

SPELKONSULENT

Ökad spelkunnighet & spelpedagogik för barn & unga



Skapa din egen spelfigur, drop-in workshop på BUFF filmfestival, Malmö 2019.

Foto: Oscar Wemmert.

Denna rapport sammanfattar vårt förstudieprojekt som bl.a. undersöker behovet av en spelkonsulent samt möjligheter till ökad spelkunnighet & spelpedagogik för barn & unga.

**Game
Habitat**



Introduktion	3
Sammanfattning av de viktigaste utvecklingsområdena	3
Vision och väg framåt	4
Bakgrund	5
Spelkulturens genomslag	6
Spel som kultur och konstform	7
Digitala spel som multimodala uttryck	8
Digitala spel som kreativ och kulturell näring	9
Projektets innehåll	10
Projektets parter och medlemmar	10
Avgränsningar	11
Om rapporten	11
Inventering: Spel och spelkunnighet för barn & unga	12
1. Resurser och aktörer i Skåne	13
2. Verktyg och läresurser för spelskapande	16
3. Utmaningar, behov och utvecklingsmöjligheter hos aktörer	17
4. Utveckling av spel för barn och unga	20
5. Befintliga stödstrukturer	23
6. Perspektiv på mångfald, inkludering och hållbarhet	33
7. Insatser kring spelkunnighet	34
Spelpedagogiska aktiviteter	35
Aktiviteter och koncept för barn och unga	35
Andra aktiviteter och koncept	43
Nätverksaktiviteter	46
Diskussion	47
Stödsystem och talangutveckling	47
Spelpedagogiska insatser	49
Mångfaldsfrågor, inkludering och hållbarhet	49
Samverkan	50
Vision och förslag för framtiden	51
Region Skåne - Spel och deltagarkultur	51
Game Habitat - Resurs- och produktionscentrum	51
Förslag till rollbeskrivningar	51
Vägen framåt	53
Referenser	54
Bilagor	57
Bilaga 1 - kontakter, aktiviteter och intervjuer*	57
Bilaga 2 - enkät till kultursamordnare	58

Introduktion

Under 2019-2020 har [Game Habitat](#), som organiserar spelbranschens aktörer och bolag samt verkar för att främja ekosystemet kring spelutveckling och öka kunskapen om digitala spel i samhället, fått i uppdrag att genom projektet "Spelkonsulent - barn och unga" ta fram och förmedla en bild av hur barn och unga möter spel, spelskapande och spelkultur idag.

Ambitionen är att arbeta med inventering, kartläggning, samverkan och främjande av spelområdet i Skåne och att parallellt under projektperioden fortsätta ta fram pedagogiska verktyg och göra fortbildningar.

Arbetet ska bidra till att:

- Lyfta fram spel som kultur- och konstform
- Öka kunskapen om digitala spel hos barn och unga, samt personal som möter barn och unga genom sitt yrke
- Kartlägga behov och identifiera samverkansparter
- Vidareutveckla spelpedagogik för barn och unga
- Presentera en struktur, arbetssätt och budget för ett fortsatt, långsiktigt arbete med spelpedagogik och spelkonsulentverksamhet i regionen

I denna rapport presenteras det som gjorts under projektiden, samt ges förslag till det vidare arbetet.

Sammanfattning av de viktigaste utvecklingsområdena

Baserat på det som framkommit i förstudien ser vi ett antal områden där den största utvecklingspotentialen finns. Dessa förtydligas även i diskussionsdelen av rapporten.

Spels ställning som kulturuttryck: Spel betraktas inte alltid som en del av kulturområdet. Att arbeta med att vidga kulturbegreppet och samverka på många nivåer så att spelområdet blir mera synligt ses som ett viktigt uppdrag framöver.

Ingång till spelskapande för olika åldersgrupper: Vi ser ett behov av en tydligare strategi kring hur spelskapande för barn och unga ska kunna erbjudas för olika åldersgrupper, till exempel i vilka former och verksamheter, samt vilka verktyg och pedagogiska modeller som fungerar bäst.

Ett samlat grepp om spelpedagogik: Många offentliga aktörer efterfrågar workshops inom spel och spelpedagogik, men resurser saknas för att möta efterfrågan. Det saknas spelpedagoger och ett samlat pedagogisk material för spelskapande.

Kompetenshöjning, mötesplats och resursbank: Kunskapen och kompetensen behöver höjas när det gäller barns och ungas utövande av spelkultur och spelskapande. Det finns också en önskan om samverkan mellan olika kulturområden och mellan aktörer inom spelkulturen. Förutsättningar behöver skapas för kunskapsutbyte och samverkan mellan olika aktörer.

Mångfaldsfrågor, inkludering och hållbarhet: Spelområdet är fortfarande ojämnt, både inom spelbranschen och spelkulturen. Att verka för att främja en positiv utveckling och medvetenhet inom dessa områden ser vi som högprioriterat.

Kontaktyta mot allmänheten: För de barn och unga som är intresserade av att skapa spel finns ingen etablerad kontaktyta. Det vore önskvärt med en tydlig kontaktyta utåt mot medborgare och andra intressenter som vill veta mer om spelutveckling.

Främjande av spel, främst för barn och unga: Idag utvecklas få IP:n för digitala spel för barn och unga i regionen. Vi ser ett stort behov av att utveckla bättre stödstrukturer för spelutveckling och att förstärka synen på spel och lek-appar som en del av svensk barnkultur.

Vision och väg framåt

Förslagen till vision och väg framåt baseras på de utvecklingsområden som framkommit under förstudien. För att framgångsrikt kunna stödja dessa behöver nya strukturer byggas upp, något som kan göras på många olika sätt. Som projektmedarbetare och rapportförfattare har vi vägt in olika aspekter och försökt ta hänsyn till en mängd aktörers skiftande behov. Våra förslag är resultatet av den processen. Förslagen detaljeras ytterligare i slutet av rapporten.

Spel som ett eget regionalt kulturområde: Spel finns idag som ett utvecklingsområde i Region Skåne, inom ramen för film och rörlig bild. Vi ser dock stora fördelar med att i förlängningen göra spel till ett eget utvecklingsområde. Dels beror det på att arenorna för spel och film är helt olika. Det är svårt att inom ett redan så pass stort område som rörlig bild även inbegripa spel. Men framför allt handlar det om att spel till sitt uttryck inte utgörs av rörlig bild i första hand. Spelens särskiljande drag är istället att de är interaktiva, kräver input från en eller flera spelare och byggs upp av spelmekanismer. Spel är deltagarkultur och stödjer kommunikation, utveckling av färdigheter och ett aktivt utforskande.

Uppbyggnad av resurs- och produktionscentrum på Game Habitat: Den mest framgångsrika vägen för att stärka spelkunnighet hos barn och unga anser vi är att utveckla Game Habitat till att, utöver ha fokus på spelbranschen och dess frågor, också stödja digitala spel som kulturform och spelkunnighet hos barn och unga. Uppdraget blir att främja hela ekosystemet kring spelutveckling, spelpedagogik och spelkunnighet, samt hållbarhet och jämställdhet i spelbranschen.

En början till en etablering av nya strukturer för spelområdet ser vi skulle kunna ske genom ett samfinansierat projekt för att påbörja uppbyggnaden av ett resurscentrum på Game Habitat. Detta föreslår vi pågår under 2020-2022. Vårt förslag är att medel söks från nationellt, regionalt och kommunalt håll, med målet att ha en permanent verksamhet 2023.

Bakgrund

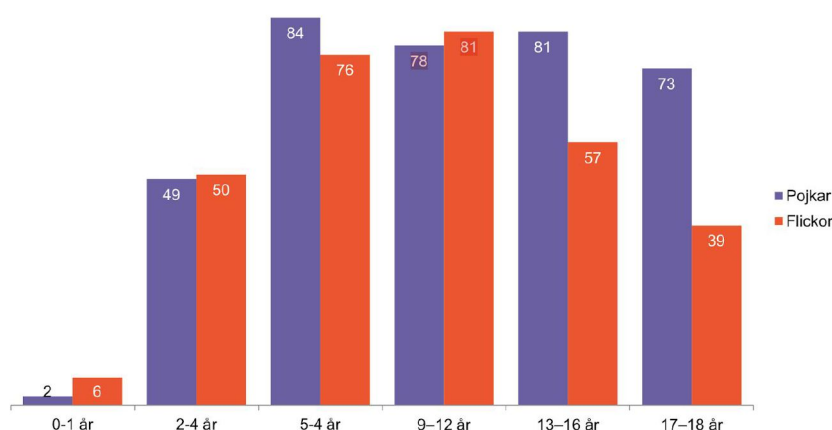
Medieområdet är ett av de starkast växande och mest föränderliga kulturområdena idag.

Utbudet och konsumtionen av rörliga, interaktiva medier och digitala spel har förändrats drastiskt de senaste 10-15 åren, i takt med den digitala utvecklingen. Ny teknik erbjuder nya plattformar för digitalt innehåll och ställer krav på kompetens och förståelse av digitala verk och upplevelser. Att förstå, tolka och skapa rörlig bild, inklusive digitala spel, är en hörnsten i arbetet med [medie- och informationskunnighet \(MIK\)](#) hos barn och unga.



[Statens medieråd visar i sin rapport "Ungar & medier 2019"](#) att 79% av alla 9-12 åringar spelar digitala spel (killar: 78 %, tjejer: 81 %). För åldersgruppen 13-16 år är siffran 68 % (killar: 81 %, och tjejer: 57 %) och bland 17-18 åringar 55 % (killar: 73 %, och tjejer: 39 %).

Spelar datorspel/tv-spel/mobilspel/spel på surfplatta 2018, kön (%)



Statens medieråd

[Internetstiftelsens rapport "Svenskarna och internet 2018"](#) belyser också detta fenomen hos den äldre befolkningen, där 60 % av personerna över 16 år spelar digitala spel på internet, och en fjärdedel gör det dagligen.

Barn har stora behov av lek och att utvecklas i samspel med andra. Utvecklingen av de digitala medierna har lett till att den digitala arenan är en av barnens främsta lekytor idag. Enligt Statens Medieråds rapport ["Småungar och medier 2019"](#) spelar 14 % av 0-1-åringarna spel på mobilen varje dag, och för gruppen 5-8 år är siffran 27 %. Detta innebär att digitala spel och lek-appar har en roll att spela i barns utveckling. Innehållet i denna barnkultur tas dock sällan upp till diskussion, istället kretsar diskussionen kring skärmtid. Vi ser det som att det finns en bristande förståelse för spel som medium och dess kulturella betydelse hos en del av vuxenvärlden.

Inom den offentligt finansierade kulturen har man sedan länge sett behovet av konsulenter inom olika kulturområden, samt arbetat fram modeller för såväl informationsspridning som direkt skapande arbete inom det aktuella kulturområdet, framför allt riktat mot barn och unga. Både de skapande och de kunskapshöjande aspekterna har framgångsrikt lyfts inom sina respektive kulturområden. Dessa satsningar har ofta skett med klara direktiv och med ekonomiskt stöd från kommunal, regional och nationell nivå. För området digitala spel (och spelkultur i stort) finns dock få strukturer uppbyggda idag.

Spelkulturens genomslag

Spelkulturen är i sig ett stort område som barn och unga kommer i kontakt med på en mängd olika sätt, genom spel, appar och andra underhållningsprodukter. Spelkulturen omfattar dock fler speltyper än de digitala: brädspel, lajv, rollspel och närliggande fenomen såsom fankultur och cosplay är bara några exempel. Det finns även aktiviteter som kretsar kring spel, såsom twitching och streaming, som många unga tar del av. Spelkulturen är en deltagarkultur med ett aktivt föreningsliv som anordnar spelträffar, konvent och LAN. Riksorganisationen [Sverok](#) som bildades 1988 samlar idag de flesta ideella spelföreningar under sitt paraply – där finns 2 800 föreningar. Antalet medlemmar uppgår till ungefär 55 000. Till de LAN och e-sportevenemang som [Dreamhack](#) anordnar lockas över hundratusen besökare per år bara i Sverige och konventet [NärCon Sommar](#) hade 12 500 besökare under 2019.

Spelkulturen tampas dock med många utmaningar. På deltagarnas nivå finns fortfarande en obalans mellan könen. Spelandet i åldrarna 9-12 år är förhållandevis jämnt fördelat mellan tjejer och killar, men detta ändras markant när de kommer upp i tonåren, då tjejernas spelande minskar. Det syns också stora skillnader i vilka spel som spelas. Enligt rapporten "Småungar och medier 2019" går det att urskilja vissa könsskillnader redan i 2-4-årsåldern och stora skillnader syns i åldrarna 5-8 år. Spelen på killarnas topplistor är ofta de som omtalas mest i medierna och i e-sportsammanhang, medan spelen på tjejernas topplistor ges mindre uppmärksamhet och resurser.

En stor del av aktiviteterna kopplade till spelkultur sker utan inblandning från vuxenvärlden eller det offentliga. Detta riskerar att leda till att ojämställda och homogena stereotyper återupprepas. Om kunskapen om dessa fenomen saknas hos vuxenvärlden

uteblir lätt diskussionen och det kritiska granskandet, vilket kan leda till att barn och unga upplever sig utestängda på grund av sitt kön, sin etnicitet eller andra faktorer.

Spel som kultur och konstform

Spel har genom tiderna varit en central del av alla kulturer som en form för mänsklig social interaktion, och fungerar som en kulturbärare mellan generationer. Vid den fem tusen år gamla gravplatsen Başur Höyük i Turkiet har arkeologer hittat 49 graverade och målade stenar, något som misstänks vara delar av ett spel. På 1970-talet tog spelen klivet in i det digitala och idag är digitala spel en del av mer än 2 miljarder människors liv världen över. Av dessa har uppskattningsvis 700 miljoner spelat spel utvecklade i Sverige, enligt uppgift från [Dataspelsbranschen](#). Sverige är inte bara ett av de världsledande länderna då det gäller utveckling av tekniken bakom spelen, utan är också framstående när det gäller att skapa spel med starkt narrativt och visuellt innehåll. Framgången för svenska spelutvecklare har dock lett till att digitala spel ofta betraktas som [en kommersiell produkt snarare än ett kulturellt uttryck](#). För andra speltyper inom spelkulturen, såsom rollspel och lajv, är det ännu svårare att bli betraktade som kultur, vilket gör att unga som har spel som sitt främsta intresse och uttrycksmedel inte kan utöva sin kulturform på lika villkor som andra kulturformer.

I [Metro Debatt den 29 juni 2018](#) säger Anna Erlandsson, dåvarande förbundsordförande i Sverok, så här:

“Kulturvärlden behöver uppdatera sin syn på spel och det behöver ske både i ord och handling. Se till att lyfta in spel som en accepterad och erkänd del i kulturbegreppet. Se till att spel ska kunna ta del av offentligt stöd riktat mot kultur. Ge spel den status det förtjänar och en plats i kulturrummet. Då står hundratusentals unga redo att förändra världen.”

Som kulturella och konstnärliga verk ger spel möjligheter till eget uttryck, personlighetsutveckling och sociala interaktioner, både inom ramen för själva spelandet och genom spelskapande. Spel främjar konstnärligt utforskande inom en mängd olika uttrycksformer. Att ha förståelse för det digitala materialet, för interaktivitet och hur system är uppbyggda blir dessutom allt viktigare ju mer komplext vårt samhälle blir. Att förstå och kunna uttrycka sig genom spel bör vara en möjlighet som ges till barn och unga, lika väl som att de får utforska bild och form.



Den som vill förmedla en känsla, upplevelse eller berättelse kan göra det genom olika uttrycksmedel, varav spel är ett av många i paletten.

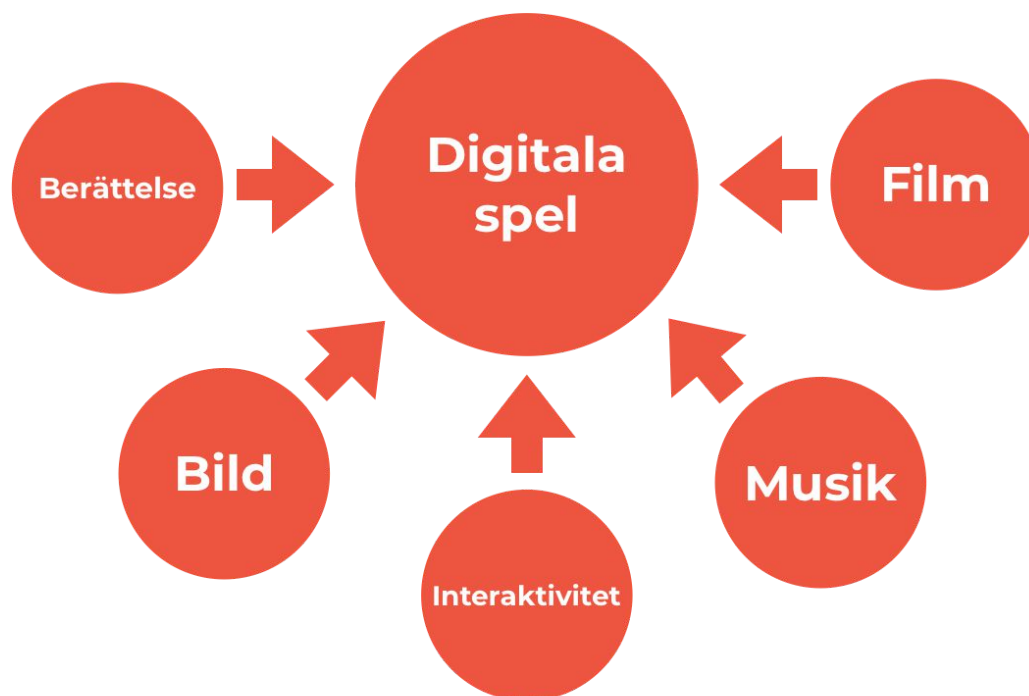
Digitala spel som multimodala uttryck

Digitala spel inkorporerar flera olika konstnärliga och kulturella uttryck såsom visuell gestaltning, karaktärsdesign och berättande - kombinerat med avancerad teknologi, 3D-grafik, animation och interaktionsmodeller som existerar i en global och digital kontext.

Några av de komponenter som ingår i digitala spel är:

- Interaktivitet (speldesign, systemdesign, programmering, interaktionsdesign)
- Rörlig bild (2D- och 3D-grafik, animation)
- Berättande (dramaturgi, karaktärsdesign, dialoger)
- Ljud (musik, ljudeffekter)

Att digitala spel är multimodala ger stora möjligheter när man arbetar med spelskapande av, med och för barn och unga. Intresset för spel hos målgruppen kan ses som en ingång till en mängd olika uttrycksformer och i förlängningen yrken. Genom spelskapande kan barn och unga utforska vilka delar som intresserar dem mest. De kan prova olika roller och uttrycksmedel och samtidigt lära sig sådant de kommer ha nytta av, oavsett vad de väljer för bana senare i livet.



SPELAREN KAN PÅVERKA

Digitala spel är multimodala vilket innebär att de innehåller många andra uttrycksformer. Det som särskiljer spel från andra kulturformer är att de är interaktiva.

Att få tillgång till detta verktyg för eget uttryck, socialt umgänge och berättande är i slutändan en demokratisk fråga. Alla som vill bör ges möjlighet att skapa spel, liksom filmskapande idag erbjuds till barn och unga inom såväl skola, kulturskola och olika kultur- och fritidsverksamheter. Som en del i arbetet med medie- och informationskunnighet finns ett behov av att kunna förstå, tolka och skapa digitala spel. Genom att erbjuda barn och unga en arena och verktyg ges de möjligheten att uttrycka sin röst, något som i slutändan är en fråga om jämställdhet, inklusion och lika tillgång till framtida möjligheter.

Digitala spel som kreativ och kulturell näring

Spelbranschen är en del av [KKN, kulturella och kreativa näringar](#), liksom branscherna arkitektur, form och design, film, fotografi, konst, mode, litteratur, musik, scenkonst, måltid, media, turism och besöksnäring samt upplevelsebaserat lärande.

