

## **REPRESENTATION AV KVINNOR I LEAGUE OF LEGENDS**

## **REPRESENTATION OF WOMEN IN LEAGUE OF LEGENDS**

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

Wiktorina Kobos

Handledare: Helena Granström  
Examinator: Torbjörn Svensson

# Sammanfattning

Kvinnors representation i spel är ofta problematisk. Det är långt ifrån ovanligt att kvinnor sexualiseras och sätts i sekundära roller i jämförelse med män. Denna studie gör en ansats att besvara frågeställningen "Hur ser representationen av kvinnor ut i spelet *League of Legends* (2009)?" genom en semiotisk analys av spelets splash art av kvinnliga karaktärer. Det undersöks om sexualisering och annan stereotypisk skildring förekommer i illustrationerna. En kvantitativ metod används för att sammanställa generell representation i spelet, och som grund för den kvalitativa analysen. Resultaten visar en underrepresentation av kvinnor i spelet. Kvinnliga karaktärer får sällan rollen av en fighter eller tank, och avbildas nästan aldrig som monstruösa. Analysen tyder på en motsägelsefull och enformig representation, där karaktärerna ofta framställs som starka och handlingskraftiga, men avbildas enligt förminskande traditionella könsnormer. Studien kan i framtida arbeten användas som grund för vidare undersökning om genusrepresentation i *League of Legends* (2009).

**Nyckelord:** Representation, stereotyper, genus, sexualisering, feminism, spel

# Innehållsförteckning

<b>1</b>	<b>Introduktion .....</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Bakgrund .....</b>	<b>2</b>
2.1	Begrepp .....	2
2.1.1	Identitet.....	2
2.1.2	Representation .....	2
2.1.3	Stereotyper .....	3
2.1.4	Normer .....	3
2.2	Feministteori .....	4
2.2.1	Objektifiering .....	4
2.2.2	Den manliga blicken.....	6
2.2.3	Ambivalent sexism .....	6
2.3	Representation av kvinnor i spel .....	7
2.4	League of Legends .....	8
<b>3</b>	<b>Problemformulering.....</b>	<b>10</b>
3.1	Metodbeskrivning.....	10
3.1.1	Kvantitativ innehållsanalys och urval .....	10
3.1.2	Semiotisk analys av dokument.....	13
3.2	Metodkritik .....	15
3.3	Forskningsetiska frågeställningar .....	15
<b>4</b>	<b>Resultat och analys .....</b>	<b>17</b>
4.1	Resultat av kvantitativ studie.....	17
4.2	Semiotisk analys .....	19
4.2.1	Rell .....	19
4.2.2	Samira .....	21
4.2.3	Seraphine .....	22
4.2.4	Gwen.....	23
4.2.5	Nilah.....	25
4.2.6	Renata Glasc.....	26
4.2.7	Zeri .....	27
4.2.8	Briar.....	28
4.2.9	Ambessa .....	30
4.2.10	Aurora .....	31
4.2.11	Mel.....	32
4.2.12	Yunara .....	34

4.3	Resultat .....	35
<b>5</b>	<b>Sammanfattning och diskussion .....</b>	<b>37</b>
5.1	Sammanfattning.....	37
5.2	Diskussion .....	37
5.3	Samhälleliga och etiska aspekter.....	40
5.4	Framtida arbete.....	41
	<b>Referenser.....</b>	<b>42</b>

# 1 Introduktion

Representation av kvinnor i dataspel innehåller tydliga brister. De stereotyper kvinnliga karaktärer avbildas från påverkar både män och kvinnor på negativa sätt (Gestos, Smith-Merry, Campbell 2018). Fortfarande finns det tydliga spår av stereotyper i nyare spel som på olika sätt bidrar till att upprätthålla de könsnormer som finns i samhället (Santoniccolo, Trombetta, Magllano, Paradiso & Rollè 2023). Kvinnliga karaktärer i spel är idag mer nyanserade än någonsin, men ännu en lång bit från representation som skildrar kvinnors upplevelser och utseenden på ett varierat sätt. Det finns fortfarande stor koppling till traditionella könsroller och ideal i karaktärsdesign, och dessa designer upprepas för ofta för att representationen av både män och kvinnor kan kallas nyanserad (Gao, Min, Shih 2017; Santoniccolo et al. 2023). Det är viktigt att representation fortsätter utvecklas till något mer nyanserat och mångfaldigt för att undvika skadliga normer.

Syftet med denna studie är att undersöka hur representation av kvinnor ser ut i spelet *League of Legends* (2009), som idag är ett av de populäraste spelen i världen. Frågeställningen besvaras genom en kvantitativ innehållsanalys som sammanställer den generella representationen i spelet, samt en kvalitativ semiotisk analys av spelets splash art-illustrationer av de kvinnliga karaktärerna. Den semiotiska analysen bygger på en frågemodell som inspireras av Söderlunds (2015) studie om genusrepresentation i *League of Legends* (2009), samt Downs och Smiths (2009) ramverk som mäter sexualisering. Frågemodellen byggs upp utifrån aspekter som kan kopplas till genus och hur det presenteras i samhället. Resultaten diskuteras utifrån feministteorier om objektifiering, den manliga blicken och ambivalent sexism, de könsnormer som finns i samhället och resultat från tidigare studier om ämnet.

## 2 Bakgrund

Detta avsnitt presenterar relevant information om ämnet som undersöks, diskuterar tidigare forskning inom ämnet och introducerar teorier som används för bättre tolkning och förståelse av studiens resultat.

### 2.1 Begrepp

Eftersom denna studie analyserar representation i *League of Legends* (2009) och dess grafik är det viktigt att ha förståelse för begrepp som identitet, representation, stereotyper och normer och ta hänsyn till hur dessa kan påverka karaktärsdesign.

#### 2.1.1 Identitet

Identitet handlar om processen av självidentifiering, där individer förstår vem de är och vad som skiljer dem från andra individer (Sloan 2015; Hall 1966). Ur ett sociologiskt perspektiv är identitet en komplex och multidimensionell konstruktion som inte kan reduceras till något så enkelt som etikettering (Sloan 2015; Lawler 2014). I kontrast till identitet finns även "den andre" (engelska: the other), vilket av Spencer (2006) beskrivs som "icke-jaget" (engelska: not self). "Den andre" kan ses som den som är annorlunda från eller den som inte är "jaget" (identitet). Enligt Sloan (2015) kan konceptet av identitet och "den andre" vara positiva för att de bidrar till en djupare förståelse av jaget och andra, vilket kan leda till en mer meningsfull existens. Visserligen används också koncepten på ett negativt sätt, där identitet ställs mot "den andre" i media för att skapa makt, auktoritet eller rikedom för gruppen som ser sig själv som "jaget" och vill utesluta "icke-jaget" genom stereotyper och kontroll (Sloan 2015). Det är viktigt att ha en förståelse av identitet, "den andre" och dess komplexitet när representation och den sociologiska påverkan av karaktärsdesign utforskas. Koncepten ger insikt i vilka grupper som ofta ses som det privilegierade "jaget" (till exempel unga, medelklass, vita, västerländska män) och vilka grupper som genom historien setts och kan fortfarande ses som det fel- och underrepresenterade "icke-jaget" (till exempel äldre, arbetarklass, färgade personer, kvinnor, HBTQIA+ individer och invandrare) (Sloan 2015).

#### 2.1.2 Representation

Representation handlar däremot om hur vissa aspekter av identitet gestaltas via media (Sloan 2015). Eftersom identitet är något för komplext för att gestaltas i sin helhet genom någon form av representation, används ofta identitetens kärnaspekter för att definiera, forma och kommunicera identiteten (Sloan 2015). Detta uppmärksammas även av Dyer (2002), som i sin bok om stereotyper och representationer i kultur och film uttrycker hur verkligheten är för omfattande och komplicerad för vilken som helst form eller system av representation. Aspekter som hjälper människor att förstå grupper och individer handlar ofta om genus, sexualitet, ras, nationalitet, tro, ålder och samhällsklass (Sloan 2015). Även om representation aldrig kommer kunna gestalta den komplexa verkligheten vi lever i, hjälper den oss att skapa mening och förståelse om världen vi lever i. Sloan (2015) argumenterar att all media är byggt på ett system av representation, och kan därför aldrig vara opartiskt, eftersom representation i sig aldrig är något neutralt. Med detta i åtanke kan karaktärer som presenteras i media (inklusive spel) aldrig spegla verkligheten, då de byggs upp från representation, inte identitet.

### 2.1.3 Stereotyper

Stereotyper härstammar från representation och tenderar att vara missbrukade av de med makt (Dyer 2002). Enligt Berger och Luckmann (se Dyer 2002) är det de som håller i makten som har större chans att påtvinga sina definitioner av verkligheten. Även stereotyper kan aldrig vara neutrala och fungerar som en enkel, påfallande och lättfattlig form av representation som fortfarande innehåller komplex information under ytan (Lippman 1956 se Dyer 2002). Stereotyper skapar definitioner med skarpa gränser som tydligt visar vem som faller innanför eller utanför en kategori, även om de sociala kategorierna sällan har några gränser och är obundna (Dyer 2002). Stereotyper kan vara skadliga för ett flertal olika folkgrupper men kan också användas på ett effektivt sätt inom karaktärsdesign (Sloan 2015; Harder 2023). Om de används effektivt kan de enkelt förmedla en idé om en karaktär som de flesta kan förstå, till exempel ett specifikt personlighetsdrag, då de är igenkännbara (Harder 2023). Användningen av stereotyper i karaktärsdesign har tendens till att bli problematisk om minoriteter utesluts eller presenteras på negativa sätt, vilket kan påverka perceptionen av dessa minoriteter i verkligheten och bidra till exempelvis sexism och rasism (Harder 2023). Som konsekvens är det viktigt att som spelutvecklare och karaktärsdesigner ta hänsyn till hur identitet, representation och stereotyper hanteras, eftersom detta påverkar hur människor ser på världen. Harder (2023) betonar vikten av att använda sin kreativitet och se genom karaktärens ögon för att bestämma viktiga delar av hens design, främst för att undvika stereotyper och sin interna partiskhet som utgår från existerande representationer.

### 2.1.4 Normer

Normer innebär oskrivna regler som existerar i samhället. De kan ses som en förutsättning för att människor i samhället ska fungera tillsammans. Normer kan skapa ordning och respekt för andra människor och kan därmed vara positiva inom vissa sociala situationer, till exempel att människor inom vissa kulturer står i kö till kassan eller kommer i tid till ett möte (Folkhälsomyndigheten 2022). Negativa normer rör ofta idéer om utseende, genus, sexualitet, ålder, funktionsförmåga, språk och religion, eftersom de leder till dåligt bemötande och diskriminering för de som inte passar in i normen (Informationsverige 2023). Normer brukar förändras med tiden och skilja sig mellan länder och kulturer, därför kan även normer om kroppar och utseende vara mycket varierande (Informationsverige 2023; Wolf 2002). I många samhällen finns tydliga normer kring hur både den kvinnliga och manliga kroppen och ansiktet bör se ut. Dessa normer påverkar hur individer uppfattar sin egen kropp men också hur de bemöts av andra. Skönhetsideal skapas och reproduceras genom media, reklam, sociala sammanhang och kulturella praktiker. De kan vara svåra att uppnå och kan därför bidra till kroppsmisshälsa och social press (Bordo 1993).

För kvinnor finns många, ofta mycket specifika kroppsliga ideal. Ett mycket centralt ideal som ständigt återkommer som en norm i västerländska samhällen är smalhet (Bordo 1993; Wolf 2002). I sin bok *Unbearable Weight* beskriver filosofen och feministen Bordo (1993) hur dominerande normen om den smala och kontrollerade kroppen är i västerländsk kultur. Enligt Bordo (1993) ska kvinnor ha platt mage, smala ben, små höfter och släta kurvor. Bordo (1993) beskriver även den tonade och vältränade kroppen som ett ideal för yngre kvinnor, men att musklerna måste vara "feminint snygga" utan att se för kraftiga ut, vilket handlar mer om utseende än hälsa. Vidare nämner författaren och feministen Wolf (2002) den så kallade

”timglasfiguren” i sin bok *The Beauty Myth*, en kropp med en liten midja och större höfter och bröst, som ofta framställs som den mest attraktiva kroppstypen i media. Wolf diskuterar även moment i historien som normaliserade extrem och ofta ohälsosam smalhet (Wolf 2002). Bordo (1993) diskuterar också andra kroppsideal så som slät hud som är fri från ärr, akne eller andra synliga märken. Även ungdomlighet ses som en norm, där rynkor, grått hår och andra tecken på åldrande ofta framställs negativt (Bordo, 1993). Kvinnors ansikten är mycket normreglerade. Vanliga ideal inkluderar en liten och smal näsa, framträdande kindben, stora ögon, fylliga läppar, tunna ögonbryn, liten haka och symmetriska ansiktsdrag (Baudouin & Tiberghien 2004). Ansiktssymmetri har i ett flertal studier kopplats till uppfattningar om attraktivitet och hälsa (Baudouin & Tiberghien 2004; Rhodes 2006; Zaidel, Aarde & Baig 2005). Bordo (1993) och Wolf (2002) pratar även om vikten av hår inom normer. Långt och glansigt hår är ofta det feminina idealet i många kulturer. Även att kvinnans kropp ska generellt vara len och fri från hår är en mycket vanlig norm. Slutligen är det mycket normaliserat att kvinnor ska ha på sig smink i sociala sammanhang (Bordo 1993).

Även män påverkas av specifika kroppsideal. Mäns kroppsideal och kroppsfixering beskrivs av Pope, Phillips och Olivardia (2000) i boken *The Adonis Complex*, som identifierar och dokumenterar mäns kroppsuppfattningsproblem. Vanligt förekommande manliga kroppsideal är en muskulös kropp med breda axlar, smalare midja och tydligt markerade muskler (Pope, Phillips & Olivardia 2000). Lågt kroppsfett och synliga magmuskler framställs ofta som tecken på styrka och disciplin. När det gäller ansiktet anses ofta en tydlig käklinje, markerade kindben och symmetriska ansiktsdrag vara ideala. Kroppshår spelar också stor roll i normer kring vad som ses som maskulint. Vissa mängder av hår kan betraktas som ett tecken på manlighet, medan överdrivet mycket eller lite kroppshår kan ibland ses som negativt beroende på kulturell kontext (Pope, Phillips & Olivardia 2000).

## 2.2 Feministteori

Med beaktande av studiens fokus på genus och hur kvinnor representeras i spel är det viktigt att förstå några av de feministiska teorier som finns för bättre tolkning och förståelse av studiens resultat. Genom att utgå från dessa teorier kan en djupare inblick i bakomliggande faktorer av resultatet åstadkommas.

### 2.2.1 Objektivisering

Objektivisering är ett centralt begrepp inom feministteori. Objektivisering innebär att en person behandlas som ett objekt och inte får erkännandet av att vara en faktisk människa med egna tankar, känslor och mänskliga rättigheter (Nussbaum 1995; Zurbriggen 2013). Det finns många sidor av objektivisering. Sexuell objektivisering är av stort intresse inom feminismen och handlar om hur personer reduceras till sina kroppsdelar och visas i sexuella positioner (MacKinnon 1987 se Zurbriggen 2013). Nussbaum (1995), en filosof och professor i rättsetik som bidragit med ett flertal artiklar och böcker om bland annat feministteori, har identifierat sju sätt att objektivisera en person. Dessa är:

1. Hjälpmedel (engelska: instrumentality): att använda en person som ett verktyg för sina egna syften.
2. Förnekelse av autonomi (engelska: denial of autonomy): att behandla en person som

att de saknar autonomi.

3. Inaktivitet (engelska: inertness): att se en person som passiv eller utan egen vilja.
4. Utbytbarhet (engelska: fungibility): att se en person som ersättningsbar med andra objekt.
5. Kränkbarhet (engelska: violability): att behandla en person på ett kränkande sätt.
6. Ägarskap (engelska: ownership): att se en person som något som kan ägas.
7. Förnekelse av subjektivitet (engelska: denial of subjectivity): att ignorera personens känslor och upplevelser.

Langton (2009), en professor i filosofi som publicerat böcker om bland annat feministisk filosofi, utökar denna lista med tre andra former av objektifiering:

1. Reducering till kropp (engelska: reduction to body), även kallad sexuell objektifiering: att förminska en person till deras kropp eller kroppsdelar.
2. Reducering till utseende (engelska: reduction to appearance): att värdera någon främst utifrån hur de ser ut.
3. Tystande (engelska: silencing): att behandla någon som att de inte kan prata eller uttrycka sig.

Vidare finns även objektifieringsteorin som däremot handlar om kvinnans upplevelse i ett samhälle som sexuellt objektifierar dem och ständigt observerar och utvärderar deras utseende (Fredrickson & Roberts 1997). Enligt Fredrickson och Roberts (1997) kan detta påverka kvinnans upplevelser, själv-uppfattningar och psykiska hälsa, vilket bland annat kan leda till självobjektifiering. Självobjektifiering innebär att flickor och kvinnor internaliserar den yttre syn samhället har på dem och börjar se sig själva som de tror andra ser på dem, alltså som objekt vars enda roll är att bli observerad och bedömt efter utseende (Fredrickson & Roberts 1997). Självobjektifiering och dess psykologiska påverkan har kopplingar till ätstörningar, låg självkänsla, depression och minska sexuell hälsa (Fredrickson & Roberts 1997; American Psychological Association 2007).

Inom spel kan objektifiering hittas inom olika element. Inom narrativ kan objektifiering uttryckas genom hur karaktärer används i berättelsen. Kvinnliga karaktärer får ofta sekundära och passiva roller i spel, vilket kan tyda på objektifiering (Lynch, Tompkins, van Driel & Fritz 2016). Karaktärsdesign inom spel innehåller flera exempel av objektifiering. Om karaktären har överdrivna kroppsformer, så som större eller orealistiska bröst och en smal midja, kan detta tyda på objektifiering. Även de kläder karaktären har på sig eller sättet hen rör sig på och poserar kan ha sina rötter i objektifiering (Lynch et al. 2016; Downs & Smith 2009). I denna studie är karaktärsdesign av störst intresse, därmed ligger fokus på huruvida karaktärens utseende och kropp kan kopplas till objektifiering. Fokus läggs även på karaktärens aktivitet i illustrationen, där det analyseras om karaktären upplevs som passiv eller sekundär genom styrkan av deras närvaro i bilden. Beroende på hur mycket fokus som läggs på karaktärens kropp och utseende gentemot deras förmåga, vilka kläder karaktären har på sig i situationen, och hur de poserar kan objektifiering förekomma. Därför är det viktigt att överväga objektifiering som en av de möjliga anledningarna till studiens resultat.

