

Kreativitet och ekonomi: värden och dilemman i dataspelsbranschen

Malin Espersson, Mikael Bergmasth och Erika Andersson Cederholm

I artikeln studeras spelutvecklarens upplevelser av sitt arbete och då särskilt i relation till föreställningar om kreativa och ekonomiska ideal. Artikeln är baserad på en analys av semistrukturerade intervjuer med spelutvecklare i svenska dataspelsbolag. Genom begreppet 'relational work' belyses spänningen mellan passionen för arbetet och dess ekonomiska villkor, och hur gränserna mellan vad som anses vara värdefullt i arbetet och vem som har ansvar för det kreativa arbetet förhandlas. En konsekvens av de pågående gränsdragningarna är att spelutvecklarna upplever en ansvarsförskjutning: det organisatoriska ansvaret individualiseras och läggs på den enskilde spelutvecklaren.

Nyckelord: dataspelsbranschen, spelutvecklare, relational work

Arbete inom de kulturella och kreativa näringarna beskrivs ofta som passionerat och hängivet. Arbetet tillskrivs ett egenvärde bortom instrumentellt drivna motiv som försörjning, profit eller berömmelse. Det passionerade arbetet kan emellertid ha en baksida. En växande kritisk litteratur har lyft fram hur hängivenheten för arbetet bäddar för prekära arbetsvillkor där ideal om kreativ frihet och personlig utveckling legitimerar arbete utan eller med ringa

FÖRFATTARE

Malin Espersson, Institutionen för service management och tjänstvetenskap, Lunds universitet, malin.espersson@ism.lu.se

Mikael Bergmasth, Institutionen för service management och tjänstvetenskap, Lunds universitet, mikael.bergmasth@ism.lu.se

Erika Andersson Cederholm, Institutionen för service management och tjänstvetenskap, Lunds universitet, erika.andersson_cederholm@ism.lu.se och Avdelningen för arbetsliv, Högskolan Kristianstad, erika.andersson_cederholm@hkr.se

ekonomisk kompensation (Arvidsson m.fl., 2010; Bulut, 2020; Gill, 2002, 2014; Hesmondhalgh, 2019; McRobbie, 2016).

I litteraturen lyfts dataspelsbranschen fram som exempel på en kreativ näring som karaktäriseras av anställdas hängivenhet och personliga engagemang. I Nordamerika och Storbritannien där branschen etablerades tidigare än i Sverige har ett antal studier gjorts på spelutvecklarens arbetsvillkor (Bulut, 2020; Cadin m.fl., 2006; Deuze m.fl., 2007; Peticca-Harris m.fl., 2015; Shaw & Homan, 2013; Weststar, 2015; Wright, 2015). Studierna pekar på en arbetsintensiv bransch i kombination med otrygga anställningsvillkor. Utvecklarnas kreativitet och egna intressen i dataspel används som argument för långa arbetsdagar och hängivenhet åt pågående projekt av såväl arbetsgivare som arbetstagare. Det finns här många likheter med Standings (2013) beskrivning av prekariatet, med ett ökat individualiserat ansvar, arbetsintensifiering, otrygga anställningar och förväntningar på de anställdas personligheter.

Den här artikeln belyser spelutvecklarens upplevelser av att arbeta i dataspelsbranschen, baserad på ett pågående forskningsprojekt om arbetsvillkor i den svenska dataspelsbranschen (Forte, dnr 2020-00248). Det finns hittills få studier om arbetsvillkor i den svenska dataspelsbranschen. Branschen har dock uppmärksammats i svensk media, vilket visar en komplex bild. Branschen har porträtterats som en ekonomisk framgångssaga i SVT:s dokumentär "Det svenska spelundret" (Bjarneby, 2021) och som en bransch under stark tillväxt (se Ceasar, 2020). Under 2020 ökade omsättningen med 41 procent och antalet anställda med 11 procent (Nylander, 2021). En konsekvens av den snabba tillväxten är att branschen upplever stora utmaningar med sin kompetensförsörjning, vilket lyfts fram i media (Bjarneby, 2021). Mer kritiska röster har också hörts, exempelvis har övertidsarbete och branschens relativt ringa intresse för kollektivavtal lyfts fram (Bergwall, 2021).

I likhet med studier av andra typer av kreativa verksamheter uppvisar dataspelsbranschen en spänning mellan förväntningar på ekonomisk lönsamhet och moraliska ideal (Chia, 2019; de Peuter & Young, 2019; Keogh, 2021; Sotamaa, 2021; Styhre & Remneland-Wikhamn, 2020; Wright, 2015). Förutom att det kreativa arbetet beskrivs som drivet av egenintresse och passion är det också kopplat till autonomi och konstnärlig integritet, vilket kan upplevas som svärförenligt med krav på den kreativa produktens säljbarhet. Till skillnad från mycket annat arbete inom de kulturella och kreativa branscherna, verkar dataspelsbranschen på en uteslutande kommersiell arena. Det skapar speciella förutsättningar för det kreativa arbetet och dataspelsbranschen utgör därmed en intressant kontext för att belysa spänningen mellan hängivenhet och passion å ena sidan, och instrumentella, ekonomiska, och organisatoriska krav och förväntningar å andra sidan.

I den här artikeln vill vi i linje med tidigare studier om det passionerade arbetets speciella villkor i de kulturella och kreativa näringarna synliggöra dynamiken i det kreativa arbetets spänningsfält. I likhet med studier som fokuserat på ambivalensen mellan ideal och normer kring kreativitet och ekonomiska krav (Styhre & Remneland-Wikhamn, 2020) vill vi belysa det kreativa arbetets värden och dilemman i den svenska dataspelsbranschen. Syftet med föreliggande artikel är att ge en fördjupad och nyanserad förståelse för hur spelutvecklare upplever sitt arbete och då särskilt i relation till föreställningar om kreativa och ekonomiska ideal. I vår analys bidrar vi också med kunskap om hur spänningen mellan ett passionerat förhållningssätt till arbetets egenvärde och kommersiella krav kan förstås i relation till upplevt individuellt ansvar för arbetets villkor.

Artikeln fokuserar på hur det kreativa arbetet värderas av spelutvecklarna själva, hur kreativt arbete och den kreativa processen beskrivs, samt hur det ställs i relation till förväntningar om ekonomiska förutsättningar och lönsamhet. Genom begreppet 'relational work' (Zelizer, 2005, 2013) kommer vi att visa vilka gränsdragningar som markeras eller suddas ut mellan moraliska och ekonomiska värdesfärer. Här undersöker vi även hur upplevelsen av ansvar för arbetet förhandlas och förflyttas till eller från den anställda själv. Det synliggör den kontextbundna dynamiken kring individualisering av ansvar, illustrerat genom begreppet 'ansvarsgörande' eller 'responsibilization' (Rose, 2000). Vår artikel visar hur en sådan kontextbunden, och ofta smygande, tendens kan synliggöras genom 'relational work' som analytiskt verktyg.