Flera av dessa näringar bygger på kreativa eller konstnärliga uttryck och kan inte existera utan den drivkraft, kompetens och mångåriga erfarenhet som upphovspersonerna besitter. För att utveckla och förfina kompetens av det slaget behöver möjligheter ges till utbildning och eget kreativt skapande på många nivåer i samhället, både inom det reguljära utbildningssystemet och inom kulturskola, fritidsverksamheter och folkbildning. Det behöver finnas en kedja av stödsystem för att tillvarata den talang och det engagemang som finns, redan från en tidig ålder. Kreativa och kulturella näringar kan i förlängningen leda till ökad attraktivitet, förbättrad livsmiljö och ökad hållbarhet för hela regionen - och arbetet börjar redan med barnen och de unga!

Projektets innehåll

I detta projekt gör vi en genomgång av spel som fenomen, framför allt utifrån en kulturell synvinkel, med barn och unga i fokus. Projektets aktiviteter består i att göra en inventering, etablera nätverk och kontaktytor, samt genomföra spelpedagogiska aktiviteter riktade mot barn och unga och personer som kommer i kontakt med barn och unga genom sitt yrke. Vi undersöker vad en spelkonsulent respektive spelpedagog skulle kunna ha för roller och uppgifter, samt lägger grunden till en kunskapsbas med konkreta exempel.

Erfarenheterna från inventering, nätverksbyggande och spelpedagogiska aktiviteter analyseras och resulterar i ett förslag till struktur, arbetssätt och budget för ett fortsatt arbete med spelpedagogik och spelkonsulentverksamhet i Skåne.

Målet är att skapa en långsiktig pedagogisk och inkluderande satsning på spel för och av barn och unga, och att möta den ökade efterfrågan på kunskap om spel som kultur och konstform, genom att skapa tydliga kontaktinstanser.

Projektets parter och medlemmar

Projektet drivs av [Game Habitat](#), en medlemsförening som organiserar spelbranschens aktörer i södra Sverige. Game Habitats mission är att skapa den bästa möjliga miljön för alla och allt som har med spelutveckling att göra. De stödjer spelutvecklare-communityt och verkar för att skapa en större förståelse för spelmediet hos allmänheten.

Projektmedarbetarna har arbetat med projektet på deltid under 2019 och första halvan av 2020. Projektet finansieras med bidrag från Region Skånes kulturförvaltning.



Collage med exempel på digitala spel från Game Habitats medlemmar och spelutvecklare i södra Sverige.

Projektmedarbetare

Oscar Wemmert är spelutvecklare sedan mer än 20 år och har varit involverad i över 20 släppta speltitlar, mestadels barnspel. Oscar var med och startade och drev Upside Studios, en spelstudio som utvecklade framförallt barnspel, mellan 2001-2009. Han har arbetat som producent på Tarsier Studios och frilansat inom spelutveckling och spelpedagogik genom sitt företag GameFlame.

Oscar är återkommande medlem av Norska Filminstitutets och Creative Europes expertpanel för offentligt spelstöd.

De senaste åren har Oscar genom både Skapande Skola och Kulturskolan skapat spel med barn och unga samt utvecklat flera spelpedagogiska koncept och handledningar.

Bobbi A Sand har arbetat med spel sedan 2006, tidigare i Ozma Speldesign och nu i Transcenders Media, som utvecklar berättelsebaserade spel.

Bobbi har arbetat med biblioteksutveckling på Malmö Stadsbiblioteks Digitala Bibliotek, och med utvecklingen av ungdomsavdelningen KRUT. Bobbi håller då och då i speldesignläger för ungdomar.

2017 gav BTJ Förlag ut Bobbis bok "Växande världar - Om spel, spelkulturer och spelare i samtiden", en grundbok för alla som kommer i kontakt med spel i sitt yrke.

Heidi Nilsson var en del i projektets uppstartsskede. Heidi har mångårig erfarenhet från spelbranschen och har arbetat för bl.a. Nordic Game, The Game Assembly och Game Habitat.

Avgränsningar

Vi ser spel som ett kulturuttryck och kommersiell spelproduktion är inte i fokus för detta projekt. Vi har också i första hand en spelpedagogisk utgångspunkt, vilket innebär att vårt fokus ligger mer på vilka möjligheter det finns för spelskapande för barn och unga, än på själva spelandet i sig. Spelskapande inom det reguljära skolsystemet är inte heller något vi gått på djupet i, utan vi har främst tittat på det som görs utanför skolsystemet.

Om rapporten

Rapporten är främst tänkt att ta del av i digital form, eftersom länkar till verksamheter, digitala verktyg och liknande har lagts in direkt i rapporten. I slutet finns en referenslista som innehåller referenser och länkar till artiklar och rapporter som vi hänvisar till, eller har använt som underlag. Som bilagor har vi lagt enkätundersökningen till kommuner (bilaga 2) och en lista över kontakter, aktiviteter och intervjuer (bilaga 1).



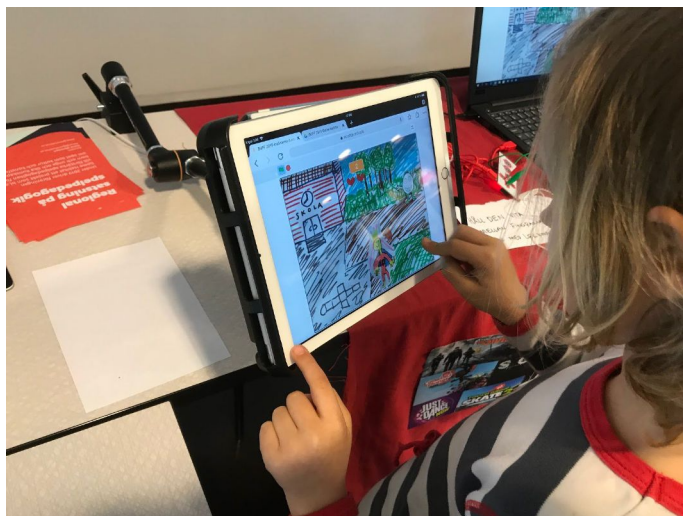
Inventering: Spel och spelkunnighet för barn & unga

Vår inventering och kartläggning av spelområdet i Skåne syftar till att ge en översiktsbild av:

1. Resurser och aktörer i Skåne som verkar i området spel, spelskapande och spelkultur för barn och unga
2. Verktyg och lärresurser för spelskapande, i form av exempelvis appar, communities och annat material, samt vilka åldrar dessa passar för
3. Vilka utmaningar, behov och utvecklingsmöjligheter som olika aktörer inom området beskriver, samt vad en spelkonsulent utifrån dessa utmaningar skulle kunna bidra med
4. Förutsättningar för de företag som utvecklar/har utvecklat spel för barn och unga
5. Hur befintliga stödsystem för spel samt tillgången till offentlig finansiering ser ut
6. Exempel på vad som görs inom områdena mångfald, inkludering och hållbarhet
7. Insatser för spelkunnighet i Sverige

Inventeringen har genomförts genom intervjuer, samtal och kontakter med aktörer och samarbetspartners, såsom skånska spelutvecklare, Film i Skåne, Spelens Hus, Sverok, personal på bibliotek, folkhögskola m.fl. (bilaga 1). Vi har genomfört en enkät-undersökning riktad mot de skånska kommunernas kultursamordnare (bilaga 2), samt gjort nätsökningar för att kartlägga resurser inom kulturskola, folkbildning och föreningsliv. Datan används som underlag till kommande stycken och diskussioner i rapporten.

Inventeringen ska ses både som en översikts- och ögonblicksbild. Spelområdet är mycket omfattande och därför är det svårt att täcka in allt. Landskapet förändras snabbt och vissa aktiviteter/resurser blir inaktuella. Framöver kan mer detaljerade nedslag i de olika områdena göras för att skapa en tydligare bild.

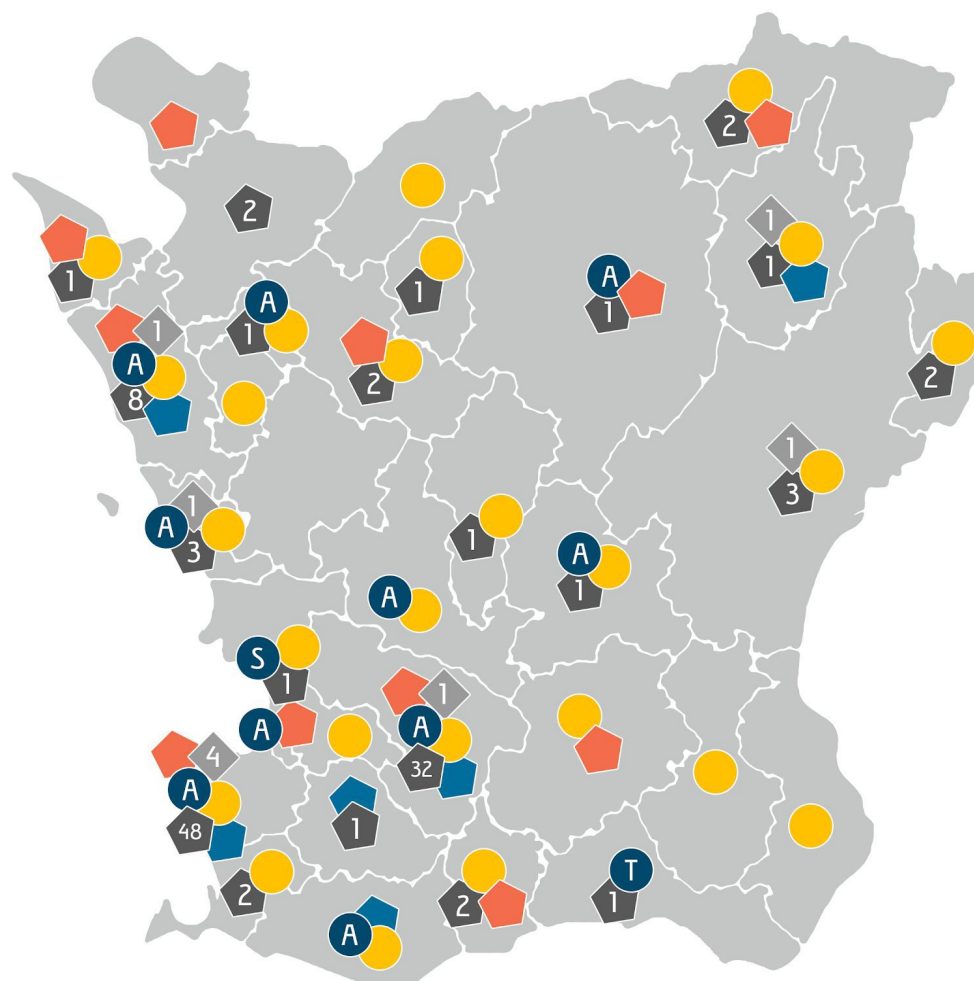


Skapa din egen spelfigur, drop-in workshop på BUFF filmfestival, Malmö 2019.

Foto: Oscar Wemmert.

1. Resurser och aktörer i Skåne

Kartan ger en översiktsbild över aktörer som främjar spelskapande och talangutveckling hos barn och unga i Skåne. Den baseras på det utbud som fanns under 2019.



-  Kommunal verksamhet utanför skolan*, relaterad till spelkultur eller programmering för barn/unga, t ex på bibliotek/fritidsgård.
-  Kodstuga, makerspace, kurs med flera tillfällen. Verksamheter som innehåller enbart programmering har tagits med.
-  Kulturskola (A = animation, S = digitala spel, T = kreativ teknik).
-  Sverok-föreningar - antal enligt Sveroks föreningskarta Spelkartan.
-  Utbildning på gymnasienivå, folkhögskola, yrkeshögskola, universitet - antal.
-  Övriga större spelevenemang exempelvis konvent, LAN.

**Vi har fokuserat på det som görs utanför skolsystemet. Eftersom programmering nu ingår i läroplanen har en del kommuner satsat på att förstärka detta område snarare än att erbjuda programmering som en fritidsaktivitet.*

Bibliotek och kommunala fritidsverksamheter

Nästan alla bibliotek och många fritidsgårdar i Skåne har någon verksamhet relaterad till programmering för barn och unga. Ofta görs den i samarbete med någon annan aktör (de vanligaste listas under "Kodstugor och Makerspace"). Vissa bibliotek har egna digitala verkstäder och/eller makerspace.

Kodstugor och Makerspace

Kodstugor och liknande görs ofta i samarbete mellan kommunal verksamhet (ofta bibliotek) och ideella föreningar eller privata företag. Några exempel på sådana är:

- [Hemkodat](#)
- Experimentexpressen
- [KodCentrum](#)
- [Tretton37](#)
- [Cool Minds](#)
- [Ideon Kids](#)

Makerspace har olika uppbyggnad och kan drivas av ideella föreningar såväl som av kommunala verksamheter och privata företag. Deras verksamhet är sällan inriktad mot spel men berör närliggande områden som t ex robotbygge, VR mm.

- [Skaparbibblan Örkelljunga](#)
- [Lekolar](#)
- [Båstad Makerspace](#)
- [Kreospace](#)
- [STPLN](#)

Kulturskola

Det finns bara en kulturskola som uttalat arbetar med spelskapande, i Lomma. Ystad har [Kreativ Teknik](#) som fokuserar på digitalt skapande av olika slag. Utöver detta erbjuder tio kulturskolor kurser inom animation.

Sverok-föreningar

Vi har utgått ifrån [Sveroks spelkarta](#) som visar att det finns 116 föreningar i Skåne. (Kartan uppdateras av föreningarna själva, så är inte säkert att alla föreningar är aktiva i dagsläget, liksom att en del föreningar kanske inte finns med). Flest föreningar finns i Malmö, där de största föreningarna är [MEGA](#), [Malmö Figurspelsförening](#) och [Rollspelssällskapet](#) och de flesta har sin bas på [Spelens Hus](#) som är en viktig samlingspunkt. Lund visar också upp ett stort antal föreningar. En av de större är [KodachiKai](#).

Evenemang och e-sport

Många evenemang inom spelkultur och spelskapande har ideella föreningar som initiativtagare. Några exempel är:

- [KodachiCon - KodachiKai](#)
- [BrissCon - Briss](#)
- [Cosplay Walk - Stolt nörd](#)
- [Global Game Jam i Malmö - Malmö Jams Too](#)

Andra evenemang har kommuner som initiativtagare, t ex:

- [Malmö Game Week](#)
- [Vinterspelen](#)
- Halloween Games Trelleborg 2019

Vinterspelen

Vinterspelen är en lovsatsning med målet att skapa ett stimulerande och aktivt vinterlov för alla barn och unga som bor i Malmö. Vinterspelen ägde rum på Stortorget i Malmö mellan 28 december - 5 januari 2019/2020. Detta var andra året Vinterspelen genomfördes.

E-sport och LAN

När det gäller stora evenemang kan det vara ett privat eventbolag som står bakom, det tydligaste exemplet är [DreamHack](#) (som från början var en ideell förening) och som har en inriktning mot LAN och e-sport. I takt med att e-sport som fenomen blir allt större görs kommunala/regionala satsningar på detta, ofta i samarbete med ideella föreningar. I Malmö satsar kommunen på att ha en e-sportsamordnare och projektet [Digital Social Fritid](#) anordnar Gymnasiemästerskapet. I Klippans kommun finns [Öppen E-sportarena](#).

Övriga verksamheter

Form och Design Center visade spelutställningen [Yarny, Medusa och en elefant](#), och Heliga trefaldighetskyrkan i Malmö inledde sin satsning på [gaming-konfirmation](#). Ytterligare verksamheter som har koppling till spel är också på väg att etablera sig. I Malmö finns exempelvis projektet [The Game Malmö](#), ett upplevelsecenter som är under utveckling, och [Wisdome](#) på Malmö Muséer.

Utbildningar

Den enda gymnasieskola som tydligt uttalar att de erbjuder ett steg på vägen mot att bli spelutvecklare är [LBS Kreativa gymnasiet](#). De har tekniska program i fem skånska städer och estetiskt program i en stad. På folkhögskolenivå finns en utbildning i [Speldesign](#) (med inriktning bas och entreprenör) på Skurups- och Fridhems folkhögskolor, och en inom [E-sport och utveckling av analoga spelidéer](#) på Glimåkra folkhögskola. I Malmö finns en [högt internationellt rankad](#) yrkeshögskola, [The Game Assembly](#), och ett universitetsprogram i [Spelutveckling](#). (En rikstäckade karta över spelutbildningar finns på [Spelutbildningar.se](#).)

2. Verktyg och lärresurser för spelskapande

Idag finns en hel del digitala verktyg, leksaker och lärresurser som riktar sig till barn och unga. I tabellen nedan listas exempel och vilka åldrar dessa kan passa för.

Ålder	Resurs	Plattform	Kommentar
3+	Bee-Bot	Leksak + App (iOS, Android)	Leksak som kan programmeras och t ex användas för egenskapade banor, se exempel här
6+	Inventioneers	Android, Windows, Linux, MacOSX	Skapa egna uppfinningar och lär om fysik
	Coda Game	Android	Lär programmering genom spel
	Scratch Jr	Android, iOS, Windows, MacOSX	Visuell programmering med moduler för de yngre
9+	MineCraft	Finns till de flesta plattformar	Spel och skaparvärld
	Dreams	Playstation 4 & 5	Spel med community och möjligheten att skapa spel, musik och mycket annat
	Scratch	Webbaserat	Visuell programmering med moduler
	Hour of Code	Webbaserat	Programmeringsövningar som tar ca en timme, ofta i Scratch
	Kodboken.se	Webbaserat	Övningar i Scratch och instruktioner för kodstugor
	Textäventyr.se	Webbaserat	Verktyg för att skapa textäventyr
13+	Roblox	Webbaserat	Spel och spelskaparcommunity (Roblox Lua)
	Twine	Webbaserat alt Windows, MacOSX, Linux	Ramverk för att skapa textbaserade spel (HTML5, Javascript)
15+	Game Maker Studio	Windows, MacOSX	Verktyg för att skapa spel i främst 2D (GML)
	Ren'Py	Windows, MacOSX, Linux	Verktyg för att skapa visual novels (Python)
	Unity	Windows, MacOSX, (Linux)	Spelmotor för 2D- och 3D-spel (C#, Javascript)
	Unreal Engine	Windows, MacOSX, Linux	Spelmotor för främst 3D-spel (C++, Blueprint Visual Scripting System)
	URF Academy	Webbaserat	Spelldesign-utbildning från Riot Games

3. Utmaningar, behov och utvecklingsmöjligheter hos aktörer

Under inventeringen har vi intervjuat flera aktörer som arbetar inom området och genomfört en enkätundersökning (se bilaga 2) riktad till kultursamordnare (eller personer med motsvarande roll) på kommunerna i regionen. Nedan beskrivs ett axplock av de utmaningar som dessa aktörer uttryckte.

Utmaningar i kommuner

På frågan till kultursamordnare om vilken typ av stöd som behövs i deras kommun för att främja barns och ungas spelskapande och spelkunnighet svarar flera att en av deras största utmaningar är resursbrist. Det gäller både ekonomiska resurser och personal.

“Det handlar inte så mycket om vad vi kan göra då det finns massor av idéer, utan det handlar för vår del om att vi saknar resurser, utrustning, pengar och lokaler.”

Därför finns efterfrågan på personer som kan bidra med stöd och insatser, gärna direkt till slutmålgruppen, utan att det innebär extra arbete för befintlig personal. De svarande vill gärna se att spelskapande finns med på utbudsdagar för personal och inom Skapande Skola.

“Med tanke på hur det ser ut med bemanning för oss så är en (gratis eller mycket billig) person som kan komma ut och hålla workshops i skolor/förskolor som en del i nåt program mest attraktivt, men det är mest för att vi inte själva har resurser att omvandla ev. idéer till verklighet på ett bra sätt. Hade vi haft tillräcklig bemanning så hade det varit kul med inspiration, stöd och fortbildning för den/de som i så fall skulle jobba med detta i kommunen.”

