

Är kön en social konstruktion?

I en serie experiment har vi visat att människor lätt kan manipuleras att bete sig i enlighet med välkända könsstereotyper. I synnerhet är det män som låter sig påverkas av "oskyldiga" förändringar i den experimentella miljön. Ett resultat visar att män omgivna av andra män blir mer förlåtande mot normbrytare. Ett annat resultat visar att män i könsblandade miljöer blir mindre generösa när de påminns om sitt kön. Slutsatsen är att könsspecifikt beteende till viss del är en social konstruktion.

Frågan i rubriken kan tyckas löjlig – alla vet vi ju att könet är en biologisk realitet. Det är nog bara franska filosofer som försöker göra sig märkvärdiga genom att svarva till eleganta fraser som t ex att "man föds inte till kvinna – man blir det". Men kanske det ändå ligger någonting i tanken? Det finns ju en mängd sociala faktorer som är kopplade till kön – hur man klär sig, hur man talar, hur man uppträder i olika sammanhang – och dessa behöver naturligtvis inte vara biologiskt bestämda.

Här finns egentligen två frågor. För det första: är det någon skillnad mellan manligt och kvinnligt beteende? För det andra: Om det går att belägga någon sådan skillnad – är den i så fall biologiskt betingad, eller är den resultatet av social inlärning? Vi har i ett par andra sammanhang diskuterat vad forskningen säger om skillnader mellan manligt och kvinnligt beteende i olika ekonomiska sammanhang.¹ Faktum är att det är ganska svårt att hitta sådana skillnader. Och det är nära nog omöjligt att avgöra om de skillnader forskarna trots allt hittar är biologiskt eller socialt bestämda.

Därför kan det vara särskilt intressant om vi kan hitta skillnader som är enkla att manipulera. Antag t ex att man gör ett experiment där försökspersonerna får utföra vissa uppgifter (t ex att spela Fångarnas dilemma eller något annat spel) och att detta visar på signifikanta skillnader mellan hur män och kvinnor utför sina uppgifter. Antag vidare att dessa skillnader enkelt "trollas bort" genom några oskyldiga förändringar i experimentmiljön. I så fall är det rimligt att anta att de könsskillnader som observeras "bara" är socialt betingade.

Men inte ens detta är helt säkert. Vissa biologiska skillnader kanske bara aktiveras i speciella miljöer, vad gäller t ex temperatur eller belysning. Därför måste forskaren göra en bedömning av huruvida de miljöförändringar som försökspersonerna utsätts för är fysiska (som temperatur och belysning) eller sociala till sin natur. Endast i det senare fallet kan vi vara någor-

**ANNE BOSCHINI,
ASTRI MUREN
OCH MATS PERSSON**

Anne Boschini är docent i nationalekonomi vid Nationalekonomiska institutionen, Stockholms universitet, och forskar om ekonomisk jämställdhet. anne.boschini@ne.su.se

Astri Muren är professor i nationalekonomi vid Nationalekonomiska institutionen, Stockholms universitet, och forskar inom experimentell ekonomi. astri.muren@ne.su.se

Mats Persson är professor i nationalekonomi vid Institutet för internationell ekonomi, Stockholms universitet, och forskar om offentlig ekonomi. mats.persson@iies.su.se

¹ Se Boschini och Persson (2005) och Boschini m fl (2011).

lunda säkra på att det könsspecifika beteendet är en social konstruktion – men detta är naturligtvis i sista hand en bedömningsfråga.

I denna artikel ska vi redogöra för experiment som vi utfört vid Stockholms universitet under de senaste åren. Vi tolkar resultaten som att de könsskillnader vi observerat är resultat av social inlärning, snarare än av biologi.

1. Fångarnas dilemma: Män bland män tar inte normer på allvar

Fångarnas dilemma (FD) är det mest kända av de spel som socialpsykologer och ekonomer använder sig av i olika experiment. I FD ställs två personer inför valet att samarbeta eller agera själviskt. Båda tjänar individuellt på att agera själviskt, men det som är bäst för den enskilda individen leder till ett sämre resultat för bägge individerna tillsammans. Det finns bokstavligen tusentals studier av hur människor spelar detta spel och det faktum att många försökspersoner trots allt samarbetar – dvs inte spelar vad som under vissa förutsättningar kan sägas vara ”optimalt” – har ibland använts som ett argument för att det skulle vara något skumt med ekonomernas antagande om ”the economic man”.²

