

TÄRNINGEN ÄR KASTAD!

EN RAPPORT OM SPELKULTUR I VÄRMLAND OCH ÖREBRO LÄN 2017





Utgiven av Region Värmland, 2017

Text: Hannah Frisell, Region Värmland

Form: Lars Falkman

Vid eventuella frågor om rapportens innehåll kontakta:

kultur@regionvarmland.se

REGION VÄRMLAND

Box 1022

651 15 Karlstad

www.regionvarmland.se

Rapporten är framtagen i samarbete med



Region Örebro län

För rapportens innehåll och rekommendationerna ansvarar författaren.

Region Värmland är en regional utvecklingsorganisation. Vi skapar förutsättningar för en hållbar tillväxt. Vi har många olika ansvarsområden med uppdrag som kommer från staten och våra medlemmar – landstinget och Värmlands sexton kommuner. Vi jobbar med tillväxtfrågor, kollektivtrafik, kultur, folkhögskolor och medlemsstöd. Vi tar alltid utgångspunkt i Värmlandsstrategin.



INNEHÅLL

BAKGRUND	4
FÖRSTUDIENS SYFTE OCH MÅL	5
MÅLGRUPPER OCH MÅLGRUPPERNAS DELAKTIGHET	6
BEGREPPET SPELKULTUR	7
Definitioner av olika sorters spelkultur	8
OMVÄRLDSANALYS	12
I närområdet	12
I Sverige	12
I världen	13
SPELKULTUR OCH FRITID, IDROTT OCH KULTUR	16
Utmaningar	17
SPELKULTUR OCH LÄRANDE	19
Utmaningar	21
SPELKULTUR OCH NÄRINGSLIV	22
Utmaningar	23
SPELKULTUR OCH HÄLSA	24
Utmaningar	25
SPELKULTUR OCH HORISONTELLA PERSPEKTIV	26
Jämställdhet	26
Inkludering	27
Tillgänglighet	28
HBTQ-frågor	29
Utmaningar och möjligheter	29
AKTÖRER I VÄRMLAND	31
AKTÖRER I ÖREBRO LÄN	33
REKOMMENDATIONER FÖR FRAMTIDEN	35
AVSLUTNING	38
MER LÄSNING	39
Statistik	39
Övrigt	39



BAKGRUND



Region Värmland och Region Örebro län har under flera år sett ett ökande intresse för spelkultur. Både i de egna regionerna, i Sverige och i världen ägnar sig allt fler människor åt att spela spel och utöva spelkultur. Det ökade intresset har varit tydligt framför allt inom ideell sektor där det i dag finns många föreningar som bedriver verksamhet inom spelkultur i båda regionerna. Verksamheten är framför allt riktad mot barn och unga. Flera av de här föreningarna är kopplade till ungdomsförbundet Sverok som samlar föreningar inom spelhobbyn. I distriktet Sverok Svealand fanns det år 2016 totalt 106 föreningar i Värmlands län och 176 föreningar i Örebro län, enligt Sveroks föreningsregister Spelkartan. Dessutom finns det många, både barn, unga, vuxna och äldre, som utövar spelkultur utan att vara medlemmar i någon förening. Det sker också stora satsningar på spelkultur inom offentlig och privat sektor, liksom inom utbildningsväsendet, men det saknas överblick.

Att intresset för spelkultur har ökat märks bland annat på de ansökningar som Region Värmland har beviljat inom ramarna för bidragsformen Ungdomspengar. Ungdomspengar är ett bidrag som ungdomsföreningar kan söka för att genomföra aktiviteter och arrangemang utifrån deras egna intressen och idéer. Av de 25 ansökningar som har beviljats mellan år 2013 och 2016 har 11 ansökningar på olika sätt handlat om spelkultur. Region Örebro län har sett en liknande ökning i framför allt barn och ungas intresse för spelkultur och båda regionerna har lagt märke till hur spelkulturen vuxit i samhället i stort.