Utöver resursbrist talar flera kommuner om att de behöver höja kompetensen hos personalen, men det finns också de som menar att kompetensen finns och att det snarare är ekonomiskt eller organisatoriskt manöverutrymme som saknas.

Hos kommunerna skulle en spelkonsulent kunna bidra med:

- Någon som håller i workshop med barn och unga eller med personal
- Råd och stöd vid uppstart av verksamhet, bidragssökande samt kontaktyta till spelpedagoger/spelutvecklare
- Fortbildning: kompetensutveckling och omvärldsbevakning för personal, grundutbildning: “Vad behöver jag kunna om spel?”
- Utvärdering av verktyg och förslag på hur man kan använda dem
- Skapa möjlighet till utbyte mellan pedagoger

Utmaningar i den ideella sektorn

[Sverok](#) som organiserar de flesta ideella spelföreningar i Sverige har specifika utmaningar, då spelhobbyn har väldigt olika förutsättningar beroende på om det handlar om digitala eller analoga spel. Sverok menar att det endast är digitala spel som (åtminstone till dels) räknas som ett kulturuttryck, och att de då ofta får ta plats tillsammans med åskådarkultur såsom film och rörlig bild. E-sporten i sin tur får mycket uppmärksamhet eftersom den innehåller stora kommersiella värden.



Inom regionernas och kommunernas organisationer har spelkulturen en tendens att falla mellan stolarna, mellan exempelvis kultur- och fritidsförvaltningarna, och i de fall en fritidsförvaltning saknas uppstår ytterligare problem, när spel varken räknas som kultur eller idrott. Det gör det svårt att få föreningsbidrag för utövande av spelkultur, men också för spelskapande.

Sverok har en bred definition på spel och spelkultur och skulle gärna se att hela spelhobbyn räknades som ett kulturuttryck som är baserat på deltagarkultur. Exempel på utmaningar de tar upp är att det ofta är svårt för deras medlemsföreningar att få kulturstöd för att exempelvis anordna lajv och konvent, eller driva en spelförening.

[Spelens Hus](#) i Malmö uttrycker liknande utmaningar. De menar att det finns ett stort glapp mellan föreningar med potential att anordna saker och de som sitter på pengarna. De uttrycker behov av en kontaktyta till kommunen men också till spelbranschen, speciellt när det gäller specifika evenemang där deltagare och representanter från branschen skulle kunna mötas. Föreningarna behöver också mer stöd och rådgivning vad gäller ekonomi och projektledning, exempelvis inom e-sport och streaming.



Inom den ideella sektorn skulle en spelkonsulent kunna bidra med:

- Skapa större förståelse för spelkultur inom kommuner och regioner
- Verka för förbättrade villkor för spelföreningar att få bidrag till aktiviteter och projekt
- Vara en kontaktyta till spelbranschen
- Ta vara på talanger och kunskap som skapas inom spelföreningarna
- Förmedla kontakter mellan olika aktörer

Utmaningar i utbildningssektorn

I inventeringen har vi inte fokuserat specifikt på det reguljära utbildningssystemet, inklusive grundskolans utmaningar, men eftersom Oscar Wemmert under flera år har haft uppdrag som spelpedagog inom bl.a. Skapande Skola, vet vi att det finns en stor efterfrågan på spelpedagoger som kan genomföra olika workshops i skolan (och även i andra verksamheter). Detta uttrycks också i enkätsvaren från kommunerna. Inventeringen ger vid handen att det bara finns spelskapande som aktivitet på en enda kulturskola i regionen.

[Speldesignutbildningen på Skurups och Fridhems folkhögskolor](#) är en av få förberedande spelutbildningar som finns, utöver gymnasiet. Deras målgrupp är i första hand unga vuxna som vill orientera sig inom området eller söka vidare till eftergymnasiala utbildningar. De menar att allmänheten har ganska låg kännedom om att det finns spelutbildningar på folkhögskolenivå. Den digitala kompetensen inom folkbildningen är också låg, något som både påverkar möjligheten att erbjuda den här typen av kurser och att nå ut till möjliga deltagare.

Inom utbildningssektorn skulle en spelkonsulent kunna bidra med:

- Förmedla kontakt till spelpedagoger och bidra till att mängden tillgängliga spelpedagoger ökar
- Verka för att spelskapande ska bli tillgängligt inom kulturskolan
- Bidra till att lärarhandledningar inom spel finns tillgängliga för pedagoger
- Öka kännedomen hos allmänheten om de spelutbildningar som finns
- Öka spelkunnigheten inom folkbildningen

4. Utveckling av spel för barn och unga

En kort historik - från nittiotalet till nu

Området spel för barn och unga har förändrats mycket genom åren. Under 90-talet fanns flera företag i Sverige som utvecklade barnspel och så kallade Lek och lär-produkter. Det fanns även flera förlag som hade en utgivning mot barn och unga, bland annat **PAN Interactive**, **IQ Media**, **Young Genius**, **Vision Park**, **Levande Böcker** (alla sedermera sammanslagna till **PAN Vision**, som en del av **KF Media**), **Gammafön** och **Egmont**. Det satsades ofta på kända svenska barnkaraktärer som exempelvis *Pippi Långstrump*, *Krakels ABC*, *Alfons Åberg*, *Pettson och Findus*, *Mulle Meck*, *Fem myror*, *Bamse* samt spel kopplade till *Sveriges Televisions julkalender* och olika hästspel. Spelserier som *Backpacker* var enorma succéer.

I Skåne fanns under 00- och 10-talet företag som **Upside Studios** (2001-2009), som utvecklade flera titlar för barn och unga, **Ozma Speldesign** (2006-2017), som utvecklade spel för utställningar, evenemang och liknande, varav flera riktade sig till barn och unga.

Speltitlar för barn och unga utvecklades även av andra svenska spelföretag som t.ex. **Bajoum Interactive**, **PAN Vision Studios**, **Aniware** och **Prelusion Games**. Även **Massive Entertainment** (*Drömjobbet i Rosemond Valley*, 2002) och **DICE** (*Arvet från Rosemond Hill*, 2000) producerade hästspel på uppdrag av förlag.

Finansiellt stöd för utveckling av spel saknades, men från 2006 fanns **Nordic Game Program** som prioriterade titlar riktade mot barn och unga.

ComputerSweden
FROM IDG

BRANSCH EVENT WHITEPAPERS NYHETSREVE

KULTUR 2007-11-24 14:33

Spelboom – men inte för barnen



Henrik Svidén

Den svenska datorspelbranschen beskrivs som en framgångssaga. Men det finns en nisch som nästan helt har glömts bort – datorspel för de riktigt små barnen. Det görs nästan inga nya svenska titlar. Branschen talar om total stiltje.

Skärmdump från artikel i Computer Sweden, 2007-11-24
<https://computersweden.idg.se/2.2683/1.132460/spelboom--men-inte-for-barnen>

I mitten av 00-talet började marknaden förändras, från paketerade produkter på CD-rom som såldes i butik, till konsolspel och därefter digital distribution och nya plattformar. Det var inte längre en hållbar affär för spelutvecklarna att producera eller för förlagen att ge ut svenska barnspel för vår begränsade svenska marknad och de flesta förlag och spelstudios ändrade inriktning till global marknad, köptes upp eller försvann.

Detta uppmärksammades bland annat under våren 2009, då Linus Feldt, i rollen som grundare av Bajoum Interactive och ordförande i Svenska Datorspelsinstitutet (SDSI) fick besök av dåvarande svenska Kulturministern, Lena Adelsohn Liljeroth. [PC för alla publicerade denna nyhetsartikel.](#)

Nya möjligheter öppnade sig dock då iPhone och iPad lanserades, med möjligheten att distribuera appar globalt, direkt till konsument, via deras App Store. Men det lägre priset innebar att det var svårt att producera spel baserade på svenska IP och varumärken för en begränsad svensk publik. Företag som [Toca Boca](#) (grundat 2010, ägs idag av kanadensiska Spin Master) satsade i större grad på att utveckla appar för en internationell marknad. [Filimundus](#) (grundat 2010 i Stockholm) har skapat en mängd appar baserade på etablerade svenska IP:n som Pippi och Pettsson, men även egna nya koncept. Trots flera framgångar är det svårt att finansiera nya produktioner och idag är studion minimerad till ett fåtal som sköter support för apparna. Företaget [Gro Play](#) (2012) i Stockholm producerar bl.a. interaktiva spel för barn, bl.a några titlar med Alfons Åberg. [Star Stable](#) är ett svenskt online-spel som når väldigt många barn på en internationell marknad.

Till skillnad från den annars så blomstrande spelbranschen i södra Sverige (Skåne och Blekinge), med 73 företag och 939 anställda enligt [Spelutvecklarindex 2019](#), så finns det enligt vad vi vet knappt några företag i regionen som utvecklar spel för barn och unga idag. Ett undantag är nystartade [Scientific EdTech](#) som utvecklar spel för matematikinlärning, baserad på forskning. Företag som [Illusion Labs](#) och [King](#) utvecklar produkter som har ett brett tilltal som också når barn och unga. [Attractive Interactive](#) i Karlskrona skapar spelet [Paper Game](#), som också är ett verktyg för att skapa egna spel som riktar sig till målgruppen. [Transcenders Media](#) utvecklar med stöd från [Kulturbryggan](#) och [Boost Hbg](#) spel som har en inriktning mot unga vuxna.

Tidigare har flera andra företag i regionen släppt barnspel för mobila plattformar, [Haunted House](#) har under lång tid skapat olika spel och appar för barn, ett flertal på uppdrag från amerikanska förlag, bland annat Captain Underpants. [Divine Robot](#) utvecklade ett antal egna barnspel för mobila enheter, bl.a. [CotBot City](#) och [CotBot Farm](#), men arbetar främst som konsultbolag idag. [Tales & Dice](#) släppte [ett par barnspel om Hanna & Henri](#) men har inte fortsatt utvecklingen. [Fuzed Lizard](#) släppte även ett antal spel, läs mer på nästa sida.

År 2019 gavs det ut 2 217 barn- och ungdomsböcker i Sverige, enligt [Svenska Barnboksinstitutet](#). Att göra ett digitalt spel av en svensk barnbokssuccé, även de som sålt riktigt bra, är svårt att få till en hållbar affär. Marknaden är för liten.

Om vi vill att det ska produceras svenska barnspel för en svensk publik så krävs det främjande åtgärder, precis som för andra kulturformer.

Spel på svenska

Idag är det ganska ovanligt att spel lokaliseras (översätts och anpassas) för den svenska marknaden. Sverige är en liten språkmarknad, så precis som för andra kulturformer kan det behövas stöd för att det ska bli möjligt att översätta verken till svenska.

Idag finns vad vi vet inga sådana stöd att söka för spelutvecklare eller spelförlag. Dataspelsbranschen har tidigare drivit frågan att detta ska utredas av Kulturrådet, men vad

vi vet driver ingen aktör denna fråga i dagsläget. Stödinsatser för att lokalisera spel till barn och unga skapar också arbetstillfällen för t ex. översättare och röstkådespelare.

Case: Fused Lizard

[Fused Lizard](#) utvecklade spel för barn mellan 2014-2018, vilka släpptes för mobila plattformar (Android och iOS). De släppte tre titlar, "Ducklas Needs Your Help!", "Captain Roo Roo's Lullaby Dream Adventure" och "Ducklas: It's Recycling Time!", varav några även översattes till flera språk.



Skärmbild från *Ducklas: It's Recycling Time!*, Fused Lizard

I samband med släppet av sin sista titel, "Ducklas: It's Recycling Time!", beslutade de att inte utveckla fler spel, då det inte var ekonomiskt hållbart, trots positiva recensioner på exempelvis Pappas Appar. Det finns flera skäl till att det blev svårt att driva företaget vidare. Till de största utmaningarna hörde den enorma konkurrensen på Apples App Store och svårigheten att synas, något som förstärktes av att recensionssidor inte längre fick del av intäkterna från butikssidorna när de bidrog till försäljning av spelen, en förändring som skedde ungefär samtidigt som Fused Lizard släppte sitt första spel.

Spelutveckling medför stora kostnader och det kan ta tid att etablera sig på marknaden. Om det hade funnits stöd att söka för spelutveckling hade det kunnat gynna bolaget och vara ett steg på vägen mot att nå lönsamhet. Både stöd för utveckling och marknadsföring hade varit önskvärt.

5. Befintliga stödstrukturer

Det saknas idag stödstrukturer för spelutveckling på många nivåer, både vad gäller finansiering och talangutveckling. Vid jämförelse med en mer etablerad kulturform, såsom filmen, ses stora skillnader. Film som kulturområde har utbyggda strukturer både nationellt och regionalt genom hela kedjan, allt från stöd för skapande i skolåldern till finansiering på professionell nivå, både för utveckling, produktion, spridning och distribution. Det statliga stödet till filmbranschen i Sverige beräknades till 545 miljoner SEK 2017, enligt [Regeringens proposition 2015/16:132, "Mer film till fler - en sammanhållen filmpolitik"](#), s. 29. Liknande stödstrukturer saknas i stort sett helt för spel i Sverige.

Den skepsis som spel möter och har mött under lång tid, har tidigare drabbat andra "nya" kulturformer.

“Det fanns framförallt under 1900-talets första hälft en stor skepsis mot film som konst och kulturform i Sverige, inte minst från politiskt håll. Den svenska filmpolitiken utvecklas därför framförallt från 1950-talet och framåt.”

Citat hämtat från sida 38 i Myndigheten för kulturanalys rapport 2020:2, [Främjas filmen? En översyn av filmområdet i kultursamverkansmodellen](#)

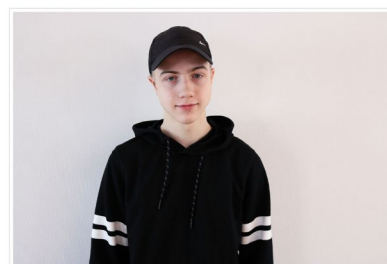
Talangutveckling

Många unga spelutvecklare sitter till en början helt på egen hand och utvecklar sina speldéer, och kan ha svårt att hitta de nätverk som behövs för att komma vidare. I stora spelgrupper för indiespel på Facebook, såsom ["Indie Game Developers"](#) (med över 122 300 medlemmar) kommer frågan ofta upp hur den ska gå tillväga som har en speldé. Det vanligaste svaret är att frågeställaren uppmanas söka upp andra som kan utgöra ett team för att börja utveckla en prototyp.

När det gäller analoga spel sker talangutvecklingen ännu mer informellt, ibland genom ideella föreningar såsom [Malmö Spelskaparskola](#) på Spelens Hus.

Communities som [Roblox](#) fostrar också en del unga spelutvecklare. Ett exempel är Simon Mäkelä som gått på på Thorén Innovation School i Malmö och har skapat spelen "Keyon Air" och "Bloxxed Hotels", med [25 miljoner användare och 200 000 sålda produkter](#). Kännedomen om communities som Roblox är dock låg hos vuxenvärlden, vilket kan leda till problem, exempelvis när unga spelskapers spel kopieras av andra och inget stöd finns att få, eller när unga plötsligt börjar tjäna pengar på sin hobby.

■ Simon på TIS Malmö har skapat dataspel med 25 miljoner användare



2 dataspel, 25 miljoner användare och 200 000 sålda produkter. 16-åriga Simon Mäkelä på Thorén Innovation School Malmö har oenkligen kommit långt inom speldesign. Hans två dataspel Keyon Air och Bloxxed Hotels har gjort honom till något av en kändis bland spelens många användare.

Begreppet talangutveckling används sällan inom spelområdet. Spelbranschen har betydligt mindre fokus på enskilda kreatörer än vad många andra kulturella områden har. Inom spel betonas ofta att skapandet utförs av ett team. Visst finns kända speldesigners som fått kultstatus, men personfokuset är ändå mindre. Detta går igen i hur talang oftast utvecklas inom spelbranschen: genom game jams (spelskaparläger) och på utbildningar för spelutveckling. I Skåne finns en speldesignutbildning på folkhögskolenivå på [Skurups och Fridhems Folkhögskolor](#) och en världskänd yrkesutbildning inom spel, [The Game Assembly](#), som till dels kan stå för denna talangutveckling. På [Glimåkra Folkhögskola](#) finns en utbildning som inkluderar analogt spelskapande. Dessa utbildningar riktar sig till personer över 18 år. Inom den reguljära gymnasieutbildningen är det enbart LBS som har utbildningar inom spelutveckling.

Att arbeta med klassisk talangutveckling, så som den görs inom exempelvis film (genom att stödja manusutveckling/pilot), är alltså ett grepp som inte fullt ut kan replikeras för spel. Det betyder inte att det vore helt dödfött, då det kan finnas spelutvecklare med starka idéer som skulle ha nytta av detta. Den enda aktören som kan sägas arbeta med klassisk talangutveckling inom spel i Skåne idag är [Boost Hbg](#) (som framför allt stöttat projekt som korsar gränser mellan olika medieformer).

De som idag stödjer den mer grupporienterade talangutvecklingen i Skåne är fristående, ideella aktörer som ligger bakom game jams såsom [No More Sweden](#). Game Habitat tillsammans med sammanslutningen [Malmö Jams Too](#) öppnade i januari 2020 dörrarna för dem som vill delta i [Global Game Jam](#), ett världsomspännande game jam, där deltagarna möts fysiskt eller virtuellt. Att delta i ett game jam med vuxna deltagare kan dock vara ett väldigt stort steg för en ung person att ta. Det finns ingen offentligt finansierad struktur för att anordna game jams och spelskaparläger för barn och unga i Skåne.

Vissa spelföretag har stipendier som syftar till att stödja unga talanger. Några exempel är [Massive Entertainments satsning på betald praktik för Concept Artists](#) i samarbete med Ung Svensk Form och [Kings stipendier för konferensbesök och praktik](#) för kvinnor, transfeminina och icke-binära, i samarbete med [Diversi](#). Dessa stöd riktar sig dock till personer som är redo att ta första steget i sin yrkeskarriär.

Projekt och initiativ som Media Evolution, Southern Sweden Creatives och Crafting Worlds har kunnat stödja en del spelföretag, t.ex. genom att få möjlighet att medverka på internationella mässor till subventionerat pris.

Vid uppbyggnad av offentligt finansierade strukturer för att främja spelutveckling behöver förmodligen både grupprocesser och enskilda spelutvecklare stödjas.

Stödstrukturer och arbete i andra regioner

Frågan kring hur stödstrukturer för spel och interaktiva medier kan byggas upp har varit uppe till diskussion i flera andra regioner. Vi har inte haft möjlighet att göra en total inventering av alla regioner i detta projekt, men det är definitivt något som vi tycker att en spelkonsulent ska ta vidare för att kartlägga, bygga nationella nätverk och samsyn kring.

Region Gotland har i [remissversionen av sin senaste kulturplan](#) föreslagit att spelkultur ska vara ett eget kulturområde (4.9 - Spelkultur).

Region Gävleborg har sedan 2012 en [crossmedia-konsulent](#), som arbetar med att utveckla pilotprojekt och modeller för interaktivt och plattformsoberoende berättande.

2017 gjorde **Region Värmland och Region Örebro län** en genomgång av spelkulturen, både på lokal nivå och i ett större sammanhang. Förstudien presenterades i rapporten ["Tärningen är kastad"](#). Rekommendationen i rapporten var att inrätta en konsulenttjänst vardera i regionerna, eftersom efterfrågan på en sådan var entydig ifrån alla de tillfrågade aktörerna. Vad vi vet har det inte inrättats någon sådan tjänst, trots rekommendationerna.

Region Värmland är även involverade i [The Great Journey](#), en del av Karlstad Innovation Park som även Embracer Group är involverade i. Det är en hub och mötesplats för allt som har med spelutveckling att göra.

