

«Jeg hadde forventet en skranglete type,
men dere ser helt vanlige ut»

**Norske kvinnelige spillutvikleres opplevelser i en mannsdominert
bransje**

av
Ayla Tessem



UNIVERSITETET I BERGEN

Institutt for arkeologi, historie,
kultur- og religionsvitenskap

Vår 2017

Abstract

The focus of this paper is how Norwegian female game-developers experience working in a male-dominated industry. Through qualitative interviews with Norwegian female game developers I wish to get an insight in the culture they work in. How do they experience working in a culture that traditionally, and still to a certain degree, exclude women?

Gaming as an activity is strongly linked to the male-sphere, despite the fact that about half of all gamers are female. Games have classically been marketed towards men, and this has reinforced the notion that games are for men. Today around 22% of game developer's world wide are female. Also in Norway about 1/5 of game developers are women, despite the fact that Norway as a country has prioritized gender equality policy, that might have led to an increased percentage of female developers.

Does gender affect how these women are received and perceived in the industry? Does the industry provide space and facilitating for the women to gain ownership towards the industry they are a part of? As a theoretical framework, I have used gender theory with emphasis on Judith Butler's theory of performativity. Her theory assumes that gender is socially constructed, which both shapes and is shaped by the society they are a part of. The constructions are created through language, and is reinforced through action. These constructions affect our perception of how things are gendered. I also use Michel Foucault's theory of power to explain the male hegemony with games and gaming industry. I use labor-theory to shed light on gender-minority challenges in professions in general and in the gaming industry. The paper also looks at what might happen if female developers get a bigger influence in the producing and developing games.

Forord

Spill har vært en del av livet mitt i mange år og jeg hadde lyst å skrive om dette temaet.

Kombinasjonen av kjønn og spill har alltid vært spennende og det følte derfor naturlig å skrive om de kvinnene som opplever kulturen innenfor spill på kroppen. Motivasjonen for oppgaven var et ønske om å belyse et felt jeg har sett lite forskning på, kvinnelige spillutviklere. Oppgaven er nå ferdig og etter et langt og omfattende arbeidet er det mange som fortjener en takk.

Først og fremst, takk til mine informanter. Uten dere hadde denne oppgaven ikke eksistert. Dere har vært en inspirasjon for meg og jeg er takknemlig for at jeg fikk skrive om deres personlige opplevelser. Når det har vært tung å skrive har jeg lest gjennom intervjuene på nytt og stadig funnet inspirasjon i tingene dere har fortalt meg.

Takk til min veileder Tove Fjell. Jeg setter stor pris på alle de gode, detaljerte og konkrete tilbakemeldingene og ikke minst all støtten gjennom hele prosessen. Takk til Tone Hellesund for gjennomlesning og for alltid å ha gode spørsmål og tilbakemeldinger. Takk til Kristine Jørgensen og forskningsgruppen for spill. Det har vært flott å være del av et forskningsfellesskap og hatt mulighet til å være del av mange spennende samtaler med dere.

Til alle dere flotte mennesker i livet mitt som har diskutert spill, kjønn og spillutvikling med meg, takk. Dere aner ikke hvor viktige de samtalene har vært for meg. Ida og Gina, selv om vi har vært på ulike lesesaler, har vi fullført løpet sammen. Dere har vært en stadig oppmuntring. Isak, takk for at du alltid backer meg opp og er der for meg.

Takk til Lena, Mikal, Tore, Per Øyvind og resten av familien for den beste støtten. Sist men ikke minst, takk til Mamma. Takk for den enorme støtten du har vært gjennom denne prosessen. Dine tilbakemeldinger og din hjelp har vært uvurderlig for meg.

Ayla Tessem

30. januar, Bergen

Innhold

Kapittel 1. Innledning.....	1
1.1 Motivasjon og bakgrunn	1
1.2 Avgrensning og problemstilling.....	2
1.3 Oppgavens inndeling og struktur	2
1.4 Den norske og internasjonale spillindustrien	3
1.4 Kvinnens plass i spillindustrien	4
1.5 Kvinneekskluderende kultur i spillindustrien	6
1.6 Teori og begreper	7
1.6.1 Kjønn og makt	7
1.6.2 Kjønn og arbeidsliv.....	12
1.7 Tidligere forskning.....	17
Kapittel 2. Metodiske og forskningsetiske refleksjoner	19
2.1 Det kvalitative forskningsintervju.....	19
2.2 Valg av informanter og innledende kontakt.....	20
2.3 Samtykke, gjennomføring av intervju og transkribering.....	20
2.4 Forskningsetiske betraktninger	22
2.4.1 Overidentifisering med informanter	23
2.4.2 Konfidensialitet.....	25
Kapittel 3. Analyse av negative og positive sider ved å jobbe i bransjen.....	27
3.1 Spillkulturen.....	27
3.2 Hva er kvinners plass i bransjen?.....	39
3.3 Hva tilfører kvinnelige spillutviklere bransjen?.....	41
3.4 Hvordan variasjon, mangfold og representasjon er bra både for spillene og industrien.	44

3.5 Kapitteloppsummering	47
Kapittel 4. Analyse av sanksjonering i spillindustrien	48
4.1 Det er «lettere» å være kvinne i industrien.....	48
4.2 Netthets	53
4.3 Kapitteloppsummering	63
Kapittel 5. Oppsummering	64
5.1 Videre forskning.....	69
Litteraturliste	70
Appendiks 1.....	73
Appendiks 2.....	75
Appendiks 3.....	76

Kapittel 1. Innledning

Spillindustrien har alltid vært en mannsdominert industri, i likhet med store deler av teknologiindustrien. Flertallet av de ansatte har vært menn, noe som både gjenspeiles i ledelse og eierskap. Dette har hatt påvirkning ikke bare på spillbransjen, men på hele spillkulturen. I en bransje som i all hovedsak har vært en maskulin sfære og som har hatt fokus på å skape produkter for mannlige spillere, kan det å være kvinne og å ta del i denne kulturen oppleves som vanskelig.

Andelen av kvinnelige spillutviklere har sakte med sikkert vokst i årenes løp, med en tredobling de siste 10 årene. Men selv med denne eksplosive veksten utgjør kvinner kun ca. 22% av spillutviklerne på verdensbasis (Igda, 2014). Tall fra rapporten «Den store spillundersøkelsen, v.2.0» (Jørgensen, 2013, s. 13) viser at også spillbransjen har et kjønnssegregert arbeidsmarked: I 2013 var kun 18% av spillutviklere kvinner. Selv om Norge er et likestilt land på mange områder, er arbeidsmarkedet fortsatt generelt kjønnssegregert (Reisel og Teigen, 2014, s. 11). Denne oppgaven tar for seg kvinnelige spillutviklere og deres opplevelse av å jobbe i en mannsdominert bransje. Hvilke tanker har de kvinnelige spillutviklerne om sin egen rolle? Hvordan ser de en spillbransje i forandring og hvilke reaksjoner opplever de på bakgrunn av disse forandringene?

1.1 Motivasjon og bakgrunn

Egen interesse for spill og spillkulturen har vært avgjørende for valg av tema. Ved å ha vært del av denne kulturen gjennom flere år har jeg observert en negativ holdning til kvinnelige spillere i enkelte subkulturer. Finnes denne kulturen innenfor utviklermiljøet og innen bransjen generelt.

Interessen for å skrive spesifikt om kjønn og spill vokste frem etter at jeg så videoserien «Tropes vs. Women in videogames» (2013-2016). I videoserien problematiserer kjønnsforsker og medievitner Anita Sarkeesian og gruppen bak «Feminist Frequency» de ulike rollene kvinnelige karakterer ofte har i spill. Roller som «jomfru i nød», «seksuelt objekt» eller «bakgrunns-objekt» er roller de fleste kvinnelige karakterene har i spill.

I dag er majoriteten av spillutviklere menn. Dette påvirker hvordan karakterer utvikles og hva som er fokus i spillene som produseres. Spillutviklere skaper spill som en selv ønsker å spille, og da vil kanskje menn skape spill som er mer rettet mot en mannlig brukerbase. Hvis dette er rett vil kvinner skape spill som kvinner ønsker å spille. Hva skjer med spill når kvinnelige spillutviklere er med i produksjonen? Antallet kvinnelige spillutviklere har økt over de siste ti årene og viser hvordan spill ikke lengre er et kulturprodukt som tilhører og lages av menn. Industrien ser økningen av kvinnelige

spillutviklere som positivt, men den har fått sterke reaksjoner fra spesielt mannlige spillere (Wu, 2014a).

Oppgaven prøver å belyse noen av disse temaene ut i fra ulike teorier innen kjønn og arbeid. Teoriene brukes som verktøy for å studere hvordan kvinnelige spillutviklere opplever sin hverdag og i hvilken grad de møter på fordommer og hindringer på bakgrunn av kjønn.

1.2 Avgrensning og problemstilling

I utgangspunktet ønsket jeg å sammenligne hvordan norske og amerikanske kvinnelige spillutviklere opplevde sin jobbhverdag. En undersøkelse av likheter og forskjeller innenfor sammen bransje i to ulike land hadde vært spennende, men en forundersøkelse viste at det var vanskelig å komme i kontakt med feltet internasjonalt. Utvalget av informanter er derfor begrenset til kun norske kvinnelige spillutviklere, og til hovedsakelig indiespill selskaper. Med indie menes independent eller uavhengig selskap. Indieselskap er ofte mindre og har større kreativ frihet enn de store selskapene. Store private investorer er sjeldent inne i bildet og dette gir spillutviklerne mulighet til å velge egne kreative løsninger. I Norge finnes det få selskaper som ikke er indie-selskaper. Det skal nevnes at indiebegrepet også brukes av selskaper som har større investorer, men da på bakgrunn av de kulturelle aspektene ved indiebegrepet. Det kan handle om kunstnerisk frihet eller at det skal være grensesprengende. Det er heller ikke slik at alle økonomisk-uavhengige selskaper knytter seg til indiebegrepet på bakgrunn av de kulturelle aspektene.

Innenfor denne avgrensningen ønsker jeg å få svar på problemstillingen:

Hvordan opplever norske kvinnelige spillutviklere det å være kvinne i en mannsdominert bransje?

1.3 Oppgavens inndeling og struktur

I kapittel 1 vil jeg se på spillbransjen og spillmiljøet, på bakgrunn av informasjon om den norske og internasjonale industrien. Kapittel 1 beskriver hvordan spillmiljøet og industrien kan oppleves som kvinne-ekskluderende. Kapittel 1 redegjør også for teoriene som blir brukt. Oppgaven vektlegger feministisk kjønnsteori med fokus på Judith Butler og Michel Foucault teori om makt, i tillegg til generell arbeidslivsteori med fokus på kjønn.

Kapittel 2 tar for seg metodiske og forskningsetiske betraktninger, samt metoden brukt til innsamling av data. Kapittelet forklarer også fremgangsmåten og gjennomføringen av

datainnsamlingen. Kapittel 2 avslutter med å presentere de forskningsetiske utfordringene dette prosjektet har hatt.

Kapittel 3 og 4 inneholder analyse og drøfting av funn. Først vil jeg i kapittel 3 ta for meg de negative og positive sidene ved bransjen, sett i lys av problemstilling. Kapittelet vurderer kvinners plass i bransjen og senere års utvikling innen spillkulturen, samt de konsekvensene det har fått for kvinner, som utviklere og spillere. Oppgaven beskriver en kvinneekskluderende kultur innenfor spill og spillutvikling og drøfter mulige grunner til at kvinner kan oppleve å bli betraktet som annerledes eller atypiske.

Kapittel 4 tar for seg hvordan kvinnelige spillutviklere opplever reaksjonene i industrien og i spillmiljøet. Disse handler hovedsakelig om hvordan andre kan oppleve det som lettere å være kvinne i spillindustrien og hvordan informantene oppfatter og blir påvirket av netthets. Tilslutt, i kapittel 5, vil jeg oppsummere funnen jeg har gjort i denne oppgaven og presentere noen mulige prosjekter for videre forskning.

1.4 Den norske og internasjonale spillindustrien

For å kunne forstå konteksten disse kvinnelige spillutviklere jobber i, skal det gjøres en kort gjennomgang av spillbransjen, med hovedfokus på den norske. Oppbygningen av den norske industrien har betydning for hvordan de kvinnelige spillutviklerne opplever bransjen, både i Norge og internasjonalt.

Virke produsentforening er en bransje- og arbeidsgiverforening for norske film-, TV- og spillprodusenter. I 2015 gav Virke ut en rapport om spillindustrien i Norge. Rapporten viser at spillindustrien i dag er en av de største, om ikke den største kulturbransjen i verden, med en omsetning på ca. tusen milliarder kroner (Produsentforening, 2015, s. 2). Gartner (2013) som er en av USAs største informasjons teknologiske forsknings- og rådgivnings-bedrifter, anslår at spillindustrien internasjonalt hadde en omsetning på ca. 888 milliarder kr i 2015. Det vil si at spillindustrien er større enn bokforlags-, film- og musikkindustrien tilsammen.

Spillindustrien er i dag bredere enn noen gang. Det mange tenker når man sier spill, er pc-spill og tv-spill. Dette er de klassiske spillplattformene som fortsatt står for den største andelen av omsetningen. Det er i dag en annen spillplattform mange ikke tenker over men som de fleste bruker. App-spill utgjør i dag 22 milliarder kroner av omsetningen til industrien globalt (Produsentforening, 2015, s. 12). Salget av app-spill er siden 2012 fordoblet. Dette er den plattformen mange

spillselskaper starter med, da man kan produsere mindre spill som ikke har den samme kostnaden eller tar like lang tid som større spill. Det kommer i gjennomsnitt ut ca. 500 nye app-spill hver dag (Produsentforening, 2015, s. 13), og et fåtall av disse tjener noe på spillet. Det er hard konkurranse om spillerne, men spillene som slår igjennom har mulighet til å tjene store summer. Det bergensbaserte spillselskapet DirtyBit utgav i 2012 app-spillet FunRun. Dette spillet ble en stor suksess og selskapet tjente millioner på spillet (Brombach, 2014).

Spillindustrien i Norge er en relativt ny industri. Den hadde sin spede start på slutten av 1980-tallet men fikk først fotfeste på 1990-tallet da selskapet Funcom ble startet. Funcom er i dag et av de største norske spillselskapene med flere kjente spill, som Age of Conan (2008), på verdensbasis. Siden 1990-tallet har den norske industrien vokst, men i løpet av de siste årene har den eksplodert. I Norge finnes den i dag nesten 140 ulike spillselskaper i Norge. Industrien sysselsetter rundt 565 personer derav 465 som jobber i Norge (Produsentforening, 2015, s. 3). Det er en bransje i sterk vekst både i omsetning og i antall selskaper. Virke sin undersøkelse av den norske spillbransjen (2015) viser at spillselskaper i Norge har en omsetning på 329 millioner kroner, derav 200 millioner som kommer fra omsetning av rene spillprodukter. Siden spillindustrien i Norge fortsatt er en liten bransje, jobber mange spillselskaper med flere audiovisuelle produkter som gjør at man ikke kan se omsetningen isolert sett som omsetning av spill. Størsteparten av omsetningen i Norge kommer ikke fra norske spillere men fra det internasjonale markedet. Hele 90 % av den norske omsetningen skjer utenfor Norge (Produsentforening 2015, s. 8). Skal et spill tjene penger må det nå et størst mulig marked. Derfor er den norske bransjen helt avhengig av det internasjonale markedet og samarbeidspartnere verden rundt for utgivelse og omsetning av spillene sine.

1.4 Kvinnens plass i spillindustrien

Siden spillutviklingens begynnelse har det alltid vært kvinner som har jobbet med spill. Det har ikke vært mange, men kvinnene har satt store spor etter seg i industrien. Kvinner som Carol Shaw som arbeidet for Atari, var i 1978 den første kvinnen til å programmere og designe et spill (Cohen 2016). Roberta Williams var i 1979 med på å stifte Sierra, som etterhvert ble et viktig spillselskap. Sierra produserte noen av de første tekstbaserte eventyrspillene som la grunnlaget for eventyrspill som vi kjenner dem i dag.

Spill ble lenge produsert med tanke på å nå det mannlige publikum, hovedforbrukergruppen. Kvinner og jenter var det enda ikke fokusert på, men kunne potensielt utgjøre halvparten av et globalt marked. Her så spillindustrien en ny måte å ekspandere på, og spill for jenter ble en naturlig videreutvikling. Et av de første spillene som ble skapt spesifikt for jenter var *Barbie fashion*

designer som kom i 1996 (Kafai 2008). Spillet gikk ut på at å designe klær til Barbie som kunne printes ut på en type på papir for så å bruke det på en virkelig Barbiedukke. Spillet var det bestselgende det året, noe som gjorde at man så et stort marked for spill blant jenter. Problemet med produksjonen av «jentespill», var akkurat det, at de var laget for unge jenter. Ved å fokusere på unge jenter som marked, ble det ikke skapt spill for kvinner. På denne måten var det ikke kvinner som ble målgruppen men kun unge jenter.

Selv om det alltid har eksistert kvinnelige spillutviklere i bransjen, er utfordringen nå hvordan få flere kvinner inn. Noen bedrifter har prøvd å legge til rette for flere kvinnelige spillutviklere, blant dem *Maxis*. Maxis har blant annet produsert *The Sims* som er et av verdens bestselgende spill, spesielt blant kvinner. Hos Maxis var mer en 40 % av de ansatte kvinner. Dette mener blant annet spillutvikler Sheri Graner Ray (Graner Ray 2004, s.162) har sammenheng med spillene som produseres der. Spillene produsert hos Maxis er familieorienterte og inneholder ikke ekstrem vold og action. I tillegg kan det virke tiltrekkende for kvinner at det allerede finnes kvinnelige spillutviklere i selskapet. Maxis la til rette ved å ha fleksible arbeidsdager og mulighet til å jobbe hjemmefra, noe som gjorde det lettere for kvinner å kombinere hjemmeliv med jobb. Selskapet er i dag kjøpt opp av Electronic Arts. Det forekommer ingen opplysninger om disse ordningene er videreført etter å ha blitt kjøpt opp av Electronic Arts.

I løpet av 2014 var det flere saker i USA hvor kvinner, både utviklere og andre, uttalte seg om utfordringene spillindustrien hadde og fortsatt har når det gjelder fremstilling av kvinner i spill. Utfordringene handler om hvordan nå flere kvinnelige spillere og hvordan øke antallet kvinner i industrien. Selv om mange i spillindustrien tok imot disse kvinnene og deres tanker var det allikevel flere av kvinnene som fikk negative tilbake-meldinger, spesielt fra mannlige spillere. Den negative tilbakemeldingen var sterkt preget av sexistiske bemerkninger og diskriminering tilknyttet kjønn. En løst organisert gruppe av spillere organiserte seg i noe de kaller for *Gamergate*, der en uttaler seg om kjønn og spill på nett under emneknaggen #gamergate. En av de hyppig gjentatte påstandene der var at kvinnene hadde «ligget» seg til posisjon i industrien og flere av kvinnene opplevde at de og deres familier ble truet på livet av *Gamergate*. Personer tilknyttet *Gamergate* la ut privat informasjon om kvinnene på nett som adresser, telefonnummer og annen sensitiv eller privat informasjon. Opptil flere av disse kvinnen bor nå hemmelige adresser. Dette er det mest ekstreme av tilbakemeldingene, men det viser at deler av spillkulturen ikke er klare for den endringen som ser ut til å skje i industrien, en endring der kvinner tar mer plass og får mer påvirkningskraft. Dette er ekstreme tilfeller, men tegner likevel et bilde av en svært mannsdominert industri og kultur som synes utfordrende og vanskelig for kvinner å jobbe i.

1.5 Kvinneekskluderende kultur i spillindustrien

Spill blir ofte sett på som et mannlig domene på samme måte som mange andre områder innenfor teknologi. 85 % av spillkarakterer er menn og de fleste kvinnelige karakterer fungerer som birolle eller bakgrunn i spillene. Det er interessant at kvinner sjelden er protagonister¹ i spill og ofte er tydelig seksualiserte. Flertallet av kvinnelige spillkarakterer er unge, slanke, med store bryster og rompe, og minimalt med klær. I situasjoner der mannlige karakterer har rustning har de kvinnelige karakterene ofte noe som minner mer om undertøy. Mangelen på gode kvinnelige, ikke overseksualiserte, protagonister er åpenbar. Gjennom å skape karakterløse spillkarakterer med et seksualisert ytre gjør det de kvinnelige karakterer til objekter i spillet istedenfor dynamiske karakterer som en del av historien. De skal vekke lyst hos menn. Selv om det blir stadig flere flerdimensjonale kvinnelige karakterer og protagonister i spill er det fortsatt et stykke å gå før man ser den samme variasjonen på kvinnelige karakterer som man ser i mannlige. Det er viktig å påpeke at mannlige karakterer også blir portrettert på en urealistisk måte. Den klassiske mannlige spillkarakterer er en stereotypisk mannlig helt som er sterk og uredd. De er ofte høye, kjekke og sterke. Karakterene tyr ofte til vold enn til dialog og viser sjelden følelser. Det skal nevnes at det er en mye større variasjon i mannlige spillkarakterer når det gjelder kroppsfasonger, alder, utseende enn det man ser hos de kvinnelige karakterene.

Spillindustrien har vært dominert av menn siden starten. Spill ble lenge hovedsakelig markedsført mot menn i alderen 18-35. Alle andre som spilte var en bonus. Selv om industrien ikke har villet ekskludere kvinner med overlegg, har deres markedsføringsstrategier likevel gjort at en del kvinner ikke har kunnet identifisere seg med deler av spillkulturen. I reklamen for et av de mest populære spillene noen sinne «Zelda. Ocarina of time» (1998) slutter reklamen med linjene: «Willst thou get the girl? Or play like one?» Dette viser hvordan man har valgt å markedsføre spillet hovedsakelig mot menn, og ikke bare menn generelt, men heterofile menn. Ved å hentyde at hvis du spiller som en jente, kan du umulig vinne spillet, ekskluderer man de potensielle kvinnelige spillerne og forsterker historien om at spill er en interesse for menn. Kulturviter Kristine Ask og sosiologene Stine Helena Bang Svendsen og Henrik Karlstrøm(2016) hevder at det er mulig å si at alle innenfor spillkulturen er menn til det motsatte er bevisst. De mener videre at innenfor spill produseres det maskuline som det symbolsk dominante og at det maskuline subjektet fremstår derfor som mer overtaling enn det i realiteten er. Med dette menes det at det virker som menn er overtallige som spillere, selv om det i realiteten er slik at nesten halvparten av alle spillere er kvinner. Dermed

¹ Protagonist – helten i en historie

forståes spill som en maskulin aktivitet der kvinner forblir, om ikke totalt usynlige, så er de rare og uvanlige.

Graner Ray (2004) skriver at spill blir skapt av og for menn. Hun påpeker også at når nærmere 80 % av de som skaper spillene er menn, blir det også slik at den store majoriteten av spill er skapt med tanke på et mannlig publikum. Hvis man hadde flere kvinnelige spillutviklere ville det mest sannsynlig også bli skapt flere spill kvinner vil spille, hevder Graner Ray (2004, s.150). Det vil ikke si at kvinner kun vil spille «kvinnespill» som er spesielt produsert på tanke på kvinnelige spillere, men at deler av spillene vil inneholde færre elementer som kan være med på å gjøre det ubehagelig for kvinner å spille et spill.

1.6 Teori og begreper

For å forstå hvordan spillkulturen kan oppleves som kjønnnet, vil kjønnsteori være det viktigste analyseredskapet for denne oppgaven. Jeg vil se på hvordan man kan oppfatte noe som kjønnnet og hva som er bakgrunnen for dette. Jeg vil også komme inn på perspektiver om kjønn og makt i kombinasjon, og videre se på hvordan de kjønnede rammene i samfunnet påvirker arbeidsmarkedet i Norge.

Spill kan tolkes som en kjønnnet sfære, og spill som en kjønnnet aktivitet. Med dette mener man at spill og kulturen spill er en del av, blir sterkt tilknyttet den maskuline sfære, slik Jon Dovey og Helen W. Kennedy her påpeker:

Computer games have emerged from within a set of contexts which figure as highly masculine (science, mathematics, technology, the military) and have therefore inherited this particular cultural coding. (Dovey og Kennedy, 2006, s. 36)

Den kulturelle kodingen gjør at ikke bare spill, men også teknologi blir oppfattet som maskulint.

1.6.1 Kjønn og makt

De aktuelle teoriene for analysen av kjønn er hentet fra den feministiske forskningstradisjonen. Først vil jeg ta for meg hvordan kjønn kan forstås. Videre vil jeg presentere filosofen og kjønnsteoretikeren Judith Butlers performativitetsteori og Michel Foucaults analyse av makt. Michel Foucault og Judith Butler tilhører begge poststrukturalismen. En av de viktigste tankene

innenfor denne retningen er at vår tilgang til forståelse av verden er gjennom språket eller diskurser². Det at vi deltar i samfunnet og bruker språk til å gjøre dette, påvirker hvordan vi oppfatter virkeligheten vi lever i.

Kjønn har og blir som oftest forsket på med utgangspunkt i kropp og de biologiske forskjellene. Ved å forstå kjønn som en dikotomi³, gjør det at det å være kvinne, totalt utelukker muligheten for å være mann og visa versa. Som resultat blir alle mennesker plassert i én av to kategorier: mann eller kvinne. For de som bryter med kjønnsnormene, som for eksempel transpersoner eller hermafroditter⁴, vil kjønn være vanskelig å forholde seg til da de faller utenfor de avgrensede kategoriene.

Grunnlaget for mye av den moderne feministiske forskningstradisjonen har rot i arbeidet til filosofen Simone De Beauvoirs, og hennes bok *Det annet kjønn* (2000). Der tar hun for seg hvordan strukturene i samfunnet er med på å gjøre kvinnen og det feminine til «den andre» i samfunnet. De Beauvoir legger frem to hovedtanker i sin bok: Man er ikke født kvinne, man blir det, og at kvinners oppdragelse påtvinger dem kvinnelighet som får dem selv til å oppfatte seg som den andre i forhold til menn. Hun mener videre at samfunnsmessig og ideologisk kjønnsundertrykning kan defineres som et forsøk på å frarøve kvinner deres eksistensielle status som frie subjekter. Maskulinitet blir foretrukket da kvinner kan bli assosiert med maskulinitet, uten at det har for store konsekvenser, det blir derfor normalmålet for kjønn. Kvinner og femininitet ender opp med å bli «det annet kjønn». Kvinnen reduseres til den absolutt andre og gjør at det er vanskelig, om ikke umulig, med et gjensidig forhold mellom kjønnene. For Beauvoir er frihet viktig, den personlige friheten til å kunne være den man er på tross av kjønn man er født til. Toril Moi skriver «En Beauvoir-inspirert feminisme vil respektere voksne mennesker frihet til å organisere sin seksualitet som de vil, så lenge resultatet de kommer fram til bygger på respekt for andres grunnleggende frihet.» (2000, s. 28)

Når de Beauvoir skriver om kjønn mener hun sosialt kjønn. Mange kjønnsteoretikere skiller mellom biologisk og sosialt kjønn. Biologisk kjønn er kroppen du er født inn i. Uansett om man er mann eller kvinne, er man født i en materiell kropp som tilhører ulike biologiske formål. Sosialt kjønn er det som er tillært. Det er hva samfunnets kjønnsforståelse er på det gitte tidspunkt man lever i. Forståelsen av sosialt kjønn er hele tiden i forandring, mens biologisk kjønn er blitt sett på som en

² Diskurs er en talehandling. Språket er strukturert i ulike mønstre, som våre utsagn følger når vi gjør og sier ting innenfor ulike sosiale domener.