Det här har inneburit att regionerna sett ett behov av att öka den egna kunskapen om vad spelkultur är. Först när det finns en kunskap om vad spelkultur är, vilka former den tar och vilka möjligheter och utmaningar som spelkultur står inför, kan regionerna fastställa sin roll i spelkulturens utveckling. Den här rapporten är skriven för att kunna läsas både i sin helhet och i valda delar, efter läsarens intresse. Därför kommer vissa exempel att presenteras mer än en gång, på olika platser i texten. Avsikten är att rapporten ska fungera både som en introduktion till spelkultur och som en inspiration för den som vill påbörja nya satsningar eller projekt inom spelkulturrelaterade områden. Spelkultur är ett spännande område som troligen kommer att utvecklas mycket inom de närmaste åren och förstudien visar att det är en utveckling som regionerna bör ta aktiv del i.



FÖRSTUDIENS SYFTE OCH MÅL

Förstudiens syfte har varit att undersöka spelkulturområdet i Värmland och Örebro län samt att öka kunskapen om spelkultur.

Förstudiens mål:

- Att öka kunskapen om spelkultur
- Att kartlägga vilka aktörer som finns inom spelkulturen i Värmland och Örebro län
- Att utifrån förstudien skapa en bild av hur spelkulturen tydligare kan integreras i kulturområdet samt i arbetet med att utveckla kulturella och kreativa näringar
- Att utforma en ansökan för ett större spelkulturprojekt.

Frågeställningar som skulle besvaras var:

- Hur ser den spelkultur ut som finns i länen?
- Vilka aktörer finns inom spelkultur i länen?
- Vilka uttryck kan ingå i begreppet spelkultur?
- Hur kan spelkultur möta traditionella kulturuttryck?
- Hur kan spelkultur möta och integreras med kreativa och kulturella näringar?
- Hur kan spelkultur se ut i länen i framtiden – om fem, tio och tjugofem år?
- Vilka roller har de olika aktörerna i arbetet för att nå den framtiden?

Övriga förväntade resultat från Region Värmlands sida var:

- Att etablera Värmland som en region för spelkultur, där nya uttryck får fäste och kan växa
- Att ge möjligheter för företagande inom spelkultur
- Att få personer med intresse för och kompetens inom spelkultur att stanna kvar i, eller flytta till, Värmland.

Jag tror man gör sig själv en otjänst om man inte försöker närma sig ungdomarna och deras intressen.

Deltagare på dialogmöte



MÅLGRUPPER OCH MÅLGRUPPERNAS DELAKTIGHET

Utifrån förstudiens bakgrund, syften och mål var det tydligt att förstudien skulle omfatta många olika områden. Det innebar att ett brett spektrum av personer och verksamheter behövde involveras och engageras i förstudien. Förutom offentlig, ideell och privat sektor var det också viktigt att skolor och lärosäten blev inbjudna att delta.

Vid förstudiens start tillhandahöll båda regionerna kontaktlistor över redan kända institutioner, företag, föreningar, studieförbund, samordnare och privatpersoner med verksamhet inom eller intresse av spelkultur. De här organisationerna var mottagare av ett första mejl som bjöd in till diskussion antingen via mejl, telefon eller enskilda möten.

De ursprungliga listorna kompletterades med kontaktlistor från regionernas administrativa organisation när en inbjudan till dialogmöten skickades ut i början av november. Bland mottagarna fanns bland annat samtliga kommunalråd, kommunchefer, fritidschefer, bibliotekschefer, näringslivsutvecklare, kulturchefer, turistchefer och skolchefer. Dessutom skickades inbjudan till folkhögskolorna och de regionala kulturinstitutionerna i båda länen. En särskild inbjudan gick ut till RFSL och Handikappförbunden i de båda regionerna för att bjuda in till diskussioner om spelkultur utifrån perspektiven inkludering, HBTQ och tillgänglighet. Region Värmland bjöd också in de organisationer som tidigare beviljats kulturbidrag och/eller som deltagit i dialogmöten kring den nya regionala kulturplanen. Dessutom spreds information om förstudien och dialogmötena genom Region Värmlands nyhetsbrev Spaningar med cirka 1 500 mottagare.

