XP.



150.000 XP

# LEGEND

## RANK

Het zal zeldzaam zijn dat iemand in de *legends rank* geraakt. Je hebt het meeste voor onze community gedaan en deze exponentieel laten groeien.

Je hebt waarschijnlijk een *platform* dat je goed gebruikt. Je hebt er een wapen van positiviteit en mogelijkheden van gemaakt. Je bent een magneet die iedereen naar je toe trekt en ervoor zorgt dat ze ten goede veranderen.

*Toxicity* voel je nauwelijks nog omdat je je hebt weten te omringen met positieve gamers. Je schaamt je voor de uitdrukking tegengestelden trekken aan, omdat je gelijkgestemde mensen aantrekt of de gedachten positief beïnvloedt van degenen die dat niet zijn.



## PROFIEL

### Naam

Legendary Gamer  
Legend

### Rangkleur

Wat is een set-up zonder RGB? Helemaal niets, geniet van deze holografische gradient om eender wat legendarischer te maken.

### XP categorie

Een legendary gamer heeft een score hoger dan 150.000 XP, dit is een zeldzame gebeurtenis die gevierd mag worden.



150.000 XP

∞ XP

# REWARDS

## REWARDS

Zodra je stijgt in een rank ontgrendel je nieuwe rewards. Soms bouwen deze verder op vorige rewards die je al hebt ontgrendelt, en soms krijg je gloednieuwe content bij.

Zodra je daalt in een rank, verlies je de rewards van je vorige rank en heb je enkel toegang tot de rewards van je huidige rank. Als het tactiele rewards zijn, dan kan je deze niet meer gebruiken op evenementen (zoals je game pass).

Natuurlijk mag je de eerder bekomen tactiele rewards zoals de merchandise gebruiken in je vrije tijd, je mag het enkel niet gebruiken voor *Good Gamer* gerelateerde activiteiten.

Je kan je XP verhogen door content te delen van de sociale media van *Good Gamer*, ook krijg je XP afhankelijk van je in-game score die je krijgt van je teamleden. Je score kan zo ook wel dalen, zeker als je gereport wordt, dan dalen je punten sneller.

### Online rewards

Rewards kunnen dus online en offline zijn. Je krijgt bijvoorbeeld (XP) boosts in-game zodat je sneller cosmetics, guns, abilities,.. ontgrendelt.

Je krijgt ook toegang tot de Discord-server, bepaalde delen binnen de server ontgrendelen pas vanaf een bepaalde rank.

Je kan ook kiezen om de matchmaking te laten verlopen via de *Good Gamer*-servers. Dan word je gematcht met mensen van je eigen rank.

Je maakt ook meer kans om gefeatured te worden op de sociale media van *Good Gamer*, dit kan handig zijn als je je eigen Twitch- of YouTube kanaal wilt promoten.

Je maakt meer kans afhankelijk van je rank om te winnen met een giveaway via één van de officiële kanalen van *Good Gamer*.

### Offline rewards

Op evenementen waar de organisatie aanwezig is krijg je korting afhankelijk van je rank. Ook krijg je een goodie-bag van de organisatie.

Je kan ook deelnemen aan bepaalde exclusieve workshops of activiteiten op evenementen die het doel ondersteunen. Delen van die evenementen worden ook afgesloten voor leden van *Good Gamer*. Hoe hoger je rank, hoe meer toegang je hebt tot bepaalde afdelingen.

De kans op een meet-en-greet met grote namen in de industrie stijgt. Je mag deelnemen aan exclusieve *game jams*, toernooien, gamebeurzen,... als je lid bent van het project.

Je ontgrendelt en krijgt korting op *merchandise* en online content die je *platform* kunnen versterken.





## BRONNEN

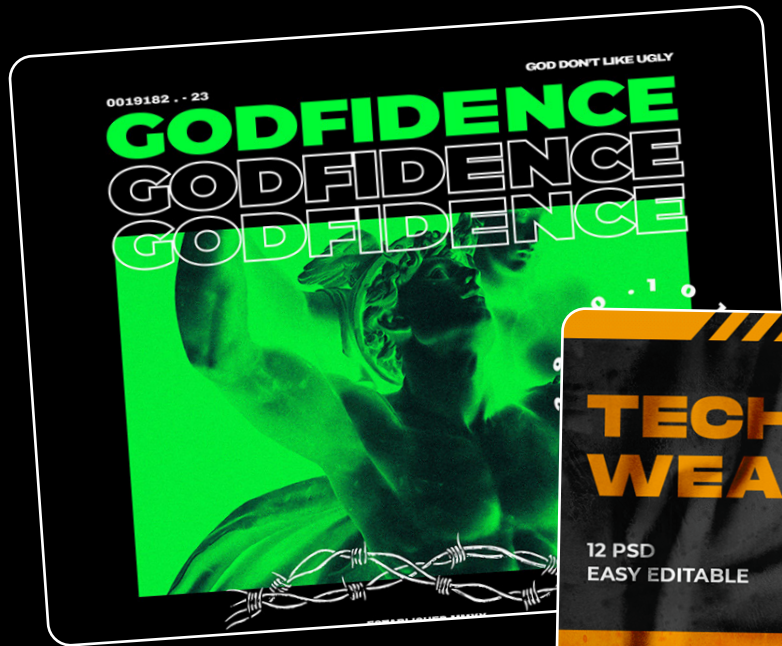
1. Cherry, K. (2021, 8 april). How Punishment Influences Behavior. Geraadpleegd op 9 augustus 2021, van <https://bit.ly/3fPiO1>
2. Lumen Learning. (2013). Reinforcement and Punishment | Introduction to Psychology. Geraadpleegd op 9 augustus 2021, van <https://bit.ly/3jH49rs>

**CAN YOU SEND  
ME SOME TOE-PICS?**

**02.**  
**INSPIRATION**







**SHOULDN'T YOU  
BE IN THE KITCHEN?**

**03.**  
**BRAND**





# LOGGO

Het logo is opgebouwd uit verschillende componenten. Ik heb gespeeld met de gameterm “GG” ofwel “Good Game”. Van daaruit heb ik er “Good Gamer” van gemaakt, want hoe goed een spel is, is voornamelijk ook aan jou. Aan de hand van die insteek heb ik verschillende referenties verborgen in het logo.

De pijl in de “G” refereert naar de enter toets die je vaak induwt om iets te starten, het is de start naar een betere toekomst voor de gaming community. De knoppen van een controller zijn verborgen in de “OO” en de “D” wordt geschraapt, (don’t be a D), al is dat meer een verborgen iets voor mezelf.

Ik werk met een combinatie van round caps en butt caps: ronde vormen die refereren naar de vrouw en scherpe vormen die vaak gelinkt worden met mannen. Dan heb ik het geheel omkaderd met een border met radius, dit is een directe link met de vorm van de toetsen van een toetsenbord. Ook brokkelt er een blokje af (snake, is that you?).



# PRIMAIR



Deze primaire vorm van het logo is geschikt voor kleine doeleinden zoals applicaties, sociale media, naamkaartjes. Daarboven mag deze variant niet in een kader geplaatst worden. Wanneer je twijfelt en een product hebt zonder omkadering, gebruik je dit logo.



Deze primaire vorm van het logo is geschikt voor brede en grote doeleinden zoals banners, websites, achtergronden, muismatten, truien,... Daarboven mag deze variant niet in een kader geplaatst worden.

# SECUNDAIR

De variant zonder *gamer* mag enkel gebruikt worden wanneer de volledige naam ergens op het product vermeld wordt.

De afgeleiden gebruik je indien het werk omkaderd moet worden en wanneer er onvoldoende plaats is voor het kader.

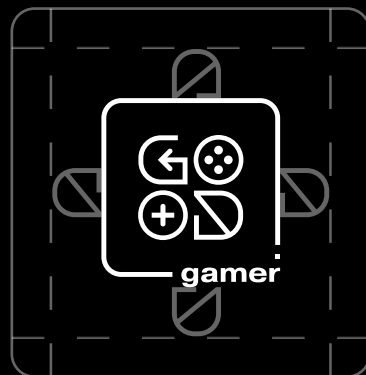


# GEBRUIK

## Exclusiezone

De exclusiezone is het minimum aan witruimte rond het logo dat vrij moet blijven van andere grafische elementen of typografie. Deze vrije ruimte is van groot belang voor de herken- en leesbaarheid.

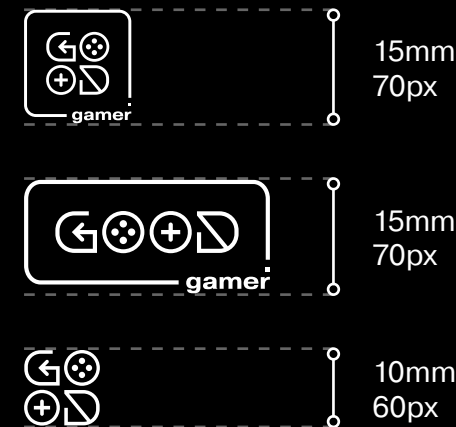
De exclusiezone wordt berekend door de letter D uit *GOOD* te halen. De breedte van de letter D wordt als maat gebruikt, zoals aangegeven in het voorbeeld. De zone varieert zo mee met de grootte van het logo.



## Minimumgrootte

Om ervoor te zorgen dat het logo altijd herkenbaar en leesbaar is, moet het minstens 15 mm hoog zijn voor offline dragers. De variant zonder *gamer* mag 10 mm zijn. Als de breedte van de drager het toelaat, kan je hier ook het horizontale logo gebruiken.

De minimumgrootte voor schermen en web is 60 pixels hoog. Dit wordt 70 pixels wanneer je een variant met *gamer* gebruikt. Het is altijd aan te raden de versie van het logo te gebruiken dat de beste leesbaarheid garandeert.



## Omgaan met het logo

Hieronder zijn enkele zaken opgelijst die je zeker *niet* mag doen met het logo. Hou je aan deze regels.

### 01

Disproportioneel schalen.

### 02

Extra elementen of tekst toevoegen.

### 03

Outlines gebruiken op het logo.

### 04

Het logo roteren in een hoek.

### 05

Lettertype wijzigen van *gamer*.

### 06

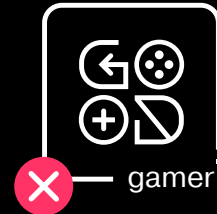
Elementen individueel schalen.

### 07

Een slagschaduw of glow gebruiken.

### 08

Het logo bijsnijden of spiegelen.



# KLEUR

# KLEUR

Voor het kleurpalet heb ik gewerkt met *flashy* kleuren. De gamewereld is gewoonlijk monochroom met felle kleuraccenten en ik heb daar dan gebruik van gemaakt. Na wat inspiratie op te doen op Behance, ben ik tot dit kleurpalet gekomen. De hoofdkleuren zijn zwart en wit, met dan de groene kleur van de *Good Gamer-rank*.

Er zijn enkele referenties tussen die verwijzen naar de old school games (blauw, geel en rood bijvoorbeeld voor Mario). De felle kleuren zijn enkel bestemd voor druk als het gaat om de *unlockable content*, hiervoor heb ik dan ook pantone-kleuren voorzien. Uitzonderlijk kan er gewerkt worden met de CMYK-kleuren.