³ todeling

⁴ tvekjønnet

evig sannhet. Videre menes det at biologiske kjønn har en avgjørende betydning for vår identitet og seksualitet. At biologisk kjønn oppleves som noe uforanderlig mener blant annet Judith Butler er feil.

Judith Butler (2011) forklarer at forståelsen av både sosialt og biologisk kjønn forandrer seg. På samme måte som samfunnets tanker og forståelse av hvordan man gjør kjønn sosialt forandrer seg, vil også samfunnets forståelse av hva biologisk kjønn innebærer forandre seg. Det er viktig å presisere at Butler mener at alle har en biologisk kropp, det er ufravikelig, men forståelsen av begrepet biologisk kjønn opptreer aldri løsrevet fra den diskursive praksisen den er en del av. Butler bruker filosof Michel Foucaults genealogibegrep⁵ og historiesyn for å undersøke måtene kjønn blir forstått og gjort på. Butler har undersøkt hvordan biologisk og sosialt kjønn, begjær og seksuell praksis er noen av de viktigste konstruksjonsbitene for vår felles forståelse av kjønn. Forståelsen av kjønn som en dikotomi, som mann og kvinne som innehar to ulike kvaliteter, maskulin og feminin, tvinger de som utfordrer dette, som for eksempel transpersoner, inn i kategorier som ikke er tilpasset dem. Denne binære oppdelingen som avviser andre former for kjønnsidentiteter og seksuelle legninger kaller Butler det heteronormative matrise. Heteronormativitet er et uttrykk som forklarer de sosiale normene som tar utgangspunkt i at alle er heterofile og at avvik fra dette er unormalt eller tillært. Butlers ønske er å åpne opp mulighetene for hva kjønn kan være, og dermed gi flere mulige kjønnsuttrykk enn «kvinne» og «mann» (Butler, 2011).

Det viktigste å hente fra Butlers teorier for denne oppgaven er hennes teorier om performativitet. Butlers teori om hvordan kjønn og identitet er performativt er sentral for tolkningen av de kvinnelige spillutviklernes opplevelse av kjønn men også deres yrkesidentitet. Litteraturviter Kari Jegerstedt (2008) forklarer at kjønn verken er noe man har eller er, det er noe som blir gjort. Det er en gjøren, snarere en væren. Kjønn fremstår gjennom våre handlinger, praksiser og ikke minst gjennom de ulike måtene vi snakker om kjønn på. Gjennom våre ytringer og uttrykk, både språklige og kroppslige repeterer vi normene for kjønn og er med på å danne grunnlaget for den kulturelle og sosiale praksisen om kjønn. «Den diskursive innfallsvinkelen til kjønn konsentrerer seg om å undersøke hvordan kjønn, seksualitet og subjekt produseres som en effekt av den måten vi snakker om dem på, altså gjennom ulike diskursive praksiser» (Jegerstedt, 2008, s. 70)

⁵ Genealogi er en historisk undersøkelse av de politiske og ideologiske omstendighetene begrepene vi bruker i dag oppsto i og som er med på å bestemme våre forståelser av dem i dag.

I performativitetsteorien snur Butler opp ned på skillet som lenge har vært sentrum for diskursen om kjønn, skillet mellom biologisk og sosialt kjønn (Jegerstedt, 2008, s. 75). Istedenfor å se på biologisk kjønn som det primære, det som kommer først og er utgangspunktet for sosialt kjønn, er det hos Butler heller sosialt kjønn, hvordan vi fremstår og handler ut ifra, som er det primære. Biologisk kjønn gir en illusjon av å være noe opprinnelig og mer naturlig enn sosialt kjønn. Det biologiske kjønnnet konstrueres som en slags «indre essens» som sosialt kjønn prøver å etterligne. Men Butler mener at biologisk kjønn allerede er sosialt, fordi vår forståelse av biologisk kjønn påvirkes av hvordan vi forstår og snakker om det. Med andre ord er det vår forståelse av det biologiske kjønn en effekt av hvordan vi forstår og snakker om sosialt kjønn.

Butler mener at vi kan utfordre og forandre hvordan vi forstår sosialt kjønn. Hun bruker den kulturelle praksisen «drag»⁶ som eksempel. «In imitating gender, drag implicitly reveals the imitative structure of gender itself – as well as its contingency» (Butler, 2011, s. 187). På den ene siden uttrykker «drag» at det ytre utseende er feminint, mens den indre essens, altså kroppen, er maskulin. På den andre siden, og samtidig, gir «drag» uttrykk for det motsatte, altså at kroppen og kjønnnet er maskulint, men den 'indre' essensen er feminin (Jegerstedt, 2008, s. 78). Disse to handlingene utelukker hverandre, men er samtidig mulig. På denne måten mener Butler at det løsriver kjønnnet fra det binære oppsettet man tenker som kjønn. Kjønn som oppfattes som motsetninger som er motpoler, og utelukker hverandre. Butler viser gjennom «drag»-eksempelet, hvordan kjønn er en performativ og kulturell handling. Kjønnede handlinger er med på å forsterke, eller bryte, de normene som allerede finnes. Derfor blir de kjønnede handlingene en del av diskursen og forståelsen av kjønn. Performativitet bygger på prinsippet om at kjønnsuttrykk gjentas eller siteres. Dette handler ikke om en enkelt handling, men om en gjentakelse av en norm eller et sett med normer som oppleves som en lovmessighet: «De performative aspektene ved diskursen fungerer gjennom repetisjoner, sitater og resiteringer av en lov, eller lovmessighet. Og det er de performative aspektene ved diskursen som produserer, regulerer og destabiliserer subjektet» (Jegerstedt, 2008, s. 83). Fordi disse lovene stadig må gjentas, åpner dette opp for mulighet for forandring. Selv om noe repeteres, trenger det ikke repeteres identisk, og blir sjelden repetert identisk. Dette gjør at selve gjentakelsen fører til forandring. Forandringen skjer ikke bevisst av et subjekt, men heller som en del av repetisjonsprosessen. Særlig når subjekter bryter med normen og blir et avvik. I møtet med det som leses som avvik, må samfunnet finne nye måter og lese subjektet, og gjennom å utfordre normene, kan forståelsen flyttes og endres. Dette mener Butler er viktig da det vil utfordre det heteronormative regime og den binære kjønnsforståelsen:

⁶ Når et kjønn kler og sminker seg som det motsatte kjønn.

Det er alltid produsert kunnskap, det er en effekt av forholdet mellom diskurs og makt. For det andre består Butlers politiske prosjekt i å åpne for nye betydninger, å utvide grensene for det kulturelt forståelige og slik bane veien for alternative identiteter kan finne (et annet uttrykk. (Jegerstedt, 2008, s. 84)

Både Butler og Beauvoir argumenterer, på ulike måter, for at kjønn er en prosess som ikke har et opphav eller en slutt. Det er noe man gjør, ikke noe man har. Den store uenigheten mellom disse er at Butler mener at kroppen ikke har den samme påvirkningen på kjønn som Beauvoir. Det vil si at: «I fylgje Butler har me ikkje ei kjønnsidentitet som fortel oss korleis med skal oppføra oss; det motsette er heller tilfellet der handlingane våre skaper vårt sosiale kjønn» (Hommedal, 2014, s. 62) Kjønn er noe som er i stadig forandring ut ifra tid og kontekst. Derfor blir kjønn for Butler, først og fremst en handling.

Judith Butler sin teori om kjønn er sterk inspirert av filosofen Michel Foucault. Foucault ønsket å avdekke hvilke utsagn som ble akseptert som meningsfulle og sanne i en bestemt historisk epoke. «Foucaults formål er så å afdække strukturen i de forskjellige vidensregimer, dvs. dels reglene for hvad der overhodet kan udsiges, og hvad der er helt utænkeligt, og dels reglene for, hvad der anses for sandt og falsk.» (Winther Jørgensen og Phillips, 1999, s. 22). Ser vi på dagenes diskurser blir også de sett på som regelbunden og at det blir satt grenser for hva som gir det mening. Foucault mener at objekter ikke eksisterer som noe forut for vår forståelse av dem. «Det er så å si i talen om verden at verden blir verden for oss og objektene for vår kunnskap produseres og formes» (Jegerstedt, 2008, s. 70)

I sitt senere arbeide med genealogiske disposisjon utviklet Foucault teorier om makt og viten. Han brukte denne typen undersøkelse når han tok for seg flere ulike tema som psykologi, seksualitet og makt. For denne oppgaven vil jeg fokusere på hans arbeide med makt. Makt er ikke noe som tilhører en bestemt gruppe eller agenter. Det er ikke noe som undertrykker eller blir utøvet mot passive subjekter. Makt blir ikke forstått som noe som brukes ovenfra og ned, som er noe noen har og andre ikke. Makt er for Foucault noe produktivt. Makten er med på å konstituere diskurser, viten, kropp og subjektivitet. «Objekter eller gjenstander som kjønn, seksualitet og subjekt blir til, de får sin eksistens, gjennom de diskursene som tilsynelatende bare omtaler dem» (Jegerstedt, 2008, s. 70). Diskurser må også sees avgrenset innenfor tid og rom. Dette er fordi betydningen et begrep har forandrer seg i forhold til konteksten de er en del av. Dermed er det helt grunnleggende at diskurser og makt fungerer produktivt hos Foucault. Dette er fordi det eksisterer et produktivt samspill

mellom sannhet, viten og makt. Sannhet produseres gjennom diskursen og er kun tilgjengelig for oss gjennom begrepene vi bruker. Vår forståelse av verden er kun tilgjengelig gjennom språket mener Foucault.

Vår oppfattelse av kjønn oppleves som en selvfølge. Men det er nettopp slik den produktive makten Foucault presenterer, fungerer best. Det er i sannhetene som virker mest opplagt og selvsagte, at makten har fungert best. Ser man på makt som noe som opererer diskursivt vil vi se at den ikke kun fungerer produktivt, men også regulerende. Vår forståelse av egne kropper påvirkes av de diskursive praksisene som er med på å forme vår forståelse av kroppene våre, og hvordan kropper fremstår for oss. Det ligger makt i oppfattelsen av biologisk kjønn som noe førspråklig. Om man forstår biologisk kjønn som noe mer «ekte» enn sosialt kjønn, legger dette til grunn at den binære biologiske forståelsen av kjønn er ekte. Denne oppfattelsen legger til grunn at noe er mer naturlig enn noe annet, og at det som ikke passer inn i denne forståelsen er unormalt. Dette fører som Butler er inne på at det som bryter med normene faller utenfor og er utstøtt. Gjennom å se hvordan makt fungerer i språket og i samfunnets forståelse av kjønn, kan man se hvilke mekanismer som er med på å skape, opprettholde og forandre forståelsen av kjønn.

1.6.2 Kjønn og arbeidsliv

For å trekke linjene mellom kjønn og makt og de reelle opplevelsene til de kvinnelige spillutviklerne vil jeg bruke arbeidslivsteori om kjønn. På bakgrunn av at oppgaven hovedsakelig tar for seg den norske spillindustrien og kvinnene som jobber i, vil arbeidslivsteorien omhandle det norske arbeidsmarkedet. Norge har til tross for dette et av verdens mest kjønnsdelte arbeidsmarkeder, selv om Norge ligger langt fremme innen likestilling og det er høy yrkesdeltagelse blant kvinner⁷. «Først og fremst kjennetegnes det norske arbeidsmarkedet ved lav arbeidsledighet og relativt høye sysselsettingsrater blant menn og kvinner» (Reisel og Teigen, 2014, s. 31). Det er overraskende at det i Norge, som oppleves som et land som på mange måter går foran i likestillingsutviklingen, fortsatt har en vedvarende mannsdominans i topplederstillingene. Reisel og Teigen (2014, s. 15) mener det finnes to former for kjønnsdeling på arbeidsmarkedet og utdanningssystemet: horisontal og vertikal. Horisontal segregering forstås som den ulike fordelingen av menn og kvinner på utdanninger, yrker osv. Vertikal segregering handler om

⁷ Ni av de ti vanligste yrkene kvinner jobber i, finner man 70% kvinner, og i åtte av ti yrker menn jobber innen ser man en tilsvarende situasjon. Kvinner jobber hovedsakelig innenfor utdanning, helse og omsorg. I yrker innen håndverk, bygg og anlegg, samferdsel og informasjonsteknologi er det nesten bare menn. Menn dominerer også de øverste maktposisjonene i både politikk og arbeidsliv, spesielt i næringslivet. (REISEL, L. & TEIGEN, M. 2014. *Kjønnsdeling og etniske skiller på arbeidsmarkedet*, Oslo, Gyldendal akademisk.)

hvordan menn og kvinner blir ulikt plassert i et stillingshierarki, der menn dominerer i de høyrer stillingene, og i stillinger som har mer makt, høyere lønn og mer prestisje. Det finnes noen underliggende strukturer i samfunnet som opprettholder kjønnsdelingen av arbeidsmarkedet, både horisontalt og vertikalt. For å forstå disse strukturene vil jeg først se på hegemonibegrepet.

Hegemonibegrep kommer opprinnelig fra den marxistiske tradisjon, der det var knyttet spesifikt til ideologiske og legitimerende aspektene ved klassesdominans og klasseherredømme. Den mer allment kjente betydningen forstås som en form for overgripende kulturell dominans, hvor ideer og forestillinger i utgangspunktet representerer partikulære gruppeinteresser og erfaringer som fremstår som normative og strukturerende (Ellingsæter og Solheim, 2002, s. 110). Ellingsæter og Solheim (2002, mener at hegemonibegrepet kan sees i sammenheng med antropologen Louis Dumonts hierarki begrep, på den måte at det er en sosial struktur hvor visse verdier og forestillinger omslutter andre og legger dem under seg. Dumont mener videre at disse hierarkiske meningsstrukturene innebærer et logisk paradoks da den overordnede befinner seg i opposisjon til og på nivået over sin motsetning. Solheim (2002, s. 110) mener at innenfor kjønnsrettet makt kan dette sammenlignes med den kjønnskulturelle asymmetri som hun kaller «mannlighet som norm», altså at det er kulturelt kodet som mannlig, og opptrer som det overordnede menneskelige og dermed det generelle og normale. Jeg vil videre bruke ordet hegemoni, ikke hierarki, fordi hegemoni også inneholder en forståelse av hvordan kulturelle systemer produseres og transformeres gjennom sosial praksis. Disse hegemoniske kjønnsstrukturene finner man også i arbeidslivet.

De hegemoniske kjønnsstrukturene er knyttet til former for praksis som forankrer dem på bestemte måter. Dette skjer gjennom både strukturelle og organisatoriske dimensjoner og gjennom meningsdannelse og bestemte hendelser. Ved å se på institusjonelle formene for praksis, der kjønnsaspektet er innebygget på subtile måter, kan man finne ut hvordan arbeidet er «kjønnet» og hva dette innebærer. Man kan se hvordan noen arbeidsoppgaver og kompetansefelt fremstår som mer mannlig eller kvinnelig, innenfor de kulturelle kjønnskonstruksjonene. Solheim (2002, s. 114) mener at denne meningskonstruksjonen ikke handler om individers interesser, men at det ofte er løsrevet fra akkurat dette, de individuelle interesser. Meningskonstruksjonen er ikke-intensjonal, som vil si at aktørene selv ikke med hensikt prøver å reprodusere de meningskonstruksjonene som allerede finnes. Her vil jeg trekke linjer til Butler sin performativitetsteori: På samme måte som kjønn blir produsert gjennom sosiale strukturer og hvordan man gjør kjønn, skjer dette også i arbeidslivet gjennom en reproduksjon av hvordan arbeidsoppgaver og kompetansefelt forstås som kjønn. Det handler ikke om enkeltindivider eller personer som sådan, men heller om kjønn som en symbolsk kategori som forstås som en rekke fenomener som tilskrives kjønnete egenskaper. Disse

preferansene eller tilskrivningen som mannlig eller kvinnelig er i forandring og forståelse av noe som kjønnen forandres samtidig med den kulturelle oppfattelsen av yrkene. Den hegemoniske kjønnsmakten handler dermed om hvordan disse arbeidsoppgavene og kompetansefeltene oppleves som kjønnen og utfra dette havner i en hierarkisk rangering av verdi og mening: «...kjønnsmessig rangering i arbeidslivet *er* rangering av kompetanse – det er en rangordning som blir formidlet og får sitt uttrykk gjennom en relativ verdsetting av kompetanseformer» (Ellingsæter og Solheim, 2002, s. 116-117). Ulike kompetanser blir gitt ulik verdi i ulike kulturer og i ulike tider. Egenskapene som er en del av kompetansefeltet gjør at man assosierer feltet med menn eller kvinner. Selv om kompetanse i det moderne kunnskapssamfunn i større grad blir tilknyttet individet og ikke grupper, ser man at noen yrker har og over lengre tid har hatt en overvekt av enten kvinner eller menn.

Kjønnsstereotypifiserende prosesser viser hvordan kjønnsbestemte forestillinger bidrar til å opprettholde det kjønnssegregerte arbeidslivet i Norge. Dette dreier seg om hvordan antatte forestillinger om kjønn og hvilke kvaliteter de ulike kjønnene oppleves å inneha, skaper ulemper for enkeltindivider. Med denne type gruppetankegang, der en gruppe mennesker innehar det samme settet med kvaliteter eller kompetanser, kan dette bidra til at den ene eller andre gruppen ikke oppleves å være kvalifisert til noen typer arbeid. Et eksempel er at kvinner er ikke fysisk sterke og passer derfor ikke inn i yrker som bygg og anlegg. Denne oppfatningen av at menn og kvinner har noen grunnleggende forskjeller i evner og interesser, blir omtalt som kjønnsessensialisme (Reisel og Teigen, 2014, s. 86).

Kjønnsessensialisme er med på å opprettholde forestillingen om at menn og kvinner innehar ulike kvaliteter og at de derfor er mer eller mindre kvalifisert til spesifikke yrker. Kvinner anses å ha et fortrinn innen omsorg og sosiale relasjoner, der menns fortrinn er forankret til fysisk styrke og analytiske evner (Reisel og Teigen, 2014, s. 87). Innenfor kjønnsessensialisme ser man ofte at den «biologiske vendingen» blir tatt i bruk. Det vil si at det er biologiske forskjeller som ligger til grunn for kjønnstypiske yrkesvalg. Disse biologiske forskjellene tok utgangspunkt i kvinner reproduktive rolle og menns fysiske styrke. Disse rollene har etterhvert blitt institusjonelt og ideologisk befestet. Arbeidsgivere har kjønnsessensialistiske forventninger og fordeler jobber til menn og kvinner i tråd med dette. Arbeidstakerne har de samme type forventninger og søker ofte på jobber som stemmer overens med disse forventningene (Reisel og Teigen, 2014, s. 88). Man ser insentiver til å forandre dette, men ofte får kvinner sterkere insentiver til å søke seg inn til mannsdominerte felter, enn vice-versa. Kjønnsessensialister mener at jobber har egenskaper som anses som mannlige eller kvinnelige og at menn og kvinner derfor velger yrker som er i tråd med deres kjønnsidentitet. På denne måten kan «kjønnsessensialisme anes altså som motoren i en slags segregeringens

«evighetsmaskin»» (Reisel og Teigen, 2014, s. 87). Så lenge menn og kvinner opplever yrkesvalg som en måte å vise sitt «kjønnede jeg», vil det være vanskelig å gjøre noe med måten det norske arbeidsliv når det kommer til kjønn.

Strukturene på det norske arbeidsmarkedet er ikke kun påvirket av kjønnsessensialisme, men også av stivhengighet: «Stivhengighet kjennetegnes ved at tidlige hendelser i et forløp preger den videre utviklingen på grunn av en kombinasjon av et sett mekanismer» (Reisel og Teigen, 2014, s. 40). Stivhengighet blir dermed en selvforsterkende mekanisme, der fordeler forsterkes over tid og man foretrekker status quo, fordi dette som oftest har trygge fordeler i motsetning til forandringer som innebærer noe ukjent.. En av disse selvforsterkende effektene er som tidligere nevnt, en forestilling om at noen aktiviteter og yrker passer bedre til menn eller kvinner. Man ser også at kvinner ofte velger yrker som er kvinnedominerte. Om dette er fordi de ønsker å jobbe med flere kvinner eller om det er mekanismer i samfunnet som gjør at kvinner velger de samme yrkene er usikkert. At noen yrker oppleves som mer feminine enn andre er fordi de blir kodet slik av samfunnet. Når man koder yrker og kompetanser som feminine eller maskuline er dette med på å styrke stereotypene innenfor arbeidslivet. Disse stereotypene er ikke nødvendigvis sanne, men om de tilhører de kulturelle antagelsene og oppleves som sanne vil de opprettholde de kulturelle stereotypiene som blir tilknyttet kjønn. Videre vil dette gjøre at grupper tolker sin egen kompetanse ulikt, utvikler preferanser og aspirasjoner ut ifra dette som vil være med på å forme deres karrierebeslutninger. Gjennom selvseleksjon velger man å ekskludere seg selv for situasjoner eller posisjoner man ikke føler at man passer inn i. «Det betyr at individer tilpasser sine aspirasjoner til sin egen posisjons begrensninger uavhengig av om man tjener eller taper på dette» (Reisel og Teigen, 2014, s. 151). Dette virker inn på hvilke karrierer de ulike kjønnene velger og dette igjen er med på å opprettholde kjønnskillene og kjønnsmakten i arbeidsmarkedet.

Makt handler innenfor arbeidslivsteori ikke hovedsakelig om økonomi eller undertrykkelse, det omfatter kulturelle og symbolske dimensjoner. Det ligger makt i arbeidslivets hegemoni, her med fokus på kjønnsmakt. Kjønnsmakten er dannet på grunnlag av hegemoniet den er en del av. Når det i det norske arbeidsmarkedet er slik at noen kompetanser er høyere verdsatt enn andre og det er mulig å se en kobling mellom verdien av kompetansen og kjønn den blir tilknyttet, er en analyse av en underliggende kjønnsmakt mulig. Det er også mulig å se på hvordan det oppfattes som naturlig for noen yrker å være tilknyttet et kjønn mer enn et annet og hvordan hierarkiet også påvirkes av dette. De kulturelle stereotypiene er med på å påvirke hva som oppfattes som en ideell kompetanse innenfor noen yrker, som gjør at det kjønn som føler de er sterkest knyttet til denne kompetansen, er majoriteten innenfor yrket. For å se på de ulike opplevelsene ved majoritets- og

minoritetsposisjonen, vil jeg bruke Reisel og Teigen (2014, undersøkelser av datateknologistudenters opplevelser av eget studie og karrieremuligheter. Forskerne påpeker her at: «... det tekniske idealet i den datateknologiske karrieren oppfattes som *tradisjonelt maskulint*.» (Reisel og Teigen, 2014, s. 154). Kvinner inntar en minoritetsposisjon innenfor dette yrket. Minoritetsposisjonen føler ofte at det begrenser deres egne karrieremuligheter, og føler større grad av ekskludering gjennom studietiden:

I den datateknologiske karrieren plasserer kvinnene ... seg selv utenfor det de oppfatter som den ideelle kompetansen og det faglige fellesskapet de forbinder med denne. Dette handler om en opplevelse av ikke å være god nok i programmering, altså en formell kompetanse, dels om erfaringer med ikke å passe inn i det de oppfatter som mer uformelle krav til væremåte og interesser. (Reisel og Teigen, 2014, s. 155)

De uformelle kravene til væremåter og interesser er sterkt påvirket av at det er menn som dominerer bransjen. De kvinnelige studentene la spesielt vekt på hvordan de fleste mennene hadde hatt en interesse for data siden var unge. De følte videre at de ikke passet inn fordi jenter ikke ble pekt mot data som barn, og derfor ikke hadde de samme erfaringene som de mannlige studentene. De kvinnelige studentene fokuserer på hvordan de kulturelle stereotypiene som tilhører kjønn og kompetanse er med på å skape en følelse av fremmedgjøring. De mener på den måten at menn har en mer naturlig tilhørighet til yrke, samtidig som de diskvalifiserer seg selv fra studiet. Man ser her hvordan de kulturelle stereotypiene er med på å påvirke ikke bare yrkesvalg for kvinnene, men selve tilhørigheten til yrket etter at de har valgt å studere det. De kvinnelige studentene som selv velger å studere feltet, kobler fortsatt feltet til menn og viser at de underbevisst mener at man har mer kompetanse og er mer egnet for yrket (Reisel og Teigen, 2014, s. 155-157). De som er i majoritetsposisjoner innenfor yrker føler i motsetning en følelse av tilhørighet, inkludering og anerkjennelse. De fleste føler en sterk tilhørighet til kompetanseidealene innenfor yrkesretningen og slik er det også for de mannlige datateknologistudentene. De følte et eierskap ikke bare til den formelle kompetansen, men også den uformelle. De passet inn i de kulturelle stereotypiene og kompetansen som er tilknyttet det datateknologiske feltet. De som er i majoritetsposisjon har ofte også en opplevelse av større yrkesmuligheter enn de i en minoritetsposisjon. Dette gjør at de som er i majoritetsposisjonen ikke bare trives bedre, men også føler at de har bedre framtidsutsikter og derfor blir tilhørigheten og trivselen forsterket ytterligere (Reisel og Teigen, 2014, s. 159).

1.7 Tidligere forskning

Det finnes mye forskning både på kjønn, dataspill og kombinasjonen av de to. Det er skrevet en del om kvinner som spillere, hva de liker og hvorfor de liker det. Det er også blitt gjort forskning på hvordan kvinnelige spiller behandles i online spill som blant annet World of Warcraft. En av de som har skrevet om kvinnelige spillere er medievitner Maren Agdestein (2009) *Skjulte spillere? En studie av kvinner som spiller dataspill* handler om hvem de spillende kvinnene er og hvorfor de spiller. Hun ønsker å finne ut hvordan det er å være en voksen kvinne som spiller. Dette er på bakgrunn av at spill ofte blir satt i en barne- eller mannlig-diskurs. Hun kommer frem til at spillhandlingen utfordrer de tradisjonelle kjønnsdiskursene gjennom at kvinner drev med en aktivitet som vanligvis blir tilknyttet teknologi og menn. Kvinnene trakk også frem hvordan spill var med på «å bevare barnet i seg», som ble en slags unnskyldning for å drive med en aktivitet som ofte er tilknyttet barnslighet og lek. Dette understreker videre det Hommedal mener, som er at spill er sterkt preget av en diskurs som er tilknyttet barn og menn.