Under e-sportlovet 2016 arrangerade spelkulturforeningen Yoikai en TV-spelsturnering på biograf Arenan i Karlstad i samarbete med flera andra aktörer. [Se filmklipp här.](#)

Region Dalarna formulerar i sin [senaste kulturplan \(2019-2022\)](#) att de vill utreda spelkulturen som ett nytt möjligt regionalt verksamhetsområde, som ett av åtta prioriterade utvecklingsområden.

I rapporten ["Musik, film och dataspel som katalysator i regional tillväxtpolitik – En del av Dalarnas inträde i kunskapsekonomin"](#) från 2015 är ett av förslagen att inrätta en spelkonsulent på regional nivå. Behovet av att förankra spel i det offentliga systemet belyses också, bl.a. inom kulturskolan och studieförbunden.

[Det ideella projektet Stugan](#) har arrangerats i Dalarna 2015-2018, arrangerat av privata aktörer och eldsjälar. Stugan är ett acceleratorprogram för spelutvecklare från hela världen, som får tillbringa två månader i en stuga för att vidareutveckla sina spelidéer.



Västra Götalandsregionen inkluderar spel i sin [kulturstrategi och regionala kulturplan 2020-2023](#) i sektionen "Film och digitalt berättande". I regionen finns många aktörer med spelutvecklingsfokus, bl.a. [Högskolan i Skövde](#), [Science Park Skövde](#), [Lindholmen Science Park](#), [The Game Incubator](#) och [Sweden Game Arena](#).

Region Halland har genom Regionbiblioteket satsat på spelskapande för barn och unga i form av speldesignläger: **Game Jam - Design and Writing**, som genomförts under 2018 och 2019. Konceptet beskrivs närmare på sidan 44.

Det finns ett flertal kluster och inkubatorer liknande Game Habitat i Sverige som även har börjat samverka, t ex. [The Arctic Game Lab](#), [Boden Gamecamp](#), [East Sweden Game](#), [Gameport](#) och [Sting](#).

Offentligt stöd till spelutveckling

I Sverige är möjligheterna till offentlig finansiering för spelutveckling ytterst begränsad. Spel skapas i regel under strikt kommersiella förutsättningar och det finns få möjligheter till annan finansiering.

De stödformer som av oss för närvarande är kända på kommunal, regional, nationell och internationell nivå är:

- **Europa: [Kreativa Europa MEDIA](#)**
Stöd mellan 10 000 och 150 000 euro för koncept och projektutveckling av berättelsedrivna spel. Kräver att spelutvecklaren tidigare släppt ett berättelsedrivet spel. Max 50% av de bidragsberättigade kostnaderna. En utlysning per år.
- **Norden: Inget specifikt för spel**
Nordic Game Program delade mellan 2006 och 2015 ut stöd på ca. 6 miljoner SEK per år till nordiska spelutvecklare. Diskussioner pågår om att återinföra programmet.
- **Sverige: Inget specifikt för spel**
[Vinnova](#) har olika utlysningar om finansiering för innovationsprojekt i tillväxtföretag, där spel ibland kan passa in.
[Kulturbryggan](#) kan ge stöd till spel med konstnärliga ambitioner, i konkurrens med hela övriga konst- och kulturområdet. Kulturbryggan har i uppdrag att främja förnyelse och utveckling inom kulturområdet.
- **Regionalt Skåne: Inget specifikt för spel**
[Boost Hbg](#) är ett regionalt resurscenter som stöttar kreatörer inom de digitala audiovisuella produktionsbranscherna. Talangutvecklingsstöd och prototypstöd upp till 75 000 SEK som kan passa spelutvecklare.
[Region Skånes kulturförvaltning har ett utvecklingsbidrag](#) som kan sökas för innovativa och konstformsöverskridande spelprojekt.
- **Kommunalt: Inget specifikt för spel**
[Malmö Stad har projektstöd för utvecklingsprojekt](#), med utlysning 2 gånger per år. Det är oklart om det går att få stöd till spelprojekt och de indikationer vi har fått är att de inte har fått så många ansökningar för spel och därför inte tagit aktiv ställning till om de stödjer spelrelaterade projekt.
Studieförbunden kan stödja spelrelaterad verksamhet såsom utövande spelföreningar, men inte renodlad spelutveckling så vitt vi känner till.
- **Övrigt: Inget specifikt för spel**
Det finns ett antal stipendier och fonder som går att söka finansiering från, såsom **Arvsfonden** och **Postkodstiftelsen**. De stödjer framför allt projekt som involverar målgruppen.

KULTUR & NÖJEN 17 april 2006 23:30

Snart kan dataspelen också få kulturstöd

Dataspelstillverkarna har, till skillnad från filmmakarna, fått klara sig utan ekonomiskt stöd. Men det kan vara på väg att ändras. För första gången har spelen fått ta del av kulturbidragen – men bara på nåder.



Anders Mildner

+ Följ

Vad är skillnaden mellan datorspel och film?

Bägge konstformerna är vitt spridda, skapas på liknande sätt och använder sig av skådespelare.

Men en stor skillnad finns: filmen får ekonomiskt stöd, medan datorspelstillverkarna hittills har fått klara sig på egen hand.

Detta är dock på väg att förändras – datorspelen söker sig nu in i finrummet, där kulturpengarna finns. Fast det är inte en helt okomplicerad manöver.

Diskussionen har pågått länge, [exempel från Sydsvenskan 2006-04-17](#)

I Sverige har det pratats i minst 15 år om olika typer av offentliga stödstrukturer, men det har vad vi känner till tyvärr inte hänt så mycket konkret på den fronten.

Det har gjorts ett antal olika förstudier och förslag på insatser genom åren, bland annat:

- PILOT - Nordic Game Prototype Program, Per Strömbäck 2006, finansierad av Vinnova.
- [Nordiska datorspelsprogrammet 2 - plan 2012 - 2015](#), Erik Robertson 2011. En utvärdering av första perioden med Nordic Game Program, innehåller flera förslag på en fortsättning efter 2015, bl.a. genom Nordisk Film & TV Fond.
- [Agenda: GAME](#), Interactive Institute 2014. Finansierad genom Vinnova. Presenterar en nationell strategi för spelindustrin, från finansiering och ekonomi till forskning och kultur. Inspirerad av den Finska modellen.

2004 till 2010 var den ideella föreningen Svenska Datorspelsinstitutet (SDSI) aktiv, och drev bland annat frågan om att datorspel är kultur och ska ha samma förutsättningar som andra kulturformer. Annika Olofsdotter Bergström från SDSI sa t.ex. i [artikeln från Sydsvenskan 2006](#), som vi refererar till ovan, så här:

“Tack vare kulturstödet finns det en mängd genrer inom filmen. Men datorspelen riktar sig fortfarande främst till en målgrupp – det finns till exempel väldigt få spel som riktar sig till flickor, kvinnor eller äldre.”

Det har dock hänt en hel del positivt inom andra typer av privata investeringar med t.ex. större tillgång till riskkapital, utländska investerare, mellanstora publishers och förlag som finansierar och ger ut spel från mindre spelutvecklare.

Sverige har en blomstrande dataspelsbransch och det pratas mycket om det svenska spelundret. Branschen har en omsättning på 19,2 miljarder SEK, en ökning med 42% från tidigare år och en tredubbling på fem år, enligt [Spelutvecklarindex 2019 från Dataspelsbranschen](#).

Bristen på offentlig finansiering och företagsstöd för spel tas även upp till diskussion i rapporten:

“I konkurrerande länder som USA, Kanada, Storbritannien och Finland finns det sedan länge etablerade finansieringsstrukturer, skattelättnader och andra former av stöd för att ge nystartade företag ett försprång i den internationella konkurrensen. För svenska bolag innebär avsaknaden av en svensk motsvarighet i praktiken ett handelshinder gentemot omvärlden.”

Ska det offentliga verkligen stödja en bransch som har så stora framgångar på egen hand? Det finns så klart delade meningar i frågan, allt ifrån risken för politiskt styrt innehåll till att Dataspelsbranschen inte vill att stödet hanteras av Svenska Filminstitutet.

Att branschen inte kunnat enas har varit ett hinder för att få igenom någon form av offentligt stöd i Sverige. Många andra länder har lyckats ena branschens olika aktörer och fått igenom olika typer av offentliga stödsystem, däribland våra Skandinaviska grannar som vi belyser längre fram. Sverige ligger i detta hänseende långt efter.

Förutom att se det som en konkurrensnackdel, ett handelshinder och ett hinder för innovation och mångfald i branschen så påverkas också möjligheten att arbeta med t.ex. icke kommersiella verk, verk som syftar till att utveckla spelmediet, utbyte mellan kulturformer och speltitlar som riktar sig till barn och unga i Sverige.

“Men trots att det finns gott om pengar i branschen, så är den inhemska marknaden alldeles för liten för att det ska produceras spel enbart för Sverige. Just därför behövs kulturstöd.”

Per Strömbäck, [Sydsvenskan 2006-04-17](#)

Vi kan inte bara förlita oss på tidigare succéer, goda förutsättningar och den tur vi har haft. Vilka är framtidens spelutvecklare? Vilka spel kommer att skapas i framtiden, vilka historier kommer att förmedlas och vilka kreatörer har möjlighet att skapa dem?

Detta är en stor och viktig fråga som inte riktigt ryms i detta projekt, men det är en fråga för en spelkonsulent att engagera sig i. Frågan bör framförallt drivas på nationell nivå, men vi har en chans att visa vägen genom att skapa förutsättningar för offentligt stöd regionalt och kommunalt. Detta går också hand i hand med Game Habitats vision om att södra Sverige ska vara den bästa platsen att skapa spel på.

Case: Tarsier Studios

Ett lokalt exempel på vilken skillnad den här typen av stöd kan göra, även för en mellanstor studio, är [Tarsier Studios](#). Tarsier grundades i Karlshamn av ett gäng studenter från School of Future Entertainment 2004, och blev en del av spelinkubatorn [GamePort](#). Studenterna hade en vision om ett spel, [The City of Metronome](#), som tyvärr aldrig blev producerat, men det öppnade många dörrar och studion hade under många år ett nära samarbete med **Sony Computer Entertainment Europe** och även [Media Molecule](#), skaparna av bl a. **LittleBigPlanet**. Tarsier var under många år underleverantör av innehåll till LittleBigPlanet, men som många andra spelstudios så drömde studion om att göra sina egna spel. 2010 öppnade Tarsier även ett kontor i Malmö.

2014 sökte Tarsier stöd från Nordic Game Program och Creative Europe med ett koncept som kallades [Hunger](#). Utfallet blev positivt (500 000 DKK + [150 000 €](#)) och med stödet kunde studion tillsammans med egna medel skapa en spelbar prototyp och [teaser trailer](#) för spelet. Detta resulterade i sin tur till stort intresse från olika förlag.

Bandai Namco blev förläggare för spelet, som så småningom ändrade namn till [Little Nightmares](#) och släpptes 2017. [Spelet hade sålt över 1 miljon exemplar i augusti 2018.](#)



Little Nightmares, Tarsier Studios, 2017

Tarsier fick möjlighet att ta sig från att vara underleverantör till att arbeta med sina egna spel och IP (intellectual properties). Det är framför allt egna IP som skapar värde i ett spelutvecklingsbolag. [2019 köptes Tarsier Studios av Embracer Group.](#)

Offentlig finansiering i andra skandinaviska länder

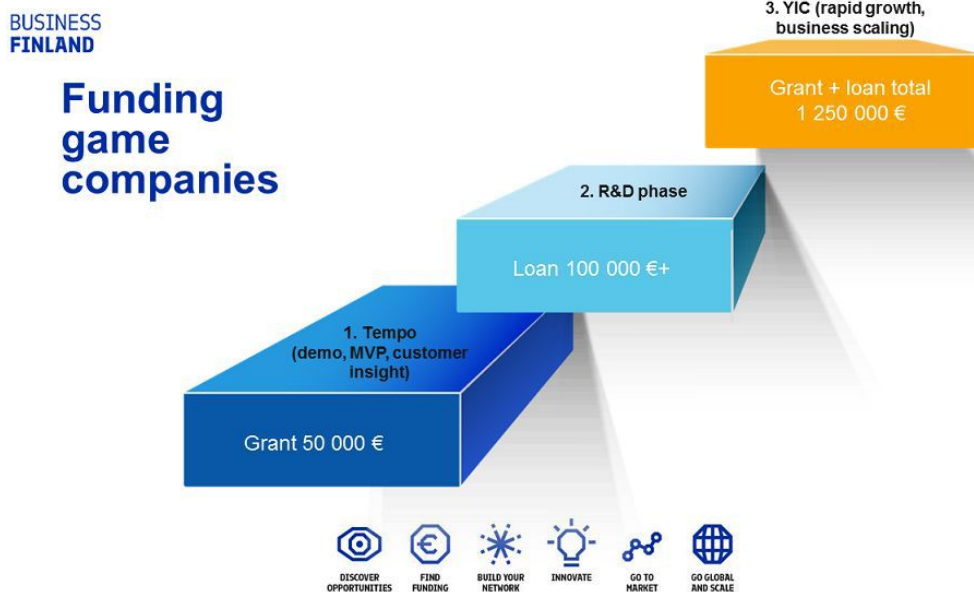
I de övriga skandinaviska länderna finns det redan väl etablerade stödstrukturer för spel. I Finland förmedlas stöd till spelutvecklingsföretag genom en statlig myndighet liknande Vinnova, som främst fokuserar på att stärka näringen och att locka investeringar till landet. I Norge och Danmark finns det bland annat kulturstöd för spelprojekt, som hanteras och delas ut av de nationella filminstituten med stöd av expertpaneler.

Finland

I Finland har offentligt stöd för spelutveckling funnits sedan mitten av 90-talet genom myndigheten Tekes. Totalt uppskattas stödet genom åren till över 100 miljoner €. 2017 uppges stödet ha varit ca 16 miljoner €. Tekes och det offentliga stödet till spelbranschen är sedan något år tillbaka en del av [Business Finland](#), där det finns mer information, men kortfattat kan finska spelutvecklingsföretag söka denna typ av stöd:

Business Finland can fund game companies when:

- company develops new game concepts, game platforms or game development tools
- company develops new operation and business models and cross media concepts and formats
- company uses gamification in development of new product and service concepts



Information & illustration över Finlands stödmöjligheter, hämtade från:
<https://www.businessfinland.fi/en/for-finnish-customers/services/funding/tempo-funding/game-business-funding/>.

Den finska dataspelsbranschen är organiserad i [Neogames - hub of the finnish game industry](#). IGDA (International Game Developers Association) är också starka i Finland. Exempel på finska studios som fått offentligt stöd är [Rovio](#) och [Supercell](#).

Danmark

I Danmark kan spelutvecklare få offentligt stöd från bl a. [Spilordningen](#), som ligger inom det Danska Filminstitutet och har 3 utlysningar per år. Stödet är inte avgränsat till särskilda målgrupper, genrer eller plattformar men ska innehålla gameplay och ett interaktivt audiovisuellt universum samt ha konstnärlig, narrativ och/eller pedagogisk ambition. Stöd kan också sökas för medieöverskridande projekt. Stöd för spelproduktioner har funnits i olika omgångar sedan 2007.



Stöd kan ges till:

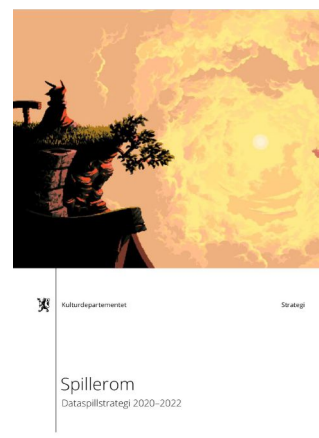
- Utveckling, max 100 000 DKK, för att t ex. skapa en prototyp.
- Utveckling, mer än 100 000 DKK, för att skapa en demo/vertical slice. Kräver en prototyp eller proof of concept.
- Produktion, kräver en demo/vertical slice.
- Lansering av spel.
- Spelfrämjande aktiviteter för att stärka den danska spelbranschen.

Den danska dataspelsbranschen är organiserad i bl.a. [Interactive Denmark](#). Ett exempel på spel som fått [stöd från DFI](#) är [LIMBO](#) (2010) (som även fick stöd från Nordic Game Program).

Norge

2019 presenterade det Norska Kulturdepartementet en [dataspelsstrategi, Spilleromm, som gäller 2020-2022](#). Den tar upp spel utifrån många perspektiv, som ett självständigt kulturuttryck, en konstform, kommersiell näring och fritidsaktivitet. Strategin belyser också att dataspel ska beaktas i andra statliga kulturmyndigheter och kulturstöd, som t.ex. hos det Norska Kulturrådet.

Det offentliga produktionsstödet dubblas från 30 miljoner till 60 miljoner stegvis till 2022.



"Med denne strategien vil regjeringen løfte dataspill som selvstendig kulturuttrykk, kunstform, næring og fritidsaktivitet."

Citat hämtat från sida 7 i den norska [dataspelsstrategin Spillerom](#)

Professionella spelutvecklare kan söka [stöd från det Norska Filminstitutet](#) för spel och interaktiva produktioner genom 3 utlysningar per år. Stöd för spelproduktioner har funnits sedan 2006.



Stöd kan bland annat ges till:

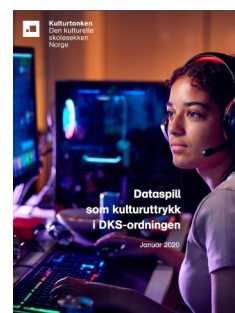
- Manusutveckling
- Utveckling av spel efter konstnärlig värdering
 - Kan sökas i flera utvecklingsfaser
 - Spelen ska uppfylla vissa kriterier, t ex. åldersgrupp max 16 år, Norsk språkversion samt uppfylla tre av fyra krav i kulturtestet (Norsk koppling i manus, tema, handling och upphovsmän).
 - Minst tre spel om året som får stöd ska vara för yngre barn.
- Lansering av spel
- Resestipendium för deltagande på internationella spelkonferenser
- Spelfrämjande aktiviteter för att stärka den norska spelbranschen

Det går också att söka stöd från ett flertal regionala filmfonder och filmcenter samt innovationsstöd från [Innovasjon Norge](#). [En utförligare översikt finns här](#). Möjlighet finns också till skattereduktioner för forskning och utveckling i KKN-företag genom [SkatteFUNN](#).

[Kulturtanken i Norge har sammanställt en rapport där de kartlägger möjligheter med spel inom DKS \(Den Kulturelle Skolesekken\).](#)

De understryker att spel är ett viktigt kulturuttryck med högt konstnärligt värde som också kombinerar många andra konst- och kulturuttryck och är relevanta för barn och unga.

[Spill i skolen](#) är en resurs framtagen av Statlig spesialpedagogisk tjeneste med fokus på spelpedagogik och spel i skolan samt handledningar till kommersiella och pedagogiska spel.



[Senter for IKT i utdanningen har sammanställt en rapport om att använda spel i skolan, "Datspill i skolen".](#)

[Spillpedagogene](#) samlar resurser för spelpedagogik och har även gett ut boken ["Spillpedagogikk"](#).

Den norska dataspelsbranschen är organiserad i bl.a. [VIRKE Produsentforeningen](#).

Ett exempel på spel som [fått stöd från NFI](#) är [Mosaic](#) (2019).

I en [uppföljningsartikel i PressFire](#) 19 juni 2020 intervjuas den nytilträdde chefen för NFI, Kjersti Mo, där framkommer bl.a. att de är öppna för att ändra namn till **Norsk Film- og Spillinstitutt**.

6. Perspektiv på mångfald, inkludering och hållbarhet

I regionen görs en del arbete inom föreningslivet och hos andra aktörer inom frågor såsom mångfald, jämställdhet och social utsatthet i relation till spel. Vad gäller tillgänglighetsfrågor och satsningar som har med klimatfrågor att göra har vi haft svårare att hitta exempel i regionen, utöver de som görs internt på de olika spelföretagen. Här ser vi en utvecklingspotential. Dataspelsbranschen ger sin syn på hållbarhetsfrågor i spelbranschen [här](#).