## 2.2.2 Den manliga blicken

Den manliga blicken (engelska: the male gaze) är en teori som ursprungligen presenteras i Mulveys (1975) text om filmteori. Mulvey (1975) argumenterar att media får tittaren att se från den heterosexuella mannens perspektiv, vilket gör att kameran, karaktärerna och narrativet objektifierar kvinnliga karaktärer. Mulvey (1975) betonar även den brist på balans som finns mellan könen, där män driver narrativet och är de primära och aktiva karaktärerna, medan kvinnor ses som passiva och sekundära genom att de existerar för att bli tittade på, samt att de skildras som erotiska spektakel och har lite betydelse för narrativet. Zepan (u.å.) hävdar att den manliga blicken stämmer även bättre överens i spel än i samtida film då spel skapar ett mer komplext tittarperspektiv än film. Enligt Zepan (u.å.) förstärks blicken genom den kontroll spelaren får av perspektivet hen spelar som. Det finns spel som låter spelaren att zooma in på och rotera kameran runt lättklädda sexualiserade kvinnliga karaktärer, vilket är ett tydligt exempel på hur den manliga blicken existerar inom spelutveckling (Sloan 2015). Denna studie ifrågasätter designval om karaktären framstår som sexualiserad på grund av kroppsproportioner, kläder, eller om perspektivet (liksom en kameravinkel) och kompositionen i bilden tyder på objektivering.

## 2.2.3 Ambivalent sexism

Ambivalent sexism har tidigare använts som teoretisk utgångspunkt i studien av Tompkins, Lynch, van Driel och Fritz (2020) och studien av Summers och Miller (2014). Teorin kan bidra till bättre tolkning av denna studies resultat, eftersom den kan kopplas till karaktärsdesign. Enligt teorin finns det två olika typer av sexism, välvillig sexism (engelska: benevolent sexism) och fientlig sexism (engelska: hostile sexism) som båda är diskriminerande (Glick & Fiske 1996). Fientlig sexism representerar den negativa attityden mot kvinnor, som till exempel att kvinnor vill kontrollera män, är manipulativa och underlägsna. Välvillig sexism representerar i stället den positiva attityden mot kvinnor, till exempel att de är omhändertagande, moraliskt överlägsna men behöver skyddas för att de är ömtåliga. Även om välvillig sexism beskrivs som positiv begränsar den kvinnors självständighet och makt, vilket gör den diskriminerande (Glick & Fiske 1996).

Inom dataspel kan ambivalent sexism kopplas till de kvinnliga karaktärernas design. Enligt Tompkins et al. (2020) reflekteras välvillig sexism ofta i söta, barnsliga, oskyldiga och beroende karaktärer, medan reflektion av fientlig sexism finns i karaktärer som sexualiseras. Tompkins et al. (2020) kopplar tropen "kawaii" och "shojo" till välvillig sexism. Båda tropen har ursprung från Japan och förmedlar söthet, oskuld, oskyldighet och överseende. Summers och Miller (2014) kopplar även "dam i nöd" (engelska: damsel in distress) tropen till välvillig sexism som förmedlar hjälplöshet och behovet att vara räddad av en man. Fientlig sexism kopplas däremot till "femme fatale" tropen. En femme fatale är en kvinna som använder sig av makt och sexualitet (Tompkins et al, 2020). Hon är mystisk, känslökall, oförutsägbar och framför allt sexuell, något som går emot den traditionella rollen kvinnor haft i västerländska kulturer (Malkowski 2017; Tompkins et al, 2020). Designval i denna studie ifrågasätts om det finns koppling till attityder eller tropen som förknippas med ambivalent sexism.

## 2.3 Representation av kvinnor i spel

Det finns en lång historia av underrepresentation och stereotypisering av kvinnor i dataspel (Lynch et al. 2016). De vanligaste stereotyperna av kvinnor i spel är dam i nöd och sexualisering (Kondrat 2015). Sloan (2015) diskuterar även hur vanligt det är att spel skildrar våld mot kvinnor, vanligtvis i samband med att sätta upp ett narrativ för den manliga huvudkaraktären.

En dam i nöd används som ett verktyg för att driva berättelsen framåt i stället för att vara en tredimensionell och komplex karaktär. Karaktären är ofta ytlig och dåligt beskriven. Det huvudsakliga och i vissa fall enda personlighetsdraget är hjälplöshet och behovet att bli räddad av den stereotypiskt starka manliga hjälten (Sloan 2015). Sloan (2015) påstår att denna stereotypiska karaktär finns i ett stort antal spel. Kända exempel av dam i nöd-stereotypen är Princess Peach från *Super Mario* spelen, Zelda från *Legend of Zelda* spelen och Ashley Graham från *Resident Evil 4* (2005) (Sloan 2015; Lim 2014). Porträtteringen av den manliga hjälten och det kvinnliga offret är en av de typiska idéerna av traditionella könsroller i samhället (Summers & Miller 2014). Summers & Miller (2014) påstår även att kvinnor som skildras som prinsessor, oskyldiga, rena, moraliska eller hjälplösa är ett exempel på välvillig sexism som förstärker traditionella könsrollsideal och motarbetar jämställdhet. Enligt Summers & Miller (2014) är dam i nöd tropen i spel, tillsammans med välvillig sexism, något som har minskat över tid och i stället ersatts med sexualisering, vilket kopplas till fientlig sexism. Både välvillig sexism och fientlig sexism bidrar till att upprätthålla ojämställdhet mellan könen. Därför anser forskarna att resultatet kan ses som en förskjutning snarare än en förbättring av kvinnorepresentationen i spel (Summers & Miller 2014).

Sexualisering kan enligt American Psychological Association (APA) (2007) definieras utifrån fyra förhållanden, dessa måste inte vara närvarande samtidigt för att något ska ses som sexualisering. Den första är när en person förhålls till standarden att vara "sexig". Den andra när deras värde kommer endast från deras sexuella dragningskraft eller beteende, till den grad att alla andra egenskaper som personen har tappar relevans. Vidare kan sexualisering innebära att personen är sexuellt objektifierad, vilket innebär att de ses som ett objekt för någon annans sexuella användning, i stället för att ses som en individ. Den slutliga komponenten av sexualisering innefattar när sexualitet olämpligt påtvingas en person. Både män och kvinnor i samhället påverkas av bilden av hypersexualiserade och undergivna kvinnor i spel. En upprepande exponering till sexualiserade karaktärer kan öka acceptans av sexistiska normer och ideal eftersom spelare kan internalisera normer och stereotyper genom observationsinlärning (engelska: observational learning) (Downs & Smith 2009; Cox, Eno and Guadagnos 2012). Resultatet av studien av Yao, Mahood och Linz (2009) visar att spela spel med kvinnlig objektifiering kan framkalla tankar om sex, uppmuntra män att se på kvinnor som sexuella objekt och bete sig opassande mot kvinnor i sociala sammanhang. Dessutom visar litteraturöversikten av Gestos, Smith-Merry och Campbell (2018) att män har, mer än kvinnor, större tolerans av våld mot kvinnor, acceptans av våldtäktsmyter (engelska: rape myth acceptance) och sexistiska attityder mot kvinnor i verkligheten, både efter kortvarig och långvarig exponering av objektifierade kvinnliga karaktärer i spel. Gestos, Smith-Merry och Campbell (2018) nämner även att kvinnor som utsätts för spel med innehåll av kvinnlig objektifiering tenderar att rapportera självobjektifiering och låg tilltro till sin egen förmåga.

Detta jämförs med kvinnor som utsätts för innehåll i spel utan någon typ av objektifiering. Dessutom tar American Psychological Association (2007) upp konsekvenserna av att som ung kvinna utsätts för media som innehåller sexualisering av kvinnor. De mentala och fysiska effekterna som inkluderas är ätstörningar, låg självkänsla, och depression. Vidare tar APA (2007) upp självobjektifiering vilket kan uppstå som konsekvens av sexualisering i media och dess negativa påverkan på unga kvinnors kognitiva och emotionella funktioner, samt hur det finns en direkt koppling mellan självobjektifiering och minskad sexuell hälsa bland tonårsflickor vilket kan vidare utvecklas till sexuella problem i vuxenlivet (Brotto, Heiman & Tolman se American Psychology Association 2007).

Forskning om genusrepresentation i dataspel har tidigare gjorts av bland annat Lynch et al. (2016). Deras kvantitativa innehållsanalys undersöker hur kvinnliga karaktärer i dataspel har porträtterats mellan 1983 och 2014. Resultatet visar att sexualisering av kvinnor i spel hade sin höjdpunkt under 90-talet och början av 2000-talet. Efter 2006 började sexualiseringen minska, men var fortfarande till olika grad närvarande i ett stort antal spel. Graden av sexualisering berodde även på spelgenren. Fighting-spel innehöll de mest sexualiserade karaktärerna, medan RPG, shooters och plattformsspel innehöll mindre sexualisering. Det var även vanligt att kvinnliga karaktärer hade sekundära roller och att de rollerna innehöll mer sexualisering än primära roller. Det fanns heller ingen korrelation mellan spelets framgång och graden av sexualisering i spelet (Lynch et al. 2016). Liknande resultat hittas i studien av Downs & Smith (2009), som genom en kvantitativ innehållsanalys bedömde 489 karaktärer från 60 topp-säljande spel utifrån deras egenskapade ramverk "Overt Sexuality and Objectification Variables" som mäter sexualisering. Resultatet visar en kraftig underrepresentation av kvinnor, då endast 70 av 489 karaktärer var kvinnor, och betydligt mer sexualisering bland kvinnliga karaktärer än manliga, genom exempelvis överdrivna kroppsproportioner, sexuellt avslöjande kläder och olämpliga kläder. Kläder som en indikator på könsstereotyper undersöktes även av Beasley och Standley (2002), och visar liksom Downs & Smiths (2009) studie att kvinnliga karaktärer ofta hade mer avslöjande kläder som betonade kropp och sexualitet. Ovannämnda resultat stöds också av Cox, Eno och Guadagnos (2012) studie som även tillägger att kvinnor är mycket mindre involverade i våldsamma eller aktiva handlingar än män, vilket speglar de traditionella könsrollerna i samhället. Vidare skapar Santoniccolo et al. (2023) litteraturoversikt om genusrepresentation i dataspel en kompletterande bild av den kvinnliga representationen genom åren. Förutom sexualisering och objektifiering som fortfarande förekommer oavsett roll i spelet, porträtteras kvinnor oftast som unga, attraktiva och smala, och har mindre påverkan på narrativet i jämförelse med män. Män målas ofta upp som huvudpersoner, hjältar, problemlösare och ledare, vilket vidare befäster i stället för utmanar stereotypa normer som finns i samhället (Santoniccolo et al 2023).

## 2.4 League of Legends

*League of Legends* (2009) är ett multiplayer online battle arena (MOBA) spel som utvecklades och publicerades av det amerikanska spelföretaget Riot Games. Spelet är inspirerat av *Defense of the Ancients* (2003), ett mod för *Warcraft III: Reign of the Chaos* (2002). Därmed är även *League of Legends* (2009) visuella stil strakt inspirerat av *Warcraft III: Reign of the Chaos* (2002) fantasystil. Däremot har *League of Legends* (2009) genom åren utvecklat en mer distinkt och detaljerad stil som skiljer sig från den mer grova stilen i *Warcraft*-universumet.

MOBA-spel anses vara en subgenre av strategispel där två lag spelar mot varandra i en arena. Målet är att förstöra motståndarlagets försvar och på så sätt vinna matchen. Det finns ett flertal olika karaktärer med speciella skickligheter som kan hjälpa laget på olika sätt. *League of Legends* (2009) är ett av de populäraste spelen som existerar idag som under 2025 haft fler än 130 miljoner aktiva spelare varje månad (Ruby 2025). 64% av spelarna är mellan 18 och 24 år och endast 4% är över 31 år. Manliga spelare representerar 87% av totala antalet spelare, medan kvinnor utgör 12% och icke-binära 1% (Ruby 2025). Statistiken visar även att 97% av de kvinnliga spelarna endast väljer att spela med kvinnliga karaktärer, medan mäns preferens ligger jämnt mellan manliga och kvinnliga karaktärer (Ruby 2025; Ratan, Fordham, Leith, Williams 2019). Enligt Ratan et al. (2019) kan resultatet tyda på att kvinnor upplever ett större socialt tryck att uttrycka och bekräfta sin könsidentitet, även om karaktärsvalet i spelet är funktionellt och tillfälligt.

Tidigare forskning om genusrepresentation i *League of Legends* (2009) tyder på att karaktärsdesign ofta prioriterar stereotypa könsroller och estetik över design baserad på karaktärens historia, särskilt bland kvinnliga karaktärer (Rimington & Blount 2016). Även om karaktären visas som stark och komplex i narrativet har dessa egenskaper tendensen att försvinna eller förminska i designen, vilket visar en form av oenighet mellan narrativet och karaktärsdesignen (Rimington & Blount 2016). Gao, Min och Shihs (2017) studie visar att kvinnliga karaktärer i *League of Legends* (2009) är till stor grad designade enligt traditionella feminina ideal, vilket är smala kroppar, mjuka ansiktsdrag, sexualiserade kroppsproportioner och lättklädda eller dekorativa kläder och rustningar. De manliga karaktärerna framställs i stället till stor grad som fysiskt stora och muskulösa, bepansrade och hotfulla. Genom för mycket upprepning av dessa designer kan kulturella normer om maskulinitet och femininitet förstärkas och bidra till att upprätthålla könsstereotyper (Gao, Min, Shih 2017).

## 3 Problemformulering

Som tidigare nämnt kan representation aldrig vara neutral (Sloan 2015). Eftersom människor är unika individer, och allas upplevelse är olika, är det omöjligt att skapa ett system av representation som visar verkligheten (Dyer 2002). Även om representation aldrig kan nå perfektion är det viktigt att den utvecklas till något mer nyanserat och mångfaldigt för att undvika skadliga normer. Spelutvecklare har makten att välja hur de vill representera människor, och det är därför viktigt att karaktärerna de skapar byggs upp utifrån olika upplevelser och inte riskerar för mycket återupprepning. Representation av kvinnor i spel är idag mer nyanserad än någonsin, men det finns ännu många spel som använder sig av olika grad av stereotyper för att representera kvinnor. Kvinnor är fortfarande sexualiserade med mer passiva eller sekundära roller i jämförelse med män (Lynch 2016) och även när de framställs som självständiga är de egentligen fortfarande beroende av manliga karaktärer i narrativet (Tompkins et al. 2020). Denna studies syfte är att undersöka hur kvinnor representeras genom de kvinnliga karaktärerna i spelet *League of Legends* (2009). De kvinnliga spelkaraktärerna analyseras utifrån de feministiska teorierna objektifiering, den manliga blicken och ambivalent sexism, samt de könsrelaterade normer som finns i samhället.

Studien utgår från frågeställningen: Hur ser representationen av kvinnor ut i spelet *League of Legends* (2009)?

### 3.1 Metodbeskrivning

#### 3.1.1 Kvantitativ innehållsanalys och urval

I denna studie används flermetodsforskning, vilket innebär att både kvantitativ och kvalitativ metod används för att undersöka representation av kvinnor i spelet (Bryman, Clark, Foster & Sloan 2025, s. 678). I avsikt att få en övergripande bild av materialet som analyseras, genomförs först en kvantitativ innehållsanalys (Bryman et al. 2025, s. 338). Denna typ av analys går ut på att systematiskt analysera innehållet i vad som det här fallet är spelet *League of Legends* (2009), genom att mäta och räkna förekomsten av olika kategorier eller fenomen (Bryman et al. 2025, s. 339). I studien beräknas antalet spelbara karaktärer i spelet och fördelas inom kategorierna genus, ras och spelroll. Med genus menas fördelning mellan manliga, kvinnliga och icke-binära karaktärer. Med ras menas de fiktiva raser som finns i spelet. I denna studie fördelas karaktärerna mellan egenskapade raskategorier som utgår från karaktärens utseende. Detta görs främst för att det finns väldigt många olika raser i spelet som inte alltid skiljer sig utseendevís. Därför fördelas de i större kategorier som markerar specifika utseenden. De fem raskategorierna är:



Figur 1: Soraka (*League of Legends* 2009)

1. Humanoid: Karaktärer med främst människoliknande utseende. De har mänskliga kroppsproportioner, med två armar och två ben. Exempel på detta är Soraka i Figur 1.



Figur 2: Tahm Kench (*League of Legends* 2009)

2. Monster: Karaktärer med ett monstrosöst utseende. Dessa karaktärer kan ha groteska, skrämmande, eller främmande drag som skiljer sig från det mänskliga utseendet. Denna kategori är därför mycket bred, då karaktärerna exempelvis kan likna djur, vålnader eller vara gjorda av trä, metall eller sten. Tahm Kench (Figur 2) är ett exempel.



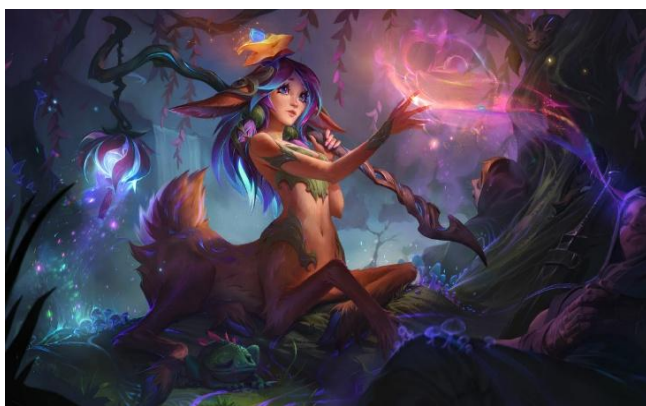
Figur 3: Poppy (*League of Legends* 2009)

3. Yordle: En fiktiv ras i spelet som karakteriseras av söta drag. De har små kroppar och stora huvuden. Deras ansiktsproportioner är ofta överdrivna och stiliserade. De kan likna människor eller djur. Ett exempel är Poppy i Figur 3.