## Hoofdkleuren

De hoofdkleuren van het project zijn simpelweg zwart en wit. Ik wou werken met een minimalistische stijl en daarbij hoort ook een minimalistisch kleurpalet.

De gamingwereld is nu helemaal anders dan 10 jaar geleden. Toen was de trend zoveel mogelijk RGB, gadgets, scherpe hoeken en toestellen die eruitzien alsof ze gestolen werden uit een ruimteschip.

Nu zou ik de stijl eerder beschrijven als *Minimalist Futurism*. Alles moet zo strak mogelijk zijn, met een gesofisticeerde flair en wat *edge*. Als we gaming setups zien, zijn deze vaak zwart-wit en het kleurrijke aspect komt wanneer het donker is buiten en de RGB-verlichting binnen brandt.

De groene kleur is de toegewijde kleur voor de Good Gamer *rank*, ik vond het dan ook logisch deze te gebruiken als voornaamste kleur vermits het project zo noemt.

### NOISE

CMYK (0,0,0,0)  
HEX #ffffff

### RESPAWN

CMYK (0,0,0,100)  
HEX #000000

### ENERGY

CMYK (70,0,60,0)  
PANTONE 7479C  
HEX #00ff99





## Secundaire kleuren

De andere kleuren gebruik je enkel voor de representatieve *rank*. De gebruiker mag de kleuren met elkaar combineren indien deze ze heeft *unlocked*.

Om de laatste *rank* een unieker karakter te geven, werk ik met een holografisch effect. Dit voegt toe aan de stijl die ik eerder beschreef. Deze *rank* is moeilijk te bereiken dus mag de persoon ook wel wat extra aandacht krijgen voor al het harde werk.

De kleuren mogen door de officiële communicatie niet door elkaar gebruikt worden. De gebruikers kiezen zelf of ze deze combineren (enkel die kleuren die bij hun geraakte *ranks* horen).



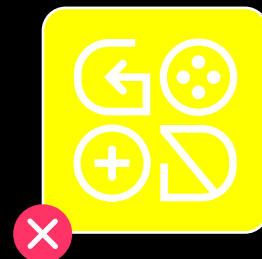
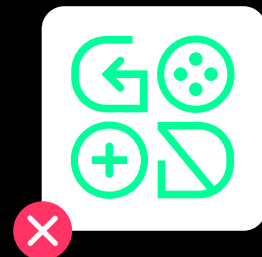
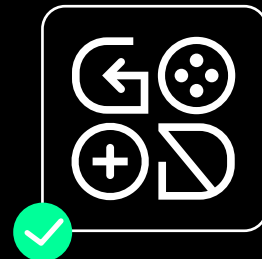
## Logo in kleur

Het logo mag je in één van de kleuren plaatsen van de branding indien de ondergrond donkerder is dan de gekozen kleur en je het enkel in context van de rank in kwestie gebruikt. Bijvoorbeeld: het logo mag niet in de kleur *stamina* staan op een artikel van de *good*-rank.

Op officiële communicatie vanuit het project zelf, gebruik je enkel de hoofdkleuren, rekening houdend met de vorige regels.

Als je een lichte ondergrond hebt, gebruik je enkel het logo in *respawn*. Op een gekleurde ondergrond met een kleur uit de branding gebruik je altijd *respawn* of *noise* (let op leesbaarheid).

Het logo verander je altijd in het geheel van kleur, individuele delen van het logo mogen niet aangepast worden.



# FONT

# FUNI

Voor de fonts wou ik gaan met iets trendy, modern en met een game- en streetstyle feel. Ik had zin om te experimenteren en ik had ook nood aan een font dat geen te hoge ascenders en descender had vergeleken met de x-hoogte voor de verdere design-componenten.

Voor titels en grafische elementen gebruik ik het lettertype *Pragmatica Extended* met de fontstijl Extra Bold. Het lettertype *Pragmatica* met de fontstijl *Book* gebruik ik voor de broodtekst in print en web.

## DIT IS EEN TITEL

Een tussentitel

### Een tweede tussentitel voor concepten

Op deze manier kan je zien hoe *Pragmatica Extended Extra Bold* op drie manieren gebruikt wordt naast *Pragmatica Book*. Voor de broodtekst werk ik met een 11pt en een leading van 13pt. *Book Oblique* gebruik ik voor Engelse termen, benamingen en rechtstreekse citaten.

*Pragmatica Ext. Extra Bold*  
25pt (leading 28pt)

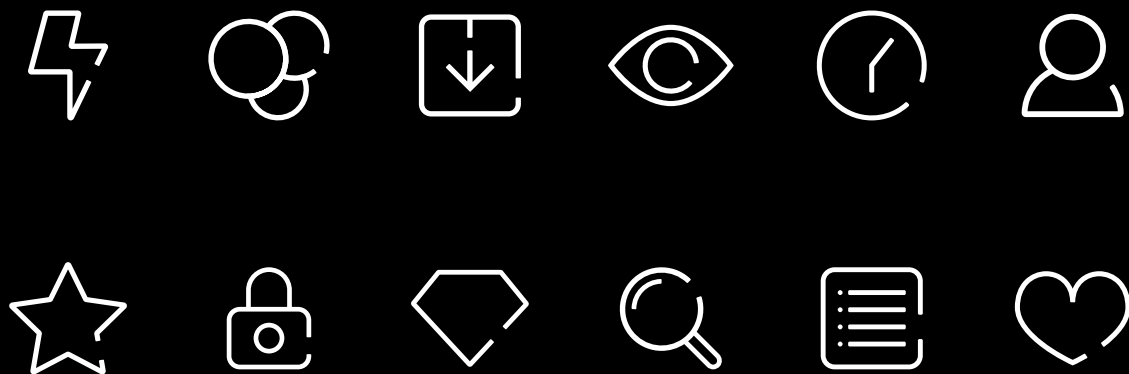
*Pragmatica Ext. Extra Bold*  
12pt (leading 15pt)

*Pragmatica Book*  
11pt (leading 13pt)



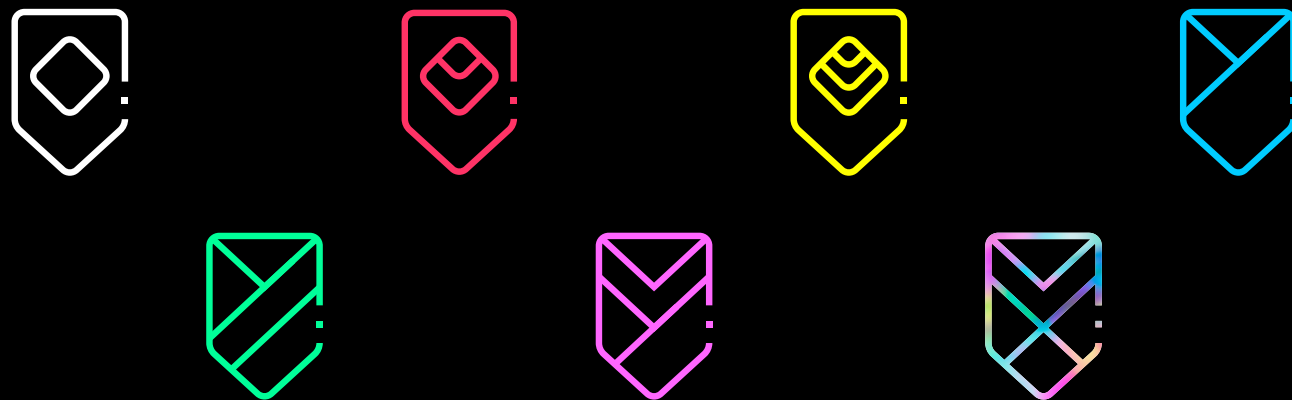
# ICONEN

IGUNEN



# BADGES

DAVUES



**I BET YOU'RE A REAL  
UGLY B\*TCH.**

**04.**  
**CREATIONS**





# GAME PASS

De game pass dient om jezelf te identificeren tijdens evenementen en beurzen. Ook kan het gebruikt worden door e-sportsteams tijdens toernooien om aan te tonen welk rank elk lid heeft. Dit kan dan gebruikt worden als tool om leden met elkaar af te wegen en dat teams zo beter gescreend worden.

Deze game pass kan gezien worden als de business card in games. Je toont aan wie je bent en voor streamers/influencers/werkzoekenden kan het ook handig zijn als networking tool binnen de game-industrie.

## STAAND FORMAAT

**55mm x 85mm**

R/V, Quadri of 2/2 PMS  
300 g/m<sup>2</sup> - 400 g/m<sup>2</sup>  
Houtvrij ongestreken



# LIGGEND FORMAAT

85mm x 55mm

R/V (Quadri) of 2/2 PMS  
300 g/m<sup>2</sup> - 400 g/m<sup>2</sup>  
Houtvrij ongestreken

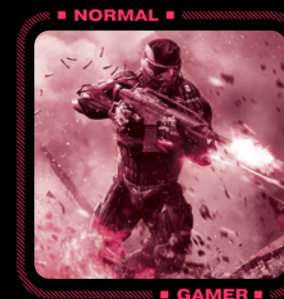
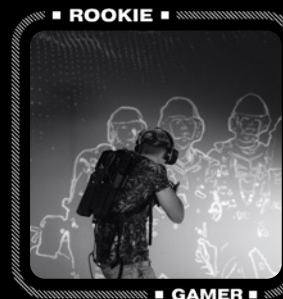


# SOCIAL MEDIA

Ik wou me niet te hard focussen op de traditionele sociale media. Het voornaamste doel is om *awareness* te verspreiden en dit gebeurt via posts door Good Gamer zelf en door sociale media filters of frames.

Deze frames gebruiken leden van Good Gamer op hun profielfoto via Facebook/ Twitter/Instagram en op hun profielen van de gameverdeelplatformen. Als mensen tijdens een match jouw gameprofiel openen dan zien ze de rankfilter en raken ze geïntrigeerd. Ook communiceert het je gamegedrag naar anderen.

## PROFILE FRAMES







## INSTAGRAM POSTS



### QUOTE

Whenever I use **voice chat** a guy usually assumes I am a 12 year old boy because the possibility of a **girl** gaming seems less likely to them for some reason.

- Fearless, CS:GO caster



### TIPS FOR IN-GAME

No matter how heated the game gets, if you feel like letting out your **frustration**, please **mute** yourself or you might lose some points.

**E-TIQUETTE**

A graphic card with a white border and diagonal hatching on the right side. The text is in a stylized, colorful font.

### APEX LEGENDS

**INCLUSIVE INCLUSIVE**

A graphic card featuring a character from the game Apex Legends, a Warhound, in a dynamic pose. The character is wearing a yellow and black outfit. The card has a white border and diagonal hatching on the left side.

### WIN

A black hoodie with a white logo on the front. The logo features a stylized 'G' and 'A' with a 'W' and 'I' below it, and the text 'GAMER' and 'SEATTLE' underneath. The card has a white border and diagonal hatching on the right side.



# TWITCH PACKAGE

Om meer gamers te motiveren om deel te nemen wil ik ook streamende gamers aanspreken. Zij staan in direct contact met andere gamers.

