

Regional Kulturplan för Skåne 2025-2028

Remissyttrande från Game Habitat

Om Game Habitat

Game Habitat samlar den sydsvenska spelbranschen i en community-fokuserad medlemsförening som verkar för att främja hela ekosystemet kring spel. Sedan 2020 har Game Habitat ett utökat uppdrag från Region Skånes Kulturförvaltning att verka för att främja tillgången till spel som kulturuttryck för barn, unga och vuxna, stödja spelskapande, och verka för en ökad mångfald och jämställdhet inom spelområdet.

Regional Kulturplan remissversion

Vi har läst remissversionen av Regional Kulturplan för Skåne och vill yttra oss om stycket som berör spel, **4.3 - Film och digitala spel.**

Vi önskar att det görs en översyn av texten i detta stycke för att ge filmområdet och spelområdet en mera likvärdig status. Även fast spel fortlöpande nämns i texten framstår det för oss som att området film beskrivs mer i detalj, medan spel beskrivs mer översiktligt. Detta gäller exempelvis när olika yrkesroller beskrivs, och det inom filmområdet lyfts fram sex yrkesroller, medan inom spelområdet endast en (spelutvecklare) samt två som är gemensamma för film och spel (manusförfattare, musiker). Genomgripande används en terminologi som främst kan förknippas med filmområdet, till exempel i stycket där genrer beskrivs och exemplifieras med "spelfilm, dokumentärfilm, TV-produktioner" medan spel beskrivs som endast en form, "spel", trots att det på liknande vis existerar flera olika implementationer av spel såsom PC-spel, konsolspel och mobilspel. Vi önskar att spelområdet ska beskrivas med den terminologi som är relevant för området, samt på samma detaljerade nivå som filmområdet.

För att underlätta detta arbete lämnar vi nedan vårt förslag på hur texten kan bearbetas för att uppfylla en mer likvärdig framställning av de båda områdena.

Vårt förslag

Film och digitala spel är två kulturområden som når en stor publik och har många utövare. Områdena engagerar en bredd av konstnärliga yrkesgrupper som regissörer, speldesigners, manusförfattare, musiker, skådespelare, animatörer, scenografer, 2D- och 3D-grafiker, fotografer och spelprogrammerare. Konstnärer och andra utövare inom olika konst- och kulturområden utgör en resurs för utveckling av det visuella och interaktiva berättandet.

Verkstäder för skapande av film och spel, filmvisningar, spelfestivaler, Game Jams, samt film- och spelpedagogisk verksamhet i samarbete med kommuner och den idéburna sektorn är viktiga delar av arbetet med barn och unga. Digitala spel är en konst- och kulturform som ökar i snabb takt och tar en allt större plats bland barns och ungas kulturvanor. Att se, skapa, analysera och samtala om filmer och spel bidrar till film- och spelkunnighet som är en del av MIK, Medie- och Informationskunnighet. Kunskap om berättande med film, bilder och spel ger en förmåga att läsa, tolka och uttrycka sig genom medierna. Detta är viktiga kunskaper för att kunna värdera innehåll och delta i det demokratiska samtalet.

I Skåne produceras såväl film som digitala spel. Här finns produktionsbolag och spelstudior inom olika genrer som spelfilm, VR, dokumentärfilm, PC, konsol- och mobilspel, TV-produktioner och nya format, allt från stora internationella företag till enskilda producenter, filmskapare och indiespelutvecklare. Filmfestivaler, visningsaktörer och biografier utgör en viktig del för visning och spridning av film och rörlig bild i Skåne. Flera av festivalerna attraherar en internationell bransch som mötes- och marknadsplats. En betydande filmturism har bidragit till att etablera Skåne som filmregion.

Region Skåne driver utvecklingsarbete inom film och digitala spel genom samverkan och dialog med ett tiotal aktörer med regionala verksamhetsstöd samt med närliggande konst- och kulturområden, akademien och det idéburna kulturlivet.

Skåne har en stark tradition av filmskapande, inte minst inom dokumentärt berättande.

Skåne utgör ett av de fyra regionala produktionscentrum som finns i Sverige där Film i Skåne är medproducent i kort och lång fiktion, dokumentärer och tv-produktioner.

Digitala spel är en medieform under stark utveckling i Skåne och är en bransch som expanderar. Region Skåne stödjer bland annat arbetet med att främja spelkulturella frågor, att bedriva spelpedagogiskt utvecklingsarbete riktat mot barn och unga och jämställdhets- och mångfaldsfrågor.

Det efterfrågas och produceras mer film, spel och rörlig bild än någonsin tidigare. Den digitala utvecklingen innebär fler möjligheter att ta del av film, spel och andra former av berättande. Samtidigt har förändrade distributionsformer och konsumtionsmönster minskat möjligheterna till finansiering och skärpt villkoren för såväl innehållsproducenter som visningsaktörer.”

Efter detta stycke kommer stycken om det strategiska arbetet för båda områdena, vilket vi diskuterar nedan.

En tydlig strategi för spelområdet

I det sista stycket beskrivs det strategiska arbetet kring film- och spelområdena så här:

“De sex regionerna i Regionsamverkan Sydsverige har gemensamt antagit en audiovisuell strategi. Syftet är att etablera och marknadsföra Sydsverige som en stor och än mer attraktiv filmregion. Bland de strategiska prioriteringarna framåt kan bland annat nämnas konstnärlig utveckling, att stärka strukturer för talanger samt att underlätta för produktion.

Inom spelområdet ska Region Skåne på olika sätt stödja och främja spel som konstform och fritt kulturuttryck. Det utvecklar spelbranschen samtidigt som det ger nya möjligheter för verksamma inom andra konst- och kulturområden.”

Här vill vi se ett tydligare strategiskt fokus för spelområdet, som skulle kunna beskrivas på ett snarlikt sätt som stycket om filmområdet. Även spel behöver regionsamverkan, konstnärlig utveckling, stärkta strukturer för talanger och att underlätta för produktion. Vi önskar se en lika ambitiöst beskriven strategi för spelområdet, som nu beskrivs i betydligt mjukare ordalag. Att stödja och främja spel som konstform och fritt kulturuttryck är bra, och att det ger utökade möjligheter för verksamma inom andra konst- och kulturområden är en bonus, men spelområdet behöver egna strukturer och strategiska mål för att säkerställa att sydsveriges framträdande position inom området bibehålls. Här skulle vi önska att formuleringarna i kulturplanen spetsades till.

Spel som ett eget utvecklingsområde

Spel ryms idag inom utvecklingsområdet “Film och digitala spel” i Region Skåne. Vi ser dock stora fördelar med att göra spel till ett eget utvecklingsområde. Framför allt handlar det om att spel är unika till sin form, vilket också erkänts av EU-domstolen, där beskrivet som att spel är komplexa kreativa uttryck med unika och kreativa värden. Dessutom är arenorna för spel och film olika, med helt olika strukturer, sammanhang, distributionsformer och arenor för spridning, vilket gör det svårt att koordinera insatser. Eftersom både film och spel är omfattande områden skulle de för att ges rättvisa behöva dedikerade utvecklare med specialkompetens inom respektive område.

För Game Habitat:

Peter Lübeck, CEO

Bobbi A Sand, Culture & Awareness Manager

Måns Billing, Talent Developer