Figur 4: Yuumi (*League of Legends* 2009)

4. Djur: Karaktärer med ett djurliknande utseende som inte har några mänskliga eller monstrosösa drag. Ett exempel är Yuumi i Figur 4, som avbildas som en katt.



Figur 5: Lillia (*League of Legends* 2009)

5. Hybrid: Karaktärer med kroppsdelar som tillhör olika kategorier. Ett exempel på detta är karaktären Lillia i Figur 5, som avbildas som hälften människa, hälften rådjur.

Vidare är spelroll den huvudsakliga roll karaktären har tillskrivits av utvecklaren som speglar de ansvarsområden karaktären har i laget. Det finns sex övergripande spelroller i spelet och det är de rollerna karaktärerna fördelas mellan i innehållsanalysen:

1. Assassins: Ömtåliga men rörliga karaktärer som fokuserar på att snabbt orsaka skada hos motståndarlaget. De har en mer aggressiv spelstil.
2. Fighters: Karaktärer som fokuserar på nära strid, vilket betyder att de ofta hittas i mitten av striden. De fokuserar på att orsaka skada över längre tid, vilket också betyder att de kan överleva under en längre tidsperiod.
3. Mages: Karaktärer som orsakar mycket magisk skada under en kort tidsperiod. De strider på avstånd då de är ömtåliga.
4. Marksmen: Karaktärer vars jobb är att orsaka så mycket fysisk skada som möjligt. De strider på avstånd och har lite försvar.
5. Tanks: Karaktärer som finns på frontlinjen i striden. Deras jobb är att skydda sitt lag och störa motståndarlagets skadliga karaktärer. Karaktärerna kan stå ut mycket skada men orsakar väldigt lite skada.
6. Supports: Karaktärer som stödjer sitt lag på flera sätt. De hjälper ofta de ömtåliga karaktärerna i laget och kan exempelvis förse sin lagkamrat med skydd eller läkning.

Ras- och spelrollskategorierna fördelas vidare i underkategorier av genus med avsikt att få en bättre bild av fördelningen mellan genus i kategorierna. Innehållsanalysen hjälper även med urvalet inför den kvalitativa metoden genom att hitta de kvinnliga karaktärerna som uppfyller kriterierna för den kvalitativa studien. Genus och spelroll kan ge en inblick i den generella representationen av de manliga och kvinnliga karaktärerna i spelet och ras bidrar till att beräkna antalet humanoida kvinnor i spelet, men ger även en inblick i fördelningen av män och kvinnor inom de olika raserna, vilket lämnar rum för diskussion om möjliga genusbaserade stereotyper av olika raser i spelet. Resultaten porträtteras med hjälp av cirkeldiagram och stapeldiagram.

Kriterierna för inkludering i den kvalitativa studien är att karaktären är kvinna, spelbar och humanoid. En ytterligare avgränsning är att endast de karaktärerna som släpptes från och med 2020 och framåt analyseras, för att få en inblick i hur representationen av kvinnor har sett ut i spelet under de senaste 6 åren. Avgränsningen görs även eftersom det finns tidigare

studier om representation i *League of Legends* (2009), där både manliga och kvinnliga karaktärer har analyserats, och en betydande del av studierna fokuserar på de tidigare släppta karaktärerna i spelet. Denna studie kan delvis ses som en komplettering av de tidigare studierna genom fokus på nyare karaktärer. Eftersom varje karaktär i spelet för nuvarande har upp till 22 olika splash art-illustrationer, beroende på antalet skins (kosmetiska tillägg eller annorlunda rustning på samma karaktär), väljs endast standardversionen av varje karaktär och splash art-illustration. Att fokusera på en splash art-illustration per karaktär möjliggör en djupare och mer meningsfull analys av materialet, samt hjälper att hålla sig inom ramen av detta arbete.

### 3.1.2 Semiotisk analys av dokument

Efter den kvantitativa studien genomförs en kvalitativ studie i form av en semiotisk analys av dokument (Bryman et al. 2025, s. 632). Studien utförs för att få en djupare inblick i hur kvinnor representeras i spelet. Enligt Bryman et al. (2025, s. 607–608) är dokument något som finns bevarat och kan läsas, och som har relevans för samhällsvetenskapliga forskare men har inte skapats för samhällsvetenskaplig forskning. Detta inkluderar visuella material som till exempel bilder och målningar (Bryman 2025, s. 358). Semiotik handlar om ”läran om tecken” och i en semiotisk analys besvaras frågan om hur bilder skapar betydelse (Bryman et al. 2025, s. 635).

I följande analys analyseras de officiella splash art-illustrationerna av karaktärerna som ingår i studien. Splash art är en form av högkvalitativ illustration som används i dataspel och kan ses på laddningsskärmen innan spelet börjar, när karaktärer väljs i spelet och som reklammaterial. Splash art kan visa en detaljerad bild av karaktären, hans design och målar upp en bild av hans personlighet och narrativ. Då de har möjligheten att skapa en tydlig uppfattning om karaktärerna de porträtterar, ses dem som en stark källa till förståelsen av hur representationen av kvinnor ser ut i spelet.

För utförandet av den semiotiska analysen behövs ett tydligare ramverk som hjälper att fokusera på specifika aspekter och attribut i bilderna som kan tyda på sexualisering eller andra problematiska representationer av kvinnor. Med detta i åtanke skapas en frågemodell som utgår ifrån i analysen. Frågemodellen tas från Söderlunds (2015) studie om genusrepresentation i *League of Legends* (2009) och kompletteras med frågor inspirerade av Downs och Smiths (2010) ”Overt Sexuality and Objectification Variables” (OSOV) eftersom variablerna är användbara för analys av sexualisering. De variabler Downs och Smith (2010) använder för kodningen är sexuellt avslöjande kläder, nakenhet, kroppsproportioner, prat om sex, sexuellt beteende, lämplighet av kläder, bröststorlek och midjstorlek. Variablerna som är särskilt intressanta att ta hänsyn till i detta fall är de som handlar om kläder (sexuellt avslöjande kläder, lämplighet av kläder, nakenhet) och de om kroppsproportioner (bröststorlek och midjstorlek). Variablerna om kläder omvandlas till mindre upprepande frågor. Prat om sex är inte applicerbart då bilder analyseras och sexuellt beteende är en underliggande variabel i frågor om manér. Med tanke på att denna studie vill åstadkomma en djupare inblick i representation av kvinnor och vanliga fenomen i kvinnlig karaktärsdesign används variablerna endast för att berika modellen inom kategorin om representation av kroppar. Frågemodellen ser ut som följande:

### 1. Representation av kroppar

Genus	I vilken utsträckning förlitar sig karaktären på genusstereotyper?
Hår	Hur mycket betydelse har hår i bilderna?
Kropp	Vilken kroppsstorlek har karaktären? Vilka kroppsproportioner har karaktären? (Bröststorlek, midjestorlek etc.)
Kläder	Vilka kläder har karaktären på sig? Är de hudnära eller lösa? Avslöjande eller täckande?
Utseende	Är utseendet beroende av konventionella skönhetsideal?

### 2. Representation av manér

Ansiktsuttryck	Är karaktären glad, ledsen, arg etc.?
Ögonkontakt	Vart/vem tittar karaktären på?
Pose	Hur är karaktärens kropp positionerad, vad säger posen?

### 3. Representation av aktivitet

Rörelse	Är posen aktiv eller passiv?
Betraktarens position	Visas karaktären nerifrån, uppifrån eller i ögonhöjd med betraktaren? Vad förmedlar detta?
Rekvisita	Vilken rekvisita har karaktären i händerna/på sig?

Med anledning av att denna metod endast fokuserar på karaktärens design utifrån deras splash art-illustrationer, kommer ingen fokus läggas på karaktärernas officiella bakgrundshistorier. Alternativet att analysera bakgrundshistorierna väljs främst bort på grund av tidsbrist i arbetet. Bakgrundshistoria skulle kunna bidra med mer förståelse till varför vissa designval görs i illustrationerna, eller vidare analys om det fortfarande finns oenigheter mellan narrativ och karaktärsdesign, som Rimington & Blounts (2016) studie pångterade. Genom att endast fokusera på de visuella delarna av karaktärsdesignen i spelet ges mer rum för en mer djupgående analys av hur de visuella delarna i spelet används för att representera kvinnor.

## 3.2 Metodkritik

Denna studie använder sig av flermetodsforskning som enligt Bryman et al. (2025, s. 681) bidrar till en mer nyanserad förståelse av ett fenomen genom att olika metoder kompletterar varandra. Den kvantitativa innehållsanalysen möjliggör en översiktlig kartläggning av mönster och frekvenser, medan den kvalitativa analysen ger en djupare tolkning av hur dessa mönster uttrycks. Innehållsanalysen hjälper även att välja ut karaktärer som ska studeras i den kvalitativa analysen (Bryman et al. s. 684). Användningen av en kvantitativ metod bidrar även till objektivitet i studien, vilket minskar risken att resultatet påverkas av forskarens personliga åsikter. Innehållsanalysen är även systematisk, vilket tillsammans med objektiviteten bidrar till möjligheten att replikera dess resultat. Användningen av en semiotisk analys är dock en subjektiv metod, som är en vanlig kritik mot kvalitativ forskning (Bryman 2025, s. 451). Detta innebär att forskarens egna perspektiv och förståelse påverkar analysen. Även om analysen utgår ifrån teoretiska ramverk och en strukturerad frågemodell, kan själva tolkningen av illustrationerna inte vara objektiv. Detta påverkar studiens reliabilitet, eftersom en annan forskare potentiellt skulle kunna göra andra tolkningar av samma material.

Vidare finns det begränsningar kopplade till urvalet och materialet. Studien fokuserar på ett specifikt spel och ett begränsat antal karaktärer som släpptes under en specifik tidpunkt, vilket påverkar generaliserbarheten (Bryman et al. 2025, s. 451). Resultaten kan inte vara representativa för andra MOBA-spel eller dataspel som helhet. Dessutom baseras analysen endast på visuellt material i form av stillbilder, vilket kan ge en begränsad bild av karaktärerna och därmed även representationen i spelet.

Alternativa metoder skulle kunna inkludera deltagare genom enkäter eller intervjuer med spelare. Detta skulle kunna bidra med insikter om hur spelare faktiskt uppfattar och tolkar de kvinnliga karaktärerna, snarare än att enbart utgå från forskarens analys. Enkäter eller intervjuer skulle även kunna ge insikt i hur representationen i spelet påverkar spelare. Men eftersom denna studie främst fokuserar på hur representation av kvinnor ser ut och vilka designer som förekommer hos de kvinnliga karaktärerna, har dessa alternativa metoder valts bort. Studien skulle även kunna ta större inspiration från Downs & Smiths (2009) kvantitativa innehållsanalys som utifrån sitt egenskapade ramverk beräknade hur ofta vissa designfenomen förekom bland kvinnliga karaktärer. Att använda sig av deras ramverk i en kvantitativ innehållsanalys skulle kunna ge en tydligare bild av hur ofta sexualisering förekommer i illustrationerna. Samtidigt är denna studies fokus inte endast på sexualisering utan även på andra aspekter inom karaktärsdesign som skapar en problematisk representation av kvinnor.

## 3.3 Forskningsetiska frågeställningar

Denna studie analyserar visuellt material från spelet *League of Legends* (2009) och involverar därmed inga deltagare. På grund av detta tar studien inte hänsyn till de etiska principerna (Bryman et al. 2025, s.155). Exempelvis är informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet eller nyttjandekravet inte tillämpliga, eftersom inga personuppgifter samlas in och inga individer deltar i studien. Aspekter som skulle kunna vara aktuella om studien använde sig av deltagare är stress och sämre självkänsla på grund av ämnena som

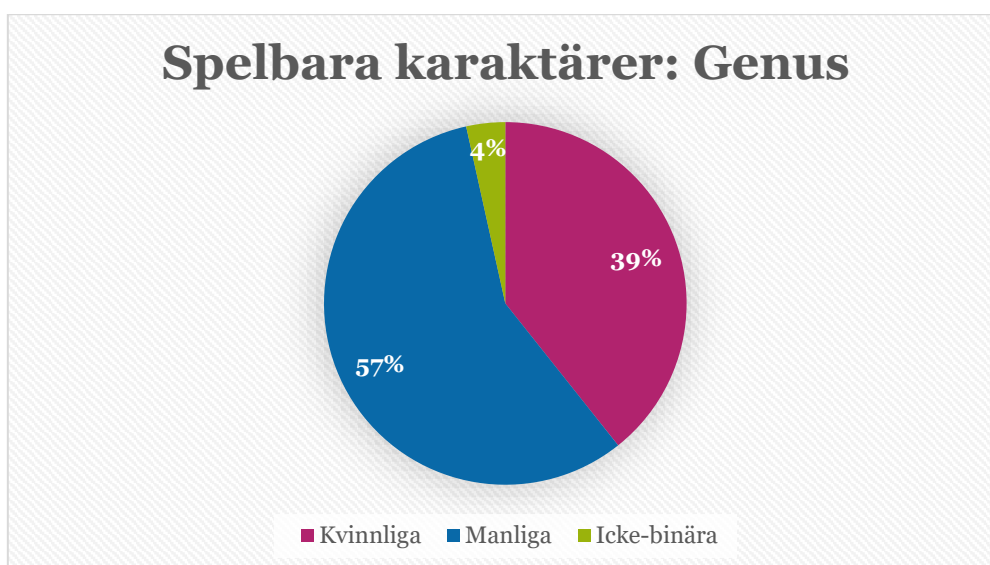
behandlas i studien, men dessa beror på vilken typ av studie som skulle utföras (Bryman et al. 2025, s. 156). Trots detta finns det fortfarande etiska aspekter att ta hänsyn till. Arbetet tar upp ämnen om objektifiering, sexualisering, sexism, kön och kroppsideal, vilket kan upplevas som känsligt eller väcka obehag, stress och dålig självkänsla hos vissa läsare och även forskaren själv. Ämnena hanteras därför med respekt och medvetenhet om detta. Att arbeta med och analysera material som kan innehålla sexualiserade eller stereotypa framställningar kan påverka forskaren negativt. Analysen kan väcka känslor som frustration eller obehag om material upplevs reproducera ojämlika eller problematiska framställningar av kvinnor. Detta kan påverka forskarens syn på spelet eller spel som helhet.

## 4 Resultat och analys

I detta avsnitt presenteras först resultat av den kvantitativa studien som vidare ger grund till den påföljande semiotiska analysen av utvalda kvinnliga karaktärer.

### 4.1 Resultat av kvantitativ studie

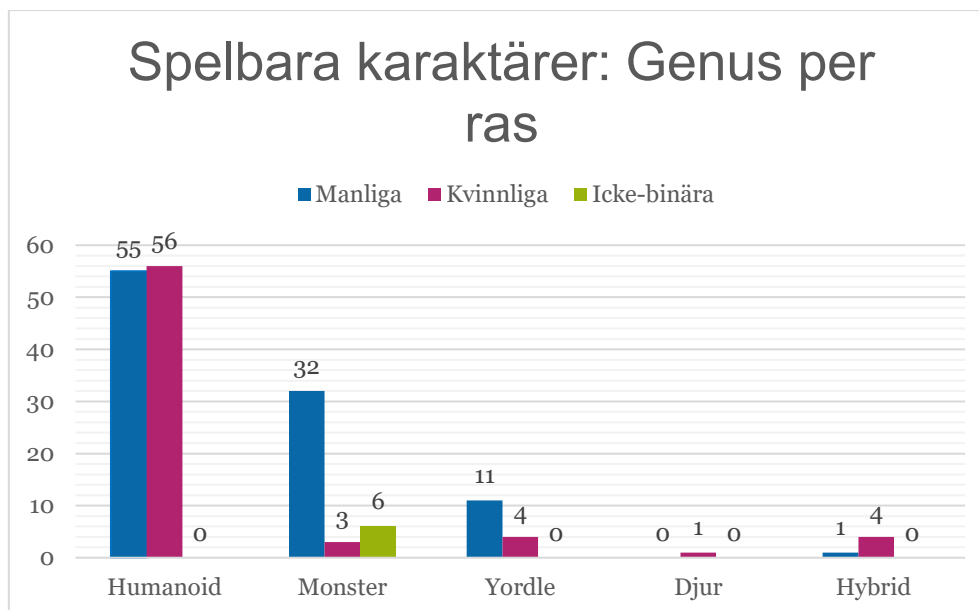
Resultatet av den kvantitativa studien visar att det för närvarande finns 172 spelbara karaktärer i League of Legends (2009), varav 98 karaktärer (57%) är manliga, 68 (39%) är kvinnliga och sex karaktärer (4%) ligger utanför det binära, vilket visas i Tabell 1. Detta visar en överrepresentation av det manliga könet i spelet och en underrepresentation av det kvinnliga könet. Jämfört med tidigare studier om genus i League of Legends (2009), där exempelvis Söderlunds (2015) studie visade att 62% av karaktärerna var manliga, 38% kvinnliga och 0% icke-binära, visar resultaten en någorlunda jämnare representation av det manliga och kvinnliga könet, samt en ny addition av icke-binära karaktärer. Med tanke på att Söderlunds (2015) studie är över tio år gammal, är denna studies resultat inte särskilt anmärkningsvärd, då skillnaden mellan de två resultaten är liten och visar att genusrepresentationen i spelet förblir sig lik, även om en om ett årtionde har gått. Detta kan tyda på att spelets utvecklare för närvarande fortfarande prioriterar manliga karaktärer över kvinnliga.