Men experimenten har inte bara använts för att belysa huruvida folk inkomstmaximerar i en snäv mening eller ägnar sig åt en mer sofistikerad nytto-maximering. Fångarnas dilemma har även använts för att studera om det härvidlag är någon skillnad mellan manligt och kvinnligt beteende och resultatet av den omfattande forskningen på detta område har varit entydigt: kvinnor och män tycks spela FD på ungefär samma sätt.³

I ett av våra experiment har vi dock modifierat denna slutsats en aning.⁴ Vi lät 291 studenter vid Stockholms universitet spela olika varianter av FD. Detta spel är som bekant ett exempel på en situation där vad som är rationellt för individen inte nödvändigtvis behöver vara bra för samhället. Om alla bara tänker på att maximera sin egen inkomst hamnar samhället i en sämre situation än om folk samarbetar, även om ett sådant samarbete inte skulle vara vinstmaximerande på kort sikt för den enskilda individen. Eftersom det dock visar sig att folk ofta samarbetar i FD kan man anta att det i samhället finns en *samarbetsnorm*: Vi bör samarbeta, för då blir resultatet bättre för alla.

För att studera hur folk anpassar sig till denna samarbetsnorm lät vi våra försökspersoner spela en variant av FD som definieras av tabell 1.

Om bägge spelarna samarbetar får de 500 kr var. Om den ena spelaren väljer att samarbeta men den andra spelaren agerar själviskt genom att svika, får den förra bara 100 kr medan den senare (svikaren) får 600 kr. Om bägge spelarna agerar själviskt genom att svika får båda 100 kr var vilket är klart sämre än om de hade samarbetat. Vår variant av spelet skiljer sig från

2 För en diskussion av detta, se Bergström (2011, s 185–191). Se även Weibull (2004).

3 Se Croson och Gneezy (2009).

4 Se Boschini m fl (2011).

Tabell 1
Vinster i det modifierade FD-spelet (kr)

	Samarbeta	Svika
Samarbeta	500, 500	100, 600
Svika	600, 100	100, 100

Källa: Egen illustration.

det vanliga FD genom att betalningen i det fall då båda spelarna valde att svika var lika med 100, 100.⁵ Det betyder att det fanns svagare incitament att svika än i det vanliga FD-spelet. Detta var en av de frågor vi ville ha belysta: om en person trots detta valde att svika – uppvisade då de andra spelarna någon tendens att bestraffa en så asocial person?

För att studera deltagarnas incitament att bestraffa lät vi dem inte endast spela FD simultant, som är det vanliga sättet att spela FD; då fattar varje person sitt beslut utan att veta vad motspelaren gör. Vi lät dem även spela sekventiellt. Det betyder att varje person först blev informerad om att hon/han matchats med en motspelare som valt att samarbeta, respektive valt att svika. I det senare fallet ger personens val information om benägenheten att bestraffa en normbrytare, dvs en person som inte följt samarbetsnormen.

När experimentet genomfördes lät vi studenterna sitta i olika rum. I en del rum satt enbart kvinnor eller enbart män, i andra rum satt både män och kvinnor.⁶ Syftet med detta arrangemang var att se om könsmissiga stereotyper (t ex att kvinnor skulle vara mer generösa än män) kunde aktiveras lättare i en viss miljö. Man kan ju tänka sig att man kanske blir mer medveten om sitt eget kön om man sitter i ett rum omgiven av representanter för det motsatta könet.

Fångarnas dilemma: Resultat

När försökspersonerna spelade det simultana spelet (dvs de visste inte hur motspelaren spelat) var det ingen skillnad på kvinnor och män; de spelade ”samarbeta” ungefär lika ofta. Det var inte heller någon skillnad mellan könen när vi lät studenterna spela det sekventiella spelet och informerade dem om att deras motspelare hade valt ”samarbeta”. Men när vi lät studenterna spela det sekventiella spelet och informerade dem om att motspelaren hade spelat ”svika” så uppstod en intressant skillnad. I det simultana FD-spelet, och det sekventiella spelet där deltagarna hade fått veta att deras motspelare hade valt ”samarbeta”, spelade miljön ingen roll för resultatet. Män och kvinnor valde lika ofta att samarbeta, oavsett om de satt i blandade eller enkönade miljöer. Men när de spelade det sekventiella FD-spelet *där*

⁵ Försökspersonerna spelade om riktiga pengar. Siffrorna 100, 100 i tabell 1 betyder att bägge spelarna får 100 kr var. För att undvika moraliska övertoner använde vi inte beteckningarna ”samarbeta” och ”svika” för de två alternativen i instruktionerna till försökspersonerna, utan de mer neutrala ”X” och ”Y”.