Als gamers hun favoriete streamers zien deelnemen aan *Good Gamer*, zullen ze ook deelnemen. Zeker als dat betekent dat gamers samen met hun in Discord belanden.

Daarom besloot ik een Twitch streaming package te ontwerpen. Ook zijn enkele onderdelen bruikbaar voor YouTube.

Ik heb bewust niet alles ontworpen omdat ik het belangrijk vind dat de streamer in kwestie zelf nog wat persoonlijkheid kan toevoegen bijvoorbeeld door eigen emotes. De designs zijn er voor elke rank en moet je unlocken.

## STARTSCHERM

RANK  
KLEUR



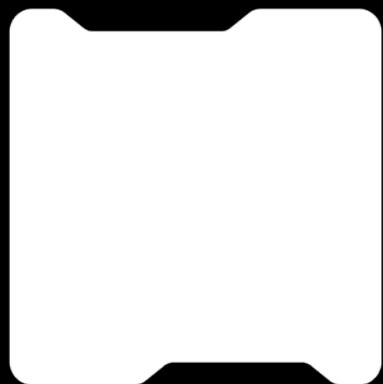
# FACECAM & MASK



FACECAM  
FRAME



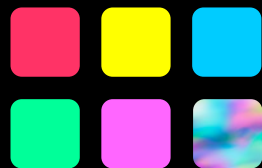
FACECAM  
FRAME



FRAME  
MASK



FRAME  
MASK



RANK  
KLEUR



RANK  
KLEUR

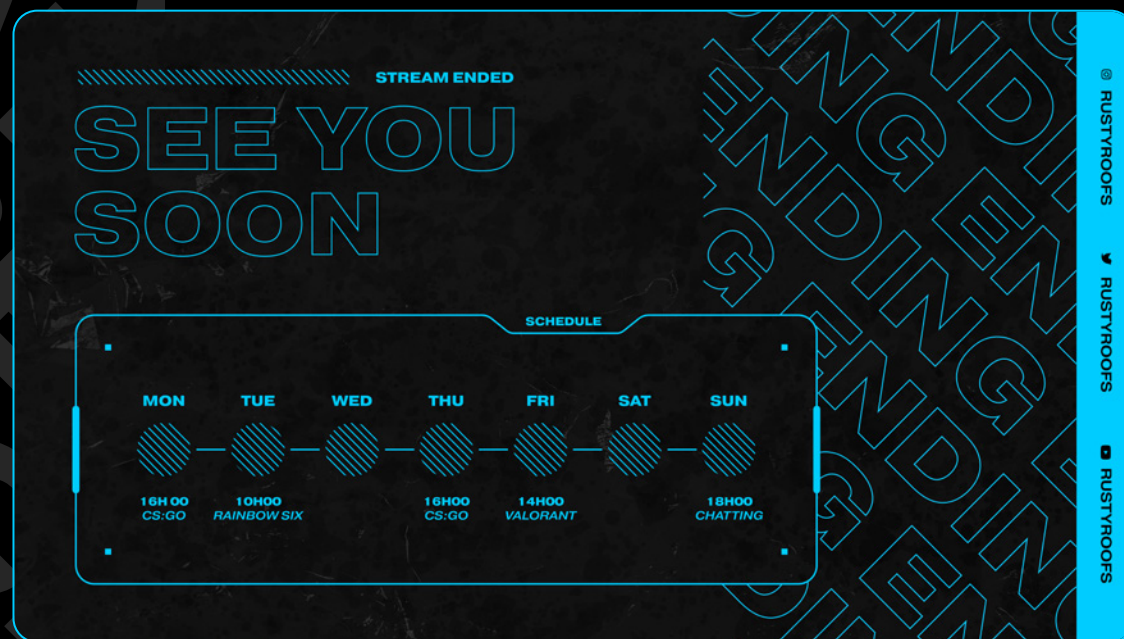
# PAUZESCHERM

RANK  
KLEUR



# EINDSCHERM

RANK  
KLEUR



# OFFLINE SCHERM

RANK  
KLEUR

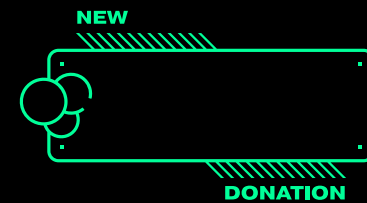
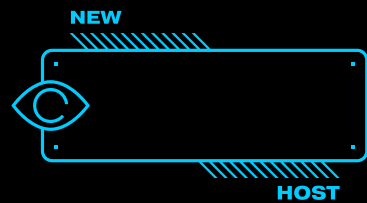
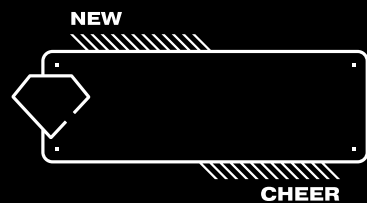


# CHAT SCHERM

RANK  
KLEUR



# TWITCH ALERTS



De ontwerpen zijn beschikbaar in alle rankleuren.

# TWITCH WIDGETS

## EVENT LIST WIDGET



## GOAL BAR WIDGET



## STATIC LIST WIDGET





## TWITCH PANELS



## TWITCH BANNER



# YOUTUBE PACKAGE

Verder bouwend op het Twitch-streampakket vond ik het ook belangrijk YouTube te betrekken omdat ook hier veel content creators op aanwezig zijn.

YouTube en Twitch zijn een soort van packagedeal, heel vaak posten Twitch-streamers een bewerkte video van hun stream op YouTube. Gamevideo's op YouTube tonen vaak highlights of insights uit een stream.

Ook uploaden ze complementaire content die kan aanspreken. De technische wereld van gaming bevindt zich ook eerder op YouTube zoals PC-build tutorials, game set-up compilaties of gametutorials.

Het is dus belangrijk dat YouTube ook deel uitmaakt van mijn project vermits het een grote bijdrage levert aan online gamecontent.

## YOUTUBE BANNER



RANK  
KLEUR



////////////////////

# YOUTUBE EINDSCHERM





# POSTERS

## PUSIERS

Om verder het project te promoten heb ik ook posters ontworpen. Zowel voor promotioneel gebruik voor op bijvoorbeeld beurzen en evenementen maar ook als reward.

Deze laatste zijn dan eerder decoratief en kunnen dienen om je gaming set-up aan te vullen met een collectie posters.

Streamers beelden de posters af op de achtergrond van hun stream om zo conversatie over het project te initiëren. De poster is een veelzijdig en relatief goedkoop middel om aandacht te trekken.

De promo posters worden opgehangen op gamebeurzen en evenementen en kunnen ook dienen voor in het straatbeeld.

## PROMO

50cm x 70cm

Recto 4/0 (Quadri) of  
Recto 2/0 (PMS)  
100 g/m<sup>2</sup> - 200 g/m<sup>2</sup>  
Houtvrij gestreken

# UP FOR THE CHALLENGE

## THE OBJECTIVE

**DON'T BE A GAMER  
BE A GOOD GAMER.**



GO TO [GOODGAMER.BE](https://goodgamer.be)  
and get a rank that matters.

goodgamer  
@goodgamer  
goodgamer.be  
hello@goodgamer.be

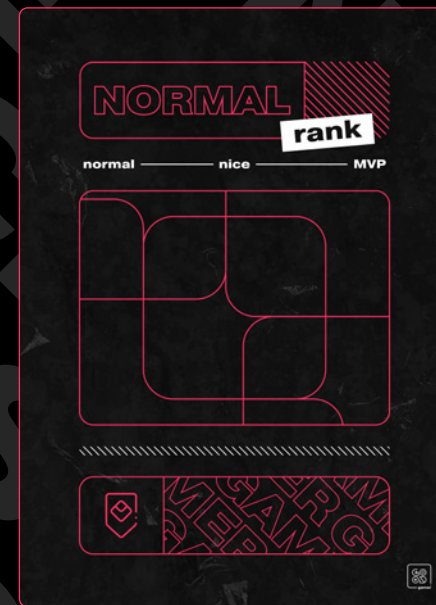
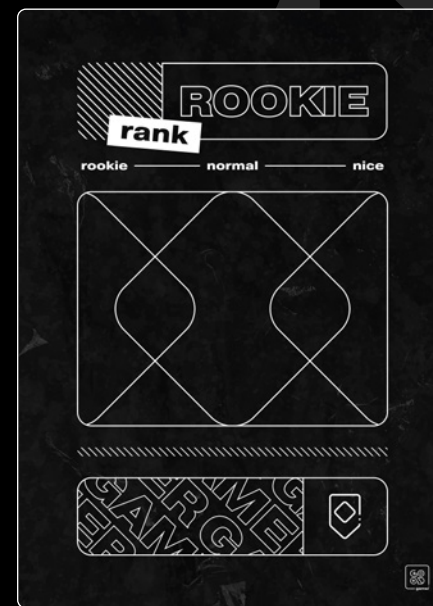




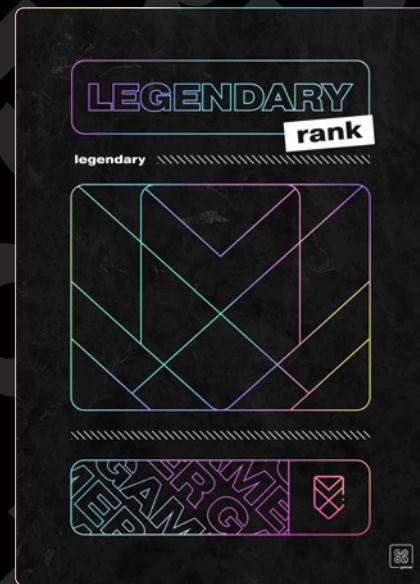
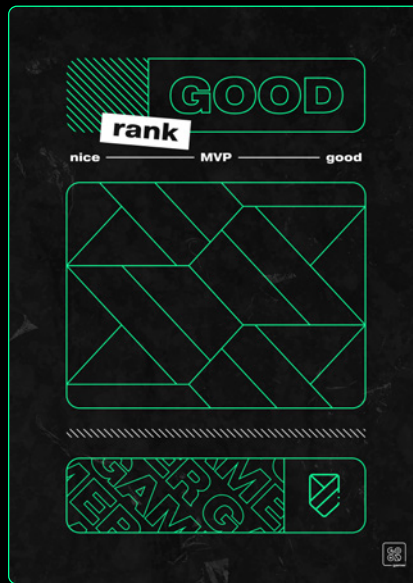
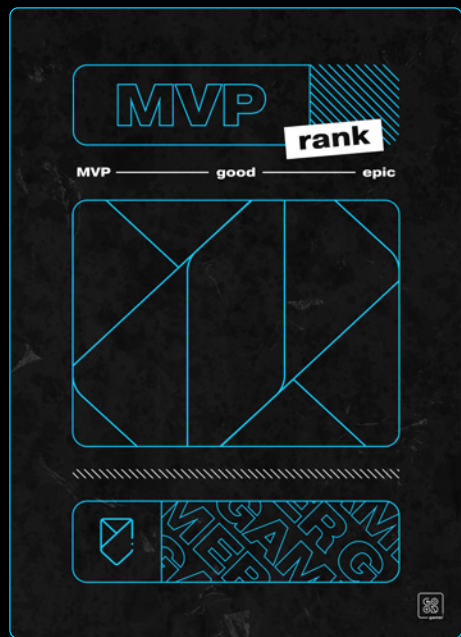
## DECO

50cm x 70cm

Recto 4/0 (Quadri) of  
Recto 2/0 (PMS)  
100 g/m<sup>2</sup> - 200 g/m<sup>2</sup>  
Houtvrij gestreken







# HOODIES

## HOODIES

Als ik denk aan gamers dan denk ik automatisch aan energiedranken en hoodies of sweaters. Comfort is een keyword in gamen.

