

Region Skånes kulturförvaltning

205 25 Malmö

Sverok Skåne och Spelens hus svarar på remiss gällande Regional kulturplan för Skåne

Sverok Skåne och Spelens hus översänder härmed distriktets synpunkter och kommentarer till *Regional kulturplan för Skåne 2021-2024*.

Frågor kring svaret besvaras av Pelle Flemark, pelle.flemark@spelenshus.se, 0735-25 23 75.

Med vänliga hälsningar

Sverok Skåne och Spelens hus

Alexander Wallin
Distriktsordförande Sverok Skåne

Pelle Flemark
Ordförande Spelens hus

Remissvar: Regional kulturplan för Skåne 2021-2024

Sammanfattning

Sverok Skåne och Spelens hus är positiva till kulturplanen och inkluderingen av delaktighet och medskapande, barns och ungas rätt till kultur och digital utveckling som tre prioriterade områden.

Vi ser en problematik i inkludering av spelkultur som främst digitala spel, och föreslår en förändring i 3.4 och 5.3 som tydligare reflekterar den bredd som finns inom spelkultur med både digitala och analoga kulturuttryck.

Sverok Skånes och Spelens hus utgångspunkter

Sverok Skåne är distriktsorganisation under Sverok, ett av Sveriges största ungdomsförbund. Sverok Skåne har ca 3 300 medlemmar, varav över 2 000 är ungdomar, fördelade på 200 föreningar runt om i regionen, och får årligen stöd som ungdomsförbund av Region Skåne.

Spelens hus är en ideell organisation i Malmö som agerar mötesplats för en många olika spelföreningar. De är obundna från både Sverok och Sverok Skåne. Spelens hus driver spelkulturen i Malmö och har varit delaktiga i många större arrangemang så som Vinterspelen och Malmö Game Week. De får årligen verksamhetsstöd från Malmö stads Fritidsförvaltning.

Sverok Skåne och Spelens hus medlemmar är aktiva inom ett flertal områden inom spelhobbyn: bordsspel som brädspel, rollspel, figurspel, och samlarkortspel, digitala spel som e-sport, LAN och TV-spel samt levande spel som airsoft, östasiatisk populärkultur, lajv, cosplay, laserspel och paintball.

Centralt för Sverok Skåne och Spelens hus är möjligheten för barn och unga att själva organisera sig i demokratiska former. Föreningslivet ger barn och unga möjlighet att utveckla sina fritidsintressen samtidigt som de utövar praktisk demokrati i sina föreningar. Vi ser varje förening som en mikrodemokrati.

För Sverok Skåne och Spelens hus är frågor som demokrati, transparens, mångfald och öppenhet viktiga ledord. Sverok Skåne och Spelens hus föreningar ska vara öppna för alla och alla föreningar ska ha möjlighet att ta emot nya medlemmar. Vi ser också lärande som en viktig del av föreningarnas verksamhet. Tillsammans lär sig våra medlemmar samarbete, ekonomi, arrangörskap och mycket annat.

Allmänna synpunkter

Sverok Skåne och Spelens hus är väldigt positiva till att regionen valt delaktighet och medskapande, barns och ungas rätt till kultur och digital utveckling som tre av sina prioriterade områden. Det är områden som alla ligger nära spelkulturen och visar på vikten av nytänkande och att skapa tillsammans. Även målet om att främja en mångfald av konst- och kulturuttryck, med nya kulturella uttrycksformer, visar på detta nytänkande.

Vi ser en begränsning i presentation av spel främst som digitala. Spelkulturen innehåller många digitala områden så som dator- och tvspel, LAN och e-sport, men även en mängd analoga områden, så som cosplay, lajv, rollspel, brädspel och mycket mer. Dessa innehåller en stor variation av konst- och kulturuttryck i form av bland annat skapande och berättande, samt är högst populärt bland barn och unga.