TIDIGARE STUDIER OCH TEORETISKT RAMVERK

Ideal och villkor i det kreativa arbetet

Tidigare studier av arbetsvillkor inom de kulturella och kreativa näringarna har ofta lyft fram hur prekära arbetsvillkor osynliggörs av flera olika faktorer (Arvidsson m.fl., 2010; Gill, 2002, 2014; McRobbie, 2016). En återkommande dimension är de ideal och den moral som omgärdar det kreativa arbetet. Idén om det passionerade och kreativa arbetet och dess inneboende drivkrafter växte sig stark under 1800-talets l'art pour l'art rörelse, vilken betonar konstens inneboende värde och även konstnärens roll som speciell (Albinsson, 2018). Det är fortfarande ett ideal som är levande i konstnärers berättelser om sitt eget arbete, även om det blandats med mer instrumentella och praktiska dimensioner under senare delen av 1900-talet (Albinsson, 2018; Gerber, 2017). Idealen är fortfarande starka inom kulturella och kreativa branscher, inte minst underblåst av en vidare samhällelig diskurs och idealisering av den kreativa människan (McRobbie, 2016; Reckwitz, 2017).

Det finns en växande internationell litteratur i fältet 'digital labour' (de Peuter & Young, 2019) som förutom att belysa den höga arbetsintensiteten i dataspelsbranschen har lyft fram de oklara gränserna mellan betalt och icke-betalt arbete, exempelvis illustrerat genom det omfattande hobbyarbetet i branschen (Chia, 2021; Keogh, 2021). Keogh (2021) diskuterar hur spelutvecklarens betoning på lust och passion och strävan efter att luckra upp gränserna mellan arbete och fritid samtidigt blir till ett tveeggat svärd. Strävan efter gränslöshet blir en form av självexploatering då 'allt' blir arbete och 'allt' blir fritid, samtidigt som det kan öppna upp för exploatering från arbetsgivarens sida. Vidare har en del studier inom fältet visat hur spelutvecklare utbildas till eller socialiseras i en entreprenörskaps- och 'portföljkultur'. Detta kan liknas vid frilansarbetets korta kontrakt och idealisering av flexibilitet, autonomi och hängivenhet, vilket bäddar för prekära arbetsvillkor (Harvey, 2019; Wright, 2015). En digitaliserad plattformskultur har också medfört att nya grupper av frilansande speltestare vuxit fram (Ozimek, 2019). Det finns ett fåtal studier som visar ett begränsat men växande kollektivt engagemang för fackliga frågor inom spelbranschen internationellt (Weststar & Legault, 2019). De studier inom fältet 'digital labour' som nämns ovan pekar emellertid på en utpräglad individualistisk arbetskultur.

En av få studier som belyser svenska arbetsförhållanden i dataspelsbranschen jämför Sverige, Tyskland och Polen. Studien visar att även om regleringar och institutionella ramverk skiljer sig mellan länderna, så uppvisar spelbolag i de olika länderna ett likartat förhållningssätt kring numerär flexibilitet. Även vid restriktiva arbetslagar i landet kan spelbolagen avskeda anställda med de övervakande myndigheterna och arbetstagarorganisationernas goda minne (Teipen, 2016). Vidare har en studie som belyser den svenska data- och tv-spelsbranschens utveckling 1980-2010 pekat på problem med övertidsarbete och skev könsfördelning (Sandqvist, 2010).

Dataspelsbranschens betoning på det lustfyllda arbetet och den oklara gränsen mellan arbetsliv och privatliv tycks vara ett generellt fenomen inom kreativa branscher (Alacovska, 2018; Gill, 2014). Gill (2014) har diskuterat begreppet 'the merge' som vanligt förekommande, en form av normaliserad utsuddning av gränsen mellan arbete och privatliv (Gill, 2014). Gränslösheten gäller i viss mån också i förhållande till personliga relationer. Nätverkande betraktas som viktigt och rekryteringar i de kreativa branscherna sker vanligtvis via personligt bekanta, vilket oftast missgynnar kvinnor (Gill, 2002; 2014). Informella relationer och vänskap på jobbet är också viktiga dimensioner av arbetet som sådant. Studier av konstnärers arbete har visat hur vänskapsrelationer inte bara har betydelse för rekrytering och kontakter, utan även för den kreativa processen där vänner kan ha rollen som kritiska samarbetspartners (Farrell, 2001; Gerber, 2017). I

den här studien kommer vi att lyfta fram hur spelutvecklares relationer till sina arbetskamrater är centrala för att analysera arbetets villkor, värden och dilemman.

'Relational work' och ansvarsgörande

I analysen fokuserar vi på hur dataspelutvecklare tillskriver sitt arbete och arbetsrelaterade relationer värden. Det kan vara ekonomiska såväl som moraliska värden, vilka är starkt förknippade med de sociala relationer som aktörerna ingår i. Vårt övergripande teoretiska ramverk utgår från Viviana Zelizers begrepp 'relational work' (2005; 2013). Begreppet har sin grund inom ekonomisk sociologi. Det utgår från antagandet att 'ekonomiska' och 'icke-ekonomiska' (personliga, privata) sociala sfärer alltid är sammanflätade men att vi samtidigt, utifrån sociala och kulturella normer och värderingar, drar gränser mellan vad som tillhör den ena eller andra sfären. Ett exempel är de gränser som dras för att undvika 'fel' typer av kommersiella transaktioner i privata och nära relationer. Praxis som etableras för hur gränsdragningen ska göras utan att det betraktas som moraliskt klandervärt är ett annat exempel. 'Relational work' beskriver processen i vilken aktörer förhandlar och drar gränser mellan exempelvis moraliska och emotionella sfärer, och kommersiella. Dessutom behandlas vilka medel eller kompensationer som används för att markera gränser däremellan. Är kompensationen av monetär karaktär eller anses andra former som tid, gentjänster eller andra gåvor, eller verbalt uttryckt uppskattning vara mer passande? Tidigare studier av 'relational work' i arbetsmiljöer med oklara gränser mellan informellt och formellt arbete har visat att den typen av kontext uppmuntrar till både aktivt gränsarbete och oklarheter (Andersson Cederholm & Åkerström, 2016; Mears, 2015). Detta är ofta karaktäristiskt för arbete i de kreativa branscherna. Ett stort engagemang och passion för arbetet bidrar till att gränserna mellan privatliv och arbete suddas ut. Personliga vänskapsnätverk och professionella nätverk vävs in i varandra och olika former av reciprocitet och kompensation etableras (Alacovska, 2018). Ibland betraktas tjänster som betalt arbete, ibland som en gåva eller gentjänst, beroende av situation och karaktär på relationen.

Genom ovanstående teoretiska ramverk kan vi studera spelutvecklares förhandlingar av värden i en typ av arbete som präglas av oklara gränser mellan arbetsuppgifter som har ett egenvärde och den typ av uppgifter som tillskrivs ett kommersiellt eller instrumentellt värde. Arbeten och verksamheter i den kreativa sektorn tillför en extra analytisk dimension då det kreativa arbetet av tradition tillhör en värdesfär som förväntas hållas 'ren' från allt för tydliga instrumentella eller ekonomiska anspråk (Albinsson, 2018; Gerber, 2017; Styhre & Remneland-Wikhamn, 2020). Vad som betraktas som värdefullt arbete och vilka moraliska gränser som dras mellan olika typer av arbete och typer av kompensation är ofta föremål för livlig social förhandling bland spelutvecklare i den branschkultur de

verkar i. Det sker på enskilda arbetsplatser såväl som i dataspelsbranschen mer generellt, uttryckt i normer och ideal under en ständigt pågående dialog kring vad som anses vara rätt, fel eller acceptabelt.