Wanneer je in-game aan het zweten bent, is het belangrijk dat niets je afleidt. Daarom dragen gamers vaak comfortabele kledij. En wie houdt er nu niet van een comfortabele hoodie?

Vanaf het begin leek het me tof om te werken met truien. Zelf draag ik ontzettend veel hoodies en al mijn gamervrienden dragen deze ook.

Net zoals de posters heb ik truien ontworpen per *rank* en daarnaast ook truien die mensen kunnen kopen om het project te steunen. Deze bestaan enkel in de hoofdkleuren en niet in de andere kleuren van de ranks.

## SUPPORT HOODIES





////////////////////  
**RANK HOODIES**



# WEBSITE

# WEBSITE

Good Gamer is voornamelijk een platform waarop je je eigen gedrag kan monitoren. Via de website van *Good Gamer* kan je een account aanmaken waar je je gameverdeelaccounts aan kan verbinden. Zo houdt *Good Gamer* je in-game gedrag bij.

Je hebt de optie om je sociale media te linken met je account zodat je daar ook XP aan kan verdienen door content te maken en te delen. Het volledige websitedesign kan je bekijken via Adobe XD.

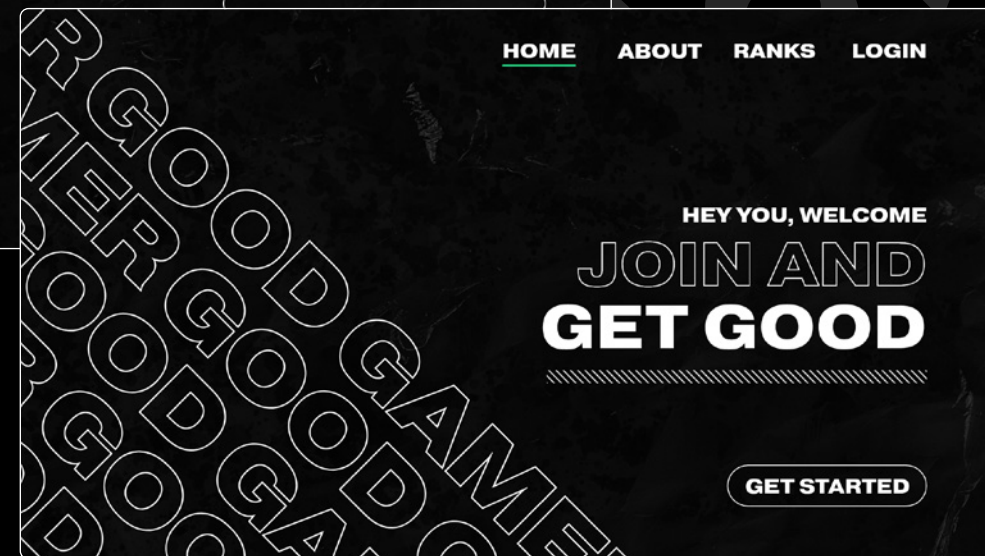
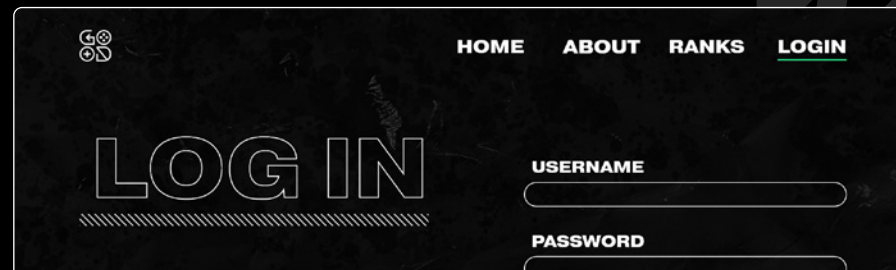
Ik raad dit ten sterkste aan vermits het een beter beeld scheidt dan de paar schermen die in dit boek staan.

Het is een prototype dus niet alles is interactief. Momenteel ligt de focus op het design en nog niet op bruikbaarheid.

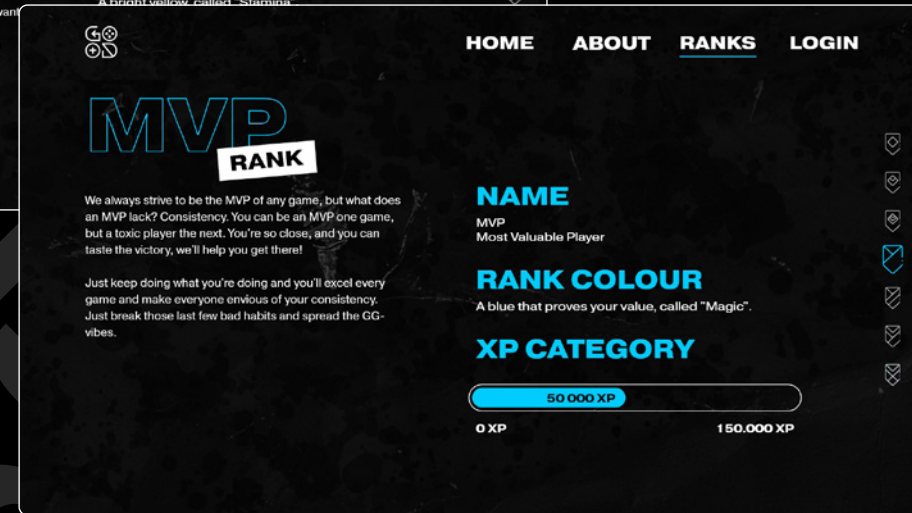
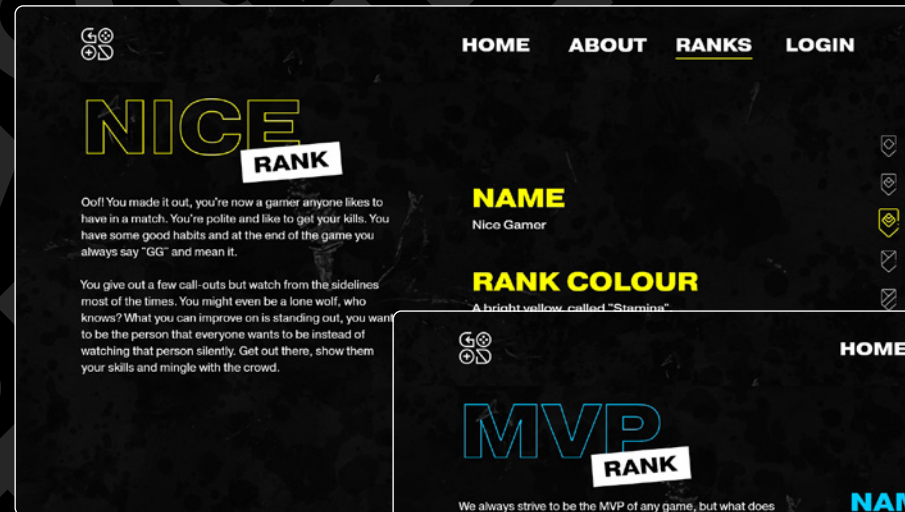
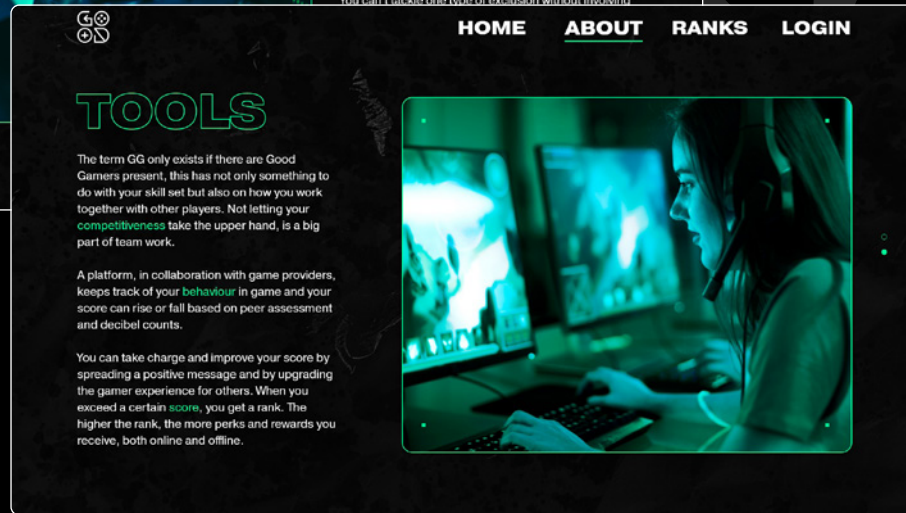
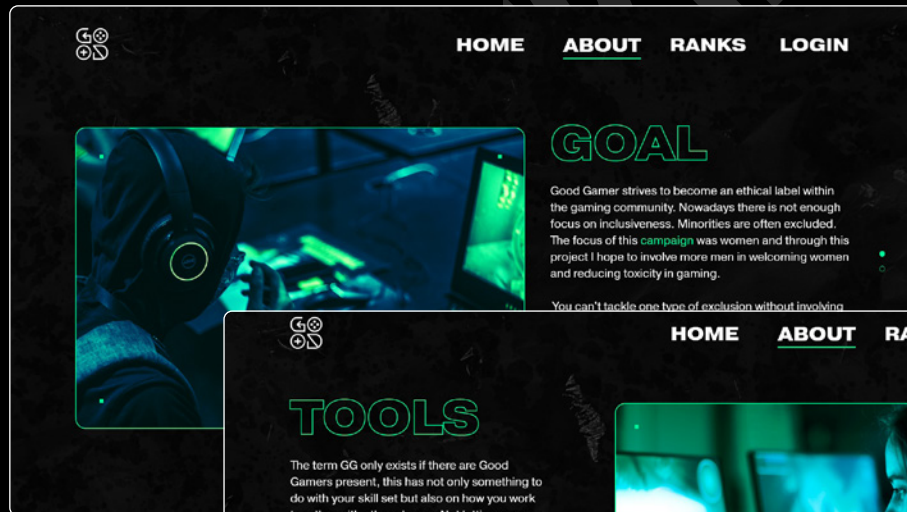