Etnologen Charlotte Hagström sin pågående forskning *Gaming Moms: Juggling Time, Play and Family Life* handler spillende mødre, og hvordan de balanserer det å være mødre og spillere. Jeg vil også nevne Silje Hole Hommedal (2006) sin masteroppgave i humanistisk informatikk. I oppgaven: *Frå simulasjonar til skytespel - Ei analyse av jenter og gutar sine preferansar i dataspel* undersøker Hommedal preferansene til spillende gutter og jenter i barne- og ungdomsskole. Hommedal jobbet videre med dette temaet i doktorgradsavhandlingen *Diskursen om dataspel. Kjønn, rammer og posisjoner i konstruksjonen av identitet* (2014). Her ser hun ikke bare på gutter og jenters preferanse innenfor spill, men også på hvordan diskursene i samfunnet er med på å påvirke deres preferanser.

Det er skrevet mye om data- og konsollspill innenfor digital kultur, og jeg vil fokusere på boken *Understanding Video Games* skrevet av Simon Egenfeldt-Nielson, Jonas Heide Smith og Susana Tosca (2013) fra fagområdet digital kultur. Den tar for seg videospills historie, estetikk, industri og kultur. Den går også inn på hvordan man best skal kunne forstå og analyserer spill og spillindustrien. Den tar også for seg flere av debattene rundt spill som vold, seksualisering og hvordan spill kan brukes til læring.

I boken *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming* (Kafai, 2008) tar en rekke forskere opp forskjellige sider ved kjønn og gaming, alt fra spillere, programmering, kvinnelige utviklere, design av spill og den generelle kulturen som finnes innenfor spill miljøet. Denne boken er en videreutvikling av forskningen bak *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and*

computer games (Cassell, 1998) og viser hvordan spill på mange måter fortsatt er en sterkt kjønnet aktivitet som har utfordringer med å forandre seg.

I *Die Tryin': Videogames, Masculinity, Culture (popular culture and everyday life)* ser antropolog Derek Burrill (2008) på den maskuline siden av spilling, og hvordan spillkulturen ikke bare reproducerer stereotype kvinnekarakterer, men også stereotype mannlige karakterer. Burrill har fokus på hvordan spillmiljøet er en lukket sfære der denne reproduksjonen skjer, men at spill er del av en større populærkulturell bevegelse som påvirker spillproduksjon og spills innhold, og som også påvirker kulturen og spesielt unge mannlige spillere med sitt innhold.

Filosof Jill Denners forskning *Girls Creating Games: Challenging Existing Assumptions about Game Content* (2005) omhandler hva som skjer når de gir jenter mulighet til å lage sine egne spill, og hva de fokuserer på. Hun spør om gutter liker programmering bedre enn jenter. Denner ser at dette ikke nødvendigvis er noen sannhet og at jentene i forsøkene liker å lage spill. Dette er relevant med tanke på at jeg vil fokusere på kvinnelige spillutviklere. Jeg har derimot funnet lite om kvinner som jobber i spillindustrien annet enn et kapittel i *Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming* (2008) og håper derfor at min oppgave kan være med å belyse et felt som ikke har blitt sett så mye på til nå.

Gender Inclusive Game Design. Expanding the market (2004) skrevet av den kvinnelige spillutvikleren Sheri Graner Ray, tar for seg strukturene som gjør at så få kvinner velger å utdanne seg innenfor teknologi, spesielt med tanke på utviklingen av videospill. Graner Ray forklarer at en av grunnene til at det er så få kvinnelige spillutviklere, er at det er få spill er skapt for kvinner. Når jenter og kvinner ikke synes spill og data er gøy, er det mindre sannsynlig at de vil ønske et arbeidsliv innenfor spillutvikling, i motsetning til en gutt som har hatt mange positive spillopplevelser som ung.

Det er skrevet en del om kvinner i mannsdominerte bransjer. Dette er viktig forskning å ta med i denne oppgaven som et bakgrunnstykke for å forstå hvilke mekanismer som finnes og fungerer når det kommer til kjønn i det moderne arbeidsmarked. Blant annet sosiolog Kari Nyheim Solbrækkes doktorgradsavhandling *Inderlig maskulinitet. Om etableringen av kjønnspekt i «ny» økonomi* (2005). Solbrække tar for seg relasjonene mellom kjønn og makt i det moderne arbeidsliv med fokus på reklamebransjen, som har flere likheter med spillbransjen. Hun ser på hvilke måter arbeidet i spesielle felt foregår og hvordan kjønn og makt er innvevd i dette. Sosiolog Anne Lise Ellingsæter og sosialantropologen Jorun Solheims bok *Den usynlige hånd? Kjønnspekt og moderne*

arbeidsliv. Kjønn og modernitet (2002), handler om hvordan den norske arbeidslivet i stor grad er kjønnsdelt og hva som er bakgrunnen for dette. Teksten tar også for seg de historiske kontekstene rundt kvinners deltagelse i arbeidslivet. Det skrives om hvordan privat og offentlig sfære kan være et problem og om de moderne kjønnskonstruksjonene som finnes i arbeidslivet.

Kapittel 2. Metodiske og forskningsetiske refleksjoner

I dette kapittelet skal jeg se på hvilke metoder som blir brukt i prosjektet og hvorfor disse er mest egnet for å tilegne seg den kunnskapen jeg trenger for å svare på problemstillingen. Jeg vil også se på de forskningsetiske problemstillinger som har oppstått i prosessen. Det vil handle om utfordringene knyttet til overidentifisering med informanter og problemer ved anonymisering i en liten bransje.

2.1 Det kvalitative forskningsintervju

Intervju er en måte å få tilgang til menneskers erfaringer og opplevelser fra deres liv. Når man ønsker å få tilgang til hvordan kvinner opplever det å jobbe i en mannsdominert bransje, er det kvalitative forskningsintervju den best egnende måten å få tilgang til deres opplevelser. Gjennom intervjuene vil man ha mulighet til å spørre hvordan de opplever å jobbe i bransjen, men også hvordan de opplever bransjen som helhet både nasjonalt og internasjonalt. Steinar Kvale og Svend Brinkmann skriver i boken *Det kvalitative forskningsintervju*: «Formålet med det kvalitative forskningsintervjuet er å forstå sider ved intervjupersonens dagligliv, fra hans eller hennes eget perspektiv» (KvaleBrinkmannAnderssen og Rygge, 2009, s. 43).

I intervjuene snakket vi om informantenes opplevelse av å jobbe i en mannsdominert bransje. Vi kom inn på temaer som: hva kvinner kan tilføre bransjen og om de ønsker flere kvinner inn i bransjen, ble tatt opp. Hvorfor er ikke spillbransjen et naturlig valg for mange kvinner i arbeidslivet? Hva er ulikhetene mellom den norske og internasjonale bransjen? Hvorfor er den norske bransjen som den er? Intervjuene varte i under en time, med ulike oppfølgings-spørsmål ut ifra samtaletema. Alle intervjuene utartet seg ulikt og samtalene spriker noe i samtaletemaer. Noen var opptatt av å ikke skulle generalisere bransjen og virket usikker på å hvordan kritisere den på en konstruktiv måte. Andre var åpen om hva de selv så på som store problemer som bransjen måtte jobbe med, spesielt internasjonalt.

2.2 Valg av informanter og innledende kontakt med feltet

I starten av prosessen var målet å intervju 5-7 kvinnelige spillutviklere fra forskjellige land. Norge, USA, Canada og Japan var landene som var planlagt inkludert i studien. Første hinder var å finne kontakt informasjon til de kvinnelige spillutviklerne internasjonalt. Det er veldig få som har kontaktinformasjon ute på nett. Da jeg ikke hadde kontakter i spillindustrien, ble det vanskelig, til dels umulig å komme i kontakt med noen. Da jeg ikke fant kontaktinformasjon til spillutviklerne valgte jeg å kontakte spillselskap, men det tok enten for lang tid før responsen kom, eller den uteble helt. De få gangene jeg kom i kontakt med dem, ønsket de ikke å levere ut informasjon om sine ansatte. Oppgaven ble derfor endret til kun å ta for seg norske kvinnelige spillutviklere. Valget om å avgrense informantene til kun kvinner som jobber med spill som basisinntekt, og som bor og jobber i Norge, skjedde på bakgrunn av dette.

Det har vært betydelig enklere å komme i kontakt med den norske bransjen enn den internasjonale. De forskjellige selskapene har svart raskt på e-postforespørsler og responsen har vært positiv fra både selskaper med og uten kvinnelige spillutviklere. Responsen har vært best fra mindre indieselskaper, som er majoriteten av selskapene i Norge, og derfor er de fleste av informantene hentet fra slike. Utvalget av norske kvinnelige spillutviklere inneholder informanter fra flere ulike typer selskap og med god aldersmessig og geografisk spredning. Det er også interessant å se på hvor lenge de ulike informantene har jobbet i bransjen og hvordan det viser seg i deres opplevelser av bransjen nå og tidligere.

Åtte informanter er blitt intervjuet til dette prosjektet. Informantene har ulike utdannelser og arbeidsområder. Noen jobber i ledelse, 2D-design og andre innenfor support og markedsføring. Ingen av informantene jobber med programmering. Det ville vært ønskelig å ha med en programmerer da dette er den delen av spillutvikling der det er færrest kvinner. Det var vanskelig å finne en kvinnelig programmerer, og av tidsmessige grunner ble dette ikke med i utvalget av informanter. Noen av informantene har i hele sin karriere jobbet med spillutvikling, andre har tilhørt andre yrkesgrupper før de startet med spill. Det har kun vært ett intervju med hver informant. Intervjuene har vart fra 25 – 45 min. Informantene er hovedsakelig fra sør for Trondheim. Informantens alder er fra 20 – 50 år, og i utvalget finnes det informanter som har jobbet fra 1 til over 10 år i bransjen.

2.3 Samtykke, gjennomføring av intervju og transkribering

Det var viktig at informantene fikk informasjon om oppgavens tema og mål, og dette ble gitt i et informasjonsbrev (appendiks 1). Informantene ble informert om problematikken rundt å være del av

et prosjekt som tar for seg en liten og gjennomsluktig bransje. Det var viktig at informantene var klar over at det ville være umulig å aidentifisere dem totalt uten å miste deres stemme. Derfor har jeg valgt å fjerne all sensitiv informasjon om informantene som kan føre tilbake til dem.

I informantenes kontrakt som omhandlet fritt informert samtykke, ble de forklart hva prosjektet handlet om, målet for prosjektet og fagdisiplinen denne oppgaven tilhører. Videre ble det gitt informasjon om hva deltagelsen vil innebære for informanten og hva som skjer med personopplysningene etter prosjektets ferdigstillelse. Det ble også presisert at de ikke ble gitt anledning å trekke seg fra prosjektet etter at transkribert intervju var blitt godkjent. Før gjennomføringen av intervjuene, ble det laget en intervjuguide (appendiks 2). Jeg valgte en semistrukturert intervjuguide da jeg ønsket å komme innom faste tema, men fortsatt ha mulighet til at samtalen utartet seg naturlig om det skulle skje. De fleste spørsmålene i intervjurunden var åpne spørsmål som hvordan de opplevde å jobbe i bransjen.

Noen av intervjuene ble gjort på Universitetet i Bergen, men de fleste ble gjort hos selskapene spillutviklerne jobbet i. Dette var ofte et ønske fra informantene selv og kan ha ført til at de var mer komfortable. Informantene jeg intervjuet på universitetet var i større grad nervøse enn de jeg intervjuet hos selskapene. Jeg startet alle intervjuene med å forklare oppgaven. Etter dette gikk vi gjennom kontraktene og de signerte. Det ble informert om lydopptak og at vi kunne ta pauser om det trengtes. Etter at intervjuene var ferdig, informerte jeg om hvordan prosessen ville bli videre.

Jeg hadde ulike opplevelser av hvordan intervjuene gikk. De to første intervjuene hadde en løsere struktur enn de siste. Dette var de første intervjuene jeg gjennomførte og det var derfor en bratt læringskurve for hvordan å gjennomføre intervju. Etter hvert som jeg intervjuet flere, så jeg hvilke spørsmål som fungerte og hvilke som ikke gjorde det. Jeg kuttet ut eller omformulerte disse spørsmålene. Det ble lettere å føre intervjuene etter noen forsøk. Jeg var ikke lengre like avhengig av intervjuguiden og føler at disse intervjuene fikk en bedre flyt.

Det var stor forskjell på informasjonen jeg fikk fra informantene. Noen hadde sterke meninger om kjønn og spill, mens andre var reserverte seg mot å uttale seg for bastant rundt spørsmål om bransjen. Det var informanter som vinklet bransjen i et nesten utelukkende positivt lys og andre som fokuserte på de negative sidene. Dette gjorde at jeg fikk en bred og variert respons fra spillutviklerne. Informantenes fokus og prioriteringer sprikte ofte, men det var noen likheter mellom alle informantene. De var alle skeptisk til fokuset på kvinnelige spillutviklere som kvinner først og dernest spillutviklere. Dette vil jeg komme nærmere tilbake til i analysen.

Alle intervju ble tatt opp med båndopptaker. I tillegg ble det forsøkt å skrive ned kroppsspråk om det var noe som skilte seg ut. Dessverre ble dette ikke gjennomført i alle intervjuene og ble derfor kuttet ut av de ferdigstilte, transkriberte intervjuene. Jeg valgte å transkribere alle intervju om til bokmål for å kunne aidentifisere informanten tilstrekkelig. Som tidligere nevnt er spillindustrien en liten bransje der noen få identitetsmarkører, og for eksempel dialekt i kombinasjon med informasjon gitt i intervjuet, kan være nok til å identifisere vedkommende for noen som kjenner henne. Derfor ble alle dialekter og særord for landsdeler byttet ut.

Det er gjort andre forandringer fra intervjuene til det ferdigstilte transkriberte intervjuet. All personidentifiserende informasjon som alder, arbeidssted og bosted er fjernet. Navn på tredjepersoner eller annen informasjon om tredjepersoner er blitt forandret eller fjernet om det ikke var mulig å forandre tilstrekkelig. Navn på spillmesser de har vært på er også blitt fjernet, med unntak av Game Developers Conference (GDC). Grunnen til at dette ikke er blitt fjernet er fordi dette er en av de største spillutviklersamlingene i verden, der store deler av den norske bransjen er tilstede. Det er også på denne konferansen at flere av opplevelsene spillutviklerne fortelle om skjedde og jeg mener det er viktig å vite hva konteksten til disse opplevelsene er.

Det ville vært vanskelig å forandre GDC tilstrekkelig uten å miste betydningen denne konferansen har i spillutvikling. Om den hadde blitt forandret til «en av de største konferansene for spillutvikling i verden» ville fortsatt store deler av bransjen, også mange utenfor bransjen, skjønne at det var GDC. Jeg ønsket ikke å forandre det på en slik måte at det ikke ble forklart hvor stor og betydningsfull denne konferansen er, spesielt på bakgrunn av opplevelsene informantene tar opp fra disse konferansene.

Da intervjuene var ferdig transkribert, ble de fortløpende sendt til informant for godkjenning. De gjorde en gjennomlesning, sendte ved forandringer de ønsket eller tillegg de ville ha inn. Etter endringene ble de godkjent til å bruke videre i prosjektet.

2.4 Forskningsetiske betraktninger

Det kvalitative forskningsintervju har sine forskningsetiske utfordringer. Ved forskningsetiske problemstillinger innenfor kulturvitenskap, er det ofte fokus på det mellommenneskelige og balansen mellom hensynet til informanter og egen forskning som står i sentrum. Samspillet som oppstår mellom personer kan påvirke både informant og forsker, som kan bli problematisk. Informanter kan føle seg såpass komfortabel med forskeren at hun vil dele informasjon som man

egentlig ikke ønsket å dele. Kvale og Birkmann (2009, s. 79) forklarer hvordan det kan oppstå dilemma ved å forske på menneskers privatliv og legge det ut i det offentlige. Når man ser på hvordan kvinnene i spillbransjen opplever det å være kvinne, kommer det frem personlige historier og opplevelser. Det er akkurat disse fortellingen av opplevelser i ulike sammenhenger man er ute etter å avdekke. Når man gjennom transkribering og analyse skal bruke disse historiene og opplevelsene vil min tolkning påvirke resultatet. Forskers forståelse vil ikke alltid være i overstemmes med informantens. Det er derfor viktig å prøve å tolke informantene ut fra deres egen forståelse av verden og så godt det lar seg gjøre, legge vekk sin egen. Hvis informanten føler at personlige historier de har fortalt blir feiltolket kan dette gjøre at informanten ønsker å trekke seg fra oppgaven eller sitter igjen med en dårlig opplevelse. Noe som ikke er ønskelig.

2.4.1 Overidentifisering med informanter

Som kvinne og spiller som forsker på andre kvinner som arbeider med spill, kan jeg lett komme til å identifisere meg med kvinnenens liv, opplevelser og interesser. Som forsker ønsker man å kunne være nøytral og at egne meninger og overbevisninger ikke skal påvirke forskning. Dette kan i realiteten være vanskelig. All kunnskap og forskning vil på en eller annen måte være påvirket av det kulturelle, sosiale, kjønne og av forsker som gjennomfører studien. Psykolog Hanne Haavind forklarer at det å forske på kjønn betyr at:

Den som søker vet på forhånd at betydningssystemer knyttet til kjønn skaper både grenser og forbindelser - og hierarkiske ordninger – mellom mennesker og i de samme menneskene. Forskeren er ute etter å avdekke disse betydningssystemene istedenfor å ta dem for gitt. (Haavind 2000, s.7)

Som spiller og kvinne kan et av mine problemer bli at jeg overidentifiserer meg med informantene. Hvordan vil opplever en gitt situasjon påvirkes av hvem vi er som mennesker mener Skærbæk: «Det som ses avhenger av øynene som ser.» Hva vi ser, vil avhenge av hva vi er interessert i, hva vi er opplært til å se og hva vi er opplært til ikke å se» (Skærbæk, 2015). Jeg har selv spilt deler av mitt liv, jeg har lenge sett på spill som en hobby og det er en viktig interesse for meg. Begrepet spiller eller «gamer» blir tolket forskjellig og har ulikt innhold for ulike mennesker. Men her bruker jeg begrepet *spiller* om mennesker som ser på spill som hobby og spiller. Jeg og informantene har en felles interesse, et punkt der vi kan finne sammen. Alle informantene har en interesse for spill eller spiller selv. Det er i det min interesse for spill tar over, jeg slutter å være forsker og starter å være spiller. Folkloristen Bente Alver og sosiologen Ørjar Øyen (1997, s. 130) skriver om nærhet og distanse i forskning, og forklarer hvordan forskere som bruker kvalitative metoder ofte kommer i

en situasjon der man kan oppleve å forme venns­kaps­relas­joner med infor­manten: «Det er i tillitsforholdet som skapes mellom forsker og utforsket, når håndverket er på sitt beste, og som er et nødvendig ledd i å skape den forståelse som en kvalitativ metode legger vekt på, kan også bli metodens svake ledd» (Alver and Øyen 1997, s.132). Det er slik at en informant ikke nødvendigvis kan skille en forskers rolle som venn eller som forsker på samme måte som forskeren selv. Dette kan gjøre at informanten blir overrasket over hva som kommer frem i de endelige resultatene. «Om slike forventinger ikke oppfylles, kan det føre til både skuffelse og vrede.» (Alver and Øyen 1997, s.132) For det er i de nære, men også distanserte relasjonen som oppstår mellom forsker og informant at de forskningsetiske problemene oppstår.

Jeg har reflektert mye rundt dette med å være kvinne og spiller, det å være en minoritet i et miljø. Å være kvinne og spiller er et fenomen det ikke alltid er lett å forklare. I de fleste sammenhenger blir du satt på prøve av andre, ofte mannlige spillere for å se om du virkelig er en spiller på lik linje med dem. Å være en minoritet innenfor et interessefelt kan jeg identifisere meg mest med når det kommer til de kvinnelige spillutviklerne. Det gir et sterkt felles holdepunkt som kan skape en situasjon der man minster kontroll over egen rolle. Jeg kjente i enkelte situasjoner at det kunne være vanskelig å skille mine personlige interesser fra det som var interessant for oppgaven. Det var spesielt i situasjoner der man tok opp spill eller felles interesser det var vanskeligere enn ellers å holde fokus på det som var intervjuets mål. Ved å være klar over min egen rolle som forsker gjennom arbeid med forsknings etiske problemer var det mulig å unngå å miste tråden og fortsette intervjuene i den retningen det skulle i.

Når det gjelder kjønn kan analysen av de gjennomgående maktstrukturene i samfunnet være med å farge min forståelse av å være kvinne i spillindustrien. Jeg må hele tiden passe på at min verdensforståelse ikke gjør at jeg er forutinntatt i møtet med bransjen. Om det er slik at kvinner opplever diskriminering gjennomgående innenfor yrket eller ei, kan jeg ikke vite før jeg starter med forskning av feltet. Det er spesielt med tanke på hvordan flere kvinner er blitt behandlet i spillindustrien i USA de siste årene, at jeg har hatt en forutinntatt formening om hvordan det allerede er før jeg har intervjuet kvinnene. Denne forutinntattheten ble satt på prøve da det viste seg at opplevelsene ikke var slik jeg i utgangspunktet hadde trodd. Selv om flere kvinnelige spillutviklere har fått negative konsekvenser på bakgrunn av sitt kjønn, trenger ikke dette, og er ikke dette, virkeligheten for alle kvinnelige spillutviklere. Det var viktig at denne forutinntattheten ikke farget mine spørsmål slik at de ble ledende. Jeg vil si at jeg lykte med dette, men at et par spørsmål kunne være formulert på en annen måte for å være mindre ledende. En måte å unngå overidentifisering er å være klar over at det er mulig. Ved å være klar over sin rolle som forskere,

men også over de områdene der jeg kan identifisere meg med de kvinnelige spillutviklerne, kan jeg lettere unngå å «go native» eller overidentifisere meg.

2.4.2 Konfidensialitet

I de forskningsetiske retningslinjene, punkt 9. defineres forskerens plikt til konfidensialitet slik:

Forskeren skal som hovedregel behandle innsamlet informasjon om personlige forhold konfidensielt og fortrolig. Personlige opplysninger skal vanligvis være aidentifisert, mens publisering og formidling av forskningsmaterialet vanligvis skal være anonymisert. (Nesh, 2016)

Her vil begrepet aidentifisering⁸ brukes i stedet for anonymisering. I informasjonsbrevet står det «anonymiseres» fordi dette er det mest brukte begrepet i dag. For å unngå forvirring for informantene ble det valgt å bruke det begrepet som er mest kjent. Mens anonymisering betyr at informanten ikke på noen måte skal kunne kjennes igjen, betyr aidentifisering at det foretas noen endringer, som for eksempel at informanten gis et annet navn, bosted endres osv. Men når man arbeider med informanters fortellinger, så vil det være vanskelig å aidentifisere disse. Da spillbransjen er en liten og tett bransje kunne det ikke bli gitt flere detaljer i presentasjonen av informanter. Å kombinere bosted eller arbeidsted med alder kan være nok til å finne ut hvem informanten er. Å aidentifisere informantene gir en større mulighet for åpne og ærlige samtaler, der informantene kan ta opp både positive og negative opplevelser uten å frykte for konsekvensene dette kan ha. Det er ikke ønskelig at informantene skal oppleve sanksjoner eller andre negative konsekvenser for deres deltagelse i prosjektet.

Aidentifisering er noe man ofte tilstreber innenfor forskning. Det er derimot ikke alltid like lett. «Jo mindre og jo mer gjennomiktig den utforskedes miljø er- og jo mer spesielt forskningstemaet er, desto vanskeligere blir det å ivareta anonymitetskravet», hevder Bente Alver og Ørjar Øyen (1997, s. 120). Informantene er alle en minoritet på sin arbeidsplass og kan lett bli identifisert. Som eksempel kunne jeg ha intervjuet 1-2 kvinnelige spillutviklere i Bergen, men når det i Bergen kun finnes en håndfull kvinnelige spillutviklere, vil man lett kunne finne ut informantenes identitet om de ikke blir aidentifisert tilstrekkelig. Dette kan være vanskelig og som Alver forklarer, spesielt vanskelig i små gjennomiktige grupper:

⁸ Tidligere kalt anonymisering.

Det er en stor utfordring å love anonymitet til den det skal forskes på og å gjennomføre en så radikal anonymisering at det ikke er mulig å gjenkjenne den person som opplysningene stammer fra. Særlig krevende er det når det arbeides med små og gjennomsiktige grupper. (Alver 2015)

Informantene i denne oppgaven er blitt gitt fiktive navn. Alle intervjuene er transkribert til bokmål for at det ikke skal kunne plassere informantene geografisk. Selv om dette er blitt gjort er det vanskelig å love informantene fullstendig anonymisering. For å kunne tilknytte informasjonen om informantene til den faktiske personen må vedkommende inneha en koblingsnøkkel. Det kan forekomme at mennesker som kjenner eller kjenner til informantene, kan tenke seg til hvem informantene er. For lesere som ikke har kjennskap til informantene vil det være nærmest umulig å tyde indikatorene eller kjennetegnene ved informantene gjennom deres utsagn. Om det skulle vært mulig å anonymisere informantene måtte man tydd til radikal anonymisering, som ville vært lite gunstig for dette prosjektet.

Å ikke aidentifisere tilstrekkelig kan bli et problem når det kommer til sensitive data. I intervjuene er et av temaene, om de har opplevd negative forhold på bakgrunn av kjønn. Noen av informantene har fortalt historier der det er kommet frem sensitive opplysninger enten om dem personlig, eller det kan ha påvirkning på selskapet deres eller samarbeidspartnere. Der det finnes sensitive opplysninger er det problematisk å ikke kunne aidentifisere dem godt nok, og det kan ha negative konsekvenser for informantene.

Dette er også en forskningsetisk problemstilling som handler om hvilke negative konsekvenser informantenes deltagelse kan ha for sitt forhold til arbeidssted. Spørsmålene i intervjuet er lagt opp slikt at vi får informasjon om hvordan informantene har det i sine yrker. Det betyr at man kan komme inn på sensitive tema som diskriminering på bakgrunn av kjønn og andre ting kvinner kan møte på i arbeidslivet. Hvis informantene forteller om forhold som kan føres tilbake til arbeidsstedet eller kollegaer kan dette ha negative konsekvenser for kvinnene som er med i forskningen. De kan bli utestengt fra spillmiljøet og i verste fall miste jobb eller oppleve sterke sanksjoner på arbeidsplassen av ledelse eller kollegaer. Dette er ikke ønskelig og gjør det viktig å finne en måte å kunne aidentifisere tilstrekkelig. Gjennom intervjuene kom det frem informasjon om tredjeparter, disse må også vernes på best mulig måte. Her må hensynet til informantene og hensyn til kredibilitet av forskningsfunn alltid veies opp mot hverandre, ikke bare i intervjuprosessen men helt frem til det endelige resultatet.

Kapittel 3. Analyse av negative og positive sider ved å jobbe i bransjen

I denne delen vil vi gå inn i analysen av empirien og se på spillutviklernes opplevelser. I kapittel tre vil jeg ta for meg hvordan kvinnene opplever bransjen nasjonalt og internasjonalt. Dette kapittelet tar for seg hvordan bransjen oppleves og hvordan de kvinnelige spillutviklerne opplever å jobbe i den. Finnes det et inngrodd mønster som kan føre til diskriminering og utestengelse, eller føler kvinnene eierskap og tilhørighet til bransjen? Jeg vil også se på hvordan informantene opplever at bransjen legger til rette for kvinner. Oppfatter kvinner det bedre å jobbe i bransjen i Norge enn i andre land? Til slutt vil jeg se på hva de kvinnelige spillutviklerne kan tilføre bransjen. Hva skjer med spillene, arbeidsmiljøet og i siste instans spillkulturen når kvinner tar og får mer plass?