En dimension av vikt i det kreativa arbetet är hur spelutvecklare ibland tar på sig ett både moraliskt och ekonomiskt ansvar för verksamheten, då detta kan upplevas som sammanvävt. Fenomenet har även uppmärksammats i arbetslivsforskningen genom begreppet 'neo-normativa kontrollmekanismer', som innebär att det finns förväntningar på anställda att ge en allt större del av sig själva i arbetet och på ett självpåtaget sätt ta ansvar för arbetsuppgifterna (Fleming & Sturdy, 2009). Ett liknande begrepp är 'ansvarsgörande'. Begreppet brukar hänvisas till Nicolas Rose Foucaultinspirerade studier om hur makten verkar produktivt och internaliserat genom en individualisering av ansvar, eller 'responsibilization' (Rose, 2000). Begreppet har tidigare använts i olika arbetslivsrelaterade kontexter, exempelvis i analyser av arbetsrelaterat våld (Wikman, 2016), integration på arbetsmarknaden (Wikström & Ahnlund, 2018), behandlingsprogram på särskilda ungdomshem (Gradin Franzén, 2015), och i socialt arbete inom ideell sektor (Hoffman Birk, 2018).

METOD OCH MATERIAL

I detta pågående forskningsprojekt har vi genomfört tjugofyra semi-strukturerade intervjuer med spelutvecklare och andra personer med nära koppling till och god insyn i spelbranschens bolag.

Branschen består av ett fåtal stora bolag (så kallade AAA-bolag), varav några utlandsägda, med hög omsättning och många anställda, samt av en stor andel (cirka 94 procent) solo-, mikro-, och småföretag (så kallade indiebolag) (Nylander, 2021). Resurstillgångarna är väldigt olika mellan företag, vilket kan få återverkningar på arbetets organisering och villkoren för de anställda. Vidare är många stora bolag knutna till förlag, som ger ut deras spel. Beroendet av ett förlag kan ge möjligheter, till exempel genom att säkra kontrakt som gynnar företagens ekonomi och därigenom de anställdas anställningstrygghet. Det kan också ge andra effekter, till exempel att ett företag måste förhålla sig till en deadline, vilket kan påverka de anställdas arbetsbelastning och möjligheter till kreativ frihet (Espersson, Andersson Cederholm & Bergmash, 2021). Små företag är möjligen fria från detta slags beroende, men har andra utmaningar som är kopplade till begränsad ekonomisk trygghet samtidigt som den kreativa friheten beskrivs som större. Vi har valt att intervjua personer med koppling till såväl större som mindre bolag då arbetsvillkoren kan upplevas olika. Detta påtalas ofta av spelutvecklarna själva, en del av dem har erfarenhet av att arbeta i både stora och små bolag och kontrasterar sina upplevelser i intervjuerna.

I studien definierar vi spelutvecklare brett och i begreppet inkluderas såväl anställda som ägare av små bolag. Motivet till att inkludera ägare av små bolag är att deras arbetsvillkor och ekonomiska (o)trygghet på många sätt liknar de anställdas. De har ofta en aktiv roll i spelutveckling, snarare än att enbart fungera som arbetsgivare. Vi har fått kontakt med intervjupersonerna genom att själva vända oss till olika organisationer, men även via snöbollsurval där en intervjuperson har hjälpt oss att få ytterligare kontakter. Utöver spelutvecklare har vi intervjuat ett flertal personer med insyn i branschen, exempelvis representanter från fackförbund och branschorganisationer. Åtta kvinnor och sexton män har intervjuats. Vi har strävat efter en heterogenitet vad avser kön och ålder på våra intervjupersoner, men den svenska branschen är mansdominerad med 79 procent män och 21 procent kvinnor, (Nylander, 2021) och medelåldern är relativt låg, 36 år (Dataspelsbranschen, 2021-03-16). Det är också en 'ung' bransch där de flesta spelbolagen har etablerats på 2000-talet (Sandqvist, 2010) och hälften av arbetstagarna i branschen har anställts de senaste fem åren (Nylander, 2021). Vidare är det en internationell bransch i flera bemärkelser. De svenska bolagen har anställda med ursprung i många olika länder, men anlitar också tjänster som exempelvis speltestning på en internationell arena. Vi har strävat efter en variation av nationell bakgrund bland våra intervjupersoner, då vi antar att synen på individuellt ansvar för arbetet och erfarenheter av kollektiva lösningar kring arbetsvillkor kan variera även bland dem som bor och arbetar i Sverige. Flertalet av våra intervjupersoner har svensk härkomst, men ett par av dem härstammar från ett nordeuropeiskt land respektive Nordamerika.

Fyra intervjuer har genomförts på personernas arbetsplatser. Två intervjuer har genomförts vid ett fysiskt möte, utanför intervjupersonernas arbetsplatser. Resterande intervjuer har, som en följd av pandemins restriktioner, genomförts i Zoom med ljud och bild. Intervjuerna varade mellan 1,5 och 2 timmar. Samtliga har spelats in och transkriberats efter att intervjupersonerna gett sitt samtycke. Allt material har anonymiserats. I analysen använder vi fiktiva namn på personer och övriga detaljer i citaten som skulle kunna härledas till personerna är korrigerade. Då vi är intresserade av intervjupersonernas eventuella fackliga engagemang har studien prövats och godkänts av etikprövningsnämnden.

Intervjuerna kretsar kring några övergripande teman: spelutvecklarnas drivkrafter och vad som fått dem att söka sig till branschen; vad arbetet består i, hur det utförs och är organiserat; beskrivningar av relationer med arbetskamrater och chefer, upplevelser och beskrivningar av arbetskultur och arbetsvillkor samt utrymme för kreativitet.

Tolkningen av materialet har genomförts genom att fokusera på spelutvecklarnas berättelser och 'redovisningar' eller 'accounts' (Scott & Lyman, 1968) för upplevelser av sitt arbete och sin arbetssituation. Vi fokuserar på hur

intervjupersonerna framställer sig själva och hur de artikulerar normer och ideal, ofta genom olika former av rättfärdigande eller förklarande resonemang. Då spelutvecklarna tycks befinna sig i ett spänningsfält mellan olika värdesfärer och det pågår en ständig förhandling om vad som är socialt och moraliskt rimligt och försvarbart, är 'accounts' ett lämpligt analytiskt verktyg. Därigenom fångas denna sociala förhandling i praktiken då den innehåller olika former av moraliskt och normativt förklarande och rättfärdigande av eget och andras handlande. Det kan ta sig uttryck genom att intervjupersonerna betonar det kreativa arbetets egenvärde i relation till en arbetsmiljö med höga krav på lönsamhet och andra instrumentella värden, eller hur de lyfter fram det lustfyllda i arbetet trots förväntningar på övertidsarbete.