Tabell 1: Fördelningen mellan kvinnliga, manliga och icke-binära karaktärer i League of Legends (2009)

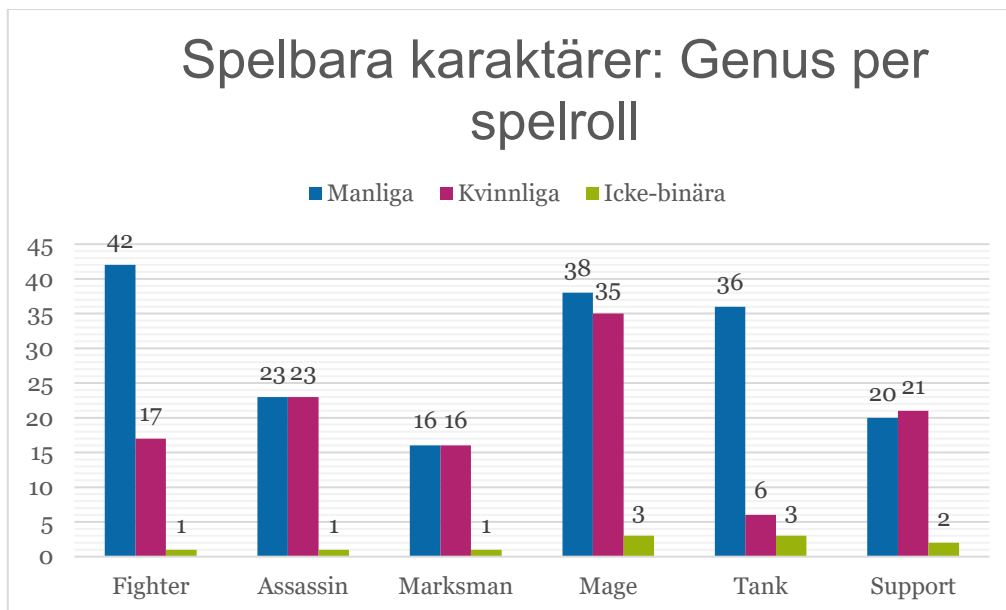
Vidare visar Tabell 2 hur karaktärerna fördelas mellan raserna humanoid, monster, yordle, djur och hybrid, och hur genusfördelningen per ras ser ut. Resultatet visar att de flesta spelbara karaktärerna är humanoida, och den andra största rasen är monster. Yordles hamnar på tredje plats, hybrider på fjärde och djur på femte med endast en kvinnlig karaktär. I stort håller sig genusfördelningen inom de olika raserna jämn mellan män och kvinnor, med störst undantag för monsterrasen, där 32 karaktärer är manliga, 6 icke-binära och endast 3 kvinnliga. Detta pekar på ett tankesätt som antyder att kvinnor inte kan vara monströsa, vilket kan tyda på välvillig sexism, där kvinnor ses som för vackra för att vara monströsa. Deras

kroppar måste förmedla femininitet och attraktivitet över annan design som hade varit mer passande för rollen i narrativet, vilket begränsar utvecklingen av den kvinnliga designen, och därför ses som välvillig sexism.



Tabell 2: Karaktärernas fördelning mellan de olika raserna, samt genusfördelning per ras.

Tabell 3 visar karaktärernas fördelning mellan spelrollerna och vidare fördelning av genus inom de olika rollerna. Inom spelrollerna assassin, marksman, mage och support visas fördelningen mellan manliga och kvinnliga karaktärer vara mycket jämn. Undantagen är rollerna fighter och tank, där manliga karaktärer dominerar kategorierna. Inom fighterkategorin finns 42 manliga, 17 kvinnliga och 1 icke-binär karaktär. Inom tankrollen finns 36 manliga, 6 kvinnliga och 3 icke-binära karaktärer. Dessa roller är vanliga på frontlinjen i spelet och handlar om att vara tålig, kontrollerande, stark och orsaka skada, vilket antyder på att dessa attribut ses som maskulina. Fighters och tanks tenderar även att avbildas som tuffa, stora och skrymmande, vilka är alla ovanliga designval hos kvinnliga karaktärer, eftersom de traditionellt inte förmedlar femininitet. Kvinnor presenteras mer i de roller som strider på avstånd, som mages, marksmen och supports, och roller som kräver mycket rörlighet, som assassins. Alla dessa roller tillåter karaktärer att ha en mindre, smalare och ibland även ömtåligare kroppstyp än fighters och tanks, vilket indikerar att utvecklarna anser att attraktivitet och femininitet hos kvinnliga karaktärer är viktigare än en realistiskt nyanserad och mångfaldig representation av kvinnor. Att ha ett mindre antal kvinnliga fighters och tanks skapar en större koppling till välvillig sexism, där kvinnor kan ses som för ömtåliga eller vackra för att avbildas som stora, muskulösa och traditionellt maskulina. Det finns även en antydning om fientlig sexism i denna fördelning, som tyder på att kvinnor är svaga eller svagare än män, vilket gör dem underordnade och ovärdiga att ha fighter och tankrollerna.

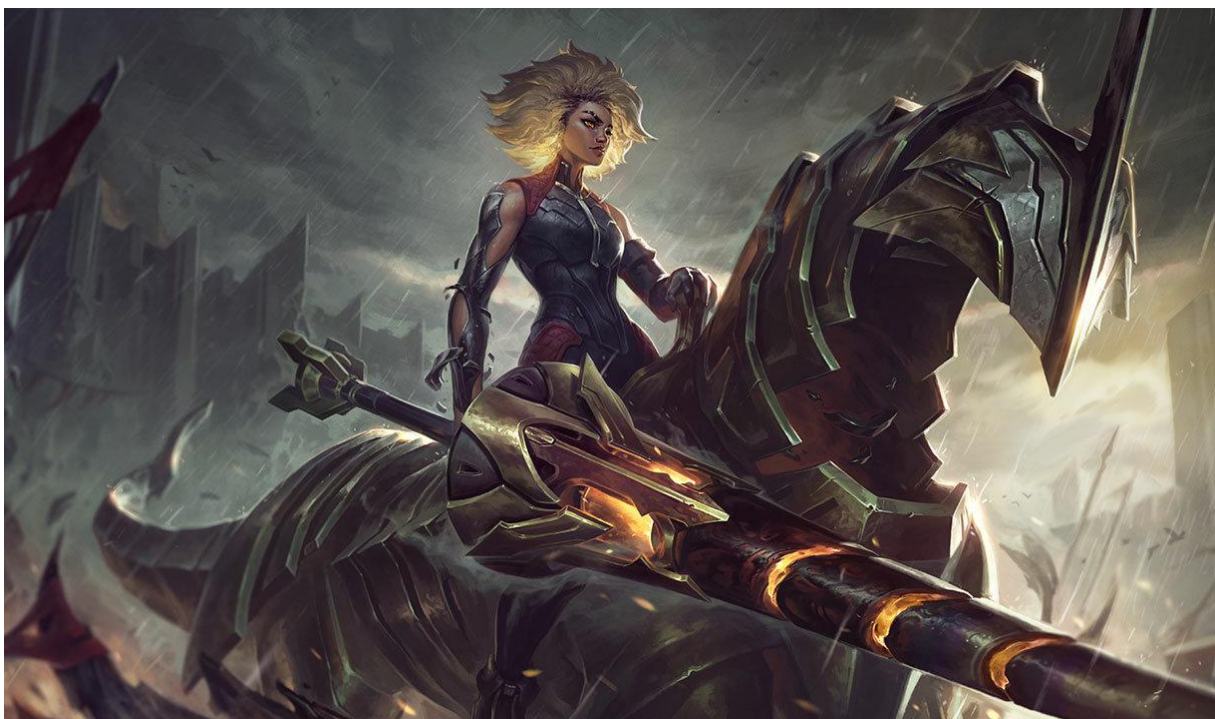


Tabell 3: Hur karaktärerna fördelas mellan de olika rollerna, samt genusfördelningen per spelroll.

## 4.2 Semiotisk analys

Med hjälp av den kvantitativa studien har 12 kvinnliga och humanoida karaktärer som släppts mellan 2020 och 2025 hittats. I detta avsnitt presenteras och analyseras varje karaktärs splash art utifrån den framställda frågemodellen om representation av kroppar, manér och aktivitet. Varje karaktär presenteras och analyseras separat, för att sedan kunna jämföras i slutet av avsnittet. Analysen ger grund till diskussion om resultaten i nästkommande avsnitt.

### 4.2.1 Rell



Figur 6: Rell (*League of Legends* 2009)

Rell, släppt under 2020, är en tank och support. Illustrationen visar Rell sittandes på ett riddjur av metall. Hon håller i ett massivt lansliknande vapen som även verkar vara magiskt. Posen i sig är passiv och tyder på styrka och stabilitet. Det enda som bidrar med rörelse i bilden är vädret och karaktärens hår som blåser i vinden. Rell har ett koncentrerat och bestämt uttryck. Hon tittar framåt mot något i scenen. Både uttrycket och blicken tyder på att hon fokuserar på handlingen, vilket stärker hennes karaktärsdrag. Beträktaren ser karaktären från en låg vinkel, vilket får Rell att framstå som mäktig. Det är dock det mycket framträdande riddjuret och vapnet som verkar mäktiga och får själva huvudkaraktären i bilden att verka sekundär i jämförelse med dem. Det ser ut som att hennes roll som tank är i stort sett beroende av rekvisitan i stället för hennes fysiska styrka, vilket ställer frågan om dessa designval är genusbaserade.

Rell framställs som kvinnlig genom kroppens form, ansiktsdrag och kläder. Karaktären har en smal och atletisk kropp som följer realistiska kroppsproportioner. Även om kroppen inte har särskilt framträdande muskler tyder den på styrka och ses som passande för rollen som tank. Detta kan dock också ses som ett genusbaserat val, där utvecklarna möjligtvis tycker att det är viktigare att kroppen förhåller sig till kvinnliga ideal än verklighet. Kläderna kan ses som funktionella och skyddande, men följer även visuellt tilltalande designval som framhäver Rells kvinnliga figur. Stridsdräkten är kropps nära, vilket markerar hennes former och smala midja. Rells utseende följer flera konventionella skönhetsideal och berättar inte mycket om hennes erfarenheter inom strid. Hon är ung, har stora ögon, liten näsa, fylliga läppar, markerade kindben, slät hy och vad som verkar vara ett symmetriskt ansikte. Utseendet prioriterar tydligt attraktivitet över drag som skulle kunna förstärka hennes personlighet och roll som tank och support. Håret är det enda draget som inte tydligt följer idealen och visar lite realism genom att bli rufsigt i vinden. Generellt visar Rells splash art en stark och till viss del handlingskraftig karaktär. Karaktären dämpas dock på grund av rekvisitan i bilden, och upplevs som mer sekundär på grund av den och den passiva posen i illustrationen, vilket förhåller sig till stereotypen om den passiva kvinnan i spel (Lynch et al. 2016). Karaktärens design följer även flera ideal som motarbetar utvecklingen av en välrundad karaktär med personliga drag som passar in i rollen av en tank.

## 4.2.2 Samira



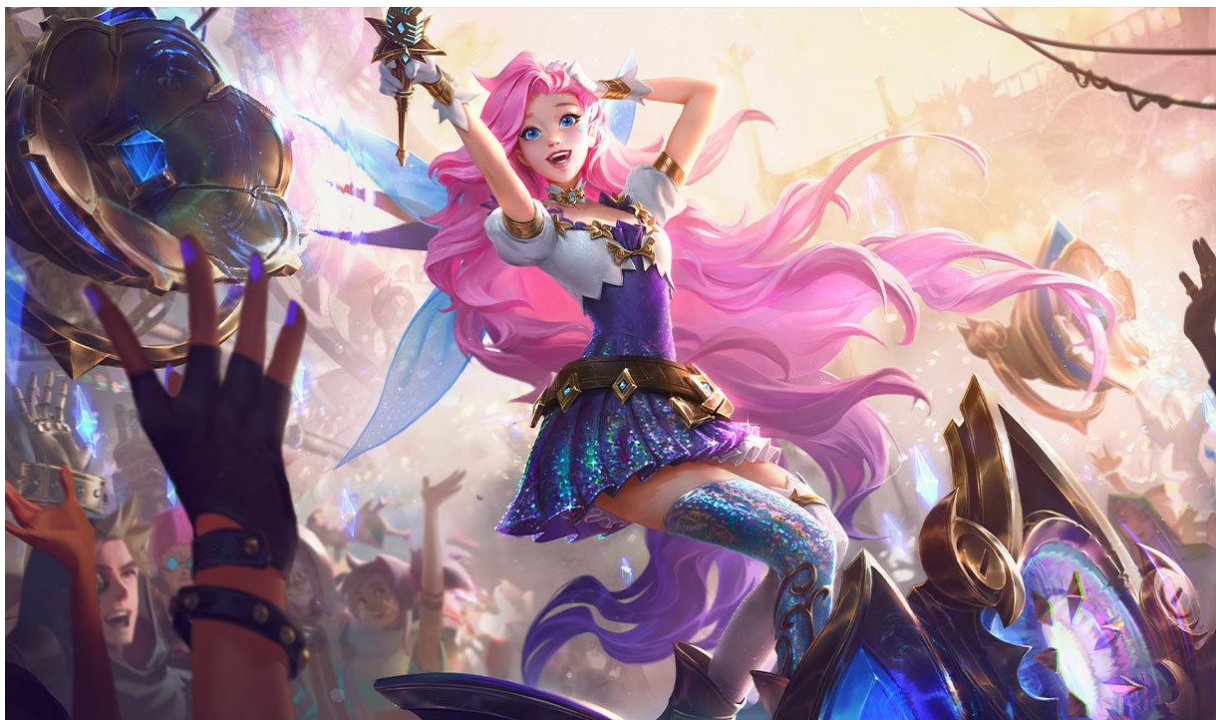
Figur 7: Samira (*League of Legends* 2009)

Samira släpptes under 2020 och har spelrollerna marksman och assassin. I illustrationen visas Samira i en avslappnad pose. Hon lutar sig mot bordet och kastar upp ett mynt utan att kolla på det. Posen visar självsäkerhet och kontroll. Den upplevs dock som passiv på grund av den minimala rörelsen i bilden. Samira håller ögonkontakt med betraktaren och visar ett roat, självsäkert och lekfullt ansiktsuttryck. Genom ögonkontakt kan betraktaren känna sig som en del av händelsen, men samtidigt bidrar det till att Samira inte längre interagerar med själva scenen och i stället existerar för betraktarens skull. Samira visas även i ögonhöjd med betraktaren, vilket presenterar karaktären mer direkt och objektivt, men gör också scenen mer naturlig genom att efterlikna hur människor brukar se på världen. Samira håller i en pistol, men har även svärdliknande vapen på ryggen och vid sidan om sig, som tyder på skicklighet och erfarenhet inom olika stridstekniker. Generellt visar presentationen av manér och aktivitet en självsäker, lekfull och kunnig karaktär. Karaktärer ses dock som mer passiv genom den stilla posen, ögonkontakten med betraktaren och kameravinkeln, vilket har kopplingar till den manliga blicken, där kvinnan existerar för att bli betraktad.

Samira framställs som en ung kvinna genom kroppens form, kläder, hår och utseende. Karaktären har en smal och atletisk kropp. Proportionerna är inte överdrivna men följer den idealiserade timglasfiguren, genom en smal midja och större bröst och höfter (Wolf 2002). De bara armarna markerar hennes framträdande muskler, vilket tyder på fysisk styrka och går delvis emot idealet av de mer tonade och "feminina" musklerna (Bordo 1993). Den blottade magen framhäver Samiras femininitet och markerar den smala midjan. Metallöverdelen ses som ett visuellt tilltalande designval som framhäver Samiras kurvor snarare än att fungera som funktionell rustning. Den korta kjolen ses också som en stiliserad design som framhäver

hennes femininitet. Generellt visar Samiras kläder att det är viktigare att framhäva karaktärens kvinnliga kropp än att skapa funktionell rustning som är passande för strid. Designen kan därför ses som objektifierande, eftersom den fokuserar på att framhäva hennes kvinnliga former genom kläder, pose och direkta kameravinkel. Vidare följer Samiras ansikte tydliga skönhetsideal, med stora ögon, liten näsa, fylliga läppar, markerade kindben, slät hy, välvårdat hår och ungdomlighet. Det enda som bryter mot idealet är ögonlappen, som bidrar till idén om en erfaren karaktär. Samtidigt täcker den Samiras enda ärr vilket skyddar det idealiserade utseendet. Ögonlappen ses därför som ett sätt att försöka göra karaktärens utseende mer intressant utan att behöva bryta mot skönhetsnormerna. Representation av kropp, manér och aktivitet har mycket enighet, men använder sig av tydliga stereotyper. Samiras illustration visar en karaktär som är till stor del baserad på kropps och utseendenormer i samhället. Karaktären framställs till stor grad som passiv och attraktiv, vilket överväger karaktärens andra förmågor. Detta ses som problematiskt då det kopplas till den manliga blicken och objektifiering, där den passiva kvinnan förminskas till sin attraktiva kropp.