Under 2019 gjorde Game Habitat en inledande satsning på jämställdhet inom spelbranschen, genom projektet **Equality & Diversity** som leddes av en student i genusvetenskap och bestod i en intervjuundersökning riktad till personal på spelstudior i sydsverige. Resultatet presenteras i rapporten **“Equality and Diversity in the Games Industry”**. Under 2020 fortsätter satsningen genom ett annat projekt, **Equal Gaming**, som genomförs i samarbete med [Jämställd Utveckling Skåne](#). Projektet syftar till att samla spelutvecklare och entreprenörer som vill arbeta med jämställdhet i sin ordinarie verksamhet. Game Habitat står även bakom initiativet **Gems** (tidigare [Women in Games-South Sweden](#)), som stödjer kvinnor, transpersoner och icke-binära i spelbranschen, bland annat genom att anordna nätverksträffar.

En annan organisation som verkar för ökad jämställdhet i IT-branschen är [Pink Programming](#), som anordnar programmeringsträffar och läger för kvinnor, transpersoner och icke-binära. Här är inte huvudfokus på spel, utan på programmering i stort.

[Digital Social Fritid](#) är ett treårigt Arvsfonden-projekt med syfte att göra e-sporten till en trygg mötesplats för alla. Projektet har tre ben: Jämlikhet, Integration och Gymnasiemästerskapet. Digital Social Fritid ägs av [Malmö e-sport](#), [Sverok Skåne](#) och [Spelens Hus](#).

[Proud and Nerdy](#) är Sveroks HBTQ+-satsning som bland annat brukar ha grupper/ekipage i Pride-parader i Skåne (bl a Malmö och Lund). De har tidigare år anordnat föreläsningar under Malmö Pride. Alla Sveroks medlemmar, föreningar och distrikt är välkomna att arrangera aktiviteter under parollen Proud and Nerdy.

Under 2012-2015 fanns **Arabic Game Jam** i Malmö, ett 48-timmars game jam som syftade till att utveckla spel för de arabisktalande marknaderna. Game jammet nådde i första hand studenter.

[Massive Entertainment](#) har varit delaktiga i olika satsningar för att bidra till minskat utanförskap och förbättrad arbetsmarknad för människor med invandrarbakgrund. Bland annat inleddes 2018 ett [samarbete med Fryshuset i Malmö](#) med målsättningen att tillsammans verka för en trygg och socialt hållbar region samt att minska utanförskapet för barn och ungdomar.

[King](#) i samarbete med [Diversi](#) som är en intresseorganisation för ökad mångfald i spelbranschen, erbjuder [stipendier för konferensbesök och praktik](#) för kvinnor, transfeminina och icke-binära.

Valkyrie Jam är ett separatistiskt game jam som riktar sig till kvinnor och icke-binära som är yrkesverksamma i spelbranschen eller studerar spelutveckling. Flera spelutvecklare från regionen har deltagit i game jammet sedan starten 2018.

7. Insatser kring spelkunnighet

Under 2019 har det genomförts en del aktiviteter kring spelkunnighet runt om i landet. I kommuner och regioner kopplas detta ofta ihop med arbetet kring MIK, Medie- och Informationskunnighet, men föreningar som arbetar med frågor relaterade till spel står också ofta bakom spelkunnighetssatsningar.

Kultur i Väst satsade på en heldag om spelkunnighet, "[Vad alla behöver veta om spel](#)", i samarbete med [Filmpedagogerna](#). En liknande satsning gjordes av **Region Halland** som satsade på en halvdags kompetensutveckling om spel för alla sina bibliotekarier. I biblioteksvärlden finns också satsningen **Digiteket** som syftar till att stärka den digitala kompetensen hos bibliotekspersonal och konceptet **MIK-Jam** som tagits fram som en metod för att arbeta med MIK på biblioteken. Under **Bokmässan 2019** hölls [Bootcamp i E-sport och digitala spel](#), och ämnet spel diskuterades på [Fantastikscenen](#).

Sverok tar ofta fram stödmaterial för aktörer och personer som finns runt omkring spelintresserade barn och ungdomar. De driver tillsammans med [Female Legends](#) projektet [Framtidens e-sport](#) som lanserat podcasten "E-sportförälder", och sajten [E-sportförälder](#), där föräldrar ges stöd i att engagera sig i barnens spelintresse.

Internetstiftelsen har tagit fram materialet [Föräldraskap – lär dig mer om barns digitala liv](#) som ger stöd till föräldrar att bli mer aktiva i barnens digitala närvaro. Där finns också material om digitala spel.

Dataspelsbranschen har [tips till föräldrar på sin sajt](#), där det finns information om PEGI och åldersrekommendationer, föräldrakontroller och även foldern [Fråga, prata, spela](#) som tagits fram tillsammans med organisationen [Surfa Lugnt](#).



En av de första kurserna i spelkultur på högskolenivå, **Spel, spelande och spelkultur - samhälleliga, sociala och psykologiska perspektiv**, startade hösten 2019 på [Högskolan i Skövde](#). Kursen är på 7.5 hp, ges på distans och riktar sig till alla som har ett intresse av att orientera sig i kunskapsläget kring spelmediet och personer som möter spelkulturen i sin yrkesverksamhet. Den kan därför vara relevant för personal som möter barn och unga i Skåne.

Göteborgsregionen satsar på att utveckla en digital plattform som ska tillhandahålla digitala lärresurser för pedagoger, där spel och spelpedagogik kan ingå som en ingrediens.

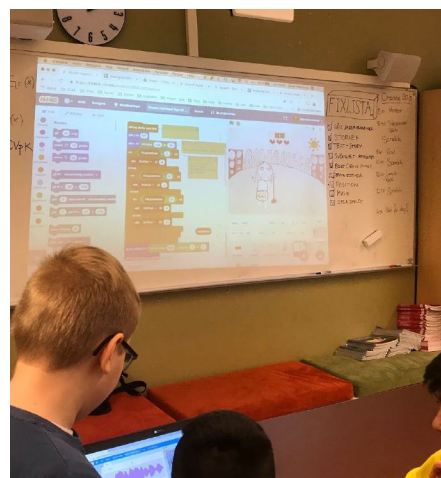
Vi har som tidigare nämnts inte gått på djupet när det gäller skolans utmaningar, men värt att nämna i sammanhanget är bloggen [Spelläraren](#) och Youtube-kanalen [Spelpedagog](#) som båda berör användandet av spel i skolan.

Spelpedagogiska aktiviteter

De spelpedagogiska aktiviteterna i detta projekt har främst bestått i att hålla workshops för barn och unga och delta i nätverksträffar. Några av aktiviteterna har genomförts med koppling till andra projekt, men är med i rapporten eftersom de har genomförts av projektmedlemmarna och resultaten är intressanta även för detta projekt.

I det fortsatta arbetet för en spelkonsulent så ser vi detta som ett stort utvecklingsområde. Nya koncept, teman, format och ingångsnivåer med olika verktyg behöver utvecklas, tillsammans med handledningar och pedagogiskt material.

I projektet **Spelhubben**, som beskrivs längre fram, ville vi göra en satsning på detta område.



Aktiviteter och koncept för barn och unga

Skapa din egen spelfigur, drop-in under familjehelgen på BUFF 2019

Under familjehelgen på BUFF 2019 i Malmö samlades många olika aktiviteter i biograf Panoramas foajé. Game Habitat blev tillfrågade om att ha en spelskaparhörna.

Oscar testade ett förenklat koncept som kan funka för drop-in, "Skapa din egen spelfigur". Barnen fick rita sin egen spelfigur som sedan fotograferades och ersatte figuren i ett spel som Oscar hade skapat i förväg i verktyget [Scratch](https://scratch.mit.edu/studios/6191072). När det inte var kö så fick de även byta ut bakgrunden och objekt i spelet.

Resultaten kan ses här: <https://scratch.mit.edu/studios/6191072>



Illustrationsexempel från spel: Mathilda



Illustration i spel av deltagare: Otto & Ruben



Skapa din egen spelfigur, drop-in workshop på BUFF filmfestival, Malmö 2019.

Foto: Oscar Wemmert.

Det som var intressant med denna utmaning var att förenkla och testa hur låg tröskel vi kan få för att vara med och skapa delar av ett spel och dessutom i ett drop-in-format, snarare än en tidsbestämd workshop. Barnen fick lägga hur mycket tid de ville på att rita sin figur, vilket underlättade genom att det då fanns flera moment och det inte bildades så mycket kö för att få in figuren i spelet.

Att byta ut figuren i Scratch-spelet på en iPad var förhållandevis enkelt. Genom att göra en remix av spelet och sedan fotografera in direkt som en klädsel i Scratch med iPadens kamera gick det smidigt. Det som tog mest tid var att sedan sudda bort bakgrunden och frilägga figuren med fingrarna.

Detta koncept togs sedan vidare och förenklades ytterligare till Vinterspelen nedan.



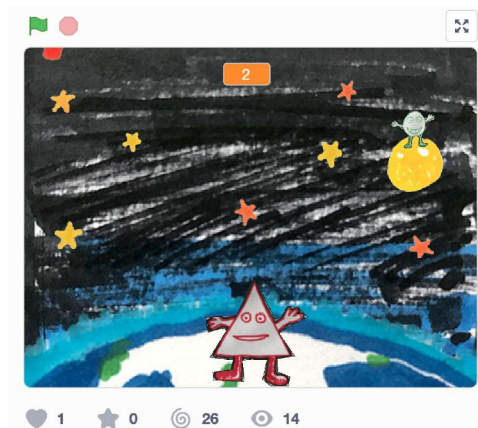
Skapa din egen spelfigur på Vinterspelen 2019

Under Vinterspelen utförde tre studenter själva workshopen, vilket blev ett intressant test av hur konceptet kan skalas upp, dokumenteras och användas av andra. Tydligare dokumentation och en del andra förberedelser krävdes, bl.a. anpassades spelet med nya bilder till Sci-Fi-temat som genomsyrade Vinterspelen. Studenterna fick sedan gå igenom stegen med Oscar och prova på själva, innan de genomförde workshopen.

Resultaten kan ses här:

<https://scratch.mit.edu/studios/25533460>

Det vore intressant att formalisera detta koncept ytterligare så att det kan delas med andra och användas i olika sammanhang.



Foton & illustrationer: Oscar Wemmert.

Skapa & berätta med digitala spel - koncept för Skapande Skola

Det som var startskottet för hela detta projekt var att [Region Skånes kulturplan 2015-2020](#) inkluderade digitala spel inom området rörlig bild.

[Film i Skåne](#) fick ansvaret för att undersöka möjligheterna inom det nya området och ett samarbete inleddes med Oscar (GameFlame) 2016 för att se om det gick att utveckla pedagogiska koncept till Skapande Skola, liknande de koncept som Film i Skåne tidigare tagit fram för animation och film.

Under 2016 skapades ett koncept som testades med filmpedagoger, och sedan vidareutvecklades förenklade koncept kring "Circus Imago", i samarbete med [Mint](#), produktionsbolaget som skapat TV-serien. [Detta koncept testades på Kulladalsskolan](#) och har sedan itererats vidare. Oscar har vidareutvecklat och skapat olika målgruppsanpassningar, som i nuläget är anpassat för 3 nivåer:

Förskoleklass - åk 2

Ett förenklat upplägg där eleverna får arbeta i grupper om 2-3 och skapa egna speläventyr i [ScratchJr](#), på iPads eller Chromebooks. Temat är "Hitta min kompis" och det finns ett exempel som Oscar skapat. Som förberedelser får de i grupperna enas om vem och vad speläventyren ska handla om, var de ska utspela sig och sedan rita egna bilder, figurer, bakgrund och objekt, i valfri teknik. Under spelverkstadsworkshopen får de sedan i gruppen fotografera sina bakgrunder och figurer, koda och skapa interaktivitet samt spela in ljud själva, med handledning av spelpedagogen och om möjligt, skolans IKT-pedagog.

HANDLINGSPLAN RÖRLIG BILD: FILM, DIGITALA SPEL OCH TRANSMEDIA 2015-2020.

Baserad på Strategi för film och rörlig bild, Kulturnämnden och Regionala utvecklingsnämnden mars 2015.



Skärmbild från exemplet i ScratchJr samt bildmanus och teckningar till digitala speläventyr i ScratchJr.

Åk 1, Stapelbäddsskolan, Malmö.

Foto: Oscar Wemmert.

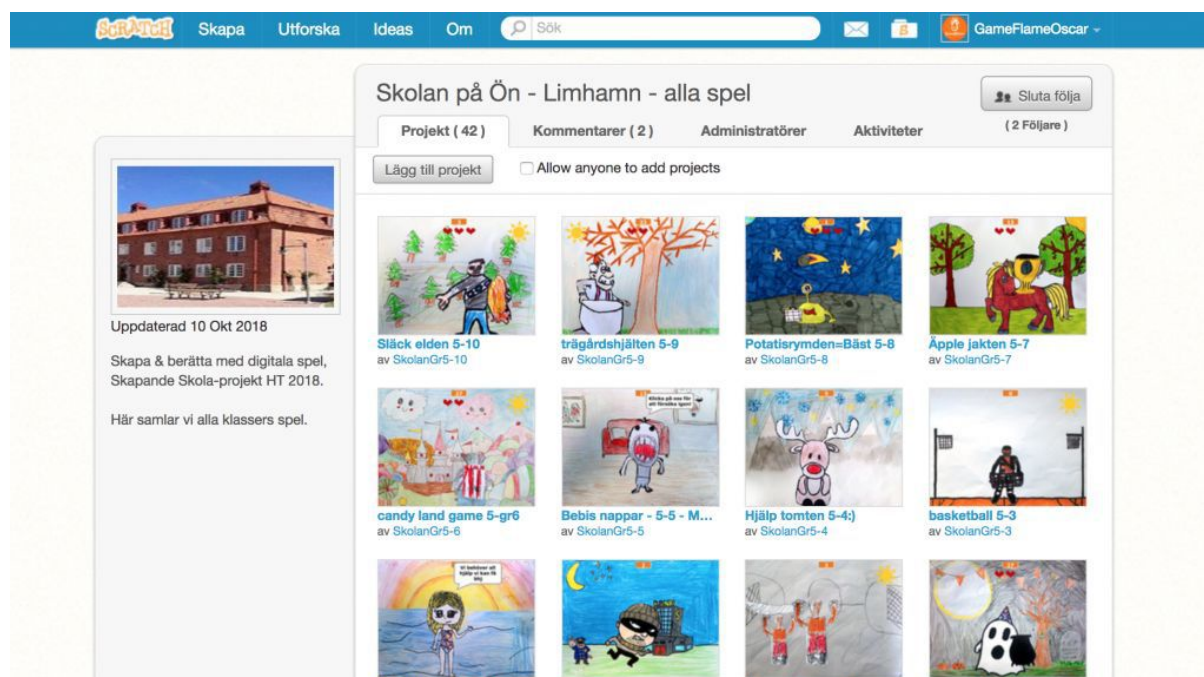
Åk 3 - 5

Grundkonceptet som är baserat på Cirkus Imago där spelen skapas i verktyget [Scratch](#) på datorer, ett verktyg som är gratis och utan reklam, skapat av MIT Media Lab.

Eleverna får arbeta i grupper om 2-3 st. Som förberedelser får de i grupperna enas om vem och vad spelen ska handla om, var de ska utspela sig och sedan rita egna bilder, figurer, bakgrund och objekt, i valfri teknik. Ibland kopplas temat till något ämne som skolan arbetar med. Bilderna fotograferas eller scannas av pedagoger på skolan och laddas upp på en Google Drive, för att sedan förberedas av spelpedagogen.

Under spelverkstadsworkshopen får grupperna göra vars en "remix", en kopia av ett [spel som Oscar gjort, som fungerar som en mall](#). Gemensamt går vi igenom steg för steg och byter ut hur det ser ut, låter och fungerar. Alla börjar med samma spel, men under dagen så förändras de mer och mer.

I slutet av dagen delas spelen och samlas i en Scratch-studio, så att de blir tillgängliga via internet och kan visas för vänner och familj. [Några exempel från Skolan på ön i Limhamn kan ses här.](#)



Åk 6 - 9

Konceptet för de äldre eleverna är lite mer avancerat och innebär att de får programmera spelen själva i verktyget [Scratch](#) på datorer. Viss anpassning sker utifrån förutsättningarna. Oftast jobbar de individuellt och steg för steg bygger vi ett enkelt spel, där de får välja hur det ska se ut och låta. De får sedan anpassa och vidareutveckla spelen i mån av tid. I slutet av dagen delas spelen och samlas i en Scratch-studio, så att de blir tillgängliga via internet och kan visas för vänner och familj.

Under tiden för detta projekt har Oscar genomfört ett stort antal Skapande Skola-projekt, på bland annat Stapelbäddsskolan, Rönnensskolan, Glasbruksskolan, Bäckagårdsskolan, Munkhätteskolan och Oxievångsskolan.

Fler spelpedagoger

Under hösten 2019 har även Daniel Persson, en erfaren frilansande spelutvecklare med bakgrund från bland annat King och IO Interactive, gått bredvid och lärt sig konceptet, för att under våren 2020 själv ta sig an workshops på egen hand. Detta har gjort att fler barn och fler skolor får möjlighet att skapa digitala spel genom Skapande Skola.

Förhoppningen är att Spelkonsulenten framöver kan utvidga spelpedagognätverket ytterligare med fler spelutvecklare som lever upp till [Kulturrådets krav på professionella yrkesverksamma kulturaktörer](#).



Spelpedagog Daniel Persson med en förskoleklass på Stapelbäddsskolan i maj 2020.

Foto: Oscar Wemmert.

Under 2019 har ungefär 1 000 barn i Skåne fått möjlighet att prova på att skapa digitala spel genom Skapande Skola och Kulturskolan.

[Pedagog Malmö publicerade ett blogginlägg](#) om sitt besök på Holmaskolan, där Oscar genomförde en workshop.

Skapa & berätta med animation och digitala spel - Lomma Kulturskola

Skapande Skola-konceptet ovan [vidareutvecklades även transmedialt av Oscar Wemmert och animatören Mia Hulterstam som testades i ett projekt på Norrevångsskolan 2017, som var initierat av Film i Skåne](#). Därefter har konceptet även anpassats för Kulturskolan.

Under 3 terminer, med start HT 2018 har elever fått skapa animationer och digitala spel på Lomma Kulturskola. Pedagoger för kursen var Oscar Wemmert och animatören Cecilia Actis.



Upplägget är kortfattat att första tillfället är en gemensam genomgång där vi går igenom vad vi ska göra, eleverna delas in i grupper om 2-3 st och de får sedan börja med bildmanus och idéer för sina filmer och spel. Filmen, som ska vara ca 1 minut, ska sluta med ett problem som spelet sedan ska lösa, så att berättelsen spänner över medierna.



I grundkursen användes cut-out teknik, eleverna fick skapa sina figurer, bakgrunder och objekt av papper och dessa användes sedan både till filmen och spelet. Första hälften av tillfällena ägnades åt att skapa den animerade filmen och andra hälften till att skapa spelet. I slutet av terminen anordnades ett vernissage där filmer och spel visades upp för familjer och vänner. I fortsättningskursen som kördes VT 2019 fick eleverna arbeta friare och skapa med t.ex. lera, samt bygga vilket spel de ville.

Filmerna och spelen publicerades också på internet, resultaten kan ses här från de tre terminerna. [HT 2018](#), [VT 2019](#), [HT 2019](#).



Vernissage på Lomma Kulturskola VT 2019.

Foto: Oscar Wemmert.

Game Jam - Design and Writing - Region Halland



spel. Det andra lägret varade i två dagar, riktade sig till ungdomar 13-15 år och fokuset låg då enbart på analoga spel.