3.1 Spillkulturen

Jeg har valgt å dele spillkulturen inn i to deler: en forretningsarena og en spillarena.

Forretningsarena er industrien og de tilhørende interesseorganisasjoner og arrangementer for bransjen, mens spillarenaen hovedsakelig er forbrukerne og arrangementer som er tilknyttet disse. Dette siste kan også kalles for spillmiljøet. Disse to arenaene er ikke skilt fra hverandre, men er overlappende da det som skjer i begge arenaene påvirker hverandre. Det er flere arrangementer og organisasjoner som har en fot i hver av disse arenaene. Spillutviklere tilhører ofte begge disse arenaene da de fleste spillutviklere spiller selv. Nesten alle informantene uttrykte at deres egen interesse for spill la grunnlaget for ønsket om å bli spillutvikler:

Jeg er oppvokst med spill, jeg har hatt det i livet mitt så lenge jeg kan huske. Jeg har alltid hatt enten en kontrollert hendene eller fingrene på et tastatur, så det å jobbe med spill føltes veldig naturlig. Tok en stund før jeg fant veien til å jobbe med det, men det har alltid vært en stor del av livet mitt. (Caroline, s. 1)

Som spillere har disse kvinnene ikke bare formell kompetanse, men innehar også en uformell kompetanse som blir sterkt verdsatt innenfor spill. Reisel og Teigen (2014) forklarer hvordan denne uformelle kompetansen øker tilhørigheten til et yrke, og ofte også trivselen. Når Caroline forteller at hun «fant veien» til spillutvikling, kan det virke som hun etter lengere prosess har funnet det yrket som virker riktig for henne, et sted hvor hun hører til. Opplevelsen av tilhørighet til et yrke er svært viktig. Dette viser også hvordan noen av disse kvinnene finner tilhørighet til tross for den sterke mannlige tilknytningen dette yrke klassisk har hatt. Som forbrukere av spill over mange år, opplever de at spill også er deres domene. Rollen som både produsent og forbruker er spesiell og gjør at de fleste informantene må forholde seg til både forretnings- og spillarenaen. Det er derfor interessant å

se på hvordan de kvinnelige spillutviklerne ikke bare opplever bransjen, men også spillmiljøet som bransjen er en del av:

Det kan nok virke veldig stort å ta et steg inn i en industri som ikke bare er veldig mannsdominert, men som har et problem med kvinner til å begynne med. Gaming-miljøet har et enormt innstillingsproblem når det kommer til kvinner generelt, ikke bare i industrien. (Caroline, s. 2)

Gamingmiljøet, eller spillarenaen, har ifølge Caroline et problem med kvinner. Med dette menes at arenaen i stor grad er lukket for kvinner, både som spillere og utviklere. Det synes vanskeligere for kvinner enn for menn å få tilgang til de samme arenaene og få den samme anerkjennelsen i miljøet. Kvinner kan spille, men er ikke fullverdige medlemmer av spillverden. Kvinner møter andre forventninger og får andre reaksjoner fra spillere enn det de mannlige spillerne gjør (jf. Ask, 2015; Kafai, 2008; Graner Ray, 2004; Hommedal, 2014). Sara Uttrykker det slik:

Dette blir fra spillmiljøet, men da jeg var 14-15 hadde jeg tre venninner og vi dro ofte på spilltreff. Det var helt tåpelig, men det var en fyr som sto bak oss og så oss spille og sa «jeg visste ikke at jenter kunne trykke så fort på kontrollen jeg». Hvor ignorant går det an å være? [ler] Jeg tenker at når en random fyr kan si noe sånt må det være en del rare holdninger ute og går. (Sara, s. 4)

Sara forteller om en opplevelse fra ungdomstiden, i møte med spillmiljøet. Hun identifiserte seg som spiller, men får en reaksjon av vantro da noen ser at hun spiller bra. I utgangspunktet virker det her som vedkommende som kommenterer, synes det var fint at jenter spiller, men blir overrasket over at hun spiller så bra eller kan «trykke så raskt på kontrollen». Dette er et av de mønstrene man ser når kvinner forteller om sine opplevelser som kvinne i bransjen og miljøet. Kvinner kan være med, men blir gjerne ikke sett som likeverdige deltagere i kulturen. Dette gjør at kvinner hindres i å få det samme eierskapet til spill som menn. Det kan altså være vanskeligere for kvinner å få tilgang til spillarenaen på grunn av det mannlige eierskapet til aktiviteten. Dette har også innvirkning på industrien og forretningsarenaen.

I den kulturelle fremstillingen av spill har det vært fokus på menn. Det har vært menn i reklame, i spill, på messer og kvinnene har vært booth babes og objekter på lignende nivå som spillmaskinene. Derfor tror jeg at veldig mange møter en slags kald skulder når de

prøver å komme inn i bransjen. At de gjerne ikke blir tatt seriøst og blir behandlet litt laverestående. (Sara, s.2)

Man kan se likheter mellom det Sara forteller og det de kvinnelige datateknologistudentene opplevde, ifølge Reisel og Teigen (2014) sin forskning på kjønnsdeling i arbeidsmarkedet. I utgangspunktet er det ingenting som tilsier at kvinner vil gjøre en dårligere jobb enn menn. Men fordi arbeidet er blitt tilknyttet menn over lengre tid, blir det knyttet en høyere kompetanse i feltet til menn. Dette fordi man har en kulturell forståelse av at menn innehar noen kvaliteter som er mer ønsket innenfor yrket, som her vil si at man er god på teknologi. Dette viser hvordan kjønnsmakt og hegemoniet står sterkt innenfor spillkulturen. De kulturelle stereotypiene påvirker oss til å oppleve at det ene kjønn har en mer ideell kompetanse. Det kjønn som føler sterkest tilknytning til denne ideelle kompetansen er som oftest majoriteten i yrket. Det ser vi også innenfor spillbransjen. Når et kjønn opplever å være i minoritetsposisjon, kan det gjøre at de føler dette begrenser deres muligheter innenfor yrket. Men det kan virke som de kvinnelige spillutviklerne ikke føler på dette i samme grad som i andre yrker i Norge. Dette kan ha med deres egen interesse og uformelle kompetanse innenfor spillmiljøet.

Når spillerne tidligere hovedsakelig har vært menn, og det er der kapital og kjøpekraft har ligget, ble det laget flest spill for menn. Spill oppfattes som selvfølgelig mannlig. Her kan man se hvordan Foucaults teori om makt som noe produktivt og regulerende fungerer. Fordi hegemoniet er at spill er en mannlig aktivitet, regulerer dette hvem som føler at det er naturlig å tilknytte seg miljøet. Dette er i stadig forandring, som man ser innenfor spill. Hegemoniet er i endring og det skjer et massivt kulturelt skifte innenfor spill. Nesten halvparten av alle spillere er nå kvinner (Igda, 2014), men fortsatt domineres spillutvikling og spilljournalistikk av menn. Fra utsiden virker det som spill og miljøet oppfattes på samme måte. Selv om nesten halvparten av alle spillere er kvinner er dette lite synlig i det offentlige spillerom, på spill-samlinger m.m. For å forstå hvorfor menn har opplevd og opplever en større tilhørighet til spill og hvorfor spillindustrien har hatt et større fokus på menn som kjøperbase, mener flere av informantene at man må se på hvordan markedsføringen har vært fokusert tidligere:

Men hvorfor det er sånn? Tradisjon. Og markedsføring. Særlig på 80-tallet og 90-tallet. Vi var liksom ikke en del av utviklermiljøet, vi var pynten på siden som skulle posere ved spillmaskinen. Det var den beskjedne vi fikk. Det er vel resultatet av det. Men heldigvis ser det ut som det endrer seg. (Anette, s. 3)

Dette gjør at spill av mange oppleves som noe som tilhører menn og gutter, selv om kvinner er og alltid vært en del av bransjen. Den kulturelle koden repeteres og dette forsterker kjønnsseierskapet menn har hatt til spill. Men man ser også hvordan kvinner utfordrer dette eierskapet til aktiviteten, ved å ta plass og være med på å redefinere og repetere kjønnsstilhørigheten på en ny måte. Det kan tenkes at det ikke oppleves like rart å møte spillende kvinner i dag som kanskje for 15 år siden. Likevel opplever informantene Ellinor at mange, underbevisst, tenker at kvinner ikke er en del av spillbransjen.

Jeg har opplevd at folk ikke har skjønnet hvem jeg var, at de har trodd at jeg var kjæresten til en av kollegene mine. De går bare ut ifra at jenter ikke jobber med spill ... Det er ikke det at de ser ned på meg fordi jeg er kvinne i bransjen. Det var bare det at det ikke hadde gått opp for dem at jeg faktisk kunne jobbet med dette her. Det er mer tankeløshet på bakgrunn av et inngrodd mønster. (Ellinor, s.3)

Dette viser hva mange kvinnelige spillutviklere møter på, som er overraskelse, når de forteller at de jobber med spill. Siden dette er en mannsdominert bransje er dette kanskje ikke rart, men at de fleste i utgangspunktet tenker at kvinner ikke jobber med spill, påvirker de kvinnene som faktisk gjør det. Kvinnelige spillere møter andre forventninger og får andre reaksjoner enn sine mannlige medspillere, og dermed blir spillopplevelsen sterkt kjønnet (Kafai, 2008, AskSvendsen og Karlstrøm, 2016). De siste årene har antallet kvinnelige spillere og utviklere økt betydelig, på tross av opplevelsen av spill som kjønnet og at kvinner ikke jobber med spill. Dette har hovedsakelig vært positivt for bransjen, man har også ført med seg noen utfordringer tilknyttet til denne forandringen. Deler av utfordringene kommer utenfra, fra spillerne, noe vi skal se nærmere på senere, men deler av utfordringene kommer også fra industrien internt. Selv om spillindustrien legger mer til rette for at kvinner skal komme til bransjen, ser man fortsatt at deler av bransjen fortsatt kan oppleves ekskluderende for kvinner. Informantene mener at dette både er bevisst og ubevisst. Noen av informantene mener også at det finnes personer innenfor bransjen som ikke ønsker kvinner inn i spill. Informantene legger gjerne bedre merke til denne væremåten når de er i utlandet, på større samlinger der mennesker med ulike kulturelle bakgrunner og fra flere nasjonaliteter møtes. Noen ganger ender dette i et møte med en bransjekultur som man ikke er vant til. En av informantene, Ida, forteller om en opplevelse da hun var i USA på en av verdens største konferanser for spillutviklere.

Jeg var på GDC [Game Developers Conference], det var kjempemyggelig. Det er 2-3 dager der du står på dagtid og stiller ut på messe og så er det foredrag. På kvelden er det masse

fester. Noen av festene er åpne, noe av festene må man betale for å komme inn på og noen er special invite only. Vi var i forhandlinger med en hardware produsent om at vi skulle jobbe sammen med dem og i den anledning sa vedkommende «kom på festen vår». Vi kunne ikke takke nei for man skal vedlikeholde gode relasjoner. Når vi kommer til den festen, så er det et stort lokale. Vi kommer inn, det er veldig mye mennesker. Jeg ser ikke så mye på menneskene. De virker som anonyme dresskledde execs [executives]. Det jeg ser er de halvnakne damene som står og danser. Det var en slags sirkus tematikk, de hadde noe fjær pryder og kostymer. Men det var veldig mye bar hud og de sto og danset sakte og sensuelt oppstilt langs veggene. Noen var også på en scene. Det var en mann der blant underholdningen, han var en slags slangemann og hadde en liten scene der han knyttet seg selv sammen til en knute. Etter han kom en dame inn på en enhjulssykkel iført egentlig kun sirlig undertøy. Hun viste triks som å sykle sakte frem og tilbake, snu på stedet, ikke ved å rotere, men med å hoppe opp og ned. Pretty bouncy. I tillegg til den nydelige underholdningen som var der, så la jeg merke til at det var virkelig ikke alle gjestene som var der som var spillutviklere. Det var det jeg vil anta man kaller hostesses, kvinner i 20-årene som ser ut som de er blitt tatt ut av, jeg sier det pent, modellbransjen, men ikke egentlig den type modellbransje ... Glamour-modeller tror jeg er et mye bedre begrep. Det var veldig klart for meg når jeg var på dette arrangementet at jeg var ikke målgruppen. Jeg var ikke en av de business-exec's som var der, for det var jeg for ung, for lite mandig, for lite grå og for lite rik, I guess. Jeg var heller ingen av kvinnene i underholdningen eller hostessesene, for det hadde jeg alt for mye klær og alt for lite stæsja. Det som gjorde at det virkelig tippet over for meg var en helt vanvittig ubehagelig opplevelse. Jeg skulle benytte toalettet og når jeg kom inn på damenes toalett, var det en flokk av disse hostessesene som sitter og henger. De satt bare og skravlet som en sånn, la oss kalle det syklubb, men det var ikke syng. Mitt inntrykk var at ingen av dem ville gå ut der igjen. At de gjemte seg på do og pratet om hva enn man prater om når man er hostess. Jeg skal innrømme at jeg ble fysisk dårlig av å være der. Det hører også til i historien at min mannlige kollega som var med ble like støtt og like satt ut og uvel av å være der. Så vi gikk. utfordringen er at vi ønsker å bevare et godt forhold til denne produsenten som inviterte oss og som mest sannsynlig ikke viste hvordan festen skulle utarte seg. Men for oss var det veldig overraskende fordi det siste året, halvannet, har det vært så mye fokus på kvinner i spillindustrien og objektifisering av kvinner i spill. Her kommer vi på en fest der kvinner er dekorasjon og underholdning, utenom en mann som er slangemenneske. (Ida, s. 3-4)

Dette viser hvordan kjønn noen ganger gjøres på større konferanser i USA. Det var overraskende for informanten å oppleve denne væremåten, spesielt med tanke på diskusjonen om objektifisering av kvinner i spill. Dette opplevdes som overraskende fordi dette er en fest arrangert av et større selskap innenfor spillindustrien, og det overrasket informanten at et selskap av den størrelsen skulle arrangere en fest med halvnakne kvinner som underholdning. Denne typen fester viderefører den kvinneekskluderende kulturen som man ellers i bransjen sier at man ønsker å bli kvitt. Ida nevner hennes mannlige norske kollega som også opplevde denne festen som overraskende og ubehagelig. Spillindustrien har tidligere vært utsatt for klager fra flere hold for deres bedriftskultur. Spillutvikler Graner Ray (2004) mener at industriens tendens til å bruke *booth babes*, innleide modeller som skal friste menn til å komme til deres bod på profesjonelle samlinger og konferanser, og temaer som spiller på sex har vært med på styrke inntrykket av at spillutvikling som en gutteklubb. Senest på fjorårets GDC, en av verdens største konferanser for spillutviklere, fikk Microsoft sterk kritikk for å ha lettkledde kvinnelige dansere i «skoleuniform» som underholdning på sitt nettverks arrangement (Worley 2016). Dette viser at til tross for industriens arbeid med å skape en bransje som vil være tilgjengelig for flere kjønn, seksualiteter og kulturelle bakgrunner er fokuset fortsatt, til en viss grad, fokusert mot den heterofile mann. Det virker som om at det er en kulturforskjell mellom Norge og USA som ligger til grunn for reaksjonen, ikke bare kjønn. Samtlige av informantene opplevde den norske bransjen som bedre å jobbe i. Silje sa det slik:

Den norske utviklerbransjen er først og fremst en ganske ung bransje, så vi sitter ikke igjen i gamle mønstre fra 'nerdene-på-gutterommet'-dagene. I tillegg tror jeg det har mye med at Norge de siste tiårene har vært langt fremme i forhold til likestilling sammenlignet med resten av verden ... Tenker at det kan være et resultat av at bransjen er eldre enn i Norge. Likestilling i Norge og andre skandinaviske land er jo i utgangspunktet på et helt annet stadium. Det er gjerne den kombinasjonen der som gjør at sånne ting kan skje. At det forekommer i så stor grad som det gjør og at vi ikke merker så mye til akkurat det. (Silje, s. 3 og 6)

Silje trekker frem en kombinasjon av to ulike ting. Bransjen i Norge er yngre og forestillingen om likestilling som noe positivt står sterkere i Norge enn i mange andre land. Det synes derfor som at den kvinneekskluderende kulturen som Ida tidligere fortalte om, står sterkere i land som USA der spillindustrien har en lengre historie enn i Norge. Der har en kvinneekskluderende bransjekultur eksistert lengre og har derfor slått sterkere rot i industrien. En ung bransje i kombinasjon med at Norge har et tydelig fokus på likestilling kan som utgangspunkt gjøre det lettere for kvinner å få innpass i bransjen, og forhindre den samme kvinneekskluderende kulturen man kan se i for

eksempel USA. Dette til tross for mange utfordringer når det kommer til blant annet kjønnsdelingen innenfor arbeidslivet. At spillindustrien i Norge i utgangspunktet består av relativt unge mennesker kan også ha påvirkning på arbeidsmiljøet. På tross av at arbeidsmarkedet i Norge er mer kjønnsdifferensiert enn mange andre land, og lønnsgapet mellom kvinner og menn er på ca.7 % (Reisel og Teigen, 2014, s. 206), oppleves det norske arbeidsmarked som likestilt av de jeg intervjuet. De har forventninger om at de kan gjøre det de vil og at det å være kvinne ikke er en begrensende faktor. Lena trekker frem hvordan hun mener at hennes generasjon ikke er like opptatt at kjønnsroller og derfor velger yrkene de ønsker, på grunnlag av personlige ambisjoner:

Men det kan jo hende at, det ligger mer i at den yngre generasjonen, altså vår generasjon, at vi bryr oss mindre om kjønnsroller og derfor går vi inn i de jobbene vi er mest interessert i. (Lena, s. 2)

Dette er et interessant sett i lys av at Norge fortsatt har et av de mest kjønnsdifferensierte arbeidsmarkedene når man ser på andre land vi ofte sammenligner oss selv med. «En høy andel av kvinner på det norske arbeidsmarkedet arbeider i helse, utdanning og omsorg. I disse yrkene er det nesten bare kvinner. I håndverk, bygg og anlegg og informasjonsteknologi er det nesten bare menn» (Reisel og Teigen, 2014, s. 11). Informanten mener at den yngre generasjonen ikke bryr seg om kjønnsroller i like stor grad som tidligere, men likevel ser man at arbeidsmarkedet ikke har forandret seg så mye som Lena opplever. Selv med et stort fokus på at kjønn ikke skal være et hinder og at man kan bli hva man vil, ser man at kvinner og menn fortsatt velger yrker som klassisk blir forbundet med deres kjønn. Dette ser man også i valget av yrker for de kvinnelige spillutviklerne. Ingen av informantene jobber med programmering, og veldig få kvinner generelt arbeider med denne delen av spillutvikling. Informantene jobbet hovedsakelig innenfor design, story, support, markedsføring og ledelse. Å jobbe som daglig leder i et selskap er ikke noe som er typisk for kvinner på arbeidsmarkedet. Det virker derimot som dette er ganske vanlig innenfor norske spill-selskaper, da flere av informantene var daglige ledere i selskapene. Det er derimot få som jobber med den programmeringstekniske delen av utviklingen. Anette forteller at kvinnene hun jobber med hører til innenfor:

Vi har en innenfor marketing og admin. Også har vi en som jobber med sosiale medier og support ... Når det først er kvinner er de gjerne ikke innenfor utviklerrollen heller. De er mye innenfor support, admin og sånne ting. (Anette, s.1-2)

Arbeidsrollene informanten viser til er stillinger som har mer med håndtering av mennesker og personal enn av teknisk art. Arbeidsstillinger som har med teknologi og IKT blir ofte mer tilknyttet menn enn kvinner. Det ser ut som kvinner havner i stillinger som i større grad kan tilknyttes kvinner. Butler (Jegerstedt, 2008) mener at man gjør kjønn ofte helt ubevisst og dette kan være et eksempel på dette. Disse kvinnene bryter med kjønnsrollemønstrene, ved å jobbe innenfor spill. Likevel ser man at deler av tilknytningen til klassiske kvinneyrker opprettholdes når de innehar de stillingene som de har i selskapene. Dette viser godt hvordan man kan utfordre og forandre tilhørigheten til et kjønn, og hvordan dette ofte gjøres med små forandringer i hvert ledd. Ved denne typen stivhengighet forsterker aktørene de samme meningskonstruksjonene som tidligere og gjør at den kulturelle oppfattelsen av yrket består. Men ved å utfordre oppfattelsene av kjønnstilhørigheten til yrket, vil det på samme måte som med kjønn, forandre hvordan man oppfatter yrkets kjønnethet. Informantene trekker spesielt frem det lave antallet kvinnelige programmerere som problematisk. Det finnes ikke tall på hvor liten andel norske kvinner som er programmerere innen spill, men ifølge informantene er den veldig lav. Programmering blir trukket frem som den siste barrieren der kvinner enda ikke har fått den samme type tilgang som i resten av bransjen. Dette er det siste virkelige gutterommet i spillindustrien. På spørsmålet om hvorfor det er så få kvinnelige programmerere svarer Ellinor:

Det tror jeg er av samme grunn som at det er lite kvinner i bransjen generelt. Fordi programmering har vært en liten gutteklubb det og. Det er på en måte gutteklubben inni gutteklubben igjen. Med det at spill begynner å bli mer kjønnsnøytralt håper jeg at det blir lettere for jenter å komme inn der også. Det at man har programmer som prøver å få koding ut i skolene, gjøre det mer tilgjengelig. Ikke en sånn nerdegreie som det er nå. De som driver med programmering er de som startet med det når de var barn, som bare satt inne med pc-ene sine og var utenfor. Men det er det ikke lengre. I tillegg når jenter driver med noe ... nå generaliserer jeg veldig ... Jenter er mye mer sosiale generelt sett enn gutter. Så jeg tror det å drive med en veldig ensom greie er tøffere for jenter å begynne med enn det er for gutter, fordi jenter ofte søker noe som er et fellesskap. (Ellinor, s. 4)

Ellinor mener at tilbud som kode-klubber og lignende kan være med på å rekruttere jenter til yrker innen IKT og teknologi i større grad. Når man gjør noe som i utgangspunktet er en ensom aktivitet til noe mer sosialt og tilgjengelig vil flere jenter være åpne for å prøve programmering mener informantene. Ved å tidligere gi jenter et forhold og interesse for programmering og spill, vil det kanskje i større grad påvirke dem til å forfølge dette som yrke. Som tidligere nevnt har mange av de kvinnelige spillutviklerne spilt i mange år selv. Det virker som det er gjennom interessen for spill

som fritidsaktivitet at deres ønske om å skape spill har kommet fra. Dermed kan det tenkes at ved å gjøre spill til en mer allmenn aktivitet for også jenter, at flere etterhvert vil ønske å være med å skape spill. Hvis også jenter blir peilet mer inn mot programmeringsdelen av spillproduksjon tidligere kan det tenkes å ha samme effekt. Anette nevner kode-klubber som noe positivt som kan få flere jenter inn i koding.

Men de har noen programmer for å få jenter inn til koding på skoler her i Norge og spesielt i USA. Kallt for Girl Coders eller noe sånt. De har noen sånne oppstarts grupper som skal hjelpe med å få jenter til å kode mer. Enten til spill eller bare sånn generelt. Prøve å få bort den stigmaet om at alt som har med naturvitenskap og teknologi er en gutteting. (Anette, s. 6)

Det relativt lave antallet av kvinnelige spillutviklere ble også trukket frem. Informantene mente det måtte være flere grunner til dette, men enkelte temaer ble trukket frem av flere informanter. Redselen for å bli trakassert eller få negativ tilbakemelding på bakgrunn av det å være kvinne var en av grunnene som ble trukket frem av flere. Ida mener at det som noen ser på som trakassering kan andre oppfatte som mannlig humor, og at dette er noe som er en del av spill, og har vært det veldig lenge:

Jeg tror for en del kvinner så kan det handle om at de er redd for å bli målskiver for det som kanskje i gåseøyne kan kalles for klassisk mannlig humor. På en annen side har det vært en del holdninger rundt spill som har vært der veldig lenge. Det er mange som har vokst opp med den oppfatningen av at spill er noe gutter gjør inne på gutterommet. (Ida, s.2)

Ida trekker også frem det som er gjennomgående i empirien, nemlig at spill er noe mange oppfatter som mannlig. Dermed kan det for mange kvinner være vanskelig å søke seg inn mot et felt de oppfatter som maskulint, eller som tilhører menn i større grad enn kvinner. Det kan også være at spill som både hobby og yrke ikke er på jenters radar på samme måte som for gutter. Det er ikke noe som blir introdusert som en hobby for jenter på samme måte som for gutter i ung alder. Jenter blir ikke peilet inn på teknologi og IT på samme måte som gutter blir i barn- og ungdomsårene mener noen av informantene.

Det har vel med da vi var små, fikk vi en dukke og ikke en teknisk leke. Du blir oppdratt til å tenke elektronikk eller tekniske, det er mammarollen du pushes inn i. I hvert fall i 90-talls oppveksten, som har vært min oppvekst. Også seinere er det jo ... Før nerdekulturen ble inn,

så var det jo sånn at man skulle sitte foran datamaskinen og programmere hele tiden, hvis ikke var du helt utenfor. Det er hele tiden et sånt sosialt stigma som sier, nei det er ikke noe for jenter. (Anette, s. 6)

At spillutvikling faller under IT eller teknologiske yrker mente noen av informantene kunne være bakgrunnen for den lave andelen kvinner i yrket. Kvinner har tradisjonelt ikke hatt en sterk tilhørighet til verken IT-bransjen eller spill. Derfor mener noen av informantene at dette kunne være en av grunnen til at kvinner ikke søkte mot spillutvikling på samme måte som menn:

Det er nok det at det er et IT-yrke, et tech yrke. De har ikke et rykte på seg for å være god på å jobbe hardt for å prøve å få inn kvinner. Det er blitt ett mannsyrke selv om, ja helt arbitrært sånn som alle andre mannsyrker helt arbitrært blir sånn, dette skal bare menn gjøre. Det er en holdnings-ting. De må vise kvinner at det er lov å drive med dette, det er helt okey om du har lyst til å programmere. (Caroline, s. 6)

Det virker viktig for flere av informantene, som Caroline, at man prøver å forandre holdningene som finnes om kjønn og spill. Dette handler både om hvordan spill er noe som oppfattes som mannlig, men også om å forandre holdningene om at kvinner ikke har like stor tilhørighet til teknologiyrker. Hun trekker frem hvordan stigmaet ved naturvitenskap og teknologi gjør at kvinner gjerne ikke føler den samme tilhørigheten til disse feltene. Teknologi og spill er begge blitt sett på som lite feminine arbeidsarenaer. Mange av de kvinnene som tilhører spillkulturen bryter, eller forventes å bryte, med det feminine. Dette viser hvordan kvinnene som er en del av spillmiljøet oppfattes som at de bryter med kjønnsstereotypene, og blir dermed tillagt flere egenskaper som bryter med det klassisk feminine. Den maskuline handlingen «å spille» forsterker inntrykket av at disse kvinnene på en eller annen måte bryter med normen for de sosiale praksisene som uttrykker kjønn.