### 4.2.3 Seraphine



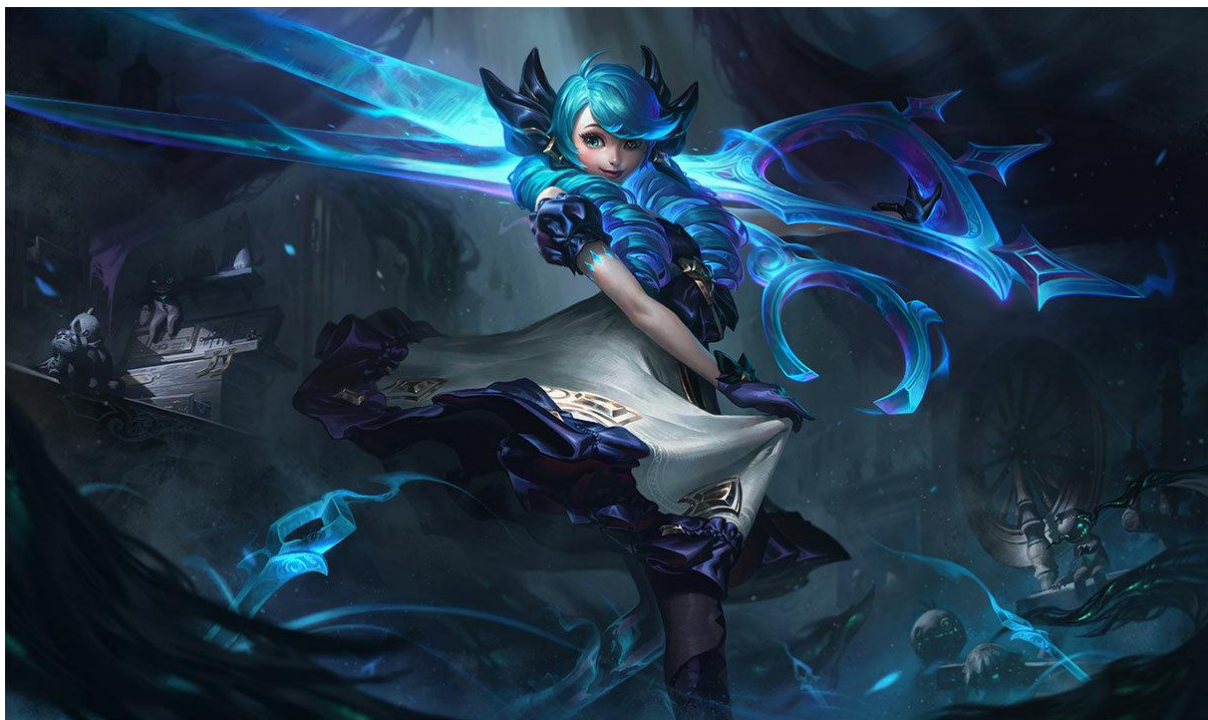
Figur 8: Seraphine (*League of Legends* 2009)

Seraphine kom först ut under 2020 med rollerna support och mage. Seraphines splash art avbildar henne i en aktiv pose som är energisk och dansliknande. Hon verkar vara en sångerska som uppträder inför en publik. Det enda hon håller i är en mikrofon som förstärker hennes identitet som sångerska. Illustrationen innehåller mycket rörelse, inte endast från Seraphine, men också från publiken runt henne. Seraphine visas från en låg vinkel, vilket låter betraktaren vara en del av publiken och komma närmare händelserna i illustrationen. Den låga vinkeln får Seraphine att stå ut mer och ses som huvudpersonen i händelsen. Seraphine tittar ut i publiken, vilket visar att hon engagerar sig i händelsen och ses som aktiv i sin roll.

Hennes ansiktsuttryck är glatt och entusiastisk, vilket förstärks av hennes kroppshållning som visar självförtroende och glädje. Hon finner nöje av situationen eller uppmärksamheten hon får. Sammantaget visar Seraphines manér och aktivitet en mycket livlig, glad, entusiastisk och självsäker karaktär.

Seraphine framställs som en mycket feminin karaktär genom kropp, kläder, hår och utseende. Hennes hår är rosa, mycket långt och flyger runt henne i luften, vilket gör det mycket framträdande och bidrar till en lekfull och energisk känsla i bilden. Hennes kropp har inga överdrivna kroppsproportioner men följer vanliga ideal genom att vara smal. Karaktären har färgglada och glittrande kläder på sig, vilket uttrycker femininitet. Kläderna är tydligt designade för uppträdande och passar in i bildens händelser. De är mestadels kropps nära och accentuerar kroppens former. Den smala midjan markeras med hudnära kläder medan höftområden upplevs som större med hjälp av bältet och kjolen. Kjolen är kort och bygger snarare på det feminina uttrycket än sexualisering, och utnyttjas heller inte till objektifiering genom den låga kameravinkeln. Seraphines utseende följer tydliga skönhetsideal genom stora ögon, liten näsa, tunna ögonbryn, slät hud, ungdomlighet och ett symmetriskt ansikte. Seraphines design visar en feminin, glad och energisk karaktär, vilket stämmer överens med manéren och aktiviteten i illustrationen. Seraphines illustration är främst bristande genom användningen av kropps- och skönhetsideal som bidrar till skadliga normer.

#### 4.2.4 Gwen



Figur 9: Gwen (*League of Legends* 2009)

Gwen, släppt under 2021, har spelrollen fighter. I sin splash art visas Gwen i en mer passiv pose. Hon avbildas i en gångrörelse, vriden åt sidan med en stor sax över axeln. Det ser mer ut som att hon poserar inför betraktaren eller fienden, vilket är varför posen upplevs som passiv. Element som bidrar till rörelse i bilden är Gwens klänning och de blåa, möjligen

magiska effekterna omkring henne. Beträktaren ser karaktären från en något lägre vinkel, vilket stärker Gwens närvaro i bilden. Gwens ansiktsuttryck kan uppfattas som glatt och lekfullt, men även lugnt och kontrollerat, som att hon är säker på sin förmåga. Hon verkar titta på något i nedre vänstra hörnet av bilden, möjligen på en motståndare. Blicken tyder på självsäkerhet och medvetenhet om sin styrka, och lägger tonvikten på överlägsenhet genom att hon ser ner på motståndaren. Det självsäkra och något avslappnade sättet hon håller sitt stora vapen på tyder på att hon är mycket skicklig på att använda det.

Gwen framställs som en ung kvinna genom kropp, ansiktsdrag, hår och kläder. Hon har flera stereotypiskt feminina drag som även passar in i skönhetsidealen, som stora ögon, liten och smal näsa, fylliga läppar, smala ögonbryn, slät hy och ett symmetriskt ansikte. Hon upplevs även som söt genom sina manér, rosiga kinder, fluffiga hår och feminina klädstil. Håret är uppsatt i två tofsar och dekorerats med två rosetter, en mycket feminin frisyra. Håret är även blått, långt och glansigt, vilket gör det mycket framträdande i bilden och följer samhällliga kvinnliga ideal. Gwen har en mycket feminin klädstil. Hon bär en fluffig klänning med flera dekorativa detaljer. Klänningen är lös runt hennes midja, en ovanlig design hos kvinnliga karaktärer (Lynch et al. 2016). Hon har även handskar på sig, vilket bidrar till känslan av elegans i bilden. Kläderna ses inte som avslöjande eller sexualiserande, och fokuserar i stället på att uttrycka femininitet. Kläddesignen prioriterar tydlig visuellt tilltalande designval över funktionella designval som passar in i en stridssituation. Gwens kropp är mycket smal och har inga framträdande muskler, vilket följer samhällliga normer om kvinnliga kroppar (Bordo 1993). Kroppen är tydligt designad för att uttrycka mycket femininitet som passar ihop med hennes klädstil, och prioriterar därför estetik över ett mer realistiskt utseende av en fighter. Sammantaget visar Gwens splash art viss enighet mellan utseende, manér och aktivitet. Gwen uppfattas som feminin, elegant, självsäker och lekfull genom hennes utseende, manér och aktivitet. Dock finns det vissa oenigheter mellan hennes utseende, spelroll och vad resten av illustrationen säger om henne. Hon uppfattas som stark genom manér men visar inga tecken på styrka genom utseendet av kroppen.

## 4.2.5 Nilah



Figur 10: Nilah (*League of Legends* 2009)

Nilah släpptes under 2022 och har spelrollerna fighter och assassin. I sin splash art visas Nilah i en mycket dynamisk pose. Hon står med ett knä i marken och är böjd framåt i en stridsposition som visar att hon är mitt i en handling. Hennes kropp, hår och vad som ser ut som ett magiskt svärdliknande vapen kopplat till ett klot förmedlar mycket rörlighet i bilden. Även den något sneda kameravinkeln bidrar till mer dynamik i bilden och hjälper att visa det stora monstret Nilah verkar strida mot. Nilah placeras något under men nära ögonhöjd med betraktaren, vilket får henne att framstå som kraftfull och heroisk, och bidrar till känslan av att vara en del av händelsen. Nilahs blick är riktad åt sidan i scenen och ger effekten av att hon är på väg att titta på monstret i bakgrunden, vilket berättar att hon är fokuserad på handlingen. Hennes ansiktsuttryck tyder på glädje, vilket kan betyda att hon finner ett slags nöje i situationen hon befinner sig i. Nilahs manér och aktivitet visar en mycket aktiv karaktär med flera personlighetsdrag, vilket bryter mot idén av den passiva kvinnan (Lynch et al. 2016).

Nilah framstår som kvinnlig genom kroppens form, ansiktsdrag och sitt långa hår. Håret är uppsatt i två sammansatta tofsar, som bidrar till funktionalitet i strid men uttrycker också den feminina sidan hos karaktären genom luggen och längden av håret. Nilahs utseende följer vissa skönhetsideal genom stora ögon, tunna ögonbryn, smal näsa, slät hy, ungdomlighet och symmetriskt ansikte. Karaktären har även en smal och atletisk kropp, som snarare förmedlar snabbhet och smidighet än rå styrka, vilket verkar vara en vanlig kroppsdesign hos kvinnliga karaktärer, möjligen eftersom rå styrka förknippas med maskulina drag som främst hittas inom manliga design. Med tanke på att karaktären inte endast är en assassin utan också en fighter som strider på nära håll, skulle Nilah kunna avbildas som något mer kraftig för att bättre representera sina roller. Karaktärens kläder är rätt så lösa, med vissa skyddande delar

på benen och fötterna. Kläderna ses inte som avslöjande och verkar någorlunda passande för rörelse och strid. Fler skyddande element på överkroppen skulle kunna bidra till en något mer funktionell design. Generellt visar Nilahs utseende mycket enighet med vad resten av illustrationen säger om karaktären. Visuellt visas Nilah som en heroisk, kraftfull, smidig och modig karaktär som till stor del inte begränsas av sitt genusuttryck.

#### 4.2.6 Renata Glasc



Figur 11: Renata Glasc (*League of Legends* 2009)

Renata Glasc, släppt under 2022, är en support och mage. Renata Glas står i en upprätt och stabil pose. Kroppshållningen, med axlarna bakåt och bröstet utåt signalerar makt och auktoritet. Även om hon avbildas i en passiv pose, stärks Renata Glasc's närvaro genom kroppshållningen, den låga kameravinkeln och hennes blick på personen i vänstra hörnet, vilket bryter mot stereotypen om kvinnor som passiva (Lynch et al. 2016). Genom betraktarens position framstår hon som större, mäktigare och mer dominant i scenen. Hon ser ner på karaktären i hörnet, vilket skapar en känsla av överlägsenhet. Hennes blick visar känslor av ilska eller irritation, vilket kan uppfattas som hotfullt eller dominant. Karaktären verkar använda sig av en pistol och en stor stav eller liknande magiskt föremål som ser mäktigt ut, vilket förstärker hennes auktoritära gestaltning. Karaktären verkar även ha en elegant designad arm av metall och andra element, som skulle kunna användas som ett vapen och även bidrar till ett mer hotfullt och skrämmande utseende.

Renata Glasc framstår som en äldre kvinnlig karaktär, en mindre förekommande design, speciellt hos karaktärer med huvudroller, och kan därmed vara ett försök att skapa mer nyanserad kvinnlig representation inom spelbranschen (Santoniccolo et al 2023). Det är hennes delvis gråa hår och skarpare ansiktsformer som tyder på åldrande, vilket även bryter mot skönhetsideal som ofta fokuserar på ungdomligt utseende (Santoniccolo et al 2023; Bordo

1993). Att göra karaktären äldre bidrar till hennes auktoritära utseende, och föreslår att hon har mycket erfarenhet och självsäkerhet i sin roll. Renata Glasc har en smal kropp med realistiska kroppsproportioner som accentueras av hennes hudnära kostym. Den vita kostymen har flera dekorativa detaljer och tyder på hög status, makt och rikedom, vilket förstärker hennes auktoritära roll. Det dolda ansiktet bidrar till att skapa mystik runt karaktären, då det blir svårare att läsa karaktären, vilket kan uppfattas som skrämmande. Dock ses den kropps nära västen och dess långskurna hals, samt den låga vinkeln tillsammans med den upprätta och något överdrivna posen som sexualiserande, då den lägger fokus på hennes större byst. Djupa urringningar och kropps nära kläder är en vanligt förekommande design som hjälper att accentuera karaktärens kropp, vilket är objektifierande (Beasley & Standley 2002; Downs & Smith 2009). Eftersom den låga vinkeln också spelar roll i framhäningen av karaktärens kropp ses den som ett exempel på den manliga blicken. Generellt visar denna splash art en mäktig karaktär som bidrar till en något bättre representation av kvinnor i spel, främst genom att visas som dominant i sin roll och som en äldre kvinna, vilket bryter mot vissa skönhetsideal. Samtidigt ses vissa delar av illustrationen som objektifierande, då de lägger fokus på karaktärens kropp, vilket i stället fortsätter bygga på begränsande stereotyper om kvinnor.

#### 4.2.7 Zeri



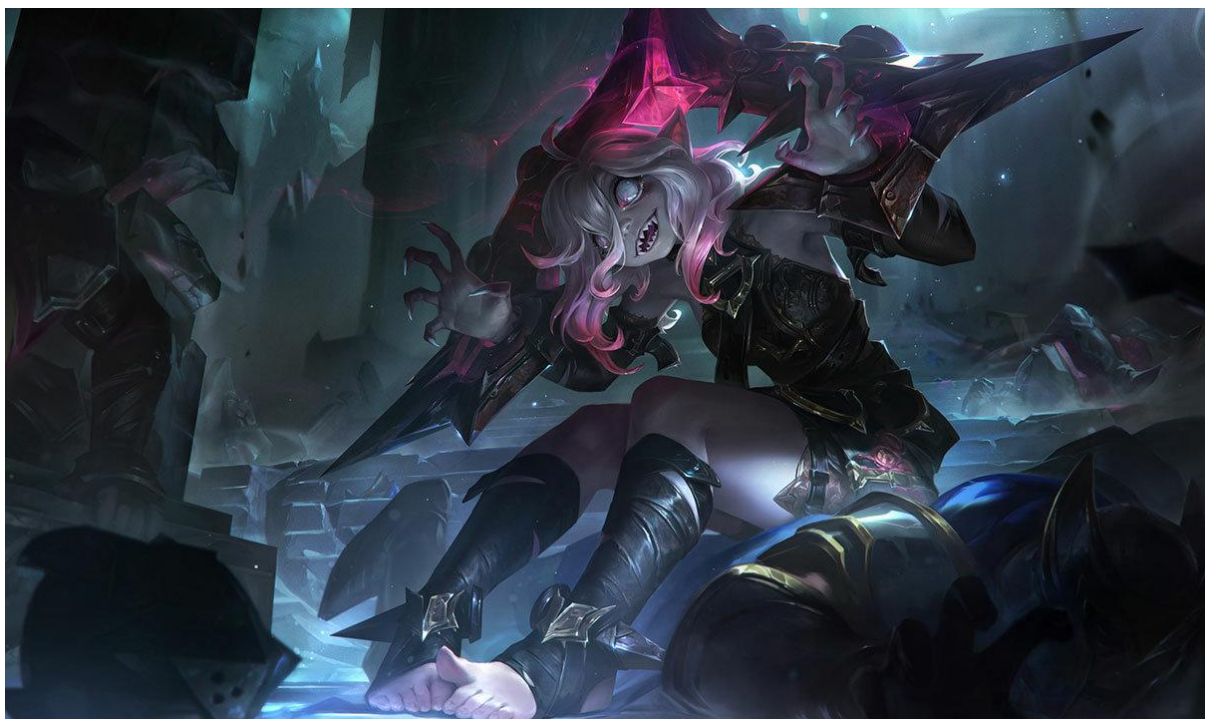
Figur 12: Zeri (*League of Legends* 2009)

Zeri kom ut under 2022 och har spelrollen marksman. Karaktären visas i en aktiv pose, där hon lägger vikten på ena benet och lutar sig framåt med armarna utsträckta, vilket ger en känsla av energi och rörlighet i illustrationen. Beträktarens position är placerad något nära och under karaktären, vilket ger effekten av att vara en del av händelserna i scenen. Även faktumet att kameravinkeln är diagonal bidrar till mer dynamik i bilden. De elektriska effekterna runt henne förstärker känslan av energi och aktivitet, och berättar att hon möjligtvis

innehar någon form av magisk förmåga som hon precis använt för att besegra två motståndare, vilket tyder på kunskap och självsäkerhet om hennes egna förmågor. Hon använder sig även av ett gevärslignande föremål som verkar ha en koppling till hennes energiförmåga. Karaktären ser ut att ha ett självsäkert och något lekfullt ansiktsuttryck. Hon ler och håller blicken på det hon verkar strida mot, vilket ger henne mer närvaro i scenen. Generellt presenterar hennes manér och aktivitet en tekniskt skicklig och handlingskraftig karaktär.

Zeri framställs som en ung kvinna och har vissa vanligt förekommande idealistiska drag, som en smal kropp och längre hår. Hennes kroppsproportioner ser inte överdrivna ut, men visar en typiskt smal midja (Santoniccolo et al. 2023). Hennes ansikte följer konventionella skönhetsideal genom ansiktssymmetri, stora ögon, tunna ögonbryn, liten näsa, fylliga läppar och slät hy. Håret är neon-grönt och uppsatt i två stora och spetsiga tofsar, vilket signalerar energi, ungdomlighet och en lekfull personlighet. De spetsiga tofsarna förstärker även idén om hennes elektriska förmågor. Den släta luggen ses som en visuell prioritering som gör karaktären mer feminin och konventionellt attraktiv. Zeri har på sig åtsittande byxor och tröja, men även en stor och lös jacka som förstärker hennes aktivitet i bilden. Knäskydd är den enda synliga rustningen hon har. Kläderna ser mer ämnade ut för rörlighet över faktiskt skyddande kläder, vilket kan vara passande för en karaktär som strider på avstånd. Generellt visar Zeris splash art mycket enighet mellan representation av kroppar, manér och aktivitet, men använder sig fortfarande av vanligt förekommande designval, så som åtsittande kläder på en smal kropp och skönhetsideal som vidare förstärker skadliga normer.