Utgångspunkten har alltså varit att ta förnyad kontakt med aktörer som redan är kända för regionerna. Däremot har förstudien inte på något sätt varit stängd för andra att delta och medverka i. Spelkultur, liksom många andra kulturyttringar, bygger på personliga nätverk. När förslag på personer eller organisationer har uppkommit vid till exempel möten, har projektledaren sökt kontakt för att bjuda in dem till samtal och dialogmöten. På så sätt har förstudien både tagit vara på den kompetens om aktörer som redan finns i respektive region och stärkt den med ny kunskap.

Det är emellertid inte alla som har bjudits in som har svarat eller haft möjlighet att medverka i förstudien. Bifogad denna rapport finns en förteckning över de personer eller organisationer som medverkat i framtagandet av den här rapporten: vissa genom mejl, telefon eller vid enskilda möten, andra genom att delta vid något av de sex dialogmöten som hållits i länen. Fyra dialogmöten genomfördes på kvällstid i Sunne, Karlskoga, Karlstad och Örebro. Ytterligare två möten genomfördes på dagtid i Karlstad och Örebro. Totalt hade cirka 100 personer föranmält sig till dialogmötena, varav 77 faktiskt deltog. Av dem kom cirka 13 från ideell sektor, 43 från offentlig sektor, 5 från privat sektor och 12 från utbildningssektorn. Dessutom har ytterligare cirka 70 personer fått en närmare presentation av förstudien vid nätverksträffar och konferensen Värmland i framtiden, där de också har kunnat bidra med egna åsikter och tankar om spelkultur.

Uppskattningsvis har cirka 180 personer på olika sätt medverkat i förstudien.



BEGREPPET SPELKULTUR

”Spelkulturens gränser är svårdragna” konstaterade en av deltagarna vid ett dialogmöte, som svar på frågan om vad spelkultur är. Frågan har utgjort själva grunden för alla konversationer, samtal och möten och de många skiftande svaren har visat sig vara svåra att sammanställa till en tydlig och sammanhängande enhet. Begreppet spelkultur och dess innebörd har visat sig vara svårt att definiera och precisera. Det är å ena sidan ett öppet och brett begrepp, men kan å andra sidan också uppfattas som begränsande. Ordledet **kultur** ger lätt uppfattningen att det uteslutande handlar om någon form av konst- eller kulturuttryck, vilket kan göra det svårt att se hur exempelvis LAN och e-sport ryms inom begreppet. Samtidigt är det ofta just dataspel, LAN och e-sport som många som inte själva utövar spelkultur förknippar med begreppet!

*Alltså, min första tanke var
dataspel och jag vet inte varför!*

Deltagare på dialogmöte

Förstudien har visat att begreppet spelkultur kan förstås utifrån minst tre olika perspektiv:

- **Spelkultur som konst- eller kulturuttryck** – Spel i någon form används som ett verktyg för utövaren att uttrycka sig på ett kreativt, kulturellt eller konstnärligt sätt, eller att ett kreativt, kulturellt eller konstnärligt uttryck används för att bättre utöva ett spel i någon form.
- **Spelkultur som gemenskap** – Spel i någon form som en punkt kring vilken människor samlas och känner gemenskap och samhörighet.
- Spelkultur som samhällsfenomen – Det sätt på vilket enskilda personer och hela samhället förhåller sig till spel i olika former.

Viktigt att understryka är att spel som är baserade helt på tur eller som handlar om att vinna pengar inte räknas till spelkultur i denna förstudie. Det innebär att spelmaskiner (bland annat så kallade enarmade banditer), tärningsspel, och kortspel som till exempel Texas Hold'em Poker, inte räknas till spelkultur. Inte heller räknas vadslagning, lotto, skraplotter eller bingo. En jämförelse kan göras med skillnaden mellan **gaming** och **gambling** på engelska. På svenska kan det vara aktuellt att göra skillnad på å ena sidan **spel**, å andra sidan **dobbel**.