De som spiller har blitt veldig stigmatisert. Det er ikke feminint, du er nødt til å være guttejente for å spille spill. Jeg tror mange jenter ikke har følt at de ikke har lov til å kjenne seg igjen i det å være en gamer. Men bare i løpet av de siste par årene har det forandret seg veldig. Det er blitt en større pågang, det er flere og flere kvinner som ønsker å jobbe i bransjen og man har flinke, godt profilerte kvinner i bransjen. (Ellinor, s.2)

Stigmaet rundt hvordan kvinner som interesserer seg for spill, gjelder også for de som jobber der. Mange ser nok på spill som en mindre profesjonell bransje, som hovedsakelig består av en rekke

«nerder» som får lage spillene de selv ønsker. Selv om det nok finnes en del av disse også, er variasjonen av interesser, ambisjoner og bakgrunn større enn man kanskje i utgangspunktet ville trodd. Ask, Svendsen og Karlstrøm (2016) fant ut at kvinner som spiller ofte oppfattes som at de ønsker oppmerksomhet, og spiller på bakgrunn av dette. Kvinner som spiller blir ofte også oppfattet som at de må være annerledes på noen måte. Ofte blir det koblet til hvordan man ser ut, så som at kvinner som ser «streite» ut ikke spiller eller ikke jobber med spill. Silje forteller om sin opplevelse av dette:

Når vi vant en pris på nasjonalt nivå kom en av damene i juryen eller panelet og sier «jøss, jeg hadde forventet en litt skranglete, nerdete type og så ser dere helt vanlige ut.» Det blir jo litt blandet men det er klart at mange er veldig forutinntatt. I forhold til hvordan vi skal være og se ut, gjør og interesserer oss for. Jeg tenker at vi er ikke så annerledes en hvilken som helst andre grundere vi. (Silje, s. 5)

De fleste spillutviklerne i Norge er gründere. Det er ikke slik at den norske spillindustrien kun består av «skranglete, nerdete typer», men heller en variasjon av ulike typer mennesker, som i de fleste yrkesgrupper. Den stereotype spiller oppfattes ofte som en «skranglete, nerdete type». Dette tilknyttes ikke kvinner og gjør det muligens vanskelig for noen å se for seg at også kvinner kan være spillutviklere.

Store deler av Norges bransje tilhører indiescenen. Dette kan tenkes å påvirke utviklingen av miljøet. Flere av informantene mener at indieutviklere er annerledes enn spillutviklere i større selskaper, og at indiescenen generelt er annerledes enn andre deler av bransjen:

Jeg trives veldig godt i indiemiljøet fordi det er så tett. Vi er jo som en liten familie. Vi prøver å ta vare på hverandre etter beste evne. Hvis noen spør meg hva jobben min er som prosjekt leder så sier jeg at det er litt som å være en reserve mamma. Hvis jeg hadde vært gutt hadde jeg vært reserve pappa. Men det å høre hvordan det går med folk, at de har det de trenger. Men indiemiljøet, om man ser på produktene som kommer ut av indiemiljøet, så er det mye større grad av kreativ variasjon. (Ida, s. 3)

Ida mener at indieselskaper ofte er mer som en familie og at siden det ofte er få personer som jobber der blir det tettere bånd mellom de ansatte. Lena mener at utviklere innenfor indiescenen ofte er personer som på et tidspunkt har følt seg annerledes eller utenfor, og at dette gjør at de er mer vare på hvordan de oppfører seg mot andre og ikke diskriminerer i like stor grad som andre. Hun

forklarer at også i land som sliter med mer trakassering har ofte indieutviklerne et bedre arbeidsmiljø.

Selv om landet i seg selv har ganske mye diskriminering, så tror jeg likevel at indieutviklere har en annen måte å tenke og være på uansett hvor man er i verden. Ofte er indieutviklere mennesker som har følt seg annerledes på ett eller annet tidspunkt ... Jeg tror at det gjør at man blir mye mindre dømmende og diskriminerer mye mindre. Men man kjenner litt på den unicorn-faktoren visse steder. (Lena, s.4)

Med unicorn-faktoren mener informanten at mange har følt seg spesielle eller utenfor normen på et tidspunkt. Når store deler av den norske bransjen kategoriseres som indie, mener Lena at dette er en del av grunnlaget for hvorfor arbeidsmiljøet er så bra som det er i Norge. Mange av selskapene er indie fordi dette er den enkleste måten å starte et selskap. Det er ikke nødvendigvis sånn at alle selskapene velger å identifisere seg som indie, men økonomisk havner under betegnelsen likevel. Med dette mener jeg at noen selskaper ikke identifiserer seg med indiekulturen, som handler om å bryte normene og være annerledes, ifølge Lena. De som tilknytter seg indiekulturen innen spill vil gjerne stå i motsetning til eller distansere seg fra det de etablerte Trippel-A selskapene. Trippel-A er selskaper som utgir spillene som har de høyeste budsjettene på både utvikling og markedsføring. Grunnen til at de fleste selskaper i Norge havner under indie, er av økonomiske grunner. Da det er økonomisk mulig å starte et indieselskap fordi man ikke trenger store summer penger for å starte opp et selskap:

Lista er også mye lavere for å komme inn. I gåseøyne kan hvem som helst lage spill. Verktøyene er tilgjengelige. Det er bare å vie den tiden og dedikasjonen til å skulle leke med det og etterhvert også kanskje mestre det som man trenger. Man kan si for å lage et indiestudio, hvis man ønsker å være kvinne i et indiestudio, er det kanskje sånn at man gjør det alene eller tar med to venner og lager noe. (Ida, s.3)

Et ønske om å være selvstendig og kreativ ble også trukket frem i samtalen om hvorfor mange velger indieselskaper. De ønsker mulighet til å lage spill som kan utfordre eller overraske brukerne, og ha muligheten for å ha større rom for å gjøre ting som er utypisk for spill og lage spill som ikke hovedsakelig er skapt for den klassisk spilleren. Da menes spill som «*first person shooter*» spill, spill der du er i krig eller skyter andre i et første-person perspektiv, eller spill som den mye omtalte GTA-serien (Grand Theft Auto), der man er en «gangster» som skal stjele, skyte osv. GTA blir ofte

trukket frem som et spill der kvinner er fremstilt svært ensidig og seksualisert. Innenfor indie har man større mulighet til å lage spill som er det spillutviklerne ønsker å lage selv:

Jeg tror at vi gjerne vil starte opp noe selv og vil ha frihet, i stedet for å jobbe for noen som forteller oss hva vi skal gjøre og hvor du kanskje må jobbe med det samme hele tiden. (Lena, s.2)

De ønsker muligheten til å utfordre status quo og lage varierte og spennende spillkonsepter. Det virker som indiescenen gir større muligheter til å ta opp kulturelle aspekter og samfunnsproblemer enn det man ser hos de store internasjonale spillprodusenter.

Men indiemiljøet, om man ser på produktene som kommer ut av indiemiljøet, så er det mye større grad av kreativ variasjon. Temaer som blitt tatt opp, mekanismer som blir utforsket. Det blir stemplet som en mer eksperimentell scene. (Ida, s.3)

Indiescenen har som Ida påpeker, blitt sett på som en eksperimentell scene, der man har større frihet til å være kreativ. Slik er det også i utlandet. Det virker derimot ikke slik at små selskaper betyr gode arbeidsforhold. Ida forteller videre:

Jeg leste sist i forrige uke om en som fortalte om sine opplevelser av å jobbe i et veldig lite spillstudio i USA for 8 år siden eller noe sånt... Kanskje det ikke var så lenge siden en gang. Da hadde det vært daglig trakassering, daglig sport i det å objektifisere andre kvinner. Det hadde sikkert ikke vært vondt ment men for henne ble det et veldig giftig og ekkelt miljø. (Ida, s. 2)

Det vil derfor ikke si at små indieselskaper utelukkende er gode å jobbe i. Det som gjør bransjen i Norge bedre å jobbe i synes ikke å handle om størrelsen på selskapene eller om hvorvidt de er et indieselskap, men settes i sammenheng med at Norge som land oppfattes «å ha kommet lengre» når det gjelder likestilling. Bransjens alder ses som tidligere nevnt, også ut til å ha en påvirkning på trivselen til kvinner. Fordi det er en relativt ny bransje finnes det ikke like mye av det Silje kaller, mønstrene fra «nerdene-på-gutterommet» tiden også omtalt som kvinneekskluderende kultur.

3.2 Hva er kvinners plass i bransjen?

Selv om alle mine informanter trives godt i den norske bransjen og i yrket sitt, viser det seg at industrien ikke nødvendigvis alltid tilrettelegger for flere kvinner. Det snakkes ofte om hvordan

industrien både i Norge og internasjonalt ønsker flere kvinner, men hva gjør egentlig industrien for å tiltrekke seg dem? Anette mener hun har sett at ting er i endring:

Jeg var jo på GDC og der merket jeg at spillbransjen har begynt å endre seg. For der var mange foredrag, ikke kurs, men «Talks» om kjønnsroller og om å ha trygge områder å jobbe i. (Anette, s. 3)

Dette er et av flere tiltak for å gi kvinner eierskap og plass i industrien. Det er ikke alle tiltak som er like vellykkede, og mange ulike meninger om disse tiltakene er ønsket eller ikke. Noen kvinner synes det er flott at det legges til rette for diskusjoner mellom kvinner i industrien mens andre, som Lena, mener at dette er feil sted å starte.

Ja, men faktisk, en positiv ting som jeg kom på nå i forhold til det å være kvinne er at man har noen eventer på spill conventions for kvinner, for at kvinner kan samles. Har hatt veldig positive erfaringer med å sitte med veldig mange andre kvinner som mener at det er teit at menn ikke får være med på det eventet. Så der møter jeg mange kvinner som har det samme synet som meg. (Lena, s. 2)

Problemer kan dukke opp når man velger å skille menn og kvinner fra hverandre i diskusjoner. At det kan føre til misforståelser og sterkere skillelinjer mellom mannlige og kvinnelige utviklere. Også deler av bransjens måte å løfte kvinner opp og frem på, er problematisk for noen. Lena forklarer at det å kun fokusere på kvinner, fordi de er kvinner, og å løfte dem frem kun på bakgrunn av dette, vil virke mot sin hensikt. Dette vil, ifølge Lena, heller lage tydeligere skiller mellom kjønnene.

Altså, jeg mener at det er veldig bra å oppfordre kvinnene, men jeg reagerer personlig negativt på å bli fremmet «bare» fordi man er kvinne ... At det ikke bare blir kvinner opp og frem, for da skaper man fortsatt en adskillig mellom kjønnene. I stedet for å si at «Kan ikke alle jobbe sammen». (Lena, s. 3)

Det er uenighet om hvordan best legge til rette for kvinner i industrien, eller om det er behov for det. Der noen ønsker samtaler og bevisstgjøring rundt kvinnes tilstedeværelse, ønsker andre at dette ikke skal være et fokus. Det kan oppleves som bevisstgjøringen rundt kjønn også kan oppleves mot sin hensikt da det skaper større skiller mellom kjønnene og gjør kvinnene som kommer inn i industrien til noe rart og unormalt. Noe som i utgangspunktet ikke bør være der, men som det må

lages plass til. Synet på kvinner som gruppe vil gå på bekostning av kvinnene som individ. Kvinnene plasseres sammen i en gruppe som kan tenkes å forsterke kjønnsessensialisme og skape ulemper for enkelt-kvinnene. Det kan derfor være vanskelig å balansere hvordan best rekruttere kvinner og hvordan best tilrettelegge for dem. Ida forteller om hvordan de i Sverige valgte å starte opp et initiativ for å rekruttere flere kvinner:

I Sverige, var det ikke i fjor? Da annonserte de at de skulle ha et nytt initiativ for å rekruttere flere kvinner inn, for det er bare 7 eller 12 % kvinneandel i den svenske spillindustrien. Hvert fall veldig lavt. Sånne tiltak synes jeg er beundringsverdig, men da på bakgrunn av at et arbeidsmiljø blir mer harmonisk hvis man har blandede kjønn. (Ida, s. 3)

Her trekker Ida frem noe som var viktig for samtlige av informantene: Det å ha et arbeidsmiljø med både kvinner og menn fører til at arbeidsmiljøet blir mer harmonisk.

3.3 Hva tilfører kvinnelige spillutviklere bransjen?

Informantene ønsker flere kvinner inn i spillindustrien. Det er mange grunner til dette men én av grunnene er at kvinner kan tilføre industrien et bedre arbeidsmiljø, ikke fordi kvinner generelt forbedrer arbeidsmiljø i seg selv, men fordi blandede arbeidsgrupper jobber bedre:

Jeg tror det å ha en god blanding av forskjellige kjønn kan skape en større variasjon i mennesker. Jeg vet at om man har en gruppe av kun menn og man plasserer en kvinne i den gruppen, vil gruppen automatisk jobbe mye bedre, hardere og mer effektivt. Hvis man har en gruppe med kun kvinner skjer det samme. Om man får inn en person av det motsatte kjønn pleier det å øke effektiviteten. (Lena, s. 2)

Lena trekker frem hvordan en kjønnsvarierte gruppe vil jobbe bedre. Det er et ønske for utviklerne at deres selskap effektivt og raskt skal produsere gode spill. En blanding av kjønn i de ansatte kan antas å ha en slik effekt:

Kvinner i team tilfører noe annet enn menn. Komplette team trenger begge kjønn. Vi er ulike mennesker med ulikt perspektiv. Forskjellige spill trenger ulike kvaliteter, kvinner eller ei. Etter hvert som kvinner er en stor del av spillermassen, er det naturlig at utviklernes sammensetning reflekterer dette og bidrar med innhold som denne målgruppen ønsker. (Emma, s. 2)

Som Emma påpeker er kvinner i en gruppe godt for effektiviteten. Det er også viktig fordi utviklerne bør reflektere brukerne. Men hvorfor er det viktig at utviklerne reflekterer brukeren? Er det sånn at det å ha kvinnelige spillutviklere med i en produksjon forandrer det ferdig produktet? Noen av informantene mener at det er viktig å ha kvinnelige spillutviklere nettopp av denne grunn, fordi kvinner kan ta inn andre perspektiv enn menn. De opplever at kvinner ofte kan ha andre syn og opplevelser av kulturelle og samfunnsmessige situasjoner enn menn har. Silje sier det slik: «Med spillene så tror jeg man kan tilføre det som er forskjellig når det kommer til hvordan kvinner opplever verden. Både fokus, interesser og verdier.» (Silje, s. 2) I noen tilfeller, som i fortellingen under, kan et annet perspektiv og måte å oppleve en situasjon gjøre at man forandrer større eller mindre deler av et spill:

Jeg leste en historie om når de skulle skrive story til et av *Dragon Age* spillene, tror jeg. Det hadde vært et møte der en mannlig skribent hadde presentert en scene som han hadde skrevet. Alle rundt bordet hadde syntes det så bra ut. Så hadde en av head writerne reagert på at kvinnene rundt bordet hadde sett litt sjokkerte ut. Han sa at han ser at det er et eller annet her. Så sa en av kvinnene at hun leste denne scenen som en voldtekt. De andre hadde blitt sjokkerte og hadde ikke sett det sånn. Så perspektivet er veldig annerledes, ved at de har kjennskap til situasjoner som kvinner opplever mer enn menn. Kvinner og menn oppfatter sosiale situasjoner veldig forskjellig. Kvinner er nok oftere i ubehagelige situasjoner enn det menn er. Street harassment og den type greie. Så perspektivet i fra den siden er nok viktig. Noe som kan virke som en helt normal situasjon for en mann kan virke helt forferdelig for en kvinne å høre eller lese om. Så kanskje det sosiale aspektet ved storyen der tror jeg det er viktig å ha alle perspektivene inne når man skal presentere noen til et så stort publikum som spill er. (Caroline, s.3)

Carolines fortelling viser hvordan kvinnelige spillutviklere kan tilføre nye synsvinkler. Dette kan, som informanten forklarer, ha sammenheng med hvordan kvinner og menn kan oppfatte sosiale situasjoner ulikt ut ifra deres kjønn. Det finnes situasjoner kvinner langt oftere opplever. Dette kan være med på å farge hvordan de oppfatter sosiale sitasjoner. I denne historien handler det om at en situasjon blir lest av kvinnene som en voldtektsscene, mens mennene ikke ser dette før det blir påpekt for dem. Dette kan ha sammenheng med at kvinner har en større opplevelse av voldtekt som en reell frykt i deres liv, og kanskje i større grad har tenkt igjennom ting som grensesetting, forsiktighet og lignende i forhold til tema. Om denne scenen hadde blitt utgitt som den var, kunne det ført til at de kvinnelige spillerne hadde fått en negativ spillopplevelse som igjen er skadelig for selskapet. Kultur reflekterer samfunn og på den måten reflekterer også innholdet i spill hva som er

den kulturelle forståelsen. Å vise situasjoner som kan oppleves som krenkende, som for eksempel en voldtekt, som noe uproblematisk og normalt, kan være med på å påvirke kulturen. Det vil si at man ufarliggjør situasjoner ved å vise dem som normale, og som igjen kan påvirke hvordan man tolker og tenker om en gitt situasjon. Det er derfor viktig for utviklere å være observant på hva ulike situasjoner som blir presentert i spillene, kan bli tolket som. Man kan videre tenke at det som portretteres i spill på et generelt grunnlag også vil kunne påvirke spillerne og kulturen de er en del av:

Exposure to negative gender stereotypes in video games will contribute to schemas and scripts about social relations between men and women. For example, if a boy learns that males are powerful and dominant and women are objects to be subjugated and used, these ideas will take root in his developing social conscience and broadly influence his attitudes and behaviors towards women (Dill, Brown og Collins, 2008).

Dill, Brown og Collins hevder at når man vokser opp i en kultur som i de fleste tilfeller viser menn og kvinner i den maktrelasjonen som presenteres over, vil dette ha påvirkning på deres personlige syn og forståelse av kjønn. Ved å få andre perspektiver inn i spillutvikling kan portrettering av kjønn gjerne utfordres og endres. Burrill (2008) mener også at man gjennom en større populærkulturell bevegelse kan skape endringer i hvordan ikke bare kvinner, men også menn portretteres i spill. Dette med spesielt fokus på at det vil kunne påvirke unge mannlige spillere. Å ha ulike perspektiv er et viktig aspekt ved spillproduksjon for å få gode historier og flere karakterer med flersidige personligheter som er spennende for spilleren å spille. Som Ellinor påpeker, vil man presentere og nå et så stort publikum som mulig. Variasjon og mangfold i spillutviklere vil kunne bidra til dette, og er for informantene den viktigste årsaken til hvorfor de ønsker flere kvinner inn i bransjen:

Jeg tror det er kjempeviktig fordi cirka halvparten av spillerne er jenter, da bør det være jenter i produksjonen for å sette sitt preg på det. Jeg tror man har ett litt annet mindset. Man ser jo det at jenter ofte foretrekker litt andre typer spill enn gutter. Det viser både statistikk og undersøkelser. Samtidig gjør det positive ting med utviklerymiljøene og arbeidsmiljøet i spillstudioet. Det er i hvert fall to gode grunner til at vi må få flere jenter inn i bransjen. (Silje, s.2)

Informanten mener at det er viktig at produsentene reflekterer spillerne, og når kvinner utgjør halvparten av alle spillere må dette reflekteres i spillutviklerne. Informanten trekker også frem det

andre har påpekt før, at kvinner kan tilføre et annet perspektiv eller «mindset». Men hvorfor er det så viktig med ulike perspektiver? Hva gjør det med bransjen og hvordan påvirker det spillene?

3.4 Hvordan variasjon, mangfold og representasjon er bra både for spillene og industrien.

Mange av informantene var samstemte i hva kvinner kan tilføre bransjen og om det var ønskelig med flere kvinner eller ikke. Alle svarte ja på spørsmålet om de ønsket flere kvinner inn i bransjen. Noen påpekte at de ikke bare ønsket seg kvinner inn, men alle, både kvinner og menn, som kunne tenke seg å jobbe med spill. Bakgrunnen for ønsket om flere kvinner handlet ikke om at det var riktig eller ei, eller fordi det kunne være bra for likestilling. Alle ønsket flere kvinner inn i bransjen fordi det ville føre til variasjon i produktene. «Ved å ha en variert gruppe mennesker kan man få til mange flere spennende konsepter og tenke nytt og annerledes» (Lena, s.2). Å lage nye og spennende produkter er det viktigste for spillutviklerne. Som en del av en kreativ industri i vekst, synes det som om produktet de produserer og muligheten til å skape noe nytt er det viktigste.

Man kan si at mangfold, innenfor en hvilken som helst kreativ industri vil det være med å påvirke de produktene som blir laget. Der man får nye synspunkter og nye erfaringer inn. (Ida, s.1)

Et ønske om en større og bredere spillbransje, med større muligheter til å lage produkter som tilbyr noe nytt i forhold til historie, gameplay og opplevelse er et ønske fra informantene. Å se større mangfold av representasjon av ulike kulturer og samfunn, og ikke minst spillkarakterer, vil være mulig med en større variasjon i de som er med å utvikle spillene. Utviklerne vil ta med seg sine egne perspektiver og opplevelser og dette vil påvirke spillene som blir laget.

Jeg tror det gir det større bredde rett og slett. Det er flere hoder som kommer inn, det er flere kreative ideer. Det vil bli lettere for et team å få innspill fordi det er så mange sosiale og kulturelle forskjeller som kan ha positiv innvirkning på arbeidet. (Sara, s.2)

Variasjon er viktigere enn kjønn. Det handler ikke hovedsakelig om å få kvinner inn, men å få en variert arbeidsgruppe som kan være med på å skape variasjon i produktene. Hovedfokuset synes å være på produktene og det å kunne lage så gode produkter som overhodet mulig. Det virker som spillutviklerne mener at måten å kunne lage gode produkter er gjennom å ha en god variasjon i menneskene som er med på produksjonen.

Ja! Definitivt. Flere kvinner, flere folk med forskjellige bakgrunner generelt. Få litt mer variasjon. Det hjelper jo på spillene som lages. Blir mye mer variasjon i de også om man har forskjellige folk i forskjellige roller. (Anette, s.3)

Informanten trekker igjen frem hvordan å ha mennesker med ulike bakgrunner kan være med på å påvirke hvilken type spill som blir laget. Det kan tenkes at hvis det blir større variasjon i spill som blir produsert, vil dette kunne føre til at flere spiller. Kanskje deler av potensielle spillere kan nås i større grad om man har flere typer spill å tilby?

... fordi at det hadde vært kjekt å ha flere jenter, ha flere perspektiver som generelt sett. Mer mangfold. Jeg tror å ha en jevnere kjønnsfordeling vil være positivt for bransjen generelt sett. Og kanskje bransjen ikke ville blitt sett på som et leke-tulle-yrke. Kanskje man med en jevnere kjønnsfordeling vil få en mer anerkjent bransje? Det er jo en kjempestor bransje, større enn filmindustrien. (Ellinor, s.4)

Ellinor stiller spørsmålet om spillindustrien ville blitt mer anerkjent om det kom flere kvinner til. Med dette virker det som hun mener at spillindustrien i dag blir sett på som en mindre seriøs bransje der det er masse voksne mennesker som driver med «barnslige» ting. Dette kan sees i sammenheng med Agdesteins (2009) funn, der de kvinnelige spillerne fortalte om spilling som noe som holdt deres indre barn i livet. Dette var en av måtene kvinnene kunne unnskyldte eller bortforklare at de som voksne brukte mye tid på spill. Spill blir altså sett på som hovedsakelig lek og moro, ikke som et seriøst kulturprodukt på linje med for eksempel film. Ellinor mener at spillindustrien kan bli tatt mer seriøst om de ikke oppfattes som en gutteklubb. Trolig ligger det ikke i oppfattelsen av det som en gutteklubb, men heller at spill som kulturuttrykk ikke har spesielt høy kulturell kapital. Likevel er det ettertraktet i spillmiljøet å arbeide som spillutvikler. Det kan tenkes at produktene vil få mer anerkjennelse utenfor industrien om flere kvinner var involvert og skapte større variasjon i produktene. Vil industrien bli mer anerkjent om det ble produsert flere spill som utfordret status quo, eller som er grafisk og estetisk slående. På denne måten ville da kvinners påvirkning hjelpe på anerkjennelsen til bransjen. Det er mulig at spill vil få høyere kulturell status om produktene var mer varierte. Det kan tenkes at kvinner kan tilføre denne variasjonen, i kombinasjon med en variasjon av kultur, etnisitet og legning. Spillindustrien er en homogen gruppe, og hvis vi tar utgangspunkt i utsagnet om at spillutviklere lager spill de selv vil spille eller kjenner seg igjen i, vil det være en majoritet av kulturer, kjønn og etnisiteter som ikke vil være representert i spillene eller historiene på en riktig måte.

Jeg tror at bransjen har våknet litt de og. De skjønner i hvert fall at markedet deres har endret seg. Det er ikke aldersgruppe 18-30 års mannfolk, hvite, streite mannfolk som er en så stor spillbase som de trodde de var. Og det er penger å hente andre steder. Damer er jo notoriske for å bruke mye penger på det de liker. Det er ikke noe å skjule, så om de liker spill, cater to them. (Anette, s.3)

Spillindustrien har ifølge Anette, begynt å se et potensielt marked, som er større en den homogene gruppen menn spill tradisjonelt er blitt markedsført mot. Ønsker spillindustrien å ekspandere, er kvinner en stor kjøpesterk gruppe spillindustrien må nå ut til. Spørsmålet er da hvordan man skal nå kvinner som forbrukere. En av løsningene som har blitt prøvd er å lage «jentespill» som spillet «Barbie Fashion Designer», som ble presentert tidligere. Det virker som dette ikke er hva informantene ønsker. De ønsker ikke rene gutte- og jentespill, som reproducerer de kjønntypifiserende prosessene som forsterker kjønnsstereotyper. De ønsker heller at spill skal kunne produseres til et bredt publikum, ikke basert på kjønn, men heller på personlige preferanser. Caroline mener at kvinner lager spill som kvinner ønsker å spille, og at disse kan inneholde perspektiver som noen ganger mangler i de større spillene:

Jeg tror mye av grunnen til at kvinner lager spill for kvinner er fordi mainstream-spillene ikke alltid klarer å gjøre begge deler. Så når det perspektivet er fraværende så går man til den andre ekstreman som er å lage spill kun for kvinner. Det er ikke fordi kvinner kun kan lage spill for andre kvinner, men det er det perspektivet som mangler. De tar den kampen fordi det er det de store mainstream-spillene sliter veldig med. (Caroline, s. 7)

Når informanten sier «begge delene» tolker jeg det dithen at hun mener at det kan være vanskelig å produsere spill som kan markedsføres til både menn og kvinner i like stor grad. Når man går til den andre ytterkanten i produksjon av spill, og tror at kvinner trenger ting som er fluffy og rosa blir dette feil også. Det virker som det er en balanse der man trenger spill i mange ulike sjangere og felt, men at det er et ønske om at kvinner i det store og hele skal være godt utviklede karakterer som ikke er overseksualisert. Denne endringen ser man skjær, men ikke fort nok, skal man tolke Carolines utsagn:

Det må skje en endring. Før hele denne industrien går i do. Det viser seg at kvinner er den største prosentandelen voksende spillere. Og hvis ikke de slipper å høre begrunnelsen: «nei hun puster gjennom huden, det er derfor hun ikke har klær på seg.» Så kommer store delen av den industrien til å miste mange spillere og potensielle spillere. (Caroline, s.7)

Vil spillindustrien nå et større marked enn i de allerede har, er det flere, blant annet Caroline, som mener at kvinner er det store «untapped market» eller uutnyttede markedet. Med andre ord må industrien tilby produkter og markedsføre dem på en slik måte at kvinner finner det interessant og ønsker å bruke pengene sine på spill. Caroline mener videre at dette vil være vanskelig om man ikke gjør noe med hvordan kvinner blir portrettert i spill. Fortsetter majoriteten av kvinnelige karakterer å fremstå som sterkt seksualiserte, ensidige karakter, vil ikke kvinner ønske å spille disse karakterene.

