



R E G I O N A L

S P E L K U L T U R

# Regional spelkultur

Verktyg för att stärka spel som kulturform  
i Gävleborg och Dalarna

Region Dalarna – Kultur och bildning  
Diarienummer: RD20/01607

Region Gävleborg – Kultur Gävleborg  
Diarienummer: KKN 2020/13



## **Regional spelkultur**

Verktyg för att stärka spel som kulturform i Gävleborg och Dalarna

Text: Gustav Edman och Max Valentin, Fabel

Omslagsbild: Gustav Edman och Max Valentin, Fabel

Region Dalarna – Kultur och bildning

Diarienummer: RD20/01607

Region Gävleborg – Kultur Gävleborg

Diarienummer: KKN 2020/139

# **Regional spelkultur**

Verktyg för att stärka spel som kulturform  
i Gävleborg och Dalarna

# Innehåll

<b>Bakgrund</b>	<b>5</b>
<b>Vad är spel och spelkultur?</b>	<b>8</b>
Spelkultur som fenomen	10
Värdet av spelkultur	12
<b>Den nära omvärlden</b>	<b>15</b>
Föreningslivet	16
Näringslivet	18
Offentlig sektor	19
Slutsatser	25
<b>Den fjärran omvärlden</b>	<b>26</b>
Ungas kulturkonsumtion	29
Spelindustrins utveckling	31
När spel möter kulturpolitiken	34
Spel och spelifiering som medium	36
<b>Regionala verktyg</b>	<b>37</b>
Regionala uppdrag och utvecklingsprojekt inom kulturområdet	39
Temporära verksamhetsstöd/tidsbegränsade regionala uppdrag	39
Tematiska, riktade tvärsektoriella utvecklingsområden	39
<b>Utredarnas förslag</b>	<b>42</b>
Önskvärda effekter	43
Strukturella förändringar	43
Exempel på tänkbara aktiviteter	50
<b>Metod</b>	<b>58</b>
<b>Referenser och vidare läsning</b>	<b>60</b>
<b>Bilaga 1</b> Lista över spelaktörer i länen	61
<b>Bilaga 2</b> Definitioner av grenar inom spelkultur	63

# Bakgrund

Spel i någon form upptar mångas vardag. Allt fler människor i olika åldrar ägnar sig åt traditionella brädspel, dator- och tv-spel, levande spel (lajv och rollspel) eller spelkultur i andra former. Spelkulturen har många beröringspunkter med traditionella kulturuttryck. Området engagerar dessutom många unga i föreningsform där deltagarna i hög grad interagerar och är medskapare. Särskilt interaktiva och digitala spel är en näring under stark utveckling och spel som pedagogiskt verktyg blir allt vanligare inom flera områden.

Landstingsfullmäktige i Dalarna fattade i november 2018 beslut om en ny kultur- och bildningsplan för åren 2019–2022. Bland åtta övergripande insatsområden vill regionen ”utreda spelkulturen som ett ny möjligt regionalt verksamhetsområde”. Prioriteringen ska ses som en del av regionens arbete med strategin Dalarna – Sveriges bästa ungdomsregion. Regionfullmäktige i Gävleborg fattade i november 2018 beslut om en ny regional kulturplan för åren 2019–2021. Den regionala kulturplanen förlängdes ytterligare ett år till och med 2022 den 23 september 2020. Inom området crossmedia vill Region Gävleborg ”utreda och utforska spel som kulturform”.

En gemensam utredning skulle ge en större överblick på området, lättare peka ut eventuella samverkansområden mellan de två regionerna och antagligen minska kostnaderna. Arbetet skulle även innebära ett tillfälle för de båda regionerna att lära av varandras arbetssätt, dela kompetenser samt undersöka förutsättningar för ett eventuellt närmare interregionalt samarbete och gemensamt stöd. På uppdrag av de båda regionerna inledde konsultbyrån Fabel under september 2020 arbetet. Arbetet har utförts av Gustav Edman och Max Valentin på Fabel, i dialog med en projektgrupp med representanter från Region Dalarna och Region Gävleborg.

## *Utredningens mål:*

- Kartlägga och synliggöra spelkulturen generellt och resultera i en ökad kunskap om spelkulturen specifikt i Dalarna och Gävleborg.
- Ge förslag på regionala och interregionala insatser varav några kan bedömas värda att prova under en testperiod. Utredningen förväntas föreslå möjliga former för stöd och ge svar på vilken roll respektive region kan axla inom ett område som till stor del är deltagardrivet och involverar många barn och unga.
- Skapa samsyn inom regionerna för spelkulturområdet
- Stärka den interregionala dialogen

*Utredningen ska arbeta mot de av regionerna tre uppsatta effektmål som eventuella framtida satsningar ska främja:*

- Stärkt demokrati
- Stärkt medie- och informationskunnighet
- Breddat deltagande och ökade möjligheter till eget skapande

*Respektive av de tre perspektiven som ska främjas definieras enligt nedan:*

### **Stärkt demokrati**

En god dialog mellan det offentliga och aktörer inom spelkulturen skulle på sikt kunna främja demokratin och likabehandling.

*Effektmål:*

- Stärka dialogen med barn och unga
- Det offentliga lär mer om barn och ungas nya sätt att organisera sig i syfte att hitta fungerande samarbetsformer.

### *Utredarnas tolkning*

Vi ser att tonvikten inom detta område hamnar inom det som snarare är politik för det civila samhället än kulturpolitik. De insatser som föreslås bör underlätta för det civila samhället att fortsätta vara en viktig del i demokratin och att göra fler delaktiga. Spelkulturen har en historia av att vara starkt organiserad inom föreningar men det finns en farhåga inom regionerna att detta är på väg att förändras. Samtidigt ser vi en parallell till en av kulturens käpphästar – armlängds avstånd till politiken – där det är viktigt att inte börja se ungas kulturutövande inom spel som en möjlighet till politisk styrning.

### **Stärkt medie- och informationskunnighet (MIK)**

*Effektmål:*

- Pröva att axla en ny roll inom spelkulturen och därmed bidra till att öka medie- och informationskunnigheten bland invånarna, i synnerhet barn och unga.

### *Utredarnas tolkning*

Statens medieråd delar upp MIK i tre aspekter:

- förstå mediers roll i samhället
- kunna finna, analysera och kritiskt värdera information
- själv kunna uttrycka sig och skapa innehåll i olika medier

Utredningens tolkning är att tonvikten främst ligger på den första och tredje aspekten, att förstå spelens roll i samhället och att själv kunna uttrycka sig. Det finns givetvis pedagogiska spel som aktivt hanterar den andra punkten men utredarna tolkar uppdraget som något som snarare handlar om det lärande som sker inom den etablerade spelkulturen.

### **Breddat deltagande och ökade möjligheter till eget skapande**

#### *Effektmål:*

- Bidra till ett breddat deltagande och eget skapande inom spelkulturområdet så att fler röster och berättelser får höras.

#### *Utredarnas tolkning*

Breddat deltagande är ett relativt vanligt förekommande politiskt mål sedan det först dyker upp i Demokratiutredningens forskarvolym VIII 1999. Breddningen ställer krav på att det finns demografisk eller på annat sätt kategoriserad data av den målgrupp man vill bredda sig inom. Snarare tolkar vi uppdraget som att undersöka och ge förslag på områden som gör att fler personer ges möjlighet att uttrycka sig genom spelande och spelkultur samt sikta mot att göra fler grupper delaktiga i spelande. Att stärka spel som kulturform gör att fler kan hitta kulturella uttryckssätt som passar just dem.

#### *Särskilt fokus ska riktas mot frågeställningarna:*

Om och hur regionerna skulle pröva att axla en ny roll inom spelkulturen och därmed bidra till att öka medie- och informationskunnigheten bland invånarna, i synnerhet barn och unga.

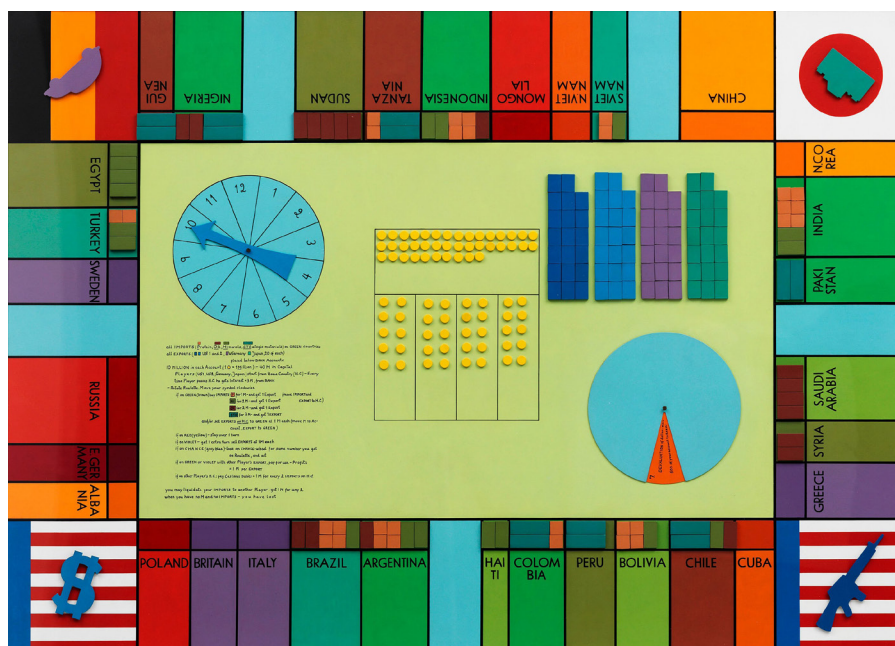
Ge förslag på hur regionerna skulle kunna bidra till ett breddat deltagande och eget skapande inom spelkulturområdet så att fler röster och berättelser får höras.

# Vad är spel och spelkultur?

Intresset för spelkultur har ökat i Sverige under en längre tid. Spelförbundet Sverok är ett av landets största ungdomsorganisationer och samlar 77 000 medlemmar i 2200 föreningar (2020) men mycket spel sker även i icke organiserad form i vardagsrum och kollektivtrafiken varje dag. Var fjärde person spelar data- och TV-spel varje månad och dataspel är idag en kulturell näring som omsätter mer än både film och musik.

I den här rapporten kommer vi både att prata om spel som kulturform och spelkultur - något som inte är helt lätt att definiera. Till skillnad från andra kulturformer som teater, film och hemslojd är spel som kulturellt fenomen på många sätt en ny företeelse. Även om det finns spel som det kinesiska Go med över 2500 års historia har spelandet och den kultur som utvecklats kring spel idag uppkommit mestadels under den digitala eran, med start i 1970-talets arkadmaskiner.

Det finns två huvudsakliga synsätt på vad kultur är – dessa brukar kallas den humanistiska kulturbegreppet och det samhällsvetenskapliga eller



Öyvind Fahlström, World Trade Monopoly (B, Large) från 1970 ställdes ut på Moderna Museet 2017 tillsammans med mediakonstnären Hito Steyerls datorspelsverk Factory of the Sun, 2015. Att använda spellogik och speleestetik för att skapa interaktivitet eller för att väcka frågeställningar hos publiken i bildkonstverk är inte ovanligt.



antropologiska kulturbegreppet. Det humanistiska kulturbegreppet säger att det finns vissa uttryck och konstformer som har en särskild kvalitet, vilket kan bistå dig i en andlig och intellektuell utveckling. Betydelsen omfattar konstarnas och skapande inom litteratur, konst, musik och bild. Delar av spelkulturen ingår tydligt inom ramen för det humanistiska kulturbegreppet, inom rollspel skriver man manus till äventyr av olika slag, målar inspirerande bilder till böcker och datorspel, man tonsätter spel och så vidare. Kulturpolitiken omfattar denna kultursyn.

Det samhällsvetenskapliga kulturbegreppet är bredare och handlar om vad människor gör. Det kan handla om organisationskultur eller för den delen hur olika föreningar väljer att spela spel. Delar av spelkulturen hamnar under denna definition spelkultur som gemenskap – spel i någon form som en punkt kring vilken människor samlas och känner gemenskap och samhörighet. Men å andra sidan är det många kulturuttryck som har denna dubbla hemvist där verket fungerar som en mötesanledning för sin publik.

Spel är ett gränsöverskridande kulturuttryck som ofta har närhet till andra etablerade uttryck. Inom spelkulturen finns nästan alltid kopplingar till exempelvis hemslojd, film, idrott, design eller litteratur. Spelförbundet Sverok ser ”spelhobbyn” som en aktivitet som uppfyller minst tre av följande kriterier:

- Aktiviteten är en form av spel och kräver strategiskt tänkande.
- Aktiviteten innehåller fantasi och kreativitet.
- Aktiviteten har inslag av populärkultur.
- Aktiviteten innehar en gemensam kulturell bakgrund och målgrupp jämfört med andra aktiviteter som faller inom begreppet ”spelhobbyn”.

Inom de fält som vuxit fram kring spel och spelkultur finns även subkategorier om vad för typer av aktiviteter som ingår under begreppet spel. Spelförbundet Sverok beskriver idag sina verksamheter inom fyra olika kategorier:

*Bordsspel* – brädspel, figurspel, kortspel och rollspel

*Digitala spel* – E-sport, LAN och TV-spel

*Levande spel* – airsoft, lajv och paintball

*Övrig spelkultur* – fantastik och cosplay

En stor del av dessa aktiviteter är också överlappande och ett spel kan innehålla flera olika kulturuttryck och medier. Dessutom, som i alla kulturuttryck, finns flera typer av verksamheter som angränsar till spel eller är svårt att definiera. För dig som vill veta mer om någon enskild spelform eller behöver förklaring på ett visst ord finns i slutet på denna rapport en ordlista med beskrivningar.

Det är också viktigt att särskilja det som på engelska benämns gambling respektive gaming, men som vi i Sverige enbart har valt att kalla spel. Det förstnämnda – vadslagning med hopp om ekonomisk vinst – är inte något som vanligtvis brukar omfattas av spelkulturbegreppet och är inte något som berörs i den här utredningen.

## Spelkultur som fenomen

Den moderna spelkulturen i Sverige började ta sin form i början av 1980-talet. De första bordsrollspelen och dataspelen, däribland amerikanska Dungeons & Dragons och Pong, hade börjat publiceras under 1970-talet och fick under 1980-talet större spridning. När svenska rollspelet Drakar & Demoner publicerades av företaget Äventyrsspel 1982 ökade intresset för rollspel och mer avancerade brädspel kraftigt under några år. Samtidigt började allt fler hem få TV-spel som Nintendo och Sega eller hemdatorn Commodore 64. Över hela Sverige startade spelföreningar, en av de första var lajvföreningen Gyllene Hjorten med säte i Gävle 1985, och samlas under en riksorganisation när spelförbundet Sverok bildas 1988. Sedan dess har spelkulturen förändrats och utvecklats mycket, både i Sverige och i världen.

Spelkulturen skär horisontellt genom många delar av samhället och är både en försörjning för många men även ett verktyg för lärande och utveckling.



Bilden ovan tagen ur Regional kulturplan Gävleborg 2019–2022. Den röda cirkeln markerar det gränssnitt där mycket av den bra spelkulturen befinner sig, i gränslandet mellan upphovspersonen och publiken, en slags deltagarkultur. Upphovspersonernas uppgift blir istället för att skapa upplevelser för sin publik att luta sig tillbaka och njuta av snarare att skapa ett ramverk inom vilket deltagarna själva kan agera kreativt.

Spels funktion inom lärande, fritid och idrott samt hälsa beskrivs både utförligt och mycket förtjänstfullt i Region Värmlands och Region Örebro läns rapport ”Tärningen är kastad” från 2017, skriven av Hanna Frisell. Vi har i detta kapitel gjort ett utklipp ur Hanna Frisells text om spelkultur och horisontella kriterier som en orientering men rekommenderar den läsare som vill fördjupa sig att ta det av region Värmlands förstudie.

Ur rapporten ”Tärningen är kastad” från 2017 av Hanna Frisell, Region Värmland och Region Örebro län.

#### SPELKULTUR OCH HORISONTELLA PERSPEKTIV

En aspekt av spel och spelkultur som har kommit upp under förstudien är att spelkultur i dess olika former är öppen och tillgänglig för alla som är intresserade av att vara med. Det är en bild som också förmedlas i media, till exempel i artiklar från evenemang eller aktiviteter inom spelkultur. Som den här rapporten har visat är spelkultur emellertid ett mycket omfattande begrepp och olika former av spelkultur har olika förutsättningar, möjligheter och utmaningar. Därför är det relevant att titta på hur spelkultur ser ut utifrån de horisontella perspektiven jämställdhet, inkludering, tillgänglighet och hbtq-frågor.

#### JÄMSTÄLLDHET

Det finns inte några säkra siffror på hur många kvinnor respektive män som sysslar med spelkultur, varken på global, nationell eller regional nivå. Däremot genomför företag och statistikbyråer världen över undersökningar kring spel, spelande och köp av spel. Undersökningarna fokuserar ofta på data- och applikationsspel, medan det fortfarande är relativt okänt hur många som till exempel ägnar sig åt brädspel, cosplay eller rollspel.

#### INKLUDERING

De senaste åren har begreppet inkludering framför allt använts för att beskriva hur det svenska samhället bäst tar emot nya invånare. Inkludering handlar emellertid inte enbart om migrationspolitik utan om en känsla av gemenskap, och att individen är och känner sig som en del av en större grupp. Spel kan vara ett utmärkt verktyg för att öka känslan av inkludering men kan också vara exkluderande. I den här rapporten kommer aspekter som språk, etnicitet och ekonomi behandlas. Verksamheter som arbetar med inkludering av nya svenskar kan använda spel som ett sätt att umgås för personer som inte delar ett gemensamt språk. Enklare brädspel och kortspel med få och tydliga regler, som till exempel Triovision och UNO, gör att personer med olika språk och i olika åldrar kan spela tillsammans.

#### TILLGÄNGLIGHET

För den som har en funktionsvariation kan det finnas skiftande möjligheter att utöva spelkultur. Faktorer som spelar in är till exempel den egna funktionsvariationen, vilken spelform man vill utöva och det enskilda spelet, samt i vissa fall vilka man spelar

tillsammans med. Därför är det svårt att dra några generella slutsatser om vilka spelformer och spel som är eller inte är tillgängliga. Ett brädspel som är tillgängligt för en person med nedsatt finmotorik kan vara otillgängligt för en person med färgblindhet. Ett dataspel kan vara tillgängligt för en döv person, men otillgängligt för en person med dyslexi. För en person som använder rullstol kan ett lajv som spelas utomhus i skogen vara otillgängligt, medan ett lajv som spelas i en anpassad inomhuslokal inte behöver vara det. Det finns hemsidor på internet som grundligt analyserar spel utifrån tillgänglighet, bland annat Meeple Like Us (brädspel) och Able Gamers Foundation (dataspel). Able Gamers driver också projektet Includification, vilket är en kunskapsbank för dataspelsutvecklare.

#### HBTQ-FRÅGOR

Hbtq är ett paraplybegrepp som omfattar olika begrepp som rör sexuell läggning, könsidentitet, könsuttryck och normer kring dessa. De fyra bokstäverna hbtq står för homosexuella, bisexuella, transpersoner och personer med queera uttryck och identiteter. Hbtq används ofta tillsammans med andra ord, som till exempel hbtq-perspektiv eller hbtq-frågor när man vill beskriva frågor ur ett perspektiv som rör just sexuell läggning, könsidentitet eller könsuttryck. Det är svårt att dra några slutsatser om spelkultur som helhet ur ett hbtq-perspektiv. Det som kan vara problematiskt inom en sorts spelkultur behöver inte vara problematiskt inom ett annat område. Naturligtvis finns också skillnader mellan olika grupper, gemenskaper och föreningar. Det gör att olika individer kan ha skilda erfarenheter av till exempel bemötande, språkbruk eller värderingar. Flera former av spelkultur erbjuder och inbjuder till möjlighet att utforska sina egna och andras tankar, känslor och upplevelser. Rollspel gör det troligen i störst utsträckning. Textrollspel, bordsrollspel och lajv ger spelarna möjlighet att prova på hur det är att vara någon annan genom att skapa och spela en karaktär. Ofta har spelaren stor frihet att bestämma över karaktärens värderingar, bakgrund och ambition, men också dess kön, könsidentitet och sexuella läggning. På ett liknande sätt finns det ofta möjlighet att i dataspel skapa avatarrer, figurer som representerar spelaren i spelets värld.