**Prototype Adobe Xd**

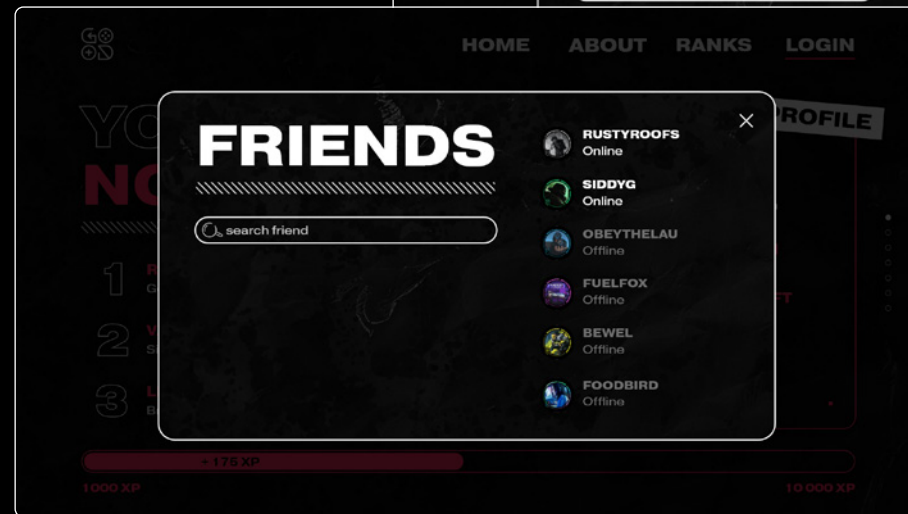
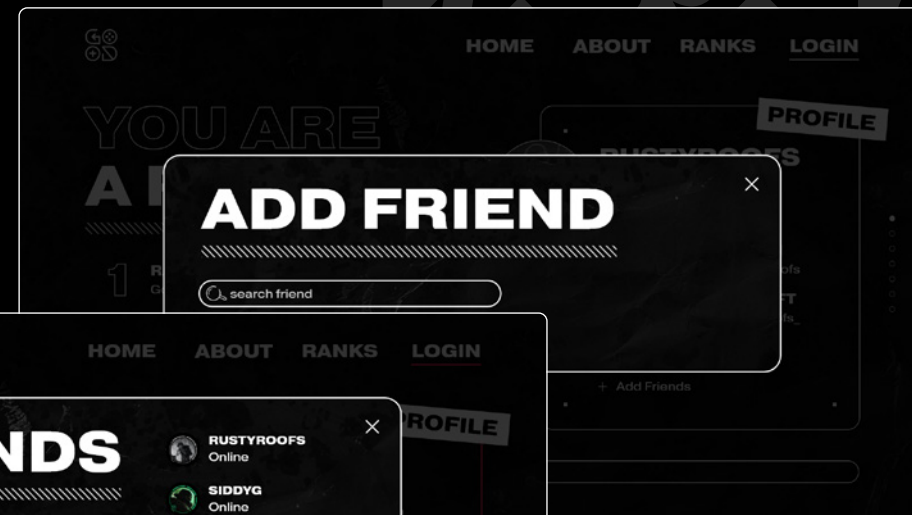
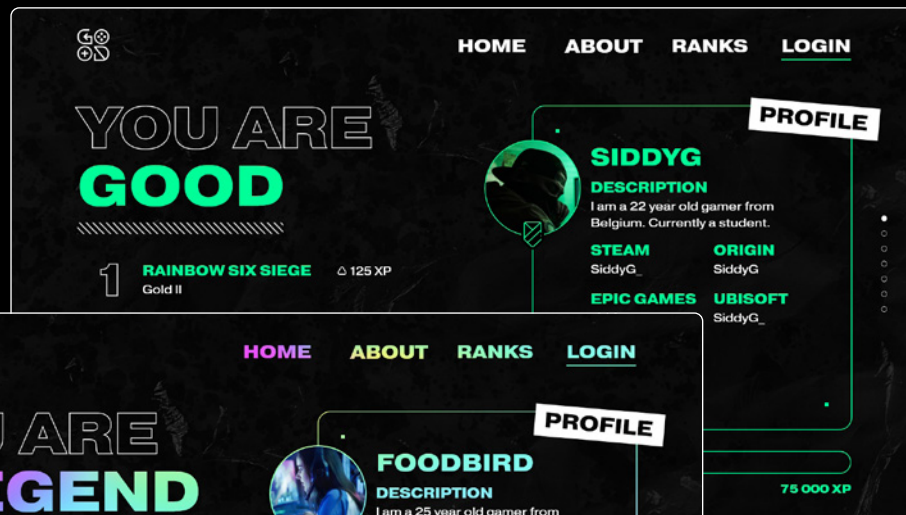
<https://adobe.ly/3fQyEdo>

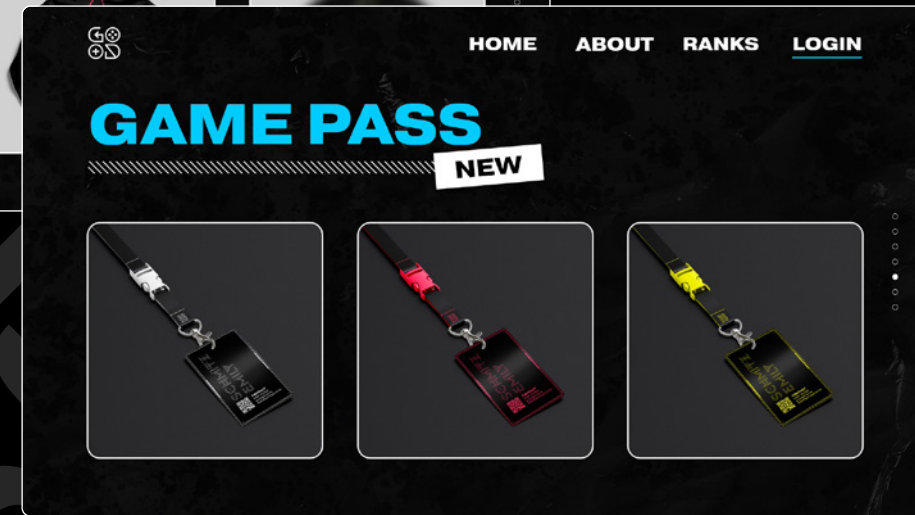
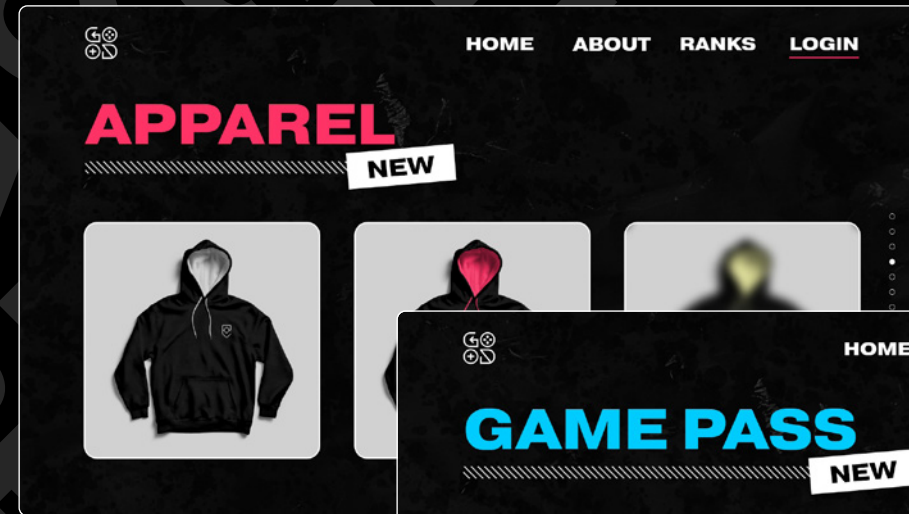
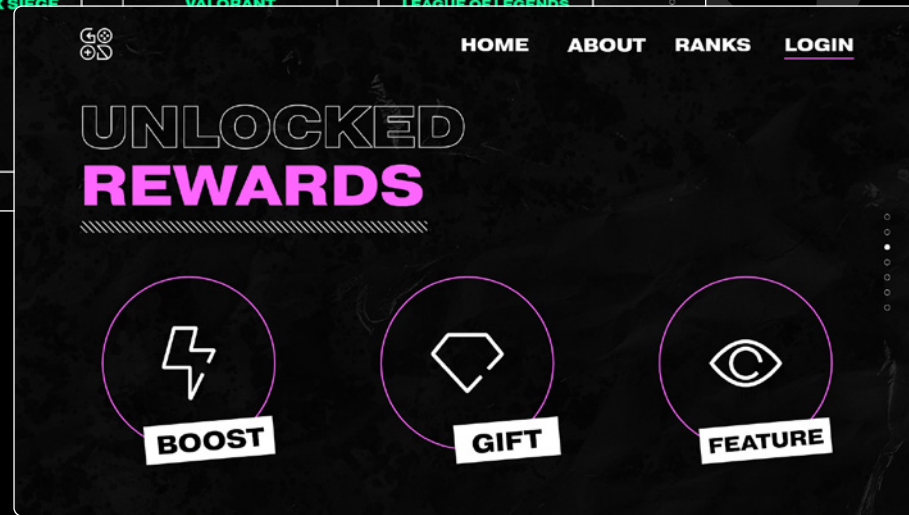
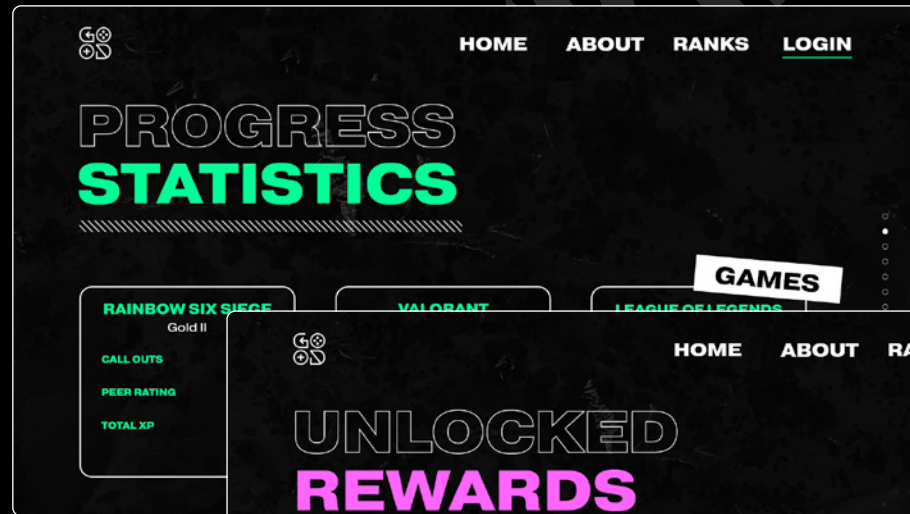