Begreppet 'relational work' (Zelizer, 2013) används i analysen för att tolka hur gränser mellan 'det kommersiella', 'det personliga', 'det egna' och 'det gemensamma' förhandlas och etableras, och vilken typ av kompensation eller medel som används för att markera olika sociala sfärer (som lön, tid, gentjänster). Vad anses vara en legitim kompensation för övertidsarbete? Hur berättar spelutvecklarna om sitt arbete, vilken betydelse lägger de i begreppet 'arbete' och vad betraktas som personligt intresse eller livsstil? Vem 'äger' eller ansvarar för kreativt arbete och vad är legitimt att 'kommersialisera' och på vilket sätt? I analysen söker vi förståelse kring relationen till olika inkomstbringande uppgifter och moraliska förhållningssätt kring dessa, samlade i fyra övergripande teman. Resonemang av karaktären 'det är ju inte för att tjäna pengar' samt branschspecifika uppdelningar mellan vad som betraktas som 'kreativa' respektive 'kommersiella' förhållningssätt i olika typer av bolag ligger till grund för det mer övergripande temat *Att skapa eller sälja?* Vårt andra tema, *Den kreativa frihetens gränser*, belyser såväl den konkreta arbetsprocessen då spelutvecklare förklarar hur de måste anpassa kreativ frihet till produktionsprocessens rutiner och krav, som resonemang om hur bolagen balanserar mellan mindre kreativa men lukrativa uppdrag och mer kreativa dito. *Det gränslösa arbetet* representerar berättelser om hur arbete och privatliv smälter samman, både vad gäller relationer till arbetskamrater och i tid och rum. Den fjärde kategorin *Ansvarsgörande* visar den affektiva processen i vilken anställda skuldbelägger sig själva för övertidsarbete och den ambivalens det kan ta sig uttryck i.

DET KREATIVA ARBETETS SPÄNNINGSFÄLT

Att skapa eller sälja?

Som nämndes ovan har tidigare forskning om kulturella och kreativa näringar visat att konst och kommers framställs som tillhörande olika värdesfärer. Det bidrar till ett spänningsfält mellan å ena sidan värdet av att vara kreativ och å

andra sidan det ekonomiska värdet. Spelutvecklaren behöver förhålla sig till denna spänning, vilken kan vara särskilt framträdande i de små indiebolagen (jämför Styhre & Remneland-Wikhamn, 2020). I följande berättelse beskriver Olle hur han ser på branschens distinktioner.

Men det finns ju väldigt tydliga alltså läger inom spelbranschen. Idag är det ju en väldigt stor bransch, som har varit extremt expansiv under en lång tid så har det liksom kommit nya områden inom branschen. Men den härstammar ju ifrån ett mycket mer fokus på skapande och den kreativa processen och mera de som gör spel, jag brukar säga att de har mer gemensamt med kulturarbetare än vad de har med andra IT-utvecklare. För att det är mycket mer fokus på skapandet och hur man känner för sitt skapande och vad man vill uppnå med liksom det här verket. Än att man tänker att nu ska jag skapa en produkt som uppfyller det här, liksom luckan i något problem eller någon tjänst. /---/ Sedan har det kommit företag som gör spel som är helt business-orienterade från starten, som är väldigt systematiska i att testa olika produkter på olika marknader, jobba mycket med data och se vad funkar, vad funkar inte och så anpassar man sig lite så. /---/ Vi bryr oss inte om att tjäna pengar på det utan vi vill göra en bra grej. Sedan har det gått bra för många av dem så det har blivit business av dem, men det är liksom inte det som är den drivande energin.

Spelutvecklaren beskriver det som olika 'läger' när han talar om vad som kännetecknar olika typer av bolag. Genom ett gränsdragningsarbete där spelutvecklaren på olika sätt betonar det kreativa arbetets egenvärde tar han avstånd från marknadslogiken. De olika logikerna, det kreativa arbetets egenvärde och marknadslogiken som handlar om ekonomi och att kommersialisera på slutprodukten, hierarkiseras genom gränsdragningsarbetet. Det anses vara moraliskt acceptabelt att tjäna pengar på spel, endast om spelet tillkommit genom en upplevd 'sann' kreativ process och inte genom ett marknadsmässigt kalkylerande. En sann kreativ process innebär här ett oberoende i skapandet. Det får en dubbel effekt att dra upp gränser gentemot marknadslogiken och de som anses lyda under denna. Detta visar lika mycket vem spelutvecklaren vill vara i spelbranschen som vem denne inte vill vara. Det pågår därmed ett personligt identitetsarbete vid sidan av ett branschidentitetsarbete, där värdet av den egna delen av branschen framhålls. Den personliga identiteten och branschidentiteten sammanfaller genom betoningen av den kreativa friheten.

Att vara i ett litet sammanhang, på ett indiebolag, med den personliga atmosfär som då kan skapas framhålls som ett värde i sig och kontrasteras samtidigt mot föreställningar om hur det är på ett AAA-bolag. Här är det lätt att göra sig hörd

och samtidigt ha insyn i hela den kreativa processen. Detta bidrar till att ett byte till ett större bolag inte lockar för en del spelutvecklare. Henrik beskriver följande.

Nä, det har aldrig gjort det. Jag tror att det kommer från, att jag är skadad från när man var tonåring och jobbade med sina kompisar och man var just den här tajta lilla gruppen och man snackade massa skit och man kände alla, man gör saker ihop. Man blir hörd liksom.

Utöver de olika föreställningarna om de kommersiella och kreativa idealen, som förknippas med olika delar av branschen, ger den här spelutvecklaren uttryck för föreställningen att den enskildes inflytande är större i ett litet bolag än i ett stort. Kreativt arbete handlar om att få ta del i en helhet, både vad gäller att arbeta tillsammans och att vara delaktig i hela processen kring att skapa ett spel. Här markeras en gräns mot arbete som karaktäriseras av såväl kommersialisering som en standardiserad, industriell process.

Den kreativa frihetens gränser

I spelutvecklarnas redogörelser lyfts det rena skapandet och lekfullheten fram som viktigt. Dess egenvärde beskrivs så här av Tommy när han berättar om ett bilspel som utvecklades när bolaget startade.

Det var vår första egna spelidé, som vi gjorde då, när vi började för många, många år sedan. Och där var det väl egentligen spel som vi tyckte var roliga. Alltså, vi lekte fram det spelet, om man nu kan använda det uttrycket. Det här var kul att sladda med och köra runt på grusvägar. Knuffa och böka på varandra och lite så. Och det blev ju kul i slutänden också. Och sedan då, tvåan och trean byggde ju vidare på det, så där var det lite mer, lite fastare ramar. Man kunde inte göra riktigt hur som helst.

Glädjen i att få utveckla ett eget spel är uppenbar. Leken sker inom teamet, vilket visar på kollektivets betydelse i sammanhanget. Kollektivet äger gemensamt inflytande över processen och de kreativa idéerna tar form inom teamet. Lekfullheten ges emellertid mindre utrymme när spelets uppföljare ska utvecklas, som då behöver följa en förutbestämd form. Det är ett exempel på hur själva produktionsprocessen sätter vissa ramar och begränsar den kreativitet som finns initialt i en spelutvecklingsprocess.

Den kreativa processen är inte enbart lustfylld. Den kan vara frustrerande på flera sätt, både skapelsearbetet som sådant och det egna skapandets anpassning till en mer funktionell helhet. Henrik berättar:

Jaa, det finns definitivt vissa frustrationsmoment och det kan vara när man letar efter någonting och det är absolut det jag tycker är det drygaste, när man letar efter någonting och man inte kan hitta det... till exempelvis... jag nämnde ett träd tidigare som man skulle ta bort löv ifrån, det är en sak som jag satt med det alldeles för länge, jag satt nästan, jag satt med det i över en vecka och försöka hitta ett träd, hur tusan ska ett träd... Ja som man ser kameran uppifrån och ner och man kollar ner och man ska se var, det ska inte täcka för mycket, det ska se ut som ett levande träd och det var sån extrem frustration alltså. Så det var en sån sak att man bara försöker och försöker hitta den här balansen för man vet att det finns där /---/ En annan sak, man får inte bli för, det är den gamla klassiska kreativa harangen skulle jag säga, som gäller väldigt mycket inom spelbranschen. Det är typ 'kill your darlings', man kan aldrig bli för kär i någonting, man ska alltid vara beredd på att "okej det här kommer kanske få stryka med liksom", /---/ man ska alltid ha en viss distans till det man gör.