## Värdet av spelkultur

### Stärkt demokrati

*”Vi hjälper olika grupper att få starta sina egna föreningar inom just spelkulturen, där vi ger dem möjlighet att införskaffa lokal om de behöver det, verktyg som de kanske behöver för att kunna göra sin grej. Det vi främst vill arbeta med är att försöka hjälpa nystartade föreningar.”*

– Johan Johansson, ordförande Sverok GävleDala



Spelkulturen i Sverige har idag en väldigt stark organisering, där engagemanget inom Sveroks föreningar står för en betydande del. Antalet aktiva i Sverok-anslutna föreningar är till exempel mer än dubbelt så många som alla partipolitiska ungdomsförbund tillsammans. Spelhobbyn är genom sin breda organisering en folkrörelse och en demokratiskola, särskilt bland unga.

Det finns få tecken på att ungas sätt att organisera sig skiljer sig nämnvärt från övriga grupper. Ungas ideella engagemang i Sverige har heller inte förändrats nämnvärt de senaste 30 åren där ungefär hälften av alla 16–24 år arbetar ideellt, vilket är i linje med svenskarna generellt. Det organiserade engagemanget sker genom traditionella föreningar eller samordnat av offentliga aktörer. Det finns idag bara ett fåtal exempel på rörelser som bryter detta mönster i Sverige, där ett exempel kan vara klimatrörelsen Fridays For Future där de aktiva organiseras i digitala nätverk utan formell demokratisk struktur. Under samtliga intervjuer har dock inte ett enda exempel dykt upp som antyder att det skett ett skifte till liknande nätverk. Den snabba utvecklingen inom Sverok till att små e-sportslag organiserar sig inom föreningar tyder istället på motsatsen. Till skillnad från organiseringen sker dock kommunikationen till stor del genom nya digitala kanaler som internetforum, sociala medier och text-, video- och röstkanaler som Discord. Vissa digitala spel har också inbyggda kommunikationssystem, där spelare kan möta vänner eller helt okända personer direkt med röst eller video i spelet.

Att göra insatser för spelkulturen i länen skulle med stor sannolikhet bidra till att stärka de existerande föreningarna och bidra till att nya skapas. Spel som kulturform är också något som domineras av unga, där en stärkt roll för spelkulturen också skulle innebära en stärkt roll för många ungas kulturutövande.

### **Stärkt medie- och informationskunnighet (MIK)**

*”Jag kan inte komma på något av de olika MIK-kunnigheterna som inte spel innehåller”*

– Jonna Steinrud MIK-bibliotekarie Säter.

Spel som kulturuttryck och dess sammanhang inom MIK tas bland annat upp i utredningen Det demokratiska samtalet (SOU 2020:56). Utredaren Carl Heath gjorde under en presentation av utredningen en jämförelse om mediekompetens kring spel ”Hur hade det varit om någon sagt ’Jag har hört om en kompis som har läst en bok, det är tydligen väldigt farligt med böcker’. Så låg kompetens kring böcker skulle vi inte acceptera men det gör vi med spel”. Utredaren Carl Heath ställer i intervjun många retoriska frågor om hur vi har svårt att se skillnad på vad som är ett underhållningsspel och vad som är ett propagandaverktyg förklätt som ett spel. Hans poäng är att boken som medium är välbekant för de flesta och vi kan göra skillnad på kategorier av litteratur, vi vet vad som är en faktabok, en barnbok och en propagandabok.

När det kommer till spel så är kompetensen ofta lägre vilket gör att man kan slå ifrån sig hela medieformen utan att göra skillnad på vad som är gjort för läranden, beteendepåverkan eller vad som är gjort för att verka negativt mot spelaren som vissa propagandaspel kan ha som syfte.

### **Breddat deltagande och ökade möjligheter till eget skapande**

*”De kan använda färgen gratis, den är donerad av ett brittiskt företag, men de får bara sitta här och måla figurer om de har gått till skolan!”*

– Magnus Björkman på PlaygroundSquad, som pratar om att ”hemmasittare” får måla figurer till sina figurspelsarméer i källaren på Tensionhuset, något som visat sig motivera dem.

Mycket av skapande i spelkulturen sker i mellanrummen mellan människor, i rollspelande skapas delar av berättelsen gemensamt, i cosplay görs och inspireras kostymer i samspel. Organisering och gemensamma platser ger förutsättningar för både inspiration och större engagemang.

För att systematiskt kunna fastställa om en breddning verkligen har skett krävs återkommande datainsamling med fastställda frågeställningar och en relevant indelning som gör att man kan särskilja mellan grupper som är innanför och som är utanför. Under utredningsarbetet har skribenterna inte kunnat hitta någon aktör som gör den typ av datainsamling på spelkulturområdet. Det närmaste som finns är Myndigheten för Kulturanalys och SOM-institutets årliga undersökning om Kulturvanor. I den undersökningen tillfrågas 7 500 svenskar om sina kulturvanor, undersökningen är bred nog att kunna brytas ner på regional nivå och på olika socioekonomiska grupper. I undersökningen finns frågeställningen om respondenten ”spelat ett digitalt spel” samt om personen ”utövat lajv eller teater”. Till skillnad från klassiska kulturområden som ”att gå på bio” eller ”besöka biblioteket” bryts de spelassocierade frågeställningarna inte ner demografiskt i rapporterna. En förutsättning för uppföljning om en breddning har skett skulle förutsätta en förändrad rapporteringspraktik.

### **SLUTSATS**

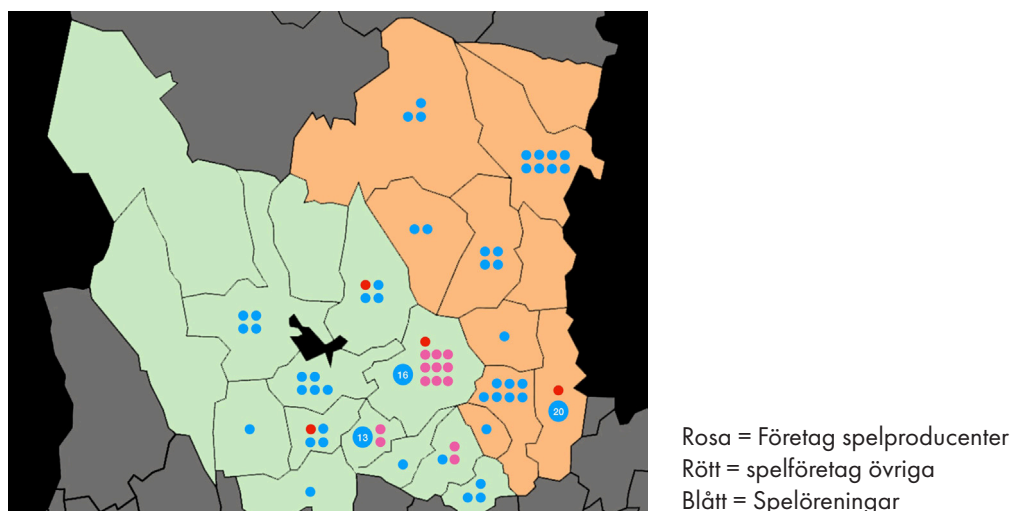
Regionen bör axla en roll inom spelkulturen som är mer ambitiös än fördelning av medel till civilsamhället på regional nivå. Regionens roll bör även vara koordinerande, genom att bjuda in till dialog och förmedla kunskap om spelkultur.

Mediekompetensen kring spel behöver öka både inom de egna verksamheterna men också bredare. För att säkerställa att man får kvalitativa beslutsunderlag och kan följa utvecklingen bör man ha en dialog med Myndigheten för Kulturanalys om man kan få regionalt nedbruten data kring de frågor som redan ställs om spelande.

## Den nära omvärlden

En stor del av utredningens arbete har handlat om att kartlägga och undersöka hur spel och spelkultur idag utövas och utvecklas inom Region Gävleborgs och Region Dalarnas geografi. Omvärldsanalysen nedan är en sammanställd bild av intervjuer med ett 20-tal personer från civilsamhället, näringslivet och den offentliga sektorn i länen som kompletterats med data från statistiska källor samt artiklar, rapporter och mediainslag.

Spelkultur genomförs till viss utsträckning i organiserad form men en mycket stor del är helt informellt, vilket gör att bara andelar av vad som görs kommer att fångas upp av statistik. Vänner kommer att samlas på helgen och spela spel, hantverkare kommer att sitta i källaren och göra ringbrynjor och mammor kommer (fortfarande) att spela FarmVille under pendlingen till och från jobbet. Den statistik som presenteras speglar dock särskilt den organiserade och professionella delen av spelkulturen som sker i Dalarna och Gävleborg.



Kartan ovan visar fördelningen av organiserat spelande i de två länen. För att göra statistiken mer relevant och greppbar har ett par referensorter utanför länen även tagits med i tabellen nedan och förekomsten av organisationer har räknats om till antal per tusen invånare. Ett fåtal tätorter, som Skellefteå och Falun, har många organisationer per invånare både när det kommer till närings- och föreningsliv. Det är betydligt vanligare att man antingen har många företag som Skövde och Hedemora eller många föreningar som Mora och Hudiksvall. Hedemora är dock lite av ett specialfall då det är en mycket liten ort men med två spelutvecklare.

	Antal invånare (tätort)	Företag/tusen invånare	Föreningar/tusen invånare
Skellefteå	36142	0,6	0,5
Umeå	89607	0,2	0,4
Luleå	48749	0,1	0,3
Sundsvall	58955	0,1	0,2
Skövde	39210	0,4	0,2
Karlstad	65273	0,1	0,2
Falun	38748	0,2	0,4
Borlänge	43423	0,0	0,3
Hedemora	7593	0,3	0,1
Mora	12858	0,0	0,3
Gävle	77699	0,0	0,2
Sandviken	25344	0,0	0,1
Hudiksvall	16569	0,0	0,5

Se bilaga 1 för ett förteckning av aktörerna i länen.

## Föreningslivet

Det dominerande föreningslivet kopplat till spel och spelkultur i båda länen är starkt kopplat till spelförbundet Sverok, som över hela landet samlar runt 77000 medlemmar i över 2000 föreningar. Enligt Sveroks egen statistik finns det i Gävleborg 46 föreningar och i Dalarna 49 föreningar. En övervägande del av dessa är mycket små föreningar som samlar under 10 medlemmar, ofta handlar det om små e-sportslag eller en liten grupp vänner som spelar spel hemma hos varandra. Totalt sett finns det sju föreningar i Gävleborg och tio i Dalarna som samlar tio eller fler medlemmar. Sett till det totala antalet medlemmar finns det över 9000 medlemmar i samtliga Sverok-föreningar i länen, vilket helt domineras av den nationella e-sportföreningen Esportutbildarnas Förening med sina över 8000 medlemmar varav de allra flesta finns utanför Gävleborg. Räknar vi bort denna förening finns det 445 medlemmar registrerade i Gävleborg och 539 i Dalarna. Utöver detta finns det också ett



**Hudiksvall**

Flest spelföreningar per capita.

**Mora**

Många föreningsaktiva i spelföreningar.

**Leksand**

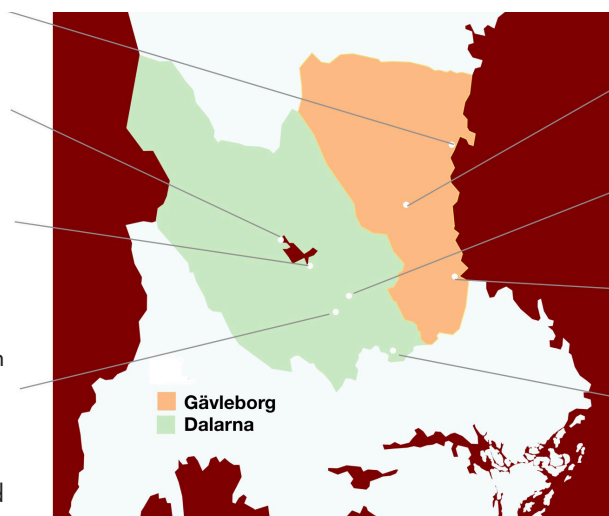
Spännande satsning med rollspel på bibliotek.

E-sportsarena på fritidsgården Jippo.

Leksands folkhögskola, Allmän kurs inriktning kreativ E-sport.

**Borlänge**

Generationsöverskridande möten i Bridgens hus där bland annat SM i kortspelet Magic gått.



Karta som visar på några exempel av verksamheter runt om i länen initierade av både offentliga parter, företag och föreningslivet.

**Alfta**

Stark e-sportsförening.

**Falun**

Företagande, utbildningar och föreningar utvecklas tillsammans i Tensionhuset.

**Gävle**

Hem för en av landets största brädspelsbutiker (online). Ambitiöst program på stadsbiblioteket.

**Avesta/Hedemora**

AvestaCon är en liten juvel bland svenska spel och fantasikonvent.

Hedemora har två datorspelsstudios pga ortens storlek bland de tätaste i landet

fåtal föreningar och nätverk som är tongivande i länen men som inte är medlemmar i Sverok. Till exempel finns en av Sveriges äldsta lajvföreningar, Gyllene Hjorten, i Gävle och i Falun ett större nätverk för cosplay som arbetar tillsammans med Studieförbundet.

I Gävleborg finns idag en stor scen för e-sport, centrerat kring länets största förening Gävledala e-sport. Majoriteten av länets Sverok-föreningar är just e-sportslag eller små e-sportsföreningar. Även lajv samlar flera föreningar, däribland Hälsinglajv i Söderhamn och även tidigare nämnda Gyllene Hjorten som snart firar 40 år som förening. Spelföreningen Gillet i Sandviken har varit aktiva i över 20 år medan nystartade Alfta Spelförening är näst störst i länet och 2020 nominerades till att bli Årets förening av Sverok.

Många av spelföreningarna i Dalarna har en stor bredd av aktiviteter och spelformer. Mora Rollspelsklubb har i 30 år samlat spelare för långt fler typer av spel än namnet ger sken av och är idag en av regionens största föreningar. Allra största föreningen är GUSWIL, en förening på Leksands Gymnasium som funnits sedan 2004. Andra föreningar som funnits under flera år med omfattande verksamhet är Spelföreningen Valkyr i Rättvik, Konfliktspel i Borlänge, Falu Konfliktspel i Falun och Lajv- och spelföreningen Epos i Borlänge. Nystartade Insjöns Gaming Club är ett annat intressant exempel som genom samarbete med kommunen och Leksands Sparbank öppnat en e-sportsarena.

Flera studieförbund har också verksamhet kopplad till spel, särskilt Studieförbundet i Dalarna. Förbundet har sedan flera år en verksamhetsutvecklare med särskilt fokus på spel och hjälper idag föreningar att starta studiecirkel inom spel. Studieförbundet har även en stor del utåtriktad verksamhet, bland annat har man samarbetat med Rättviks bibliotek kring spelkvällar och samarbetar med flera föreningar i till exempel spelkonventet ArCon. Under 2016 genomförde Studieförbundet två större projekt med stöd från Region Dalarna ”E-sport som kultur- och verksamhetsform” och samarbetsprojektet ”Under ytan - en lajvsaga”. Det finns också en begränsad verksamhet inom andra studieförbund, till exempel har Musikhuset i Gävle tidigare haft TV- och brädspelskvällar i huset som drivs gemensamt av ABF Gästrikebygden och Studieförbundet Vuxenskolan.

I de samtal med föreningar och representanter från civila samhället i länen finns ett antal olika behov som lyfts upp. En tydlig önskan från flera är att utveckla dialogen och relationerna med aktörer från den offentliga sektorn. Få har idag någon som helst dialog med regionen eller kommunen och många upplever ett ointresse från offentliga aktörer samt ofta en okunskap kring vad spel är och vad det kan tillföra.

*”Man är ju inte riktigt van vid att ha ett intresse från regionen eller kommunen ... Jag vet ju inte riktigt vad var det för uppbackning man kan få. Vad vill de? Vi är i alla fall öppna för att ha en dialog och se hur kan vi stötta varandra.”*

– Tomas Oredsson, ordförande Falu Konfliktspelsförening

Som ett tydligt undantag lyfts folkbiblioteken upp som en offentlig institution som samtliga tillfrågade nämner som viktig arena som det finns relationer till. Flera föreningar har idag samarbeten från brädspel, rollspel, figurmålning som i vissa fall pågått i flera år.

Flera föreningar lyfter också tillgången till lokaler som ett återkommande problem, där många kommuner har många och stora lokaler för idrotten men obefintliga lokaler för annan verksamhet för unga. Tillgången till gemensamma lokaler lyfts särskilt för föreningar som sysslar med dataspel, där den sociala delen av verksamheten ofta uteblir när de gemensamma aktiviteterna sker över nätet. Även behovet av att kunna nå ut till fler spelare eller till en bredare allmänhet lyfts.

## Näringslivet

I de två länen finns det 2019, 13 stycken datorspelsutvecklare som är medlemmar i branschorganisationen och en handfull bolag som jobbar direkt

med spel som metod och distribution av spel. Siffrorna skiljer sig en del från studien ”Musik, film och dataspel som katalysator i regional tillväxtpolitik”, utgiven av Region dalarna, publicerades 2017 med registeruppgifter från 2015. Att spåra exakt hur många företag det finns som jobbar helt eller delvis med spel är metodologiskt utmanande då de SNI-koder som finns för att beskriva vad ett bolag gör inte är så exakta och företag kan ha blandad verksamhet.

Det tydligaste avtrycket inom spelkultur i länen gör förmodligen verksamheten i Tensionhuset i Falun. I lokalerna sitter spelutbildningsarrangören PlaygroundSquad (PSQ) som funnits 20 år och som har examinerat över 500 elever inom spelgrafik, spelprogrammering och speldesign. PSQ beskriver att man arbetar nära de traditionella svenska industrierna som papper, stål och besöksnäring med hur digitalisering, spelifiering och kunskaperna från spelindustrin kan utnyttjas för att utvecklas och bli mer attraktiva för framtida arbetskraft. I samma lokaler sitter även ett antal spelföretag. I källaren finns en lokal för olika typer av uttryck av spelkultur, där finns även en liten föreningsdriven spelbutik. Flera av Faluns föreningar använder också flitigt lokalerna i Tensionhuset, en överenskommelse som gjorts mellan företaget och föreningarna.

I Gävleborg finns också flera viktiga arenor för spelkulturen, centrerat kring det nära samarbetet mellan spelkafét Escape Gaming och föreningen Gävle-Dala e-sport. En av Sveriges största digitala spelbutiker, Spelexperten, har sin verksamhet i Gävle och håller regelbundet brädspelskvällar i Gävle men också i Borlänge och Falun.

Ett särskilt intressant projekt att lyfta fram är residensverksamheten [www.stugan.com](http://www.stugan.com), vilket genomfördes i ett samarbete mellan några världsledande spelutvecklare och aktörer i Dalarna, bland andra PSQ och Trafikverket. Projektet som samlade drivna spelutvecklare från hela världen till en enskild liten stuga i skogen fick stor medial uppmärksamhet och genomfördes fyra gånger under perioden 2015 – 2018. Projektet visade på hur Dalarna kunde vara attraktivt för en global publik av indie-utvecklare. Tyvärr har projektet fallit då det inte hade gått från att vara eldsjälssdrivet till att ha långsiktig hållbarhet i sig själv.

## Offentlig sektor

Inom både Region Dalarna och Region Gävleborg finns idag ambitionen att på något sätt utforska spel som kulturuttryck. I Region Gävleborgs kulturplan slås fast att ”utreda och utforska spel som kulturform” och i Region Dalarna att ”utreda spelkulturen som ett nytt möjligt regionalt

verksamhetsområde” – två beslut som denna utredning är ett resultat av. Utöver detta finns dock lite verksamhet på den regionala nivån som kan kopplas till spel och spelkultur.