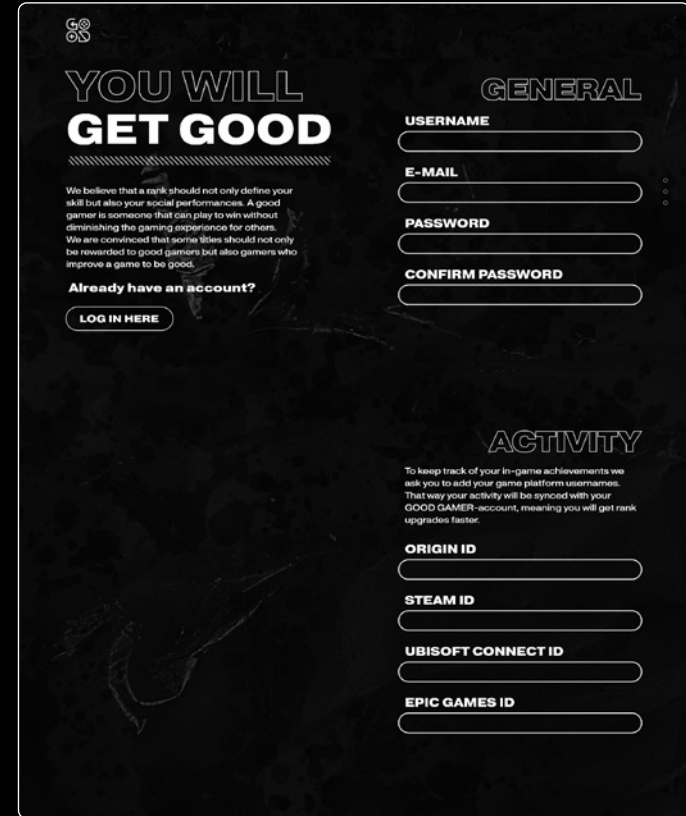
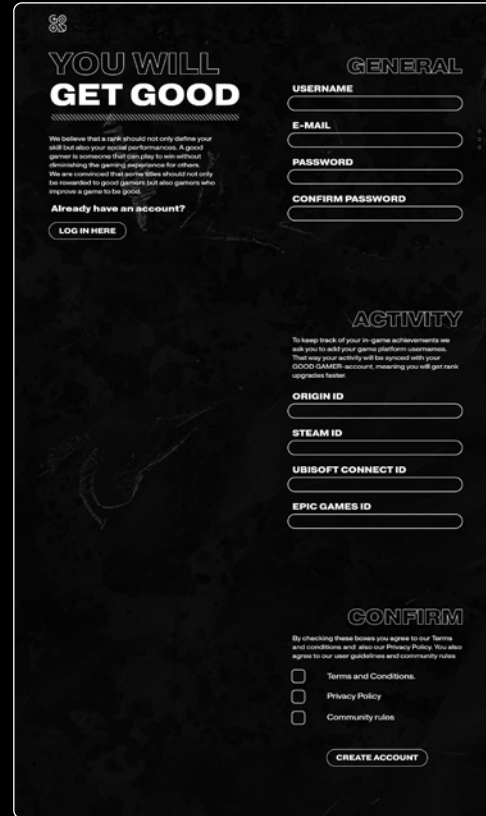
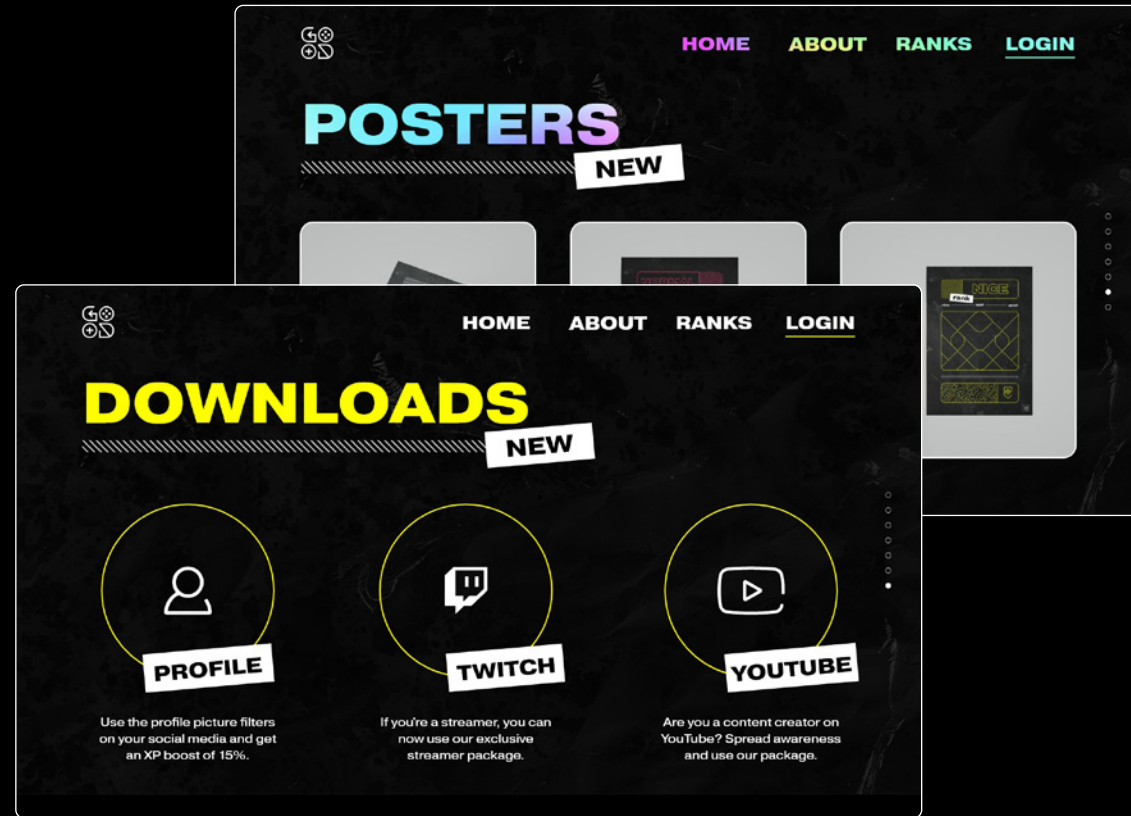












**WHAT'S YOUR  
BRA SIZE?**

# 05. VISUALS











LOGGO  
LOGGO  
LOGGO  
LOGGO  
LOGGO  
LOGGO



**GAMEGAME**

PASSPASS

**GAMEGAME**

PASSPASS

**GAMEGAME**

PASSPASS

**GAMEGAME**



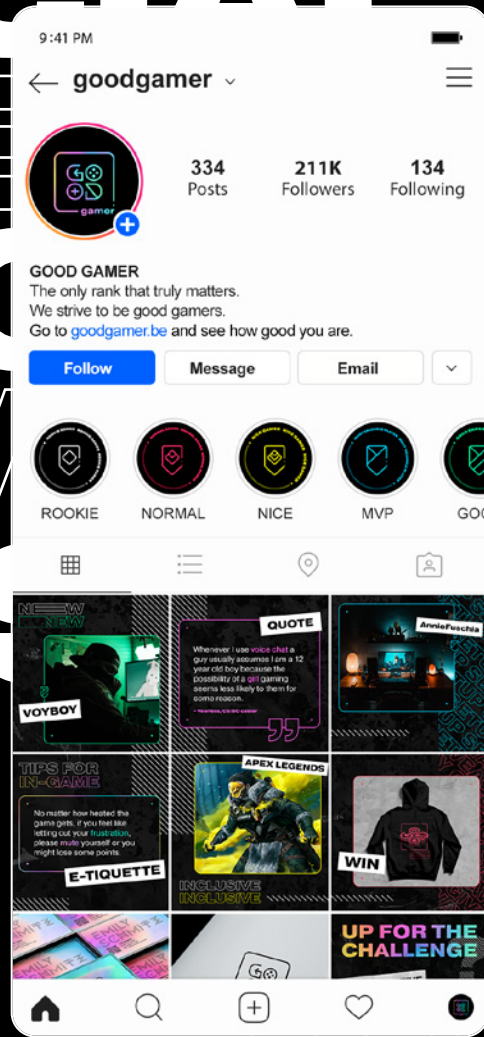




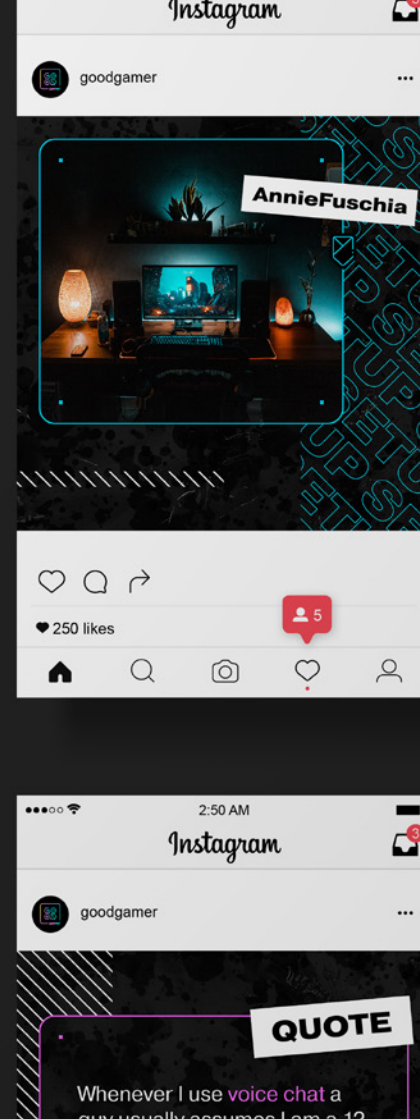
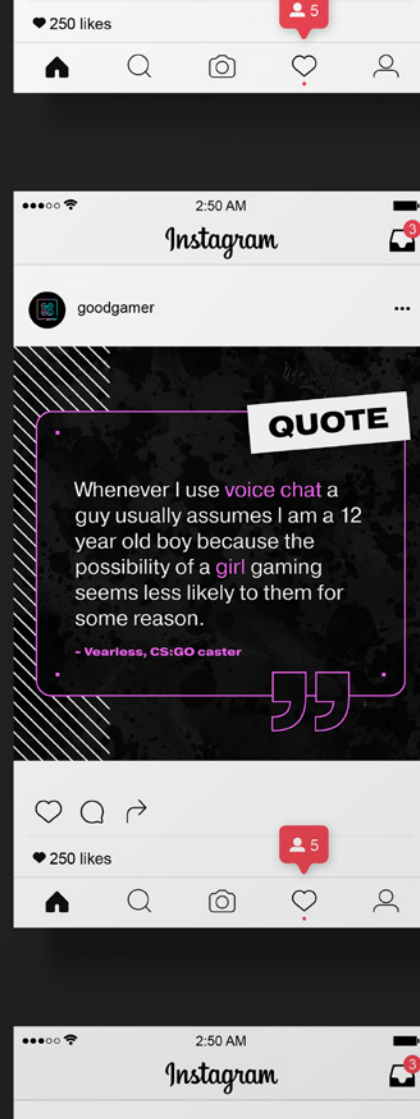
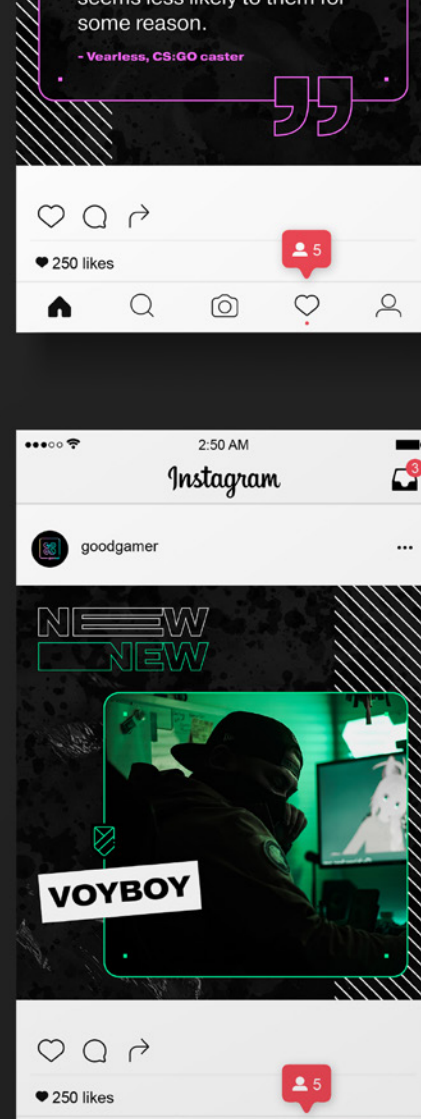