3.5 Kapitteloppsummering

I dette kapittelet har vi sett på hvordan de kvinnelige spillutviklerne opplever bransjen i Norge, men også internasjonalt. Vi har videre sett på hva kvinners plass i industrien er og hva kvinner tilfører spill. Det har kommet frem at informantene trives godt i den norske bransjen. Ingen har opplevd sanksjoner på bakgrunn av kjønn på arbeidsplassen og det virker som mange av sanksjonene de opplever heller kommer fra utsiden av arbeidsplassen. Dette kommer til uttrykk enten gjennom større og dypgående problemer miljøet som helhet har til kvinner eller til skiftet som skjer med kvinners inntog i bransjen. Den norske bransjen blir forklart som et trygt og godt sted å jobbe. De økonomiske rammebetingelsene i den norske bransjen gir en annen kontekst for oppbygningen av bransjen i forhold til andre land. Dette har igjen en påvirkning på kulturen i bransjen, hvilken identitet spillutviklerne tilknytter seg og ønsker å fremme utad.

Det kan synes som at deres hovedproblem handler om bransjen i Norge eller industrien internasjonalt generelt, men heller at det er så stort fokus på kjønn innad i bransjen og utenfor. Som flere av informantene trakk frem, er det vanskelig at man først og fremst blir sett som kjønn og dernest arbeidet man faktisk gjør. Dette gjør at noen av informantene ikke nødvendigvis ønsker så stort fokus på kjønn, men heller på de problemene bransjen står ovenfor både her i Norge og i resten av verden. Selv om kvinner som jobber med spill har brutt en barriere ved å gå inn i et mannsdominert felt og en mannsdominert kultur, ser man at de fleste kvinner jobber innenfor mer kvinnetypiske roller i industrien. Dette med unntak av at det finnes en del kvinner i lederstillinger innenfor spillindustrien i Norge. Informantene trives godt i bransjen til tross for deres minoritetsposisjon. Dette kan tenkes å ha med deres personlige interesse for spill, som fører til at de har en uformell kompetanse som gir spillutviklerne et eierskap til bransjen.

Kreativ påvirkning fra kvinner i ledende posisjoner vil gjøre noe med produktene. Samtlige av informantene mente at spillene som blir produsert blir bedre med en variert arbeidsgruppe. Det ble

også trukket frem hvordan arbeidsmiljø og effektivitet ble bedre når kvinner og menn jobber i et variert arbeidsmiljø. Det aller viktigste for alle informantene var variasjonen dette kunne føre til i spillene som blir laget. Ved å ha flere kvinner og andre underrepresenterte grupper med i produksjonen av spill, ville bedre og mer varierte spillkonsepter bli skapt. At de kvinnelige spillutviklerne produserer og leverer gode spill er det absolutt viktigste for dem.

Kapittel 4. Analyse av sanksjonering i spillindustrien

I kapittel 3 ble det sett på hvordan bransjen fungerer og hvordan kvinnene opplever å jobbe i den. I dette kapitlet vil jeg se på hvordan kvinner i spillbransjen møter ulike sanksjoner. Sanksjonering kan brukes for å holde en gruppe mennesker i sjakk, som for eksempel å prøve å hindre kvinner det samme eierskap og tilgang til spill som det menn har. Hvordan reagerer de kvinnelige spillutviklerne på de ulike måtene de blir sanksjonert på, og har det noen effekt? Når kvinner kommer inn, fører dette til reaksjoner. Reaksjonene kan være offentlig og høylytte eller de kan skje i det skjulte. I begge tilfeller fører disse negative reaksjonene til at spillindustrien og kulturen oppleves utilgjengelig for kvinner. Hvordan oppleves dette av de kvinnelige spillutviklerne? Opplever de sanksjonering på bakgrunn av kjønn og her dette liten eller ingen negativ innvirkning på deres muligheter i yrket?

4.1 Det er «lettere» å være kvinne i industrien

Det er færre kvinner enn menn i bransjen noe som gjør at kvinner får noen fordeler på bakgrunn av kjønn. Det er for eksempel lettere å bli husket som det underrepresenterte kjønn, i dette tilfellet kvinne. Det er lettere å få innvilget søknader om pengestøtte om man har kvinner i arbeidsstokken. Disse fordelene oppleves både positivt og negativt av informantgruppen. Noen spøker med at kvinnene i bransjen lettere kan «sjarmere» seg til det de ønsker. Selv om dette ikke blir sagt i fullt alvor, oppleves det for deler av informantgruppen som en underliggende anklage i det. I kapittel 3 kom det frem at fokuset på deres kjønn i det store og hele oppleves negativt for informantene. Kjønnstilhørigheten kan se ut til å undergrave arbeidet de faktisk utfører:

Uansett hva jeg gjør eller hvordan jeg presterer, vil min største bragd alltid være det å være kvinne. Det er ikke «fy faen du gjorde en så jævla bra jobb med det prosjektet eller produsere den tingen». Det er mer «fy faen så bra at du er kvinne». (Ida, s. 3)

Å oppleve at det er en større bragd å være kvinne i industrien enn å faktisk prestere oppleves som frustrerende for mange av informantene. Det kan nesten virke som om de opplever at deres tilstedeværelse i industrien er nok, og at de ikke trenger å bidra med så mye mer. Det er selvfølgelig

ikke sånn industrien er. Som enkeltindivider bidrar de alle med ulike kompetanser, men fokus er ofte på at det er «kult» at de som kvinner jobber med spill. Informantene opplever at istedenfor at man synes prosjektene de utvikler er «kule», fokuseres det på deres kjønn. Dette kan føre til en opplevelse av at deres kjønnsstilhørighet undergraver kompetansen deres og det arbeidet de faktisk gjør. Andre fordeler informantene opplever er at de lettere blir husket. Dette oppleves i det store og det hele som positivt, men har sine negative sider. Ida forteller:

Noen ganger blir jeg husket fordi det er så få andre kvinner. Det er kanskje lettere å bli husket. På en annen side når det er få kvinner er det noen som har hilst på min sjef [som er kvinne] og antar at det er meg, for det kan umulig være mer enn en kvinne i et spillstudio. (Ida, s. 4)

Det at det umulig være mer enn en kvinne i et spillstudio, oppleves frustrerende for Ida, og dette viser hvor sjelden det er å være mer enn én kvinne i et selskap. Dette er ikke bare opplevelser utenfor bransjen, men også innen bransjen synes mange at det er overraskende at de er mer enn en kvinne i selskapet. Selv om den norske industrien er langt mer progressiv enn i mange andre land, ligger det også latent i selve industrien at det er en mangel på kvinner i yrket. Det er derfor overraskende for mange, når det finnes flere kvinner i et selskap. Å ha flere kvinner kan også ha en positiv virkning i møte med andre, som i møte med større produsenter. Et selskap med kvinnelig leder vil her kunne gjøre et større inntrykk, enn om de ansatte kun var menn:

Det som ofte møter oss er, ja for nå er det mange flere kvinner også, men man opplever at folk blir litt overrasket når det er to damer som møter opp i et møte og skal diskutere ting. De blir gjerne overrasket først, så litt nysgjerrige og lurere på hva vi har å fare med. Og når vi da leverer synes de det bare er kult. Jeg føler nok, og dette sier nok *kollega* også, at det i større grad har åpnet noen dører for oss. At folk blir litt overrasket og tenker jaja, så hyggelig det var med damer for en gangs skyld. (Silje, s. 4)

Som Silje trekker frem, åpner det ofte dører for henne. Det er spennende å møte noe annet enn det man vanligvis gjør. En stor del av selskapsbygging innenfor spillutvikling handler også om å møte personer og knytte kontakter. Dette er ofte lettere for kvinner, da det rett og slett er færre kvinner å huske i bransjen:

Jeg tror det er mye lettere å bli sett, gjenkjent og husket som spillutvikler fordi det er så mange flere gutter enn jenter. Det ser jeg selv. Jeg synes det er mye lettere å huske de andre

jentene i bransjen enn å huske menn, rett og slett fordi det er så mange flere av dem. Det kan være både positivt og negativt, men for min del har jeg opplevd det som veldig positivt.
(Ellinor, s. 4)

Det positive er at man blir husket, og dermed ikke må gjøre like mye for å skille seg ut fra mengden. Utviklerne blir sett først og fremst for deres kjønn og det gir dem en fordel i møte med andre mennesker, selskaper og organisasjoner, en fordel ikke menn har. Her kan man trekke linjer til oppfattelsen av kvinnelige spillere, og hvordan de også opplever både fordeler og ulemper ved å avsløre sitt kjønn i spill. På den ene side er oppmerksomheten ettertraktet, på en annen side er oppmerksomheten foraktet. Dette gjør at mange oppfatter at kvinner som avslører sin kjønnsstilling er ute etter oppmerksomhet og vil ha goder eller fordeler av det å være kvinne. Dermed har kvinnene lite rom for å gjøre kjønn uten å få sanksjoner for dette. Dette kan brukes mot dem, på samme måte som det i spill kan brukes mot kvinnelige spillere (Ask, Svendsen og Karlstrøm, 2016, s.15). Dette gjør at de mannlige spillerne mener at kvinnene er ute etter oppmerksomhet og gir mennene et frikort for å trakassere kvinner i spillet. Opplevelsen av at kvinner får flere fordeler enn menn, kan for noen føles urettferdig og må derfor straffes med uønsket oppmerksomhet. Det er likevel slik at informantene mener at kvinner får noen reelle fordeler i bransjen som menn ikke får. Dette er spesielt i møte med offentlig instanser, som oppleves å være mer positiv til selskap som har kvinnelige ansatte innenfor spillbransjen:

Jeg opplever at offentlige instanser og for eksempel innovasjon Norge og den type instanser ... De har et større ønske om å hjelpe kvinner. Det synes jeg er både positivt og negativt. Det er jo positivt å få engasjement rundt det vi gjør, men samtidig liker jeg ikke det å bli forskjellsbehandlet. (Lena, s.2)

Lena synes det er problematisk å bli prioritert over hennes mannlige kolleger på bakgrunn av kjønn. Lena opplever dette som positivt, fordi det gir oppmerksomhet til spill, og negativt fordi det gis oppmerksomhet av feil årsaker. Også Ida trekker frem hvordan hun opplever at det for prosjekter med kvinner er lettere å få støtte:

Vi synes på mange måter at det er litt komisk at det er lettere å få støtte fordi du er kvinne. Vi synes at det bør gå på meritter, samtidig som vi ser behovet for å rette et søkelys mot det.
(Ida, s. 6)

Samtlige av informantene forteller om en følelse av oppgitthet over fokuset på kjønn. Følelsen av at bransjen og kolleger tok meningene deres på alvor var noe av det som ble trukket frem som positive opplevelser de hadde i jobben. Når de derimot tenkte seg om, fant mange ut at de i stedet opplevde det negativt. At de i utgangspunktet ikke forventet å bli oppfattet som seriøse og bli tatt på alvor, kun fordi de var kvinner, følte feil. I utgangspunktet satte kvinnene seg selv under menn i kompetanse, uten å selv legge merke til dette. Likevel ser man i empirien at også innenfor spillindustrien eksisterer oppfattelsen av menn som mer kompetente på feltet. Dette er ikke alles oppfattelse, men underbevisst plasserte flere av informantene seg i situasjonen der de påpekte at det var fint å bli tatt seriøst. Flere påpekte at det var negativt at folk syntes det var «så kult» at de var kvinner i spillbransjen:

Jeg får sånne kommentarer innimellom, der folk føler de må uttrykke at de synes det er så fint at jeg er kvinne. Da antar jeg det er med mål å si noe om at det er få kvinner i industrien og det er godt du er en av dem. På en annen side synes jeg det er pussig å bli gratulert for noe jeg tydeligvis har prestert, som jeg strengt talt ikke kunne noe for. (Ida, s. 3)

Fokuset på kvinners plass i spillindustrien og jobben som gjøres for at de skal føle seg velkommen, kan oppleves som et tveegget sverd for kvinnene som arbeider i bransjen. Når for mye fokus blir lagt på ønske om kvinner inn i bransjen, blir bivirkningen at kvinnene først og fremst blir sett for sitt kjønn. De er ikke spillutviklere, men *kvinnelige* spillutviklere. Som individ blir deres kjønn sterkt tilknyttet deres personlighet og deres evner. Opplevelsen av å være annerledes ble ofte fokus for spillutviklernes tanker rundt de negative sidene ved deres yrke. Det å være en del av noe unormalt, noe som opprinnelig ikke hører til, gjør inntrykk hos noen av informantene:

Kanskje etter to måneder, begynner det å komme reportere som spør «hvordan er det å være kvinne i denne bransjen?» og da blir jeg «åja, det var det ja. Det har jeg ikke tenkt over». Så en liten stund følte jeg meg som en sel som hadde lært seg å sykle. Det var på en måte litt negativt. Det er nok mest den følelsen av å være annerledes som jeg har merket på. (Lena, s.2)

Fokuset på hvordan kvinner er ønsket i bransjen, gjør at kvinnene som kommer inn i bransjen til noe «unormalt» eller annerledes. Dette er på samme måte som de kvinnelige spillerne ble oppfattet i Ask, Svendsen og Karlstrøm (2016) sin studie. Når kvinner blir sett på som annerledes i bransjen, er det vanskeligere for dem å bli en del av den. Effekten av å bli opplevd som noe unormalt kan gjøre det vanskelig å trives og ha eierskap til jobben. Når kvinnene ikke føler de får eierskap eller trives,

kan det gjøre spillindustrien mindre appellerende for andre kvinner i fremtiden. Dette fungerer som en selvforsterkende effekt, som ender i at kvinner havner utenfor på ulike måter. Hvordan skal man så sette fokus på at man vil åpne bransjen for kvinner, uten å gjøre kvinnene om til «enhjørninger» i industrien?

Så av og til så får jeg litt sånn, sånn som i *spillet*, så lager du hatter og sånt til dyrene, og så får jeg: «Du er jente, hva er det jenter vil?» da blir det sånn «I dont know, vi er ganske variert vi og» Det er ikke kun en standard ting, og den er helst ikke rosa [ler]. (Anette, s. 5)

Anette spøker her med at jenter er mer enn kun den stereotype fremstillingen at kvinner. Hun trekker frem hvordan jenters preferanser er mer varierte enn kun rosa, feminine ting. Anette er kanskje med på å gjøre at de kvinnelige karakterene i spillet deres er mer variert enn de ville vært uten henne. Samtidig kan det oppleves som rart at det må en kvinnelig kollega til for å vite hva de kvinnelige spillerne ønsker. Igjen blir fokuset på Anettes sin kjønnsstilhørighet som en faktor for hennes kompetanse og kunnskap. Kjønn påvirker ikke kun deres opplevelse av kompetanse, men også de sosiale sidene ved arbeidet. Ida forteller om hvordan kjønn også påvirker humor på jobb:

Våre mannlige kolleger de kan tulle med hverandre. Som eksempel hvis noen blir forkjølet. «Ja, det er sikkert fordi du har vært for mye med... » så nevner man en annen mannlige kollega... Så insinuerer man romantiske forhold. Mitt inntrykk er at alle er veldig okay med det. Alle mennene er en del av det. Null problem. Vi kvinner er ikke inkludert i den humoren ... Så med en gang man tulle med det som en homoerotisk vits, ikke at homofili er en spøk, men det er ikke oppriktig ment, så er det greit. Men med en gang man begynner å tulle på tvers av kjønnene så tror jeg man er redd for å støte eller såre. Så man har heller en safe distanse. Jeg synes det er veldig interessant og har spekulert i hvorfor det er sånn. Jeg synes egentlig det er helt greit og føler meg ikke ekskludert. Jeg synes den humoren de har er fin, de må bare fortsette. (Ida, s. 6)

Ida synes ikke nødvendigvis det er problematisk at mennene på jobb kan tulle med hverandre på en annen måte enn de gjør med kvinnene, men hun synes det er interessant at det er sånn. Hun sier selv at det kan være fordi hennes mannlige kollegaer er redd for å støte eller såre andre, og derfor ikke vet helt hvordan de skal forholde seg til humor av en seksuell art, når det kommer til kvinner. Kanskje de er redd for å bli misforstått og at det skal oppstå ubehagelige situasjoner og mistolkning. Dette viser at de mannlige ansatte på jobb oppfører seg annerledes ovenfor de kvinnelige ansatte

som gruppe, og er et eksempel på hvordan kjønn påvirker flere sider av de sosiale spillereglene på jobb.

4.2 Netthets

I en bransje som lenge har hatt et «problem med kvinner» (Caroline, s. 2) har motstanden mot kvinners tilstedeværelse i bransjen økt. Selv om kvinner har jobbet med spill siden starten, har veksten, i både kvinnelige spillutviklere og spillere, fått sterke reaksjoner, hovedsakelig på nett. Dette er en stor frustrasjon for informantene noe som Anette her forteller om:

Ikke noe jeg har opplevd personlig, men du leser jo på internett og der ser jo hva den generelle holdningen er. Så du blir jo litt oppgitt inniblant. Får lyst til å bare ta tak i folk gjennom PC-en din og bare [viser kvelning med hendene]. (Anette, s. 3)

Anette sin frustrasjon over hvordan folk oppfører seg på nett var den samme hos samtlige av informantene. Holdningene som Anette her snakker om har kulminert i den løst organiserte gruppen som kaller seg *Gamergate* på nett. *Gamergate* startet i 2014 på Twitter under emneknaggen #gamergate, men er etterhvert blitt brukt som referanse på ulike plattformer på nett som Reddit, 4chan, YouTube og lignende. *Gamergate* startet som en emneknagg der man diskuterte spilljournalistikk, som de følte var «kjøpt og betalt». Etter som tiden gikk, fokuserte emneknaggen mer på kvinners tilstedeværelse i spillindustrien, gjerne i kombinasjon med utsagn om hvordan enkelte kvinner som produserte spill hadde «ligget seg» til gode omtaler fra journalister. I dag oppleves fokuset til *Gamergate* veldig annerledes enn hva deres opprinnelige utgangspunkt var. Gruppens mål er ikke lengre å rette kritikk mot spilljournalistikk, men heller blitt en emneknagg hvor man kan kritisere og true kvinnelige spillutviklere og andre som jobber aktivt med og for de kvinnelige spillutviklerne. Det er ikke kun kvinnelige spillutviklere som har blitt diskutert innenfor denne emneknaggen. Kvinner og menn som uttaler seg kritisk til hvordan spillindustrien portretterer og behandler kvinner, både utviklere og spillere, har blitt skyteskiver. *Gamergate* er med tiden blitt en gruppe som på mange måter jobber for at spillindustrien skal forbli som den en gang var. De er skeptiske til forandringen de tror vil skje når kvinner kommer inn i bransjen. De er redde for at alle spill skal bli «politisk korrekt» og at det ikke lengre skal produseres den samme type spill som tidligere. Gruppen fremstår som redd for endring av spillindustrien.

Det er blitt rettet mye søkelys på det i det siste, som handler mer om forbrukernes syn på kvinner i industrien. Vi leser stadig historier om kvinnelige utviklere som blir trakassert på

nett. Som blir anklaget for å ikke være ekte spillutviklere. Blir anklaget for ikke å ha laget sine egne spill og som får uønsket oppmerksomhet på grunn av sitt ytre. (Ida, s. 7)

Selv om de kvinnelige spillutviklerne trives i den norske bransjen, synes flere av informantene det er vanskelig å legge fra seg frykten for å skulle bli skyteskiver. De fleste av informantene spiller ikke online-spill, noen fordi dette ikke er av deres interesse, men mange fordi de ikke ønsker å oppleve trakasseringen som ofte kan forekomme. Flere av informantene ønsker heller ikke å være offentlige på nett. De bruker sjelden sosiale medier til annet enn arbeidsoppgaver som markedsføring og har deres private sider lukket for alle som ikke har blitt godkjent som følger eller venn:

Det må jo bli at jeg ikke ønsker å være så offentlig som jeg kanskje kunne tenke meg å være, i sosiale medier og sånt ... Det er nok et kjipt utgangspunkt å ha, men det er bedre å ikke åpne den døren. Det er ikke min feil om jeg blir trakassert, men om jeg aldri gir dem muligheten så blir jeg ikke det. Facebooken min er helt privat og du kan ikke se noen ting om du ikke er venn med meg på Facebook. Veldig kritisk til hvem jeg legger til. Det er helt bevisst. Jeg tenker jeg har gått litt inn for å ikke bli en del av statistikken, det høres veldig dramatisk ut, men jeg ser at det skjer. Jeg ser det som skjer med utviklere, spesielt kvinnelige utviklere. Jeg gidder ikke, jeg orker ikke ta den kampen, selv om det kanskje er feil. (Caroline, s. 7)

Ask, Svendsen og Karlstrøm (2016) mener at trakassering er en form for maktutøvelse som setter grenser for det kjønnede handlingsrommet, og spesielt kvinners handlingsrom da kvinner oftere blir trakassert på grunnlag av kjønn og kropp (seksuell trakassering). Selv om man ikke direkte har lagt merke til *Gamergate* i norsk sammenheng, da de kvinnelige spillutviklere ikke er blitt angrepet her, vil de kvinnelige spillutviklerne likevel ikke være for fremtredende på nett. På denne måten underlegger de kvinnelige spillutviklerne seg hegemoniet som sier at dette ikke er deres arena. De skremmes til taushet. Dette kan være vanskelig å ikke skulle forholde seg til det som skjer på nett da store deler av spillkulturen utspiller seg på nettet⁹, enten direkte eller indirekte. Det er på nett man spiller online spill, og det er også her man diskuterer spill i forum eller på andre måter. Nå er også store deler av spillanmeldelse kun på nett. Spill og internett er uløselig knyttet sammen og er derfor livsviktig for både spillselskapene og spillutviklerne. Spill fra norske spillselskaper blir

⁹ Kjøp av spill skjer hovedsakelig på nett, gjennom tjenester som Steam og PlayStation-Store m.m, som er sider der du kan laste ned og kjøpe spill.

hovedsakelig publisert og tilgjengelige via nettjenester, ikke som materielle disketter man kan kjøpe i en butikk. Derfor er det umulig å ikke forholde seg til hva som skjer på nett for noen som jobber med spill. Man kan ikke velge å være fraværende på nett, men man kan velge å ikke være tilgjengelig for nettrollene:

Internett er internasjonalt. Enn så lenge. Jeg lager spill. Jeg snakker mye om spill. Jeg snakker om det som interesserer meg. Men jeg velger å ikke ha en konstant kamp mot holdninger fra nettroll. (Ida, s. 5)

Selv om kvinnene jobber i Norge, frykter de fortsatt å bli offer for trakassering på nett kun på bakgrunn av valg av yrke. Det virker også som netthetsen har påvirket spillutviklerne ulikt. Det var hovedsakelig de yngre spillutviklerne som er mest påvirket av hva netthetsen. Det kan handle om at de yngre spillutviklerne føler seg i større grad som en del av et fellesskap med de andre kvinnelige spillutviklerne i verden, og det kan bety at den yngre generasjonen bruker sosiale medier og internett mer aktivt. Internett er internasjonalt og landegrensene påvirker ikke hvem som kan kontakte hvem. Dette gjør at flere av informantene unngår seg for å uttale seg offentlig på nettet om problemene rundt netthets. Deres offentlige profiler brukes heller som en måte å promotere produktene selskapene deres skaper:

Jeg sitter i lille Norge og er redd ... Jeg har en Twitter-profil som er helt offentlig. Der er jeg veldig forsiktig med hva jeg uttaler meg om. Det er ikke det at jeg ikke har meninger. Mine meninger er sterke, men jeg har ikke lyst til å bare, ja, ta selvmord for noe som ikke er en oppriktig klar sak. (Ida, s. 5)

Det kan virke som det er vanskelig for informantene å forstå hvorfor og hvor fra denne saken stammer. Ikke minst ser det ut som det kan være vanskelig å finne ut hva som vil være løsningen og hvordan de kan bidra konstruktivt til debatten. «Litt av problemet er at de som man ser, de som stikker seg frem får, ja hele *Gamergate*-greien. De blir jo trakassert bare for det å være kvinner» (Ellinor, s.2). Ellinor trekker frem noe interessant, nemlig at de blir trakassert kun for å være kvinner. Det trenger ikke være en handling eller noe vedkommende har sagt eller gjort som ligger til grunn. Det synes som at trakasseringen i all hovedsak kobles til kjønn. Ask, Svendsen og Karlstrøm (2016) sine undersøkelser viser at kvinnelige spillere oftere opplever plagsom oppmerksomhet som går på kjønn og seksualitet og at de videre får ekstra oppmerksomhet og opplever spillverden som mer seksualisert enn deres mannlige medspillere. De mener videre at trakasseringen på bakgrunn av kjønn er med på å forsterke den kulturelle forståelsen av spill som en

«guttegreie». Når den kulturelle oppfattelsen av spill er mannlig, utelukker dette at det er kvinnelig, om man ser kjønn som en diktomi. Den kjønnede handlingen forsterkes gjennom trakasseringen og gjentar normen om at spill er en maskulin sfære. Denne kulturelle, kjønnede handlingen forsterker derfor spill som kjønn. Ask, Svendsen og Karlstrøm (2016) mener videre at gjennom dette blir kvinnelige spillere konstituert som minoritet, i den forstand at deres reelle antall og deltagelse underdrives og dette fører til en usynliggjøring av de kvinnelige spillerne. Man kan se flere likheter ved hvordan kvinnelige spillere og kvinnelige spillutviklerne blir trakassert på nett. De samme teknikkene, som er uønsket oppmerksomhet og trusler, blir brukt for å gjøre det ubehagelig å avsløre sin kjønnsstilørighet, å derfor ønsker ikke informantene å avsløre sitt kjønn. Det fører til at kvinnene blir tause for å unngå sanksjoner. Frustrasjonen over en taus bransje i diskusjonen rundt fenomenet *Gamergate* ble trukket frem av flere. Der de har ønsket en bransje som slår ring rundt kvinnene og mennene som blir utsatt for trakassering, var det lenge taust. Det tok tid før de største selskapene og de store organisasjonene uttalte seg negativt om hva slags innvirkning *Gamergate* hadde på livet til de usatte menneskene, men også på bransjen. Det er har vært ulike måter å møte problematikken rundt *Gamergate*, men alle informantene er enige om, at det er et problem og at det må håndteres:

Ikke bare vifte det vekk og si det er snakk om en minoritet, derfor er det okay. Når man ser det skremmer vekk potensielle kvinner fra bransjen burde alarmlampene begynt å blinke for lenge siden ... Som det andre, bransjen som helhet må tørre å si veldig tydelig og kategorisk ifra om at dette ikke er okay. At det som skjer, ikke kun er dumt for kvinnene det skjer mot, men skader bransjen i seg selv. (Caroline, s.5 - 6)

Trakasseringen som skjer og har skjedd på nett mener noen av informantene at det gjør så kvinner kvir seg for å gå inn i spillbransjen, spesielt i USA. Når jenter og unge kvinner ser hva som skjer mot de kvinnelige spillutviklerne kan det være skummelt å gå inn i spillbransjen: «Jeg har sett tweets fra Zoe Quinn som sier: Jeg fikk nettopp en mail av noen som ville bli spillutvikler, men som ikke har lyst lengre. Det er urettferdig» (Caroline, s. 3). Zoe Quinn er en av de første kvinnelige spillutviklerne som ble utsatt for *Gamergate*. Hun laget spillet *Depression Quest* som tar for seg hvordan det er å være bipolar og fikk gode anmeldelser. Trakasseringen startet etter at hennes eks-kjæreste valgte å skrive på nettsiden *4chan* at hun blant annet hadde ligget seg til gode omtaler. Dette startet det som etterhvert ble til *Gamergate*. *Gamergate* fortsatte trakasseringen av Quinn og la ut nakenbilder, delte personlig informasjon og sendte trusler som gjorde at Quinn valgte å flytte fra hjemmet sitt. Redsel for at noen skulle dukke opp og gjennomføre handlingene de truet med førte til at hun måtte flytte til hemmelig adresse. En annen kvinne, som ikke er utvikler, men som

ble et mål for *Gamergate* er Anita Sarkeesian. Hun jobber i *Feminist Frequency* og var med på å skape den tidligere nevnte videoserien *Tropes vs. women in videogames* som tar for seg portretteringen av kvinner i spill. Etter at de første videoene ble sluppet, lot ikke reaksjonene vente på seg. Reaksjonene var ikke rettet hovedsakelig mot nettsiden som laget dem eller alle menneskene i produksjonen, men mot Sarkeesian som er med i videoene. Hun har mottatt døds- og voldtektstrusler. Hun har fått all sin personlige informasjon delt på nett og måtte som Quinn, flytte fra hjemmet sitt grunnet trusler. Foruten netthets er det også laget et spill, *Beat up Anita Sarkeesian*, der målet er å banke opp Sarkeesian. Det er også blitt laget tegninger der ulike mannlige spillkarakterer voldtar Sarkeesian. I 2014 ble hun utsatt for en bombetrussel i forbindelse med at hun skulle motta en pris for arbeid for videreutvikling av spillkulturen (Totilo, 2014). Senere samme år, da hun skulle holde en forelesning på Utah State University, mottok universitetet en trussel som sa at hvis Sarkeesian holdt sin forelesning ville det bli satt i gang en skolemassakre. Sarkeesian måtte avlyse forelesningen, fordi hun var redd for at trusselen ville bli gjennomført (Schreier, 2014). Videre kan nevnes spillutvikleren Brianna Wu (2014b), som i 2014 postet et bilde som gjorde narr av *Gamergate*, ble også utsatt for massive trusler. Dagen etter hun publiserte bildet var innboksen hennes full av trusler om drap, voldtekt osv. Hennes hjemmeadresse ble lagt ut med en kommentar om at de visste hvor hun bodde og at vedkommende skulle myrde både henne og ektemannen. Wu måtte som både Quinn og Sarkeesian flytte. Dette er de tre verste tilfellene hvor kvinner er blitt målskive for *Gamergate*, men det er mange flere som har blitt trakassert i mindre grad. Hendelsen viser hvordan en post skrevet av en eks-kjæreste blusset opp og startet store branner som også i dag har påvirkning på ikke bare enkelt-individet som ble utsatt for trakasseringen, men også på hele bransjen. *Gamergate* har fått en del oppmerksomhet fra media og spesielt innenfor spillkulturen. Ellinor er redd for at oppmerksomheten *Gamergate* har fått kan gå utover rekrutteringen til bransjen:

Når unge jenter ser at det finnes de som blir trakassert, som har måtte flytte fra hjemmene sine, som har fått drapstrusler og alle de tingene, så er det klart at det er ingen som har tenkt at «yes, dette er den fremtiden jeg vil ha». Vi har en kjempe stor jobb å gjøre internasjonalt sett der. (Ellinor, s. 2)

Når dette har foregått over flere år, og det ikke ser ut som det finnes en åpenlys løsning på problemet, kan det tenkes å være enda vanskeligere å velge dette arbeidet. Det er ikke kun de potensielt nye kvinnelige spillutviklerne som revurderer spill som arbeid, også kvinner som allerede jobber med spill, velger å forlate bransjen.

Ja, nei det er frustrerende å lese og det er frustrerende å høre om damer som forlater hele bransjen fordi de blir pressa ut av idioter over nett. Og det er jo frustrerende å lese om en relativ stum bransje som egentlig ikke responderer ordentlig, før litt senere. Kunne tatt tak i det tidligere synes nå jeg. (Anette, s. 2)

Ved at kvinner ikke velger å gå inn i bransjen og andre velger å forlate den, gjør at de som trakasserer på nett oppnår målet sitt. De bruker trusler om vold og uthengning som en metode for å skape redsel og slite ut kvinnene som blir utsatt. Denne redselen fører også til at kvinnelige spillutviklere ikke ønsker å være offentlige på nett. De unngår debatter som omhandler *Gamergate* eller kombinasjonen kjønn og spill. Dette fører igjen til at de kvinnelige stemmene i debatten uteblir og det offentlige rommet hovedsakelig blir fylt av den høylytte minoriteten av mennesker som ønsker at kvinner skal få mindre påvirkning innenfor spill. Dette knebler kvinners stemme og deres mulighet til tilhørighet og eierskap til spillmiljøet.

Hvis de kvinnelige spillutviklerne derimot velger å være en del av den offentlige debatten risikerer de å bli diskriminert og truet. Uansett hva de kvinnelige spillutviklerne velger å gjøre, vil det være negativt. Er de ikke en del av debatten, gir de plass til menneskene som ødelegger for dem, og er de en del av debatten risikerer de å møte på både diskriminering, uthenging og trusler. Dette utgjør en slags evig sirkel av hendelser. Først tar kvinner del i debatten, dette får reaksjoner i form av trusler og trakassering. På grunn av dette trekker kvinnene seg fra den offentlige debatten, og menneskene som står bak truslene og trakasseringen får fortsette i det offentlige rom. Etterhvert vil nye kvinner reagerer på det som blir sagt i det offentlige rom og bli en del av debatten. Dermed blir disse kvinnene trakassert og truet og slik forsetter det. Dette er med på å gjøre at informantene for eksempel ikke velger å være aktive i for eksempel forum:

Jeg er ikke aktiv på forum uansett egentlig. Jeg er veldig lite aktiv. Jeg leser, men deltar ikke noe særlig selv ... Ja, det er vel ofte fordi jeg føler at enten så blir man angrepet, andre steder er det noen som sier ordene for deg. Så er man enig. Man leser også tenker man over det. Noen ganger prøver man å se hvor de kommer fra, de trollene. Har de noe poeng? Oftest ikke. Noen ganger kanskje, men da blir de argumentert mot av folk som er mye flinkere enn meg så da tenker jeg «Ja, go you!» (Anette, s. 3)

Anette trekker frem flere grunner for hvorfor hun ikke er delaktig på fora, selv om hun er inne og leser. Ofte opplever hun at det hun ønsker si, allerede er sagt. Gjerne på en måte hun mener er mer velformulert enn hun hva hun ville skrevet selv. Hun beskriver også at man sjelden kommer noen

vei med «netttrollene» fordi de kun angriper tilbake og ikke ønsker å høre hva andre mener. Anette er ikke den eneste som ikke velger å være aktiv på ulike fora. Caroline mener at hun er mer forsiktig med hva hun skriver på samtlige av de sosiale mediene hun bruker:

Jeg ser jo at det skjer, jeg ser definitivt at det skjer og jeg tenker jo at det gjør at jeg i større grad holder meg litt unna fra Twitter og ikke poster så mye der og kanskje er litt mer privat enn jeg ville vært ellers. Jeg poster på steam veggen vår en del, men profilnavnet mitt er såpass kjønnsnøytralt at alle bare kaller meg for «dude» og jeg retter ikke på dem, jeg tenker at jeg ikke trenger det. Jeg har det nok i bakhodet selv om jeg ikke personlig er blitt utsatt for trakassering på noe vis ... Det er nok et kjipt utgangspunkt å ha, men det er bedre å ikke åpne den døren. Det er ikke min feil om jeg blir trakassert, men om jeg aldri gir dem muligheten, så blir jeg ikke det. (Caroline, s. 5 - 7)

Caroline forklarer at siden hun har et kjønnsnøytralt navn på Steam tror alle at hun i utgangspunktet er en mann. Hun velger å ikke rette på dem fordi det er enklere å bare la dem tro hun er en mann. Her er vi tilbake til hvordan forskning viser at mange mener at spillere og dermed også de som lager og poster spill er menn. Mannlighet er normen i spillmiljøet. Om Caroline hadde rettet på de som kaller henne «dude» ville hun risikert å få negativ oppmerksomhet for å ha «avslørt» sitt virkelige kjønn. Det er ikke bare Anette og Caroline som velger å være forsiktig med hva de deler på nett. Også Ida forteller at hun ikke orker å gå inn i mange av diskusjonene som skjer på nett:

Jeg ser ikke hvordan jeg kan bidra konstruktivt inn på det uten å kunne ødelegge meg selv. Hvis jeg finner en mulighet til det, om jeg finner en løsning, vil jeg gjerne bidra. Men det jeg håper er at ved at jeg promoterer det spillet vi lager, selv om det ikke bare er meg som promoterer det, så blir jeg synlig. Man ser ja, det er kvinnelige spillutviklere og kanskje det kan være med å gjøre det mer normalisert. Kanskje også gi mer positive indikasjoner på at man kan gjøre det uten å nødvendigvis bli lynchet. (Ida, s. 8)

Ida håper at hun kan bidra konstruktivt til debatten ved å ikke være en del av den, men heller vise produktene som blir laget og at det er kvinner med på å produsere dem. Kanskje vil det å se kvinner i bransjen normalisere at det finnes kvinner i bransjen. Det kan tenkes at dette vil være en del av løsningen, men ikke hele. Det virker som at menneskene bak *Gamergate*, de som velger å gå til angrep på kvinner, ikke nødvendigvis bare misliker kvinner, men heller misliker forandringen de mener de fører med seg. Når man ser det kulturelle skiftet som har skjedd innen spill de siste årene, kan det være lett for noen å se kvinnene som katalysatoren. At det er kvinnes inntog som gjør at

man ser en større variasjon i spill, og at det i siste ledd skal gjøre at enkelte typer spill forsvinner. Det kan være at denne forandringen ville skje uavhengig om kvinner var en del av bransjen eller ei. Det virker som spillbransjen ønsker å nå et større marked og da må produsere en større variasjon av spill for å kunne nå flere ulike mennesker.

For å kunne nå flere typer mennesker, med ulike interesser og bakgrunner må ikke bare bransjen justeres, men også miljøet rundt spill. Som tidligere nevnt er spillmiljøet en relativt lukket sfære der det ikke er like lett å få tilgang. Det er blant annet vanskelig for kvinner å få den samme tilgangen og mulighet til deltagning som menn har. Kvinner blir til dels ekskludert, fra deler av spillverden, fordi de ikke har den samme deltagingsmuligheter som menn. Det virker som om dette ikke handler om at man ikke ønsker kvinner inn, men at det i utgangspunktet er unormalt at kvinner er en del av noen spillområder. Blant annet er det veldig få kvinner innenfor e-sport, som er videospill i en formalisert sport eller prestasjonsøvelse.

Jeg er veldig interessert i e-sport ... der er nesten 90% menn. Der er det en del stygge kommentarer om at kvinner ikke når opp bare fordi de er kvinner. Jeg vil veldig gjerne se en forandring i det. (Sara, s. 2)

E-sport er kun en av flere områder innenfor spill der det fortsatt er vanskelig for kvinner å få innpass. Også i onlinespill har det vært vanskeligere for kvinner å ta plass. Det er mange kvinner som spiller online, men de blir utsatt for grov trakassering om det kommer frem at de er kvinner. Som , Svendsen og Karlstrøm (2016) har kommet frem til, mener mange mannlige spillere at de kvinnelige spillerne ønsker oppmerksomhet om de avslører sitt kjønn og mener derfor det er berettiget å gi dem oppmerksomhet, både positiv og negativ. Som en reaksjon på dette har blogger som, «Not in the kitchen anymore» (*Haniver, 2010-d.d*) og «Misogyny Monday» (*Hardy, 2104-d.d*), blitt opprettet for å belyse trakasseringen kvinnelige onlinespillere opplever. Dette trekkes frem for å vise hvordan det i flere områder innenfor spill hersker en overbevisning hos noen om at spill ikke tilhører kvinner.

Jeg tror nok mannlige miljøer som er veldig uten 'innblanding' av kvinner gjerne utvikler en egen sjargong og et slags eget kvinnesyn hvis man sjelden opererer på andre arenaer med det annet kjønn. (Silje, s. 3)

Informantens tanker om hvordan det har utviklet seg en egen sjargong innenfor spillverden er nok riktig. Det kan også virke som denne sjargongen forandrer seg i møte med kvinner. I stedet for at

den blir mindre grov, virker det som om språkbruken blir enda grovere for å se om kvinnene «tåler det». Det er vanlig at onlinespilling inneholder for eksempel grove bemerkninger, men disse kommentarene endrer karakter i møte med kvinner. De er ofte siktet mot den kvinnelige spilleren og gjerne av en seksuell karakter og inneholder ofte trusler av grov vold og voldtekt. Det er derfor mange kvinnelige spillere som velger å ikke være åpen om sitt kjønn når de spiller online. Dette fører til at de ikke kan ta del i samtalen som foregår på mikrofon på samme måte som menn kan. Det virker som det finnes en tankegang innenfor spill om at det som er «politisk korrekt» ikke er bra. Tanken om at hvis kvinner får mer påvirkning på produksjonen av spill og i spillmiljøet generelt, vil alt bli politisk korrekt og strømlinjeformet. Det er en forventning om at kvinner vil tilføre kun én ting. De trekker også frem hvordan de tror at menneskene som står bak blant annet *Gamergate* i all hovedsak er redd for at spill skal forandre seg til noen de ikke lengre gjenkjenner. Informantene mener også at det kan være en forsvarsmekanisme for å forsvare et felt det opplever som er deres. Når kvinner truer det som de kjenner til og verdsetter, velger de å true og skremme kvinnene vekk, fra både miljøet og bransjen:

Så har det noe med det at de som vokste opp med spill kunne bli mobbet og plaget fordi de spilte spill når de var små. De så aldri noen jenter spille, hadde aldri noen jenter å snakke med om det. Så vokser de opp og ser at alle spiller, at det er kult og greit, at jenter også spiller og derfor blir det kanskje kult. Da får de kanskje en slags hevnfølelse. «Alt jeg har måttet lide meg gjennom, og så kan du som jente være åpen med det du gjør og alle synes det er greit». Jeg får litt følelsen av det av og til. (Sara, s. 5)

Et av problemene er at trakasseringen blir sett på som adskilt fra spillutvikling. Caroline mener at dette er et problem som handler om mer enn kun trakassering i møte med forandringen som skjer innenfor spill nå og de siste årene. Det handler om noe mer dyptliggende enn som så:

Problemet eksisterer ikke i et vakuum. Det er et problem som er så inngrodd i psyken til de som mener de eier spill, som er disse sure gutta. Jeg tenker at dette er folk som er vant til at de er nederst på rangstigen og som ser en mulighet til å være høyere på rangstigen så har de totalt glemt hvordan det var å være nederst på rangstigen. Derfor har de latt denne makten gå litt til hodet på dem. De har dehumanisert den andre siden, som er nesten litt fascinerende om det ikke hadde vært for at det var så kjipt. Hvordan man kan distansere seg med ekte mennesker bare fordi man sier noe stygt til dem på Twitter i stedet for til ansiktet deres? Det er veldig irriterende at dette er en ting jeg må ta hensyn til. (Caroline, s. 7)

Informanten trekker frem hvordan hun mener at de har dehumanisert kvinnene de trakasserer på nett og at de ikke nødvendigvis ville oppført seg på samme måte om de hadde møtt vedkommende ansikt til ansikt. Det er viktig å påpeke at de som driver med trakassering og netthets ikke er majoriteten av spillere. Det er en høylytt minoritet som velger å aktivt gå inn for å trakassere kvinnelige spillere og utviklere. Denne høylytte minoriteten av spilleren er de som blir sett i media når det skrives om problemene spillmiljøet har, og dette påvirker igjen hvordan spill blir sett i samfunnet:

Som gir et dårlig inntrykk av spillere igjen. At det er «mouthbreathing cave dwellers» som er stereotypen, som ikke stemmer i det hele tatt. Men det er de som er en veldig høylytt minoritet som faktisk greier å ødelegge. Men som sagt er ikke de fleste sånn, de fleste er oppe i 20-30 årene nå. De har vokst opp med spillene og bare fortsetter å spille. Og de er jo varierte folk, det er mannfolk, damer, det er trans, det er homofile, det er bifile, det er alt mulig. Det er det som er så gøy med å lage spill. Å lage underholdning til dem alle sammen. Det burde i alle fall være målet. (Anette, s. 4)

Anette trekker her frem det jeg tolker er målet for arbeidet for samtlige av informantene. Målet er å lage underholdning som for et bredt spekter med mennesker kan like. At spill ikke lengre tilhører en liten gruppe med menn, men til et bredt publikum som er like variert som det de ønsker utvalget i spill skal være. Hvordan skal spillbransjen og miljøet møte problemene de har ved trakassering av kvinner, både som spillere og utviklere? Finnes det en løsning, eller må kvinnene innenfor spill bare godta at spillmiljøet vil være noe kvinneekskluderende? Noen av informantene mente at dette er noe som vil gå seg til med tid:

Da tenker jeg videre hvordan kan man få løst den kjønnsproblematikken? Det virker som det er noe som ikke fungerer. At det bare dukker opp og gror og gror og gror. Det må bli mer likestilt lovpålagt og etter vært bli vant til det. Jeg tror også det er viktig å ta det opp. Å få snakket om det. Ikke fornekte at det skjer. (Sara, s. 5)

Sara mener at for å løse kjønnsproblematikken må man snakke om det. Ved å sette fokus på problematiske områder og ikke fornekte det, mener Sara at dette vil kunne være med på å normalisere kvinnens plass i industrien. Det virker som at det å normalisere kvinners tilhørighet til spill og industri, kan være en av de viktigste tingene for de kvinnelige spillutviklerne selv. De fleste av informantene trakk frem hvordan en av de mest negative opplevelsene de kjenner på er det å føle seg annerledes eller utenfor. Selv om bransjen i Norge ikke nødvendigvis har gjort at

kvinnene opplever seg annerledes her til lands, opplever de at oppfattelsen i andre land og utenfor selve industrien, i spillsfæren og i den norske kulturen generelt, ser på kvinner som uvanlig innenfor spill.

Makt fungerer best i det skjulte, når noe føles som en selvfølgelighet (Jegerstedt, 2008, s. 70) . At spill som begrep knyttes til noe maskulint og mannlig er med på holde dette ved like. Hvis begrepet spill ikke hadde blitt knyttet til kjønn på samme måte som i dag kan det tenkes at det hadde hatt en stor påvirkning på kvinners tilhørighet til aktiviteten og til industrien. Forståelsen av spill som noe maskulint er i forandring siden det er flere kvinnelige spillutviklere som tar til ordet i de offentlige debattene. Ved å være delaktig i debattene viser de at det finnes flere kvinner innenfor spill enn det som oppleves som et lite antall kvinnelige spillere. De viser at det faktisk er kvinner med i prosjektene som produserer produktene brukerne liker. Ved å ta plass i den offentlige debatten og vise at de er tilstede i industrien, vil forhåpentligvis dette normalisere deres tilstedeværelse over tid, og gjøre at flere kvinner velger å jobbe med spill. Forståelsen av spill som kjønn blir reproduisert på nye måter gjennom performative praksiser som flytter diskursen om spill. I fremtiden kan det tenkes at spill vil være en kjønnsnøytral aktivitet, som ikke lengre kobles til et, men til begge kjønn. Ved å vise at kvinnelige utviklere lager produkter som spillere liker, kan det være med å påvirke positivt. De vil på denne måten se at kvinner også kan produsere gode spill. Ved at kvinner blir mer normalisert innenfor spill, i kombinasjon med spillere ser at spillene de liker fortsatt blir produsert, kan hetsingen av kvinnelige spillutviklere vil minke.

4.3 Kapitteloppsummering

I dette kapittelet har jeg tatt for meg hvordan kvinner sanksjoneres innenfor spillmiljøet.

Informantene opplever at de i jobbsammenheng opplever få sanksjoneringer fra kolleger eller fra den norske industrien. Det er heller slik at de opplever de får fordeler bakgrunn av noe som er feil. Noen synes blant annet at det er problematisk at de offentlige støtteordningene virker mer positivt innstilt ovenfor kvinner og at det er lettere å få økonomisk støtte om man har kvinner som del av teamet på et prosjekt. Disse insentivene oppleves ikke som positive for deler av informantene på bakgrunn av at de mener at det bør gå på meritter og ikke på kjønn. Andre informanter mener derimot at det er positivt at man legger til rette for kvinner. De synes også at det har vært en positiv opplevelse å lettere bli husket, fordi det er få kvinner i industrien. Det har også vært positivt å kunne gjøre inntrykk i møte med større selskaper, når kvinner har ledet prosjekter. Likevel trekkes det frem at fokuset på deres kjønn også her føles problematisk. Spesielt i møte med personer som bruker kjønn til å undergrave deres kompetanse. Dette kan skje både bevisst og ubevisst, men oppleves som negativt for flere av informantene. Det er interessant å se hvordan flere av

informantene trekker frem opplevelsen av å bli tatt seriøst, og hvordan det oppleves positivt for dem. Opptil flere av informantene opplevde også dette negativt. For hva var grunnen til at de ikke skulle bli tatt seriøst, annet enn at de var kvinner. Dermed plasserer de seg til dels ubevisst under menn i kompetanse.

Mange av de tilsynelatende positive opplevelsene som for eksempel, tilrettelegging for kvinner, opplevdes for flere som mer negativt enn positivt. Mange av insentivene både industrien og miljøet presenterte oppleves som tveeggede sverd. Der det oppleves at det blir større skiller mellom kjønnene, og kvinnene ble trukket frem fordi de blir sett på som annerledes enn resten av bransjen. Som Lena sa: «en liten stund følte jeg meg som en sel som hadde lært meg å sykle.» Dette er en god metafor for hvordan det virker som flere av informantene opplever det. En følelse av at man har gjort noe helt umulig, selv om de selv ikke føler at det er så fantastisk.

Det overraskende var hvor stor påvirkning netthets og *Gamergate* hadde på informantene. Flere valgte å ha lukkede profiler på sosiale medier, og uttaler seg ikke i debatter på nett. De ønsket å unngå å selv bli offer for den til tider ekstreme netthetsen som har pågått mot kvinnelige spillutviklere. At kvinnelige spillutviklere i Norge uttaler at de er redde for å bli en skyteskive for trakassering på nett er overraskende og viser hvor stor utstrekning *Gamergate* har klart å nå. Flere av informantene var frustrert over at industriene lenge var stille i møte med disse utfordringene, men glad for at den nå er kommet på banen og fordømmer denne typen oppførsel. Det er umulig å ikke forholde seg til internett og til spillmiljøet på nett som spillutvikler. På den måten blir det vanskelig for de kvinnelige spillutviklerne å fjerne seg totalt fra situasjonen.

Selv med netthetsen og at spillindustrien fortsatt oppleves som mannlig, er informantene positive til fremtiden. Samtlige tror at det er store muligheter for at mange problemer vil bli løst med tid. De tror at ved å fokusere på å vise at kvinnelige spillutviklere også lager gode produkter vil diskursen forandres. Når spillerne som frykter at spillproduksjon skal forandres ser at dette ikke skjer, vil gjøre at kvinner ikke vil bli like utsatt for trakassering. Informantene opplever at de som skaper problemer i miljøet er redde for forandring og at dette er noe av grunnen til at de angriper kvinner på nett. Dette i kombinasjon med hvordan spillmiljøets sosiale praksiser har vært og hvordan kvinner tradisjonelt har vært fremstilt, forsterker det kvinneekskluderende kulturen som oppleves.

Kapittel 5. Oppsummering

Opgaven belyser norske kvinnelige spillutvikleres opplevelser i spillindustrien og hvordan de trives i bransjen. Opplever kvinnene at deres kjønn påvirker tilbakemeldingene og responsen de får

i en mannsdominert industri? Det har vært en eksponentiell vekst av kvinner som utvikler spill, både i Norge og i verden, likevel er fortsatt 4/5 deler av de som lager spill menn. Dette viser den horisontale segregeringen innenfor spillindustrien, som vil si den ulike fordelingen mellom menn og kvinner innenfor et yrke. Hvordan vi repeterer normene på kjønn er med på å danne grunnlaget for den kulturelle og sosiale praksisen om kjønn. Det vil si at når vi fortsetter å knytte spill til den mannlige sfære og repeterer dette, blir det vanskelig å knytte spill til kvinner på samme måte. Når en aktivitet blir tilknyttet et kjønn gjennom tale, ytringer og uttrykk er det vanskelig for det andre kjønn å få eierskap til denne kulturen. Dette ser man i forhold til spill og kvinner. De kvinnelige spillutviklerne er minoriteten innenfor yrket, noe som vil kunne tilsi at de ikke vil trives godt i bransjen. I den norske spillbransjen stemmer ikke dette helt. Samtlige av de kvinnelige spillutviklerne trives godt i bransjen. Forskning (Reisel og Teigen 2014, Ellingsæter og Solheim 2002, Solbrække 2005) viser at minoriteten i et yrke ofte føler seg mindre kvalifisert til jobben og opplever at de ikke innehar den samme kompetansen som den kjønnede majoriteten. I egen empiri virker det som om opplevelsen av å være minoritet i feltet har liten påvirkning eller betydning for informantene. Ingen uttrykte at de følte de var mindre egnet eller hadde færre muligheter som spillutvikler, fordi de var kvinner. Dette er i motsetning til hva arbeidslivsforskning viser. Beauvoir (2000) mente at kvinner møter på en kjønnsundertrykking som kan defineres som et forsøk på å frarøve kvinner deres eksistensielle status som frie subjekter. På mange måter gjør minoritetsopplevelsen i et yrke det samme. Det er derfor overraskende hvor god de kvinnelige spillutviklerne trives og at de ikke opplever kjønn som en reel hindring i yrket sitt. Flere opplever at deres kjønn gir dem fordeler i møte med spillindustrien, men også møte med det offentlige i forhold til tildeling av støtte. Likevel er flere ambivalente til det de omtaler som forskjellsbehandling. Noen opplever det som problematisk at det er stort fokus på å løfte frem kvinner. Noen opplever at fokuset på kjønn styrker skillene og får kvinnene til å virke uvanlige eller unaturlige innenfor bransjen. Dette kan være med å styrke opplevelsen av at de forskjellige kjønnene innehar ulike kvaliteter og kompetanser kun på bakgrunn av kjønn. Det kan bidra til at et kjønn, i denne sammenheng kvinner, oppleves å være mindre kvalifiserte til yrket. Selv med et positivt fokus basert på kjønn, oppfattes det negativt av informantene, fordi de heller vil erkjennes for sine kvalitative sider og ikke fordi de tilhører et bestemt kjønn.