Det finns idag visst stöd till spelkulturen i länen, främst genom det ekonomiska stöd som distriktsorganisationen Sverok GävleDala får från regionerna. I Dalarnas län ger regionen stöd till föreningar eller organisationer som har ett länsansvar för Dalarna och bedriver sin verksamhet i Dalarnas län, medan Region Gävleborg ger stöd till organisationer med verksamhet i minst fyra av länets kommuner. Dessa stöd är inte direkt kopplat till kulturverksamhet utan ges till alla typer av föreningar med krav på till exempel att organisationen är demokratiskt uppbyggd. Även indirekt genom stöd till folkbildningsverksamhet kan det finnas stöd som går till spelverksamhet.

Utöver detta finns vissa bidrag inom området kultur som också kan sökas för projekt eller verksamhet inom spelkultur medan många är avsatta för de kulturformer som särskilt är nämnda i regionernas kulturplaner. Antalet spelprojekt som fått medel från olika fonder eller utlysningar är också mycket få. Ett exempel på kulturstöd som gått till spel är Region Dalarnas ”Stöd till utvecklingsprojekt” som sedan 2017 har gett stöd till tre projekt med spelinriktning – dock definieras inte de spelföreningar som fått stöd (ArCon och Sverok GävleDala) som ”Kulturföreningar” utan som ”Idrott” respektive ”Övriga föreningar”.

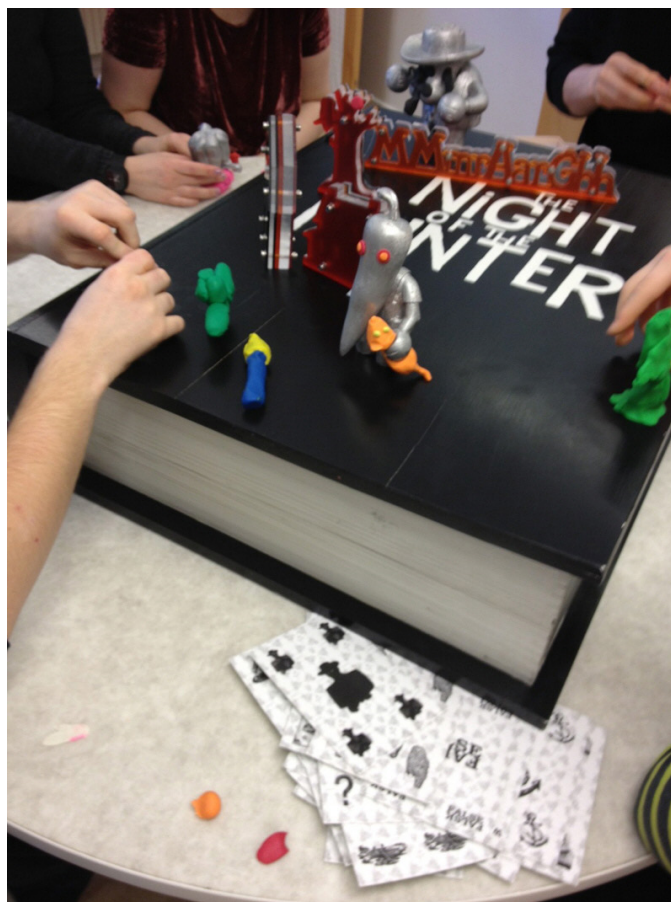
Merparten av det ekonomiska stöd som delas ut till spelföreningar kan man dock tänka sig kommer från kommunerna i länen men här finns inte någon sammanställd data.

### **Regional verksamhet**

Inom Kultur Gävleborg finns verksamhetsområdet Crossmedia och en anställd med titeln ”Verksamhetsutvecklare crossmedia”. Rollen finns för att stödja och främja samverkan mellan olika konst- och kulturområden. Inom uppdraget finns även delar som handlar om att inspirera kring användning av ny teknik som till exempel virtual reality. Uppdraget har många beröringspunkter med spelkultur då båda blandar kulturformer som text och bild för publicering för tryck, webbplattform eller mobil applikation. Crossmedia har sedan 2015 årligen arrangerat konferensen Storytech i Gävle i ett samarbete mellan Region Gävleborg och högskolan i Gävle. Till konferensen kommer spelutvecklare, berättare och konstnärer som alla är intresserade av nya media.

Region Dalarna beställde en utredning 2017 för att hitta förslag kring hur de kreativa näringarna musik, film och dataspel kan stödjas av det offentliga. Rapporten ”Musik, film och dataspel som katalysator i regional tillväxtpolitik” presenterades 2018. Även om utredningens fokus är regional





tillväxtpolitik så finns det tydliga kopplingar till både regional och kommunal kulturverksamhet, till exempel trycker man på vikten av en breddning av den kommunala kulturskolan.

Utöver dessa två insatser är spelkulturen ytterst sällsynt inom regional verksamhet. Ett av få projekt är från 2012, samtidskonstverket Night of the Hunter, där skolelever gavs en väska för att arbetade med gemensamt berättande. Spel har också ingått som ett kulturuttryck bland många inom ramen för större projekt, där till exempel kortspelet Pokemon fanns med i programmet för Film i Dalarnas evenemang Japansk filmfestival vintern 2020.

### **Kommunal kulturverksamhet**

Den kommunala kulturverksamheten är troligtvis den offentliga kultur som de flesta invånare i länet dagligen kommer i kontakt med. Även om regionen inte har ansvar eller formellt inflytande över kommunernas verksamhet finns flera gemensamma mål och verksamheter som också görs på länsnivå.

Generellt på kommunal nivå förekommer spel som en pedagogisk metod i klassrum och i de fall det finns spelföreningar indirekt via föreningsstödet. Det finns även mer specifika satsningar där spelkulturen är ett bärande element. Fritidsgården Jippo i Insjön har i ett samarbete mellan spelföreningen IGC och Leksands kommun med finansiellt stöd av Sparbanksstiftelsen i Leksand och har startat en e-sportsarena i början av 2020. I några kommuner finns också samarbeten mellan kommunala och ideella verksamheter, till exempel i Rättvik där kommunen samarbetar med spelföreningen Valkyr genom Ungdomens hus och andra fritidsverksamheter.

Avesta kommun driver sedan 2017 spelkonventet AvestaCon. Konvent kan för den religiöst påläste låta som ett kyrkligt möte eller kanske ett kloster men i spelkulturen betyder det ett tillfälle där du kan möta likasinnade. AvestaCon är ett bra exempel på ett samtida spelkonvent där många kulturuttryck samlas. Eventet genomförs på AvestaArt och kan sägas ha en tyngdvikt på cosplay. Verksamheten har fått ett treårigt utvecklingsstöd från Film i Dalarna.

### *Folkbiblioteken*

Spel och spelkultur har under en lång tid haft en plats inom de flesta folkbiblioteks utbud och verksamhet. Detta till trots att spel sällan pekats ut i övergripande strategier eller styrdokument som en enskild kulturform eller medium att verka för. I det utkast till nationell biblioteksstrategi som Kungliga biblioteket har tagit fram lyfts att folkbiblioteken ska tillgängliggöra tv- och datorspel, men det är snarare ett undantag än regel att spel finns omnämnt som särskilt område. I de kommunala biblioteksplanerna finns tv- och datorspel nämnt som medier för utlån i enstaka kommuner. Att använda spel och spelkultur kopplas istället till folkbibliotekens målsättningar om ”en mångfald av uttrycksformer och berättelser”, ”språk och berättande”, ”främja fantasi i olika former och oavsett medium” eller ”vidgat litterärt textbegrepp” som några exempel.

Att låna ut spel på folkbibliotek har under lång tid erbjudits på många folkbibliotek i länen sedan början av 2000-talet. En majoritet av folkbiblioteken i länen har också organiserad verksamhet inom brädspel, rollspel, figurspelsmålning och fantastik. Några exempel på vad som skett under utredningens gång är att folkbiblioteken bjudit på Mario Kart-turnering på Gävle Stadsbibliotek, onlineträffar om fantastik på Faluns bibliotek, FIFA20-turnering på Sättra Bibliotek och mycket därtill. Flera folkbibliotek har också gemensam verksamhet med lokala föreningar, som några exempel kan nämnas återkommande rollspelskvällar på Leksands Bibliotek som görs i samarbete med spelföreningen Valkyr och Sätters bibliotek som samverkar med brädspelsföreningen STÖRD som lånar bibliotekets lokaler för att samlas och spela.

Under de intervjuer som gjorts med företrädare för civila samhället träder också en mycket tydlig bild fram av att folkbiblioteken är de offentliga aktörer som organisationerna har närmast samarbete med. Fler föreningar har hållit gemensamma evenemang i brädspel, figurspelsmålning och rollspel. Inom folkbiblioteken finns också ett intresse för spel och flera av samarbetena är initierade av personal på folkbiblioteken som i spel ser en möjlighet till läsfrämjande, stärka det egna berättandet och kunskapen inom medie- och informationskunskap.

### SLUTSATS

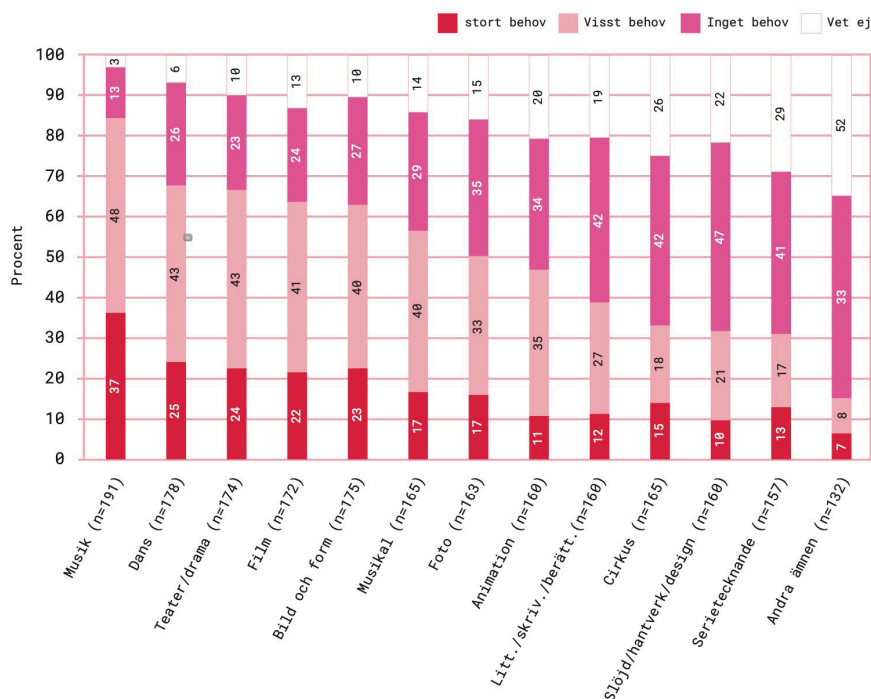
Folkbiblioteken har en unik roll bland offentliga aktörer i det att de har både utvecklad verksamhet inom spel och spelkultur samt utarbetade relationer med föreningslivet. (S4. Främjandeuppdrag till regional biblioteksverksamhet)

### *Kulturskolan*

Den offentliga kulturaktör som flest unga kommer i kontakt med när det kommer till eget skapande är den kommunala kulturskolan, där de vanligaste kulturformerna är musik, teater och dans. Kulturskolan är generellt sett en mycket populär fritidsverksamhet, för att ta ett exempel så har kommunen Bollnäs med 26 000 invånare 1 500 elever inskrivna. Under de år Lärarförbundet delade ut priset Årets kulturskolekommun placerade sig många kommunerna i regionerna väl (Ockelbo, Sandviken, Bollnäs och Ludvika låg alla på topp 20), vilket innebär att det finns goda förutsättningar för kulturskolan att spela en roll även för spelkulturen.

Traditionellt är kulturskolan indelad efter en ganska strikt indelning av klassiska kulturområden som musik, teater, dans, konst och så vidare. Undersökningen Kulturskola i rörelse, Kulturrådet, 2018 visar att landets kulturskolor är i stort behov av konstnärlig kompetens inom flera olika konstnärliga uttryck. Inte oväntat är det musik, kulturskolans mest förekommande ämne, som flest kommuner lyfter och till vilket nära nio av tio verksamheter uttrycker ett visst eller stort kompetensbehov på tre års sikt. Relativt många verksamheter uttrycker också ett behov av konstnärlig kompetens till ämnen som idag inte förekommer i kulturskolan i särskilt stor utsträckning. Exempelvis har 47 kommuner svarat att de har ett visst eller stort kompetensbehov till ämnet serietecknande inom de närmsta tre åren. Vad gäller ”andra ämnen” handlar det främst om ett kompetensbehov kopplat till spel-/datorutveckling eller annan digital produktion utan tydlig koppling till ett estetiskt uttryck.

Ingen kulturskola i länen har idag en omfattande verksamhet som berör spel och spelkultur även om det finns element av spel, till exempel som rollspel och gemensamt berättande inom teaterverksamheter. Det finns ett fåtal



Kulturskolan vill arbeta med fler konstnärliga uttryck. Diagrammet visar kompetensbehov på kort sikt, ämnesvis.

FRÅN KULTURSKOLA I RÖRELSE SID 16, KULTURRÅDET 2019.

exempel där kulturskolan har varit delaktig i evenemang och aktiviteter kopplade till spel och spelkultur. Kulturskolan i Söderhamn har sedan 2012 hållit flera kurser i levande rollspel, där deltagarna arrangerar och utforskar lajv och kulturskolan i Avesta har deltagit med musikklasser på AvestaCon. Men trots att spel och spelkultur generellt är något som engagerar en mycket stor del av kulturskolans målgrupper är spel med få undantag något som idag lyser med sin frånvaro i länens kulturskolor.

## SLUTSATS

Det är tydligt att de kommunala kulturskolorna är under förändring gällande vilket innehåll de vill kunna leverera och vad som efterfrågas av deras unga deltagare. Det är utmanande för flera att rekrytera rätt kompetens som möter de framväxande behoven. Det behövs ett stöd till antingen kompetensutveckling eller tillkommande kompetens för att kulturskolorna ska behålla sin attraktivitet och i förlängningen kommunernas attraktivitet. (S1 Införliva spelkultur i befintliga verksamhetsområden)

## Slutsatser

I båda länen finns det både lovande nyskapande verksamhet och ett civilsamhälle med mångåriga rötter. Kunskapen om varandra och utbyten verkar vara ytterst begränsade mellan aktörer i spelkulturen men framförallt i dess omvärld. Det finns få exempel på personer som tar en verksamhet vidare och får den till en så pass omfattande skala att den är långsiktigt hållbar. Om man under en tid skulle kunna stärka nätverken och identifiera ömsesidiga nyttor skulle det kunna bära frukt.

Det finns ett embryo till ett spelkulturkluster på Tensionhuset i Falun. Från klusterteori vet vi att satsningar växer när verksamheter börjar se nyttor av varandra, något man i mindre skala kan iaktta redan idag. Om man på sikt skulle starta en organisation med ett sektorsutvecklande uppdrag vore det bra att förlägga den verksamheten till det begynnande klustret där både företag, utbildning och föreningsliv finns representerat. En liknande idé finns i Region Dalarnas rapport ”Musik, film och dataspel som katalysator i regional tillväxtpolitik” där man efterlyser att kommunerna ska starta Kreativa hus. Vi tror dock att det är en mer framkomlig väg att bygga på redan groende miljöer snarare än att starta något nytt. (S3 Ny samverkan mellan privata och offentliga aktörer)

Det finns goda exempel på hur folkbibliotek framgångsrikt arbetat inkluderande med spel som metod och utvecklat nätverk till föreningslivet. (S4. Främjandeuppdrag för att stärka folkbibliotekens utvecklande roll inom spelkultur)

# Den fjärran omvärlden

En återkommande utmaning hos offentliga organisationer är att bestämma sig för var spelkulturen hör hemma politiskt och förvaltningsmässigt.

Hör den hemma inom filmpolitiken då det finns likheter i att stora delar är kommersiella och utgör en industri? Så har man resonerat nationellt i Norge och Danmark där man upprättat särskilda utvecklingsfonder man kan söka genom deras Filminstitut. Eller hör det hemma i business and innovation då det i mångt och mycket handlar om ny digital teknologi och tillväxt. Så har man resonerat i Finland.

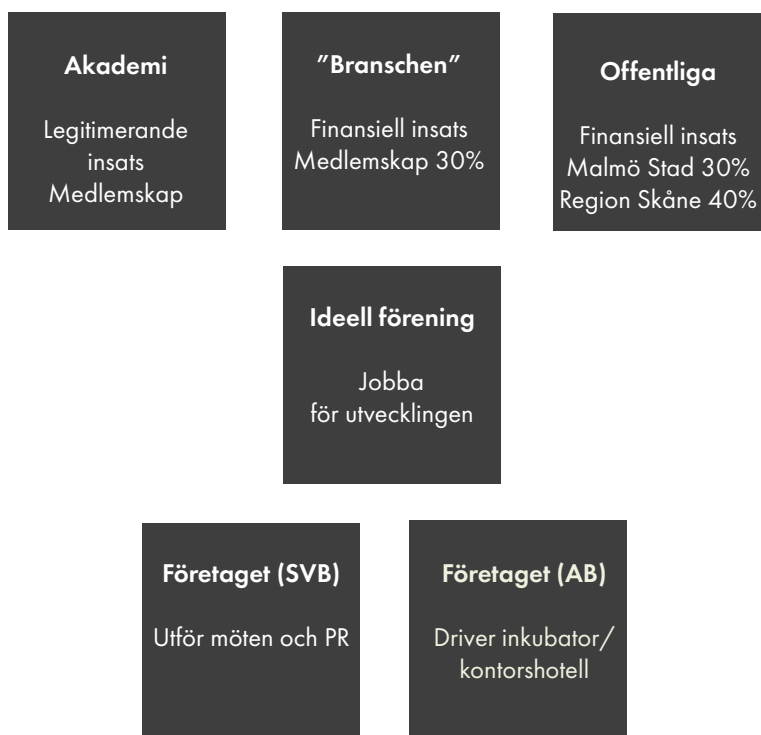
I Sverige har spelkulturen under lång tid främst varit en del av civilsamhällespolitiken, representerad genom ungdomsförbundet Sverok. Det har inte tagits fram en nationell politik specifikt för spelområdet utan det har istället blivit en regional och i vissa fall kommunal fråga. Under senare år har delar av området fått uppmärksamhet mestadels på grund av dataspelbranschens tillväxt och då landat under det mer breda paraplyet kulturella och kreativa näringar (KKN) som har en fot i näringspolitiken och en fot i kulturpolitiken. De flesta bolagen är förlagda till storstadsregionerna men det finns många undantag. Flera av de initiativ som tagits på regional nivå är precis som många delar av spelkulturen – en mix av offentligt och privat samskapande, som påverkar både näringslivs- och kulturutveckling. Nedan beskrivs några av de mest intressanta offentliga/privata initiativen som är verksamma nu.





## Skåne/Malmö

Malmö är en av landets storstäder och givetvis är det svårt att jämföra med Dalarna och Gävleborg. Men exemplet kring hur de arbetar regionalt är värt att belysa och ta lärdom från.



Generaliserad organisationsstruktur för de skånebaserade främjarkoncernerna.

I Skåne har man byggt upp två organisationer som nästintill är speglingar av varandra rent organisatoriskt, Media Evolution och Game Habitat. Den första är skapad för kreativ audiovisuell sektor att främja entreprenörskap och stödja det digitala skiftet för redan etablerade. Game Habitat är skapad för spelsektorn. Under 2010-talet fördes en diskussion om spel skulle ligga som ett ben i det då redan existerande Media Evolution men på grund av branschernas olika strukturer valde man att göra två olika organisationsstrukturer.

En förenklad beskrivning av de två organisationerna är att de är en samtida variant av den tidigare konsulentrollen men översatt till sektorer där begreppet ”kulturens egenvärde” inte är dominerande. En tolkning av vad man gjort i Skåne är att försöka bygga på en så kallat triple helix. Triple helix är ett koncept som säger att uppfinningsrikedom och ekonomisk utveckling har goda förutsättningar att växa fram i samverkan mellan universitet, offentlig sektor och en industri. I fallet Skåne och i föreningen Game Habitat finns alla dessa komponenter på plats och det offentliga har flera roller. Både Region Skåne och kommunen Malmö Stad är medlemmar men representeras av olika enheter. Den regionala nivån representeras av kulturförvaltningen medan den kommunala nivån representeras av arbetsmarknad och tillväxt. De regionala uppdragen som hamnar hos föreningen karaktäriseras av kunskapsuppbyggnad, involvering och samverkan med till exempel bibliotek medan i den kommunala dialogen handlar det mer om företags etablering och möjligheter till utveckling.