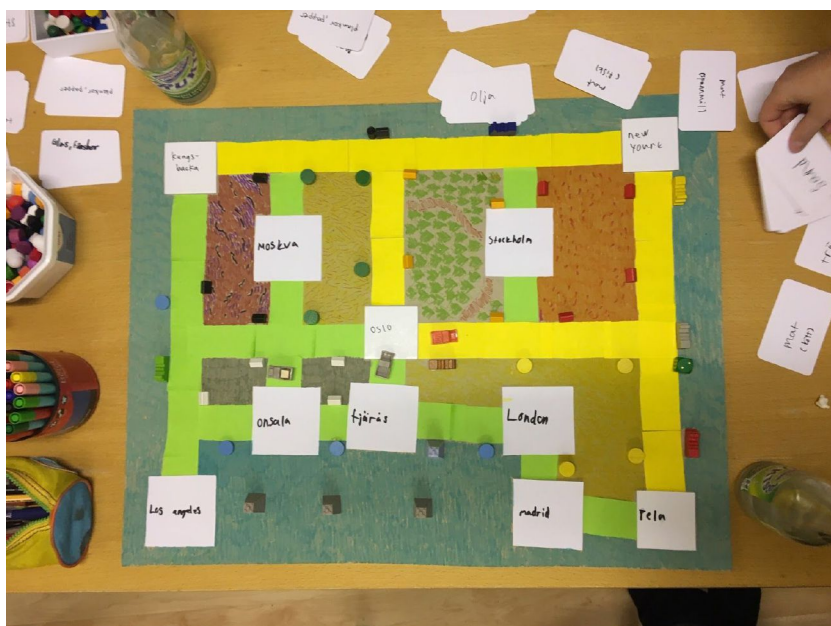


Game Jam - Design and Writing är ett speldesignläger som genomförts av Region Halland med stöd från Kulturrådet, under två tillfällen 2019. Vid båda tillfällena har Bobbi varit workshopledare på lägret. Lägret har haft två olika inriktningar och åldersgrupper. Det första lägret pågick i fyra dagar, riktade sig till ungdomar 15-19 år som kunde skapa antingen digitala, berättelsebaserade spel med hjälp av verktyget [Twine](#), eller analoga (bräd- eller kort-)

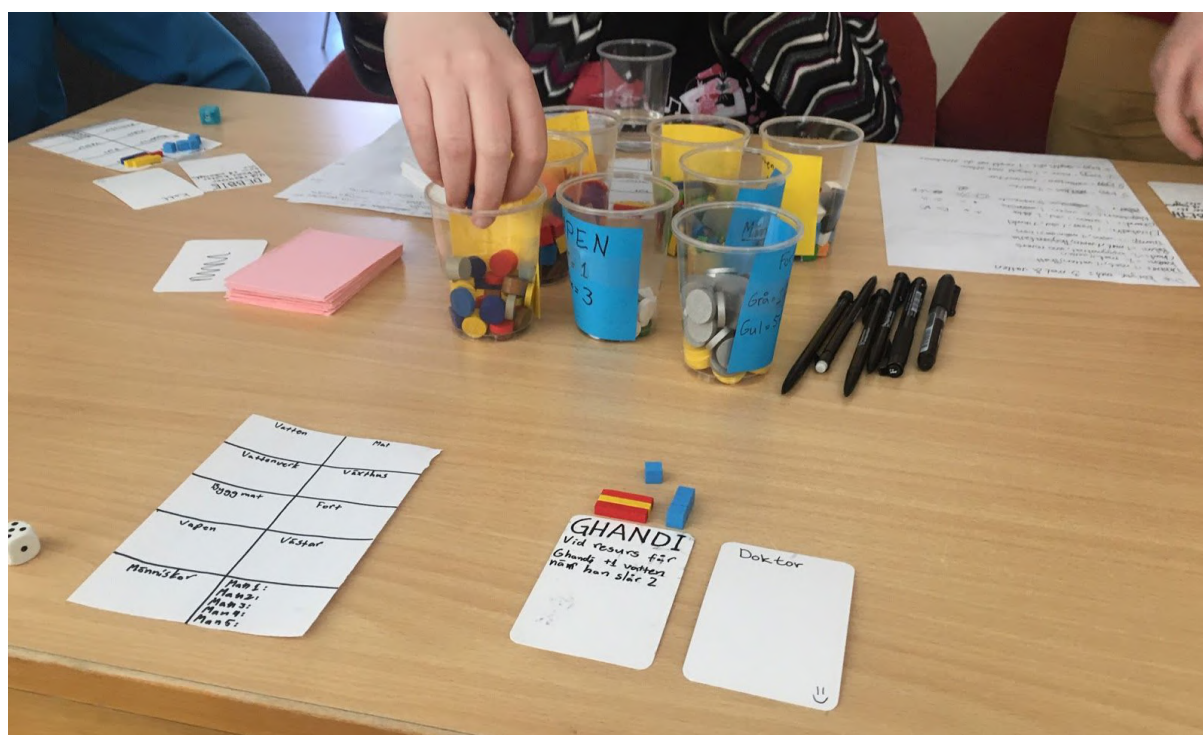
Under båda lägren gavs en introduktion till vad spel är, vilka olika typer av spel som finns, grundläggande speldesign, och hur man kan berätta med hjälp av spel. Ungdomarna fick brainstorma koncept i grupp. På det första lägret hölls också en introduktion till verktyget Twine. De fick sedan, antingen i grupp eller själva, utveckla ett koncept från grunden som de arbetade vidare med under den resterande tiden på lägret. Den sista dagen ställdes spelen ut för att testspelas av övriga deltagare, lägerledare och föräldrar.

Speldesignlägren tar inspiration från så kallade Game Jams, som är ett vanligt sätt för både oerfarna och erfarna spelutvecklare att påbörja arbetet med ett spelkoncept. Ett game jam är en virtuell eller fysisk sammankomst, där man skapar spel under en begränsad tid. Oftast pågår

de under 48 eller 72 timmar, men det finns jam som är så korta som en timme och sådana som varar i flera veckor. Deltagarna arbetar ofta i grupp utifrån ett specifikt tema. Ibland skapas grupperna på plats och ibland deltar färdiga grupper, men en tumregel är att de inte ska ha påbörjat spelet innan jammet startar. Målet är att efter jammet kunna uppvisa en spelbar prototyp.



Eftersom speldesignlägren riktade sig till ungdomar och inte hade några krav på förkunskaper lades några timmar teori och workshops till, men den största delen av lägret arbetade ungdomarna med sina egna koncept under handledning. På det läger där deltagarna kunde skapa antingen digitala eller analoga spel skapades tre analoga spel och två digitala. På det andra lägret skapades två analoga spel. Alla prototyper var fullt spelbara i slutet på lägret.

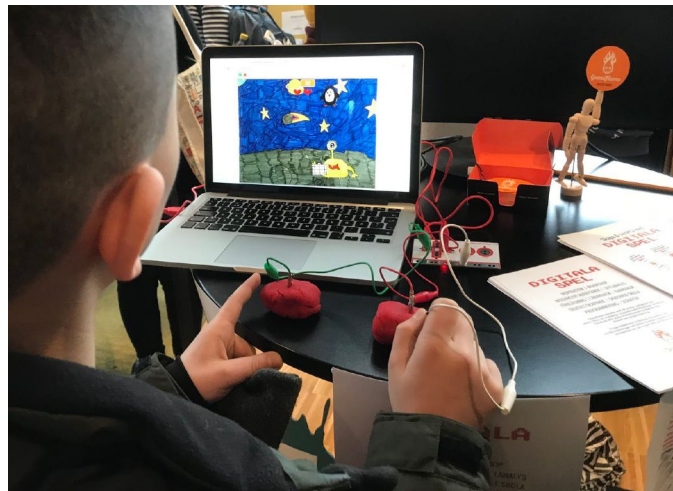


Orsaken till att fler valde analoga spel (på det läger där det var valfritt) tror vi dels beror på att det är enklare att jobba i grupp med analogt material och dels på att det är lättare att uppnå ett färdigt resultat på kort tid. Digital spelutveckling har en högre tröskel.

Verktöget Twine är till för valbaserade spel (likt textäventyr) och är enkelt att komma igång med, men så fort mer avancerad funktionalitet ska läggas till blir det mer komplicerat. Om ett liknande läger skulle anordnas av Regions Skåne skulle det vara värt att undersöka andra verktyg för att skapa digitala spel. Formen för lägret har annars fungerat bra och lägren har varit mycket uppskattade av ungdomarna. Den åldersgrupp som de passar bäst för menar vi är 15-19 år.

Andra aktiviteter och koncept

Inspirationsdag Skapande Skola



2019 och 2020 har Oscar, i form av kulturaktör, spelutvecklare och spelpedagog i GameFlame, medverkat på inspirationsdagen för Skapande Skola, som arrangeras årligen på Malmö Live av Malmö Stads [Pedagogisk Inspiration](#). Ett stort antal kulturaktörer bjuds varje år in för att visa upp olika kulturformer och koncept som kan användas för Skapande Skola. Elever och lärare kan testa på olika aktiviteter och träffa kulturaktörerna direkt.

2019 var första gången digitala spel var med i utbudet, tidigare har koncepten framför allt spridits via rekommendationer och Film i Skåne. 2019 var [projektet med Skolan på ön](#) med som en del av programmet där goda exempel visades upp på scenen. Intresset har successivt ökat och många skolor använder en elevgrupp som får välja aktivitet vilket är extra roligt.

Deltagandet i evenemanget har också resulterat i nya konceptidéer och diskussioner med andra kulturaktörer om eventuella samarbeten med andra kulturformer, så som musik, serieteckning och teater.

Föreläsning: Den digitala berättelsen

I december 2019 genomförde Bobbi föreläsningen "Den digitala berättelsen" vid två tillfällen för en stor del av Hallands bibliotekarier, på halvdagsevenemanget "Spel för berättelser och bildning". Föreläsningen är en introduktion till spel och spelkulturer, och kretsar kring vad spel är, vad de fyller för funktion och varför vi spelar. Evenemanget i sin helhet syftade till att skapa en bred förståelse för spel som medium och utöver denna introduktionsföreläsning fick de sedan välja mellan fördjupande workshops kring bl a E-sport, specifika spel, appar för läsfrämjande mm.

Att genomföra fortbildningsdagar som denna tror vi skulle kunna vara fruktbart även i Skåne. Upplägget med en introduktionsföreläsning som sedan följdes av valbara workshops fungerade bra, eftersom deltagarna både fick en gemensam grund för vidare diskussioner och chans att välja fördjupning utifrån sina egna intressen och önskemål. Föreläsningen kan genomföras för alla målgrupper som möter spel i sitt yrkesliv.



Några av de upplevelsequaliteter som spel innehåller, från föreläsningen "Den digitala berättelsen"

Kommande: Spelkunnighetsdagen

I samarbete med Region Skåne planeras en inspirationsdag för personer som arbetar inom bibliotek och andra verksamheter där man möter barn och unga. Spelkunnighetsdagen kommer att hållas online den 2 oktober 2020 och ska förhoppningsvis bli ett återkommande evenemang.



Spelkunnighetsdagen 2/10 2020

Boka 2 oktober 2020 i kalendern!

Vad är egentligen spel och vilken roll har spelkulturen idag?
Välkommen till en introduktion till spel från
många olika perspektiv.
Online.

REGION SKÅNE Game Habitat

Spelhubben

Under 2020 planerades och skrevs en ansökan för ett delprojekt kallat Spelhubben, inriktat mot spelpedagogik. Detta baseras på att det finns en mängd verktyg för spelutveckling som kan användas av barn och unga (se sid 16), men med undantag för Scratch och Scratch JR finns det få resurser kring hur verktygen bäst kan användas i ett lärandesammanhang.

Projektet Spelhubben går ut på att utvärdera, testa och utveckla verktyg och pedagogiska modeller för att arbeta med spelkunnighet och spelskapande för barn och unga. Vi undersöker vilka verktyg som är mest lättillgängliga för barn, unga och de pedagoger som ska använda dem. I förlängningen vill vi skapa en resursbank med gratis och öppet material som kan användas av kulturskola, lärare, bibliotek och andra aktörer. I ett första skede av projektet utvärderar vi och rekommenderar verktyg passande för olika åldrar samt skapar handledningar för pedagoger. Vi presenterar en första version av den digitala resursbanken och arbetar med fokusgrupper för att stämma av om materialet fungerar.

Medel söktes från Kulturrådet men nekades bidrag med motiveringen att spel inte prioriteras inom de sju kulturområden som Kulturrådet har uppdrag att stödja. Andra finansieringsmöjligheter kommer att undersökas.

Nätverksaktiviteter

Under projektet har dessutom ett antal aktiviteter gjorts som har syftat till att berätta om projektet och etablera kunskap om spelområdet i förhållande till andra närliggande områden, exempelvis:

- Filmregionernas arbetsgrupp för barn och unga (FiBU) nätverksträff på Filminstitutet i Stockholm, 7-8 maj 2019
- Kulturskolan Stockholm - Unga berättar, möte 8 maj 2019
- CineSkåne, Film i Skånes nätverk för visning och spridning av film, 9 maj 2019
- Regionalt kulturarvsmöte, Trelleborgs Museum, 2 oktober 2019
- Musikcentrum Syd, möte 6 mars 2020
- Svenska Filminstitutet, rådet för filmpedagogiska frågor, 23 april 2020



Oscar Wemmert presenterar projektet på CineSkåne.

Foto: Film i Skåne

Diskussion

Nedan tar vi upp en del av de utmaningar och problem som framkommit under projektets gång, och som vi tänker att en spelkonsulent och/eller spelpedagog skulle kunna vara delaktig i att anta och lösa framöver.

Stödsystem och talangutveckling

Spel som kultur

Som tagits upp innan betraktas inte alltid spel som en del av kulturområdet. Även om digitala spel numera ingår i den regionala kulturplanen, så är de nuvarande strukturerna uppbyggda efter ett system som inte inkluderar spel. Detta system går igen på många nivåer och avspeglas t ex i vilket utbud som finns hos kulturskolorna, vilka kulturformer som ges stöd inom de befintliga stödstrukturerna på nationell, regional och kommunal nivå. Att arbeta med att vidga kulturbegreppet och samverka på många nivåer så att spelområdet blir mera synligt kan därför ses som ett viktigt uppdrag för spelkonsulenten framöver.

Kontaktyta för allmänheten

För de barn och unga som är intresserade av att skapa spel finns ingen etablerad kontaktyta. Många kommer till Game Habitat med sina frågor och önskemål, men med nuvarande resurser kan föreningen inte möta dessa behov. Vi ser att en spelkonsulent skulle kunna fungera som kontaktyta utåt mot medborgare och andra intressenter som vill veta mer om spelutveckling.

Ingångar till spelskapande för olika åldrar

En av de stora utmaningar vi ser inom området är hur spelskapande ska kunna erbjudas till olika åldrar, genom olika satsningar som passar för olika åldersgrupper. Exempel på satsningar vi berört är Skapande skola och Kulturskolan, där mer kan göras för att barn ska få tillgång till spelskapande som aktivitet. Inte minst handlar det, som vi tidigare varit inne på, om ifall spel betraktas som ett kulturuttryck eller inte. För att spelskapande exempelvis ska kunna bli en del av kulturskolans utbud så behöver spel räknas in bland och likställas med övriga kulturuttryck.

Här är också viktigt att ta i beaktande hur olika barn och unga deltar i kulturlivet, exempelvis tas det upp i Region Skånes Kulturförvaltnings [Statusrapport; kultur barn och unga 2018](#) att barn från hem med sämre socioekonomiska förutsättningar i lägre grad deltar i kulturskolans verksamhet, men i högre grad i öppna verksamheter som fritidsgårdar, allaktivitetshus och bibliotek. Förutom att verksamheten ska vara anpassad för olika åldrar gäller det också att en kommer alla intresserade barn och unga till godo. I samma rapport står det också så här: ***“Kommunala verksamheters utbud och studieförbunds kurser utgör betydelsefulla ‘trappsteg’ för barnet. Trappstegen kan betraktas som olika nivåer inom varje konst- och kulturområde, som matchar det enskilda barnets behov och intressen. Tillsammans bygger stegen en ‘utvecklingstrappa’. En väl utbyggd utvecklingstrappa erbjuder alltmer avancerade trappsteg och möten, i takt med att barnet blir äldre, förfinar sina intressen och utvecklas.”***

Det är exakt detta vi menar med att det behöver finnas ingångar till spelskapande för olika åldrar - men även för barn och unga med olika förutsättningar.

I enkätundersökningen till Skånes kommuner noterade vi att 17-25 är en åldersgrupp som det satsas mindre på än åldrarna 7-16. För de ungdomar och unga vuxna som är intresserade av spelskapande erbjuds få möjligheter att utveckla sin talang utanför grundskolan/ gymnasieskolan. På folkhögskolenivå finns en speldesignutbildning på Skurups- och Fridhems Folkhögskolor, samt en utbildning i E-sport och analogt spelskapande på Glimåkra Folkhögskola, båda från 18 år. På spelarsidan finns många spelföreningar, men för de som vill lära sig skapa spel finns få resurser. Det finns dessutom få arenor där de som vill skapa spel på sin fritid kan mötas och visa upp sina alster. Inom film finns filmfestivaler (t ex [Pixel](#)) som ett arrangemang där ungas alster kan visas upp för andra. Inom spel finns det två typer av arrangemang som kan jämföras med filmfestivalen: Game Jam och konvent. Det finns konvent i Skåne som arrangeras av ideella föreningar, men det finns inget Game Jam för unga i Skåne. Här ser vi en möjlighet att skapa fler möjligheter för ungdomars och unga vuxnas spelskapande, genom att knyta an till befintliga arrangemang (exempelvis DreamHack, KodachiCon, Pixel), anordna eller stödja spelskapatägar, evenemang på bibliotek, samt genom att ha goda kontakter med föreningslivet och folkbildningen.

Främjande av spel som riktar sig till barn och unga

Idag utvecklas få IP:n för digitala spel för barn och unga i regionen. De IP:n som har utvecklats förblir historiskt sett dessutom sällan svenska. Det saknas ekosystem och finansiering för spelutveckling på många olika nivåer, både för utveckling, produktion och marknadsföring. Vi ser ett stort behov av att utveckla bättre stödstrukturer för spelutveckling och att förstärka synen på spel som en del av svensk barnkultur.

Spel skulle tydligare kunna inkluderas som stödområde i regionala och kommunala utvecklingsbidrag. Projekt för barn och unga kan där prioriteras. Här skulle spelkonsumenten kunna användas som resurs, exempelvis i ansökningsförfarandet. Stödstrukturer har en stor påverkan på vilka projekt som ser dagens ljus. Vi har exempelvis sett en tydlig nedgång i satsningar på spel för barn och unga sedan det Nordiska Datorspelsprogrammet avvecklades. I denna satsning prioriterades projekt för barn och unga, vilket ledde till att spelutvecklare gavs utrymme att satsa på sådana titlar. En vetskap om att det finns stöd att söka för spel för barn och unga skulle troligen påverka vilka spelföretag som etablerades i regionen och skulle kunna leda till en större mångfald.

Spelkonsumenten kan även samverka med branschföreningar och andra regioner för att på nationell och EU-nivå förbättra förutsättningarna för utveckling av spel för barn och unga.

Spelpedagogiska insatser

Brist på spelpedagoger

Många skolor, bibliotek, kulturskolor och liknande aktörer efterfrågar workshops inom spel och spelpedagogik. Det saknas dock resurser och kompetens inom dessa verksamheter för att möta efterfrågan.

