



9 av 100

- om könssegregationen inom den digitala spelindustrin

Ulf Sandqvist

ISSN: 1653-7378

Umeå Papers in Economic History

Nr 42/2013





Abstract

The aim of this article is to describe the gender segregation and the existing barriers preventing a more equal gender representation within the Swedish game development industry. There has always been a strong belief in computer technology and new information technology and its potential to create a more equal and democratic society. These hopes have rarely materialized. Instead the same problems remain. Digital games are currently one of the most important popular cultural commodities and affect many people both young and old. This study shows that although the industry has expanded rapidly, the gender segregation is still comprehensive. There seems to be three kinds of obstacles to a greater integration. The first kind are structural problems surrounding how companies are established and how they expand. The second kind are internal factors like workload, negative jargon and the kind of games that are games created. Finally there are problems related to external conditions such as education and the game culture as a whole. These barriers seem to reproduce gender imbalance and create a complex system where multiple changes are required to achieve a positive development and gender balance within the industry.



Introduktion

Ny teknik har alltid kittlat vår fantasi. Tekniken föder nya visioner och drömmar om ett nytt samhälle. Genom historien har vi sett sådana visioner kring till exempel telegrafan, radion, televisionen och Internet. Tekniken diskuteras och framställs ofta som om att den har stor förändringspotential, till exempel var förhoppningarna att ett nytt demokratiskt samhälle med tvåvägskommunikation skulle uppstå genom kabel-TV. Tekniken kanoniseras och ses i viss utsträckning som en frälsare som rädda oss från specifika samhällsproblem.¹

Det har länge funnits stark tilltro till datortekniken och den nya digitala informationsteknologin. IT-tekniken sades bland annat kunna bidra till att utjämna ekonomiska och demokratiska klyftor. Tekniken, och den nya organisationsstruktur som den medförde, skulle dessutom skapa ett mer jämställt samhälle. Hoppet ställdes till de nya IT-företagen och att de skulle kunna bryta de mönster som varit fast rotade i traditionella industrier. Den gamla etablerade könssegregationen och genusordningen skulle genom den nya tekniken kunna luckra upp de gamla maktstrukturerna.² När den äldre, tunga och smutsiga industrin var ersatt med ny industri baserad på "lätt" och "ren" teknik, var hoppet att den könsstereotypa indelningen skulle försvinna.³ Kvinnor skulle inte längre vara missgynnade utan vägen skulle ligga öppen för en ny jämnare fördelning på arbetsmarknaden.⁴

De mer utopiska förväntningarna kring tekniken slår emellertid sällan in och vi blir lämnade kvar med de gamla problemen. Mycket talar för att den nya IT-sektorn har följt ett traditionellt mönster och att könssegregationen aldrig förvandlats till integration.

TV- och datorspeleindustrin är en växande och kulturellt viktig del av IT-sektorn. De digitala spelen finns tillgängliga omkring oss i allt från datorer till mobiltelefoner. Spelen är idag en naturlig del av barns och ungdomars, såväl som många vuxnas, fritid.⁵ Idag spelar kvinnor i stor utsträckning även om de historiskt sällan har varit en tilltänkt målgrupp för de digitala spelen. Spelkulturen kan vara ogästvänlig för de kvinnor som deltar och närvaron kan resultera i negativ särbehandling och även sexistiska påhopp.⁶ Det pågår en del arbete med att förändra spelkulturen och att få ännu fler tjejer och kvinnor att börja spela.⁷ Just att få fler kvinnor att spela spel har också presenterats som en tänkbar lösning för att nå en jämställd spelindustri.⁸ Frågan är dock om fler kvinnor som användare av spelen verkligen kan innebära mer jämställd produktion. Heeter et al menar att ett svar på denna fråga fortfarande är svår att ge men att kostnaden för att kvinnor inte är aktiva i produktionen är hög:

"We have yet to see whether more women and girls playing games, because they are attracted to the games, will result in them being more likely to enter careers in the game industry. Women in the industry would lead to more girl-friendly games, and thus, the cycle to establish a virtuous cycle of inclusion is complete. Games are a rehearsal for adult roles. The social costs of the female population not being engaged early in this digital revolution are high."⁹

¹ Mosco (2005) s. 1

² Wajcman (1991) s.150, Sundin (1993) 141-143

³ Wajcman (1991) s. 150

⁴ Peterson (2002), Wajcman (2006) s. 86

⁵ Linderoth och Olsson (2010) s.52-57

⁶ Heeter et al (2009) s. 75, Taylor et al (2009), Delamere och Shaw (2008)

⁷ Stensell (2011a), Stensell (2011b)

⁸ Supermarit enters the game (2004), Wiklund (2011)

⁹ Heeter et al (2009) s. 97

Denna artikel tar sin utgångspunkt i detta emancipatoriska förhållningssätt och i vikten av att bryta upp könssegregationen och göra fler kvinnor delaktiga i produktionen av spel. Syftet med denna artikel är ett första försök att studera de strukturer som idag reproducerar könssegregationen inom den digitala spelindustrin. I ett första läge är målet deskriptivt. Förhoppningen är emellertid att det genom ökad förståelse av de segregande strukturerna skall bli det lättare att förändra och påverka situationen. Det är viktigt att diskussionen inte stannar vid en teoretisk och akademisk debatt utan att en samhällsdebatt förs om hur detta praktiskt fungerar och vad som hindrar en jämställd struktur inom en kulturellt viktig industri som spelindustrin.

Mål, material och begränsningar

Målet med denna text är att bidra till en förändring av könssegregationen inom den svenska spelutvecklingsbranschen. För den som vill studera en relativt ny och oetablerad industri som den digitala spelindustrin är bristen på material problematisk. Forskningen kring digitala spel har i stor utsträckning fokuserat på själva spelen och i mindre utsträckning varit inriktad på industrin och de som faktiskt producerar spelen. Det tillgängliga materialet om spelindustrin är således begränsat och få studier är gjorda. I denna artikel kommer insamlat material från de svenska spelutvecklingsföretagen såsom årsredovisningar, hemsidor och enstaka intervju att användas. Sekundärmaterial kommer användas för att komplettera bilden av den svenska industrin men framför allt utblickarna mot den internationella spelindustrin. Denna studie av könsuppdelningen inom spelindustrin är dock något begränsad av tillgången på material.

Det bör poängteras att segregationen i samhället är utbredd och genusystemet inte är det enda segregationssystemet. Klass, ras, etnicitet och sexualitet är uppdelningar utifrån vilket det sker betydande segregering. I en studie av en industri vore det relevant att studera flera av dessa och hur logiken kring segregationerna reproduceras. Speciellt skulle ett sådant intersektionellt perspektiv där klass och genus studerades vara intressant i denna kontext då de representerar de två mest resistenta maktbaserna och ordningsmekanikerna på arbetsmarknaden.¹⁰ Den knappa tillgången på material gör det i denna artikel inte möjligt att fördjupa studien annat än till genusstrukturerna.

Det bör även påpekas att det kan finnas ett problem med att inrikta alltför stora insatser till att studera själva segregationen. Om denna inriktning blir alltför stark och central kan den integration som faktiskt sker osynliggöras. De kvinnor som finns inom industrin bör inte glömmas bort.¹¹ I denna studie blir detta dock bara möjligt i mindre utsträckning.

Bakgrund och teoretiska utgångspunkter

En av de som har diskuterat uppdelningen mellan könen ur ett historiskt perspektiv är historikern Yvonne Hirdman. Hirdman påpekar att uppdelningen är en central del av ett större maktsystem. Hirdman menar att det etablerade genusystemet är konstruerat kring två distinkta delar: *dikotomin* och *hierarki*. Dikotomin avser den tydliga uppdelningen som görs i samhället av vad som anses vara manligt respektive kvinnligt. Manligt och kvinnligt konstrueras ofta som varandras motsatser och skall hållas isär. Detta särhållande sker i allt från vad som anses vara förväntade egenskaper, passande yrkesval och lämpligt utseende. Om denna uppdelning är stark kan de ojämsställda hierarkierna

¹⁰ Lindgren (1999), Wahl (2001) s. 79

¹¹ Taylor (2006) s. 69

bibehållas och samtidigt skapa en legitimitet i hela genussystemet. För att kunna förändra den etablerade hierarkiska strukturen krävs således att den etablerade dikotomin förändras.¹² Uppdelningen genomsyrar samhället och kan studeras på olika nivåer. På arbetsmarknaden har uppdelningen en tydlig effekt. Den faciliterar olikheter och indikerar att olika behandling är acceptabel. Män och kvinnor kan genom uppdelningen i stor utsträckning tilldelas olika arbetsuppgifter, lön, arbetstider, status, prestige och arbetsförhållanden.¹³

Arbetsmarknadens segregerande strukturer

På arbetsmarknaden är könssegregationen utbredd och har varit så sedan industrialiseringens barndom. Mönstret är samtidigt globalt och kan återfinnas i alla industrialiserade länder. Män och kvinnor delar sällan på arbetet utan i de flesta fall återfinns de uppdelade ojämnt i olika yrken. I en internationell jämförelse har Sverige och övriga Norden en hög grad av segregering på arbetsmarknaden.¹⁴

Inom en industri kan segregationen se olika ut beroende på vilket perspektiv som används. Att studera företag eller yrken kan ge helt olika resultat.¹⁵ Inom en industri eller ett företag kan könsfördelningen vara jämn men om de representerade yrkesgrupperna studeras kan en segregation framträda. Detta fenomen brukar beskrivas med att det finns en horisontell och vertikal segregation. Horisontell segregation beskriver hur kvinnor och män hålls skilda inom olika funktioner och arbeten på en arbetsplats. Ser vi till de största yrkesgrupperna i Sverige är det bara kockar/kokerskor, läkare samt universitets- och högskollärare som har en någorlunda jämn fördelning. Mest ojämn fördelning finns inom sekreterycket där nästan bara kvinnor återfinns och bland byggnadsträarbetare återfinns nästan enbart män.¹⁶ Vertikal segregation relaterar istället till hur män och kvinnor hålls åtskilda i förhållande till maktpositioner. Det är till exempel troligare att en högt uppsatt chef är man än en kvinna.