### **Norrlandskusten**

Konventet Nordsken i Skellefteå grundades 2012 efter ett par års arrangemang av ett regionalt Dreamhack. Nordsken är bredare än datorspel och har formen av en slags festival med fokus på kreativitet, fantasi, spel, möten men även teknik – helt enkelt spelkultur. Evenemanget attraherar numera i storleksordningen 10 000 besökare årligen. Nordsken arrangeras av en ideell förening och skulle kunna sägas vara startskottet för och utgör det publika navet i vad som utvecklats till en större strategi.

Numer har de fem kommunerna Skellefteå, Umeå, Piteå, Luleå och Boden, men även Regionerna Norrbotten och Västerbotten, Luleå Tekniska Högskola, YH-utbildningar under varumärket FutureGames, Inkubatorn Uminova och forskningslaboratoriet HUM-lab samt ett hundratal spelföretag samlats kring varumärket Arctic Game Lab. Arctic Game Lab är en verksamhet under det av Skellefteå kommun ägda bolaget Science City Skellefteå AB. Verksamheten ska vara en samlande kraft som på flera nivåer ökar attraktiviteten för den växande spelindustrin längst norrlandskusten.

Till skillnad från det skånska triple-helix-initiativet skulle detta snarare kunna beskrivas som ambitionen att skapa en miljö. Initiativet måste beskrivas som mycket lyckat, Skellefteå har den högsta koncentrationen av datorspelsföretag per capita i landet. Jämfört med Stockholm som har flest datorspelsföretag är koncentrationen i Skellefteå tre gånger så hög. I det breda samarbetet har man dels skapat ett flertal EU-projekt men även attraherat investerare att starta lokala kontor. Initiativet är dock långt ifrån bara näringslivspolitiskt utan det storslagna årliga kulturevenemanget Nordsken är i hög grad ett kulturellt nav.

*”Det handlar mycket om att vi måste ha lokala eldsjälar som jobbar, som tycker att det är viktigt med den här typen av industri i regionen. Det är ju en nyckelkomponent, annars kan du inte gå vidare.”*

– Johan Linder, en av grundarna till Nordsken

### Skövde

I Skövde har det gjorts en mångårig satsning för att utveckla datorspelsindustrin och i förlängningen bygga ett tillväxtkluster. Satsningen står på flera ben men kretsar kring Högskolan i Skövde. På Högskolan i Skövde studerar studenter spelutveckling på tolv olika utbildningsprogram från kandidatnivå till magisternivå. För att fånga upp resultaten finns en spelinriktad inkubator och en offentligt finansierad verksamhet som främjar export och internationella relationer. I Skövde finns i dagsläget ett femtontal spelföretag. Ett av bolagen Coffee Stain Studios, som omsätter ca 100 mkr såldes 2018 då bolaget var åtta år för 314 mkr. De flesta utbildningar på högre nivå i Sverige fokuserar på olika delar av utvecklingen av spel. Högskolan i Skövde har även tidvis genomfört en distanskurs på halvfart riktad till professionella användare av spel som lärare och bibliotekarier.

### SLUTSATSER

Spelkulturen är attraktiv för många, både som publik, producent och de i mellanrummet och det ligger i skärningspunkten mellan flera förvaltnings- och politikområden. Om kraften i området ska kunna släppas fri visar flera svenska regioner att det krävs en samverkan mellan regional utveckling och den regionala kulturen. (S2 Formalisera en tvärssektoriell dialog inom och mellan regionerna)

En utveckling av spelkulturen är inget som en aktör själv kan driva igenom, det krävs en form av bredare samverkan. Exakt vilka aktörer som ska samverka beror förmodligen på specifika lokala förutsättningar och kommer ge väldigt varierande resultat men som alla kan vara gynnsamma för sin kontext. En ytterligare slutsats man kan dra från de framgångsrika svenska exemplen är att det man skapar bör vara något nytt som tar hänsyn till spelbranschens logik. (S3 Ny samverkan mellan privata och offentliga aktörer)

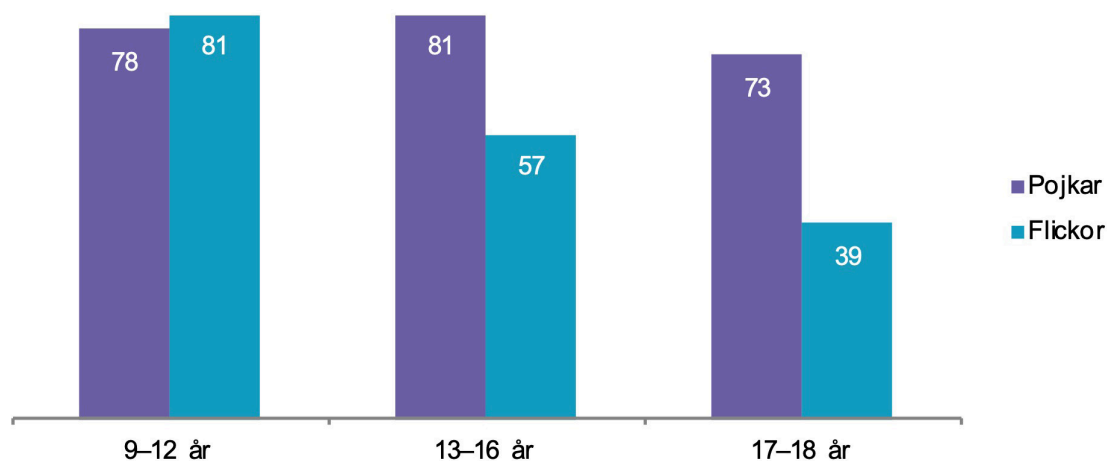
## Ungas kulturkonsumtion

En stor utmaning med att beskriva ungas relation till spel är att det görs få offentliga undersökningar där spel är en aspekt. De bästa undersökningarna som finns är ”Ungar och Medier 2019” från Statens Medieråd och ”Svenskarna och Internet” från Internetstiftelsen, där båda undersökningarna fokuserar på dataspel och mediekonsumtion av olika slag. I Myndigheten för Kulturanalys Kulturvaneundersökning ställs en fråga om personen utfört teater/

lajv under det senaste året men svaren redovisas inte åldersindelade. Någon mer detaljerad återkommande förståelse av barns bredare spelvanor kring brädspel, rollspel eller andra spelformer finns inte närmare undersökt.

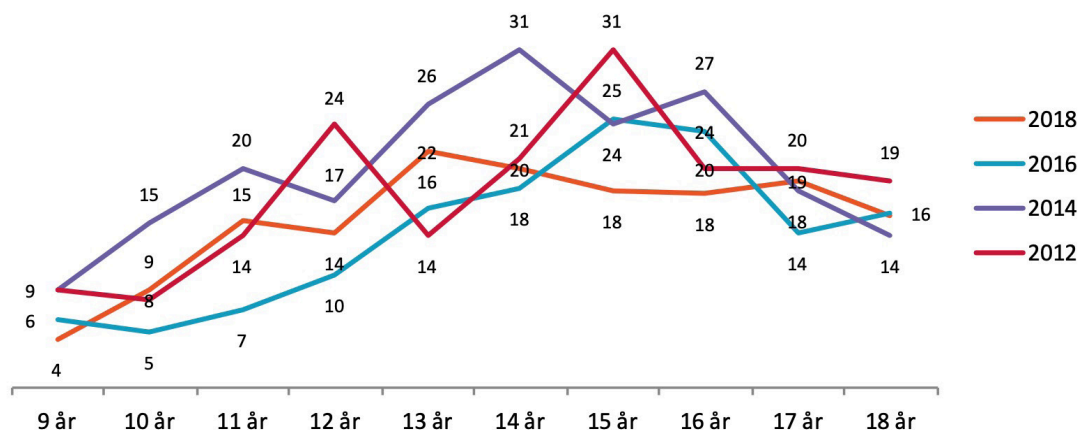
Statens medieråd skriver att sedan 2016 är den smarta mobilen att ses som en etablerad medieteknik bland svenska barn, i flera åldersspann har nästan 100 procent en smart mobil 2020. Andra medieenheter som datorer, spelkonsoler och liknande är också vanligt men långt ifrån samma siffror. Andelen barn som är högkonsumenter av digitala medier ökar (mer än tre timmar/dag) kraftigt och det som lyftes som anmärkningsvärt för bara några år sedan är nu ”det nya normala”.

Vad man gör med sin smarta mobil varierar ganska snabbt över åren och skiljer sig både efter ålder och kön. I de flesta grupper är det vanligaste att surfa på nätet och använda sociala funktioner som sociala media, sms och samtal. Det följs av mer ”klassisk” kulturell konsumtion, att lyssna på musik och se på filmklipp. I frekvens därefter kommer kulturell produktion i form av att ta bilder samt att spela datorspel. Spelandet har dock minskat en aning mellan 2014 och 2018 även om det fortfarande är en mycket vanlig aktivitet, (se diagram). I undersökningen svarar gruppen 13–16 år på frågan om de dagligen spelar på mobilen (spel om pengar ingår inte). 50 procent av de tillfrågade pojkarna svarar ja, jämfört med 20 procent av flickorna.



Spelar datorspel/tv-spel/mobilspel/spel för surfplatta? kön (%).

SID 43 UNGAR & MEDIER 2019 STATENS MEDIERÅD 2019



Spelar datorspel/tv-spel mer än 3 timmar/dag, 2012–2018 (%).

SID 34 UNGAR & MEDIER 2019 STATENS MEDIERÅD 2019

### SLUTSATS

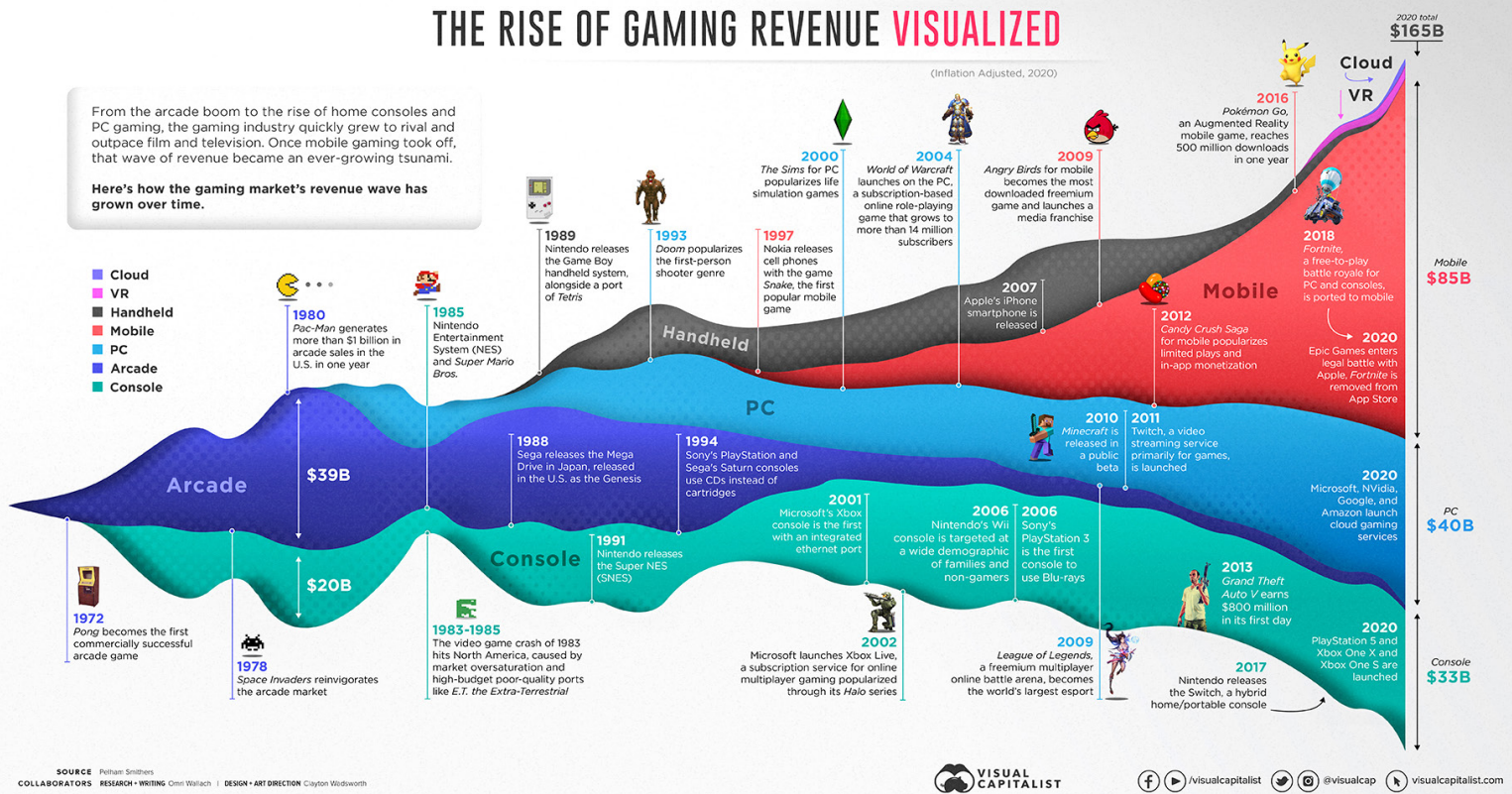
Digitala spel har en framträdande roll i barn och ungas, särskilt pojkars mediekonsumtion. Barns övriga involvering i spelkultur och spelande vet vi väldigt lite om.

## Spelindustrins utveckling

Det har sedan spelindustrin började arbeta i onlinemiljöer, pågått en lång trend av blandning mellan kulturområden. Vi har gått från att datorspel baseras på filmer som Disneys storfilm Aladdin till att filmer också kan baseras på datorspel som till exempel Tomb Raider. Vad som varit mycket diskuterat i branschen de senaste åren har varit att man nu ska utveckla "världar" där man simultant släpper spel och filmer baserade på samma koncept. Exempel på sådana "Världar" eller "Story worlds" är Stjärnornas Krig och Avatar.

På grund av datorspelens stora publikantal har deras roll som underhållningsplattformar successivt breddats från att bara vara spelet i sig till att bli mer multimediala. Det finns många exempel på när musiktister använder datorspel som miljöer för att lansera ny musik. Men det går lika ofta åt andra hållet, att musik producerad för datorspel får stor spridning på musikplattformar. Den störste Minecraftmusikern C418s mest populära låt "Sweden" från 2011 har 70 miljoner spelningar på Spotify vilket till exempel är nästan tre gånger mer än vinnaren av Melodifestivalen 2011, Eric Saades Popular.

# THE RISE OF GAMING REVENUE VISUALIZED



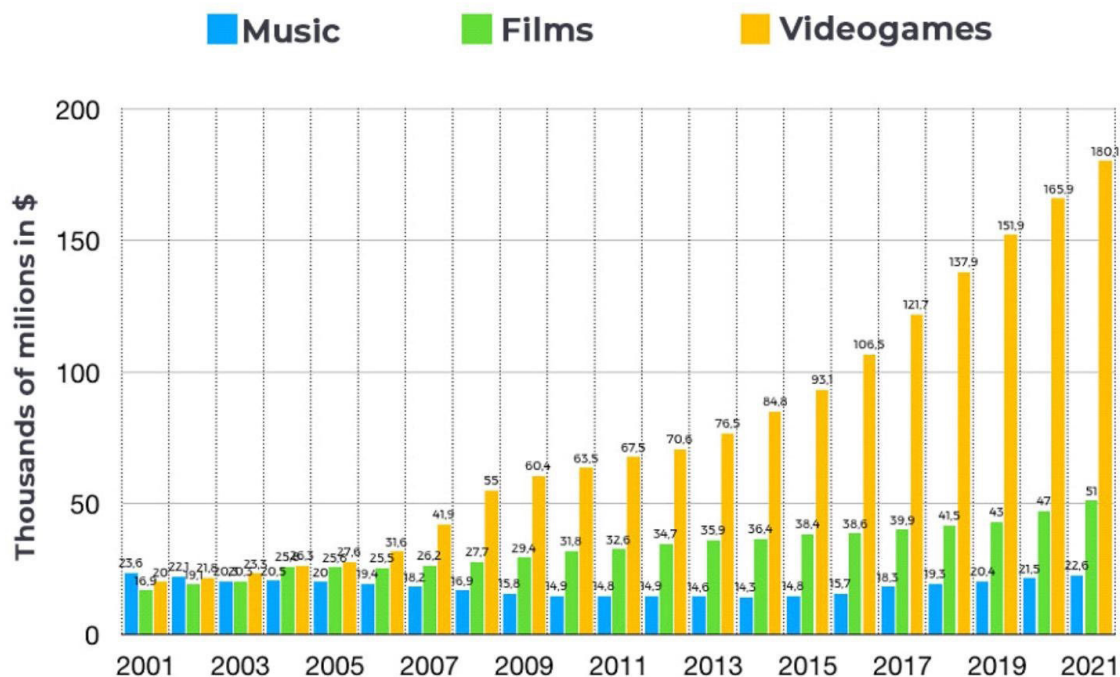
## Inte bara datorspel

Parallellt med datorspelens utveckling har det skett en nytändning inom brädspel, rollspel, arkadspel och i det som gränsar kring spel. Även dessa har ibland fått en slags digital aspekt även om de oftast spelas fysiskt i små grupper. Det finns flera väldigt uppmärksammade svenska exempel av mer traditionella spelförlag som ligger med i framkanten av denna utveckling.

Kring brädspel kan Terraforming Mars från skånska Fryxgames nämnas. Spelet gavs ut 2016 på ett amerikanskt spelförlag. Det har erhållit många internationella priser och sålt i stora volymer. Inom rollspel gör företaget Fria Ligan uppdateringar av klassiska rollspel, utvecklar nya rollspel och ger ut associerad litteratur till sina spel. En sak som gör Fria Ligan speciella är att de lyckats omfamna metoden crowdfunding på ett mycket framgångsrikt sätt. Genom att bygga upp en publik på nätet lyckas de nästan vid varje ny titel förhandsfinansiera stora delar av sin produktion och har totalt omsatt runt 50 miljoner kronor enbart genom crowdfunding.

I diagrammet ovan kan vi se hur arkadspel som var en enorm ekonomi på 1980-talet, nästan är helt utdött som kommersiellt format idag. Vad som då





## Sources

<http://www.ifpi.org/downloads/CMR2017.pdf>  
<https://whatsthebigdata.com/2017/06/07/tipping-point-music-streaming-becomes-primary-form-of-recorded-music-sales/>  
<https://www.statista.com/topics/264/film/> <https://dwmw.wordpress.com/tag/film-industry/>  
<https://www.mpsaa.org/wp-content/uploads/2017/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2016-Final.pdf>  
<https://technica.com/gaming/2018/06/gaming-expected-to-be-a-56-billion-business-by-2032>  
<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>

En.Digital

Spelar datorspel/tv-spel mer än 3 timmar/dag, 2012–2018 (%).

SID 34 UNGAR & MEDIER 2019 STATENS MEDIERÅD 2019

hämt är att en mer obskyr aningen nostalgiskt subkultur med högt kulturellt kapital vuxit fram. Arkadspel anses idag vara en kulturyttring av många och det ställs ut arkadmaskiner på MoMa i New York.

Så kallade ”Let’s play”-filmer (LP), kommenterade inspelade spelsessioner, är idag en av de största kategorierna på YouTube. Under fem år i rad var den svenske vloggaren och LP-kreatören Pewdiepie den med flest följare på YouTube i världen. Flera andra kreatörer som Ufosxm och Chris Whipit är idag bland de största kanalerna för unga i Sverige. Regionalt finns flera exempel på stora streamers och youtubers som gör LP-filmer. Bland de större är DraySWE (Kim Larsson, Falun) med 38 000 följare på Twitch och Zaitros (Linus Skog-Andersson, Hofors) med 170 000 följare på Twitch. Båda sänder på svenska.