#### 4.2.8 Briar



Figur 13: Briar (*League of Legends* 2009)

Briar, släppt under 2023, är en fighter och assassin. I sin splash art visas Briar sittandes på en person i rustning som hon troligen precis besekrat. Den sittande posen upplevs som passiv,

men faktumet att hon besekrat någon tyder på att hon precis varit aktiv. Även faktumet att hon lutar sig fram och tittar rakt på betraktaren som att hon precis upptäckt dem ger henne mer närvaro i illustrationen. Att kameravinkeln placeras nära och något underifrån ger Briar mer dominans i bilden, och gör att betraktaren kan känna sig som en del av situationen, som att de är ett vittne till attacken eller Briars nästa offer. Hennes ansiktsuttryck tyder på glädje och iver, vilket ger ett intryck av lekfullhet och att hon njuter av våldet eller situationen. Hennes armar verkar vara begränsade i ett magiskt föremål av metall som liknar en skampåle. Även om hennes rörelser verkar vara begränsade av föremålet, innehar hon full kapacitet att besegra någon i strid, vilket tyder på mycket styrka.

Briars kropp ser liten ut och verkar inte heller vara särskilt kraftfull. Hon förlitar sig möjligtvis mer på rörlighet och den vassa skampålen som ett vapen, tillsammans med vassa naglar och tänder. De dolkliknande föremålen vid fötterna tyder på att hon även får mycket användning av sina ben i strid, som ser något kraftigare ut än hennes överkropp. Hennes kroppsproportioner är inte överdrivna, men den smala midjan markeras av hudnära kläder, ett typiskt designval hos kvinnliga karaktärer (Lynch et al. 2016). Hennes kläder ser mer stiliserade ut än praktiska. De är något avslöjande, särskilt runt benen och fötterna, vilket kan ses som sexualiserande. Briars hår är långt och vågigt, med ljusa och rosa toner, vilket uttrycker femininitet och gör det visuellt framträdande, samt bidrar till en lekfull men också lite vild känsla i illustrationen. Briars utseende följer vissa skönhetsideal, så som stora ögon, liten näsa, ungdomlighet och långt hår. Hennes monstuösa drag, så som vassa tänder, naglar och spetsiga öron verkar mer söta än skrämmande. Att ge en kvinnlig monstuös karaktär söta drag i stället för skrämmande kan peka på välvillig sexism, eftersom kvinnan förhålls till en högre standard där hon ses som för vacker för att ha faktiska monstuöst skrämmande drag. Generellt visas Briar som en stark och handlingskraftig karaktär genom hennes manér, men blir något passiv på grund av den låga aktiviteten i bilden. Hennes utseende tyder inte på mycket fysisk styrka, och ger bilden av att hon till större grad förlitar sig på föremål och vissa monströsa drag som vapen, vilket visar tecken på en genusbaserad design.

## 4.2.9 Ambessa



Figur 14: Ambessa (*League of Legends* 2009)

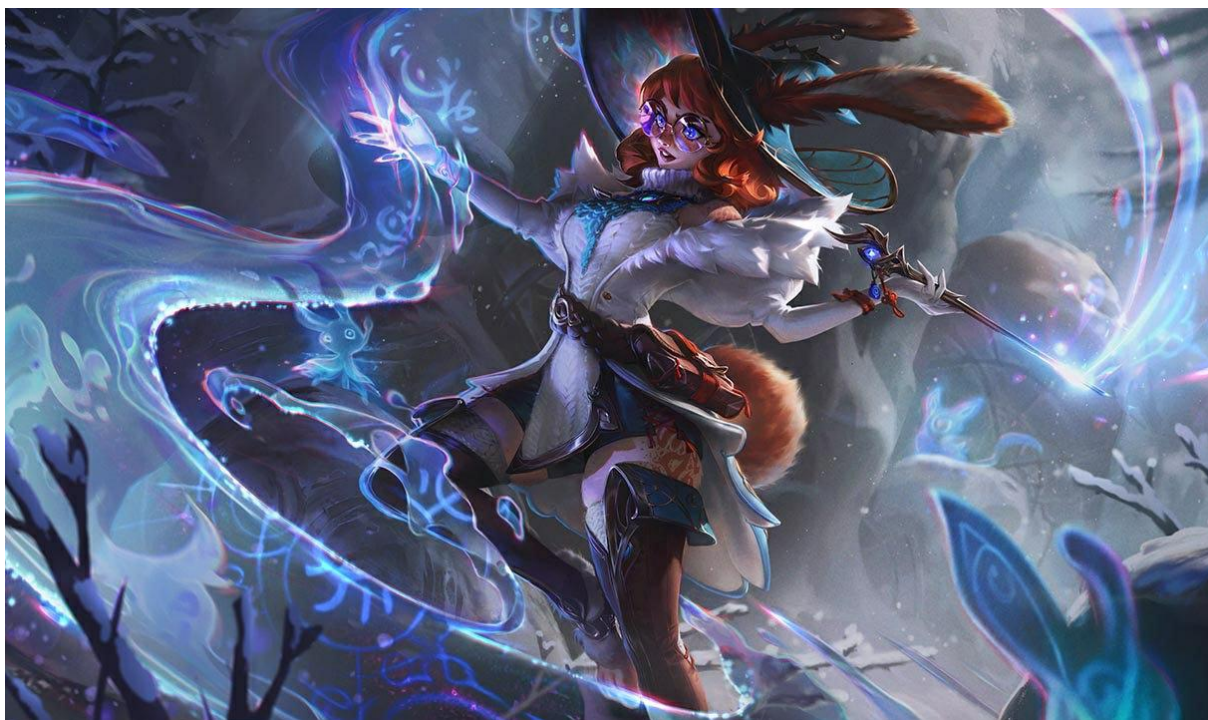
Ambessa släpptes under 2024 och har spelrollerna fighter och assassin. Ambessa presenteras i en passiv pose, men upplevs som aktiv genom att verka redo för strid snarare än att stå avslappnad. Hon står bredbent och stabilt med en upprätt kropp, vilket visar dominans, styrka och auktoritet. Hennes stora stridsyxor och rustning visar att hon är förberedd för handling. Stridsyxorna ser även tunga ut, vilket förstärker idén om att hon innehar mycket kroppsstyrka. Illustrationen visar karaktären från en låg vinkel, och visar även majoriteten av hennes kropp, vilket gör att hon framstår som stor och mäktig. Ambessa har ett allvarligt, bestämt och fokuserat ansiktsuttryck, vilket tyder på ledarskap, styrka och kontroll. Det är svårt att avgöra om Ambessa tittar ner på betraktaren eller rakt framför sig, men båda fallen signalerar hennes dominans och självsäkerhet. Generellt visar Ambessas manér och aktivitet mycket dominans och styrka, drag som ofta kopplas till maskulinitet, vilket därför bryter mot normer om kvinnor i biroller (Santoniccio et al. 2023; Lynch et al. 2016).

Ambessas utseende bryter till stor del mot stereotypa kvinnliga framställningar i spel. Hennes kropp framställs som mycket kraftig och muskulös, vilket utmanar stereotypen om kvinnor som små eller svaga (Santoniccio et al. 2023). Hennes breda axlar, hårda byst och kraftiga ben betonar styrka och fysisk kapacitet. De blottställda armarna markerar hennes fysiska styrka, snarare än att framhäva hennes kropp. Hennes rustning täcker stora delar av kroppen, vilket lägger fokus på kraft och funktion, snarare än kroppens former. Rustningen har dessutom dekorativa delar, vilket tyder på högre status eller makt. Den pälsliknande klädseln på axlarna accentuerar hennes breda överkropp, vilket bidrar till känslan av styrka och makt. Rustningen runt överkroppen och benen är dock hudnära, vilket är ofta förekommande i design av kvinnliga kläder (Downs & Smith 2009). De hudnära delarna kan finnas för att

betona hennes muskulösa kropp, men kan även ses som ett genusbaserat val där estetik väljs över funktionalitet.

Ambessa följer vissa traditionella skönhetsideal. Hon har ett symmetriskt ansikte, tunna ögonbryn, fylliga läppar, liten näsa och markerade kindben. Samtidigt har hon flera hårdare drag som passar in med vad resten av illustrationen säger om henne. Karaktären har även ett flertal ärr, både på ansiktet och armarna, som tyder på stridsvana och bekräftar hennes identitet som krigare. Hon är en äldre kvinna, vilket visas genom mogna ansiktsdrag och vitt hår. Detta är en välkomnande representation då majoriteten av kvinnliga karaktärer porträtteras som unga (Santonniccolo et al. 2023). Hennes hår är praktiskt uppsatt för att inte vara i vägen under strid. Dess volym och vita färg bidrar till en något dramatisk och mäktig känsla och gör att karaktären ser större ut. Denna illustration är därför mycket sammanhängande genom att enas i representation av kropp, manér och aktivitet, och bidrar med mer nyans i representationen av kvinnor i spel.

#### 4.2.10 Aurora



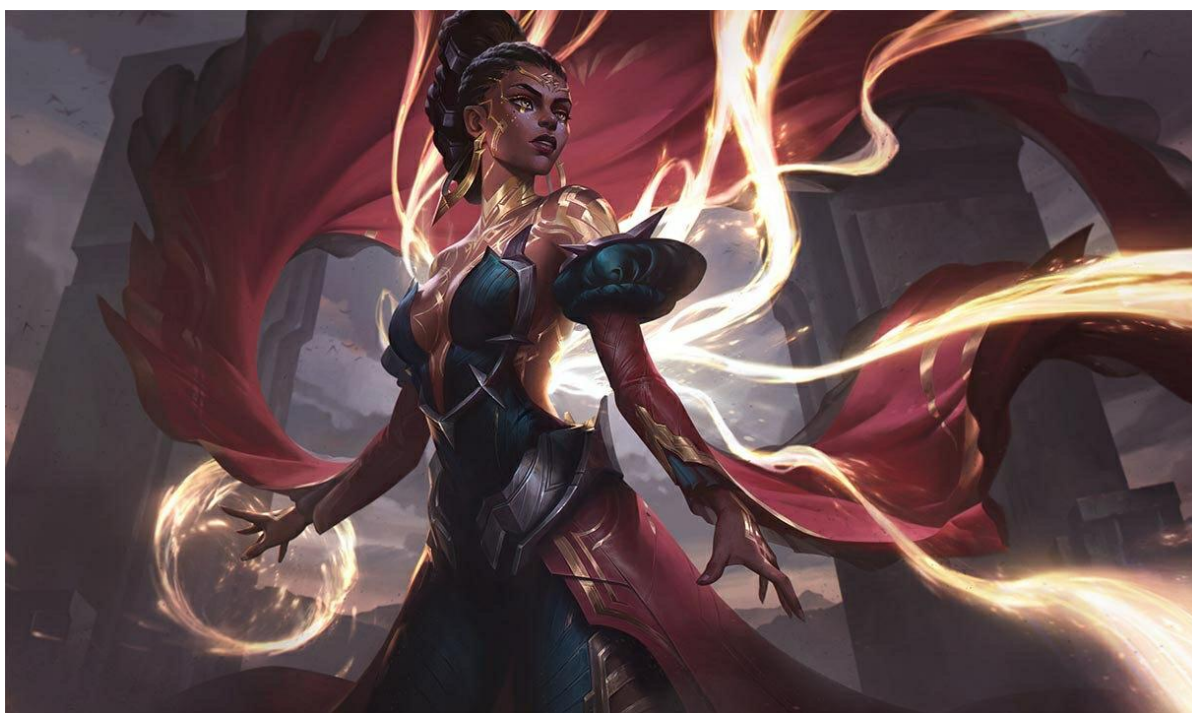
Figur 15: Aurora (*League of Legends* 2009)

Aurora, släppt under 2024, har spelrollerna mage och assassin. Aurora avbildas i en aktiv, nästan danslik pose som skapar en lättare ton i bilden. Med utsträckta armar och ena benet lyft, visar hennes pose att hon är mitt i en handling. Rekviziten hon använder sig av är en stav, vilket fungerar som en symbol för kunskap, kontroll och Auroras identitet som en mage. Aurora använder staven för att skapa någon form av magi som omger henne i bilden, vilket bidrar till mer aktivitet och visar upp den magiska förmågan hon innehar. Aurora visas en bit underifrån i illustrationen. Hon är även placerad lite snett, vilket tillsammans med de magiska komponenterna skapar en mer dynamisk komposition som bidrar till en mer energirik och

lekfull scen. Auroras ansiktsuttryck tyder på fokus och entusiasm, vilket förstärks av hur hennes blick följer den magiska rörelsen. Hon är därmed engagerad i sin handling snarare än att vara till för betraktarens blick, vilket stärker hennes aktiva roll och bryter mot stereotypen om den passiva kvinnan (Lynch et al. 2016).

Aurora framställs som kvinnlig genom kropp, kläder, ansiktsdrag och hår. Hon ser främst mänsklig ut, men har vissa djurliknande, specifikt kaninliknande kroppsdelar, så som stora kaninöron, svans, fötter och tänder. Hennes design har därför flera söta och mjuka element som kan förknippas med kaniner eller harar, men också med femininitet. Hennes ansikte är symmetriskt, med stora ögon, liten näsa och slät hud, drag som förknippas med kvinnliga skönhetsideal. Hennes kinder är även rosiga, vilket ger karaktären ett gulligt och ungdomligt utseende. Även håret innehåller mjuka och livliga former, vilket bidrar till det ungdomliga intrycket, men också till lekfullheten i bilden. Auroras kropp ser smal och liten ut. Kroppsproportionerna verkar inte följa mycket realism, utan förlitar sig på överdrivna stiliserade drag, där midjan är överdrivet smal, medan höften och låren har större proportioner, en stereotypisk kvinnlig kroppsdesign (Downs & Smith 2009). Låren är även blottade och kan tillföra mer uppmärksamhet till hennes kropp och dess utseende, vilket kan ses som objektifierande. De överdrivna kroppsproportionerna förstärks vidare med hjälp av hennes kläder. Klänningen och kappan är väldigt åtsittande runt midjan och bröstet, men mycket lösare runt armarna och höfterna, vilket skapar en timglasfigur och bidrar till att betona hennes feminina kurvor. De höga stövlarna, hatten och väskan framhäver däremot en äventyrlig ton i bilden, vilket gör en insats att skapa enighet mellan estetiken och representationen av manér och aktivitet. Auroras splash art visar en aktiv, kunnig, lekfull och entusiastisk karaktär, men bidrar även till skadliga normer genom orealistiska kroppsproportioner och ett idealiserat utseende.

#### 4.2.11 Mel

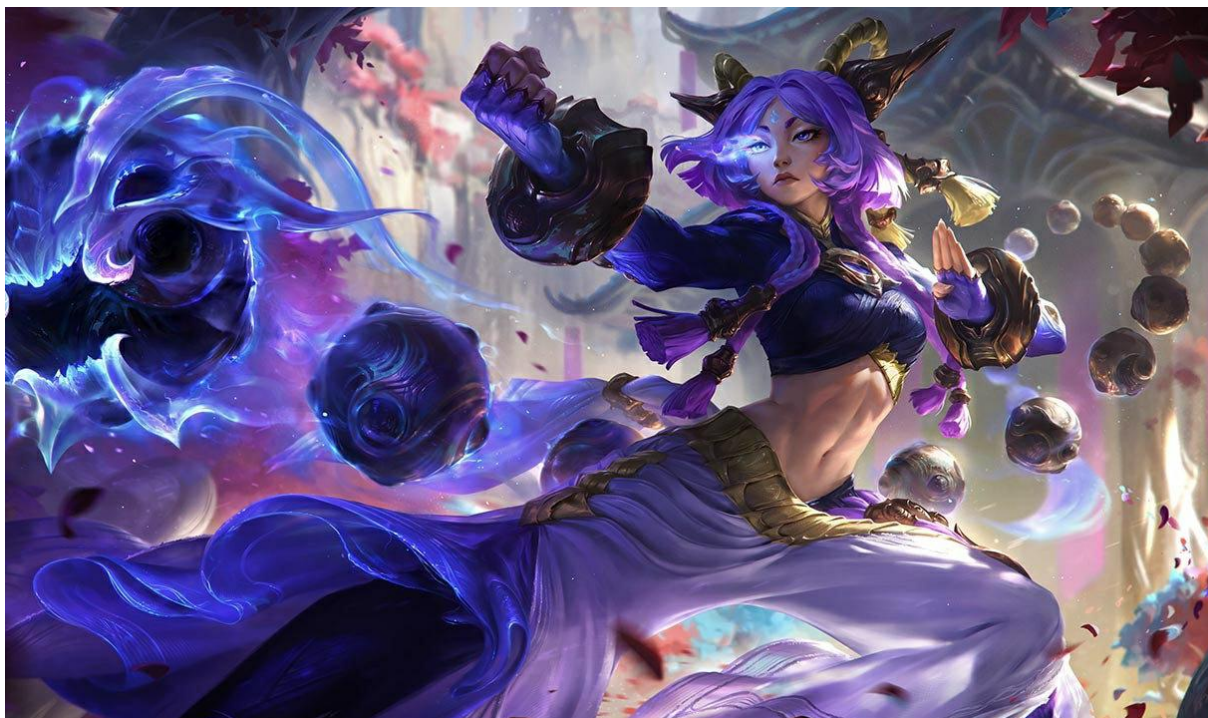


Figur 16: Mel (*League of Legends* 2009)

Mel släpptes under 2025 och är en av spelets nyaste karaktärer. Hennes officiella spelroller är mage och support, vilket även märks av i hennes standard splash art. I illustrationen står Mel i en pose som verkar signalera makt och beredskap. Posen i sig är någorlunda passiv, men de magiska elementen runt henne, samt hennes dramatiska manteliknande klädsel, visar att hon är aktiv i sin roll. Mels vapen är hennes magi, vilket tydligt framställs i illustrationen. De gyllene ljusströmmarna bakom henne liknar vingar, vilket kan associeras med gudomlighet, självständighet och frihet. Hennes ansiktsuttryck visar fokus och beslutsamhet, vilket signalerar kontroll och självförtroende. Mel framställs från en låg kameravinkel, vilket i detta fall får henne att upplevas som större och mer dominant. Beträktaren ser upp mot henne, vilket förstärker hennes auktoritet och makt. Mel tittar även bort från betraktaren, mot något utanför bildrummet, som att hon är upptagen med en större uppgift. Hon existerar inte för betraktarens skull och tar i stället plats i handlingen.