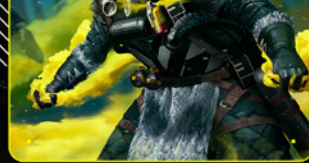
SOME  
SOME  
SOME



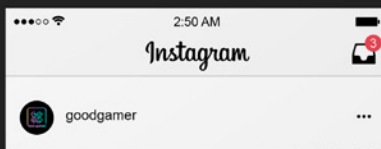
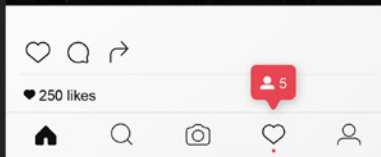
L  
IA  
DIA  
CIAL  
EDIA







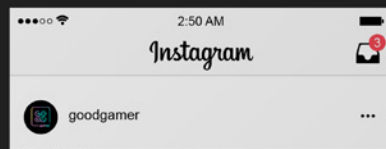
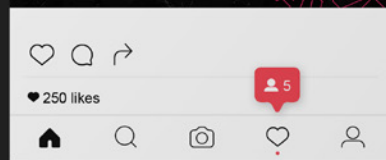
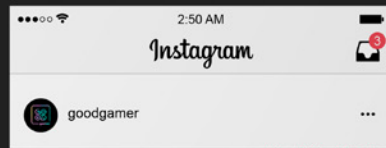
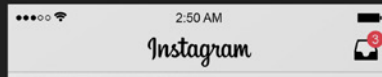
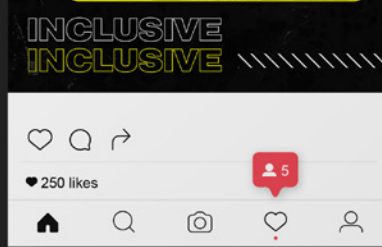
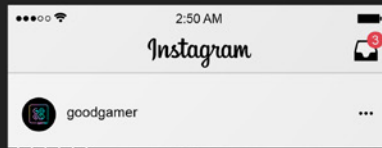
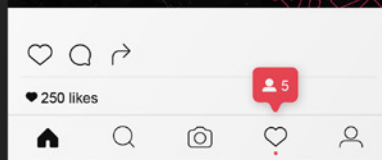
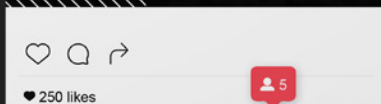
INCLUSIVE INCLUSIVE



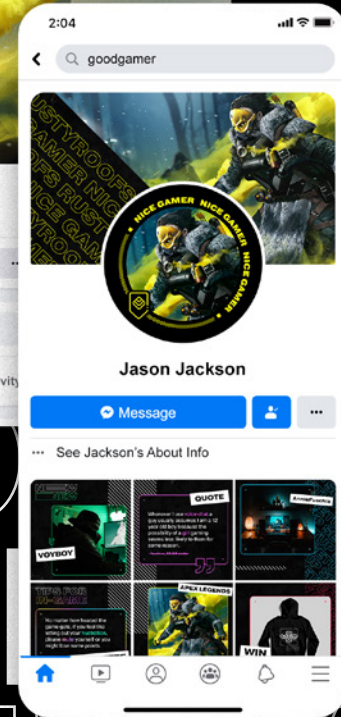
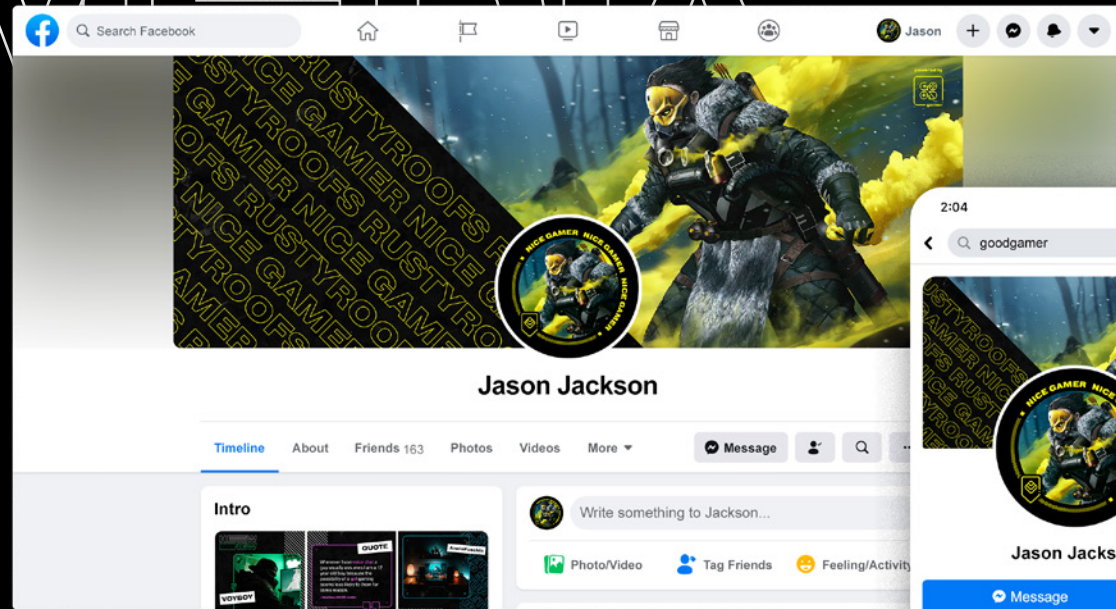
TIPS FOR IN-GAME

No matter how heated the game gets, if you feel like letting out your **frustration**, please **mute** yourself or you might lose some points.

E-TIQUETTE



# SOCIAL MEDIA



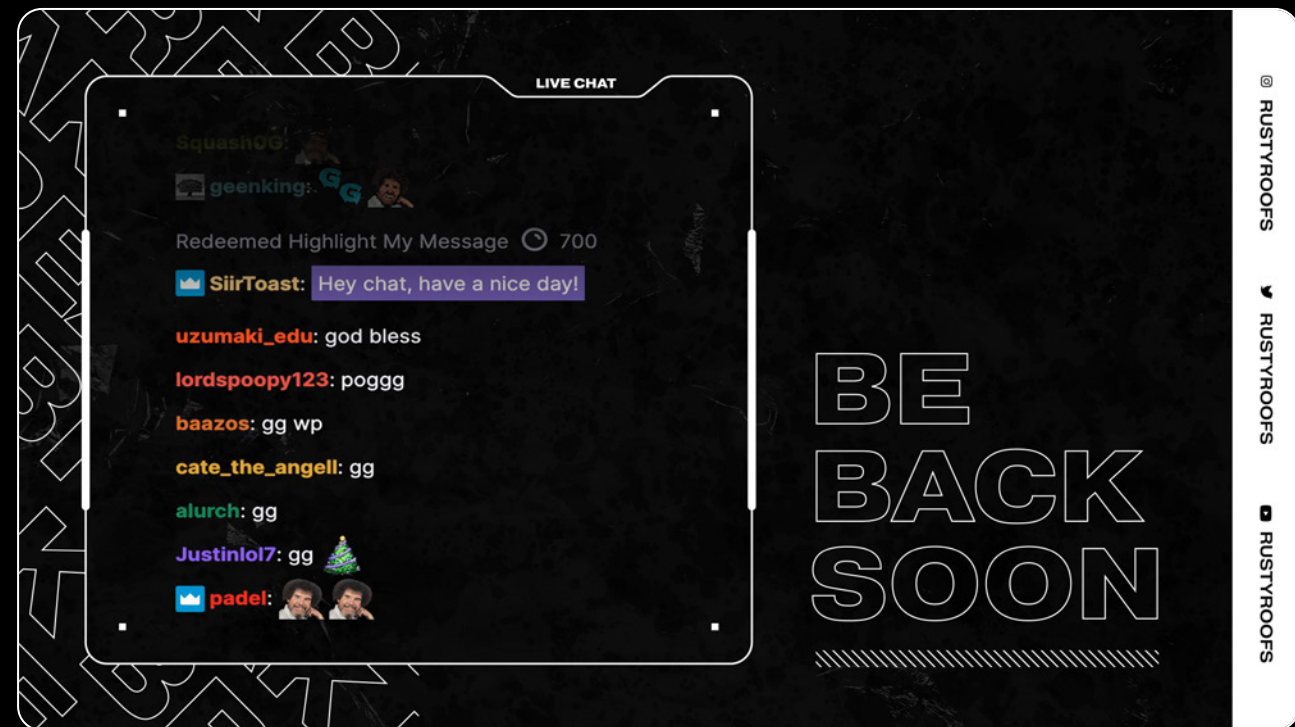
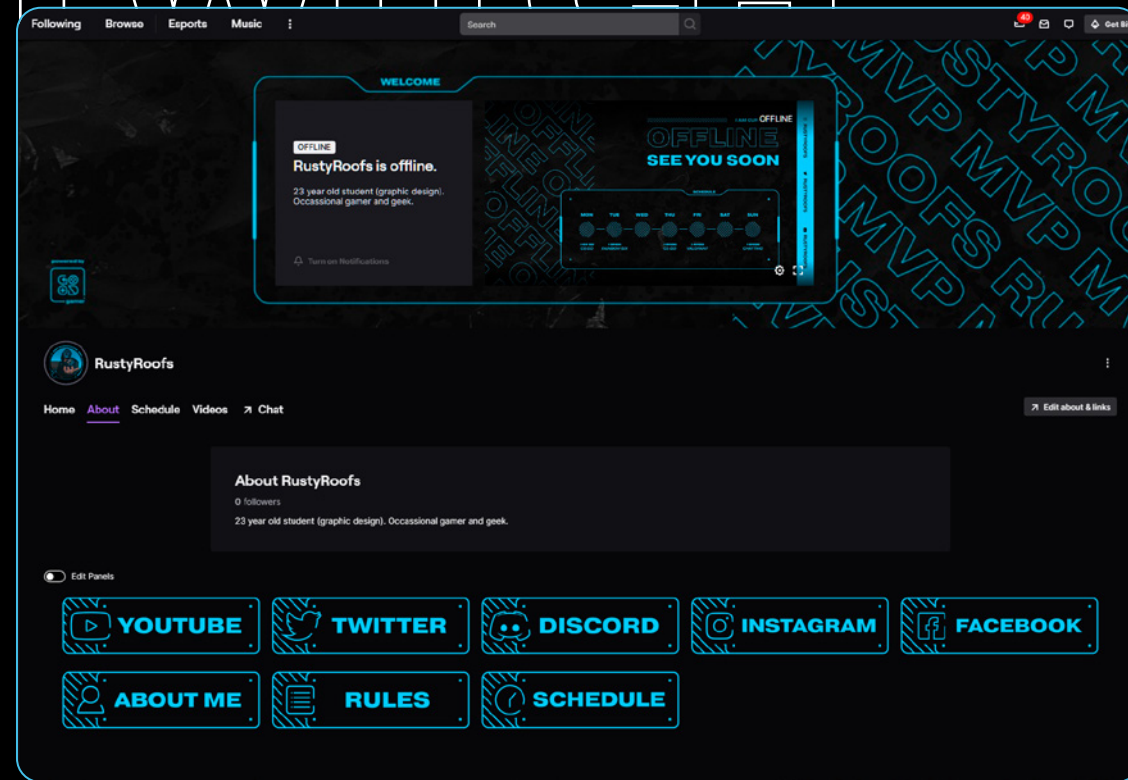
# MED SOC