Bortanför stjärnor på LP-himlen finns många som gör sina första trevande försök med filmproduktion just i denna genre. Den på bio genom historien

mest sedda finska långfilmen Iron Sky producerades just av en grupp som började med LP. Och om datorspel gör sig bäst i videoformat så kan man se liknande utveckling inom rollspel men vars massmedieformat snarare är podcast.

### SLUTSATS

Allt eftersom branschen utvecklats och förändrats har det vuxit fram många olika nischer utöver kärnan av grafik, ljud och programmering – spelutvecklingen är bara en liten aspekt av branschen. Det finns till exempel underleverantörer av utvecklingsverktyg, investerare som specialiserat sig på licensaffärer och PR/marknadsföringsföretag på flera nivåer. För att kunna få en god effekt av satsningar som leder till hållbara arbeten inom den kreativa sektorn så krävs det en samverkan eller åtminstone en ömsesidig förståelse mellan branschaktörer, regional utveckling, regional kultur och även kommuner. (S2 Formalisera en tvärsektoriell dialog inom och mellan regionerna.)

## När spel möter kulturpolitiken

I inledningen av utredningen beskrivs två definitioner av synen på kultur – det humanistiska och det antropologiska kulturbegreppet. I det här kapitlet ges exempel på hur det kan se ut när spel möter den offentliga kulturpolitiken och dess definitioner på kultur.

Arkiv	Bibliotek	Film	Teater och annan scenkonst	Slöjd	Kulturarv
Spelifiering, Digitalkoot på Finska nationalbibliotekets arkiv digitalisering av handskrifter.	I reportrar utan gränser "Uncensored library" i Minecraft kan du utforska vad som är förbjuden litteratur i olika länder.	I storfilmproduktion är Storyworlds ett populärt koncept. En storyworld kan generera både filmer och spel. Mest känt är nog Star Wars.	Deltagare teater – Frigruppen Nyxxx har sedan 2011 gjort föreställningar där publiken aktivt är med och skapar upplevelsen.	Cosplay handlar i stor utsträckning om att göra kostymer baserade på fiktiva karaktärer från klassisk litteratur och populärkultur.	Lajv i form av tidstypiska karaktärer som levandegör kulturarvet är vanligt i historiska miljöer till exempel på Ornässtugan.

Att spel ses som kultur ur både samhällsvetenskapliga och humanistiska perspektiv är inte längre något kontroversiellt. För offentliga sektorn är dock spelens och spelkulturens roll inte helt oproblematisk. På många sätt är spel inte kultur, när spelen möter offentlig förvaltning. Spelens ställning idag kan jämföras med nycirkusens situation för 10–20 år sedan, som sedan dess har omfamnats av kulturinstitutioner, fått flertalet konstnärliga utbildningar och som av Kulturrådet beskrivs som "en vital konstform med stora konstnärliga värden och ett starkt publikintresse".

En viktig faktor som idag hindrar utövare av spel och offentliga satsningar på spelkultur är att spel idag inte ingår i kultursamverkansmodellen, det ramverk där regionerna i samråd med kommunerna, civilsamhället och kulturskapare tar fram regionala kulturplaner som bildar underlag för statens beslut om medfinansiering. I ramverket har sju avgränsade verksamhetsområden tagits med, där spel kan anses ingå i flera av dem men som kulturform i sig inte gör det. Lajv har tydliga drag av hemslojd och teater men kan inte anses ingå direkt i någon av områdena. Samma sak gäller för dataspel som till exempel kan innefatta ett filmiskt berättande och konstnärliga uttryck inom bild, form och musik.

Det här har också direkt påverkan på hur regionerna ser på konst- och kulturområden, något Myndigheten för Kulturanalys krasst konstaterade i sin rapport "Kultursamverkansmodellen" (2014). För de sju utpekade kulturområdena "ligger betoningen på att upprätthålla den institutionsbaserade infrastruktur som byggts upp runt om i Sverige" och att det "hittills har lett till att regionerna anammar den rådande ordningen när de fördelar de statliga bidragen."

Detta har haft negativa konsekvenser för utövare inom spelkultur spelkulturen på många sätt. Några exempel:

- Spelföreningar som söker kulturbidrag från regioner och kommuner blir nekade medel, på grund av att spel inte anses ligga inom kulturområdet.
- I kraven för att kunna söka kulturstödet Skapande skola finns formulerat att utövaren ska ha en högre konstnärlig utbildning inom sitt område, något som inte finns för spel. Spel finns heller inte med i Skapande skolans uttalade konstområden. Detta har lett till att aktörer som till exempel Lajvverkstaden, som bland annat arbetar i skolor med dramaturgi och skådespeleri där deltagarnas skapande ligger i fokus, tidigare inte kunnat ta del av medlen.
- I december 2020 nekades arrangören Dreamhack statligt stöd från Kulturrådet i det "bidrag för kulturevenemang som har ställts in eller skjutits upp med anledning av spridningen av sjukdomen covid-19". Motiveringen var att evenemanget, som är världens största LAN-party som hålls i Jönköping inte kan anses vara ett kulturevenemang.
- Kulturskapare med spelinriktning har svårt att få legitimitet och uppskattning inom kulturlivet eftersom offentliga stipendier och utmärkelser är knutna till enskilda verksamhetsområden som konst eller musik. Så är fallet

i till exempel både Gävleborg och Dalarna, med undantaget från Dalarnas kulturstipendium för personer 16–25 år som till skillnad från övriga stipendier och priser inte är knutet till specifika verksamhetsområden och även har haft stipendiater inom spelkultur.

De flesta kulturyttringar har en mångårig tradition där det finns ett ekosystem av etablerade stödsystem, institutioner, arbetstagar- och arbetsgivarorganisationer. Med undantag för Dataspelsbranschen och Sverok så finns ytterst få stödjande aktörer inom spel, vilket gör det svårt att hävda sig som kulturskapare gentemot offentliga institutioner. Den sammanlagda effekten av detta, tillsammans med att inte ses som en värdefull kulturyttring i offentliga sektorns styrdokument, gör att det idag är svårt att skapa sig en starkare position i kulturlivet och som professionell kulturskapare inom spel.

### SLUTSATSER

Mötet mellan spel som logik och företeelse och mer traditionella konst- och kulturområden har visat sig vara en kittel av kreativitet som genererat mycket projekt som varit nydanande och rönt stor uppmärksamhet. Det finns väldigt lite som pekar på att det skulle vara annorlunda i Dalarna och Gävleborg.

Det finns konserverande effekter i rådande fördelningssystem vilket hämmar utveckling av både det befintliga kulturlivet och framväxten av nya uttryck. (S3 Ny samverkan mellan privata och offentliga aktörer)

## Spel och spelifiering som medium

En av de mest uppmärksammade områdena som berör spel är dess roll för att fungera som medium, som ett sätt att öka interaktionen och därmed öka användarens engagemang. Precis som till exempel dans kan ses som en metod för motion och film som informationsbärare i reklam, finns också många exempel på där spel används som metod.

Genom att någon kan få märken (badges) eller poäng som belöning i en utbildning, få ”levla upp” som kund eller tävla i kunskap mot andra spelare är några exempel. Ett annat kreativt exempel är från nationalbiblioteket i Finland som ville få hjälp med att tolka tecken i digitaliserade böcker. Ett spel skapades där användarna fick navigera genom en spelvärld och så snabbt som möjligt skriva in rätt ord. En stor del av den forskning som idag sker på spelområdet sker inom pedagogik, där det finns ett stort intresse inom utbildningssektorn.

Att utforska spel som metod för lärande är ett spännande område men när spel åsyftas i denna rapport sker det utifrån spel som en kulturyttring utifrån samhällsvetenskaplig eller humanistisk syn.

# Regionala verktyg

Det är regionens roll att ha ett helikopterperspektiv och styra så att utvecklingen blir positiv i hela geografin. Det viktigaste styrdokumentet för respektive region är dess budget som beslutas av Regionfullmäktige. I budgeten sätts de mål och ambitioner regionen har på samtliga verksamhetsområden.

Den regionala kulturens utförande och utveckling styrs av den regionala kulturplan som ofta spänner över tre till fyra år. Den statliga medfinansieringen av kulturen regleras av Kultursamverkansmodellen. Verksamhet som kan få stöd genom kultursamverkansmodellen beskrivs i Förordning (2010:2012) om fördelning av vissa statsbidrag till regional kulturverksamhet.

8 § Med utgångspunkt i det ändamål som anges i 4 § ska regionen ansvara för att bidragsgivningen enligt denna förordning främjar en god tillgång för länets invånare till

1. professionell teater-, dans- och musikverksamhet,
2. museiverksamhet och museernas kulturmiljöarbete,
3. biblioteksverksamhet och läs- och litteraturfrämjande verksamhet,
4. professionell bild- och formverksamhet,
5. regional enskild arkivverksamhet,
6. filmkulturell verksamhet, och
7. främjande av hemslöjd.

Kultursamverkansmodellen är en ung företeelse i svensk förvaltningstradition, den firar tio år. Givet dess nyliga tillblivelse är modellen under utveckling och förändringar sker men ändå är tradition viktigt, de flesta verksamheter som erhåller stöd via modellen är betydligt äldre än fördelningsmekaniken. Enligt Kulturrådet sker den mesta utvecklingen av modellen på regional nivå snarast i hur man hittar samarbeten i relation till andra politikområden och andra regioner snarare än att definiera nya fält innanför eller utanför modellens ramar.

Regionerna kan givetvis göra mer och annat än vad som styrs av förordningen 2010:2012 och framförallt säger förordningen inget om hur något ska utföras. Beskrivningen om vad man vill göra och hur man vill utföra arbetet beskrivs i den regionala kulturplanen som vanligtvis spänner över tre år. Det hur som nämns här ska tolkas som en svag styrning, då vi i god demokratisk ordning tillämpar principen om armlängds avstånd och det inte får vara en detaljstyrning kring tillvägagångssätt och innehåll. En regional kulturplan innehåller ofta även verksamheter som folkbildning och civilsamhällespolitik, liksom delar av den regionala kulturpolitiken som ligger utanför Kultursamverkansmodellen.

Förutom regional kultur arbetar respektive region även med det regionala utvecklingsuppdraget. Regional utveckling handlar om åtgärder för att ta tillvara hela landets utvecklingskraft och sysselsättningsmöjligheter.

I gränslandet mellan Regional Kultur och Regional Utveckling finns ett särskilt uppdrag kring samverkan inom ramen för den nationella strategin för hållbar regional tillväxt och attraktionskraft. Strategin omfattar både regional utveckling, regional kultur och mycket mer. Kulturrådet har en särskild roll att bevaka hur kulturen kommer in som en kraft i strategin.

Programområde	Totalt antal beviljade projekt	Andel projekt med kulturanknytning	Total beviljad summa	Andel av totalt beviljad summa
Övre Norrland	12	8,3%	183 027 014	4,9%
Mellersta Norrland <sup>14</sup>	-	-	-	-
Norra Mellansverige	16	0,0%	105 593 772	0,0%
Östra Mellansverige	27	3,7%	133 872 252	0,2%
Stockholm	2	0,0%	25 572 658	0,0%
Västsverige	16	0,0%	91 189 072	0,0%
Småland och Öarna	23	4,3%	99 872 563	0,2%
Skåne-Blekinge	9	11,1%	53 451 470	57,3%
<b>Totalt</b>	<b>105</b>	<b>3,8%</b>	<b>692 578 801</b>	<b>5,8%</b>

Antal beviljade projekt med kulturanknytning och beviljad EU-finansiering i SEK per programområde inom de regionala strukturfondsprogrammen under perioden 2015-2018.

SIDAN 10 I STRUKTUR- OCH INVESTERINGSFONDER 2018, KULTURRÅDET 2019.

Av tabellen framgår att i det programområde där Dalarna ingår Norra Mellansverige har 6,7% av regionalfondsmedlen gått till kulturrelaterade projekt medan i Östra Mellansverige där Gävleborg ingår har 0% gått till kultur.

Den nuvarande strategin avslutas i samband med att Europeiska unionens ramperiod sju stänger 2020. En ny sammanhållningspolitik för regionalfondspolitiken från perioden 2021-2027 är vid tryckning av denna rapport ej ännu presenterat.



## Regionala uppdrag och utvecklingsprojekt inom kulturområdet

Den uppsättning verktyg en region har till sitt förfogande för att arbeta med förvaltning och utveckling för sina medborgares väl är en blandning av långsiktiga åtaganden och kortsiktiga stöd.

### Varaktiga verksamhetsstöd/varaktiga regionala uppdrag

Samtliga verksamheter som erhåller varaktiga verksamhetsstöd i Region Dalarna och Gävleborg ingår i kultursamverkansmodellen. I Dalarna är dessa Dalarnas museum, Arkivcentrum Dalarna, Dalarnas folkrörelsearkiv, Avesta Art, Dalarnas hemslöjdsförbund, Folkmusikens hus, Dalateatern, Musik i Dalarna, Film i Dalarna, Bild och form Dalarna, Länsbibliotek Dalarna, Vattnäs konsertlada, Dala-Floda Operafest och Korda Art in motion. I Gävleborg är det: Arkiv Gävleborg, Folkteatern Gävleborg, Gävle Symfoniorkester, Hälsinglands museum, Kultur Gävleborg, Läns museet Gävleborg, samt Riksteatern Gävleborg.

### Temporära verksamhetsstöd/tidsbegränsade regionala uppdrag

Metoden temporära verksamhetsstöd används i relativt liten omfattning. Ett exempel på ett nuvarande temporärt verksamhetsstöd är Litteraturhuset i Sandviken som har ett treårigt uppdrag för den mer skapande aspekten av litteratur samt barns och ungas kreativa skrivande. Den mer kreativa sidan av skrivande och litteratur är en relativt sett ny del i kultursamverkansmodellen och därmed finns det inga självklara lösningar på hur verksamhetens ska lösas. Att söka sina former för det över en period kan lösas med hjälp av temporära verksamhetsstöd men som framgår av namnet är det inte en långsiktig lösning. Uppdraget om barn och ungas kreativa skrivande kommer förmodligen att finnas kvar men uppdraget om i vilken form det ska lösas är inte fastställt.

### Tematiska, riktade tvärsektoriella utvecklingsområden

En av de viktigaste verktygen för en region att signalera om hur den ser en önskvärd utveckling är via sina utvecklingsområden. Dessa utvecklingsområden är horisontella och behöver inte förhålla sig till befintliga sektorer. Nedan visas rubrikerna för de övergripande utvecklingsområdena inom gällande kulturplaner.

### Dalarna

1. Stärka kreativa och kulturella näringar i Dalarna
2. Stärka kulturens och bildningens bidrag till ett hälsofrämjande arbete
3. Ta tillvara digitaliseringens möjligheter inom kultur- och bildningsområdet
4. Fördjupa samarbetet med högre utbildning och forskning
5. Stärka arrangörsledet och öka tillgången på tillgängliga scener i länet
6. Öka tillgängligheten till länets kulturutbud genom kollektivtrafiken
7. Säkerställa det immateriella kulturarvets styrka och utveckling i länet
8. Utreda spelkulturen som ett nytt möjligt regionalt verksamhetsområde

### Gävleborg

1. Kreativitet genom stöd till det professionella konst- och kulturlivet
2. Tillgång till konst och kultur
3. Öppenhet och demokrati
4. Hållbar attraktivitet i Gävleborg och stärka kreativa och kulturella näringar

Varje utvecklingsområde som regionen lyfter fram behöver sedan göras relevant för respektive verksamhetsområde. När ett utvecklingsområde över-sätts till en satsning eller uppdrag kan det se ut som på bilden nedan. Bilden

**Kulturaktörer med regionalt uppdrag inom scenkonst - teater, dans och musik beaktar utifrån den regionala kulturplanens utvecklingsområden särskilt att:**

- använda digitaliseringens möjligheter för ökad tillgänglighet
- utforska digital gestaltning
- initiera gemensamma mötesplatser för länets aktörer
- stärka professionella scenkonstnärer och arrangörsleden genom kompetenshöjande insatser
- skapa konstöverskridande samproduktioner och konstnärlig residensverksamhet
- stärka barns och ungas medinflytande och möjligheter att själva utöva och/eller arrangera
- erbjuda ett professionellt utbud av nationella och internationella föreställningar
- erbjuda ett brett och varierat utbud, särskilt ur ett interkulturellt perspektiv
- stärka infrastrukturen inom dansområdet

**Region Gävleborg ser ett behov av att ge ett tidsbegränsat uppdrag inom dansområdet med fokus på att stärka dansens infrastruktur.**

Exempel på uppdrag.

UTDRAG UR REGIONAL KULTURPLAN GÄVLEBORG 2019-2021 SID 40

visar på hur utvecklingsområden översatts till scenkonstområdet i Gävleborg. Man kan tänka sig att punkt fyra ”Hållbar attraktivitet i Gävleborg och stärka kreativa och kulturella näringar” på bilden överlappar kraftigt med utvecklingsområde ett ”Stärka kreativa och kulturella näringar i Dalarna” i Dalarna, till exempel.

Utöver dessa inomregionala verktyg finns också möjligheten att dra nytta av länens olika styrkor genom interregional samverkan. Sedan 1 juli 2018 finns utökade möjligheter för regioner att samverka kring till exempel specialistkompetens, något som bland annat använts tidigare inom regionala och kommunala folkbibliotek under en lång tid eftersom det funnits undantag för dem genom bibliotekslagen. Området är nytt och inte särskilt utforskat men att använda denna typ av avtalsamverkan skulle kunna vara en väg framåt inom spelområdet.

### SLUTSATS

Att definiera spelkultur som ett helt separat verksamhetsområde skulle inte vara innanför ramarna på kultursamverkansmodellen som det är upplagt idag. Om en företeelse utanför dagens definition ska erhålla uthållighet och hållbarhet inom de givna ramarna på kultursamverkansmodellen måste det kunna relateras dels till verksamheterna som redan ingår i Kultursamverkansmodellen på nationell nivå, samt måste också kunna översättas till den institutionella regionala nivån och de befintliga verksamhetsområdena.

Att arbeta med spelkultur innanför de redan uppsatta verksamheterna är en framkomlig väg då det finns många överlapp. Spelkultur skulle dessutom kunna komma in i Region Dalarnas utvecklingsområde 1 och Region Gävleborgs utvecklingsområde 1 och 4.

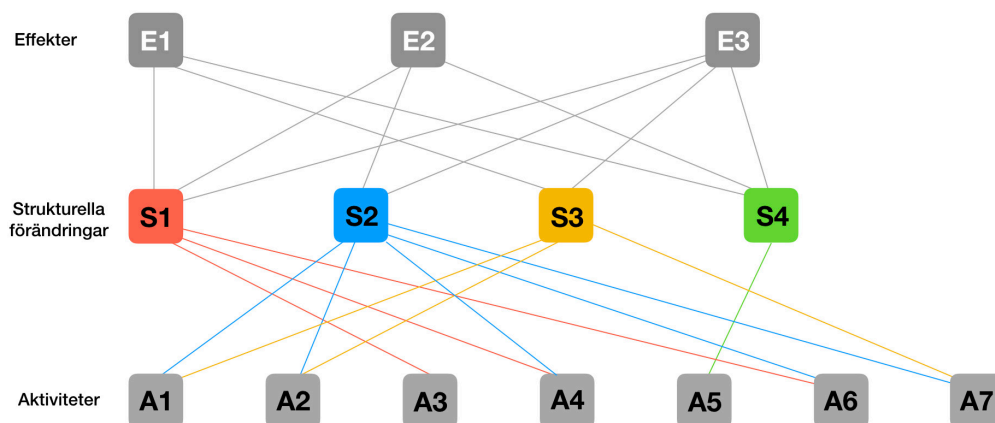
Region Gävleborg har inom Kultur Gävleborg redan idag ett verksamhetsområde som kallas Crossmedia, vilket arbetar med att stimulera ny praktik genom oväntade krokar och ny teknik. Området Crossmedia har en kort tradition vilket är positivt om vi ser till framgångsfaktorer i Skåne och Västerbotten. Crossmedia har dessutom redan idag ett uppdrag att undersöka spel som kulturform. Ytterligare en faktor från andra framgångsrika regionala satsningar är att verksamheten inte är isolerad utan är en samordning av flera regionala verksamhetsområden. (S1 Införliva spelkultur i befintliga verksamhetsområden)

Ökad samverkan mellan Kultur Gävleborg (Gävleborg)/Kultur och bildning (Dalarna) och Regional Utveckling i regionerna skulle sannolikt förbättra möjligheterna till att finansiera och utveckla projekt inom spelkultur, till exempel med hjälp av regionalfondsmedel. Även de kulturaktörer med varaktigt regionalt uppdrag kan ha en viktig roll att spela i denna samverkan.