Mels kropp är atletisk men också estetiskt idealiserad, vilket representerar både styrka och normativa ideal om kvinnlig skönhet. Mel avbildas som en ung kvinna och hennes utseende ligger mycket nära konventionella skönhetsideal, såsom ett symmetriskt ansikte, slät hud, stora ögon, mindre näsa, fylliga läppar och markerade kindben. Hennes hår är uppsatt i en hög, stiliserad frisyra, vilket kan ses som en balanserad design eftersom den är passande för strid, men kan också ses som visuellt tillfredsställande och symbolisera kontroll, styrka, elegans och status. Mel bär en åtsittande rustning som markerar bysten och midjan, vilket framhäver hennes kvinnliga figur och femininitet. Rustningens nederdel kan ses som funktionell, men överdelen förlitar sig tydligt på det visuella över det funktionella. Även om hennes kroppsproportioner är realistiska, bidrar den utskurna rustningen runt midjan och bysten och den synligt tjockare rustningen runt höfterna till att överdriva hennes kroppsproportioner. Med hjälp av kläder, ser hennes midja smalare ut och hennes höfter och byst framhävs mer, vilket är ofta förekommande i design av kvinnliga karaktärer i spel (Downs & Smith 2009; Beasley & Standley 2002). De röda manteliknande elementen är potentiellt den enda delen av hennes kläder som faktiskt förstärker karaktärens krigaridentitet. Att lämna stora delar av karaktärens överdel blottade kan ses som sexualisering, men kan även tolkas på andra sätt. En bar bröstorg kan symbolisera styrka och frihet, vilket skulle kunna passa in på Mels identitet, med tanke på vad representationen av manér och aktivitet säger om karaktären. Att visa blottade delar av Mels bröstorg behöver därför inte vara problematiskt, men skulle kunna bli det om det är endast eller oftast kvinnliga karaktärer som designas på det sättet i spelet.

## 4.2.12 Yunara



Figur 17: Yunara (*League of Legends* 2009)

Yunara, släppt under 2025, har rollen marksman och är en av *League of Legends* (2009) senast tillagda karaktärer. I sin standard splash art visas Yunara en bit nerifrån men ändå nära ögonhöjd med betraktaren, vilket i detta fall accentuerar hennes stadiga pose. Yunaras pose visar att karaktären har mycket kunskap om den stridsteknik hon använder sig av, genom tydliga arm och handrörelser, samt en grundad benposition. Posen är någorlunda aktiv, vilket beror mer på hur rörliga hennes byxor och hår är än hennes kropp. Rekvizitan Yunara använder sig av bidrar även till mer aktivitet i illustrationen, samt berättar att Yunaras rörelser är fluida, liksom vatten, med tanke på hur jämna och kontrollerade kloten är i illustrationen. Hennes lösa byxor är ännu en betoning på hennes fluida rörelser, medan hennes hudnära överdel framhäver hennes muskler. Posen, betraktarens position och rekvizitan berättar att Yunara innehar mycket kontroll över det hon gör, vilket vidare förstärks med de muskler karaktären visas ha på magen och armarna, men även till viss del det neutrala eller fokuserade ansiktsuttrycket karaktären har. Även faktumet att karaktärens blick stadigt ligger på det hon strider mot förstärker känslan av kontroll och kunskap, och ger henne större närvaro i handlingen.

Yunaras design förlitar sig till stor del på genusstereotyper som angår kropp och utseende. Yunaras ansikte är beroende av konventionella skönhetsnormer. Med hennes ungdomliga utseende, stora ögon, smala näsa, släta hy och fylliga läppar bidrar hon till normer som dikterar vad som ses som feminint och attraktivt. Hennes kropp är smal, vilket är den mest förekommande kroppstypen inom karaktärsdesign (Santoniccolo et al. 2023). Dock har hon tydliga muskler, vilket inte är lika vanligt att se på en kvinnlig kropp i spel, även om karaktären deltar i strid. Att detta inte är så vanligt förekommande kan bero på att det finns normer om

att muskler är maskulina, även om det idag blir mer och mer vanligt att muskler på kvinnor visar god hälsa, självsäkerhet och femininitet. Yunaras kropp har inga överdrivna kroppsproportioner, men faktumet att hennes mage är helt blottad bidrar till illusionen av en smalare midjestyrellek, vilket är en vanligt förekommande design hos kvinnliga karaktärer (Downs & Smith 2009; Beasley & Standley 2002). Genom att förhålla sig till stereotypiskt avslöjande kläder runt midjan, bidrar Yunaras blottade mage till att betona hennes femininitet, eftersom den visar hennes naturliga kurvor. Att hålla Yunaras midja helt blottad ses som en prioritering av visuellt tilltalande designval över funktionella designval. Även om karaktären inte verkar strida i nära fysisk kontakt med sin kropp, utan förlitar sig på sitt vapen, är det ändå inte på något sätt funktionellt att strida med en blottad kroppsdel. Att karaktären inte har en rustning på sig är i detta fall till viss del förståeligt, då hennes rörelser är beroende av kroppens fluiditet och flexibilitet. Ännu ett uttryck för femininitet är Yunaras långa och omhändertagna hår. Förutom femininitet förstärker håret känslan av att karaktären använder sig av fluida rörelser, genom sättet det faller på. Att de långa delarna av håret är flätade bidrar till en balans mellan funktionell design och visuell design, då flätat hår är mer passande för strid, men kan samtidigt vara ett feminint uttryck. Sammantaget visar Yunaras splash art en aktiv, kunnig, kontrollerad och handlingskraftig karaktär som bryter mot stereotypen om kvinnor i biroller (Lynch et al 2023; Santoniccolo et al. 2023). Samtidigt visar illustrationen flera kropps- och utseendeideal som kan bli skadliga om visade hos majoriteten av kvinnliga karaktärer.

### 4.3 Resultat

Resultaten från studien visar att representationen av kvinnor i *League of Legends* (2009) är begränsande och motsägelsefull. Resultaten tyder på flera försök från utvecklarna sida att skapa större variation och ökad jämställdhet mellan de kvinnliga och manliga karaktärerna i spelet. Samtidigt är kvinnor fortfarande underrepresenterade i spelet genom påtagligt färre kvinnliga karaktärer än manliga, särskilt i vissa roller och kategorier. Kvinnliga karaktärer förekommer mer sällan som fighters och tanks, vilket är roller som förknippas med fysisk styrka, tålighet och närstrid. Kvinnliga karaktärer förekommer ofta i roller som mage, marksman, assassin och support, där kroppstyper kan förbli smala och feminina. Det finns även en stor skillnad inom monsterkategorin, där endast tre kvinnliga karaktärer är monstrosösa. Monsterkategorin innehar till och med fler icke-binära än kvinnliga karaktärer, vilket vidare markerar skillnaden i antalet manliga och kvinnliga monster.

De tolv karaktärernas splash arts visar en blandning av unika karaktärer med olika personligheter vilket bidrar till bättre variation bland de kvinnliga karaktärerna. Utifrån de analyserade karaktärerna är det uppenbart att spelet låter spelare välja mellan kvinnliga karaktärer med unika förmågor och varierande spelroller, med undantaget för tankrollen, som endast en karaktär har. Analysen visar att kvinnliga karaktärer i stor utsträckning framställs som aktiva, kunniga, självständiga och handlingskraftiga. Samtidigt präglas karaktärernas visuella design i hög grad av traditionella och stereotypa ideal kring kropp och utseende, vilket begränsar utvecklingen av en mångfaldig representation av kvinnor. Exempelvis visas karaktärerna Rell och Samira som starka, kompetenta och självständiga, medan deras visuella design följer tydliga skönhetsideal och kroppsnormer som förminskar deras egenskaper i stället för att förstärka dem. Denna typ av representation ses därför som mycket motsägelsefull, eftersom karaktärerna både utmanar och reproducerar könsnormer.

Resultaten visar att majoriteten av karaktärerna följer normer och ideal kring ungdomlighet, skönhet och kropp. Konventionella skönhetsnormer följs till olika grad av alla karaktärer som analyserats. Ansiktsdragen är så pass upprepande att ett flertal karaktärer upplevs ha väldigt liknande ansikten. Det finns en klar påverkan av smalhetsnormer på karaktärernas design, då alla karaktärerna som analyserats anses vara smala. Endast en karaktär, Ambessa, bryter delvis mot normen genom att avbildas som något större och kraftigare på grund av sina framträdande muskler. Även kläderna spelar en central roll i framställningen av karaktärerna. Kläderna prioriterar oftast visuellt tilltalande design över funktionell design, som inte alltid passar karaktärens spelroll eller situationen de befinner sig i. Kläderna är ofta designade för att dra uppmärksamhet till specifika kroppsdelar, som midja, bröst, höfter och lår. Detta görs genom kropps nära eller avslöjande kläder, samt genom specifika placeringar av kläddetaljer och accessoarer på kroppsdelar som ska framhävas.

Sammantaget visar resultaten att *League of Legends* (2009) representation av kvinnor är begränsande och motsägelsefull. De kvinnliga karaktärerna visar variation i aktivitet och manér men är begränsade i utseende och kroppslig framställning.

## 5 Sammanfattning och diskussion

### 5.1 Sammanfattning

Representationen av kvinnor i spel har länge varit problematisk. Kvinnor representeras genom karaktärer som objektifieras och ofta sätts i sekundära roller som hare mindre betydelse för narrativet (Downs & Smith 2009; Beasley & Standley 2002; Lynch et al 2016). Denna studie undersöker hur kvinnor är representerade genom kvinnliga karaktärer i *League of Legends* (2009), ett populärt MOBA-spel. Studien tar hänsyn till feministiska teorier om objektifiering, den manliga blicken och ambivalent sexism, för bättre tolkning av resultaten. Metoden är inspirerad av Söderlunds (2015) frågemodell som används som bas för en semiotisk analys, samt Downs & Smiths (2009) studie som skapat variabler som mäter graden av sexualisering bland spelkaraktärer. I denna studie utförs först en kvantitativ del som beräknar antalet spelbara karaktärer i spelet och fördelar dem efter genus, ras och spelroll. Detta görs för att få en inblick i den generella representationen i spelet, samt för att hitta kvinnliga karaktärer som passar kriterierna för den kvalitativa delen. Därefter utförs den kvalitativa delen, en semiotisk analys av de kvinnliga karaktärernas officiella splash art. Analysen utgår ifrån en frågemodell som hjälper att identifiera tecken på objektifiering, den manliga blicken och ambivalent sexism, samt andra vanligt förekommande design som följer skadliga ideal och normer. Resultatet indikerar på att det finns en viss nyansering bland de kvinnliga humanoida karaktärerna som släppts mellan 2020 och 2025 men att spelet har mycket rum för förbättring av representation av kvinnor genom sina kvinnliga karaktärer. De flesta karaktärerna följer en eller flera ideal och normer och avbildas som unga, attraktiva och smala. Majoriteten av karaktärerna bär på mycket kroppsnära kläder som ofta även ses som olämpliga för situationerna de befinner sig i. Kläderna är i ett flertal illustrationer ett tecken på objektifiering, då de hjälper att accentuera karaktärernas kroppar genom exempelvis urringningar och en blandning av hudnära och lösa element som hjälper att markera smala midjor och förstora byst, höfter och lår. Det finns även ett antal instanser som kopplas till ambivalent sexism. Det finns tecken på välvillig sexism i bristen på monstrosa, stora och muskulösa kvinnliga karaktärer, då det tyder på tankesättet att kvinnor är för vackra och ömtåliga för att avbildas på detta sätt. Det finns även tecken på fientlig sexism genom bristen på kvinnliga fighters och tanks i spelet, vilket tyder på att utvecklarna anser att kvinnor är svaga eller svagare än män och därför inte uppfyller kraven att bli fighters eller tanks. I vissa fall hittas även den manliga blicken i illustrationerna, främst genom hur vinkeln i bilden bidrar till att accentuera karaktärens kropp.

### 5.2 Diskussion

I likhet med tidigare forskning (Lynch et al. 2016; Santoniccolo et al. 2013) visar studiens resultat att kvinnor är underrepresenterade i spelet genom påtagligt färre kvinnliga karaktärer än manliga. Resultatet visar en viss förbättring jämfört med den tidigare studien av Söderlund (2015), med mindre procentuellt antal manliga karaktärer och inkluderingen av icke-binära karaktärer. Genusfördelningen är dock fortfarande ojämn, vilket tyder på att utvecklingen går framåt, men långsamt. Underrepresentationen av kvinnor syns tydligast inom kategorierna monster, fighter och tank, där majoriteten av karaktärerna är manliga och endast ett fåtal karaktärer är kvinnliga. Dessa skillnader har tydliga kopplingar till ambivalent sexism (Glick & Fiske 1996). Monstrosa utseenden är ofta stora, skrämmande, missformade, håriga och

groteska. Dessa drag är långt ifrån det vackra, släta och feminina utseendet kvinnor förväntas ha i samhället (Bordo 1993). Därför visar bristen på monstruösa kvinnliga karaktärer tecken på välvillig sexism hos spelets utvecklare, där de möjligtvis direkt eller indirekt anser att kvinnor är för vackra, ömtåliga, vänliga eller milda för rollen av stora och groteska monster. Detta speglas även i karaktären Briars splash art, en humanoid med monstruösa drag som snarare är söta än skämmande. Liknande tankegång kan vara anledningen till få kvinnliga fighters och tanks i spelet, eftersom kvinnor anses vara för vackra och ömtåliga för att avbildas som stora, muskulösa och traditionellt maskulina. Tecken på välvillig sexism finns även i faktumet att kvinnliga karaktärer oftare får roller som tillåter smalare och mer konventionellt attraktiva kroppar. Detta stöds av tidigare forskning genomförd av Cox, Eno och Guadagnos (2012) och Santoniccolo et al. (2023) som visar att män oftare framställs som aktiva och fysiskt starka, medan kvinnor placeras i mer begränsande roller. Ett mindre antal kvinnliga monster, fighter och tanks pekar även på fientlig sexism, med den möjliga förklaringen att utvecklarna anser att kvinnor är svaga eller svagare än män och därför inte värdiga rollerna som ofta kräver fysisk styrka. Utav de tolv kvinnliga och humanoida karaktärerna som analyserats är fyra karaktärer fighters, vilket antyder att utvecklarna gradvist försöker förstora antalet kvinnliga fighters i spelet och bidra till bättre representation av kvinnor. Däremot finns endast en tank bland de tolv karaktärerna, vilket motsäger påståendet. Givetvis skulle resterande karaktärer, både manliga och kvinnliga, som släppts mellan 2020 och 2025 behöva uppmärksammas för att bilda ett tillförlitligt påstående.

Eftersom majoriteten av karaktärerna upplevs som aktiva i sina roller motsäger detta resultaten från Lynch et al. (2016) studie, där majoriteten av kvinnliga karaktärer upplevdes som passiva eller begränsade till sekundära roller. Resultaten visar även en möjlig förbättring i själva spelet, då Söderlunds (2015) studie visade att majoriteten av de kvinnliga karaktärerna i *League of Legends* (2009) upplevdes som passiva i sina splash arts. Givetvis tyder dessa resultat på en positiv förändring som bidrar till bättre representation av kvinnor i spel, där kvinnor kan ha centrala roller och upplevas som handlingskraftiga. Samtidigt visar karaktärernas illustrationer mycket lite variation bland utseende och kropp, vilket begränsar utvecklingen av en mångfaldig representation av kvinnor. Även om de kvinnliga karaktärerna framställs som aktiva, starka och handlingskraftiga designas de för att passa in i traditionella feminina ideal som inte alltid passar karaktären. Detta ligger i linje med Rimington & Blounts (2016) studie om karaktärer i *League of Legends* (2009), som visade att kvinnliga karaktärer ofta hade komplexa roller men att dessa förminskades på grund av visuella framställningar som prioriterade traditionellt feminina utseenden över faktisk enighet med karaktärens berättelse och handlingar.

Vidare visar analysen tydliga spår av både objektifiering och den manliga blicken i illustrationerna. Kläderna är ofta designade för att dra uppmärksamhet till specifika kroppsdelar, som midja, bröst, höfter och lår, vilket ofta ses som sexuellt objektifierande. Majoriteten av karaktärerna framställs med kropps nära eller avslöjande kläder som framhäver deras kroppsformer snarare än deras funktion eller roll i spelet. Kläderna är i majoriteten av fallen inte designade för funktionalitet i strid, och prioriterar i stället visuellt tilltalande designval, vilket har kopplingar till Nussbaums (1995) förnekelse av subjektivitet och Langtons (2009) reduktion till utseende, eftersom designen inte tar hänsyn till karaktärens stridserfarenheter och värderar deras utseende över andra egenskaper. Detta korrelerar med resultaten från Beasley & Standleys (2002) studie om hur kläder indikerar

genus, där kvinnliga spelkaraktärer ofta hade på sig mer avslöjande kläder eller kläder som betonade deras kropp och sexualitet. Den manliga blicken finns närvarande i vissa illustrationer genom poser, kameravinklar och kläder som framhäver kvinnliga former, samt genom överdrivna kroppsproportioner. Aurora, Renata Glasc och Samira är exempel på karaktärer som till viss del visas genom den manliga blicken. Att utsättas för objektifierade kvinnliga karaktärer som spelare kan vidare öka acceptans av sexistiska normer och ideal (Downs & Smith 2009; Cox, Eno & Guadagnos 2012). Dessutom uppmuntrar det manliga spelare att objektifiera verkliga kvinnor (Yao, Mahood & Linz 2009). Vidare kan exponering av objektifierade kvinnliga karaktärer leda till att kvinnliga spelare utvecklar sämre mental hälsa med låg tilltro till sina egna förmågor och självobjektivering (American Psychological Association 2007).