Liknande mönster återfinns även bland företagare. Kvinnor startar i mindre utsträckning än män egna företag. I Sverige har de kvinnliga företagarna framför allt drivit småföretag inom tjänstesektorn samt handel, hotell och restaurang. Går vi tillbaka i tiden har det till exempel handlat om lätt konfektion, caféverksamhet och detaljhandel.¹⁷

Det finns en rad förklaringar till hur segregationen uppstår på arbetsmarknaden. Sociologerna Irene Padavic och Barbara Reskin har sammanställt och diskuterat de olika mekanismerna. På ett övergripande plan finns det i samhället olika idéer och attityder som påverkar. Egentligen börjar uppdelningen redan tidigt då pojkar och flickor socialiseras efter olika uppdelningar. Denna socialisering genomsyrar alla delar av uppväxten men blir sällan mer tydligt än i de olika leksaker som pojkar och flickor förväntas leka med.¹⁸ Detta påverkar dessutom uppbyggnaden av humankapital inom olika områden som kan komma att vara avgörande för olika typer av livsval.¹⁹ Socialisering och humankapital kan till exempel påverka fritidsintressen och studiegång. Många utbildningar tenderar också att vara segregerade. Utbildningar kan formellt och informellt kräva olika färdigheter som gör att tidigare kunskaper är nödvändiga. Ett exempel på detta är datorutbildningar som har fått kritik då

¹² Hirdman (1988) s. 51f och Padavic och Reskin (2002) s. 58

¹³ Padavic och Reskin (2002) s. 58

¹⁴ Padavic och Reskin (2002) s. 70-71

¹⁵ Padavic och Reskin (2002) s. 64

¹⁶ Statistiska centralbyrån (2012) s. 62-63

¹⁷ Svanlund (2011) s. 59

¹⁸ Padavic och Reskin (2002) s. 89

¹⁹ Padavic och Reskin s. 51-52

utbildningarna informellt krävt eller starkt gynnat elever eller studenter som har goda programmeringskunskaper redan innan de börjar, vilket traditionellt har missgynnat kvinnor.²⁰

Stereotypa föreställningar tenderar dessutom att begränsa eller uppmuntra en viss könskodning inom olika verksamheter. Stereotyperna beskriver kvinnors och mäns påstådda förmågor och kan därför påverka uppdelningen. Genom historien har sådana föreställningar ofta varit formella genom olika regler eller lagstiftning som förbjudit vissa kön att arbeta eller utbilda sig inom olika yrken. Det ökade behovet av arbetskraft och feministisk agitation med fokus på diskrimineringen har över tid minskat denna form av formaliserad uppdelning.²¹

Trots att många formella hinder i länder som till exempel Sverige är avvecklade finns en lång rad förfaranden och strategier inom arbetslivet som fortfarande reproducerar segreganter strukturer. Många arbetsgivare formar och "genderfierar" arbetsplatsen. Detta kan röra många olika aspekter av arbetsplatsen och arbetet. Det kan till exempel innebära att den fysiska miljön utformas efter en viss kroppslängd vilket kan missgynna en viss grupp. Arbetet kan också struktureras och planeras utifrån en viss grupp. Unga män förväntas till exempel kunna arbeta obekväma arbetstider och schemat kan anpassas därefter.²²

Homosocialitet är en annan faktor som kan påverka uppdelningen och innebär att det finns en tendens att föredra personer som tillhör samma kön och besitter liknande egenskaper/erfarenheter. Microsoft hade till exempel en policy att rekrytera personer utifrån principen: "Vem skulle du ta med i en livbåt?". Detta skapade problem då vita män valde andra vita män. Det kan på samma sätt också finnas ekonomiska preferenser som påverkar. Företagen väljer personer som de tror skall ge den bästa produktiviteten. Det kan röra allt från vem de tror har bäst hälsa till vem de tror företagets kunder skulle gilla.²³

Det finns flera förfaranden i själva anställningsprocessen som kan vara negativa och speciellt viktiga för reproduktionen av uppdelningen. Företag anställer i regel på tre olika sätt: via ansökningar, via en agent eller via referenser. Att anställa via en referens är det vanligaste. Anledningen är att det är billigt och effektivt då det innehåller en screeningprocess. Problemet är att våra nätverk ofta är uppbyggda av personer av samma kön, etnicitet, ålder etc. Dessutom kan de anställda vara rädda att rekommendera någon som kan uppfattas som avvikande och inte passa i den befintliga mallen. Detta skapar en situation då rådande struktur och uppdelning på företaget i stor utsträckning upprätthålls. Företag kan dessutom efterfråga eller upphöja en viss typ av kunskap eller erfarenheter vilket ytterligare kan utestänga vissa grupper.²⁴

Även strukturer utanför själva arbetsplatsen kan påverka segregationen. Arbete utförs under en stor del av dygnets timmar, det är dock bara en del som är betald. Mycket arbete såsom hemarbete, utbildning, transporter till/från arbetet och uppfostran sker i regel obetalt. Detta skulle inte påverka könssegregationen om det inte vore så att kvinnor utför den största delen av allt obetalt arbete. Kvinnor kan genom detta föredra eller tvingas välja de arbeten som gör det lättare att kombinera betalt och obetalt arbete. Hur arbetet är organiserat kan då påverka tillgängligheten för olika grupper. Om arbetsbördan är ojämn och tidsplaneringen är flytande kan det vara dåligt anpassat för den som har många andra åtaganden och som behöver passa tider utanför arbetet.²⁵ Utöver detta tenderar kvinnor dessutom att få mindre stöd inom familjen för utvecklingen av sina karriärer.²⁶

²⁰ Margolis och Fisher (2002) s.122, Kallin et al. (1997) s. 63-64, Miliszewska et al. (2006) s. 109

²¹ Padavic och Reskin (2002) s. 76-77

²² Padavic och Reskin (2002) s. 11-12

²³ Padavic och Reskin (2002) s. 78-79

²⁴ Padavic och Reskin (2002) s. 46-47

²⁵ Padavic och Reskin (2002) s. 29, 84 och 86

²⁶ Wahl (2003) s. 91-92

Teknik och genus

Ett relevant område i relation till IT-sektorn och spelindustrin är relationen mellan teknik och genus. Introduktionen av ny teknik har historiskt ofta reproducerat segregation.²⁷ Det är emellertid inte självklart hur ny teknik påverkar segregationen. Då män och kvinnor i utgångsläget många gånger har olika uppgifter blir utfallet olika. Ett mönster är att organisationen kommer att förändras men uppdelningen består genom en ny uppdelning med en ny vertikal eller horisontell segregation.²⁸

Tekniken har i många fall fungerat som ett redskap för att legitimera maskuliniseringen eller feminiseringen av olika yrkesgrupper.²⁹ Det etableras ofta olika stereotypa idéer och en könskodning binds till en viss teknik.³⁰ Förhållandet till tekniken är dock ofta paradoxal då teknik som används av kvinnor inte tenderar definieras som teknik. Detta innebär att kvinnors teknikanvändning ofta osynliggörs.³¹ Kopplat till detta finns idén om män som speciellt teknikkunniga samtidigt som det motsatta gäller för kvinnor. Teknik blir genom detta per definition maskulin.³² Det maskulina och feminina konstrueras således som en dikotomi.

För många män blir därför utforskandet av teknik en naturlig del av uppväxten. Framför allt historiskt har det rent av funnits ett motstånd mot tjejer som varit intresserade av teknik. Resultatet är att teknikkunskap ofta är en del av en manlig identitet men inte för kvinnor.³³

I denna studie är datorkulturen ett särskilt relevant område som består av helt egna värden, normer, språk, humor, status etc.³⁴ Datorteknik och datorkulturen är starkt manligt kodad och skapad utifrån en dikotomi. Det har till exempel funnits en stereotyp idé om att programmering inte passar kvinnor.³⁵ Det finns också en viss typ av maskulinitet förknippad med avancerad teknik. Det är i regel inte en hegemonisk maskulinitet utan en mer underordnad medelklassmaskulinitet. Datorerna är "rena" och "lättarbetade" istället för de fysiskt krävande och smutsiga maskinerna som traditionellt varit förknippade med en arbetarklassmaskulinitet.³⁶ Detta gör att egentligen många alieneras av datorkulturen och datoryrkena men genom den maskulina kodningen är det troligen vanligare bland kvinnor. Detta gör att många män är intresserade och många kvinnor framstår inte vara det. Pojkar och män är mer synliga som konsumenter, spelare, programmerare etc.³⁷ Normbilden av en datorintresserad tenderar då också att vara en ung man med ett stort intresse för och kärlek till datorer och som dessutom inte är intresserad av kvinnor. Kvinnor som har ett intresse blir då ofta undantaget som sticker ut och skiljer sig från den etablerade normen. Det kan vara problematiskt för kvinnor som är intresserade av datorer, läser en datorutbildning, startar mjukvaruföretag eller arbetar i ett relaterat yrke.³⁸

Sammanfattningsvis kan det konstateras att de strukturer som upprätthåller segregationen mellan män och kvinnor är komplexa. De verkar på flera olika nivåer och vi blir tidigt fostrade in i systemet. Flera olika mekanismer hindrar integrationen på arbetsmarknaden. När det gäller uppdelningen inom IT-sektorn påverkar också idéer kring en maskulin kodad teknik uppdelningen

²⁷ SOU 200:31

²⁸ Wahl (2001) s. 82

²⁹ Wajcman (2006) s. 85, Padavic och Reskin (2002) s. 72

³⁰ Berner (2003) s. 15

³¹ Lie och Corneliussen (2003) s. 17

³² Wajcman (2006) s. 85-86

³³ Mellström (1996) s. 127-135

³⁴ Kiesler et al (2002) s.453

³⁵ Padavic och Reskin (2002) s. 42

³⁶ Wajcman (1991) s. 144, Mellström (1996) s. 118-119, Wright(1996) s. 89

³⁷ Wright (1996) s. 84, Nissen (1996) s. 147

³⁸ Wright (1996) s. 89, Nissen (1996) s. 146

inom många yrken. Kvinnor använder naturligtvis teknik men inom sammanhang som relaterar till djupare kunskap om teknik är kvinnor mer sällsynta.³⁹ Trots att segregationen är global och kompakt, reproduceras systemet inte statistiskt utan förändras ständigt. Nya materiella och kulturella förutsättningar förändrar uppdelningen. I vissa unika fall kan denna förändring vara omvälvande och ske snabbt. Ett sådant exempel kan vara vid krig då uppdelningen kan förändras genom att stora delar av arbetskraften omfördelas.