Vidare vill vi även lyfta vikten av det kulturnämnden väljer att skriva angående föreningslivets del av en långsiktigt hållbar samhällsstruktur, dess betydelse för kulturutvecklingen i regionen och att den idéburna sektorn lyfts som viktig för barns och ungas möjlighet att ta del av konst, kultur och eget skapande, oavsett geografisk plats. I en tid då föreningslivet, och särskilt det unga sådana, ifrågasätts är det glädjande att Region Skånes kulturnämnd ser den betydelse föreningslivet har i regionen.

Särskilda synpunkter

Nedan följer våra förslag till ändringar och tillägg i Kulturplanen. Ändringar och tillägg anges i gul överstrykningspenna.

3.4 BARNS OCH UNGAS RÄTT TILL KULTUR

Med utgångspunkt i Barnkonventionens text om barns rätt till ett eget kulturliv vill vi lyfta vikten av att utgå från de kulturuttryck som barnet själv intresserar sig för och därför göra detta tillägg:

“För att utveckla ett kulturutbud som är angeläget, tillgängligt och inkluderande för barn och unga är det av vikt att stärka deras inflytande och delaktighet i kulturlivet **och att ta hänsyn till de kulturuttryck de i hög grad intresserar sig för, t.ex. spelkultur.**”

5.3 FILM, SPEL OCH RÖRLIG BILD

Spelkulturen är idag en av de snabbast växande kulturformerna i Sverige. Det är även en bred och varierad kulturform som sträcker sig utanför det digitala. Vi föreslår att texten under denna rubrik ändras för att bättre reflektera den plats och form som spelkulturen har idag:

“Film, spel och rörlig bild drar positiv uppmärksamhet till Skåne, både nationellt och internationellt. Det efterfrågas och produceras mer film, spel och rörlig bild än någonsin tidigare. Den digitala utvecklingen innebär fler visningsfönster och möjligheter att ta del av film, spel och andra former av berättande. Samtidigt har ny teknik och förändrade distributionsformer och konsumtionsmönster minskat möjligheterna till finansiering och skärpt villkoren för innehållsproducenterna.

Området film, spel och rörlig bild engagerar konstnärliga yrkesgrupper som regissörer, författare, musiker, bildkonstnärer, skådespelare, scenografer, fotografer, spelutvecklare med flera. Det finns många filmarbetare i Skåne som är sysselsatta i verksamheter som handlar om produktion, visning och spridning, talangutveckling, pedagogisk verksamhet för barn och unga med mera. Även den idéburna sektorn spelar en viktig roll i detta sammanhang.

I Skåne har film, spel och rörlig bild fokus på berättelsedrivna innehållsproduktion oavsett format. Här finns produktionsbolag inom olika genrer som spelfilm, dokumentärfilm, tv-produktioner, digitala spel, analoga spel och transmedia, allt från stora internationella företag till enskilda producenter, filmskapare och spelutvecklare. Skånska film- och spelfestivaler, visningsaktörer och biografier utgör en viktig del för visning och spridning av film, spel och rörlig bild. Flera av festivalerna attraherar en internationell bransch som mötes- och marknadsplats.

Filmvisningar, verkstäder för skapande av film, filmpedagogisk verksamhet i samarbete med kommuner samt spelkulturen i sin helhet är viktiga delar av arbetet med barn och unga. Spel, i såväl digitalt som analogt utförande, är en konst- och kulturform som ökar i snabb takt och tar en allt större plats bland barns och ungas kulturvanor. Inom spel finns såväl mindre enskilda producenter som stora internationella bolag, och en stark ideell sektor, som gör Skåne till en betydande spelregion.

Region Skåne initierar och driver utvecklingsarbete genom samverkan och dialog med nyckelaktörer inom film, spel och nya format, inte minst när det gäller att stödja och utforska de nya former av berättande, distributions- och finansieringsformer som den digitala utvecklingen innebär.”