Vi ser att en lösning skulle kunna vara att bygga upp ett nätverk av frilansande spelpedagoger så att fler av dessa kan komma ut i verksamheterna. Här finns dock många utmaningar: på grund av att spelbranschen har en helt annan uppbyggnad än andra kulturområden är det svårt att hitta tillgängliga pedagoger och/eller volontärer. Detta för att många är anställda på spelföretag i stället för att vara frilansande kulturarbetare. Detta kan komma att förändras så som det gjort i andra kulturformer, men för att få loss denna kompetens behöver strukturer byggas på andra sätt, exempelvis tillsammans med spelföretagen som möjligen kan låta anställda lägga en del av sin arbetstid på ideellt arbete. Denna modell har exempelvis [Kodcentrum](#) använt för att hitta volontärer till sina kodstugor, och företag såsom [Tarsier Studios](#) och [Massive Entertainment](#) har på så vis sponsrat kodstugan med kompetent personal.

Att vara del av att bygga bättre strukturer för detta ser vi som en uppgift för spelkonsulenten. Kanske skulle i förlängningen en inspirationsdag kunna skapas som riktar sig mot branschen och spelstudenter, för att hitta personer som kan tänka sig arbeta med spelpedagogik och matcha dessa till rätt insatser (volontär, pedagog etc).

Kompetenshöjning, mötesplats och resursbank

Kunskapen och kompetensen inom offentlig sektor behöver höjas när det gäller barns och ungas utövande av spelkultur och spelskapande - men det saknas ofta tid och resurser till förkovring. Här tror vi att spelkonsulenten skulle kunna vara delaktig i att, tillsammans med andra aktörer, anordna inspirationsdagar för kunskapsutbyte och samverkan. Personal från olika sektorer kan träffas och utbyta erfarenheter, genom ett evenemang som kan rotera mellan städer i regionen. Ett initiativ till att skapa en sådan dag, Spelkunnighetsdagen, kommer från Region Skåne och Game Habitat under 2020.

Precis som inom andra kulturområden, exempelvis film, behöver material såsom handledningar utformas och sammanställas så att lärare och annan personal som möter barn och unga själva kan genomföra övningar. I förlängningen ser vi att en resursbank på nätet med information och tips skulle kunna skapas. Spelpedagogen kan också hänvisa vidare till resurser som kurser, fortbildning och tillgängligt material som är fritt att använda.

Mångfaldsfrågor, inkludering och hållbarhet

Spelområdet är fortfarande ojämställt, både inom spelbranschen och spelkulturen. Undersökningar från bl a [Ung Livsstil](#) visar att kommuner och regioner tenderar att satsa mer resurser på de intressen som är stora hos unga killar i jämförelse med dem som unga tjejer föredrar. När det uttryckligen ska göras satsningar på spel och spelskapande gäller det därför att noga beakta jämställdhetsaspekter och undersöka vilka delar av spelhobbyn som tilltalar tjejer och icke-män, samt hur satsningarna kommuniceras, för att resurser inte

ska fördelas orättvist. Det gäller också att tänka på vilka ungdomar som nås av satsningarna, så att dessa inte enbart kommer redan resursstarka ungdomar till dels. Spelkonsulent och spelpedagog bör därför ha ett uttalat fokus på jämlikhets- och jämställdhetsfrågor.

Inom Malmö E-sport finns projektet Digital Social Fritid och inom Game Habitat finns projektet Equal Gaming. Utöver det finns det få insatser för att beakta hållbarhetsfrågor, mångfald, social utsatthet, tillgänglighet, jämställdhet och HBTQ-frågor inom området spel. En del arbete görs på nationell nivå på lärosäten och inkubatorer, via nätverk, samt genom Dataspelsbranschen, men det finns idag ingen regional/kommunal instans till vilken företag, organisationer och andra intressenter kan vända sig för att få stöd inom dessa frågor.

Spelkonsulenten kan ha uppdraget att verka för att främja en positiv utveckling och medvetenhet inom dessa områden, samt stötta spelbransch, föreningsliv och offentliga aktörer.

Samverkan

Det finns en önskan om samverkan mellan olika kulturområden, där spel exempelvis skulle kunna vara en del i muséers eller andra kulturaktörers satsningar. För att detta ska fungera behövs tydliga kontaktytor mellan dessa aktörer och någon som har kännedom om vilka företag som har vilken kompetens och som finns tillgängliga för samarbete.

Det finns även en önskan från spelhobbyn och e-sporten om en ökad samverkan med spelutvecklare, men det finns ingen tydlig kontaktväg idag. Här ser vi en möjlighet för spelkonsulenten att fungera sammankopplande mellan olika aktörer.

För andra kulturformer finns så kallade Centrumbildningar, vilka är viktiga nav för de kulturaktörer de berör. För spel finns inget motsvarande idag, detta är även något som kan undersökas vidare framöver.

Vision och förslag för framtiden

Vårt förslag är att dela upp spelkonsulentskapet, där en övergripande funktion ligger hos Region Skånes kulturförvaltning och en mer praktiskt inriktad finns hos Game Habitat.

Region Skåne - Spel och deltagarkultur

Spel finns idag som ett utvecklingsområde i Region Skåne, inom ramen för film och rörlig bild. Vi rekommenderar dock att göra spel till ett eget område. Dels beror det på att arenorna för spel och film är helt olika. Det är svårt att inom ett redan så pass stort område som rörlig bild även inbegripa spel. Men framför allt handlar det om att spel till sitt uttryck inte utgörs av rörlig bild i första hand. Spelens särskiljande drag är istället att de är interaktiva, kräver input från en eller flera spelare och byggs upp av spelmekanismer. Spel är deltagarkultur och stödjer kommunikation, utveckling av färdigheter och ett aktivt utforskande. För att fånga upp kulturuttryck såsom brädspel, rollspel, Nordic LARP, m.fl. anser vi att spel i första hand ska ses som ett eget kulturområde och inrymma alla relevanta uttryck inom spelkulturen.

En utvecklare inom spelområdet bör ha fokus på spel och deltagarkultur, samarbeta med övriga utvecklare, ha kontakt med branschen (framför allt genom den funktion som är placerad på Game Habitat), fungera som stödfunktion för utvecklingsstöd, samt säkerställa att det finns tillräckliga kunskaper inom offentlig sektor och inom den egna organisationen när det kommer till spel.

Game Habitat - Resurs- och produktionscentrum

Den mest framgångsrika vägen för att stärka spelkunnighet hos barn och unga anser vi är att utveckla Game Habitat till att, utöver ha fokus på spelbranschen och dess frågor, också stödja digitala spel som kulturform och spelkunnighet hos barn och unga. Game Habitat skulle kunna vara basen för ett resurscentrum liknande det som finns på Film i Skåne, med uppdrag att främja hela ekosystemet kring spelutveckling, spelpedagogik och spelkunnighet, samt hållbarhet och jämställdhet i spelbranschen. Det innebär bl a att arbeta med barn och unga redan från tidig ålder, samt med den personal som möter barn och unga, i en långsiktig satsning för att trygga spelmediets utveckling, främja spelkunnighet, såväl som kompetensförsörjning för branschen på lång sikt. Detta rimmar också väl med Game Habitats satsning att tillsammans med andra samarbetspartners stå bakom en spelinkubator. Målet är att skapa en tydlig kontaktinstans för aktörer som söker information, kunskap eller handledning inom spelkulturområdet. För att detta ska kunna bli verklighet behövs finansiering som är avsatt för dessa ändamål, då det går utöver de åtaganden som Game Habitat har idag.

Förslag till rollbeskrivningar

Nedan följer förslag på rollbeskrivningar och organisatorisk placering. Tanken är att organisationen ska kunna börja byggas upp enligt förslag även om det till att börja med bara är ett fåtal personer som arbetar med uppgifterna. Resurs- och produktionscentret på Game Habitat kan t ex initialt bestå av en tjänst, för att sedan utvecklas vidare.

Region Skåne - Utvecklare inom spelområdet

- Kunskapsresurs, utbyte mellan kulturområden
- Kontakt till Game Habitat
- Kontaktyta till kulturaktörer inom spel och spelkulturen
- Resurs för utvecklingsstöd
- Regional samverkan

Kommentar: Idag ingår spel i kulturområdet rörlig bild.

Game Habitat Resurscentrum

Kunskapsområde: Spelkunnighet och spelpedagogik

- Kontaktyta allmänhet, offentlig sektor, kommunal och regional utveckling
- Främja spelpedagogik & spelkunnighet för barn och unga
- Talangutveckling, Game Jams för unga
- Kunskapsutbyte mellan pedagoger, m fl.
- Spelpedagognätverk, handledningar och resursbank
- Spelutställningar, publika event

Kommentar: Denna roll finns inte i dagsläget på Game Habitat.

Game Habitat Produktionscentrum

Kunskapsområde: Spelfrämjande, talangutveckling, KKN

- Inkubator
- Utbyggnad av stödstrukturer
- Kontaktyta till finansiering, kulturella & kreativa näringar
- Kontaktyta till folkbildning, spelutbildningar, spelhobbyn
- Jämställdhet och hållbarhetsfrågor
- Arbete mot nationell nivå och EU-nivå kring spelfrämjande och spel som kultur

Kommentar: Game Habitat arbetar redan med flera av dessa frågor som ett led i sin ordinarie verksamhet, men inte specifikt fokuserat mot barn och unga.

Vägen framåt

En början till en etablering av nya strukturer för spelområdet ser vi skulle kunna ske genom ett samfinansierat projekt för att påbörja uppbyggnaden av ett resurscentrum på Game Habitat. Detta föreslår vi pågå under 2020-2022. Vårt förslag är att medel söks från nationellt, regionalt och kommunalt håll, med målet att ha en permanent verksamhet under 2023. Delfinansiering kan eventuellt erhållas via Kulturrådet, Internetstiftelsen och andra relevanta aktörer.

Inriktningen rekommenderar vi ska vara på spelkunnighet och spelpedagogik då det är här de största behoven finns. I förlängningen ser vi också att främjande, framför allt när det gäller utveckling av spel för barn och unga, är en viktig fråga.

2019-2020 - Spelkonsulent Barn & Unga

- Kartläggning och analys
- Spelpedagogiska aktiviteter

2020-2021 - Spelkonsulent Barn & Unga

- Kartläggning och analys
- Plan för vidare arbete
- Arbete med fortsatt finansiering

2021-2022 - Resurscentrum Barn & Unga

- Inledande arbete med uppbyggnad av resurscentrum på Game Habitat
- Utvärdering av verktyg och spelpedagogiska metoder
- Utveckling av pedagogiskt material

2022-2023 - Resurscentrum Barn & Unga

- Uppbyggnad av spelpedagognätverk
- Fortsatt utveckling av spelpedagogik
- Säkerställa permanentning av verksamheten under 2023

Referenser

10 Years of Funding and Networks for the Finnish Game Industry, Tekes, 2015

http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2015/08/TEKES-SKENE_Info_Graafit_99x140_12-08.pdf

Agenda: GAME, Interactive Institute, 2014

<https://www.vinnova.se/contentassets/668faec91448448ebe800ea05dd84828/agenda-game.pdf>

Bee Bot i förskolan, Pedagog Örebro, 2018-02-28

<https://extra.orebro.se/pedagogorebro/bloggar/digitaliseringiforskolan/beebotiforskolan.52bb39351615069577a979.html#>

Computer Games as Art Form, Design School Kolding

<https://www.designskolenkolding.dk/en/arnt-jensen>

Dalarnas regionala kultur- och bildningsplan 2019-2022, Region Dalarna

<https://www.regiondalarna.se/contentassets/e2b54b6001fb44d79a992e6c35a0aa05/kultur-och-bildningsplan-2019-2022.pdf>

Dataspill som kulturuttryck i DKS-ordningen, Kulturtanken - Den kulturelle skolesekken Norge, 2020

<https://www.kulturtanken.no/tankebloggen/dataspill-som-kulturuttrykk-i-dks>

Digitala spel och e-sport fokus på årets bootcamp, Bokmässan, nyhetsbrev juni 2019

<https://bokmassan.se/2019/06/digitala-spel-och-e-sport-fokus-pa-arets-bootcamp/>

Equality & Diversity in the Games Industry - Discussions on equality and diversity

work and tools to think critically about them!, Oskar Larsson, Game Habitat, 2020

Eget Skapande Barn och Unga - film, digitala spel och transmedia, Film i Skåne, 2018

Erkänn spelkulturen som en kultur, Metro Debatt, 2018-06-29

<https://www.metro.se/asikt/debatt-erkann-spelkulturen-som-en-kultur-3NdeQfCAvE>

Fares om sitt nya spel: "Det är the shit", Di Digital, 2016-11-15

<https://digital.di.se/artikel/fares-om-sitt-nya-spel-det-ar-the-shit>

Finska spelundret – en statlig succé, Computer Sweden, 2013-11-18

<https://computersweden.idg.se/2.2683/1.534120/finska-spelundret--en-statlig-succé/sida/1/kann-ingen-sorg-f-or-nokia>

Främjas filmen? En översyn av filmområdet i kultursamverkansmodellen Rapport 2020:2, Myndigheten för kulturanalys

<https://kulturanalys.se/wp-content/uploads/2020/04/framjasfilmen.pdf>

Från moralpanik till e-sport – historien om hur spelandet erövrade internet, Internetmuseum

<https://www.internetmuseum.se/tema/onlinespel/>

Får man ta datorn med sig in i rummet? Kulturnytt i P1, 2005-10-21

<https://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=478&artikel=717673>

Hästspelet Star Stable gör succé, Kommunalarbetaren 2018-11-16

<https://ka.se/2018/11/16/hastspelet-star-stable-gor-succé/>

Kris för svenska barnspel – så ska Pippi räddas, PC för alla, 2009-04-09

<https://pcfforall.idg.se/2.1054/1.223307/kris-for-svenska-barnspel--sa-ska-pippi-raddas>

Kulturministern uppmärksammade barnspelsbranschen, pressmeddelande Bajoum, 2009-04-08

<http://www.mynewsdesk.com/se/pressreleases/kulturministern-uppmärksammade-barnspelsbranschen-285986>

Kulturstrategi Västra Götaland– och regional kulturplan 2020–2023, Region Västra Götaland

<https://www.vgregion.se/kultur/sa-styrs-kulturen/kulturstrategi-vastra-gotaland-och-regional-kulturplan-2020-2023/>

Kultur vs spel. Nu är det dags att göra upp, en gång för alla!, KIT, 2015-10-27
<https://kit.se/2015/10/27/16738/kultur-vs-spel-nu-ar-det-dags-att-gora-upp-en-gang-for-alla/>

Limbo in black and white, Det Danske Filminstitut, 2010-08-13
<https://www.dfi.dk/en/english/limbo-black-and-white>

Malmöstudions miljöspel klart – blir det sista, Sydsvenskan, 2018-09-11
<https://www.sydsvenskan.se/2018-09-11/malmostudions-miljospel-klart-blir-det-sista>

Massive är Fryshusets första ambassadör för barn och unga i Malmö, pressmeddelande Fryshuset, 2018-02-01
<https://www.mynewsdesk.com/se/fryshuset/pressreleases/massive-ar-fryshusets-forsta-ambassador-for-barn-och-unga-i-malmo-2400305>

Musik, film och dataspel som katalysator i regional tillväxtpolitik, Film i Dalarna, 2015
<https://filmdalarna.se/storage/uploads/attachments/slutrappport-151222-musik-film-dataspel-3mb.pdf>

NFI-direktøren: – Ønsker å ha en viagraeffekt på spillbransjen, PressFire, 2020-06-19
<https://www.pressfire.no/artikkel/nfi-direktoren-onsker-a-ha-en-viagraeffekt-pa-spillbransjen>

Nordic Game Institute
<http://nordicgameinstitute.org/>

Nordiska datorspelprogrammet 2 - plan 2012-2015, Erik Robertson 2011
<https://www.yumpu.com/sv/document/read/31515965/nordiska-datorspelprogrammet-2-nordic-game-program>

Regeringens proposition 2015/16:132, Mer film till fler – en sammanhållen filmpolitik
<https://www.regeringen.se/49481b/contentassets/7c57da9ffe184d7cbe00278f929c5f81/151613200webb.pdf>

Regional Kulturplan för Skåne 2016-2020, Region Skåne
https://utveckling.skane.se/siteassets/publikationer_dokument/regional_kulturplan_2016-2020.pdf

Regional Kulturplan för Skåne 2021-2024 - Remissversion, Region Skåne
https://utveckling.skane.se/siteassets/publikationer_dokument/remissversion_regional_kulturplan_for_skane_2021-2024.pdf

Region Gotland Kulturplan 2021-2024 - Remissförslag, Region Gotland
<https://gotland.se/106970>

Skapa digitala spel – en demokratisk möjlighet till framtida jobb?, Blogginlägg Pedagog Malmö, 2019-04-23
<https://pedagog.malmo.se/2019/04/23/skapa-digitala-spel-en-demokratisk-mojlighet-till-framtida-jobb/>

Småungar och medier 2019, Statens Medieråd
<https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/smaungarochmedier2019.3348.html>

Snart kan dataspelen också få kulturstöd, Sydsvenskan, 2006-04-17
<https://www.sydsvenskan.se/2006-04-17/snart-kan-dataspelen-ocksa-fa-kulturstod>

Spelboom – men inte för barnen, Computer Sweden, 2007-11-24
<https://computersweden.idg.se/2.2683/1.132460/spelboom--men-inte-for-barnen>

Spelutbildningen The Game Assembly utsedd till näst bäst i världen, Sydsvenskan, 2017-09-26
<https://www.sydsvenskan.se/2017-09-26/spelutbildningen-the-game-assembly-i-malmo-utsedd-till-nast-bast-i-varlden>

Spelutvecklarindex 2019, Dataspelsbranschen
https://dataspelsbranschen.se/s/Spelutvecklarindex_digital_20190924.pdf

Spillerom, Dataspillstrategi 2020-2022, Kulturdepartementet Norge
<https://www.regjeringen.no/contentassets/42ac0925a3124828a2012ccb3f9e80c9/spillerom---dataspillstrategi-2020-2022.pdf>

Statusrapport; kultur barn och unga 2018, Region Skånes Kulturförvaltning
https://utveckling.skane.se/siteassets/publikationer_dokument/statusrapport-kultur-barn-och-unga-2018.pdf

Svenskarna och Internet 2018, Internetstiftelsen, 2018
<https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2018/>

The Game Industry of Finland, NeoGames Finland, 2018

<http://www.neogames.fi/wp-content/uploads/2019/04/FGIR-2018-Report.pdf>

Tärningen är kastad! En rapport om spelkultur i Värmland och Örebro län, 2017

https://www.regionvarmland.se/globalassets/global/utveckling-och-tillvaxt/hamta-material/ovriga-rapporter/spelkulturrapport_2017.pdf

Ungar och medier 2019, Statens Medieråd

<https://statensmedierad.se/publikationer/ungarochmedier/ungarochmedier2019.3347.html>

Ung Livsstil - Publicerade forskningsrapporter

<https://www.unglivsstil.org/rapporter/>

Växande världar - Om spel, spelkulturer och spelare i samtiden, Bobbi A Sand, BTJ Förlag, 2017

Simon på TIS Malmö har skapat dataspel med 25 miljoner användare - Innovationsgymnasiet

<https://innovationsgymnasiet.se/simon-pa-tis-malmo-har-skapat-dataspel-med-25-miljoner-anvandare/>

Vad alla behöver veta om spel, Kultur i väst, 2019

<https://www.kulturivast.se/mik/vad-alla-behover-veta-om-spel>

Överdrivet datorspelande kan ha negativa konsekvenser, Pressmeddelande, Statens Medieråd, 2019-09-16

<https://statensmedierad.se/press/nyheterkronikorochpressmeddelanden/nyheterpressmeddelandekronikor/o-verdrivetdatorspelandekanhanegativakonsekvenser.3331.html>