Den digitala spelindustrins etablering och utveckling

För att förstå hur segregationen inom spelindustrin har uppstått och reproduceras är det lämpligt att börja med att studera hur industrin och företagen växer fram och etableras. En naturlig startpunkt blir då en tillbakablick till utvecklingen av de tidiga datorerna då framväxten av de digitala spelen oskiljaktligen hänger samman med utvecklingen av datortekniken.

De första datorerna utvecklades under andra världskriget främst i militära syften. Den påskyndade vapenutvecklingen under kriget krävde alltmer omfattande och komplexa beräkningar för till exempel nya kanoner och artilleri. Datorerna effektiviserade de annars mycket tidskrävande manuella uträkningarna. Sverige var ett av de länderna som tidigt satsade på att utveckla datorer. Under senare delen av 1940-talet byggdes datorerna BARK och BESK av statliga Matematiknämnden i Stockholm. Något senare under 1950-talet byggdes ytterligare en dator, SMIL, vid Lunds universitet.⁴⁰

Dessa första datorer utvecklades i en akademisk ingenjörsmiljö som traditionellt har varit en manlig arena.⁴¹ Programmeringen av datorerna var emellertid ett område där flera kvinnor fick framträdande roller.⁴² Kvinnor hade tidigare utfört de beräkningar som datorerna skulle ersätta och inledningsvis kom därför programmeringsarbetet närmast att bli associerat med sekreterarbete. Programmeringen ansågs inte heller kräva någon direkt professionell teknisk kunskap. Detta var paradoxalt då programmeringen de facto krävde stor förståelse av hur datorerna var uppbyggda och därigenom hade de kvinnor som programmerade ofta lika goda kunskaper som övriga ingenjörer.⁴³

I USA arbetade till exempel Grace Hopper som programmerare och kom också att ha en stor påverkan på utvecklingen av nya programmeringsspråk.⁴⁴ I Sverige var det Madeline Wallmark som skrev de första programmen till BARK.⁴⁵ Programmeringen av mjukvara är emellertid ett exempel på ett yrke som snabbt kom att maskuliniseras.⁴⁶ Trots att kvinnor arbetade inom yrket och att det samtidigt fanns flera framstående kvinnor inom fältet förändrades sammansättningen snabbt. Antalet verksamma kvinnor minskade och förhållandevis få blev kvar. Män har istället kommit att dominera all form av mjukvaruutveckling.⁴⁷

Datorspel utvecklades redan till de allra första datorerna. Ingenjörer, forskare och studenter använde arbetstiden med de dyrbara maskinerna till att skapa spel. Spelen var naturligtvis ett nöje och förströelse men användes också för mer produktiva syften som programmeringsövningar eller som marknadsföring när datorerna skulle visas upp för allmänheten.⁴⁸ Det första dokumenterade spelet i

³⁹ Wahl (2001) s. 82-83

⁴⁰ Hallberg (2007)

⁴¹ Mellström (1996) s. 119-120.

⁴² Akera (2002) s. 65, Kirkup och Keller (1992) s. 269, Perry och Greber (1990) s. 86.

⁴³ Light (1999) s. 464 och 469-471.

⁴⁴ Campbell-Kelly och Aspray (2004) s. 169, Perry och Greber (1990) s. 86

⁴⁵ Hallberg (2007) s. 143-144

⁴⁶ Padavic och Reskin (2002) s. 72

⁴⁷ Perry och Greber (1990) s. 87

⁴⁸ Sandqvist (2012) s. 136

Sverige programmerades till invigningen av SMIL i Lund 1956. Datorerna var dock få och det fanns ingen datorstandard vilket gjorde att det skulle ta ett par decennier innan digitala spel kommersialiserades och introducerades för de breda massorna.

Under början av 1970-talet fanns de nödvändiga tekniska förutsättningarna för att börja sälja spel, tekniken hade blivit billigare och mer tillgänglig. Bland pionjärerna fanns det amerikanska företaget Atari som utvecklade och introducerade olika kommersiella arkadmaskiner. Atari utvecklade bland annat det första riktigt framgångsrika spelet Pong 1972. Utvecklingen gick snabbt och redan under mitten av 1970-talet introducerade flera företag TV-spelskonsoler för hemmabruk och något senare lanserades de första personatorerna.

Genom introduktionen av personatorerna hade spelen definitivt flyttat ut från de exklusiva laboriemiljöerna. De höga barriärerna hade försvunnit och alla med tillgång till en billig personator och programmeringskunskap kunde nu själva utveckla spel. Inom hackerkulturen och subkulturen som vuxit fram kring personatorerna samlades datorintresserade. Denna datorkultur var dock segregerad och bara ett fåtal kvinnor var aktiva. Eller som mediaforskarna Nick Dyer-Witthford och Greig de Peuter uttrycker det: "Women had less time at home for hacking at the Commodore 64 or mastering moves on the Sega Genesis."⁴⁹ Ur denna miljö växte många nya företag. Av dessa små garage- och pojkrumsföretag kom med tiden några att utvecklas till de största företagen i världen, till exempel Apple och Microsoft. Även stora spelföretag som Sierra och Activision har utvecklats på liknade sätt.

Subkulturen och företagen var mansdominerade men segregationen var inte total. Flera kvinnliga spelutvecklare från dessa tidiga företag kom att göra viktiga avtramp i spelhistorien. Den kända spelutvecklaren Carol Shaw kom under 1970- och 1980-talet att designa och programmera många av spelen på Atari och Activision. Dona Bailey utvecklade det banbrytande arkadspelet Centipede (1981) och Roberta Williams designade en rad spel under 1980- och 1990-talen, bland annat spelen i den inflytelserika King's Quest-serien.

I Sverige uppstod en kommersiell spelutveckling något senare, först mot mitten av 1980-talet. Personatorerna var en förutsättning för en svensk spelindustri. Kunskapen och intresset växte ofta fram ur subkulturerna som formats kring datorerna och även i Sverige växte flera spelföretag fram ur datorkulturen på 1980- och 1990-talet. Datorkulturen som växte fram bestod av olika nätverk som organiserades och expanderades via datortidningar, klubbar, digital anslagstavlor och datorträffar.⁵⁰

Några av de äldsta spelföretagen har sina rötter inom den så kallade demoscenen som var en del av datorkulturen. Scenen var en grogrund för många av de svenska spelutvecklarna. En demo var ett icke interaktivt digitalt konstverk där ljud och bild kombinerades. Konstverken var ofta avancerade och programmerade för att utnyttja dåtidens begränsade hårdvara i så stor utsträckning som möjligt. Demoscenen var uppbyggd av mindre grupper datorintresserade som gemensamt utvecklade de digitala konstverken. Grupperna tävlade och försökte presentera den mest visuellt spektakulära och imponerande demon. Som inom övrig datorkultur var dock få kvinnor aktiva inom demoscenen, vilket skapade en segregation även bland de första svenska spelföretagen.

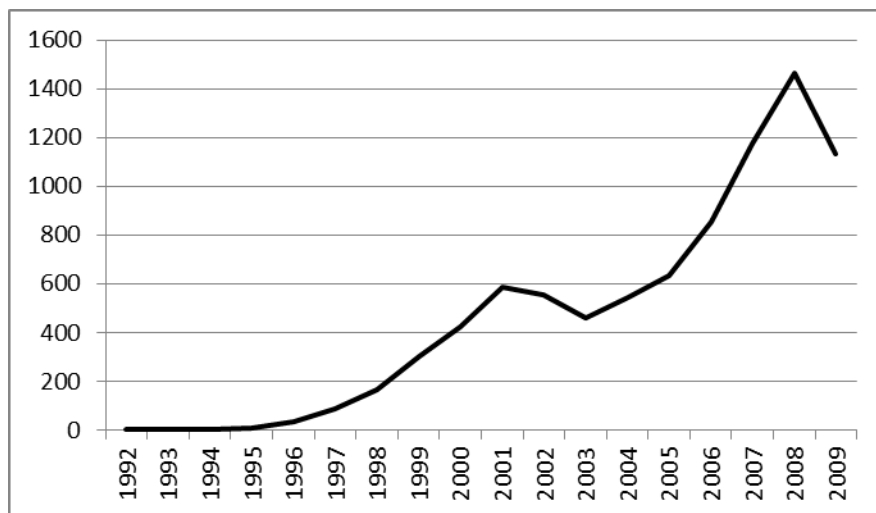
Från mitten av 1980-talet har det alltså funnits personer och mindre företag som har utvecklat kommersiella spel i Sverige. Det går att tala om en mer etablerad industri från början av 1990-talet då det permanent har funnits aktiva spelföretag. Från andra halvan av 1990-talet har industrin växt och expanderat kraftigt. Expansionen ses tydligt i utvecklingen av antalet anställda inom spelutvecklingsbranschen (se figur 1). Brottet i utvecklingen 2002 och 2003 sker i spåren av IT-kraschen, några större spelföretag försvinner och andra tvingas dra ner på sin verksamhet under dessa

⁴⁹ Dyer-Witthford och De Peuter (2009) s. 20

⁵⁰ Nissen (1996) s. 148

år. 2009 fanns det ungefär hundrafemtio spelföretag, av dessa var majoriteten små och bara en handfull hade över hundra anställda.⁵¹

Figur 1. Antalet anställda och omsättningen inom den svenska spelutvecklingsbranschen (1992-2009)



Källa: Sandqvist 2012

Trots en expansion av den svenska spelutvecklingsindustrin arbetar få kvinnor på spelföretagen. Figur 2 visar utvecklingen av andelen kvinnor som arbetar inom industrin. Från 1999 till 2009 har andelen legat under tio procent. Den högre andelsnivån innan 1997 beror på att det fram tills dess fanns få spelföretag och få personer var fast anställda vilket får effekten att enstaka anställda kvinnor inom industrin får ett kraftigt genomslag i statistiken. Åren 2002 och 2003 föll andelen kvinnor från närmare tio procent till sju procent. Denna nedgång uppstod i spåren efter IT-kraschen. Resultatet av nedgången var att en större andel kvinnor än män fick lämna spelindustrin.