# Utredarnas förslag

Utredarnas förslag bygger på en logik som skär genom organisationen med utgångspunkt tagen i de effekter som regionerna ska främja, *en stärkt demokrati, stärkt medie- och informationskunnighet.*

Utredningens förslag förutsätter att förändringar sker på flera nivåer i de styrande dokumenten, om det ska få avsedd effekt. Förändringar behöver ske till exempel både i de regionala kulturplanerna och i uppdragsbeskrivningar/uppdragsöverenskommelser.



Sammanfattande bild av programlogiken.

<b>Önskvärda effekter</b>	E1. Stärkt demokrati	E2. Stärkt medie- och informationskunnighet	E3. Breddat deltagande och ökade möjligheter till eget skapande	
<b>Strukturella förändringar</b>	S1. Införliva spelkultur i befintliga verksamhetsområden	S2. Formalisera en tvärssektoriell dialog inom och mellan regionerna	S3. Ökad samverkan mellan privata och offentliga aktörer	S4. Främjandeuppdrag för att stärka folkbibliotekens utvecklande roll inom spelkultur
<b>Aktiviteter/ Metoder</b>	A1. Förstärk befintlig aktör	A2. Skapa en treårig fond för kulturell utveckling genom spel	A3. Ta fram ett förslag på ett bedömningsunderlag för kvalitet i spelkulturprojekt	A4. Inför genren spelkultur i regionala kulturpriser och stipendier
	A5. Ett regionalt samordnat spelevent inom folkbiblioteken	A6. Riktat kompetens- och projektstöd för spelkultur till kulturskolorna	A7. Utforska spelpedagogisk inriktning på folkhögskolan	

## Önskvärda effekter

Utredningens förslag pekar direkt mot de tre övergripande effekter som regionen pekat ut som önskvärda.

### *Stärkt demokrati*

- Stärka dialogen med barn och unga.
- Det offentliga lär mer om barns och ungas sätt att organisera sig i syfte att hitta fungerande samarbetsformer.

### *Stärkt medie- och informationskunnighet*

- Pröva att axla en ny roll inom spelkulturen och därmed bidra till att öka medie- och informationskunnigheten bland invånarna, i synnerhet barn och unga.

### *Breddat deltagande och ökade möjligheter till eget skapande*

- Bidra till ett breddat deltagande och eget skapande inom spelkulturområdet så att fler röster och berättelser får höras.

## Strukturella förändringar

Med *strukturella förändringar* menas handlingar som vi som utredare anser krävs eller bör främjas för att aktiviteterna i förslaget ska vara möjliga att genomföra och för att de önskvärda effekterna ska kunna uppnås.

### **S1 Införliva spelkultur i befintligt verksamhetsområde**

Spelkulturen har vuxit fram underifrån och gått från obskyr till mainstream under 40 år. Med smarta telefoner har spel blivit en del av vardagen. Spelkulturens uttryck påverkar oss idag och kommer förmodligen påverka oss i en även ökande grad under 2020-talet. Om regionerna börjar se spel och spelkultur som en del av regionernas verksamhetsområden kommer det dels borga för en generell kompetensökning, dels att ha ett symboliskt värde. Många kommuner har också regionen som måttstock för hur de ser på kommunala frågor som bidragsfördelning, investeringar och annan resurstilldelning. Utvecklingen att ha spel som en del av de ordinarie verksamhetsområdena för regionerna kommer att legitimera kulturformen. Att införliva spel bland de traditionella verksamhetsområdena kommer också att se till att spelkultur inte är något som hamnar mellan stolarna i den regionala verksamheten och ger möjlighet till långsiktiga satsningar.

### **Önskat resultat:**

Ökat användande av spel och spelkultur inom alla av regionens utpekade konst- och kulturområden genom kompetensutveckling och inspiration. Ökade möjligheter till verksamhetsutveckling för både professionella och ideella aktörer inom spelkulturen. Enklare väg in till regionen för kulturaktörer som vill utforska spel som kulturyttring.

### **Utförande:**

I Region Gävleborg föreslår vi att regionen vidareutvecklar området ”Crossmedia” genom att bredda uppdraget och blir det nya verksamhetsområdet ”Spel och crossmedia”. Att samköra dessa två områden tror vi är en bra idé för att spel som kulturform också är något som ofta är en hybrid av flera andra kulturformer, till exempel slöjd och teater eller film och litteratur. Här finns även korskopplingarna mellan AR, VR, spel och e-sport.

Av samma skäl som angetts ovan föreslår vi för Region Dalarna att ”Spel och crossmedia” läggs till som ett område i den regionala kulturplanen. För att utnyttja den kompetens och befintliga strukturella kapital som finns föreslår vi dock att detta utformas som ett samarbete mellan de två regionerna genom en uppdragsöverenskommelse eller avtalssamverkan, där Region Gävleborg är samordnande för uppdraget. Denna lösning gör att vi får en stark ny organisering som också kan vidareutveckla det samarbete som inletts mellan regionerna. Exakt hur denna samverkan bör utformas behöver självklart ske i gemensam dialog mellan regionerna, till exempel kring lokalisering av verksamheten.

Den främsta rollen för ”Spel och crossmedia” bör vara att främja utveckling med hjälp av spelkulturen inom alla verksamhetsområden i de regionala kulturplanerna. Det innebär att spel blir en kulturyttring som får ökat utrymme inom andra kulturformer så som scenkonst, museer, bibliotek, bild- och form, arkiv, film och slöjd. I det uppdrag att vidareutveckla området ”Spel och crossmedia” bör särskilt betonas rollen att utveckla kompetenser, metoder och samordning i länen och genom utvecklingsstöd bidra till att höja kunskapsnivån om spel, digitaliseringens möjligheter, crossmedia, transmedia samt spel- och deltagarkultur inom alla verksamhetsområden utpekade i den regionala kulturplanen.

Utvecklingen från ”Crossmedia” till ”Spel och Crossmedia” behöver inte nödvändigtvis bli kostnadsdrivande då det är möjligt att arbeta med befintliga personalresurser men med det utökade geografiska mandatet finns en bredare bas av verksamheter att arbeta med, som skulle kunna ge en stor effekt.



**EXEMPEL**

på hur det skulle kunna se ut i framtiden för området Spel och crossmedia:



Kultur Gävleborgs unika verksamhetsutveckling inom spel och crossmedia utvecklar kompetenser, metoder och samordning i länet. Genom utvecklingsstöd bidrar verksamheten till att höja kunskapsnivån om digitaliseringens möjligheter, crossmedia, spel och deltagarkultur. Metodutveckling handlar ofta om att driva pilotprojekt för barn och unga med inkludering och mångfald som mål.

Verksamhetsutveckling inom spel och crossmedia samverkar främst med kulturaktörer med varaktigt regionalt uppdrag och kommunala verksamheter för att föra in perspektiv från nya medier i deras ordinarie verksamheter. Det handlar om deltagande, tillgängliggörande, inkludering och demokratisering genom exempelvis spelutveckling, gestaltande eller olika former av digitalisering.

Kultur Gävleborg arbetar under kulturplaneperiod 2023-2026 inom spel och crossmedia särskilt för att:

- skapa mötesplatser för länets professionella kulturskapare och teknikutvecklare för erfarenhetsutbyte, kompetenshöjande insatser och samverkan
- vidareutveckla kunskapen inom gemensamt berättande (oberoende av plattform)\* bland länets kulturaktörer för att gemensamt utforska nya verktyg
- sprida exempel på digitalisering och ny teknik bland länets arrangörsled och professionella kulturskapare
- Utforska och applicera spel som kulturform i samverkan med länets kulturaktörer och civilsamhället

**EXEMPEL**

kring hur det kan se ut för den regionala biblioteksverksamheten:

## FILM OCH RÖRLIG BILD

Film och rörlig bild är ett audiovisuellt område som har en stark tillväxt både vad gäller publik och produktion över hela världen, inte minst i Sverige. Den rörliga bilden är i stark förändring både hur vi producerar och konsumerar den. Få om någon annan konstnärsyttring kan mäta sig med dess förmåga att dokumentera och spegla vår samtid, bygga kulturella identiteter och bidra till det offentliga samtalet.

### REGION DALARNA VILL

- utveckla infrastrukturen för mediepedagogiken i länet och
- utveckla strategier för den lilla biografens överlevnad.
- utveckla länets arbete med delaktighet och digitala kompetenser genom spelkultur

**EXEMPEL**

kring hur det kan se ut för scenkonstområdet:

## Särskilda satsningar inom varje verksamhetsområde

För varje verksamhetsområde finns bland annat en nulägesbeskrivning för länet och dess huvudsakliga aktörer samt särskilda satsningar under kulturplaneperioden, utan prioriteringsordning.

### Scenkonst Teater, dans och musik

Kulturaktörer med regionalt uppdrag inom scenkonst - teater, dans och musik beaktar utifrån den regionala kulturplanens utvecklingsområden särskilt att:

- använda digitaliseringens möjligheter för ökad tillgänglighet
- utforska digital gestaltning
- initiera gemensamma mötesplatser för länets aktörer
- stärka professionella scenkonstnärer och arrangörsleden genom kompetenshöjande insatser
- skapa konstöverskridande samproduktioner och konstnärlig residensverksamhet
- stärka barns och ungas medinflytande och möjligheter att själva utöva och/eller arrangera
- erbjuda ett professionellt utbud av nationella och internationella föreställningar
- erbjuda ett brett och varierat utbud, särskilt ur ett interkulturellt perspektiv
- undersöka och utforska spel och spelkultur som sceniskt uttrycksätt i samverkan med föreningar och professionella kulturskapare

## S2 Formalisera en tvärsektoriell dialog inom och mellan regionerna

Spel som uttryck landar ofta mellan traditionella förvaltningsgrenar men har en stor kulturell, social och ekonomisk potential som vi hoppas att utredningen visat på. Företeelsen är delvis en del av föreningslivet, delvis en kultur- och bildningsform och delvis en näringsgren. För att nyttja potentialen samt för att hitta synergier bör samordning ske mellan avdelningar inom förvaltningarna. Vi tror att detta kan skapa nya möjligheter till finansiering både nationellt och från Europeiska unionen, ökade förutsättningar för god kompetensförsörjning, potential för arbetstillfällen och framförallt en kulturell

utveckling. Som beskrivits tidigare i utredningen är spel idag en kulturform som utvecklas i samspel mellan utbildningar, näringsliv och civilsamhälle, där de olika sektorerna korsbefruktar varandra. Det behöver också återspeglas i regionernas arbete och vi kan se framgångsrika exempel på motsvarande praktik.

### **Önskat resultat:**

Stärkta relationer mellan regionernas avdelningar och verksamhetsområden som idag arbetar med spel. Ökad kompetens på spelområdet inom regionernas förvaltning.

### **Utförande:**

Utredningen föreslår att regionerna som ett andra steg efter att ha skapat verksamhetsområdet ”Spel och crossmedia” tillsätter en bred arbetsgrupp, vars syfte är att skapa nya nätverk mellan förvaltningsgrenar och samordna satsningar som ger synergier inom regionerna. En sammansättning av gruppen skulle exempelvis kunna innehålla representanter för:

- Bibliotek och läsfrämjande Region Dalarna
- Bildning Region Dalarna
- Crossmedia Region Gävleborg (samordnande)
- Kompetensförsörjning Region Dalarna
- Näringsliv och Innovation Region Gävleborg
- Besöksnäring från någon av länen
- Representation kan även komma från alla andra verksamhetsområden inom konst och kultur men gruppen som helhet bör inte bli mer än åtta för att undvika stelbenthet.

En utmaning i samverkan mellan de två regionerna är att den politiska organisationen ser aningen olika ut. I Region Gävleborg ligger Regional utveckling direkt under regionfullmäktige och Kultur Gävleborg har en egen nämnd, medan i Dalarna finns särskilda nämnder för både regional utveckling och för kultur och bildning. Att driva frågor i Regionfullmäktige är mer krävande då de även hanterar sjukvårdspolitik. Vi som utredare tror dock att den förvaltningsöverskridande förankringen är en viktig framgångsfaktor.

### **S3 Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer**

Det överordnade målet för detta förslag är att skapa goda anledningar till aktörer inom både civilsamhälle, offentlighet och näringslivet att mötas för erfarenhetsutbyte och ökad samverkan. I utredningen kan man läsa exempel på då goda anledningar att träffas genererat mötesplatser som lett till nya relationer och därefter skapat förutsättningar för mycket mer. Vem som helst

kan utnämna en plats till en mötesplats, caféägaren om sitt café, prästen om sin kyrkbacke, bandyspelaren om sin plan. Men för att möten ska bli av måste det finnas anledningar att träffas och man måste känna sig kallad. Vi som utredare anser med erfarenheterna från respondenterna i utredningen att detta bara kan uppstå om legitimiteten för mötesplatsen är god hos en bredd av aktörer.

Det finns många intressanta förebilder av moderna former av konsulentverksamhet som främjar verksamheter som inte passar i mallen, Game Habitat i Skåne, ADA i västsverige och Nordsken/Arctic Game Lab på norrlandskusten. Det som är gemensamt för organisationerna nämnda ovan är att de inte är helt drivna av offentlig sektor, de är inte heller branschorganisationer eller för den del drivna av civilsamhället. De är hybridorganisationer med multipla allianser som när de fungerar väl både genererar roliga engagerande evenemang för ung som gammal, är en tillväxtmiljö där idémakare och kapital kan mötas och en arena nyskapande kultur ser dagen ljus. De lyckas med sin ambitiösa ansats då de genom sin blandform erhåller legitimitet från flera läger.

### **Önskat resultat:**

Att det på sikt efter både lyckade och misslyckade test visar sig hur en ska organisera en spelkulturfrämjande verksamhet i de två regionerna.

### **Utförande:**

Regionerna tillsätter en tidsbegränsad arbetsgrupp vars uppdrag initialt är att bistå i designen av en mötesplats där många, både från branschen, hobbyn och offentliganställda som kan dra nytta av spelkultur känner sig kallade.

Exempel på intressenter som kan behövas i arbetet:

- Samordnande i arbetsgruppen (se ovan)
- Representant från den region som inte är sammankallande
- Representant från föreningslivet
- Representant från folkbildningen
- Representant från näringslivet
- Representant från en eller två kommuner (utses av kommunerna eller är ett roterande uppdrag mellan flera kommuner)
- Representant från regional biblioteksverksamhet
- Två utomstående ”experter” utanför Gävleborg och Dalarna

Insatsen kräver en viss investering då ersättning kommer behöva utgå till aktörer som ska investera tid och engagemang i att mötesplatserna blir av.

## **S4 Främjandeuppdrag för att stärka folkbibliotekens utvecklande roll inom spelkultur**

De kommunala folkbiblioteken är idag de offentliga aktörer som utredarna upplever har starkast relation och närmast kontakt med föreningslivet i länen. I deras verksamhet finns redan idag flera exempel där spel används för läsfrämjande, medie- och informationskunnighet och för att bredda deltagandet för nya målgrupper, särskilt bland barn och unga. Det finns också flera exempel på hög kompetens inom spelområdet men det är på enskilda folkbibliotek, inte jämt fördelat över folkbiblioteken som helhet. I flera kommunala remissvar för utredningen poängteras också att det är ett bra förslag att stärka spelkulturen genom folkbiblioteken, på grund av deras etablerade nätverk och kompetens.

För att höja kompetensen kring spelkultur inom bibliotekssektorn och utveckla det redan existerande samarbetet med föreningslivet föreslår vi att spel blir ett särskilt utpekat fokusområde för regionens arbete inom spelkultur. Även andra offentliga parter som direkt möter unga målgrupper skulle kunna erbjudas och dra nytta av satsningen på kompetensutveckling, till exempel Mediateket i Gävle, enheter med fokus på digital delaktighet, kommunala AV-centraler eller särskilt profilerade fritidsgårdar.

### **Önskat resultat:**

Att öka relevansen av folkbiblioteken som lokala mötesplatser genom att lyfta in ett område som är del av medborgarnas vardag och som innehåller både berättarglädje, eget skapande och potentiellt ökad medie och informationskompetens. Det nås delvis genom att förstärka relationerna med föreningslivet på spelkulturområdet och dels genom en ökad kompetens kring spel bland bibliotekspersonal. Sammantaget är det önskade resultatet fler initiativ som stärker medie- och informationskunnigheten bland invånarna, i synnerhet barn och unga.

### **Utförande:**

Resultatet kan uppnås genom flera olika sätt så länge som det sker i nära dialog med folkbiblioteken i länens kommuner och att det främjar samarbete, verksamhetsutveckling och kvalitet. Exakt hur detta genomförs eller vilken aktör som uppdraget landar på, bör ske i samråd med biblioteken. Framgångsfaktorer för verksamheten är ett förhållningssätt som kännetecknas av utvecklingsfokus, dialog och nätverk särskilt med civilsamhället samt utvärdering, omprövning och kritisk granskning. Den eller de aktörer som utför uppdraget bör ha en stark relation till och hög legitimitet inom folkbiblioteken.

## Exempel på tänkbara aktiviteter

Om dessa förändringar skulle genomföras – vad skulle konsekvenserna bli eller vad behövs göras för att erhålla de av utredningen föreslagna förändringarna? Den frågan är svår att ge ett heltäckande svar på. De förslag som utredningen ger på regionala och interregionala insatser är förändringar som tydligt handlar om att förändra regionernas inre strukturer. För en utomstående kan dessa te sig abstrakta eller byråkratiska och även inom regionerna kommer det att göras flera tolkningar om vad förändringarna skulle innebära. Därför vill vi nedan visa på ett antal aktiviteter, som är konkreta förslag hur verksamhet skulle kunna genomföras eller utvecklas på kort sikt. Dessa ska ses som en manifestation eller handlingar, som blir verkstaden av de strukturella förändringarna och är exempel på hur det kan genomföras på verksamhetsnivå. Detta ska inte ses som en helhetlig bild av vilka insatser som bör eller kan göras som konsekvens av strukturförändringarna, utan som exempel som grundar sig i de behov, svårigheter och möjligheter som har lyfts i samband med de intervjuer och efterforskningar som har gjorts i utredningen. Om något av dessa förslag till aktiviteter skulle tas vidare behöver de också tydligt förankras med de inblandade aktörerna inom respektive område, vilket är särskilt viktigt med till exempel kommuner eller lokala aktörer där det behöver finnas en samsyn kring vad som är viktigt att uppnå och hur det kan genomföras.

### A1. Förstärk en mötesplats för kompetensutveckling och relationsbygge

*Kopplar till:*

- S<sub>2</sub> Formalisera en tvärasektoriell dialog inom och mellan regionerna
- S<sub>3</sub> Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer

Spel som kulturform är på många sätt ett utforskat område för Region Gävleborgs och Region Dalarnas offentliga kulturaktörer, få har kompetens inom organisationerna. Samtidigt finns ett behov av att utveckla relationerna med personer, organisationer och verksamheter som samlar utövare av spelkultur i allmänhet, barn och unga i synnerhet. Även om spel och spelkultur är vida spridda i länen saknas det dessutom idag en arena som går över kommungränserna, där många av de företrädare för föreningar som intervjuats tydligt säger att det finns få relationer utanför den egna kommunen. De arenor som finns saknar ofta resurser för att göra lite större satsningar och publikunderlaget är sällan tillräckligt stort för att kunna föredrag, workshops och utåtriktade evenemang som når en bred publik. Vi föreslår här ett första steg som kombinerar dessa två behov.