Även om karaktärerna inte direkt objektifieras, som i fallen med Zeri, Seraphine, Gwen och Nilah, följer de fortfarande normer och ideal kring ungdomlighet, skönhet och kropp. Skönhetsnormer och smalhetsnormer följs till olika grad av alla karaktärer som analyserats, vilket stödjer Gao, Min och Shihs (2017) studie som visade att majoriteten av de kvinnliga karaktärerna i *League of Legends* (2009) designats enligt traditionella feminina ideal. Spelare identifierar sig med karaktärer i spel och därför är det viktigt att skapa en varierad representation som låter fler spelare känna samhörighet. Ett spels innehåll kan påverka hur spelare ser på sig själva och andra. En enformig representation av utseenden och kroppar kan vara skadligt för kvinnors självuppfattning och mentala hälsa (American Psychological Association 2007). Kvinnliga spelare kan känna lägre samhörighet i spelkulturen och ha svårare att identifiera sig med karaktärer (De la Torre-Sierra & Guichot-Reina 2024). Manliga spelare kan däremot få en ensidig bild av kvinnor som inte speglar verkligheten och bidrar till sexistiska attityder inom spelkulturen och andra sociala sammanhang (De la Torre-Sierra & Guichot-Reina 2024). I sin studie om kvinnorepresentation i dataspel argumenterar De la Torre-Sierra och Guichot-Reina (2024) att en bättre och mer jämlik representation av kvinnor behöver fler kvinnliga karaktärer, mindre fokus på sexualisering, varierande kroppstyper, utseenden och personligheter, samt aktiva och handlingskraftiga kvinnliga karaktärer. Denna studies resultat visar att *League of Legends* (2009) har aktiva och handlingskraftiga kvinnliga karaktärer med olika personligheter, men en bristfällig representation av kroppar och utseenden. En bättre representation skulle åstadkommas om spelets utvecklare börjar fokusera på design som i större utsträckning bryter mot skönhetsnormer och smalhetsnormer, och fokuserar på att framhäva karaktärens roll och personlighet, i stället för att förminska det.

Studiens trovärdighet har både styrkor och svagheter. En styrka är kombinationen av kvantitativ och kvalitativ metod, vilket möjliggör både en övergripande och en djupare analys av materialet. Användningen av en tydlig frågemodell i den semiotiska analysen bidrar till en systematisk tolkning. Detta bidrar till en enklare jämförelse av materialet och möjliggör upptäckten av upprepande teman i analysen. Samtidigt är den kvalitativa analysen i grunden subjektiv, vilket innebär att tolkningarna kan påverkas av forskarens perspektiv och partiskhet. Även om analysen är teoretiskt förankrad skulle resultatet potentiellt kunnat se annorlunda ut med en annan forskare. Generaliserbarheten av studien är begränsad eftersom analysen fokuserar på ett specifikt spel och ett urval av karaktärer från en viss tidsperiod. Därför kan resultatet inte direkt appliceras på andra MOBA-spel eller dataspel generellt. Resultaten kan dock ses som tecken på bredare trender inom spelindustrin, eftersom de i stort stämmer överens med tidigare forskning inom området.

Slutligen visar studien att representationen av kvinnor i *League of Legends* (2009) är komplex, begränsande och motsägelsefull. Trots vissa framsteg kvarstår många av de problem som tidigare forskning identifierat. Kvinnliga karaktärer ges i större utsträckning aktiva roller och unika personligheter, men deras visuella design begränsar dessa framsteg genom att förhålla sig till normer och ideal kring kropp, skönhet, femininitet och sexualitet. Detta tyder på att utvecklarna av spelet rör sig mot en mer inkluderande representation, men att förändringen är mycket långsam och ofullständig.

### 5.3 Samhälleliga och etiska aspekter

Detta arbete tar upp ämnen som objektifiering, sexualisering och sexism, vilket kan väcka obehag bland vissa läsare. Ämnena hanteras med respekt och medvetenhet om detta. Studien använder sig inte av deltagare och behöver därför inte ta hänsyn till just de etiska principerna Bryman et al. (2025, s. 155) diskuterar. Det innebär att frågor om samtycke, anonymitet, konfidentialitet och integritet inte är centrala. Däremot övervägs studiens metodval och tolkningsprocess på grund av dess subjektivitet. Eftersom det finns en risk att analysen påverkas av forskarens egna perspektiv, förståelse och partiskhet har studien försökt vara transparent med metodval och hålla analysen mer objektiv genom att utgå från teorier (objektifiering, den manliga blicken, ambivalent sexism) och ta inspiration från tidigare forskningsmetoder (Downs & Smiths (2009) ramverk och Söderlunds (2015) frågemodell). Trots det är tolkningen av analysen oundvikligt subjektiv, vilket är viktigt att ta hänsyn till.

Arbetet rör frågor kring genus och den kulturella påverkan genusrepresentation kan ha. Arbetet utforskar de genusrelaterade normer som finns i samhället och hur de översätts till fiktiva karaktärer i spel, men också hur spel reproducerar dessa normer och kulturella värderingar. Representationen av kvinnor i spelet speglar i stor uträkning stereotypa och ofta sexualiserade västerländska skönhetsideal, såsom smala kroppar, ungdomlighet och symmetriska ansikten med mjuka drag (Bordo 1993; Wolf 2002). Dessa resultat stämmer överens med tidigare forskning om karaktärsdesign i spel (Rimington & Blount 2016; Santoniccolo et al. 2023), och tyder på att andra kroppstyper och utseenden marginaliseras, vilket förstärker samhälleliga genusnormer. Dessutom visar resultaten att kvinnor mycket sällan framställs som monstros, fysiskt stora och muskulösa, vilket speglar det som Glick och Fiske (1996) beskriver som ambivalent sexism, där kvinnor både idealiseras och begränsas genom stereotypa roller. Ur ett etiskt perspektiv väcker detta frågor om spelutvecklarnas ansvar i hur de representerar olika grupper. Som tidigare nämnt kan upprepande exponering av objektifierade kvinnliga karaktärer ha en samhällelig påverkan som upprätthåller ojämställdhet mellan könen (Gestos, Smith-Merry & Campbell 2018).

Denna studie synliggör hur kvinnor representeras i ett populärt spel och därmed bidra till ökad medvetenhet om genusfrågor inom spelkulturen. Tidigare forskning betonar att spel inte enbart fungerar som underhållning, utan även som ett socialt tillfälle som kan forma spelares uppfattningar om sociala frågor och genus och identitet (Lynch et al. 2016; Santoniccolo et al. 2023). Därför kan denna studie även vara betydande för spelutvecklare, eftersom den kan användas som underlag för mer inkluderande och varierad karaktärsdesign. Detta är särskild relevant i en snabbt växande industri som når en bred publik med olika bakgrunder och

erfarenheter. Lynch et als. (2016) studie diskuterar vikten av en varierad representation i spel, eftersom den inte endast har sociala fördelar, utan också ekonomiska om den attraherar en stor och mångfaldig spelarbas.

## 5.4 Framtida arbete

Denna studie kan vidareutvecklas och kompletteras på flera olika sätt. Ett förlängt arbete kan ge rum för analys av fler kvinnliga karaktärer, och bidra till en bredare bild av den kvinnliga representationen i spelet. Analys av tidigare släppta karaktärer skulle kunna bidra till en bättre förståelse av hur kvinnliga karaktärers design i spelet har ändrats över åren. Ett förlängt arbete skulle även möjliggöra vidare analys om icke-humanoida arter, då de andra arterna endast nämns i den kvantitativa delen av denna studie. Det finns mycket rum för analys av monströsa arter och vilka designtrender som finns inom den kategorin. Även yordle-arten har utrymme för analys. Självklart finns även möjligheten att jämföra kvinnliga och manliga karaktärer med varandra. Detta skulle belysa om problemen och designtrenderna som hittas är genusbaserade eller inte. Det skulle även vara värt att djupare analysera vilka designskillnader som finns mellan de olika spelrollerna, och om skillnader finns mellan manliga och kvinnliga karaktärer inom samma roll. Vidare finns också möjligheten att analysera de alternativa skins och splash arts karaktärerna innehar, eftersom de kan visa stora variationer i framställningen av samma karaktär, vilket kan bidra till en bättre bild och förståelse av karaktären. Slutligen finns även möjligheten att komplettera den visuella analysen med andra delar av spelet, såsom narrativ, dialog eller animationer. På detta sätt skulle karaktärens personlighet, bakgrundshistoria, dialog och rörelse bidra till en tydligare bild av karaktären.

En framtida studie skulle kunna jämföra karaktärer från *League of Legends* (2009) med karaktärer från andra MOBA-spel, som till exempel *Dota 2* (2013), *Heroes of Newerth* (2010), *Heroes of the Storm* (2015) och *Honor of Kings* (2015), för att få en överblick av representationen inom genren. Jämförelse med det kinesiska spelet *Honor of Kings* (2015) skulle även bidra till fördjupning om de kulturella skillnader som kan finnas mellan spelen, med tanke på att *League of Legends* (2009) är ett amerikanskt spel.

Detta arbete kan ses som en delvis komplettering till äldre analyser om karaktärer från *League of Legends* (2009). Den bidrar till en större överblick av spelets karaktärer och ger en idé om hur designen har ändrats sedan spelet först släpptes. Studien kan i framtiden användas som exempel på hur kvinnor representerats i spel under en specifik tidpunkt, och fungera som utgångspunkt för vidare undersökning om genusrepresentation i *League of Legends* (2009). Studien kan även användas som grund för att utveckla mer inkluderande karaktärsdesign inom spelindustrin. I takt med att spel blir en allt viktigare del inom medier finns ett växande behov av forskning som inte bara analyserar befintliga mönster, utan också bidrar till förändring. På så sätt kan detta arbete ses som en del av ett större forskningsfält som strävar efter att förstå och förbättra representationen i digitala medier, både i nutid och i framtiden.

## Referenser

American Psychological Association, Task Force on the Sexualization of Girls. (2007). Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls.

<https://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report-full.pdf> [2026-02-06]

Baudouin, J-Y., Tiberghien, G. (2004). Symmetry, averageness, and feature size in the facial attractiveness of women. *Acta Psychologica*. 117(3), s. 313-332.

<https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2004.07.002>

Beasley, B., Standley T.C. (2002). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. *Mass Communication and Society*. 5(3), s. 279-293.

[http://dx.doi.org/10.1207/S15327825MCS0503\\_3](http://dx.doi.org/10.1207/S15327825MCS0503_3)

Bordo, S. (1993). *Unbearable Weight: Feminism, Western Culture, and the Body*. Los Angeles: University of California Press.

Bryman, A., Clark, T., Foster, L., Sloan, L. (2025). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 4 uppl., Liber.

Butler, J. 1999. *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge.

Cox, A.D., Eno, C.A., Guadagno, R.E. (2012). Beauty in the Background: A Content Analysis of Females in Interactive Digital Games. *International Journal of Interactive Communication Systems and Technologies*. 2(2), s. 49-62. DOI: 10.4018/ijicst.2012070104

Defense of the Ancients. (2003). [mod]

De la Torre-Sierra, A.M., Guichot-Reina, V. (2024). Women in Video Games: An Analysis of the Biased Representation of Female Characters in Current Video Games. *Sexuality & Culture*. 29, s. 532-560. <https://doi.org/10.1007/s12119-024-10286-0>

Dota 2. (2013). [dataspel] Washington: Kirkland.

Downs, E., Smith, S.L. (2009). Keeping Abreast of Hypersexuality: A Video Game Character Content Analysis. *Sex Roles*. 62, s. 721–733 DOI: 10.1007/s11199-009-9637-1

Dyer, R. (2002). *The Matter of Images: Essays on Representations*. 2 uppl., Routledge.

Folkhälsomyndigheten. (2022). *Normer*.

<https://www.folkhalsomyndigheten.se/ledaresomlyssnar/fordjupning-for-din-forening/normer/> [2026-02-17]

Fredrickson, B.L., Roberts, T-A. (1997). Objectification Theory – Toward Understanding Women’s Lived Experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly*. 21, s. 173-206. DOI:10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x

Gao, G., Min, A., Shih, P.C. (2017). Gendered Design Bias: Gender Differences of In-Game Character Choice and Playing Style in League of Legends. *OzCHI'17*. s. 307-317.

<https://doi.org/10.1145/3152771.3152804>

- Gestos, M., Smith-Merry, J., Campbell, A. (2018). Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 21(9), s. 535-541. <https://doi-org.libraryproxy.his.se/10.1089/cyber.2017.0376>
- Glick, P., Fiske, S.T. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*. 70(3), s.491-512. DOI:10.1037/0022-3514.70.3.491
- Harder, J. (2023). Creative Character Design for Games and Animation. CRC Press. DOI: 10.1201/9781003243533-5
- Heroes of Newerth. (2010). [dataspel] Kalifornien: Rohnert Park.
- Heroes of the Storm. (2015). [dataspel] Kalifornien: Irvine.
- Honor of Kings. (2015). [dataspel] Kina: Shenzhen.
- Informationsverige. (2023). *Normer*. <https://www.informationsverige.se/sv/om-sverige/individens-rattigheter-och-skyldigheter/normer.html> [2026-02-17]
- Kondrat, X. (2015). Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology*. 6(1), s. 171-193. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=289532>
- Langton, R. (2009). Autonomy-Denial in Objectification. I Langton, R. (red.) *Sexual Solipsism: Philosophical Essays on Pornography and Objectification*. Oxford: Oxford University Press, s. 223-240.
- Lawler, S. 2008. *Identity: Sociological perspectives*. Cambridge, UK: Polity Press.
- League of Legends. (2009). [dataspel] USA: Los Angeles.
- Lim, Nathan. (2014). Gender Roles in Video Games: The Importance of Characterization and its Impact on Society. *Game Developer*. [Blogg] 8 december. <https://www.gamedeveloper.com/design/gender-roles-in-video-games-the-importance-of-characterization-and-its-impact-on-society> [2026-02-06]
- Lynch, T., Tompkins, J.E., van Driel, I.I. & Fritz, N. (2016). Sexy, strong, and secondary: A content analysis of female characters in video games across 31 years. *Journal of Communication*, 66. s. 564–584. DOI:10.1111/jcom.12237
- Malkowski, J. (2017). "I TURNED OUT TO BE SUCH A DAMSEL IN DISTRESS" – Noir Games and the Unrealized Femme Fatale. I Russworm, T. (red.) *Gaming Representation: Race, Gender and Sexuality in Video Games*. Indiana University Press, s. 19-37.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*. 16(3) s. 6-18, DOI:10.1093/screen/16.3.6
- Nussbaum, M.C. (1995). Objectification. *Philosophy and Public Affairs*. 24(4), s. 249-291. <https://doi.org/10.1111/j.1088-4963.1995.tb00032.x>

- Pope, H., Phillips, K., Olivardia, R. (2000). *The Adonis Complex: The Secret Crisis of Male Body Obsession*. New York: Free Press.
- Ratan, R.A., Fordham, J.A., Leith, A.P., Williams, D. (2019). Women Keep it Real: Avatar Gender Choice in *League of Legends*. *Cyber Psychology, Behavior, and Social Networking*. 22(4), s. 254-257. <https://doi.org/10.1089/cyber.2018.0302>
- Resident Evil 4. (2005). [dataspel] Japan: Osaka
- Rhodes, G. (2006). The Evolutionary Psychology of Facial Beauty. *Annual Review of Psychology*. 57, s. 199-226. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.57.102904.190208>
- Rimington, E., Blount, T. (2016). Lore v. Representation: Narrative Communication of Power with Regard to Gender in *League of Legends*. *CEUR Workshop Proceedings*. 1628, s.1-5. <http://eprints.soton.ac.uk/id/eprint/399089>
- Ruby, D. (2025). League of Legends Players Count 2026 (Active Users Stats). *Demandsage*. <https://www.demandsage.com/league-of-legends-players-count/#:~:text=Currently%2C%20League%20of%20Legends%20has%20around%20131%20million%20monthly%20active%20users.> [2026-02-06]
- Santonnicolo, F., Trombetta, T., Magllano, A., Paradiso, M.N., Rollè, L. (2023). Videogames and the representation of men and women: an international perspective. *International Journal of Development and Educational Psychology*. 1(1), s. 409-418. <https://doi.org/10.17060/IJODAEP.2023.N1.V1.2542>
- Sloan, R.S. (2015). *Representation, Customization, and Transformation. Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. A K Peters/CRC Press. [https://learning.oreilly.com/library/view/virtual-character-design/9781466598201/?sso\\_link=yes&sso\\_link\\_from=hogskolan-i-skovde](https://learning.oreilly.com/library/view/virtual-character-design/9781466598201/?sso_link=yes&sso_link_from=hogskolan-i-skovde)
- Spencer, S. 2006. *Race and identity: Culture, identity and representation*. New York: Routledge.
- Summers, A., Miller, M.K. (2014) From Damsels in Distress to Sexy Superheroes – How the portrayal of sexism in video game magazines has changed in the last twenty years. *Feminist Media Studies*. 14(6), s. 1028-1040. <http://dx.doi.org/10.1080/14680777.2014.882371>
- Söderlund, A. (2015) *Fair Game – A critical examination of gender representation in League of Legends*. Masteruppsats, Medie- och kommunikationsvetenskap. Södertörns Högskola. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:853299/FULLTEXT01.pdf>
- Tompkins, J.E., Lynch, T., Van Driel, I.I., Fritz, N. (2020). Kawaii Killers and Femme Fatales: A Textual Analysis of Female Characters Signifying Benevolent and Hostile Sexism in Video Games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*. 64(2), s. 236-254. <https://doi.org/10.1080/08838151.2020.1718960>
- Warcraft III: Reign of Chaos. (2002). [dataspel] Kalifornien: Irvine.
- Wolf, N. (2002). *The Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women*. New York: HarperCollins Publishers.

Yao, M.Z., Mahood, C., Linz, D. (2009) Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effect of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles*. 62, s. 77-88. DOI 10.1007/s11199-009-9695-4

Zaidel, D.W., Aarde, S.M., Baig, K. (2005). Appearance of symmetry, beauty, and health in human faces. *Brain and Cognition*. 57(3), s. 261-263. <https://doi.org/10.1016/j.bandc.2004.08.056>

Zepan, Sanja. (u.å.) Women in video games.

Zurbriggen, E.L. (2013). Objectification, Self-Objectification, and Societal Change. *Journal of Social and Political Psychology*. 1(1), s. 188-215. doi:10.5964/jspp.v1i1.94