⁶ Experimentet utfördes bland förstaårsstudenterna i juridik. Bland dessa är numera kvinnorna i majoritet; därför var det en viss övervikt av kvinnor i vårt experiment.

Tabell 2
Andel försökspersoner som valde att bestraffa normbrytare i bestraffningsspelet

Miljö	Antal personer	Andel som bestraffade, procent
Helt kvinnlig	80	67,5*
Helt manlig	50	46,0**
Könsblandad		
Kvinnor	106	60,4
Män	55	54,5

Anm: En stjärna betyder statistiskt signifikant skillnad på 10-procentsnivån; två stjärnor betyder signifikant skillnad på 5-procentsnivån.

Källa: Boschini m fl (2011, s 525).

de fått veta att motspelaren hade svikit framkom skillnader. För enkelhets skull använder vi hädanefter termen ”bestraffningsspelet” för detta spel och att ”bestraffa” betyder att man själv väljer att svika när man har fått veta att motspelaren har svikit. Resultaten för bestraffningsspelet visas i tabell 2.

En eller två stjärnor efter procentsiffran betyder att den gruppen är annorlunda jämfört med hela kollektivet av försökspersoner. Vi ser av tabellen att kvinnorna som sitter i helt kvinnliga rum är signifikant *mer* benägna att straffa normbrytare än den genomsnittliga försökspersonen. Och männen som sitter i helt manliga rum är signifikant *mindre* benägna att bestraffa normbrytare.

Det förefaller alltså som om män bland män har en mer förlåtande attityd. För att se om detta resultat var robust genomförde vi samma experiment men med ett annat upplägg. Tidigare hade försökspersonerna spelat som individer. Nu delade vi i stället slumpmässigt in dem i grupper om två eller tre personer och lät grupperna spela mot varandra. I detta spel deltog 419 personer.⁷ Anledningen till att vi använde oss av grupper om två såväl som om tre personer är att vi ville studera huruvida gruppstorleken spelade någon roll för beteendet. Så var dock inte fallet och i tabell 3 redovisar vi resultaten för grupper om två och grupper om tre personer samtidigt.⁸

Tabell 3
Andel grupper som valde att bestraffa normbrytare i bestraffningsspelet

Gruppsammansättning	Antal grupper	Andel som bestraffade, procent
Helt kvinnlig	133	56,4
Helt manlig	114	39,5***
Könsblandad	172	54,7

Källa: Boschini m fl (2011, s 526).

⁷ De som spelade i grupper var inte samma personer som hade spelat som individer. I ”grupp-spelet” betydde utfallet 100, 100 i tabell 1 att varje medlem i gruppen fick 100 kr.

⁸ För detaljer om resultaten för grupper, se Boschini m fl (2011).

Här sticker helt manliga grupper ut från kollektivet på ett statistiskt signifikant sätt. Den slutsats som vi drog för individuella beslutsfattare tycks således även gälla när besluten fattas i grupp: Män bland män är mer förlåtande.⁹

2. Diktatorspel: Kom ihåg ditt kön!

Ett annat spel som används mycket i experiment är det s k *diktatorspelet*. Det går till så att en försöksperson får en summa pengar av experimentets ledare. Den summan kan försökspersonen ("diktatorn") antingen behålla för egen del, eller ge bort, helt eller delvis, till någon annan person. Mottagaren kan vara en slumpmässigt utvald person i någon viss grupp, eller en i förväg identifierad person, beroende på hur man valt att lägga upp experimentet.

Vårt experiment utfördes bland juriststudenter i Stockholm åren 2007–2009. Totalt deltog 450 studenter och varje student fick 500 kr att antingen behålla för egen del, eller också ge bort helt eller delvis till en anonym, slumpmässigt utvald person bland årskursens studenter. Liksom i fallet med fångarnas dilemma-spelet finns det i diktatorspelet en enkel, "rationell" lösning, nämligen att man behåller alla pengarna för egen del. Precis som i fallet med FD väljer många försökspersoner att avstå från denna lösning i diktatorspelet och i stället ge bort varierande belopp. Detta har ibland tolkats som att nationalekonomernas antagande om en "economic man" är orealistiskt. Avsikten med vårt experiment var dock inte att försöka finna ut om studenterna var "rationella" i någon snäv, egoistisk mening, utan i stället att återigen se om det fanns någon skillnad i beteende mellan manliga och kvinnliga försökspersoner.