Den svenska spelindustrins branschorganisation, Spelbranschen, redovisar egna siffror över industrins utveckling. Deras siffror visar en ökning av andelen kvinnor inom branschen de senaste åren. De rapporterar 14 procent kvinnor inom industrin för 2011 och 15 procent för 2012.⁵² De båda kartläggningarna använder emellertid olika definitioner av industrin och inkluderar därför också olika företag. Branschorganisationen har en bredare definition vilket ger en mer varierad grupp företag. Detta påverkar troligen siffrorna.

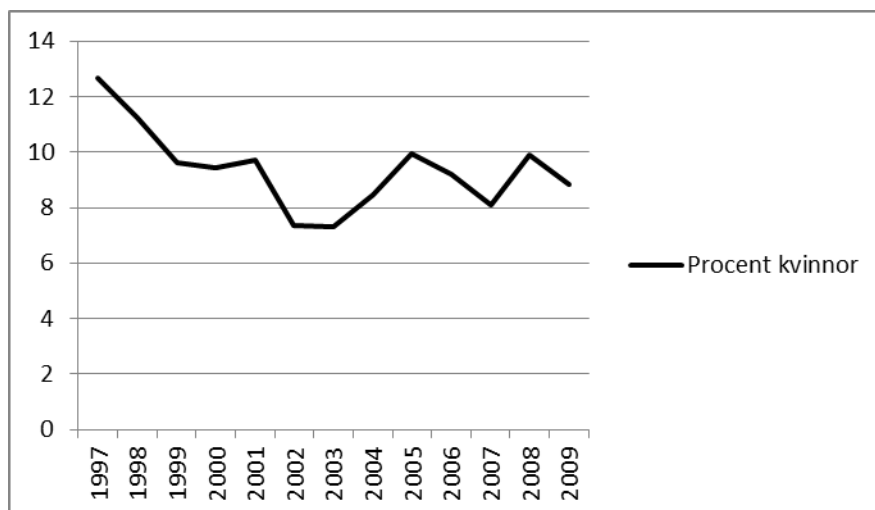
Det är i dagsläget svårt att i detalj studera yrkesfördelningen inom spelutvecklingsbranschen men det finns övergripande siffror som indikerar att det finns en vertikal eller horisontell segregering. Den *vertikala segregeringen* kan studeras via spelföretagens VD-poster samt de representanter som finns i företagens bolagsstyrelser. Av de företag som rapporterat en verkställande direktörer är det bara två företag som har kvinnor som VD. Bolagsstyrelserna har en något jämnare fördelning då drygt 11 procent av de inrapporterade posterna innehåller kvinnor.⁵³

⁵¹ Cirka 110 aktieföretag samt cirka 40 andra typer av företag som t.ex. handelsbolag.

⁵² Spelutvecklingsindex 2012 (2013) s. 16

⁵³ Utgår här från namn på de inrapporterade styrelseposterna i Affärsdata (www.ad.se). Genomgången utförd våren 2012

Figur 2. Andelen kvinnor anställda i svenska spelutvecklingsbranschen (1998-2009)



Källa: Sandqvist 2012

Kvinnor tenderar dessutom att arbeta på de större företagen. När företagen blir större verkar utrymmet för heterogenitet öka. Detta kan indikera att kvinnorna kommer in på företagen då nya yrkesgrupper anställs. Detta skulle då betyda att det finns en *horisontell segregation* inom industrin. En genomgång av spelindustrin i Kanada visade ett sådant mönster där kvinnor ofta återfinns inom administration, personalfrågor, marknadsföring och i mindre utsträckning i direkt anslutning till spelproduktionen.⁵⁴ Inom andra IT-företag har också kvinnor dominerat till exempel de mer administrativa tjänsterna.⁵⁵ En liknande situation kan observeras på de största svenska spelutvecklingsföretagen. Exempelvis har företaget DICE kvinnor anställda inom alla yrkeskategorier men procentuellt arbetar de främst inom administrativa yrken och alltså utanför den direkta spelproduktionen.⁵⁶

Genomgången visar på en djupt segregerad svensk spelindustri men mönstret är inte unikt. Internationella genomgångar ger en liknande bild. En studie av spelindustrin med fokus på Nordamerika utförd av International Game Developers Association visar att industrin dominerades av vita heterosexuella män. Endast 11,5 procent av de anställda utgjordes i den genomgången av kvinnor.⁵⁷ Den kanadensiska spelindustrin anställer samtidigt ungefär 10-15 procent kvinnor.⁵⁸

Det har poängterats att aggregerade siffror, som i figur 2, kan dölja intressant information. Det kan till exempel vara så att kvinnor i större utsträckning bara arbetar kortare perioder inom industrier där det finns negativa strukturer för att sedan söka sig vidare till andra industrier.⁵⁹ Denna typ av strukturer är dock omöjlig att studera med tillgängligt material då detta skulle kräva data på individnivå.

⁵⁴ Dyer-Witthford (2004)

⁵⁵ Linnakivi (2000) s. 23

⁵⁶ Sandqvist (2010) s. 148

⁵⁷ Gourdin 2005 s. 12

⁵⁸ Dyer-Witthford (2004)

⁵⁹ Wright (1996) s. 91

De segregerande strukturerna inom spelindustrin

Det finns flera strukturella hinder som reproducerar segregationen inom spelindustrin. Utifrån tidigare studier och tillgängligt material har åtta olika hinder kunnat identifieras. Dessa presenteras i ordning utifrån dess närhet till spelföretagen. Från de mer interna hindren som företagets etablering och rekryteringspraxis till externa faktorer som utbildning och spelkultur.

1. Företagens etablering

Ett första hinder rör hur industrin växer fram och spelföretagen etableras. Det har ofta varit enskilda eller grupper av män som började utveckla spel och med tiden startade de spelföretag. Dessa män har generellt kommit från olika delar av *datorkulturen* eller från relaterande *utbildningar*, till exempel ingenjörutbildningar eller under de senaste åren från de spelutvecklingsutbildningar som har växt fram. Den nödvändiga kunskapen för att utveckla spel har funnits inom kulturen och på utbildningarna. Det har naturligtvis funnits kvinnor aktiva inom dessa miljöer men de har varit mycket få.⁶⁰ Då kulturen och utbildningarna har varit manligt dominerande har det främst varit män som behärskat tekniken och haft rätt humankapital. Genusforskaren Ulf Mellström menar att just strävan efter att behärska tekniken i sin yttersta form är en viktig del av den maskulinitet som dominerat datorkulturen.⁶¹

I Sverige men även internationellt har företagen initialt ofta liknat varandra. Det har varit mindre grupper av unga män med stor talang och kunskap om datorer som har startat företag. Gruppen har samlats kring ett specifikt spelprojekt. Det har inte sällan varit en egen originell spelidé.

Utvecklingen av den svenska spelindustrin har tidvis varit turbulent. Flera spelutvecklare har gjort flera försök och företagen har misslyckats men startats upp igen. Det verkar som om segregationen ökar när nya företag uppstår ur gamla, till exempel efter en konkurs eller då en mindre grupp bryter sig ut från äldre företag. Mönstret går att observera i flera fall inom den svenska branschen. Under nedgångarna 2002/2003 och 2008 går detta att observera (se figur 2). När företagen försvinner eller drar ned sin verksamhet minskar också andelen kvinnor i branschen och det är männen som blir kvar. De äldre företagen har med tiden blivit mer integrerade men de nya företagen leder till en tillbakagång mot ökad segregation. Att denna typ av nya företag reproducerar segregationen är ett fenomen som har studerats även inom andra delar av IT-sektorn. Kvinnorna har inte tillhört kärngruppen på företaget eller ansetts ha den kompetens som efterfrågas då ett nytt företag har startats.⁶²

Det är svårt att exakt undersöka i det svenska fallet hur många kvinnor som varit drivande i grupper eller startat egna spelföretag. Utan omfattande enkätundersökningar eller intervjuer på varje företag finns det ingen information om vem som startar och är drivande på spelföretagen.⁶³ I Sverige verkar det dock bara vara något enstaka företag som har startats av en eller flera kvinnor. Något som ytterligare stärker denna bild är att få kvinnor innehar ledande positioner inom företagen såsom VD-posten (se ovan).⁶⁴

2. Företagens rekrytering

Något som är nära relaterat till företagets etablering är deras expansion. Liksom andra företag använder spelföretagen ofta nätverksrekrytering när de behöver expandera. Under 1990-talet

⁶⁰ För en utförlig beskrivning av datorkulturen se Nissen (1993)

⁶¹ Mellström (1996) s. 118-119

⁶² Peterson (2007) s. 346

⁶³ Släkt t.ex. kan vara indraget utan att egentligen vara drivande.

⁶⁴ Bilden bekräftas av Supermarit enters the game (2004)

rekryterar de bland kamrater, medlemmar ur demoscenen och andra datorintresserade. Rekrytering från kontakter som skapats under utbildningstiden verkar bli vanligare då antalet företag vuxit i anslutning till utbildningsorter. Över tid då industrin och företagen expanderat har konkurrensen om anställda hårdnat och det verkar som om företagen i större utsträckning börjat annonsera efter anställda. Till sist finns det exempel på att företagen i viss utsträckning rekryterar bland de som spelar spelen.⁶⁵ Det kan röra sig om att företag anställer personer som tidigare på frivillig basis utvecklat banor eller expansioner till företagets spel.

Rekryteringen har en central funktion när det gäller att bryta eller reproducera olika befintliga mönster. Spelföretagen följer delvis normen och rekryterar genom befintliga nätverk vilket kommer reproducera könssegregationen. Om spelen samtidigt har en manlig publik fungerar även rekryteringen bland användare på samma sätt. Att söka personal via annonsering är bra och förmodligen nödvändigt för att förändra strukturen. Problemet är dock att spelföretag rapporterar att få om ens några kvinnor söker tjänsterna.⁶⁶

Flera svenska spelföretag säger sig samtidigt vara mycket positiva till att rekrytera fler kvinnor. En del säger offentligt att de strävar efter en jämnare könsfördelning på företaget. Ett av de större företagen Starbreeze har en sådan tydligt uttalad målsättning och skriver i sin årsredovisning från 2005:

"Starbreeze verkar i en traditionellt mansdominerad bransch. Företaget har som målsättning att kontinuerligt öka andelen kvinnliga medarbetare. I och med branschens mognad och tack vare de nya spelutbildningsprogram som numera finns i Sverige är förhoppningen att möjligheten att rekrytera kvinnor med nödvändiga branschkunskaper skall förbättras."⁶⁷

Det verkar dock uppstå ett glapp mellan företagets strävan att förändra könsuppdelningen och den faktiska utvecklingen. Företagen har under en längre tid misslyckats i sin strävan efter jämställdhet. Som betraktare kan vi fundera på företagets vilja och strävan efter jämställdhet. Kan det finnas spår av en politiskt korrekt retorik i förhållande till en iögonfallande problematisk situation?