Mycket tid och arbete läggs ner för att få rätt känsla och uttryck, vilket kan upplevas frustrerande. Frustrationen beskrivs som en kraft för att driva den kreativa processen framåt och för att göra något ännu bättre. Samtidigt är tidsaspekten central på ett annat sätt, det får inte ta för mycket tid och man måste vara beredd att offra det man åstadkommit. Den tid som spelutvecklaren själv vill lägga på ett kreativt arbete förhandlas alltså i relation till hur mycket tid som uppfattas som normativt acceptabelt. Henriks detaljerade berättelse uppvisar en medveten strategi kring det skapande arbetet. Det finns en uttalad självreflektion kring att hålla en viss distans till det man gör genom ett aktivt gränsdragningsarbete gentemot de egna känslorna som omgärdar arbetet. Det egna drivet i skapandet sätts in i ett större sammanhang där tid, och indirekt pengar, blir styrande för vad som kan komma att användas i den färdiga produkten respektive vad som kan komma att få stryka på foten. På så vis sker det en förhandling kring det kreativa arbetets frihet. Det är en förhandling med självreglerande karaktär; spelutvecklarna själva har ett ansvar att ha kontroll över sin egen hängivenhet. Det finns en tydlig norm att spelutvecklare ska veta när det är dags att avsluta och hur man ska undvika att låta känslorna bli alltför styrande i arbetet.

Produktionsprocessens logik, med krav på funktionalitet och effektivitet både möjliggör och sätter ramar för det kreativa. Men den kreativa friheten förhandlas även i förhållande till ett vidare ekonomiskt sammanhang, och spelutvecklarna berättar om en ekonomiskt pressad tillvaro i branschen. Spelutvecklarna berättar om hur deras respektive organisationer får verksamheten att gå runt och samtidigt försöker bibehålla ett oberoende i skapandet. Det kan dels handla om att bedriva sidoverksamheter, dels om att skapa ett initialt grundkapital genom beställnings-

uppdrag. I dataspelbranschen finns det en hög teknisk kompetens, inte minst inom programmering, som anses vara eftertraktad i en rad andra kommersiella branscher med goda ekonomiska förutsättningar. Våra intervjupersoner berättar hur detta öppnar upp för mindre spelbolag att ta sig an sidouppdrag, vilket medför möjligheter för dessa att få in ekonomiskt kapital. Därmed skapas en viss stabilitet och långsiktighet i verksamheten. Hampus, som är spelutvecklare med en arbetsledande funktion, berättar att på hans bolag utför de anställda konsultuppdrag hälften av arbetstiden. Inkomsterna används för att finansiera den spelutveckling som man helst vill ägna sig åt.

Spelutvecklarna själva betonar hur konsultuppdragen öppnar upp för möjligheten att göra det man *vill*, vilket visar på en spänning mellan viljan att skapa och möjligheten att skapa. Konsultuppdragen utgör, sett utifrån omfattningen, en del av kärnverksamheten och är således en nödvändighet för att kunna skapa spel. Å ena sidan framställs konsultuppdragen som ett perifert arbete, som man helst vill distansera sig ifrån. Å andra sidan framställs det som en ekonomisk nödvändighet, eftersom det erbjuder en kreativ frihet till spelutveckling på bolagets egna villkor. Här tycks pågå ett utmanande gränsdragningsarbete. Det dras en tydlig gräns gentemot konsultuppdragen, samtidigt som denna gräns blir en omöjlighet att upprätthålla eftersom den 'riktiga' verksamheten är beroende av det kapital som konsultverksamheten genererar. Berättelserna illustrerar ett ständigt rättfärdigande kring svårigheterna att särskilja det rena skapandet från en ekonomisk verklighet. Konsultuppdrag eller annan ekonomisk trygghet lyfts fram som en förutsättning för att kunna ägna sig åt kreativ verksamhet.

Spelutvecklaren Tommy ger uttryck för hur bolag kan tillämpa andra strategier för att skapa kreativ frihet som samtidigt bidrar till att ge företaget en ekonomisk stabilitet. Han berättar hur de inledningsvis, när bolaget startades, fick finansiellt stöd av ett annat bolag, som också gav dem uppdrag. Tack vare det kunde de vara mer ekonomiskt oberoende och starta sitt eget spel, som gått ekonomiskt bra:

Nu har vi mer och mer gått över till våra egna grejer för det bär sig själv liksom. Vi behöver inte ta in beställningsjobb. /---/ Så vi försöker göra det som vi själva tycker är roligt, i så stor utsträckning som möjligt.

På olika sätt återkommer spelutvecklarna till glädjen i den kreativa processen och vikten av att få skapa det man vill, snarare än att tjäna pengar på det man gör. Men Tommys berättelse är trots allt ett uttryck för en kommersiell framgång – här skapas ett intryck av att bolaget lyckades utveckla ett eget spel och samtidigt bibehålla den kreativa integriteten.

Föreställningar om en kommersiellt framgångsrik bransch framträder ibland mer indirekt i våra intervjupersoners berättelser, genom att de skapar motberättel-

ser som nyanserar bilden. Det mindre lyckosamma lyfts fram, och även branschens generellt sett osäkra villkor.

Vi har ju sagt att vi vill hellre... vi vill bygga en studio som släpper spel ungefär vartannat år. Eftersom vi vet hur svårt det är att göra spel och... det är ungefär som att man ska bli professionell trisslottsspelare! Ja, det är ganska många som kommer vara nitlotter här. Men det hjälper ju, bara det ger lite intäkter och det är ju också... vi bygger ju spel för att vi vill bygga spel, inte för att vi vill bli miljonärer! Och det är väl lite sånt som man kan höra från släktingar och folk utanför branschen eftersom det... de enda spelbolagen som de flesta hör om är de som 'Okej nu är det Minecraft, nu är det King, de har såna här otroliga försäljningssiffror!'. Det låter som fantasier där alla blir miljonärer så fort man försöker och det är väldigt sådan 'survivorbias' att man hör inte om alla de som försvinner och inte ens släpper sitt första spel. Och vi vill ju se till att vi kan bli en studio som kan släppa spel kontinuerligt. Utan att behöva så här 'okej, det här spelet är det ett one-hit-wonder som ska göra att jag inte egentligen behöver fundera på ekonomin någonsin igen'. Det hade ju varit jätteskönt, men det känns inte sunt att jobba så. Utan då istället tänka att, vi gör ett spel, när vi har gjort klart det, då gör vi ett nytt.

Det kreativa arbetet egenvärde lyfts här fram som en motvikt mot både försködade framgångsbilder och den ekonomiska realitetens hotbilder. 'Vi gör ett spel', helt enkelt. Och sen 'gör vi ett nytt'.