Informantene trekker frem to forhold vedrørende hva kvinner kan tilføre industrien. Samtlige nevner hvordan det å ha begge kjønn i et arbeidsmiljø fører til effektivitet og mer trivsel. Spillindustrien har til nå og er til dels fortsatt en heterogen gruppe, hovedsakelig bestående av hvite, vestlige menn. Informanten trekker frem hvordan det å ha en mer variert arbeidstokk vil skape større variasjon i spillene som blir utviklet. For samtlige av informantene er det tydelig at det

viktigste for dem, er produktene de er med på å utvikle. De ønsker alle et bredt spekter av varierte typer spill. De ønsker at spillene som finnes i dag fremdeles skal produseres, men at det også bør være flere forskjellige typer spill. Flere av informantene mener også at kvinner tilfører et annet perspektiv på ulike aspekter ved spillene. Det blir trukket frem at kvinner opplever verden annerledes enn menn og at dette påvirker hvordan kvinner tolker og opplever situasjoner, karakterer og historier i spill. Ved å ha kvinner med i prosjekter kan hendelser i spill som kan oppleves som negative for kvinnelige spillere unngås. Informantene ønsker ikke kun flere kvinner inn i spill, men også en større variasjon i spillutviklere. Variasjon i bakgrunn som kultur, religiøsitet, legning og kjønn mener informantene vil gi bedre og mer spennende spill. Det er ikke hovedsakelig politiske grunner som ligger til grunn for ønsket om en mer variert arbeidstokk, men heller at dette vil føre til bedre produkter. Produktenes integritet er det viktigste, til dels viktigere enn om det «riktig» å ha en variert ansatte. Gode produkter er også et konkurransefortrinn i en bransje som utvikles raskt og hvor det er en kamp om markedsandelene. Evnen til fornying og kvaliteten på produktene utfordrer til stadighet innfor spill. Dette kan bety at gjennom ulike synsvinkler vil et selskap kunne sikre sin posisjon.

Kvinnene innen spillutvikling opplever sanksjoner fra både forretningsarenaen og spillarenaen. Sanksjoner kan tilknyttes bruk av makt. Makt handler innenfor arbeidslivsteori ikke hovedsakelig om økonomi eller undertrykkelse, men det som omfatter de kulturelle og symbolske dimensjoner. Flere av informantene opplever at noen menn mener at det er lettere å være kvinne i bransjen. Å oppleve at det er en større bragd å være kvinne i industrien enn å faktisk prestere, oppleves som frustrerende for informantene. Det kan nesten virke som om de opplever at deres tilstedeværelse i industrien er nok, og at de ikke trenger å bidra med så mye mer. Dette har bakgrunn i at de opplever det offentlige og støtteordninger som mer positive til selskaper og prosjekter som har kvinnelige ansatte. Noen av kvinnene opplever dette som positivt, mens flere synes at dette var problematisk. Informantene mener at utdeling av støtte bør gå på meritter og produktene de produserer, ikke på kjønn. Her opplever informantene at oppmerksomheten ettertraktet, på en annen side er oppmerksomheten foraktet. Mange oppfatter at kvinner er ute etter oppmerksomhet og vil ha goder eller fordeler av det å være kvinne. Flere av informantene påpeker også at det er lettere å bli husket som kvinne fordi det er såpass få kvinner i industrien. Flere opplever dette som utelukkende positivt da det er lettere å gjøre inntrykk i møte med større selskaper, samt at nettverking oppleves lettere.

At kolleger og bransjen tok informantenes meninger på alvor ble trukket frem som en positiv opplevelse for flere. Når de derimot tenkte seg om, mente flere av informantene at dette var negativt. At de i utgangspunktet ikke forventet å bli oppfattet som seriøse og bli tatt på alvor, kun fordi de var

kvinner, opplevdes feil. I utgangspunktet satt informantene seg selv under sine mannlige kollegaer i kompetanse, uten selv å legge merke til det. Dette handler igjen om hvordan spill er kodet som en mannlig sfære, som resulterer i at menn oppleves å ha en større kompetanse innenfor yrket. På samme måte som kjønn blir produsert gjennom sosiale strukturer, skjer dette også i arbeidslivet gjennom en reproduksjon av hvordan arbeidsoppgaver og kompetansefelt oppleves kjønn. Det er akkurat som om menn innehar en uformell kompetanse kun på bakgrunn av deres kjønn. Dette handler om kjønnsessensialisme, som er med på å forsterke opplevelsen av noe som kjønn. Kjønnssessensialisme opprettholder forestillingen om at menn og kvinner innehar ulike kvaliteter og fortrinn innenfor ulike yrker.

Forståelsen av spill som mannlig kan sees i sammenheng at gutter blir peilet inn på teknologi og data i mye tidligere alder enn jenter. Dette gjør at kvinner ikke får det samme eierskapet som menn i tidlig alder og kan tenkes å påvirke jenters yrkesvalg når de blir eldre. Dette fører til en sti avhengighet innenfor arbeidslivet, hvor man ser at kvinner og menn søker mot yrker hvor det er et flertall av sitt eget kjønn. Det er en sammenheng mellom hva barn å bli fortalt er normale yrker for et kjønn og hvilken yrkesretning de tar senere. Man ser for eksempel et flertall av kvinner innenfor helse og omsorg, og et flertall av menn innenfor bygg og anlegg. Dette er to yrker som er sterkt kjønn. Ved å gi jenter et større eierskap til teknologi og spill i tidlig alder kan det tenkes at flere ville valgt denne yrkesveien. Flere av informantene trakk frem hvordan kode-klubber og koding i skolen kunne være måter å gjøre koding sosialt og gøy, og dermed appellere mer til jenter. Informantene mener at ved å gi jenter eierskap til spillaktiviteten er det større sannsynlighet for at de selv søker seg inn mot spill som yrke som voksen.

For flere av informantene var tilhørigheten til indiebegrepet viktig. Indie er for flere av informantene mer enn kun det økonomiske grunnlaget for selskapet, men handler om identitet. Det virker som indieidentiteten handler om å ha frie kreative tøyler og kunne utfordre status quo innenfor spill. Noen av informantene mener også at det er mindre diskriminering innenfor indieselskaper fordi mange av dem som tilknytter seg indiebegrepet er mennesker som har følt seg utenfor eller misforstått av samfunnet. På en annen side ble det trukket frem en historie av en annen informant om et indieselskap der en kvinne opplevde daglig trakassering og tilslutt måtte si opp.

Gamergate og netthets innfor spill har påvirkning på de kvinnelige spillutviklerne. Samtlige av informantene vet hva *Gamergate* er, og flertallet er preget av hvordan denne gruppen operere på nett. De yngre er mer preget av dette enn de eldre spillutviklerne. Flere av informantene forteller at de unngår å legge ut informasjon om seg selv offentlig på nett, og at de gjerne har alle personlige

sider lukket på sosiale medier. De som har Twitter eller andre lignende sosiale medier bruker ikke disse til å uttale seg om spillindustrien. Disse brukes kun til promotering og andre jobbrelevante meldinger om spillene de har produsert. Ingen av informantene har vært aktive i diskusjoner mot *Gamergate* og har så vidt jeg tolker det ikke ønsket å bli oppdaget av denne gruppen. Flere uttaler at de ikke ønsker å bli skyteskiver kun på bakgrunn av at de er kvinner og jobber med spill.

Informantene var preget av hvordan andre kvinnelige spillutviklere er blitt hetset og trakassert på nett og var redd for å bli utsatt for det samme. Dette knebler kvinners stemme og deres mulighet til tilhørighet og eierskap til spillmiljøet. Ved å ikke kunne være en aktiv del av debattene, kan de heller ikke flytte diskursen som handler om spill. Makt i denne sammenheng handler om å kunne konstituere disse diskursene. Vår opplevelse av hva som er sant produseres gjennom diskurser og er tilgjengelige gjennom begrepene vi bruker. På denne måten er det vanskelig for både kvinnelige spillutviklere og spillere å forandre hvordan vi snakker om og forstår spill. Samtlige av informantene mener det er viktig at industrien tar sterk avstand fra den trakasseringen som har skjedd mot kvinner i bransjen. Det er ulike opplevelse av hvor mye industrien har jobbet mot *Gamergate*, men de fleste mente at bransjen nå har uttalt seg negativt til gruppen. Noen av informantene mener at problemene med netthets vil forandres seg over tid, om man legger til rette for det. De trekker frem hvordan likestilling i samfunnet kan være med på å påvirke spiller og på den måten gjøre situasjonen bedre. De kulturelle stereotypiene er med på å påvirke hva som oppleves som ideell kompetanse. Kulturelle stereotyper som omhandler kjønn, vil ofte svekkes ved at likestillingen i et samfunn styrkes. Samtlige mener at det å se at kvinner lager gode spill har en positiv innvirkning. Ved å vise at spill som har kvinnelige utviklere også er gode, interessante spill, tror flere av informantene at frykten som ligger til grunn for hetsingen vil forsvinne. I følge informantene er det en redsel for at spill skal endres og at den typen spill det mannlige publikum liker, ikke lengre skal produseres hvis det blir flere kvinner i bransjen. Informantene mener at dette ikke er reel. Spilltyper vil ikke forsvinne med flere kvinner i spillutvikling, man vil bare se en større bredde av ulike typer spill.

De norske kvinnelige spillutviklerne trives godt i sitt arbeid og føler et eierskap til eget yrke. Det de opplever som negativt er ofte grunnet i andres fokus på deres kjønn. Det kan virke som dette er det største problemet de selv opplever innen spillarenaen og forretningsarenaen. Fokuset på hvordan kvinner er ønsket i bransjen, gjør at kvinnene kommer inn i bransjen som noe «unormalt» eller annerledes. Når kvinner blir sett på som annerledes i bransjen, er det vanskelig for kvinnene å bli en del av dem. Effekten av å bli oppfattet som unormal kan gjøre det vanskelig å trives og ha eierskap til jobben. Det at jeg selv har satt fokus på disse kvinnens kjønn fremfor produktene de skaper er med på å trekke frem dette aspektet. Ved å trekke frem kjønn, på tross av at kvinnene selv kunne

tenkte seg mindre fokus på dette, er et dilemma denne oppgaven er en del av. Er det riktig å trekke frem kvinners kjønn i en hel oppgave, på tross av deres negative opplevelser i industrien akkurat på grunn av dette. Samtidig er disse kvinnenes opplevelser viktig for å forstå hvordan kvinner som jobber med spill opplever sin egen bransje. Ved å ha større innsyn i disse kvinnenes arbeidsliv kan det tenkes at man tydeligere kan se utfordringene, men kanskje også løsningene på disse utfordringene. Kunnskapen kan benyttes til å legge bedre til rette for kvinnene i bransjen. Det er sannsynlig at antallet kvinner innenfor spill vil øke i Norge om industrien oppfattes som et godt sted for kvinner å jobbe. Ved å få flere kvinner inn vil dette normalisere kvinners tilstedeværelse ikke bare i spill, men kanskje også innenfor teknologifag. Informantene trives i det store og hele veldig godt i den norske bransjen og at de ønsker at den skal vokse. De håper å få større bredde i spill og tror at en mer variert arbeidstokk kan være med på å skape dette. Når kvinneandelen av spillutviklere har tredoblet seg de siste 10 årene er det en åpenbar og markant trend. Om dette fortsetter de neste ti årene vil ikke lengre 1/5 del av spillutviklere være kvinner, men nærmere 60%. Det er ikke sikkert man vil se den samme trenden i årene fremover, men om veksten i kvinner fortsetter kan man se for seg at den etter hvert vil speile spillermassen.

Den skandinaviske spillindustrien har mulighet til å gå foran som et eksempel ved å vise at det er mulig for kvinnelige spillutviklere å forvente seg et arbeidsmiljø de kan trives i og hvor de ikke møter på kvinneekskluderende kultur. Intervjuene av de kvinnelige spillutviklerne viser at den norske bransjen er godt sted å jobbe for kvinner. Informantene forteller at kvinner i spillindustrien ofte har arbeidsroller som er mer tilknyttet klassiske kvinneyrker, men de er i like stor grad en del av en mannsdominert industri. Skillet i hvilke typer arbeidsroller kvinner og menn har kan sees i sammenheng med horisontal segregering, men i istedenfor at kjønnene er i ulike yrker, er de i ulike roller. Rollene de fyller er fortsatt til dels tilknyttet kjønnsstereotyper for hva kvinner og menn er mest egnet til. Å være kvinne i en mannsdominert industri kunne ha lagt grunnlag for diskriminering, seksuell trakassering eller andre uønskede arbeidssituasjoner og arbeidsmiljøer. Derimot viser dette hvordan en industri som er dominert av ett kjønn, ikke nødvendigvis trenger å utelukke at det andre kjønn vil trives. Det er flere utfordringer spillindustrien vil møte på både internt og eksternt, både nasjonalt og internasjonalt. Men hvis den norske bransjen kan representere en spillindustri som ikke ekskluderer kvinnene som jobber i den, men inkluderer og verdsetter dem, legger dette et godt grunnlag for fremtidens kvinnelige spillutviklere, bransjen og utvikling av varierte spill.

5.1 Videre forskning

Ved å jobbe med denne oppgaven har det dukket opp flere områder jeg vil synes det var interessant å forske videre på. Det virker som det har vært liten kartlegging av bransjen siden Kristine Jørgensen skrev «Den store spillundersøkelsen» i 2013. Det ville være gunstig med en helhetlig kartlegging av den norske spillbransjen for å se hvordan bransjen er bygd opp og å finne ut av hva som fungerer og hva slags utfordringer industrien står ovenfor. Videre virker det interessant å se på indiebevegelsen innenfor spill som et fenomen. Når den nordiske spillbransjen omtales som indiehovedstaden kunne det vært spennende å se hva som ligger bak dette begrepet. Er det en kulturell tilhørighet, en måte å kategorisere økonomiske forhold eller begge deler?

Det ville videre vært spennende å se på et av temaene som flere av informantene tok opp: kodeklubber og koding i skolen. Vil det ha noen påvirkning for yrkesvalgene jenter gjør, om de lærer koding i tidlig alder? Vil det skje en økning i kvinner som velger å utdanne seg innenfor informatikk, programmering og koding?

Et prosjekt som er sterkere knyttet til denne oppgaven, vil være å se på hvordan kvinnelige spillutviklere som arbeider med programmering opplever bransjen. Hvordan er det for kvinnene som jobber innenfor det en av informantene omtalte som det siste virkelige «gutterommet» innenfor spillutvikling? Opplever de bransjen på samme måte som de andre kvinnelige spillutviklerne, eller møte de på andre utfordringer? Det kunne også vært spennende å gå videre på det som opprinnelig var planen for denne oppgaven, en sammenlignende studie av opplevelser i ulike land. Man kunne for eksempel sammenligne hvordan de kvinnelige spillutviklerne i Norge, USA og Japan opplever å arbeide i industrien. Hvilke likheter og forskjeller finnes i tre land med ulike kulturer og som prioriteter likestilling ulikt, spesielt med tanke arbeidslivet.

Litteraturliste

- AGDESTEIN, M. 2009. *Skjulte spillere? En studie av kvinner som spiller dataspill*. Masteroppgave, Universitetet i Bergen.
- ALVER, B. G. & ØYEN, Ø. 1997. *Forskningsetikk i forskerhverdag : vurderinger og praksis*, Oslo, Tano Aschehoug.
- ASK, K., SVENDSEN, S. H. B. & KARLSTRØM, H. 2016. Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk medietidsskrift*, 1-21.
- BROMBACH, H. 2014. *Millionsuksess for norsk mobilspill* [Online]. Tilgjengelig fra: <http://www.digi.no/artikler/millionsuksess-for-norsk-mobilspill/289429> [Lest 12.09.2016].

- BURRILL, D. A. 2008. *Die tryin' : videogames, masculinity, culture*, New York, Peter Lang.
- BUTLER, J. 2011. *Gender Trouble : Feminism and the Subversion of Identity*, Hoboken, Taylor and Francis.
- CASELL, J. J., HENRY 1998. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*, MIT-Press.
- DE BEAUVOIR, S. 2000. *Det annet kjønn*, Oslo, Pax.
- DENNER, J. 2005. The Girls Creating Games Program: Strategies for Engaging Middle-School Girls in Information Technology. *Frontiers: A Journal of Women Studies*, 26, 90-98.
- DOVEY, J. & KENNEDY, H. W. 2006. *Game cultures computer games as new media, issues in cultural and media studies.*, Maidenhead,, Open University Press.
- EGENFELDT-NIELSEN, S., SMITH, J. H. & TOSCA, S. P. 2013. *Understanding video games : the essential introduction*, New York, Routledge.
- ELLINGSÆTER, A. L. & SOLHEIM, J. 2002. *Den Usynlige hånd? : kjønnsmakt og moderne arbeidsliv*, Oslo, Gyldendal akademisk.
- FEMINISTFREQUENCY. 2013-2016. *Tropes vs. women in videogames* [Online]. Tilgjengelig fra: <https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/> [Lest 15.09.2015].
- GARTNER, I. 2013. *Gartner says worldwide video game market to total \$93 billion in 2013* [Online]. Tilgjengelig fra: <http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915> [Lest 09.10.2015].
- GRANER RAY, S. 2004. *Gender inclusive game design : expanding the market*, Hingham, Mass, Charles River Media.
- HANIVER, J. 2010-d.d. Not in the kitchen anymore. Tilgjengelig fra: <http://www.notinthekitchenanymore.com/> [Lest 12.12. 2016].
- HARDY, J. 2104-d.d. Misogyny Monday. Tilgjengelig fra: <http://misogynymonday.tumblr.com/> [Lest 12.12. 2016].
- HOMMEDAL, S. H. 2014. *Diskursen om dataspel : kjønna rammer og posisjonar i konstruksjonen av identitet*. Doktorgradsavhandling, Universitetet i Bergen.

- HOMMEDAL, S. H. 2006. *Frå simulasjonar til skytespel : ei analyse av jenter og gutar sine preferansar i dataspel*. Masteroppgave, Universitetet i Bergen.
- HOMMEDAL, S. H. & UNIVERSITETET I BERGEN INSTITUTT FOR LINGVISTISKE, L. O. E. S. 2014. *Diskursen om dataspel : kjønna rammer og posisjonar i konstruksjonen av identitet*. University of Bergen.
- IGDA 2014. *Game developers at a glance 2014. Results from the IGDA's game developer satisfaction survey*.
- JEGERSTEDT, K. 2008. Judith Butler. *Kjønnteori*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.
- JØRGENSEN, K. 2013. *Den norske spillundersøkelsen, v2.0*.
- KAFAI, Y. B. 2008. *Beyond Barbie and Mortal Kombat : new perspectives on gender and gaming*, Cambridge, Mass, MIT Press.
- KVALE, S., BRINKMANN, S., ANDERSSEN, T. M. & RYGGE, J. 2009. *Det kvalitative forskningsintervju*, Oslo, Gyldendal akademisk.
- NESH. 2016. *Forskningsetiske retningslinjer for samfunnsvitenskap, humaniora, juss og teologi*. [Online]. Tilgjengelig fra: <https://www.etikkom.no/forskningsetiske-retningslinjer/Samfunnsvitenskap-jus-og-humaniora/> [Lest 10.09.2015].
- PRODUSENTFORENING, V. 2015. *Spillbransjen 2015*.
- REISEL, L. & TEIGEN, M. 2014. *Kjønnsdeling og etniske skiller på arbeidsmarkedet*, Oslo, Gyldendal akademisk.
- SCHREIER, J. 2014. *Anita Sarkeesian Cancels Speech Following Terror Threats [UPDATE]* [Online]. Kotaku. Tilgjengelig fra: <http://kotaku.com/terror-threat-targets-anita-sarkeesian-for-speaking-at-1646371245> [Lest 20.01.2017].
- SKÆRBÆK, E. 2015. *Kjønn* [Online]. Tilgjengelig fra: <https://www.etikkom.no/FBIB/Temaer/Spesielle-problemomrader/Kjonn/> [Lest 10.09.2015].
- SOLBRÆKKE, K. N. 2005. *Inderlig maskulinitet : om etablering av kjønnsmakt i "ny" økonomi*. nr 7, Institutt for sosiologi og samfunnsgeografi, Det samfunnsvitenskapelige fakultet, Universitetet i Oslo Unipub.

- TOTILO, S. 2014. *Bomb Threat Targeted Anita Sarkeesian, Gaming Awards Last March* [Online]. Kotaku. Tilgjengelig fra: <http://kotaku.com/bomb-threat-targeted-anita-sarkeesian-gaming-awards-la-1636032301> [Lest 20.01.2017].
- WINTHER JØRGENSEN, M. & PHILLIPS, L. 1999. *Diskursanalyse som teori og metode*, Frederiksberg, Roskilde Universitetsforl. Samfundslitteratur.
- WU, B. 2014a. *No skin thick enough: The daily harassment of women in the game industry*. [Online]. Tilgjengelig fra: <http://www.polygon.com/2014/7/22/5926193/women-gaming-harassment> [Lest 06.04.2016].
- WU, B. 2014b. *Rape and death threats are terrorizing female gamers. Why haven't men in tech spoken out?* [Online]. Tilgjengelig fra: https://www.washingtonpost.com/posteverything/wp/2014/10/20/rape-and-death-threats-are-terrorizing-female-gamers-why-havent-men-in-tech-spoken-out/?utm_term=.2f055a2e3139 [Lest 25.10.2016].

Appendiks 1

Forespørsel om deltagelse i forskningsprosjektet

Kvinnelige spillutviklere i en mannsdominert bransje.

Bakgrunn og formål

Formålet med denne masteroppgaven er å se på hvordan kvinnelige spillutviklere opplever å arbeide i en mannsdominert bransje. Masteroppgaven vil være tilknyttet Universitetet i Bergen og faget Kulturvitenskap ved det Humanistisk fakultet.

Utvalget av informanter er basert på kvinnelige spillutviklere som jobber som dette deltid eller fulltid. Utvalget vil bestå av norske kvinnelige spillutviklere. Du har blitt valgt ut fordi du kan tilføre informasjon om bransjen og fordi jeg ønsker å få vite mer om din hverdag og opplevelser som kvinnelig spillutvikler.

Hva innebærer deltagelse i studien?

Å være deltager i denne undersøkelsen innebærer å bli intervjuet. Intervjuene vil vare i ca. 1 time. Spørsmål vil dreie seg om opplevelsene kvinner kan møte på arbeidsplassen og i industrien, både positivt og negativt. Fokus vil være på hverdagsopplevelsene i bransjen, men også tanker og opplevelser av den internasjonale spillbransjen. Intervjuene vil bli tatt opp på lydopptager.

Hva skjer med informasjonen om deg?

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt.

Prosjektet skal etter planen avsluttes 15.05.16. Personopplysninger vil etter prosjektslutt bli makulert og slettet.

Frivillig deltakelse

Det er frivillig å delta i studien, og du kan frem til intervjuene er blitt godkjent når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi noen grunn. Dersom du trekker deg, vil alle opplysninger om deg bli anonymisert.

Dersom du ønsker å delta eller har spørsmål til studien, ta kontakt med Ayla Tessem, mail: ayla.tessem@student.uib.no , eller veileder professor Tove Fjell (tove.fjell@ahkr.uib.no).

Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

Samtykke til deltakelse i studien

Jeg har mottatt informasjon om studiet, og er villig til å delta

(Signert av prosjektdeltaker, dato)

Jeg samtykker til å delta i intervju

Appendiks 2

Intervju guide:

- Hvor gammel er du?
- Hvor lenge har du jobbet med spill?
- Hvorfor har du valgt å jobbe innenfor spill?
- Hva innebærer din stilling?
- Jobber du med flere kvinner? Hvis ja, hvor mange?
- Har dette betydning for din trivsel på jobb?

Hvordan?

- Hvordan opplever du å jobbe i en bransje dominert av menn?
- Hva tror du er bakgrunnen for så få kvinner innenfor spillutvikling?
- Kan du fortelle om opplevelsen av positive forhold på bakgrunn av kjønn i bransjen?

Utdyp

- Kan du fortelle om opplevelsen av negative forhold på bakgrunn av ditt kjønn i bransjen?

Utdyp

- Hva er det med spill som gjør det spennende å jobbe med?

Appendiks 3

Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS

NORWEGIAN SOCIAL SCIENCE DATA SERVICES

Tove Ingebjørg Fjell

Institutt for arkeologi, historie, kultur- og religionsvitenskap Universitetet i Bergen

Øysteinsgate 3

5007 BERGEN



Harald Hårfagres gate 29
N-5007 Bergen
Norway
Tel: +47-55 58 21 17
Fax: +47-55 58 96 50
nsd@nsd.uib.no
www.nsd.uib.no
Org.nr. 985 321 884

Vår dato: 08.09.2015

Vår ref: 44306 / 3 / AGL

Deres dato:

Deres ref:

TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 24.08.2015. Meldingen gjelder prosjektet:

44306	<i>Kvinnelige spillutviklere i en mannsdominert bransje</i>
Behandlingsansvarlig	<i>Universitetet i Bergen, ved institusjonens øverste leder</i>
Daglig ansvarlig	<i>Tove Ingebjørg Fjell</i>
Student	<i>Ayla Tessem</i>

Personvernombudet har vurdert prosjektet og finner at behandlingen av personopplysninger er meldepliktig i henhold til personopplysningsloven § 31. Behandlingen tilfredsstiller kravene i personopplysningsloven.

Personvernombudets vurdering forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, ombudets kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, <http://www.nsd.uib.no/personvern/meldeplikt/skjema.html>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://pvo.nsd.no/prosjekt>.

Dokumentet er elektronisk produsert og godkjent ved NSDs rutiner for elektronisk godkjenning.

Avdelingskontorer / District Offices:

OSLO: NSD, Universitetet i Oslo, Postboks 1055 Blindern, 0316 Oslo. Tel: +47-22 85 52 11. nsd@uio.no

TRONDHEIM: NSD, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 7491 Trondheim. Tel: +47-73 59 19 07. kyrre.svarva@svt.ntnu.no

TROMSØ: NSD, SVF, Universitetet i Tromsø, 9037 Tromsø. Tel: +47-77 64 43 36. nsdmaa@sv.uit.no

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 01.12.2016, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen

Katrine Utaaker Segadal

Audun Løvlie

Kontaktperson: Audun Løvlie tlf: 55 58 23 07

Vedlegg: Prosjektvurdering

Kopi: Ayla Tessem Ayla.Tessem@student.uib.no