3. Att utveckla spel – arbetet och overtiden

Det finns några segregeringande strukturer som relaterar till kulturen på företagen. Ett sådant specifikt problem berör arbetsmiljön och arbetsförhållandena inom spelindustrin. Arbetsbelastningen är en aspekt som har fått viss uppmärksamhet. En hög arbetsbelastning är problematiskt för alla anställda men kan påverka de anställda kvinnorna i större utsträckning då de ofta utför den största delen av det obetalda arbetet i hemmet.

Spelföretagen växte ofta fram ur initiativtagarnas stora intresse. Företagen består av en liten homogen grupp drivna av samma intresse. Spelföretagen är samtidigt små företag som ständigt kämpar för att nå framgång. I Sverige har bara några få företag nått en sådan framgång att de kunnat expandera och anställa över hundra personer. Att några av företagen "vuxit upp" och professionaliserats innebär inte att alla delar av arbetet har förändrats.

Spelutvecklingsprocessen inrymmer ofta perioder av "crunch", vilken innebär en längre period av intensivt arbete och mycket overtid för att färdigställa ett spel eller delmål. Spelutvecklare måste ofta under utvecklingens gång möta en rad delmål som förslaget satt upp. Om dessa inte nås har kontraktet inte uppfyllts och spelutvecklingsföretaget riskerar att mista sin betalning. I de flesta fall skulle detta

⁶⁵ Supermarit enters the game (2004) s.9

⁶⁶ Supermarit enters the game (2004) s. 9 -11

⁶⁷ Starbreeze (2005) s. 10

med största sannolikhet vara förödande för företaget. För att undvika detta och med säkerhet bli klara i tid kan de anställda därför tvingas arbeta mycket övertid i längre perioder.

Ett uppmärksammat vittnesmål kring dessa arbetsförhållanden skrevs av Erin Hoffman som var gift men en anställd på en spelutvecklingsstudio inom Electronic Arts-koncernen (EA) i USA. Artikel innehåller en nedslående beskrivning av hur familjelivet påverkas av "crunch". Perioderna av övertid och stress kan vara i veckor, ibland månader, och innebära arbete mer än tolv timmar om dagen, sju dagar i veckan. Inte bara den anställde påverkas utan hela familjen drabbas. Dessutom påpekar Hoffman hur företaget hänsynslöst utnyttjade det faktum att de anställda faktiskt vill utveckla spel och älskar sina jobb.⁶⁸

Det är möjligt att EA är ett extremfall med det verkar som om många spelföretag har en liknande arbetspraktik. Även i Sverige har liknande strukturer och problem rapporterats. Svenska spelföretag har haft problem med hög arbetsbelastning och mycket övertidsarbete.⁶⁹ De unga män som startade företag på 1990-talet uppfyllde en dröm. För att få arbeta med spelutveckling var de villiga att arbeta mycket och gjorde egentligen liten skillnad mellan arbete och fritid.⁷⁰ När industrin expanderade och nya grupper anställdes skapade arbetssättet konflikter. Fackföreningen SIF (idag Unionen) rapporterade om anställda som förväntades arbeta obetald övertid inom spelindustrin och anställda som hade hundratals, eller rent av över tusen, övertidstimmar. När de anställda påpekade problemen och krävde betalt mötte de först starkt motstånd från arbetsgivaren.⁷¹

Denna typ av arbetsförhållanden är egentligen anpassade efter en mycket specifik livssituation som få har i realiteten. Detta är dock inte helt unikt för spelindustrin utan återfinns även i andra delar av IT-sektorn. Effekterna kan ses i hur de anställdas fritid och privatliv påverkas och blir begränsat. Det blir svårt att ha många åtaganden eller att försöka leva ett strukturerat familjeliv. Arbetet förutsätter närmast att de anställda lever ett "ungkarlliv" utan familj eller att en partner tar ett mycket stort ansvar för hem och familj.⁷²

4. Jargongen och frånvaron av kvinnor på spelföretagen

Det andra området som berör den interna företagskulturen är jargongen på företagen. Den internationella såväl som den svenska industrin uppstår ur segregerade kulturer och består av en homogen grupp unga män. Det är möjligt att det i en sådan miljö kan finnas homosociala mönster som kan inverka negativt på möjligheterna till integration. Detta är emellertid ett område som inte är helt enkelt att studera. I internationella studier som undersökt miljön har det varit möjligt att blottlägga en delvis sexistisk struktur inom industrin. Det florerar bland annat uppfattningar att kvinnor som arbetar i industrin har fel idéer kring spel och således egentligen inte passar in. Spelindustrin har också beskrivits som en "old boys' club".⁷³ Detta behöver inte automatiskt betyda att miljön på svenska företag är lika manschauvinistisk. Det verkar dock finnas bevis för att det förekommer en negativ jargong även på svenska företag. På ett medelstort svenskt företag menade de till exempel att det finns en tendens till en viss jargong på företaget som uppstår ur den manligt dominerade miljön. De menade att jargongen kunde vara ogynnsam och sökte därför efter kvinnliga anställda för att få en jämnare könsbalans och bryta dessa tendenser.⁷⁴ Ett annat mindre företag bekräftar en liknande bild och VD:n

⁶⁸ EA Spouse (2004), Gamasutra (2010)

⁶⁹ Sandqvist (2010) s. 147, 202-203, Vikström (2006)

⁷⁰ Sandqvist (2010) s. 144, 215

⁷¹ Hallstedt (2004) s. 54

⁷² Mellström (1996) s. 133

⁷³ Dyer-Witthoford (2004), Plunkett (2012) har samlat ett antal kvinnors vittnesmål om de negativa strukturerna inom spelindustrin.

⁷⁴ Sandqvist (2010) s. 195

säger: "Ser man till vår organisationsfilosofi hade det varit bra att ha någon kvinna som arbetade här för det blir kanske lite grabbig miljö."⁷⁵

Flera spelföretag uttrycker att de är positiva till att anställa kvinnor ofta just för att förändra jargongen. Trots en positiv stämning och inställning kan miljön generera problem. Det är möjligt att just mansdominansen i sig faktiskt skrämmer bort kvinnor från spelindustrin.⁷⁶ Studier av andra ingenjörsmiljöer visar just att miljön inte är uppenbart kvinnofientlig och att de manliga medarbetarna samtidigt är positivt inställda till kvinnliga kollegor. Problemet är snarare att miljön i så stor utsträckning kännetecknas av en frånvaro av kvinnor. Kvinnor finns helt enkelt oftast inte närvarande i miljön.⁷⁷ I de fall där kvinnor är närvarande sticker de ut och kan inte smälta in. Den ensamma kvinnan blir således ett undantag på arbetsplatsen hur positiv miljö än är.

5. Valen av spel

Ett annat område som har pekats ut som potentiellt problematiskt är de spel som spelföretagen väljer att utveckla. Detta problem kan relateras till segregationen inom industrin. Amerikanska spelutvecklaren Sheri Graner Ray skriver:

"Females, just like their male counterparts, want to make games that they would want to play. And they want to work for a company that makes the types of games they enjoy— whether that be FPSs, RPGs, or RTS games. Thus, if the company's titles are inherently unattractive to female players, then it is very unlikely that females will consider submitting their applications."⁷⁸

Graner Rays poäng är inte särskilt kontroversiell; alla vill egentligen utveckla spel som de själva är intresserade av. Om ett företag utvecklar spel som är inte attraherar många kvinnor kommer följaktligen inte många kvinnor söka sig dit. Många har också pekat ut problemen med representationen av kvinnor i de karaktärer som spelföretagen väljer att skapa. Speljournalisten Carolyn Petit menar att spelutvecklare mycket sällan bryr sig om att skapa spel där kvinnor får stå i centrum:

"Women are human beings; it's weird and wrong that people making a game about human beings would not start from scratch operating under the assumption that women, like men, will be part of their game. But they do; men are so often regarded as the "default" gender, the necessary gender, and women are secondary, optional, disposable."⁷⁹

Dessutom har många spel traditionellt bara reproducerat teman och berättelser relaterade till olika pojkdömmar och manliga aktiviteter. Sociologen Judy Wajcman beskriver spelens teman och dess inverkan:

"Many of the most popular games are simply programmed versions of traditionally male noncomputer games, involving shooting, blowing up, speeding, or zapping in some way or another. They often have militaristic titles such as 'Destroy All Subs' and

⁷⁵ Intervju (2008)

⁷⁶ Supermarit enters the game (2004) s. 16

⁷⁷ Mellström (1996) s. 133

⁷⁸ Graner Ray (2004) s. 149

⁷⁹ Petit (2013)

'Space Wars,' highlighting their themes of adventure and violence. No wonder, then, that these games often frustrate or bore the nonmacho players exposed to them."⁸⁰

Spelen är alltså i många fall mindre tilltalande för de som inte är intresserade eller attraheras av dessa traditionella manligt områden. Ser vi till Sverige har de större företagen ofta riktat in sig på de mer klassiska genrerna som krigs-, äventyrs- eller bilspel. Det handlar ofta i grunden just om att de män som startat företagen har skapat spel som de själva vill spela. Sammantaget finns här ett problem som kan innebära att kvinnor helt enkelt inte söker arbete på spelföretagen.

6. Fokus på målgrupp och industrins struktur

En annan aspekt som kan påverka vilka spel som utvecklas kommer delvis ur ett fokus på traditionella målgrupper. De stora internationella förlagens uppgift är att finansiera, marknadsföra och publicera spelen globalt. I utbyte får förlagen i regel äganderätt över spelen och därmed ett stort inflytande över själva produktionen. I marknadsföringen kan det ingå testning av spelens mottagande i olika målgrupper. Målet är att spelen skall anpassas så att de tilltalar den tilltänkta målgruppen. Det finns exempel på att förlagen har krävt att karaktärer som är för feminina och därmed inte passar för den unga manliga målgruppen som spelen främst riktar sig till skall ändras. Svenska spelföretag som försöker gå utanför de traditionella ramarna hindras alltså av förlagens konservativa val av målgrupp.⁸¹ Detta kommer befästa segregationen inom spelkulturen eftersom de utvalda målgrupperna oftast består av yngre män.