Det 'rena' skapandet som en drivkraft i sig, med glädje och gemenskap i fokus i den kreativa processen, är emellertid en utmaning att upprätthålla. Det tycks vara ett ständigt kompromissande i resonemanget kring hur det kreativa arbetet ska kunna genomföras på ett ekonomiskt hållbart sätt. Även om de externa uppdragen som spelutvecklarna beskriver, skiljer sig åt, har de gemensamt att de fungerar som ett sätt att försöka bringa ekonomisk stabilitet i den egna spelutvecklingen. Eller som en spelutvecklare lite krasst uttrycker det:

Man får ändå tänka produkt på det också. Det ska ju bära sig ekonomiskt också. Man kan ju inte bara hitta på vad som helst. Man måste ju ha någon liten ekonomisk tanke bakom det också. För att det ska fungera.

Det gränslösa arbetet

Tidigare illustrerade vi hur det lilla sammanhanget och de nära relationerna är centrala faktorer till varför spelutvecklarna trivs i små indiebolag. Vänskapsrelationer återfinns också som själva förklaringen till varför bolag startas. Tommy berättar:

Vi satt ju liksom i en källarlokal i ett bostadsområde. Det var en kompis som jag kände som hade en källarlokal till övers så att vi tryckte ju ner oss där. När vi fick det här Microsoftprojektet så behövde vi växa ganska fort så vi tog ju in från den här nedlagda studion som vi då kände och visste vad de kunde. Så vi tog in dem som konsulter och... så att vi satt ju alldeles för många i det där källarkyffet då och hade kul, liksom. Så vi var ju ett kompisgäng. Vi kände varandra sedan tidigare. Och det var en charm i det. Och det var inte alla som jobbade de tolvtimmarsdagarna. Det var vi i kärngänget som gjorde det. Så gott det gick.

Berättelsen om hur det lilla bolaget startades görs med något romantiska förtecknen och en beskrivning av hur de hade kul i det gamla kompisgänget. Det är också en del av ett mer populariserat narrativ kring branschen. I det här fallet kände spelutvecklarna varandra sedan tidigare och arbetet blev under denna period en livsstil som tog mycket tid i anspråk. Gränsdragningarna mellan arbetsliv och privatliv kan här förstås som uppluckrade, det är oklart var det ena börjar och det andra slutar. Det gäller dels relationerna till de som rekryterades till företaget genom olika personliga nätverk; dels hur arbetstiden tog en allt större del av dagen i anspråk och arbetsdagarna tenderade att bli långa.

Även om en del spelutvecklare betonar att de lärt sig att dra en tydlig tidsmässig gräns mellan arbetstid och ledig tid, vilket kan tolkas som en tydlig referens till den ökade uppmärksamheten kring arbetsvillkor i branschen och ett potentiellt framväxande ideal kring hur de anställda 'borde' resonera, tycks det finnas många tillfällen då det kreativa arbetet följer med hem. Henrik berättar:

Ifall det är något kul man håller på att fundera på, exempelvis 'ja, nu ska vi försöka hitta på en design', på, någonting kul liksom. Då kan jag komma på mig själv med att sitta och typ kolla på TV på kvällen och så sitter man med sitt lilla block och gör skisser.

Kreativiteten är svårstyrd och den kan pocka på uppmärksamhet även på ledig tid. Den är svår att stänga av, trots att arbetsdagen är slut. I Henriks fall upplevs det inte som ett problem eftersom det är 'kul' att fundera över olika kreativa lösningar. Kompisrelationer och kreativitet informaliserar arbetet och luckrar upp gränser mellan arbete och privatliv. Passionen för arbetet är viktigare än arbetets ramar och yttre strukturer. Det framstår dessutom som en fördel att kunna dra nytta av sina kompisrelationer för att bygga upp en verksamhet och att de anställdas kreativa driv på fritiden bidrar till bolagens spelutveckling.

Det är emellertid inte alltid som det gränslösa arbetet upplevs som positivt. Anna berättar om en vändpunkt i sitt arbetsliv, då insikten om kostnaden för det gränslösa arbetet blev påtaglig.

Jag jobbade extrema timmar och jag satte uppe hela kvällarna. Det var någon kväll där min son, som då var fyra år, kom fram till mig då jag satt med laptoppen i köket. Jag var separerad från hans pappa också så det vara bara han och jag hemma. Han kom fram och stängde bara locket till laptoppen och sa: 'Mamma, det räcker nu, jag vill sova.' Då hade jag glömt att gå och lägga honom för jag var helt inne i arbetet.

Ansvarsgörande

I de mindre bolagen är själva företagens överlevnad något som kan ytterligare tänja på gränsen mellan arbete och fritid. När arbetstagaren ställs inför det faktum att om inte projektet slutförs inom en viss tid så riskerar företaget att gå under, vilket Hampus beskriver:

Ja, det är väl det att det inte är baserat på... eller så, [arbetstids]lagen är sekundär för de flesta i det här fallet. Utan det är snarare så att det är direkt på de anställda att fixar inte vi som team det här så finns inte våra jobb längre. /---/ Nä, men om det är så där, det är deadline om en månad och sedan är det någon som står och berättar att det här... 'vi måste leverera den här för annars får vi inte betalt. Ni vet vad det innebär va?' Typ.

Pressen till övertid redovisas i spelutvecklarnas berättelser som olika yttre omständigheter. Förväntan från investerare, bolagsägare och ledning, lyfts ofta fram, men också sättet att organisera arbetet. Arbetstempot beskrivs som ojämnt, accelererar under vissa tidpunkter och resulterar i extremt långa arbetsdagar, vilket uttrycks i det allmänt vedertagna begreppet 'crunch'. Flera spelutvecklare är kritiska mot den egna branschen, och resonerar och analyserar själva olika orsaker till crunch. Här lyfts företrädesvis ekonomiska och organisatoriska orsaker fram. De spelutvecklare som är engagerade fackligt nämner i de sammanhangen ofta bristen på kollektivavtal.

I Hampus beskrivning ovan framställs arbetstidslagen som underordnad bolagets överlevnad. I slutändan innebär detta att arbetstagaren hamnar i en prekär situation då denne tvingas välja mellan att utföra obetalt arbete eller bli arbetslös. Det läggs ett stort individuellt ansvar på arbetstagaren och ingen av parterna anses ha något att vinna på att följa arbetstidslagen. Men när vi tar del av spelutvecklaren Chris berättelse skymtar en mer komplex bild fram, där arbetstagaren inte

bara 'tvingas' till övertidsarbete av yttre omständigheter, utan dessutom skuldbelägger sig själv för att han inte lyckas hålla en reglerad arbetstid:

För jag hade en sådan här grej att jag inte ville rapportera för mycket övertid heller för jag var rädd för att jag skulle rapportera för mycket så jag rapporterade bara väldigt tydlig övertid. /---/ I början på förra jobbet när man skulle åka hem efter att ha jobbat sent på natten och behövde ta en taxi hem då tog det emot att lämna in kvittot liksom.

Att Chris lägger skulden på sig själv kan tolkas som ett affektivt uttryck för ett ansvarsgörande. Det kan förstås både i relation till den specifika situationen med chefer som pressade på, och mot bakgrund av det starka emotionella engagemanget för arbetet. Ett annat exempel på hur passionen för arbetet vävs in i arbetets sociala och situationsbundna kontext är följande berättelse. Moa har en arbetsledande funktion på ett mindre bolag.

