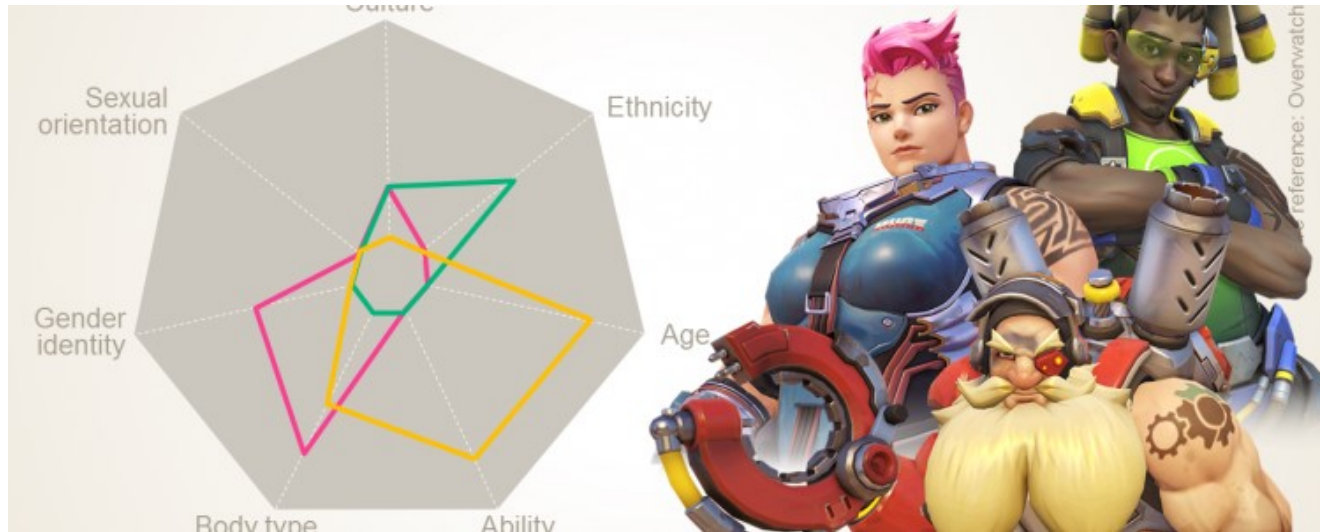


*This is an electronic reprint of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.*

*Please cite the original version:*

Björkskog, Tobias (2019). Varför finns det så få kvinnor i spelindustrin. Svängrum-e (april).

# Varför finns det så få kvinnor i spelindustrin?



De flesta vet om att antalet kvinnor som jobbar i spelindustrin är för få, och även om antalet har ökat så skulle det fortfarande behövas fler än dryga 20% (IGDA rapport från 2017[1]). Varför är det så få kvinnor som utvecklar spel?

För att förstå varför så måste man gräva djupare. Vi vet att det finns kvinnor som är intresserade av att spela spel, att designa spel och göra grafik till dessa. Men varför lockar inte spelbranschen kvinnor i samma utsträckning som den lockar män?

En möjlig orsak är att spelen som utvecklas idag följer en norm som kanske inte tilltalar kvinnor.

Spelutvecklarna King (mest kända från spelet Candy Crush) från Sverige har skapat ett eget verktyg för att kontrollera att alla deras spel innehåller mer mångfald.

När ett nytt spel ska utvecklas, körs det genom ett test (verktyget Diversity Space Tool). I verktyget identifieras först normen. I detta exempel tas normen för ett actionspel utvecklat i västvärlden. Tråkigt nog ser normen ut enligt följande:

- Kultur: Västerländsk
- Etnicitet: Kaukasisk
- Ålder: Varken ung eller gammal
- Förmåga: Icke funktionshindrade

- Kroppstyp: Stereotypisk. Dvs slank och kurvig för kvinnor, atletisk eller bodybuildertyp för män.
- Könsidentitet: Normen är män. På andraplats kommer kvinnor och alla andra identiteter är väldigt ovanliga.
- Sexuell läggning: Heterosexuell

Om man ritar ut normen för dessa spel i verktyget (se bild) så blir det bara den innersta polygonen som blir färgad. Uppgiften är nu att använda verktyget på ett sätt så att karaktärerna i spelet avviker från normen och använder mer utrymme i mångfaldspolygonen (se gula, rosa och gröna områdena för de olika karaktärerna på bilden).

När verktyget används på ett spel placeras alla karaktärer in i mångfaldspolygonen så att man får en överblick. Verktyget är ett bra komplement för att analysera och hitta sätt för att skapa karaktärer med mångfald.

I projektet Qvarken Game Industry som drivs av Yrkeshögskolan Novia i Jakobstad och Arctic Business Incubator i Skellefteå, hjälper vi spelföretag-startups i Österbotten och Västerbotten. Vi anser att jämlikhet och mångfald är viktigt, och detta verktyg är en del av processen som vi lär ut till företagen. I processen ingår också experthjälp för intäktsgenerering i spel, användarvänlighet och hur man publicerar sitt spel samt tar hand om kunden efter att spelet är på marknaden.

***"Vi anser att jämlikhet och mångfald är viktigt, och detta verktyg är en del av processen som vi lär ut till företagen."***

Acceleratorprocessen för Qvarken Game Industry pågår under ett års tid för de företag som deltar. I år deltar 9 spelföretag från Österbotten och 7 spelföretag från Västerbotten. Vi började årets process med en kickoff i Skellefteå i mars 2019 där monetization experten Eugen Sudak guidade företagen i en workshop hur man lyckas med intjäningsmodeller i spel. Vi gick igenom allt från In-App-Purchase (IAP) tekniker till hur man gör att spelarna triggas till att fortsätta spela det spel man utvecklat.

I maj 2019 kommer årets första master classes att äga rum i Skellefteå, det blir två heldagars master classes inom temat monetization. I Augusti åker vi med spelföretagen till Gamescom eventet i Köln, där de kan bredda sitt professionella nätverk. Gamescom eventet hör till go-to-market delen av processen, vi kommer också att ta in experter från spelindustrin som hjälper företagen med nätverkandet till investerare samt publiceringen av spel. Processen avslutas

med ett QvarkCon event i Jakobstad i november 2019 där temat är User Experience (UX), dvs användarvänlighet i spel. UX handlar om allt från hur svår en viss bana är, eller om användaren lätt hittar knapparna i menyn, till helhetsupplevelsen som spelaren får.

Vårt mål är att bjuda in både kvinnliga och manliga experter från spelindustrin till varje master class som vi ordnar. Genom att jobba för att ändra normen i spelindustrin, så hoppas vi också på att få fler kvinnor i spelindustrin framöver.

Kolla gärna inspelningen från GDC ifall ni vill veta mer om hur verktyget fungerar: GDC (Game Developers Conference) 2017 – “Crush the Norm: Diversity Rules (At King)”

Tobias Björkskog, projektledare, Yrkeshögskolan Novia

Texten har publicerats i **Svängrum E**, april 2019:

<http://svangrum.sofuk.fi/newsletter/index.php/20-2019/april/82-varfoer-finns-det-sa-fa-kvinnor-i-spelindustrin>

Bild: Figure 1: Diversity space tool från King. Karaktärerna är från Blizzards spel Overwatch