Genomgångar av karaktärer i olika spel visar att bara en minoritet av spelen har kvinnor som protagonister. Speljournalisten Ben Kuchera menar att de få spel som har en kvinnlig protagonist dessutom inte marknadsförs på samma sätt. Kuchera ställer frågan om det idag ens går att säga vilken framgång ett spel med en kvinnlig hjältinna skulle få:

"There are so few games with exclusively female heroes, and those few games are given such a small marketing budget, do we even know how well a large-budget, marketed game with a female hero would perform?"⁸²

Risken torde vara överhängande att spelutvecklingsföretagen anpassar produktionen och undviker att utveckla koncept till spel som de inte tror kommer tilltala unga män.

Förutsättningarna för spelutveckling har emellertid över tid också förändrats. Digital distribution har öppnat helt nya möjligheter att nå ut med olika typer av spel. Det innebär att spelutvecklarna egentligen inte behöver gå via ett förlag för att distribuera sina spel. Nya digitala distributionskanaler som Steam, Gamersgate eller Apples App Store har öppnat upp nya sätt att sälja spel. Avståndet mellan producent och konsument blir mindre. Spelutvecklare får med detta nya möjligheter att lansera spel. I teorin skulle detta kunna öppna för spel som kan tilltala flera grupper av spelkonsumenter.

7. Spelutbildningarna

Det finns aspekter som påverkar segregationen men som egentligen uppstår utanför företagen och industrin. Det är dock aspekter som industrin borde oroa sig för och där spelföretagen kan påverka. En sådan faktor för segregeringen är utbildningssystemet. Detta är något som de svenska företagen nämner som problematiskt då det historiskt har hindrat dem från att uppnå en jämnare könsbalans.⁸³

⁸⁰ Wajcman (2006) s. 87

⁸¹ Sandqvist (2010) s. 216

⁸² Kuchera (2012)

⁸³ Se t.ex. Starbreeze (2012) s. 22

Det är dessutom möjligt att utbildningssystemet har blivit en viktigare katalysator för uppkomsten av nya företag inom spelutvecklingsbranschen. Om industrin tidigare på 1990-talet växte fram ur olika subkulturer så verkar fler nya företag idag växa fram på de orter som har spelrelaterade utbildningar.

Det finns en segregation på de spelrelaterade utbildningarna samtidigt som det finns en stor variation mellan olika typer av utbildningar (se tabell 1). Här verkar effekterna av socialisering och uppbyggt humankapital bli tydliga. Kvinnor söker sig i mindre utsträckning till ingenjörsutbildningar och utbildningar som relaterar till programmering. Utbildningar som innefattar grafik har emellertid en jämnare rekrytering. Här bör dock tilläggas att grafikutbildningarna med den jämnaste fördelningen inte enbart vänder sig mot spelutveckling utan även mot film och reklam, något som kan påverka rekryteringen.

Utifrån den teoretiska diskussionen vore det lämpligt att undersöka hur situationen ser ut på utbildningarna efter en termin eller ett års studietid. Om det finns informella krav eller andra strukturer som kan öka segregationen kan situationen på vissa program vara sämre än vad ansökningssiffrorna beskriver. Denna typ av material finns emellertid inte tillgänglig.

Tabell 1 Ansökningar till spelutbildningar i Sverige hösten 2012

Lärosäte	Utbildning	Andel kvinnor
Luleå Tekniska Universitet	Datorgrafik, konstnärlig kandidat	31,6
Högskolan i Väst	3D-animation och visualisering	31,0
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling - grafik, 2D	26,6
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling - grafik, Animation	18,5
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling - grafik, 3D	17,0
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling - Game Writing	13,4
Blekinge Tekniska högskola	Digitala spel	10,9
Blekinge Tekniska högskola	Technical artist i spel	10,5
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling - design	10,0
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling – ljud/musik, musik	8,1
Blekinge Tekniska högskola	Digital ljudproduktion	8,0
Malmö högskola	Spelutveckling	6,5
Mälardalens högskola	Datavetenskapliga programmet, spelutv.	6,2
Blekinge Tekniska högskola	Civilingenjör i spel- och programvaruteknik	6,0
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling – ljud/musik, ljud	5,8
Högskolan i Skövde	Dataspelsutveckling - programmering	5,7
Luleå Tekniska Universitet	Högskoleingenjör, Datorspelsutveckling	4,3
Blekinge Tekniska högskola	Spelprogrammering	4,2

Källa: VHS (2013), urval av svenska spelutbildningar

En jämförelse över tid visar på ett ökat intresse generellt för spelprogrammen och att detta i flera fall också inneburit ett något jämnare söktryck.

Mönstret med segregerade utbildningar återfinns även internationellt och kan relateras till många utbildningar inom dator- och informationsteknik. Över tid finns en tendens att det är färre kvinnor som väljer att studera dessa datavetenskapliga ämnen. Det finns alltså få kvinnor inom teknikyrkena samtidigt som få väljer att sikta på en karriär inom dessa områden.⁸⁴ Ett svenskt mindre

⁸⁴ Wajcman (2006) s. 86

spelföretag summerar situationen och problemet med att rekrytera kvinnor: "det finns få kvinnliga programmerare och av dessa är det ännu färre som är intresserade av datorspel."⁸⁵

Trots att användning av teknik ökar i samhället behöver detta inte per automatik innebära ett intresse att utveckla tekniken. Det generella mönstret är att kvinnor använder teknik i sina arbeten medan det är män som utvecklar denna teknik.⁸⁶ Att spel är en mer allomfattande sysselsättning och att många kvinnor idag spelar digitala spel bör alltså inte ses som ensam garant för att fler skall söka sig till spelutbildningar eller spelindustrin.

8. Spelkulturen

Ett sista hinder berör själva spelkulturen. Det är svårt att bortse från att kulturen kring spelen historiskt varit mansdominerad och delvis rent sexistisk. Det är emellertid ingen tvekan om att spelande över tid har blivit en mer allomfattande populärkulturell aktivitet. Internationella studier visar att tjejer och kvinnor utgör en stor del av de som spelar digitala spel.⁸⁷ I Sverige bland unga i åldern 9 till 12 år brukar 98 procent av pojkarna och 76 procent av flickorna spela dator och tv-spel regelbundet. I åldrarna 13-18 år är skillnaden större och flickor spelar i betydligt mindre utsträckning än sina jämnåriga manliga kamrater.⁸⁸

Trots att spelandet har blivit mer heterogent så lever den manliga dominansen kvar inom flera spelarenor. E-sport, LAN, arkadhallar och onlinespel är fortfarande i stor utsträckning manligt dominerade arenor där ofta bara ett fåtal kvinnor tar plats. För de kvinnor som deltar kan detta vara rent ogästvänliga miljöer. Kvinnliga e-sportsutövare kan till exempel utsättas för sabotage och trakasserier. En tydlig konsekvens av den negativa miljön är att kvinnor ibland väljer att inte visa att de faktiskt spelar spel. I onlinespel riskerar kvinnor att få oönskad uppmärksamhet eller kan bli utsatta för rent sexistiska påhopp om de ger sig till känna. En del kvinnor väljer därför olika strategier för att undvika att blir upptäckt, till exempel att vara tyst eller använda ett neutralt namn för att inte sticka ut.⁸⁹

För den som vill förändra situationen och vågar påtala problemen i spelen och kulturen finns risken att möta ett massivt motstånd. Ett alltför tydligt exempel är amerikanska kulturkritikern Anita Sarkeesian som fått motta en malström av sexistiska trakasserier för sitt projekt kring stereotypa kvinnskildringar i spel.⁹⁰ Det skapades till och med ett spel som gick ut på att slå Sarkeesian i ansiktet.⁹¹ Attackerna mot Sarkeesian är tyvärr inte en isolerad händelse utan det förekommer många rapporter om sexism och trakasserier.⁹² Här kan också tilläggas att spelkulturen kan vara väldigt rå och utöver sexism florerar även en hel del homofobi och rasism.

Den segregationen som genomsyrar kulturen kan också ses i en relaterad verksamhet som speljournalistik. Journalistkåren som skriver och recenserar spel verkar vara en mycket segregerad grupp. I Sverige är gruppen starkt mansdominerad och endast ett fåtal kvinnliga spelskribenter är aktiva på speltidningarna. Sociologen Graeme Kirkpatrick har studerat de brittiska dator- och speltidningarnas utveckling sedan 1980-talet. Kirkpatrick menar att tidningarna inledningsvis hade ett större engagemang och delvis ett utbildande ideal. Under denna tidiga period kunde tidningarna vara

⁸⁵ Intervju (2008)

⁸⁶ Wahl (2001) s. 82

⁸⁷ ESA (2013) s. 3, Bryce och Rutter (2002) s. 249, Ong och Tzuo (2011) s. 621

⁸⁸ Ungar och medier 2012/13 (2013) s. 35-36

⁸⁹ Taylor et al (2009) s. 243-248, Schott och Horrell (2000) s. 39, Delamere och Shaw (2008) s. 290-294, Bryce och Rutter (2002) s. 249, Linderöth och Olsson (2010) s.57-62

⁹⁰ Håkansson (2012)

⁹¹ Spelet hade namnet "Beat up Anita Sarkeesian", se Lyonnois (2012)

⁹² O'leary (2012), Projektet Fat Ugly or Slutty samlar hat och sexism mot kvinnor från olika spel, Fat ugly or slutty (2013)

kritiska och till exempel påtala sexismen och frånvaron av kvinnliga karaktärer. Från 1990-talet kom speltidningarna att förändras och tidningarna blev mer visuellt och kommersiellt inriktade samtidigt som det mer diskuterande innehållet försvann. Kirkpatrik menar att det inte längre finns någon plats för den mer kritiska speljournalistiken som till exempel kritiserar könssegregationen.⁹³

Om spelföretagen är drömarbetsplatser för många unga män är det inte säkert att det är så för unga kvinnor.⁹⁴ Det finns dessutom tecken på att en del av de kvinnor som arbetar inom industrin har hamnat där av en slump och inte haft det som mål.⁹⁵ Ett exempel är en av de kvinnliga producenterna på det största svenska spelföretaget DICE som berättar om vägen till företaget:

“As a kid, I played lots of games. When my friends moved along to other interests after the SNES era, I continued playing on PC. Despite my gaming habits I never realized that I could be making games for a living. Even when going to the university — where I studied programming and computer graphics — I didn’t think about making video games for a living. Looking back, I think this was due to a lack of confidence and a misconception that I needed to be a hardcore gamer to work in the industry.”⁹⁶

Trots ett intresse för spel och högst relevant utbildning var spelutveckling inte ett uppenbart mål för producenten. Att trots ett livslångt spelintresse inte uppfatta sig som tillräckligt ”hardcore” för att arbeta med spel är intressant. En möjlig tolkning är att det finns en diskurs inom spelkulturen där kvinnor inte passar in och därför aldrig kan bli nog ”hardcore” trots ett passionerat intresse för digitala spel.