Experimentet gick till på följande sätt. Liksom i det förra experimentet satt en del försökspersoner i könsblandade rum, en del i enkönade rum. Hälften av personerna fick ett formulär som på första sidan innehöll en hälsningsfras ("Välkommen till undersökningen") och en kort redogörelse för hur diktatorspelet gick till. Därefter kom några sidor med frågor och på den allra sista sidan fanns en avslutningsfras ("Tack för din medverkan!") och en ruta där försökspersonen uppmanades att ange sitt kön.

Den andra hälften av försökspersonerna fick ett liknande formulär, men med den skillnaden att de uppmanades att ange sitt kön redan på första sidan. Tanken var att de på detta vis skulle bli påminda om sitt kön innan de svarade på frågorna. Den fråga vi ville belysa var huruvida de som blev påminda om sitt kön blev mer benägna att spela i enlighet med någon könsstereotyp – t ex att kvinnor är mer givmilda än män – och huruvida denna stereotyp lättare blev aktiverad i en viss miljö – t ex bland individer av ens eget kön.

⁹ Observera att alla individer, och alla grupper, spelade mot slumpmässigt valda och ökända motparter. Det kunde således inte finnas någon effekt som hade att göra med att man skulle spela annorlunda om motparten var en kvinna än en man, eller om motparten var en könsblandad grupp snarare än en enkönad.

Tabell 4
Genomsnittlig andel
av de 500 kr som
diktatorn valde att ge
bort till en anonym,
slumpmässigt vald
medstudent. Procent

	Enkönade miljöer		Könsblandade miljöer	
	Angav könet på sista sidan	Angav könet på första sidan	Angav könet på sista sidan	Angav könet på första sidan
Män	28,1	22,9	28,4	13,2***
Kvinnor	27,9	24,5	22,1	24,9***

Anm: Tre stjärnor betyder signifikant skillnad på enprocentsnivån mellan män och kvinnor.

Källa: Boschini m fl (2012, s 745).

Diktatorspelet: Resultat

Experimentet gjordes i en rad olika varianter,¹⁰ men det viktigaste resultatet sammanfattas i tabell 4.

Vi ser att för rum med enbart män eller enbart kvinnor ("enkönade miljöer") spelade det ingen roll om man blev påmind om sitt kön före spelet. I kombinationen "Enkönade miljöer/första sidan" gav kvinnorna i genomsnitt bort 22,9 procent av de 500 kr och männen gav bort 24,5 procent. Dessa skillnader är inte statistiskt signifikanta. Detsamma gäller för kombinationen "Enkönade rum/sista sidan". Skillnaden mellan kvinnornas 28,1 procent och männens 27,9 procent är inte statistiskt signifikant. Vad gäller "Könsblandade miljöer/sista sidan" ser det ut som om det finns en skillnad; där gav kvinnorna bort 28,4 procent och männen 24,5 procent. Skillnaden är dock alltför liten för att vara statistiskt signifikant; den kan i stället med stor sannolikhet vara resultatet av en ren slump. Men sitter en deltagare tillsammans med personer av det motsatta könet, och blir påmind om sitt kön före spelet, verkar det finnas en skillnad. I kombinationen "könsblandade miljöer/första sidan" gav männen bort 13,2 procent av de 500 kr, medan kvinnorna gav bort 24,9 procent. Just kombinationen då man påminns som sitt kön före spelet äger rum och spelar det i en miljö med både män och kvinnor tycks således locka fram en könsstereotyp – kvinnor är mer generösa än män – och skillnaden är statistiskt signifikant.¹¹

Slutsatsen är att könsskillnader i sättet att spela diktatorspelet mycket väl kan vara en social konstruktion. I alla händelser är det fullt möjligt att framkalla sådana könsskillnader genom att göra några enkla förändringar i den sociala miljön. Denna insikt kan naturligtvis ha konsekvenser även utanför diktatorspelet och FD-spelet, t ex när det gäller sammansättningen av ledningsgrupper i politik och näringsliv, beslut om samskolor kontra enkönade skolor, m m. Exakt vilka könsstereotyper som kan aktiveras i sådana situationer är dock än så länge ofullständigt känt och mycken forskning återstår.