Ett tidsbegränsat regionalt uppdrag till en befintlig aktör för att utföra en process och ett utvecklingsarbete som samlar intressenter och höjer kompetensen inom länen. Utgångspunkten bör vara att utgå från någon av de noder som idag finns för spelkultur i länen och som redan idag har utvecklat relationer med offentlig sektor, civilsamhälle och näringsliv. Uppdraget omfattar att skapa mötesplatser som är fortbildande för flera olika målgrupper såsom kulturskolepedagoger, fritidsledare, bibliotekarier, folkhögskolepersonal, syokonsulenter, kommunala näringslivsutvecklare samtidigt som att det görs på en existerande arena för spel och spelkultur. Mötet mellan det offentliga, näringslivet, civilsamhället och publiken bör stå i centrum. När du har en stor publik så är det också lättare att väva band och skapa en levande mötesplats där personer från många bakgrunder möts. En förebild att tänka på är Bokmässan i Göteborg där en litteraturläskande allmänhet möter böcker och författare, men där det för professionella och specialintresserade finns seminarieprogram.

Uppdraget att genomföra utvecklingsarbetet samordnas av regionerna genom ”Spel och crossmedia” men bör utföras i nära samarbete med någon befintlig aktör som redan idag har ett kontaktnät och verksamhet som lockar spelare. I Dalarna och Gävleborg finns ett fåtal mötesplatser som redan idag fungerar som noder för spelkulturen i länet. I Dalarna finns ett begynnande kluster i Falun med ArCon och aktörerna i Tensionhuset samt i Avesta det kommunalt drivna AvestaCon. I Gävleborg finns samarbetet mellan Escape Gaming och GävleDala e-sport som en större mötesplats. Även regionens eget initiativ i konferensen Storytech skulle kunna vara en utgångspunkt, men där en stor utmaning är att det inte riktar sig till eller möter en bred publik. Regionens mål bör här vara att stärka upp en eller möjligtvis flera av dessa arenor med innehåll som ökar kompetensen om hur spel och spelkultur fungerar. Exakt vilket innehåll som ska finnas bör utformas tillsammans med flera aktörer, men bör innehålla såväl traditionella kunskapsföreläsningar som deltagarstyrd upplevelser.

### *Tanken bakom konceptet*

Genom att bidra till att stärka en befintlig mötesplats med fokus på kompetensutveckling tror vi att dialogen med barn och unga kan stärkas samtidigt som kompetensen bland kommunala och regionala tjänstemän kan öka. En större arena ger också möjlighet för smalare ämnen och mindre nischer att höras. Vi ser dessutom att utbytet mellan föreningar på olika lokala orter är litet, vilket en större mötesplats som samlar föreningar på flera orter kan hjälpa till att föra föreningar och medlemmar närmare varandra. Det finns givetvis andra sätt att åstadkomma samma resultat, konceptet är bara ett exempel på hur det skulle kunna läggas upp.

## A2. Utlys medel för kulturell utveckling genom spel

### *Kopplar till:*

- S<sub>2</sub> Formalisera en tvärsektoriell dialog inom och mellan regionerna
- S<sub>3</sub> Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer

Som en del av satsningarna inom det nygamla verksamhetsområdet ”Spel och crossmedia” föreslår vi också en särskild satsning på kulturell utveckling på spelområdet, genom särskilt avsatta medel. Medlens syfte är att stärka den konstnärliga utvecklingen inom spel och spelkultur och nya samarbeten inom området, skapa fler möjligheter och ge större incitament för kulturaktörer i länen att använda och utveckla spel som kulturform. Utlysningens medel tas av de egna kulturmedlen och byggs upp av att de två regionerna gemensamt bidrar med resurser.

Stödet kan sökas av kulturaktörer vars huvudfokus ligger i spel och spelkultur i samarbete med aktörer inom andra fält som vill kombinera sin verksamhet med spelkultur, eller som blandar flera kulturformer, däribland spel, i crossmedia-projekt. Utlysningen riktar sig till professionella kulturskapare som med tydligt konstnärligt syfte utforskar och utvecklar innehåll genom spel som kulturuttryck. Till utlysningen bör kopplas en stark referensgrupp med representation både från länet men även utanför, så att regionerna kan säkra kompetens för att bedöma inkomna projekt. Referensgruppen skulle kunna utgöras av aktörerna som föreslås skapa en arbetsgrupp under rubriken: *S<sub>3</sub> Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer* förstärkt av någon eller några adjungerade experter på spelkultur.

Vi föreslår också att satsningen har en tidsbegränsning på fyra år, så att det tydliggörs att detta är en tillfällig satsning för att stärka den konstnärliga utvecklingen inom spel och spelkultur och är kopplat till de regionala kulturplanerna.

### *Tanken bakom konceptet*

Om man vill skapa nya typer av nätverk och processer i länen kommer en mötesplats inte vara nog. Det kommer att krävas någon form av ”riskkapital” för att ge stimulans till nya samarbeten så att personer ska avsätta tid att fördjupa dialoger bortom spontana samtal. Organisationer som utlyser medel har erfarenhet att det är utmanande att få sökande till medel som kräver nya samarbeten. Till exempel fonden Innovativ Kultur i Stockholm hade som krav för att godkänna ansökningar att den gjordes av en ny konstellation. Motsvarande krav finns hos Nordisk Kulturfonds OpStart. De flesta kommer att vilja söka medel för att ”göra sin grej”, att tvingas till ett samarbete kräver både kompromisser och ömsesidig förståelse för varandras behov och kompetens.

### **A3. Ta fram gemensamt förslag på bedömningsunderlag för kvalitet i spelkulturprojekt**

#### *Kopplar till:*

- S1 Införliva spelkultur i befintligt verksamhetsområde

Till skillnad från många andra konst- och kulturområden finns det ännu relativt lite forskning och ingen direkt kanon kring vad som är högkvalitativ spelkultur, eller ens om det kan anses vara kultur. På både regional och kommunal nivå riskerar idag spelprojekt att ges en orättvis eller felaktig bedömning på grund av okunskap eller osäkerheter inom förvaltningen.

Vi föreslår därför att regionerna ska ta fram ett gemensamt bedömningsunderlag som vänder sig till tjänstepersoner på både kommunal och regional nivå. Underlaget ska vara ett kompetenshöjande stöd som ska ge insyn i hur spel som kulturform ser ut, hur det relaterar till andra kulturformer och vilka kulturpolitiska hänsynstaganden som ligger till grund för hur spel bedöms. Underlaget bör också kopplas till perspektiv som till exempel jämställdhet, tillgänglighet och mångfald. Bedömningsunderlaget kan med fördel också vara relevant i andra kompetenshöjande insatser och mötesplatser, till exempel A1 och A2 ovan.

#### *Tanken bakom konceptet*

För att en samverkan ska fungera oavsett vilka parter som är inblandade är det viktigt att ha samma språk och förståelse. Precis som stål eller teater har spel olika kvalitéer. Vissa saker passar barn, andra vuxna, vissa saker är för avancerade användare medan andra är för nybörjare. Vad som är god kvalité beror på var det ska appliceras. För att kunna bedöma kvalité krävs en gemensam nomenklatur och bedömningsgrund.

### **A4. Inför genren spelkultur i regionala kulturpriser och stipendier**

#### *Kopplar till:*

- S1 Införliva spelkultur i befintligt verksamhetsområde
- S2 Formalisera en tvärssektoriell dialog inom mellan regionerna

Region Gävleborg delar idag ut sex kulturstipendier och utser två kulturpristagare. Priserna har idag en tydlig koppling de de regionala verksamhetsområdena och spel som kulturform har inte varit en del av något tidigare stipendium eller kulturpris. Region Dalarna delar årligen ut sex kulturstipendier samt ett kulturpris om 100 000 kronor, där två av stipendierna fördelas till yrkesverksamma och fyra till unga kulturutövare. Dalarnas kulturstipendier och pris är inte lika tydligt kopplade till de regionala verksamhetsområdena och i tre fall har stipendier också gått till unga kulturutövare verksamma inom ett fält relaterat till spelkultur (cosplay, animation och spelmusik).

En konsekvens av att likställa spel med andra kulturformer som en del av ett verksamhetsområde, är att fördelningen av dessa priser och stipendier också bör förändras. Att integrera spel inom dessa skulle vara en tydlig signal om genrens legitimitet som kulturuttryck. Vårt förslag är därför att regionernas kulturpriser och stipendier från införandet av spel som verksamhetsområde också inkluderar spel. I Region Gävleborg innebär det också att kulturuövare aktiva inom genreöverskridande kultur får ökad möjlighet att tilldelas stipendier och priser, om verksamhetsområdet ”Spel och crossmedia” etableras. Vidare bör de juryer kopplade till priserna förstärkas med person(er) som har god kännedom om spel som kulturform.

Ytterligare en konsekvens skulle vara att föreningsbidrag till verksamheter som arbetar med spelkultur skulle redovisas under rubriken ”stöd till kulturföreningar” och inte som idag ibland under rubriken ”stöd till idrottsföreningar” eller ibland under ”stöd till övriga föreningar”.

#### *Tanken bakom konceptet*

Tävlingar och priser är symboler för vad som uppskattas av organisationen. Exempelvis justerar Grammispriset vilka kategorier som man kan få pris i; 2001 infördes ”årets hiphop/soul” och 1972 ströks genren ”årets seriösa solistproduktion”. Priskategorierna bör spegla den förvaltningsmässiga verkligheten.

### **A5. Samordna ett regionalt spelevent inom folkbiblioteken**

#### *Kopplar till:*

- S4 Främjandeuppdrag för att stärka folkbibliotekens utvecklande roll inom spelkultur

Folkbibliotek finns i alla kommuner och har ett uppdrag att ägna särskild uppmärksamhet åt barn och ungdomar, för att främja deras språkutveckling och stimulera till läsning, bland annat genom att erbjuda litteratur utifrån deras behov och förutsättningar. Det finns redan goda exempel på hur bibliotekarier som är eldsjälar har nått nya grupper av barn och unga genom att förändra utbud, aktiviteter och förutsättningar i lokalerna. TV-spel, rollspelsböcker och brädspel är idag vanligt förekommande för utlån på biblioteken. Det har också funnits initiativ där folkbiblioteken på vissa håll försökt samordna sina aktiviteter, till exempel under Nordic Game Week som var ett initiativ från bibliotek med mestadels danska och finska bibliotek men där till exempel Gävle Stadsbibliotek medverkat.

För att öka synligheten och markera folkbibliotekens roll för spelkulturen skulle regionerna kunna samordna ett återkommande event med fokus på spel. Det kan handla om en regionalt samordnad spelvecka eller liknande där folkbiblioteken bjuds in att delta. En samordning och gemensam

kommunikation skulle kunna få ett genomslag och en utökad räckvidd, något varje enskilt folkbibliotek inte kan uppbåda. Målet är att skapa möten mellan nya och gamla spelare, men också mötet mellan föreningslivet och de offentliga aktörer med behov av en ökad kompetens kring spel. Flera representanter för föreningar har också tydligt lyft behovet av att få hjälp med synlighet och marknadsföring, där vi tror att en koordinerad satsning skulle ge möjlighet för föreningar att visa upp sin verksamhet på många olika platser i de båda länen. Speleventet kan samtidigt innehålla kompetenshöjande seminarier och aktiviteter som samlar alla de aktörer som har ett intresse av spel både från näringsliv, civilsamhälle och offentlig sektor.

Det finns idag flera olika externa initiativ som skulle kunna vara en utgångspunkt för ett större länsöverskridande event. Två exempel är Riksorganisationen Sveroks Spellovet, som hålls varje år under veckorna 43–45 eller Fantastikens Månad i april, som Sverok gör tillsammans med Studieförbundet. Det skulle också kunna ske i samband med en större händelse för någon av kulturaktörerna med regionalt uppdrag. En blandning av ett utvecklat utbud och ett årligt återkommande evenemang på området, skulle ge en snabb förmedling av utvecklingssteget i många folkbiblioteks besökarnas ögon.

#### *Tanken bakom konceptet*

Folkbiblioteken har en unik ställning för att utveckla spelkulturen i egenskap av att de både har lokalerna, kunskapen, verktygen och nätverken inom civilsamhället. Det finns idag flera bra initiativ som kretsar kring spelkultur och som mycket aktivt stimulerar till ungas läsning och eget skapande. Att samla krafterna över länen kan vara ett effektivt sätt att ytterligare stärka folkbibliotekens ställning och nå ut bredare i målgruppen.

### **A6. Föreslå riktat kompetensstöd för spelkultur till kulturskolorna**

#### *Kopplar till:*

- S1 Införliva spelkultur i befintligt verksamhetsområde
- S2 Formalisera en tvärssektoriell dialog inom mellan regionerna

Kulturskolan är idag den offentliga aktör som samlar flest unga kring eget kulturellt skapande. I en satsning för breddat deltagande och eget skapande bör därför kulturskolorna ha en aktiv roll. Samtidigt saknas där, som på många andra ställen, kompetensen för att integrera eller utveckla spel som kulturform. Även Region Dalarnas utredning Musik, film och dataspel som katalysator i regional tillväxtpolitik pekar på behovet att bygga upp en struktur där spel på ett systematiskt sätt ingår i kulturskolan.

En tänkbar väg framåt kan vara att utöka den satsning mot ökad kompetens att också innefatta kommunala kulturskolor med en riktad kompetenssatsning mot pedagogerna. Om detta mest effektivt görs genom traditionell

vidareutbildning, riktade ekonomiska medel eller samverkan med andra aktörer är tyvärr svårt att säga. Det förutsätter en god dialog med mellan respektive region och kommunerna. Ett förslag som lyfts av företrädare för regionerna är att genomföra det som ett regionalt pilotprojekt för kulturskolorna eller som lovskola. Även här kan någon kulturaktör med varaktigt regionalt uppdrag spela en stor roll. Flera av utredningens remissinstanser lyfter särskilt att de tillfrågade kulturskolorna är positiva till att stärka kompetensen inom spel inom kulturskolan. Här påtalas också att kompetensen att börja arbeta med spel kanske inte finns på lokal nivå, vilket gör att en regional kompetenshöjande insats skulle kunna göra stor skillnad.

I övergångarna mellan klassiska kulturområden och spelkultur finns många inspirerande och engagerade initiativ de senaste åren. Regionalt kompetensstöd till de kommunala kulturskolorna skulle kunna stärka kulturskolepedagogerna och stimulera till uppfinningsrikedom. Till exempel kan man se framför sig:

- en musikklass som spelar datorspelmusik, likt de stora turnerande formaten
- att cosplay blir en brygga mellan digitalitet, litteratur och slöjd precis som på världens största bokmessa i Frankfurt (i Corona-tider givetvis anpassat för Twitch)
- hur en teaterklass skapar en deltagarbaserad pjäs som gruppen Nyxxxx gjort på bland annat Dramaten

#### *Tanken bakom konceptet*

Att inspirera kulturskolorna till verksamhetsutveckling inom spelkultur och samtidigt visa på att kulturskolorna i de två länen är intressanta arbetsplatser för framtida kulturskolepedagoger.

### **A7. Utforska spelpedagogisk inriktning på folkhögskola och högskola**

#### *Kopplar till:*

- S2 Formalisera en tvärsektoriell dialog inom och mellan regionerna
- S3 Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer

År 2019 gjordes en större satsning för utbildningar av kulturskolepedagoger i Sverige. Det finns numera sex program på bland annat Göteborgs och Stockholms Universitet med målet att förbättra utbudet för en yrkesroll där det finns hög efterfrågan. Inriktningar som finns är dans, bild & form, teater/scenkonst och musik, bild & media, cirkus och opera. Vad som dock inte finns är en spelpedagogisk inriktning, där spel som kulturform och pedagogiskt verktyg kan utforskas. Med Högskolan i Dalarnas framskjutna profil inom IKT och distansundervisning och eventuellt Mora Folkhögskolas

småskaliga kursverksamhet inom Fantasy skulle det kunna finnas en mylla för utveckling. Även studieförbunden är en viktig spelare i detta för att innefatta hela folkbildningen. Att inleda en dialog och sondera kring möjligheterna kring spelkulturens roll i utbildningssektorn, skulle direkt svara mot att formalisera en tvärsektoriell dialog.

#### *Tanken bakom konceptet*

Institutioner inom högre utbildning och fortbildning spelar en strategisk roll i regionala utvecklingsarbetet, oavsett om det handlar om att vara projektpartners i avgränsade satsningar eller om det handlar om mer långsiktig kompetensförsörjning. Den kulturella delen av spelande kommer ofta i andra hand efter tekniska programmeringsfärdigheter när det kommer till utvecklings-satsningar inom spel. Att till exempel utforska en spelpedagogisk inriktning på högskolan eller folkhögskolan skulle kunna öppna upp för möjligheter där utbildningsinstitutioner spelar en viktig roll.



# Metod

Utredningen bygger på en liten andel kvantitativa källor som främst handlar om registeruppgifter kring organisationers säten, verksamhetstyper och omsättning samt nationella studier om kultur och mediekonsumtion. Huvuddelen av arbetet har varit kvalitativt i en blandning av litteraturstudier och semistrukturerade intervjuer.

Utredningen har haft en styrgrupp med representation för både Region Dalarna och Region Gävleborg vilka godkänt projektplanen och slutleveransen. Under utredningens gång har utredarna haft stöd av en projektgrupp bestående av Josephine Rydberg (Kultur Gävleborg, crossmedia), Anders Kungsman Florman (Kultur Gävleborg, regional biblioteks- och läsfrämjande verksamhet), Linda Svensson (Film i Dalarna), Frédéric Thiabaud (Kultur Gävleborg), Nana Heinberg (Region Dalarna). Arbetsgruppen har träffats en timme varannan vecka för att dels följa arbetet men också för att ge inspel om källor, inspiration kring respondenter och vägledning kring de specifika förutsättningarna och historiken.

Arbetet med att ta fram utredning följer de direktiv som är uppsatta i Region Stockholms projektmodell PROJEKTIL modell 2.0 vilket är beslutat att vara vägledande för projekt inom Region Dalarna.

## Respondenter i intervjuerien

*Magnus Björkman*, grundare Playground Squad Falun, VD på Tension Graphics AB och medförfattare till Region Dalarnas utredning om musik, datorspel och film 2017.

*Linnéa Dahlberg Aronsson*, figurspelare och föreningsaktiv

*Madeleine Falkenström*, Gävle Stadsbibliotek, projektledare för Nordic game week

*Hanna Frisell*, författare av Region Värmlands rapport ”Tärningen är kastad”, kultursamordnare i Kristinehamns kommun

*Johan Johansson-Hjern*, ordförande i Sverok GävleDala

*Johan Linder*, initiativtagare till Nordsken i Skellefteå

*Jacob Liljedal*, ordförande Mora rollspelsklubb

*Peter Lübeck*, VD för Game Habitat

*Ulf Nordström*, kulturchef Region Värmland

*Tomas Oredsson*, ordförande i Falu konfliktspelsförening

*Linnéa Risinger Nathansson*, valberedare Sverok, ordförande Falu Pride och delaktig i Miljöpartiets nationella nätverk Gröna Gamers

*Jonna Steinrud*, MIK-bibliotekarie Säter  
*Frédéric Thiabaud*, kulturstrateg Kultur Gävleborg  
*Moa Hedström Waldén*, kultursamordnare Avesta och ansvarig AvestaCon  
*Andreas Åberg*, Handläggare Kulturrådet Regional Utveckling  
*Mikael Åström*, verksamhetsutvecklare spel, Studieförbundet Dalarna  
*Andreas Olsson*, VD på Spelexperterna

### **Remissförfarande**

Remissperioden pågick mellan den 1 februari och den 28 februari 2021. Det fanns tre olika möjligheter att inkomma med svar:

- Skicka svar som ett dokument.
- Deltagande i någon av två olika remissworkshops, den ena förlagd till kvällstid och den andra till dagtid.
- Kommentera direkt i ett dokumentet på nätet.

Det var öppet för alla organisationer att komma med svar på utredningen och dess slutsatser. Följande aktörer bjöds aktivt in genom mailutskick och samtal att ge synpunkter:

Kommunernas tjänstepersoner med ansvar för kultur/barn/fritid  
 Kulturaktörer med varaktigt regionalt uppdrag  
 Högskolornas kontaktpersoner  
 Studieförbundens distriktsorganisationer  
 Folkhögskolorna i Dalarna och Gävleborg  
 Regional utveckling Region Dalarna och Gävleborg  
 Respondenterna i utredningen  
 Sverok riks & Sverok GävleDala

Totalt inkom 20 individer och organisationer med svar genom någon av de tre kanalerna. Innehållet i utredningens slutversion är ändrat med hänsyn tagen till de inspel, argument och nya fakta som presenteras av respondenterna.