Slutdiskussion

Målet med denna artikel har varit ett första försök att kartlägga och beskriva könssegregationen inom spelindustrin. Spelindustrin är djupt segregerad och segregationen verkar vara tämligen sedimenterad. I Sverige har antalet kvinnor inom spelindustrin under en längre period legat under 10 procent även om det verkar ha skett en ökning de senaste åren. Segregationen är inte unikt svensk utan återfinns även globalt. Det är idag relativt få kvinnor i världen som arbetar med att utveckla digitala spel. Det verkar dessutom finnas en horisontell segregation inom industrin vilket innebär att inflytandet över själva produktionen kan vara än mer segregerad än vad siffrorna indikerar. Detta bör ses som problematiskt då spelandet är en mycket populär aktivitet både bland unga och äldre. Att det finns en segregation och barriärer som reproducerar könssegregation inom spelindustrin är emellertid inte överraskande. Segregationen på arbetsmarknaden är både utbredd och välstuderad.

Under datorålderns första decennium var det vanligt att kvinnor programmerade och det är troligt att några av de allra första spelen faktiskt skrevs av kvinnor. Denna mer jämställda period varade dock inte utan programmering och mjukvaruutveckling har kommit att bli en manlig arena. Spelindustrin uppstår ur segregerade miljöer samtidigt som den befinner sig i skärningspunkt mellan flera könssegregerande strukturer. Industrin är högteknologisk samtidigt som den omgärdas av en populärkultur som är starkt mansdominerad. Könssegregationen inom spelindustrin verkar därför reproduceras av flera samverkande strukturer. Det handlar om företagsnära strukturer som *företagens etablering, rekrytering, produktion och arbetsmiljö* men även aspekter utanför företagen som till exempel *krav på produkterna och utbildningssystemet*.

⁹³ Kirkpatrik (2012)

⁹⁴ Graner Ray (2004) s. 149

⁹⁵ Supermarit enters the game (2004) s. 14

⁹⁶ Sara Jansson – DICE (2013)

På grund av omfattningen finns det mest troligen ingen enkel lösning som snabbt kan förändra strukturen inom spelindustrin. Situationen inom spelindustrin skulle kunna liknas vid en dörr med flera lås och det krävs därför flera nycklar för att öppna. Vi kan inte heller utgå från att barriärerna och de befintliga strukturerna är symmetriska och linjärt avtagande. Studier av könsfördelning bland kvinnliga chefer har visat att motståndet faktiskt ökade när könsfördelningen blev jämnare. När andelen kvinnor närmade sig 15 procent ökade motståndet för att sedan avta när antalet nådde en kritisk massa runt 30 procent.⁹⁷

När det gäller möjligheterna att skapa en mer jämställd struktur inom spelindustrin bör förhoppningarna därför inte bli naiva men inte heller uppgivna. Förändringar måste ske på flera olika nivåer men om viljan finns hos spelföretagen torde möjligheterna vara goda till en positiv utveckling i framtiden. Ett första steg för flera företag är förmodligen att utveckla och *förbättra arbetsmiljön*. Detta kommer vara gynnsamt för samtliga anställda då många vet att denna typ av företag ofta varit krävande arbetsplatser som ofta krävt en speciell livsstil.⁹⁸ Samtidigt måste spelföretagen och även deras branschorganisation *aktivt arbeta med att motverka segregeringen*. Diskussionen om segregeringen och önskemålen om ökad jämställdhet skulle vara mer slagkraftig och trovärdig om den kontinuerligt framfördes av företagen själva. Dessutom behöver företagen problematisera för vem de gör spel och fundera på effekterna av olika typer av målgrupper. När fler företag lanserar spel via tillgängliga digitala distributionskanaler och utan ett konservativt förlag borde fler spelföretag fundera över vilka karaktärer och berättelser industrin generellt har skapat. Få spelmakare har valt kvinnor som huvudkaraktärer och få stora speltitlar har berättelser som gått bortom en stereotyp pojkkfantasi. Spelmarknaden är därför idag trots drygt fyrtio år av kommersiellt spelskapande fortfarande otestad och utvecklad.

Utanför industrin och företagen kan staten och kommunerna arbeta med att påverka segregationen. Det är möjligt genom *utbildningssystemet* och de *olika bidragssystem* som finns. Landets högskolor har redan idag ett uppdrag att alltid iaktta och främja jämställdhet.⁹⁹ Utifrån genomgången av utbildningarna i denna studie verkar det finnas anledning för flera utbildningsgivare att utveckla arbetet med rekryteringen.

Det finns också flera instanser som ger olika former av stöd till spelföretag, vilket ofta är pengar som i grunden kommer från kommuner, regioner och staten. Det handlar om olika typer av investeringsstöd, stödprojekt eller bidrag som fördelas till företag. Till exempel har flera kommuner fördelat investeringsstöd och bidrag till spelföretag via näringslivskontoret eller angränsade verksamheter. Ett annat exempel är de nordiska staterna som gemensamt har givit bidrag till spelproduktion via Nordiska ministerrådet. Hur olika stödformer kan användas i jämställdhetssyfte har debatterats flitigt kring andra kulturformer, till exempel film.¹⁰⁰ Svenska filminstitutet har en åtgärdsplan för att nå en jämställd filmproduktion till 2015.¹⁰¹ Det svenska filmavtalet anger att det stöd som ges skall vara jämt fördelat bland män och kvinnor på flera olika nivåer:

”Målet är att förhandsstöden, räknat i antal projekt som får stöd, vid avtalsperiodens slut ska ha fördelats jämnt mellan kvinnor och män inom kategorierna manusförfattare, producent och regissör. Målet gäller för var och en av filmkategorierna långfilm, barn- och ungdomsfilm respektive kort- och dokumentärfilm.”¹⁰²

⁹⁷ Wahl (2003) s. 98

⁹⁸ Terranova (2013)

⁹⁹ SFS 1992:1434 Högskolelagen. Kap 1. 5§

¹⁰⁰ Resultatredovisning 2012 - Svenska Filminstitutet (2013) s. 6

¹⁰¹ På väg mot en jämställd filmproduktion (2013)

¹⁰² 2013 års filmavtal (2012) s. 2

De som ger stöd till spelproduktion kan dra lärdomar av filmproduktion där debatten och arbetet har kommit längre.

När det till sist gäller de *normer och värderingar* som finns inom och kring spelkulturen är dessa naturligtvis svåra att förändra på kort sikt. Alla som tar spelindustrin seriöst och är intresserade av spel bör dock vara intresserade av att diskutera alla former av segregation som berör spelen och spelindustrin. Skall spelen i förlängningen vara relevanta och överleva som allomfattande kulturfenomen bör spelproduktionen och de berättelser som produceras omfatta fler.

Utan handling och samhällsdebatt är risken överhängande att könssegregationen inom spelindustrin befästs. Då förlorar vi ytterligare decennier till en struktur som innebär att en liten och mycket homogen grupp styr produktionen av vårt kanske viktigaste populärkulturella uttryck.

Käll- och litteraturförteckning

2013 års filmavtal. Stockholm: Kulturdepartementet, Regeringskansliet, 2012.

Berner, Boel. 2003. *Vem tillhör tekniken? : kunskap och kön i teknikens värld*. Lund: Arkiv.

Bryce, Jo, och Jason Rutter. 2002. "Killing like a girl: gendered gaming and girl gamers' visibility". I *Paper presented at the Computer Games and Digital Culture Conferences*, University Press, 243–56.

Campbell-Kelly, Martin, och William Aspray. 2004. *Computer: a history of the information machine*. Boulder, Colo.: Westview Press.

Delamere, Fern M., och Susan M. Shaw. "They see it as a guy's game": The politics of gender in digital games". *Leisure/Loisir* 32, nummer 2, 2008: 279–302.

Dyer-Witheford, Nick. 2004. *Mapping the Canadian Video and Computer Game Industry*. <http://publish.uwo.ca/~ncdyerwi/Mapping-Queens.pdf> (19 Oktober 2013).

Dyer-Witheford, Nick, och Greig. De Peuter. 2009. *Games of empire : global capitalism and video games*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

EA Spouse. "EA: The Human Story", 10 November 2004. <http://ea-spouse.livejournal.com/274.html>. (Åtkomstdatum 25 September 2013).

ESA. 2013. "Essential Facts: About the Computer and Video Game Industry 2013". http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf (19 Oktober 2013).

"Fat, Ugly or Slutty". <http://fatuglyorslutty.com/> (19 Oktober 2013).

Gamasutra. 2010. *Rockstar Spouse's Blog - Wives of Rockstar San Diego employees have collected themselves*. http://www.gamasutra.com/blogs/RockstarSpouse/20100107/4032/Wives_of_Rockstar_San_Diego_employees_have_collected_themselves.phpwww.neogaf.com/forum/showthread.php?t=468162.

Graner Ray, Sheri. 2004. *Gender inclusive game design : expanding the market*. Hingham, Mass.: Charles River Media.

Hallberg, Tord-Jöran. 2007. *IT-gryning : svensk datahistoria från 1840- till 1960-talet*. Lund: Studentlitteratur.

Hallstedt, Nicklas. "Spelföretag gör sig av med fackliga företrädare". *Sif tidningen* 2004, nummer 4, april: 56.