Det var vid ett tillfälle där 'shit hit the fan' lite grand. Och jag själv eldade på, alltså på mina kolleger. Och jag är i en position där jag kan göra det. Och alla liksom slöt upp och vi löste problemet. Och i stunden så var det fantastiskt, alltså wow att det här hände och vi alla var med i det här och släppte vad man höll på med och det susade till och så vi gjorde grejen. /---/ det var en sån adrenalinkick, jag har aldrig varit med om nåt liknande på ett jobb, att det var en sån... sån här... nästan som en konsertstämning, det var som ett sug i kroppen. Alla var sådär...man hade ett mål, en grej så. Och jag berättade det här till en kollega som också är insatt i branschen och då sa hon till mig att 'du det där, det var crunch. Nu har du uppmanat dina kolleger till att cruncha.' Och det är ju sant, det var ju ... och det är så lätt!

Moa redovisar hur hon tog tag i problematiken och tillsammans med kolleger försökte analysera vad som hänt. Men sådana mer formaliserade arbetsmiljöåtgärder synliggjorde en annan, oftast outtalad logik i verksamheten.

Vi gjorde en ganska, alltså... lång lista på vad som hände, varför hände det, hur kunde vi undvika det, hur kan vi göra sen. Och skrev den tillsammans med den personen som var närmast inblandad. Och det... alltså... en av dom var sån att ... som sa att 'nä alltså jag har ju folk som är skyldiga mig en tjänst'... det är lite så det funkar. Man cashar in lite tjänster. Så. För att få det här att lösa sig. Och det känns lite som att.. jaha... (litet skratt) 'nu är jag skyldig dig liksom' (litet skratt).

Den informella reciprociteten, med tjänster och gentjänster, hör till ett annat utbyttssystem än det formella, med tider, löner eller andra formaliserade kompensationer. Det är en form av informell ekonomi som kan förstärka lojaliteten och den situationsbundna gemenskapen, 'adrenalinkicken' eller 'suget i kroppen', vilket under vissa omständigheter tycks uppstå i det teambaserade kreativa arbetet.

DISKUSSION OCH SLUTSATS

I spelutvecklarnas berättelser framställs det rena skapandet som en idealbild som de förhåller sig till på olika sätt. Idealbilden tar form och får skärpa vid en negativ distansering, då gränser markeras mot antingen olika typer av spelbolag, eller arbete eller uppdrag, som representerar en motsats. Här kan vi skönja ett värdesättandets gränsarbete. Det som vi här benämner som moraliska värden kring det kreativa arbetet, det vill säga de värden som tillskrivs ett egenvärde eller betraktas som humanistiska och sociala värden, ställs i relation till mer instrumentella värden. Lusten till skapandet, liksom lusten till gemenskapen då man i arbetslaget leker sig fram till nya idéer, nya lösningar, nya produkter särskiljs från en ekonomisk värdesfär. Till denna kategoriseras kommersiella intressen, men också den industriella produktionsprocessens mer vardagliga kompromisser kring tid, resurser och standardiserade lösningar.

Spelbranschen verkar på en kommersiell arena och en del spelbolag lyfts fram som framgångsrika, och även de berättelser vi analyserat vittnar om kommersiell framgång för vissa bolag. I den här typen av kreativ bransch framställs det inte som något moraliskt förkastligt att verka på en kommersiell arena, det finns inte någon *a priori* motsättning mellan kreativitet och ekonomi. Det är snarare så att det som betraktas som rätt typ av kommersialisering skapar frirum för att få göra det man vill. Däremot anses det vara moraliskt tveksamt att kommersialisera på bekostnad av kreativt skapande. Samtidigt bör man inte förlora sig i kreativiteten för kreativitetens skull. Det balanseras upp mot ett visst mått av avromantisering och vardagliggörande av det kreativa arbetet.

Vår analys visar dock att även om det finns utsuddande av gränser mellan arbete och fritid, vänner och kolleger, finns det en ständig förhandling om vad som ur moraliskt hänseende anses vara acceptabelt respektive oacceptabelt i arbetet med spelutveckling. Detta moraliska värdesättande av arbetet kan emellertid förstärka den prekära situationen och bakbinda arbetstagaren. Det stärker det individuella ansvaret för arbetet, men kan samtidigt undergräva den sociala och kulturella basen för organiserade kollektiva lösningar kring arbetsmiljöfrågor. Samtidigt visar en situationsbaserad gemenskap i lusten kring det kreativa arbetet att det är svårt att bryta ett kontextbundet och starkt

emotionellt engagemang för att styra upp arbetstiden. Den här komplexiteten och ambivalensen kring det kreativa arbetet, illustrerar hur en analys utifrån ett 'relational work' perspektiv kan bidra till ny kunskap inom arbetslivsforskningen. Analysen möjliggör en nyanserad förståelse av ett dynamiskt moraliskt-ekonomiskt gränsarbete, där markeringen av vissa gränser suddar ut andra.

REFERENSER

- Alacovska, A. (2018). Informal creative labour practices: A relational work perspective. *Human Relations*, 71(12), 1563-1589. <https://doi.org/10.1177/0018726718754991>
- Albinsson, S. (2018). Musicians as entrepreneurs or entrepreneurs as musicians?. *Creativity and Innovation Management* 27(3), 348-357. <https://doi.org/10.1111/caim.12254>
- Andersson Cederholm, E. & Åkerström, M. (2016): With a little help from my friends – relational work in leisure-related enterprises. *The Sociological Review*, Vol 64(4): 748-765. <https://doi.org/10.1111/1467-954X.12377>
- Arvidsson, A., Malossi, G., & Naro, S. (2010). Passionate Work? Labour Conditions in the Milan Fashion Industry. *Journal for Cultural Research*, 14(3), 295-309. <https://doi.org/10.1080/14797581003791503>
- Bergwall, O. (2021) Spelutvecklare har fått nog – ny facklig rörelse på framfart. *Dagens Arena*. 16 mars. <https://www.dagensarena.se/innehall/spelutvecklare-har-fatt-nog-ny-facklig-rorelse-pa-framfart/>
- Bjarneby, T. (Manusförfattare & programidé). (2021, 18 augusti). Storspelarna (såsong 1, avsnitt 3) [Avsnitt i tv-serie]. *Det svenska spelundret*. Sveriges Television. (2021).
- Bulut, E. (2020). *A Precarious Game: The Illusion of Dream Jobs in the Video Game Industry*. Ithaca, London: Cornell University Press.
- Cadin, L., Guérin, F., & Defillippi, R. (2006). HRM Practices in the Video Game Industry: Industry or Country Contingent? *European Management Journal*, 24(4), 288-298. <https://doi.org/10.1016/j.emj.2006.05.002>
- Ceasar, J. (2020, 31 mars). Spelbolaget anställer 200 – mitt i coronakrisen. *Dagens Industri*. <https://www.di.se/digital/spelbolaget-anstaller-200-mitt-i-coronakrisen/>
- Chia, A. (2019). The Moral Calculus of Vocational Passion in Digital Gaming. *Television & New Media*, 20(8), 767-777. <https://doi.org/10.1177/1527476419851079>
- Chia, A. (2021). Self-Making and Game Making in the Future of Work. In O. Sotamaa & J. Švelch (Eds.), *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Dataspelsbranschen (2021-03-16). *Detta gäller om arbetsförhållanden i den svenska dataspelsbranschen*. <https://dataspelsbranschen.se/nyheter/2021/3/16/detta-gller-om-arbetsfrhllanden-i-den-svenska-dataspelsbranschen>
- de Peuter, G., & Young, C. J. (2019). Contested Formations of Digital Game Labor. *Television & New Media*, 20(8), 747-755. <https://doi.org/10.1177/1527476419851089>
- Deuze, M., Martin, C. B., & Allen, C. (2007). The professional identity of game workers. *Convergence*, 13(4), 335-353. <https://doi.org/10.1177/1354856507081947>
- Espersson, M., Andersson Cederholm, E. & Bergmash, M. (2021) *Passion or Profit? Or both? Negotiating Meaning and Conditions of Creative Work in the Digital Games Industry*. 19th ILERA World Congress; Lunds universitet, Lund.
- Farrell, M. P. (2001). *Collaborative Circles. Friendship Dynamics and Creative Work*. Chicago: University of Chicago Press.
- Fleming, P., & Sturdy, A. (2009). "Just be yourself!" Towards neo-normative control in organisations? *Employee Relations*, 31(6), 569-583. <https://doi.org/10.1108/01425450910991730>
- Gerber, A. (2017). *The work of art: Value in creative careers*. Stanford, California: Stanford University Press.
- Gill, R. (2002). Cool, creative and egalitarian?: Exploring gender in project-based new media work in Europe. *Information, Communication and Society*, 5(1), 70-89. <https://doi.org/10.1080/13691180110117668>
- Gill, R. (2014). Academics, Cultural Workers and Critical Labour Studies. *Journal of Cultural Economy*, 7(1), 12-30. <https://doi.org/10.1080/17530350.2013.861763>