# Referenser och vidare läsning

**Kulturanalysmyndighetens kulturvaneundersökning**

[https://kulturanalys.se/wp-content/uploads/2020/09/kulturvanor-webb\\_uppdaterad-1.pdf](https://kulturanalys.se/wp-content/uploads/2020/09/kulturvanor-webb_uppdaterad-1.pdf)

**Internetstiftelsens Svenskarna och internet**

<https://svenskarnaochinternet.se/app/uploads/2019/10/svenskarna-och-internet-2019-a4.pdf>

**KantarSifos undersökning Orvesto Junior 2020****Region Skånes utredning om spelkunskap**

<http://www.gamehabitat.se/wp-content/uploads/2020/09/Spelkonsulent-o%CC%88kad-spelkunnighet-spelpedagogik-fo%CC%88r-barn-unga-Rapport-v-1.0-2020-06-29-rev-b-optimerad.pdf>

**Statens Medieråd "Ungar & medier 2019"**

<https://statensmedierad.se/download/18.126747f416d00e1ba946903a/1568041620554/Ungar%20och%20medier%202019%20tillganglighetsanpassad.pdf>

**Förordning (2010:2012) om fördelning av vissa statsbidrag till regional kulturverksamhet**

[https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/forordning-20102012-om-fordelning-av-vissa\\_sfs-2010-2012](https://www.riksdagen.se/sv/dokument-lagar/dokument/svensk-forfattningssamling/forordning-20102012-om-fordelning-av-vissa_sfs-2010-2012)

**Dataspelsbranschens spelutvecklarindex 2020**

[https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5fa11698d5be8943bb6b5bc7/1604392679565/23102020\\_Spelutvecklarindex\\_midres\\_digital.pdf](https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5fa11698d5be8943bb6b5bc7/1604392679565/23102020_Spelutvecklarindex_midres_digital.pdf)

**Deltagarkultur** Haggren et al 2008, bokförlaget Korpen.

**Kulturskola i rörelse, Kulturrådet, 2018**

[https://www.kulturradet.se/globalassets/start/kulturskolecentrum/dokument-kulturskolecentrum/kulturskola\\_i\\_rorelse.pdf](https://www.kulturradet.se/globalassets/start/kulturskolecentrum/dokument-kulturskolecentrum/kulturskola_i_rorelse.pdf)

**Musik, film och dataspel som katalysator i regional tillväxtpolitik – En del av Dalarnas inträde i kunskapsekonomin, Region Dalarna 2017**

<https://filmdalarna.se/storage/uploads/attachments/slutrapport-151222-musik-film-dataspel-3mb.pdf>

**Projekt med kulturanknytning i EU:s struktur- och investeringsfonder 2017. Kulturrådet, 2018**

<https://www.kulturradet.se/globalassets/start/publikationer/projekt-med-kulturanknytning-i-eus-struktur--och-investeringsfonder-2017/projekt-med-kulturanknytning-i-eus-struktur--och-investeringsfonder-2017.pdf>

**Medborgerligt engagemang i Sverige 1992–2019, Ersta Sköndal Bräcke Högskola**

<http://esh.diva-portal.org/smash/get/diva2:1470097/FULLTEXT01.pdf>

## Bilaga 1

# Lista över spelaktörer i länen

### Spelföretag – producenter

BORLÄNGE  
Communisport  
Zoikum Games

FALUN  
Adit Studios  
Create Institute AB  
Deadghost Interactive  
Flarie  
Kid e Media  
Kolesterol Cät Interactive  
Megafront  
Tension Technology  
Tenstar  
The New Branch AB

HEDEMORA  
Killmonday Games  
Clifftop Games

Spelföretag – övriga

FALUN  
Megafront Game Store

GAGNEF  
Paintballparken Dalarna

GÄVLE  
Escape Gaming  
Spelexperten Sultana

RÄTTVIK  
Rättviksbacken (Paintball)

### Spelföreningar

#### Dalarna

AVESTA  
kobra k  
Alayer  
ASC – Avesta Spel & Cosplay Förening

BORLÄNGE  
BananaSkids  
ByggareBob  
CX9  
HelDelSpel  
Konfliktspel i Borlänge  
Lajv- och spelföreningen Epos  
MyName  
Nash & Ruben  
NashFN O Sp I Ke  
Romme Terräng- och modellbyggares Sällskap  
UNICORN  
Zajik

FALUN  
:P  
ArCON  
Bjursingarna  
Bryngelholm  
Cosplay Dalarna  
det var nära iallafall  
Falu Konfliktspelsförening  
Ghost fat  
Grimez & Dizzy  
Guthens Stjärnor  
Guthen´s Änglar  
Jaime  
Keyforge Dalarna  
PEK IF E-sportsklubb  
Spelföreningen Tärningen  
Team Vision  
Under Ytan

GAGNEF  
Pilot Boys  
Rich Gang  
Waypoint

HEDEMORA  
asdasd

LEKSAND  
KG-141  
fauter of åor

Gamers Ultimate Spring Weekend in  
Leksand  
Insjöns Gaming Club  
LGGaming

LUDVIKA  
Viking

MALUNG  
sweb0t

MORA  
Mora Rollspelsklubb  
Mora spelförening  
nusnäskrt  
Sukki Yes

RÄTTVIK  
LW's Grabbar  
Spelföreningen Valkyr  
TrollLag

SÄTER  
STÖRD Sätters titaniska nördörening

VANSBRO  
Frispela

### **Gävleborg**

BOLLNÄS  
aktiv  
KG-139  
Ricardos Änglar  
Rollnäs

GÄVLE  
AvanzoTenzy  
Bamse  
CS;go\_esc4  
Esport Utbildarnas Förening  
Evolve  
Fortnite\_esc3  
FrostZone  
GävleDala Andra Kortspel  
GävleDala Brädspel  
GävleDala e-sport Förening  
Harambab E-sportsklubb  
LMGK\_

panzaralex  
Rollspel Torsdag  
Rossi  
smuts  
Tryhards  
Team Discontent  
Töntar och troll  
w4rp is bad

HOFORS  
B0nsaksen

HUDIKSVALL  
21UK  
Baskarna  
Hemliga Klubben (HK)  
Hudiksvalls Airsofförening  
Hökarna  
Njutånger Warriors  
Sunkai  
XAirsoft

LJUSDAL  
DwT hudiksvall  
JonssonEu  
Team LeQu

OCKELBO  
Trapphuscola

OVANÅKER  
Alfta Spelförening  
Das Spelklubb

SANDVIKEN  
ATó Terecter  
BK Welto  
HobbyKlubben  
Hälsinglajv  
Javox Lshyzzz  
Nordic Bandits  
Spelföreningen Gillet

## Bilaga 2

# Definitioner av grenar inom spelkultur

Nedan finns en kort förklaring av ett antal olika begrepp och uttryck för spelkultur. Innehållet är taget från rapporten ”Tärningen är kastad” från Region Värmland från 2017. Eftersom spelkultur omsluter många sinsemellan disparata kulturuttryck, varav många är under snabb utveckling och förändring, ska listan inte på något vis ses som komplett utan som en vägledning för dig som för första gången uttryck som omnämns i denna rapport. Vissa av beskrivningarna nedan är helt eller delvis baserade på text hämtad från riksorganisationen Sveroks hemsida.

**AIRSOFT** – Airsoft spelas genom att två eller fler spelare utrustade med airsoftvapen och skyddsglasögon försöker träffa varandra med de sex millimeters plastkulor som utgör vapnens ammunition. Plastkulorna lämnar inga märken utan en träffad spelare förväntas erkänna sig träffad och stiga av spelplanen, som kan vara ett område utomhus eller inomhus, tills nästa omgång börjar. Ofta spelas scenarion och uppdrag. I Sverige råder 18-års åldersgräns för airsoftvapen.

**APPLIKATIONSSPEL** – Med applikationsspel avses i den här rapporten den sortens spel som finns tillgängliga för att ladda ner till så kallade smarta mobiltelefoner och surfplattor. Spelaren styr spelet genom att klicka, dra eller zooma på skärmen med hjälp av sina fingertoppar eller stylus (pekpenne för touch-skärm). Populära spel är till exempel Candy Crush Saga, Quizkampen och Angry Birds.

**AR, AUGMENTED REALITY** – AR, förstärkt verklighet på svenska, beskriver hur vår betraktelse av verkligheten kan förstärkas eller förändras med hjälp av datorgenererade ljud och grafiska eller rörliga bilder, men också GPS-data. Applikationsspelet Pokémon GO som släpptes sommaren 2016 har en uppmärksammar AR-funktion där mobiltelefonen/surfplattans kamera används för att få det att se ut som att pokémon-figuren befinner sig i den verkliga världen.

**ARKADSPEL** – Datorspel monterat i ett så kallat arkadkabinett. Spelen bygger på enkla spelidéer och action, och förekommer i Sverige idag oftast i spelhallar vid nöjesfält. Spelaren använder knappar, spakar eller joystick för att navigera i spelet, men det förekommer också arkadspel med vapenattrapper för skjutspel eller stolar och rattar för racingspel. Några exempel på arkadspel är Pac Man, Street Fighter och Sega Rally.

**BORDSROLLSPEL** – Kallas ofta bara för rollspel, ibland också penna och papper-rollspel, ofta med mellan tre och sex deltagare. En person leder spelet och kallas för spelledare (förkortas ofta SL på svenska). Spelledaren och spelarna skapar sedan tillsammans en berättelse, där varje spelare styr en eller flera karaktärer/rollpersoner genom ett händelseförlopp. Berättelsen kan följa ett förbestämt regelsystem eller vara i friform. Ofta används penna, papper och tärningar under spelets gång för att göra anteckningar eller avgöra hur väl spelare lyckas med handlingar eller drabbas av händelser under spelets gång.

**BRÄDSPEL** – Gemensamt för de allra flesta brädspel är att de har någon form av spelbräde på eller runt vilket spelet pågår, men även spel utan bräden som till exempel plockepinn eller Bandu räknas in i den här kategorin. Spelarna kan använda klossar, markörer, tärningar, kort och eller annan rekvisita för att vinna, antingen över varandra eller över spelet. Populära brädspel är till exempel Catan, Ticket to Ride och Carcassonne, men även spel som Pictionary, Fia med knuff och schack kan räknas till brädspel.

**COSPLAY** – Sammanslagning av orden costume play. Utövaren köper eller tillverkar en dräkt som hen sedan bär och försöker att efterlikna en karaktär från en film, serie, bok eller spel. Tillverkning av dräkter sker ofta hemma eller i verkstäder, medan uppträdandet ofta sker på särskilda cosplayevenemang, till exempel picknick, inövade framträdanden eller tävlingar på konvent. Kläder, rekvisita, smink och skådespel är alla viktiga delar av cosplay och ambitionen är att vara så lik karaktären som möjligt.

**DATASPEL** – Dataspel är ett samlingsbegrepp för digitala spel som spelas vid en dator eller med hjälp av konsoler och handhållna kontroller vid en teveskärm. Det finns ett brett utbud av dataspel och många olika genrer, bland annat strategi, äventyr, rollspel och simulatorer. Vissa spel spelas av endast en person, andra går att spela tillsammans med andra spelare i samma rum eller med andra spelare som befinner sig på andra platser men som kopplas samman tack vare internet. Några exempel på dataspel är Minecraft, The Sims, Wii Sports, Super Mario, Battlefield och Elder Scrolls.

**EFFEKTSMINKNING** – Medan vanligt smink används för att försköna någons utseende används effektsmink för att skapa effekter. Effekten kan vara att skapa sår eller svullnader, att få någon att se äldre ut än hen är, eller ändra personens utseende genom användande av till exempel proteser. Inom effektsminkning ryms också bodypainting, där konstnären använder sin egen kropp som målarduk.

**E-SPORT** – E-sport kallas det när personer spelar dataspel, enskilt eller i lag, under tävlingsartade former. Spelaren kan tävla på lokal, nationell eller internationell nivå i turneringar, ligor eller seriespel. För att nå en professionell



nivå krävs många timmars träning, både i spelet och fysisk träning, för att kunna prestera bra. Vanliga e-sportspel är till exempel Counter-Strike och Starcraft. E-sporten förutspås öka explosionsartat inom de närmaste åren, både vad gäller antal tävlande, prispengar, investeringar, publiksiffror med mera.

**FANWORKS** – Fanworks är ett samlingsbegrepp för att beskriva hur fans av exempelvis en bok, en film, en teveserie, en serie, ett spel eller någon annan form av berättelse kan använda text, bild, film, musik eller andra kulturuttryck för att skapa nya berättelser om källverket. Exempel på olika former av fanworks är till exempel fanfiction (skriven text), fanart (bildkonst), fanvid (film), fanmusic (musik). Cosplay (se ovan) kan också ses som ett fanworks-uttryck, där skapandet av kläder och dräkter blir ett sätt att uttrycka sitt gillande för en karaktär eller ett verk.

**FIGUR- OCH MINIATYRSPEL** – Kallas vanligen bara för figurspel. Spel-pjäserna är små figurer i plast, tenn eller annat material som spelaren själv valt ut och målat. Pjäserna används sedan som enheter i en armé, som utkämpar fältslag mot andra spelares arméer på ett ”spelbräde” av miniatyrlandskap med natur och byggnader. Spelarna bygger själva sina miniatyrlandskap. Figurer, landskap och scenarion kan lika gärna vara baserade på historiska arméer och fältslag, till exempel napoleonkrigen eller andra världskriget, som fantasy- eller science fiction-scenarion.

**FLIPPERSPEL** – Flipperspel är elektromekaniska spel som går ut på att hålla en eller flera metallkulor i spel så länge som möjligt i en lutande hinderbana. Spelaren kan påverka kulorna genom att kontrollera flipprar med vilka kulorna kan skjutas uppåt i banan. Svenska Flippersällskapet arrangerar varje år SM i Flipper.

**GAME JAM** – Ett game jam är ett evenemang där personer träffas för att under en begränsad tidsperiod, oftast mellan 24 och 72 timmar, planera, designa och utveckla spel. Ofta är det digitala spel i form av applikationsspel eller dataspel som utvecklas men det finns även möjlighet att utveckla brädspel och kortspel.

**HANDHÅLLNA SPEL** – Handhållna spel är en form av digitala spel som inte spelas på dator, teve, surfplatta eller mobil, utan istället spelas på särskilda handhållna enheter. En äldre version av handhållna spel var Nintendos GameBoy, mer moderna versioner är till exempel Nintendo 3DS och PlayStation Vita. Själva spelen kan vara lagrade på skivor eller kassetter som placeras i enheten.

**KONVENT** – Konvent kallas ofta de en eller flera dagar långa evenemang där personer träffas för att ägna sig åt en eller flera olika former av spelkultur.

Vissa konvent har en särskild inriktning på spel medan andra kan vara mer riktade åt östasiatisk populärkultur, fanworks och cosplay. Sveriges idag största konvent heter NärCon och arrangeras i Linköping.

**KORTSPEL** – Kortspel spelas med kortlekar av olika slag. Den fransk-engelska kortleken som är standard i Sverige kan användas till att spela exempelvis Bridge eller Finns i sjön, medan spel som exempelvis UNO och Skip-bo! kräver speciallekar. Särskilt stort inom spelkulturen är samlarkortspelen, där Magic: The Gathering är det största. Kortspel handlar ofta om att samla kort och kombinera dem för att nå bästa möjliga effekt under olika förutsättningar.

**LAJV, LEVANDE ROLLSPEL** – I lajv, liksom i alla rollspel, antar varje spelare en roll som hen ska försöka att gestalta så trovärdigt som möjligt inom en i förväg uppgjord setting (miljö, tidsepok, samhälle, genre) och en övergripande ramberättelse. Till sin hjälp kan spelaren ha vissa förutbestämda karaktärsdrag, rekvisita eller kläder, och genom att uppföra sig och tala som sina rollfigurer skapar spelarna tillsammans en historia. Det finns inget sätt att vinna i lajv och ingen publik. Lajv kan utspela sig utomhus eller inomhus, under flera dagar eller bara någon timme.

**LAN, LOCAL AREA NETWORK** – Ett LAN är när flera personer träffas för att koppla samman sina datorer i ett lokalt nätverk och spela spel tillsammans. Ett LAN kan bestå av allt från två personer till flera tusen deltagare och det är vanligt med tävlingar och även andra evenemang i samband med ett LAN. Det svenska evenemanget DreamHack är världens största LAN. DreamHack grundades i Malung men genomförs numer i Jönköping.

**LASERSPEL** – Laserspel utövas genom att en eller flera spelare försöker samla poäng genom att ”avfyra” laservapen med IR-sändare (sändare av infraröd strålning) mot föremål eller personer som bär IR-mottagare. Laserspel utövas oftast inomhus där miljöer med hinder och skydd kan byggas upp, belysningen är dämpad och ljud, ljus och rök kan användas för att skapa stämning. Det finns ingen lagstadgad åldersgräns för laserspel.

**PAINTBALL** – Paintball är ett lagspel där lagen ska försöka utföra uppdrag, vanligtvis att hämta flaggor från motståndarlagets planhalva och föra dem tillbaka till den egna startpositionen. Varje spelare förses med en markör, ett slags gevär, som med hjälp av kolsyra eller luft skjuter iväg färgfyllda bollar mot motståndare. När en spelare träffats, markerats, måste hen lämna planen. Spelare måste också bära en mask som skyddar ansikte, ögon, öron och panna. Spelet karaktäriseras av krav på kommunikation, samarbete och taktik.

**SERIER OCH SERIETECKNING** – Serier är en uttrycksform som kanske är närmare förknippad med litteratur och konst än med spel, men serier är en stor del av modern populärkultur inte minst på grund av att stora serietidningsförlag låter producera filmer om sina serietidningshjältar. Filmerna blir i sin tur nya serier, filmer och merchandise som återskapas i fanworks och cosplay. Asiatiska tecknade serier, framför allt från Japan, har en särskilt stor betydelse för konvent med fokus på östasiatisk populärkultur.

**TEXT- OCH FORUMROLLSPEL** – Textrollspel och forumrollspel avser rollspel som framför allt spelas genom text i chattrum eller forum på internet. Varje spelare har en eller flera roller och beskriver i text vad karaktärerna gör, säger, tänker och känner. Det går att spela mot ett visst mål eller enligt vissa regler, eller i friform. Till skillnad från andra rollspel behöver spelarna inte vara på samma plats vid samma tidpunkt för att kunna spela med varandra.

**VR, VIRTUAL REALITY** – VR, virtuell verklighet på svenska, avser hur en virtuell miljö kan skapas genom datateknik. Den virtuella verkligheten upplevs sedan av spelaren/användaren genom en så kallad VR-hjälm, som förutom glasögon också kan bestå av hörlurar och handkontroller, och genom dessa förmedla syn-, hörsel- och känselintryck. Vissa VR-hjälmor kan också uppfatta ögonrörelser och styras av dem. VR är under ständig utveckling och används redan idag inte bara för nöje utan också inom utbildning i bland annat kirurgi.

**ÖVRIGT** – Det finns många fler fritidsintressen och kulturuttryck som är nära förknippade med spelkultur. Idrotter som fäktning och HEMA (Historical European Martial Arts) utövas med fördel av den som vill bli bättre på att gestalta slagsmål i exempelvis lajv. Tornerspel, som inbegriper träning av såväl människa som häst, tillverkning av tidsenliga kläder och rustningar, antagandet av en roll och själva framträdandet, är nära förknippat både med andra uttryck inom spelkultur och en framstående del av till exempel medeltidsmarknader. Quidditch, trollkarlssporten i J. K. Rowlings berättelser om Harry Potter, går också att utöva i mer eller mindre ordnade sammanhang. Det är också troligt att nya former av spelkultur kommer att uppstå i takt med att nya plattformar för spel utvecklas.



Region Dalarna – Kultur och bildning  
Box 712, 791 29 Falun  
[www.regiondalarna.se](http://www.regiondalarna.se)



Region Gävleborg – Kultur Gävleborg  
Regionkontoret, 801 88 Gävle  
[www.regiongavleborg.se](http://www.regiongavleborg.se)