Heeter, Carrie, Rhonda Egidio, Punya Mishra, Brian Winn, och Jillian Winn. 2009. "Alien Games". *Games and Culture* 4(1): 74 –100.

Hirdman, Yvonne. 1988. "Genussystemet. Reflexioner kring kvinnors sociala underordning." *Kvinnovetenskaplig tidskrift* (3).

Håkansson, Jimmy. 2012. "Spelare som hatar kvinnor". *Blog 'Em Up*.
<http://www.blogemup.se/?p=13784> (19 Oktober 2013).

Intervju. Intervju med verkställande direktören för ett mindre svenskt spelföretag, utförd 2008-12-11

Kallin, Lena., Nordström, Marie och Palmquist Lena, Att utbilda tjejer i datavetenskap – erfarenheter och reflexioner i Ågren, Per-Olof; 1997. *IT i universitetsundervisningen: erfarenheter och reflektioner*. Umeå universitet.

Kiesler, Sara, Lee Sproull, och Jacquelynne S. Eccles. 2002. "Pool halls, chips, and war games: women in the culture of computing". *SIGCSE Bull.* 34(2): 159–64.

Kirkpatrick, Graeme. 2012. "Constitutive tensions of gaming's field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995". *Game Studies: the international journal of computer game research.* 2012;12(1)

Kirkup, Gill, och Laurie Smith Keller. 1992. *Inventing women : science, technology, and gender*. Cambridge: Polity Press.

Kuchera, Ben. 2012. "Games with exclusively female heroes don't sell (because publishers don't support them)". *Penny arcade*. <http://penny-arcade.com/report/article/games-with-female-heroes-dont-sell-because-publishers-dont-support-them> (25 September 2013).

Lie, Merete, och Hilde Corneliussen. 2003. *He, She and IT Revisited : New Perspectives on Gender in the Information Society*. Oslo: Gyldendal.

Light, Jennifer S. 1999. "When Computers Were Women". *Technology and Culture* 40(3): 455–83.

Linderöth, Jonas, och Olsson, Camilla. 2010. Världen som spelplan - gränsöverskridande i onlinespelskulturen. <http://www.medieradet.se/Bestall--Ladda-ned/1558/Varlden-som-spelplan---gransoverskridande-i-onlinespelskulturen.pub> (09 December 2010).

Lindgren, Gerd. 1999. *Klass, kön och kirurgi : relationer bland vårdpersonal i organisationsförändringarnas spår*. Malmö: Liber.

Linnakivi, Tina. *Jämställdhet och IT: en kartläggning*. Statens offentliga utredningar, 0375-250X ; 2000:31. Stockholm: Fritzes offentliga publikationer, 2000.

Lyonnais, Sheena. 2012. "Toronto Tweeter Causes Uproar Over Violent "Beat Up Anita Sarkeesian" Game". *Toronto Standard*. <http://www.torontostandard.com/technology/toronto-tweeter-causes-twitter-uproar-over-violent-beat-up-anita-sarkeesian-game> (19 Oktober 2013).

Margolis, Jane, och Allan Fisher. 2002. *Unlocking the Clubhouse: Women in Computing*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mellström, Ulf. 1996. *Teknologi och maskulinitet: Män och deras maskiner*, i Elisabeth Sundin och

Boel Berner (red), *Från symaskin till cyborg: Genus, teknik och social förändring*, Nerenius & Santérus, Stockholm.

Miliszewska, Iwona, et al. 2006. "The issue of gender equity in computer science: What students say". *Journal of Information Technology Education* 5: 107–20.

Mosco, Vincent. 2005. *The digital sublime : myth, power, and cyberspace*. Cambridge Mass. ; London: MIT.

Nissen, Jörgen. 1993. *Pojkarna vid datorn : unga entusiaster i datateknikens värld*. Stockholm ;; Symposion graduale.

Nissen, Jörgen. 1996. *Det är klart att det är grabbar som håller på med datorer! Men varför är det så?*, i Elisabeth Sundin och Boel Berner (red), *Från symaskin till cyborg: Genus, teknik och social förändring*, Nerenius & Santéus, Stockholm.

O'leary, Amy. "Sexual Harassment in Online Gaming Stirs Anger". *The New York Times*, 01 Augusti 2012, avs U.S. <http://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html>.

Ong, Jennifer Isabelle Pei Ling, och Pei-Wen Tzuo. 2011. "Girls' Perceptions of Characters' Gender Roles in Digital Games: A Study in Singapore". *International Journal of Gender, Science and Technology* 3(3): 620–42.

Padavic, Irene, och Barbara F. Reskin. 2002. *Women and men at work*. Thousand Oaks: Pine Forge Press.

Perry, Ruth, och Lisa Greber. 1990. "Women and Computers: An Introduction". *Signs* 16(1): 74–101.

Peterson, Helen. Nya företag - nya könsordningar? Traditionella könsordnande processer i nya arbetsmiljöer. *HumaNetten* 2002, nummer 10.

Petit, Carolyn. 2013. "Fear of a Woman Warrior". *Gamespot*. <http://www.gamespot.com/features/fear-of-a-woman-warrior-6404142/> (25 September 2013).

Plunkett, Luke. 2012. "Here's a Devastating Account of the Crap Women in the Games Business Have to Deal With. i 2012." *Kotaku*. <http://kotaku.com/5963528/heres-a-devastating-account-of-the-crap-women-in-the-games-business-have-to-deal-with-in-2012> (25 September 2013).

På väg mot en jämställd filmproduktion. Svenska Filminstitutet. Åtkomstdatum 25 September 2013. http://www.sfi.se/PageFiles/22839/SV_P%C3%A5%20v%C3%A4g%20mot%20en%20j%C3%A4mst%C3%A4lld%20filmproduktion.pdf.

Resultatredovisning - Svenska Filminstitutet. 2013. Stockholm: Svenska Filminstitutet.

Sandqvist, Ulf. 2010. *Digitala drömmar och industriell utveckling : en studie av den svenska dator- och tv-spelsindustrin 1980-2010*. Umeå: Institutionen för ekonomisk historia, Umeå universitet.

Sandqvist, Ulf. 2012. "The Development of the Swedish Game Industry : a True Success Story?" i Zackariasson, Peter, och Timothy Wilson, reds. 2012. *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. 1a uppl New York: Routledge.

Sara Jansson - DICE. *DICE*. <http://dice.se/about/sara-jansson/> (27 September 2013).

Schott, Gareth R., och Kirsty R. Horrell. "Girl Gamers and Their Relationship with the Gaming Culture". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 6, nummer 4, 2000: 36–53.

SFS 1992:1434 *Högskolelagen*. Stockholm. Utbildningsdepartementet
Spelutvecklarindex 2012. 2013. Dataspelbranschens rapporter.

Starbreeze. 2005. *Årsredovisning 2004/2005*. http://www.starbreeze.com/wp-content/uploads/2013/01/arsredovisning_2004-2005.pdf (18 Oktober 2013).

Starbreeze. 2012. *Årsredovisning 2011/2012*. http://www.starbreeze.com/wp-content/uploads/2013/01/arsredovisning_2012_final.pdf (18 Oktober 2013).

Statistiska centralbyrån, enheten för befolkningsstatistik. *På tal om kvinnor och män: lathund om jämställdhet. 2012*. Stockholm: Statistiska centralbyrån, 2012.

Stensell, Jessica. "Vi vill få fler tjejer att våga spela dataspel online." *Dagens Nyheter*, 11 Januari 2011a.

Stensell, Jessica. "Dataspelen har varit killarnas egen sandlåda". *Dagens Nyheter*, 13 Januari 2011b.

Sundin, Elisabeth. 1993. *Ny teknik i gamla strukturer : ny teknik, nya produkter och förändrade yrkes- och könsgränser : en fallstudie från Lantmäteriets topografiska kartenhet*. Stockholm: Nerenius & Santérus.

Supermarit enters the game. 2004. Gotlands kommun, Regionala utvecklingsenheten. Diarier nr. KS 2004-0005-14.

Svanlund, Jonatan. 2011. "I skuggan av den svenska modellen". i Blomberg, Eva. Hedlund, Gun. och Wottle, Martin. *Kvinnors företagande - mål eller medel*, SNS förlag, 36–75.

Taylor, Nicholas, Jen Jenson, och Suzanne de Castell. "Cheerleaders/booth babes/ Halo hoes: pro-gaming, gender and jobs for the boys". *Digital Creativity* 20, nummer 4, 2009: 239–252.

Taylor, T. L. 2006. *Play between worlds : exploring online game culture*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

Terranova, Tiziana. 2013. *Free Labor* i Scholz, Trebor. *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*. Digital Labor: Routledge.

Ungar & medier 2012/13: fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier. 2013. Stockholm: Medierådet.

http://www.medieradet.se/upload/Rapporter_pdf/Ungar_&_Medier_2008.pdf (13 December 2010).

VHS. Sökning i Universitets- och högskolerådets antagningsstatistik på <http://statistik.vhs.se> (15 Juni 2013).

Vikström, Linda. "Företaget som växte upp". *Affärsvärlden*. 01 Mars 2006: 88–89.

Wahl, Anna. 2001. *Det ordnar sig : teorier om organisation och kön*. Lund: Studentlitteratur.

Wahl, Anna. 2003. *Könsstrukturer i organisationer : [kvinnliga civilekonomers och civilingenjörers karriärutveckling]*. Lund: Studentlitteratur.

Wajcman, Judy. 1991. *Feminism confronts technology*. Cambridge: Polity Press.

Wajcman, Judy. 2006. *The feminization of work in the information age*. i Fox, Frank, Johnson, Mary, Deborah G. och Rosser, Sue V., (Ed.) *Women, gender and technology*. Women, gender and technology . University of Illinois Press, Champaign.

Wiklund, Lotten. "Datorspel enbart för manliga nördar? Det grabbiga kommer att ersättas av en spelkultur där alla deltar på samma villkor, tror forskare." *Dagens Nyheter*, Insidan 21 Februari 2011: 22–23.

Wright, Rosemary. 1996. *The Occupational Masculinity of Computing* i Cheng, Cliff (Ed.). *Masculinities in organizations*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.



Umeå Papers in Economic History No 42/2013



Institutionen för geografi och ekonomisk historia
901 87 Umeå
www.geoekhist.umu.se