- Gradin Franzén, A. (2015). Responsibilization and Discipline: Subject Positioning at a Youth Detention Home. *Journal of Contemporary Ethnography*, 44(3), 251-279. <https://doi.org/10.1177/0891241613520455>
- Harvey, A. (2019). Becoming Gamesworkers: Diversity, Higher Education, and the Future of the Game Industry. *Television & New Media*, 20(8), 756-766. <https://doi.org/10.1177/1527476419851080>
- Hesmondhalgh, D. (2019). *The Cultural Industries*. Los Angeles, London, New Delhi: SAGE Publications.
- Hoffman Birk, R. (2018). Making responsible residents: On 'responsibilization' within local community work in marginalized residential areas in Denmark. *The Sociological Review*, 66(3), 608-622. <https://doi.org/10.1177/0038026117738148>
- Keogh, B. (2021). Hobbyist Game Making Between Self-Exploitation and Self-Emancipation. In O. Sotamaa & J. Švelch (Eds.), *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press. <https://library.openen.org/bitstream/handle/20.500.12657/47043/9789048551736.pdf?sequence=1#page=30>
- McRobbie, A. (2016). *Be Creative: Making a Living in the New Culture Industries*. Cambridge: Polity Press.
- Mears, A. (2015). Working for Free in the VIP: Relational Work and the Production of Consent. *American Sociological Review*, 80(6), 1099-1122. <https://doi.org/10.1177/0003122415609730>
- Nylander, J. (2021). *Spelutvecklarindex 2021*. Stockholm: Dataspelsbranschen. <https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/6229e5c9f75900590ea06ee0/1646912983581/Spelutvecklarindex2021-SV-WEBB.pdf>
- Ozimek, A. M. (2019). Outsourcing Digital Game Production: The Case of Polish Testers. *Television & New Media*, 20(8), 824-835. <https://doi.org/10.1177/1527476419851088>
- Peticca-Harris, A., Weststar, J., & McKenna, S. (2015). The perils of project-based work: Attempting resistance to extreme work practices in video game development. *Organization* 22(4), 570-587. <https://doi.org/10.1177/1350508415572509>
- Reckwitz, A. (2017). *The Invention of Creativity. Modern Society and the Culture of the New*. Cambridge, Malden: Polity Press.
- Rose, N. (2000). Government and control. *British Journal of Criminology*, 40, 321-339. <https://doi.org/10.1093/bjc/40.2.321>
- Sandqvist, U. (2010). *Digitala drömmar och industriell utveckling: En studie av den svenska dator- och tv-spelindustrins utveckling 1980-2010*. (PhD). Umeå universitet, Umeå. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:318709/FULLTEXT01.pdf>
- Scott, B. M., & Lyman, M. S. (1968). Accounts. *American Sociological Review*, 33(1), 46-62. <https://doi.org/10.2307/2092239>
- Shaw, S., & Homan, G. (2013). HR Issues in the computer games industry: Survival at a price. In S. Hotho & N. McGregor (Eds.), *Changing the Rules of the Game* (pp. 122-141). London: Palgrave Macmillan.
- Sotamaa, O. (2021). Game Developers Playing Games: Instrumental Play, Game Talk, and Preserving the Joy of Play. In O. Sotamaa & J. Švelch (Eds.), *Game Production Studies*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Standing, G. (2013). *Prekariatet: den nya farliga klassen*. Göteborg: Daidalos.
- Styhre, A., & Remneland-Wikhamn, B. (2020). The ambiguities of money-making: Indie video game developers and the norm of creative integrity. *Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal*, 15(3), 215-234. <http://dx.doi.org/10.1108/QROM-02-2019-1733>
- Teipen, C. (2016). The Implications of the Value Chain and Financial Institutions for Work and Employment: Insights from the Video Game Industry in Poland, Sweden and Germany. *British Journal of Industrial Relations*, 54(2), 311-333. <https://doi.org/10.1111/bjir.12144>
- Weststar, J. (2015). Understanding video game developers as an occupational community. *Information, Communication & Society*, 18(10), 1238-1252. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2015.1036094>
- Weststar, J., & Legault, M.-J. (2019). Building momentum for collectivity in the digital game community. *Television & New Media*, 20(8), 848-861. <https://doi.org/10.1177/1527476419851087>
- Wikman, S. (2016). Varför ökar det arbetsrelaterade våldet? *Arbetsmarknad & Arbetsliv*, 22(2), 49-66. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1050073/FULLTEXT01.pdf>
- Wikström, E., & Ahnlund, P. (2018). Making Refugees Work? Individualized Work Strategies in the Swedish Refugee Settlement Program. *Nordic Journal of Working Life Studies*, 8(S4), 47-65. <https://doi.org/10.18291/njwls.v8iS4.111157>

- Wright, A. (2015). It's all about games: enterprise and entrepreneurialism in digital games. *New Technology, Work and Employment*, 30(1), 32-46. <https://doi.org/10.1111/ntwe.12042>
- Zelizer, V. A. R. (2005). *The purchase of intimacy*. Princeton, N.J. : Princeton University Press.
- Zelizer, V. A. R. (2013). *Economic Lives: How Culture Shapes the Economy*. Princeton: Princeton University Press.

ABSTRACT

The article investigates how game developers experience work and working conditions through the ideals and norms of 'creative work'. The study is based on semi-structured interviews with employees in the digital games industry in Sweden. Through the theoretical notion of 'relational work', the analysis focuses on accounts of tensions and boundary work between creativity and commerce, and how work is valued in the nexus between an economic and moral value sphere. The article discusses how the notion of creative work and the informal social relationships in the industry may sustain a tendency to individualize responsibility for working conditions.

Keywords: digital games industry, game developers, relational work