

# Game design voor vrouwen

Hoewel tegenwoordig steeds meer vrouwen games spelen, worden er nog steeds maar weinig games gemaakt die specifiek op hen gericht zijn. Wel worden er meer en meer casual games gemaakt voor vrouwen en de Nintendo DS heeft ervoor gezorgd dat steeds meer jonge meisjes zich thuis gaan voelen tussen de games. Maar hoe is het ontwerpen van een game speciaal voor meisjes of vrouwen anders dan het ontwerpen van een game voor jongens of mannen? Deze handout van het Expertisecentrum voor Games en Game Design geeft praktische tips & tricks rond dit onderwerp.

## Rolbevestiging

Vaak is het van belang dat games naast jongens ook meisjes aanspreken. Dit is met name het geval bij applied of serious games, waar het doel of de boodschap van de game veelal voor zowel jongens als meisjes bedoeld is. Ook kunnen games gericht op vrouwen en meisjes helpen om af te komen van het idee dat games 'iets voor jongens' zijn. Een van de punten waar hierbij op moet worden gelet is rolbevestiging. Justine Cassell schrijft dat zij bang is dat "meisjes leren zich te gedragen zoals meisjes horen te doen" met games die heel meisjesachtig zijn.<sup>1</sup> Hoewel dit een reële angst kan zijn, kunnen deze games ook als 'ingang' werken naar games die minder rolbevestigend zijn. De designtips in deze handout zijn zo opgesteld dat ze niet per definitie rolbevestigend hoeven te zijn. En uiteraard geldt ook voor alle tips dat ze gebaseerd zijn op de gemene deler en niet op alle individuele meisjes of vrouwen.

## Waarom vrouwen minder spelen

Maar waarom spelen vrouwen nou eigenlijk minder games dan mannen? Ten eerste voelen vrouwen zich minder aangetrokken tot games, omdat de 'gamecultuur' veelal gericht is op de stereotype gamers: jongens en mannen.<sup>2</sup> In deze cultuur is de afbeelding van en omgang met vrouwen overgeseksualiseerd. Zelfs bij games die door relatief veel vrouwen gespeeld worden, komt het nog te

vaak voor dat vrouwelijke spelers op een vreemde manier behandeld worden door mannen. Hierdoor voelen sommige vrouwen in bijvoorbeeld World of Warcraft zich gedwongen zich voor te doen als mannen zodat zij niet lastiggevallen worden, maar gelijkwaardig behandeld worden. Een tweede reden waarom vrouwen minder spelen is omdat zij andere prioriteiten hebben. Vrouwen lijken het moeilijker te vinden om tijd te vinden om games te spelen en dit voor zichzelf te verantwoorden.<sup>3</sup>



Screenshot uit Hitman (IO Interactive/ Square Enix)

## Genrevoorkeuren

Maar als je dan vrouwen aan het gamen wil krijgen, waar kun je dan rekening mee houden? Bijvoorbeeld met verschillen tussen mannen en vrouwen op het gebied van genre en setting:

- Vrouwen houden minder van risico: ze ervaren meer nerveusheid en angst bij het risico van een negatieve uitkomst. Vrouwen worden door

risco's angstig wat resulteert in pessimisme, mannen juist boos, wat resulteert in optimisme.<sup>4</sup>

- Vrouwen zijn minder competitiegericht. Een game zonder competitieve elementen maar juist met samenwerking kan dus goed werken.<sup>5</sup>
- Vrouwen en meisjes hebben geen problemen met sport of actie, zolang het voor creatieve interpretatie vatbaar is.

Een sport- of vechtgame met realistische graphics is meestal niets voor hen.<sup>6</sup> Dat vrouwen minder van geweld en competitie houden betekent niet dat zij actie schuwen. Games zonder actie worden zelfs vaak als saai beschouwd.<sup>7</sup>

- Vrouwen geven wel de voorkeur aan een setting die realistischer is.<sup>8</sup> De strijd van het goede tegen het kwade is voor hen minder motiverend dan voor mannen; vrouwen verkiezen realistische settings zoals huizen (denk aan *The Sims*), vliegvelden en winkels boven imaginaire werelden.
- Veel vrouwen geven er de voorkeur aan om creatief met de content van de game om te kunnen gaan en willen zich niet verplicht voelen om de content van de game te volgen. Het verkennen van de omgeving bijvoorbeeld valt onder de favoriete spelonderdelen van veel vrouwen.<sup>9</sup> Volgens Brenda Laurel houden meisjes van het ontdekken van nieuwe dingen, en sterke verhaallijnen.<sup>10</sup>
- Goede thema's voor vrouwen zijn bijvoorbeeld mysteries (denk aan *Myst*, *Professor Layton*), of sociale relaties (*The Sims*).
- Wat betreft interface en besturing: zorg dat deze intuïtief zijn. Vrouwen werken liever met de computer dan tegen de computer. Dat wil zeggen dat ingewikkelde knoppencombinaties niet overeenkomen met de manier waarop zij met computers omgaan.<sup>11</sup> Vrouwen hebben liever

verbale feedback, terwijl mannen de voorkeur geven aan grafische feedback.<sup>12</sup>

## Personages

Ook als het gaat om gamepersonages zijn er verschillen in de algemene voorkeuren tussen meisjes en jongens:

- Meisjes hebben liever characters die gebaseerd zijn op dieren of mensen, maar hebben minder behoefte aan erg realistische of juist overmatig geseksualiseerde personages.<sup>13</sup> Als de personages al geseksualiseerd zijn mag het van vrouwen vaak wel

wat meer gebalanceerd zijn.<sup>14</sup>

- Personages mogen menselijk zijn: geef ze normale dingen te doen en zorg dat de speler een relatie met het personage kan opbouwen. Voor meisjes kunnen personages als vrienden worden. Geef ze dus de goede eigenschappen daarvoor.<sup>15</sup>
- Zorg voor vrouwelijke personages. Ook veel andere games zouden op deze manier vrouwvriendelijk gemaakt kunnen worden. Enkel de keuze voor een mannelijke avatar verzendt de boodschap dat dit niet voor vrouwen bedoeld is.
- Vrouwen vinden de onderlinge relaties tussen personages veel belangrijker dan mannen. Ze geven de voorkeur aan positieve relaties boven negatieve: vriendschap, liefde, familie.<sup>16</sup>

**“Voor mannen is de computer een machine die overwonnen moet worden; een uitdaging. Voor vrouwen is een computer een *tool*, iets om mee samen te werken en te communiceren.”**  
(Sherry Turkle)<sup>17</sup>

## Referenties verzamelen

Een andere manier om inzicht te krijgen in wat werkt voor vrouwen is door te kijken naar populaire games voor meisjes en vrouwen. Voor de Nintendo DS bijvoorbeeld zijn veel games voor vrouwen en meisjes beschikbaar waarvan de *Laura's Passie* serie heel populair is bij jonge meisjes. Onder vrouwen

zijn spellen als *Bejeweled*, *The Sims*, *Myst* en *Professor Layton* populair. Verder is er al veel voor en door vrouwen gegenereerde content die als inspiratie gebruikt kan worden voor games, denk aan verhalen, iconen en personages. Actieheldinnen als Xena en Tank Girl zijn ook bij vrouwen populair.



## Verder lezen

- Henry Jenkins en Justine Cassell – *From Barbie to Mortal Kombat*. MIT Press, 1998.
- Sherry Graner-Ray – *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Charles River Media Inc, 2005.

<sup>1</sup> Cassell, Justine en Henry Jenkins Chess for Girls? Feminism and Computer Games in: *From Barbie to Mortal Kombat* eds. Henry Jenkins en Justine Cassell. MIT Press, Cambridge, MA. 1998.

<sup>2</sup> Egenfeldt-Nielsen et. al *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, New York, 2008. Pp 165.

<sup>3</sup> zie noot 2

<sup>4</sup> Croson, Rachel en Uri Gneezy. Gender Differences in Preferences. *Journal of Economic Literature* no. 2, 2009

<sup>5</sup> zie noot 4

<sup>6</sup> Egenfeldt-Nielsen et. al. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, New York, 2008. Pp 165.

<sup>7</sup> zie noot 6

<sup>8</sup> Subrahmanyam, Kaveri en Patricia M. Greenfield. Computer Games for Girls: What Makes Them Play? In: *From Barbie to Mortal Kombat* eds Justine Cassell en Henry Jenkins. MIT Press, Cambridge, MA, 1998. p 46-71.

<sup>9</sup> Schott, Gareth R and Kristy R. Horrell Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. In *Convergence*, no. 6, 2000.

<sup>10</sup> Laurel, Brenda Brenda Laurel on games for girls. TED Talks, 1998. [http://www.ted.com/talks/brenda\\_laurel\\_on\\_making\\_games\\_for\\_girls.html](http://www.ted.com/talks/brenda_laurel_on_making_games_for_girls.html)

<sup>11</sup> Graner-Ray, Sherry *Gender-Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Charles River Media, Inc. Hingham, MA, 2004.

<sup>12</sup> Subrahmanyam, Kaveri en Patricia M. Greenfield. Computer Games for Girls: What Makes Them Play? In: *From Barbie to Mortal Kombat* eds Justine Cassell en Henry Jenkins. MIT Press, Cambridge, MA, 1998. p 51.

<sup>13</sup> Schott, Gareth R and Kristy R. Horrell Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. In *Convergence*, no. 6, 2000.

<sup>14</sup> Egenfeldt-Nielsen et. al *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, New York, 2008. Pp 161.

<sup>15</sup> Laurel, Brenda Brenda Laurel on games for girls. TED Talks, 1998. [http://www.ted.com/talks/brenda\\_laurel\\_on\\_making\\_games\\_for\\_girls.html](http://www.ted.com/talks/brenda_laurel_on_making_games_for_girls.html)

<sup>16</sup> zie noot 15

<sup>17</sup> Turkle, Sherry *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon and Schuster, New York, 1995.

Het Expertisecentrum voor Games en Game-Design (EGG) is opgericht om een bijdrage te leveren aan de ontwikkeling van toegepaste games in Nederland. EGG doet dit door zowel (potentiële) opdrachtgevers als ontwikkelaars kennis en advies te bieden. Hierbij richt EGG zich op zowel literatuuronderzoek, afgesloten projecten, als games die in ontwikkeling zijn, en trekt hier praktische lessen uit. Op deze manier ontstaat er een raamwerk van kennis waar zowel opdrachtgevers, ontwikkelaars als onderzoekers op kunnen voortbouwen. Zo hoeft niet ieder project zelf het wiel uit te vinden en kan de Nederlandse gamesector op het gebied van toegepaste games haar innovatieve karakter blijven uitbouwen.

EGG is een samenwerkingsproject tussen TNO, de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht en Taskforce Innovatie Regio Utrecht. Het project is onderdeel van het overkoepelende project Dutch Game Valley, dat tot stand is gekomen met steun vanuit het landelijke Pieken in de Delta programma van Economische Zaken, en wordt ondersteund door de gemeente Utrecht, de provincie Utrecht en de gemeente Amersfoort.

Meer informatie:

[www.expertisecentrumgames.nl](http://www.expertisecentrumgames.nl)

[info@expertisecentrumgames.nl](mailto:info@expertisecentrumgames.nl)