Bilagor

Bilaga 1 - kontakter, aktiviteter och intervjuer*

Attractive Interactive, VD, videomöte, 2019-05-13
CineSkåne nätverksträff, presentation och deltagande, 2019-05-09
Crafting Worlds & Boost Hbg, möte 2019-10-10
Dataspelsbranschen, talesperson, möte 2019-05-23 samt mailkontakt
Filimundus, VD, telefonmöte 2019-08-29 samt vidare kontakt
Film i Dalarna, Filmkonsulent barn & unga, videomöte 2020-04-30
Film i Skolan-dagen, deltagande och nätverkande, 2019-03-26
Film i Skåne, Konsulent barn & unga, återkommande möten och kontakt
Filmregionernas arbetsgrupp för barn och unga (FiBU) nätverksträff på Filminstitutet i Stockholm, presentation och deltagande, 2019-05-07 - 2019-05-08
Filmregionernas arbetsgrupp för barn och unga (FiBU), videomöte 2020-04-16
Fused Lizard, delägare, intervju 2019-09-19
Game Over - en halvdag om dataspelsberoende, seminarium, Länsstyrelsen Skåne, 2019-12-03
Göteborgsregionen, projektledare för spelifierad läromedelsplattform, 2019-10-31
Hangaren, projektledare, telefonmöte 2020-04-15
Kulturskolan Malmö, enhetschef, möte 2019-02-13 samt mailkontakt
Kulturskolan Stockholm - Unga berättar, mediepedagog, möte 2019-05-08 samt mailkontakt
Kulturtanken - Den kulturelle skolesekken Norge, rådgivare, möte 2019-05-22
LBS - Kreativa Gymnasiet Kristianstad, studiebesök av 40 studenter och föreläsning 2019-04-11
Malmö Stad, representant från Näringslivskontoret, möte 2019-08-30
Malmö Stad, representanter från Kulturförvaltningen, möte 2019-06-11
Malmö Stadsbibliotek, medarbetare på barnavdelningen och KRUT, intervju 2019-10-01
m:brane (The financing forum for kids content), deltagande och nätverkande, 2019-03-12 - 2019-03-13
Musikcentrum Syd, Verksamhetsledare och projektledare, möte 2020-03-06
Nordic Kids Media Festival, deltagande och nätverkande, 2019-09-11 - 2019-09-13
Norska Filminstitutet, ansvarig för dataspelsstöd, återkommande kontakt
Region Gävleborg, Crossmedia-konsulent, mailintervju, 2019-01-29
Region Skånes filmkollegium, möte och presentation, 2019-02-28
Region Skånes regionala kulturarvsmöte, Trelleborgs Museum, deltagande och nätverkande, 2019-10-02
Region Värmland, Filmkonsulent - teknik, barn och unga, videomöte 2020-04-30 samt samtal
Skurups- och Fridhems Folkhögskolor, personal på speldesignutbildningen, intervju 2019-09-23
Spelens Hus Malmö, representanter från föreningens ledning, intervju 2019-09-24
Svenska Filminstitutet, rådet för filmpedagogiska frågor, presentation, 2020-04-23
Sverok, representant från förbundets ledning, intervju 2019-10-10
Terabyte, studiebesök 2019-04-02
Vad alla behöver veta om spel, MIK-seminarium i Göteborg, 2019-10-31
Viken Filmsenter, Norge, Film- och spelkonsulent, videomöte 2020-05-29
Wisdom, projektledare, möte 2019-09-20

* Namn publiceras inte eftersom det inte är förenligt med GDPR

Bilaga 2 - enkät till kultursamordnare

Enkäten bestod av åtta frågor och skickades till kultursamordnare eller någon med motsvarande roll i alla Skånes kommuner. Av dessa svarade 13 st.

Fråga 1 - Aktiviteter:

På vilka sätt möter barn och unga spel och/eller spelskapande i er kommun? (Anordnas exempelvis spelkvällar, LAN, eller finns det någon kodstuga, t ex CoderDojo, KodCentrum?)¹³ svar

Genom bibliotek, fritidsgårdar och initiativ från föreningslivet.

Anordnas LAN någon enstaka gång/år på fritidsgården, lovaktivitet på biblioteket ibland

Ingen stadigvarande verksamhet, förutom på fritidsgården där det finns speldatorer och möjlighet att spela, biblioteket har tv-spel, enstaka LAN på lov, workshops i programmering på lov enstaka tillfällen. Vi har haft speldagar under loven (både digitala och fysiska spel) och fritidsgårdarna arrangerar spelrelaterade aktiviteter med jämna mellanrum. Vi har försökt med IT-verkstad under både sommarlov och som en del i "After skola" på biblioteket.

På kommunens fritidsgårdar anordnas Spelkvällar, LAN och workshops. Det erbjuds xbox, ps4, streamingdator och mer.

Föreningar med kommunalt föreningsbidrag annordnar spelkvällar, fritidsgårdarna har speldator, kursen "Skapa och berätta med animation och digitala spel" hos Kulturskolan (från 8 år).

Enstaka LAN via fritidsgårdar och i privat regi. Workshops i programmering via bibliotek, Kulturhuset Barbacka och sommarlovsaktiviteter. Biblioteken har viss del spel i sitt utbud/verksamhet

På fritidsgården Osvald, biblioteket har haft lovaktiviteter bla programmering

I undervisningen och hos en privat aktör.

Ja, grundskoleförvaltningens IKT-pedagoger samarbetar bland annat med KodCentrum

Fritidsgård, lovverksamhet på bibliotek

LAN, Öppen E-sportarena, spelspecifika träningar, lovaktiviteter i både programmering och spelande, möjlighet till konsollspel på bibliotek och fritidsgårdar, pågår utveckling av workshop-paket i visuell programmering för flera ålderskategorier.

Inte alls vad jag vet

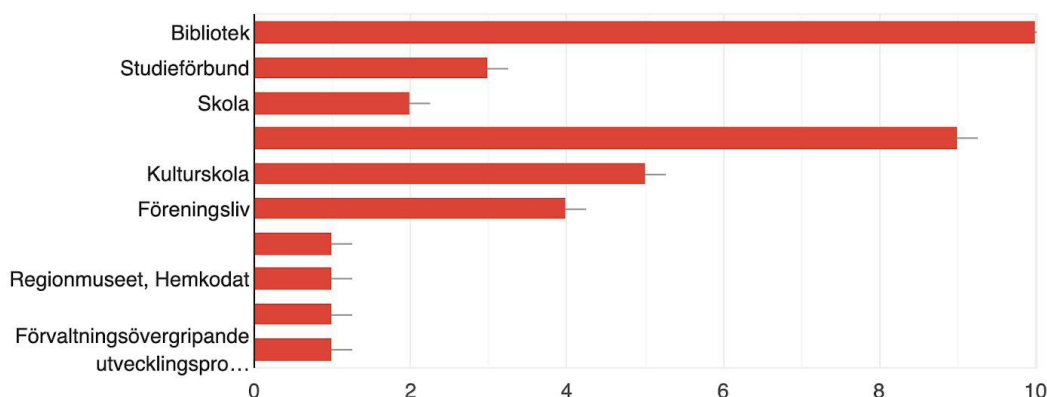
Vår kommentar:

De vanligaste aktiviteterna är LAN och speldagar som anordnas i flera kommuner, ofta via bibliotek eller fritidsgårdar.

Fråga 2 - Samarbeten:

Samarbetar ni med någon/några av dessa aktörer när det gäller digitalt spelskapande? (Förtydliga gärna med kommentarer nedan.)

12 svar



Kommentarer på fråga 2, samarbeten: 7 svar

Vi samarbetar i form av att vi sprider information och marknadsför event och aktiviteter.
vid lovaktiviteter

Kommunens nystartade Mobila Team har som uppgift att söka upp ungdomar och aktiverade dem så att de inte bara dräller omkring. Aktiviteter ungdomarna önskar själva, bland annat LAN. Har ännu inte arrangerats men är på gång

Arbetar inte med detta överhuvudtaget. Har fullt upp att stå upp för den levande kulturen....

Som sagt våra IKT-pedagoger samarbetar periodvis med KodCentrum, näringsliv och ingår i ett nätverk med olika spelföretag för att ta fram spelifierat tänk tillsammans.

Bibliotek - programmeringsworkshops för yngre barn, tex Bee-bot, ritrobotar. Finns även kompetens i bland annat scratch. Finns möjlighet till konsollspel på biblioteket. Studieförbund - Arbetar med verksamhet kopplat till spelberoende. Skola - förutsätter att de följer de mål som är satta kring programmering i läroplanen. Fritidsgårdar - Håller e-sportarenan öppen för målgruppen 13-19 år en dag i veckan plus att det arrangeras LAN i mindre format. Finns möjlighet till konsollspel på fritidsgårdarna. Kulturskola - Håller e-sportarenan öppen en dag per vecka. Har tidigare upplåtit lokal för LAN innan e-sportarenan kom till. Föreningsliv - finns 2 e-sportföreningar i kommunen i nuläget. Dessa håller öppet i e-sportarenan en dag per vecka plus att de arrangerar LAN, event, tävlingar och turneringar. Finns god kompetens i dessa även för livesändningar. Övergripande utvecklingsprojekt inom Kultur- och fritidsförvaltningen - - Visuellt programmering. Förvaltningen arbetar med ett workshop-upplägg kring visuellt programmering där det bör finnas aktiviteter för grundskolans alla stadier. Detta är under utveckling. Vi pratar i nuläget om allt från fysiska upplägg för de mindre barnen via Lego Boost och Scratch till Playmaker. Dock under utveckling. - Makerspace. Ett Makerspace är under uppbyggnad. Där möter man redan idag CAD-baserade verktyg. Vi tittar även på elektronikprogrammeringsplattformar såsom Arduino, RaspberryPie, Ototo och Makey Makey.

Kommunövergripande - Spelberoende finns med och arbetas med genom kommunens plan kring ANDTS.

Jag som svarar arbetar på biblioteket i Bjuv och vi har ingen kultursamordnare. Bibliotek och Fritidsgård finns i samma förvaltning och kan bli naturliga samarbetspartners.

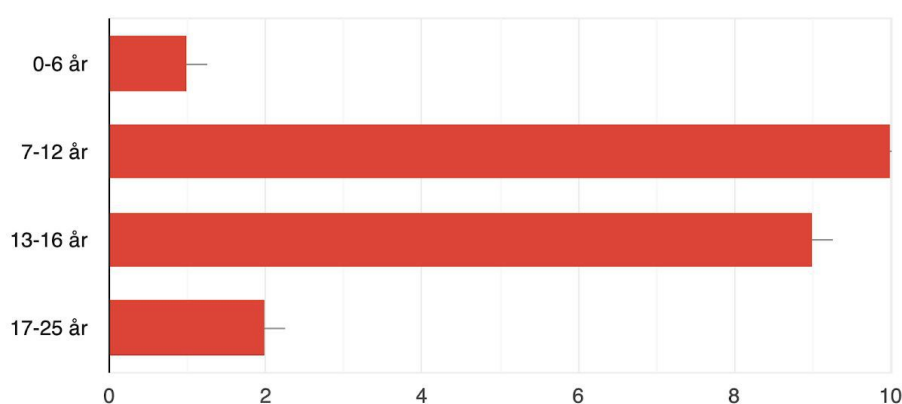
Vår kommentar:

De två vanligaste samarbetsparterna är Bibliotek och Fritidsgårdar (alternativ 4). Flera kommuner arbetar också aktivt med E-sport på olika sätt.

Fråga 3 - Åldersgrupper:

Om det finns aktiviteter som främjar spelskapande, vilka åldrar riktar sig dessa till?

10 svar



Vår kommentar:

Det är betydligt fler som har aktiviteter riktade till åldersgrupperna 7-12 samt 13-16. Det finns inte många aktiviteter riktade till barn 0-6 och ungdomar 17-25.

Fråga 4 - Möjliga samarbeten framöver:

Finns det någon annan verksamhet för barns och ungas skapande, där spelskapande skulle kunna vara en del? 10 svar

Kulturskolan

Kommunen bedriver musikskola, kulturgrupper och lovaktiviteter med skapande verksamhet på fritiden. Ja, diskussioner ska påbörjas med Kulturskolan och i skolan ska kulturombuden få mer information om hur det kan användas som en del i undervisningen genom kulturaranti/skapande skola.

Vet ej

Kulturarantin inom Lomma kommun - minst en professionell kulturupplevelse per läsår från 4 år och genom hela grundskolan.

Studieförbundet ABF är alltid på hugget när det gäller ungas fritid. De har egen lokal.

Fritidsgårdarna

Grundskoleförvaltningen hade gärna samarbetat med både bibliotek och fritidsgårdar t ex då det varit ett givande sätt att nå fler unga och att samtidigt sammankoppla skola, samhälle och näringsliv.

I kommunala kulturgarantier, i Skapande skola-verksamhet

I nuläget har vi fullt upp att greppa ovanstående.

Vår kommentar:

På denna fråga svarar kommunerna olika, men några nämner Kulturskolan som en möjlighet framöver.

Fråga 5 - Barns och ungas delaktighet:

Arbetar er kommun med barns och ungas delaktighet på något sätt, t ex genom referensgrupper eller liknande?^{13 svar}

Ja genom interaktiva utställningar och enkäter.

Vi har KulturCrew i kommunen

Inte systematiskt, för tillfället

Vi har nyss startat upp vårt första KulturCrew som delvis ska fungera som referensgrupp.

Ja

Referensgrupper och skoloråd.

Nybildat ungdomsråd centralt i kommunen

Kommunen har ett ungdomsråd som träffas regelbundet

Inte mer än elevråden, vi har haft ett ungdomsråd för rätt länge sen, och det har varit på tapeten LÄNGE! vet ej

Det förekommer i förskolor, skolor men väldigt olika mycket.

Vi försöker. Inför uppbyggandet av e-sportarenan har vi försökt involvera både unga och föreningslivet.

Många träffar kring utformning och innehåll. Avslutades med en gemensam resa till Dreamhack.

Det finns ungdomsgrupper

Vår kommentar:

Vad gäller barns och ungdomars delaktighet svarar 10 av 13 att de har någon form av referensgrupper för barn och unga, utöver elevråd.

Fråga 6 - Satsningar framöver

Hur skulle ni vilja satsa på barns och ungas spelskapande och spelkunnighet i framtiden?^{13 svar}

Vet ej.

Det handlar inte så mycket om vad vi kan göra då det finns massor av idéer, utan det handlar för vår del om att vi saknar resurser, utrustning, pengar och lokaler

Vet ej

Vi vill skapa ett relevant utbud direkt kopplat till målgruppen och som för oss (personal) är hanterbart arbetsmässigt. Relevansen skapar vi genom att med jämna mellanrum bjuda in vår målgrupp till samtal. Kommunen kommer att satsa på E-sport, i detta kommer det att inkluderas en kortare utbildning där ämnen som fysisk och mental hälsa, vett och etikett på nätet samt liknande kommer att vidröras. Uttöka antalet platser i kulturskola.

Betona de kreativa, konstnärliga och sociala delarna

Oftast en fråga om tid och pengar. Viljan finns men inte personalstyrka. Bättre samarbete med externa aktörer

I form av instrumentspel, direkt i undervisningen det också!

Våra IKT-pedagoger skulle vilja satsa mycket mer på detta. Sätta detta i ett sammanhang för eleverna och arbeta ämnesövergripande, värdeskapande och väl förankrat i både läroplan och hos autentiska mottagare. De hade velat göra detta samarbete med både näringsliv och med skolor i andra länder.

Få mer resurser till att anlita digitala spelaktörer

Planen enligt ovan.

Vi skulle gärna vilja satsa på spelskapande och spelkunnighet på biblioteket både digitalt som ett steg i digital inkludering men även analogt via brädspel.

Vår kommentar:

Det finns många idéer hos kommunerna men flera tar upp resursbrist som ett hinder när det gäller deras arbete med spelkunnighet och spelskapande.

Fråga 7 - Insatser framöver

Vilken typ av kompetensutveckling, insatser eller annat stöd behövs i er kommun i arbetet med att främja barns och ungas egna spelskapande och spelkunnighet?^{12 svar}

Vet ej.

resurser, men även någon som kan hjälpa en med vad man behöver för att starta upp sådan verksamhet.

Utbildning inom området samt ekonomiska resurser.

Kompetensen finns eller är lätt att bättra på. Det vi behöver är fler som kan jobba med detta. Vi har t.ex. bara en deltidsbibliotekarie på både barn- och ungdomssidan, trots att vi är en av Skånes mest barn- och ungdomstäta kommuner.

Grundläggande förståelse för förhållningssätt till åldersrekommendationer, antal speltimmar osv. För spelskapandet vet jag ej vilka kompetenser som finns i kommunen.

Information till pedagoger, fritidsassistenter m.fl.

Kompetensen är låg så en generell höjning såväl praktiskt som teoretiskt vore välkommet.

Personalinsatser och inköp av material

Vi upplever att kompetensen finns, möjligheterna finns, samarbetspartners finns men det finns inte utrymme i organisationen (på förvaltningsnivå) att starta upp nya projekt som detta tyvärr.

Spelskapande behöver vara med på utbudsdagar för personal. Resurser behövs, både personella och ekonomiska.

Kompetensen är låg men viljan hög. Vi behöver fortbildning

Vår kommentar:

Det finns behov av stöd och rådgivning hos flera kommuner, bl a kring uppstart av verksamheter och fortbildning till pedagoger och annan personal som möter barn och unga. Även kring denna fråga tas resursbrist upp som ett hinder och nämns i någon form av hälften av de svarande kommunerna.

Fråga 8 - Spelkonsulent och spelpedagogs uppdrag

Om det fanns en spelkonsulent och spelpedagog tillgänglig inom regionen, på vilket sätt skulle de bäst kunna bidra till arbetet i er kommun?^{12 svar}

Vet ej.

Hjälp med att starta upp och någon som kan fungera som mentor för personal, men även kanske komma som "gästföreläsare" någon gång.

Komma ut till kommunerna och arbeta direkt med barn och unga och inspirera och fortbilda personal. Det beror på hur konsulenten/pedagogen jobbar. Finns hen som en resurs vi kan anlita för att ha t.ex. workshops i skolorna, eller fungerar hen mer som informationsresurs? Vem riktar sig konsulenten/pedagogen mot? Med tanke på hur det ser ut med bemanning för oss så är en (gratis eller mycket billig) person som kan komma ut och hålla workshops i skolor/förskolor som en del i nåt program mest attraktivt, men det är mest för att vi inte själva har resurser att omvandla ev. idéer till verklighet på ett bra sätt. Hade vi haft tillräcklig bemanning så hade det varit kul med inspiration, stöd och fortbildning för den/de som i så fall skulle jobba med detta i kommunen.

I den kommande e-sportssatsningen hade det kunnat fungera bra som bollplank, utbildare, tävlingsanordnare etc.

T.ex. inom Skapande skola, Kulturgarantin etc.

Kompetensutveckling av ordinarie personal

Visa hur vi i kommunen kan sätta igång ett arbete inom spelande men lite resurser

Genom att kunna besöka skolor genom olika projekt som t ex Skapande skola. Men kanske också för att kunna erbjuda fortbildning/inspiration till lärare. Som sagt våra IKT-pedagoger har ofta en god grundkompetens när det gäller det tekniska och hur man pedagogiskt kan arbeta med det, men den konstnärliga aspekten av spelskapande behöver lyftas ytterligare. Både bildbearbetning men även delen med storytelling, hur skriver man manus till dataspel..?

Råd och stöd i att hitta lämpliga aktörer för barn, hitta eventuella bidragsgivare, göra området känt för flera.

Stötta i planering och genomförande. Visa på vägar till att söka pengar för att utveckla.

Genom kompetensutveckling och omvärldsbevakning till personalen.

Vår kommentar:

Kommunerna anser att en spelkonsulent/spelpedagog kan vara behjälplig på flera sätt: Vid uppstart av verksamheter, som gästföreläsare, workshopledare, genom Skapande Skola, informations-/inspirationsresurs, utbildare, som kontaktförmedlare och resurs kring bidragssökning, omvärldsbevakning, samt som stöd i planering och genomförande av satsningar.