¹⁰ För detaljer, se Boschini m fl (2012).

¹¹ Könsskillnaden är faktiskt ännu större än vad de tre stjärnorna i tabellen ("signifikant på enprocentsnivån") antyder; det s k p-värdet är så lågt som 0,003.

3. Vilket är det svaga könet?

Många skribenter har publicerat böcker kring könsroller, av vilka den mest kända är fransyskan Simone de Beauvoir, som i sin bok *Det andra könet* framförde tanken att det är det kvinnliga könet som är ”konstruerat”; genom olika typer av social påverkan har flickor lärt sig ett visst kvinnligt beteende. Bakom detta synsätt ligger en ofta outtalad föreställning om att flickor/kvinnor är svagare och mer påverkbara, medan pojkar/män är mer robusta. Vårt experiment ger en ny belysning av denna fråga.

Låt oss gå tillbaka till tabell 4. Vi såg att könsskillnaderna, dvs skillnaden mellan de två raderna i tabellen, var statistiskt signifikanta i den sista kolumnen. Men hur är det med skillnaderna mellan de olika kolumnerna? Svaret är att kvinnor verkar vara tämligen okänsliga för manipulation. Oavsett om de sitter i könsblandade eller enkönade rum, och oavsett om de blir påmind om sitt kön eller inte, tycks det genomsnittliga beloppet de ger bort vara i stort sett detsamma: 27,9 procent, 24,5 procent, 22,1 procent eller 24,9 procent. Dessa procentsatser är inte signifikant olika.

Männen är däremot känsliga för manipulation. I tre av fallen ger de bort 28,1 procent, 22,9 procent och 28,4 procent. Dessa belopp skiljer sig inte signifikant åt. Men i en kombination, nämligen ”könsblandade rum/första sidan”, ger de bara bort 13,2 procent. Denna siffra skiljer sig på ett statistiskt säkerställt sätt från männens övriga siffror.

Slutsatsen är att åtminstone i detta sammanhang utgör männen det svaga könet; de är manipulerbara och känsliga för experimentets utformning. Detta gäller även för det fångarnas dilemma-spel som vi redogjorde för i början av artikeln. Där var det männen i manliga miljöer som avvek, både från kvinnorna (oavsett miljö) och från männen i könsblandade miljöer.

4. Slutsatser

Den stora frågan, om huruvida kön är en social konstruktion, kan naturligtvis inte besvaras med våra experiment. Men vi ser ändå att i ett par välkända spel kan könsskillnader lätt manipuleras fram genom att man ändrar en smula på spelets sociala miljö. Våra resultat pekar på att män i manliga miljöer är mer förlåtande mot normbrytare och att män som påmints om sitt kön är mindre givmilda (om de befinner sig i könsblandade miljöer). Simone de Beauvoir har därför delvis rätt: kön är till en del en social konstruktion. Men hon har också fel: det är inte kvinnan som låter sig manipuleras till att bete sig stereotyp, utan mannen. *Man föds inte till man, man blir det – On n'est pas né homme, on le devient.*

REFERENSER

Bergström, L (2011), *Tankegångar. Sexton kapitel om kunskap, moral och metafysik*, Bokförlaget Thales, Stockholm.

Boschini, A, A Muren, M Palme och M Persson (2011), "Vetenskapliga sanningar och feministiska myter", *Ekonomisk Debatt*, årg 39, nr 6, s 5-13.

Boschini, A, A Muren och M Persson (2011), "Men among Men Do Not Take Norm Enforcement Seriously", *Journal of Socio-Economics*, vol 40, s 523-529.

Boschini, A, A Muren och M Persson (2012), "Constructing Gender Differences in the Economics Lab", *Journal of Economic Behavior*

& Organization, vol 84, s 741-752.

Boschini, A och M Persson (2005), "Är kvinnor och män olika?", *Ekonomisk Debatt*, årg 33, nr 1, s 33-44.

Croson, R och U Gneezy (2009), "Gender Differences in Preferences", *Journal of Economic Literature*, vol 47, s 1-27.

Weibull, J W (2004), "Testing Game Theory", i Huck, S (red), *Advances in Understanding Strategic Behavior. Game Theory, Experiments and Bounded Rationality. Essays in Honour of Werner Güth*, Palgrave MacMillan, Basingstoke.