# MEDIA







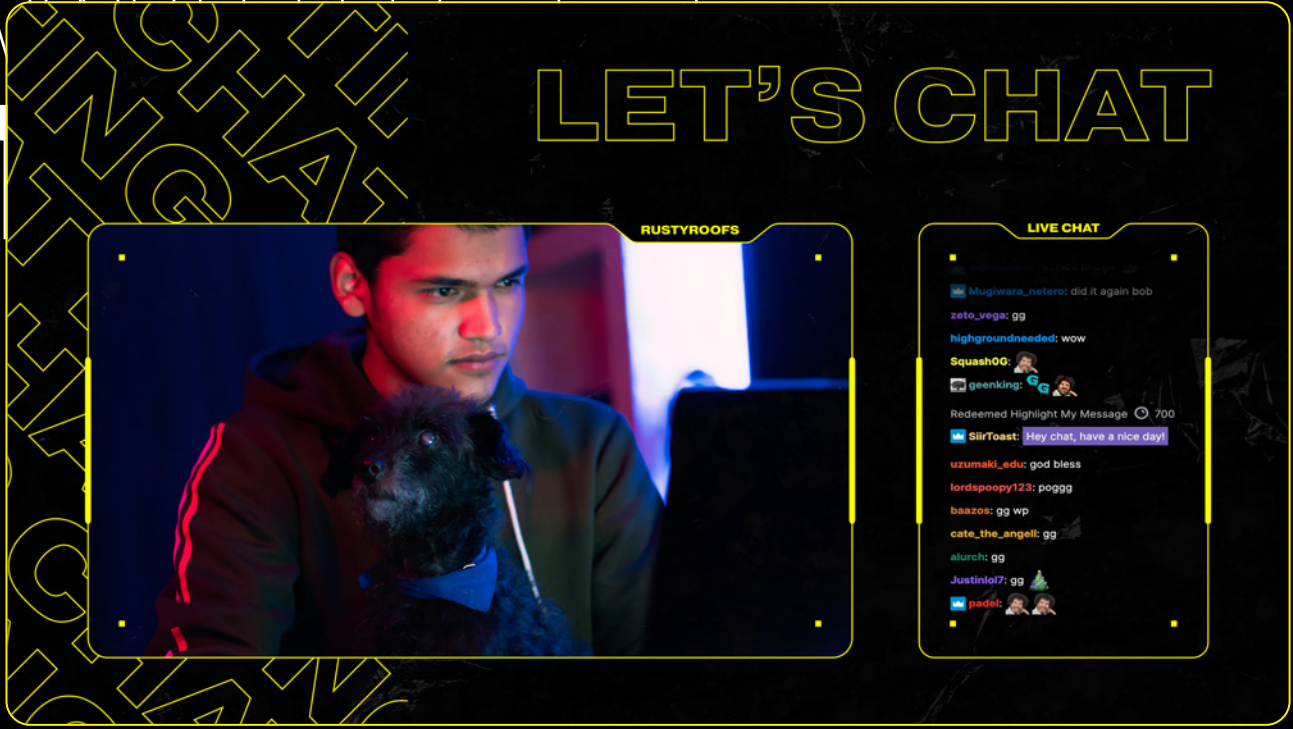






# TWITCH

# TWITCH



# LET'S CHAT

# TWITCH

# TWITCH



# YOUTUBE

# YOUTUBE

# TUB

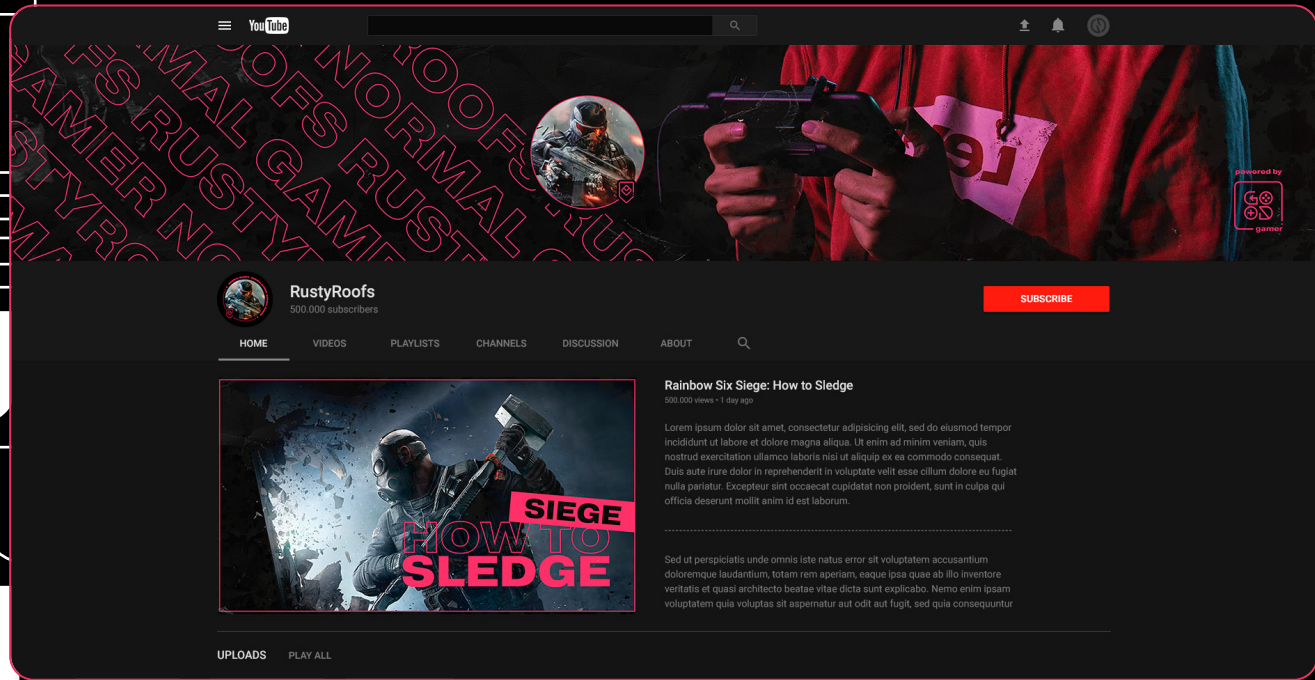
# UTUE

# OUTU

# OUT

# YOUTUBE

# YOUTUBE



**THIS B\*TCH GOT LOST ON  
HER WAY TO THE KITCHEN.**

06.   
**ANNEX**



# OFFERTES

## OFFERTES

### GAME PASS

order

<b>kleur</b>	R/V, 2/2 (PMS)
<b>grammage</b>	300 g/m <sup>2</sup> - 400 g/m <sup>2</sup>
<b>formaat</b>	85 x 55mm
<b>papier</b>	Houtvrij Ongestreken
<b>afwerking</b>	Schoonsnijden
<b>oplage</b>	1000 exemplaren (digitaal)

Drukkerij	Oplage	Papier	Prijs
printking.be	1000 ex.	Offset (HV), 300 g/ m <sup>2</sup>	€142,10 incl. BTW
printdeal.be	1000 ex.	Karton (HV), 300 g/ m <sup>2</sup>	€188,34 incl. BTW

# GAME PASS HOLO

order

<b>kleur</b>	R/V, 1/1 (K)
<b>grammage</b>	300 g/m <sup>2</sup> - 400 g/m <sup>2</sup>
<b>formaat</b>	85 x 55mm
<b>papier</b>	Houtvrij Ongestreken
<b>afwerking</b>	Schoonsnijden + holografische folie
<b>oplage</b>	1000 exemplaren (digitaal)

Drukkerij	Oplage	Papier	Prijs
printking.be	1000 ex.	Invercote Creato + mat laminaat, 300 g/m <sup>2</sup>	€412,90 incl. BTW

# POSTERS

order

<b>kleur</b>	R, 2/0 (PMS)
<b>grammage</b>	100 g/m <sup>2</sup> - 200 g/m <sup>2</sup>
<b>formaat</b>	500 x 700mm (ev. A1 naar B2)
<b>papier</b>	Houtvrij Ongestreken
<b>afwerking</b>	Bijsnijden + bundelen per 100
<b>oplage</b>	1000 exemplaren (Offset)

Drukkerij	Oplage	Papier	Prijs
belprinto.be	1000 ex.	Magno Silk, 135 g/ m <sup>2</sup>	€372,57 incl. BTW



# WERKUREN

# WERKUREN

**ALGEMEEN** **13,5**

**RESEARCH** **189,5**

Onderzoek **78,5**  
Boek **94**  
Interviews **17**

**DESIGN** **284,5**

Brand **72**  
Posters **15**  
Hoodies **29,5**  
Animatie **9**  
Social media **17,5**  
Streaming package **56,5**  
Website **85**

## Dankwoord

Omdat dit project toch veel van mij heeft gevraagd wil ik graag iedereen kort bedanken dat mij en mijn project steunde.

### Familie

Aan Sarah, dank u om mij te helpen ook al was ik soms onredelijk. Dankzij jou heb ik dit toch kunnen afronden. Mijn ouders verdienen ook een dikke *dankjewel* want zij moesten zich inhouden wanneer ik een mental breakdown had en dus vanalles zei dat niet door de beugel kon.

### Vrienden

Aan de *Siege Dipshits* en *The Elite Gaming Bewels*: Dank u dat jullie geduldig naar mij luisterden wanneer ik aan het zeuren was. Ook dat jullie mij deden lachen wanneer ik het nodig had. Ik wil jullie ook nog bedanken dat jullie mijn focus groep waren gedurende het project.



**QUOTE**

**GO MAKE ME  
A SANDWICH**