Utgångspunkten för förstudien har varit att spelkultur kan vara, bland annat men inte uteslutande:

Airsoft, applikationsspel (mobil och surfplatta), arkad- och flipperspel, augmented reality, bordsrollspel, brädspel, cosplay, dataspel (dator och teve), effektminkning, e-sport, fantastisk, fanworks, figur- och miniatyrspel, Game Jam, handhållna spel, konvent, kortspel, LAN, laser-spel, lajv/levande rollspel, paintball, serieteckning, textrollspel, virtual reality. Fäktning, historisk europeisk kampsport, tornerspel och jigger med mera kan också räknas som spelkultur, eller som delar av spelkulturuttryck.



Flera av de ovanstående uttrycken går in i varandra. Effektsminkning kan till exempel vara en del av både cosplay och lajv, medan konvent kan samla både cosplay, brädspel, kortspel, dataspel och andra spelkulturuttryck inom ett och samma evenemang. Många av uttrycken använder sig också av vad som kan anses vara traditionella kulturuttryck så som bildkonst, teater, konsthantverk, musik, film, författande eller textil-, trä- och metallslöjd. Hantverk som elektriska arbeten, snickeri och smide kan också förekomma. Dessa uttryck används sedan på nya sätt eller i nya kombinationer, eller rent av på gamla sätt. Inom lajv kan det vara särskilt viktigt att exempelvis bygga hus enligt gamla hantverks-tekniker, eller att färga kläder med naturliga färgämnen. På så sätt kan spelkulturuttryck vara viktiga för att bevara, förvalta och utveckla kulturarv.

Gränserna mellan olika spelkulturuttryck är alltså väldigt flytande. Detsamma gäller för gränserna mellan spelkulturuttryck och mer traditionella kulturuttryck eller kunskapsområden. Därför kan olika aktörer ha olika syn på vilken slags spelform de ägnar sig åt, eller om deras verksamhet över huvud taget är att betrakta som spelkultur.

I den här förstudien används spelkultur som ett paraplybegrepp för att beskriva en mångfald olika uttryck och intressen som förmedlas på många sinsemellan disparata sätt. Med begrepp som "utövare av spelkultur" eller "spelkulturverksamhet" avses även sådana personer eller organisationer som använder spelkultur i professionella syften eller utbildningssammanhang, eller som utvecklar och driver produkter, tjänster eller aktiviteter som är spel eller spelrelaterade. En gymnasieskola med en kurs i e-sport är alltså, ur förstudiens perspektiv, lika mycket en utövare av spelkulturverksamhet som en ideell förening som arrangerar brädspelsträffar, eller ett företag som utvecklar applikationsspel.

DEFINITIONER AV OLIKA SORTERS SPELKULTUR

Nedan finns ett försök till definition av olika former av uttryck för spelkultur. Eftersom spelkultur omsluter många sinsemellan disparata kulturuttryck, varav många är under snabb utveckling och förändring, ska listan inte på något vis ses som komplett. Det som är aktuellt vid tillfället för publiceringen av den här rapporten våren 2017 kan alltså vara helt annorlunda våren 2020. De kortfattade förklaringarna av olika kulturuttryck ska inte heller ses som fullständiga utan som ett försök att ge en idé om hur olika spelkulturuttryck ser ut och skiljer sig åt från varandra. 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 6 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 (pekpena 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, investerande företag, 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. Spelpjäserna 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. ”Köksbordsmagic – den största magicen i Värmland!” – medverkande i förstudien]

Köksbordsmagic – den största magicen i Värmland!

Medverkande i förstudien

KORTSPEL – Kortspelel 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 speciella kort. Särskilt stort inom spelkulturen är samlarkortspelen, där Magic: The Gathering är det största. Kortspelel 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 ram berättelse. 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.

LASERSPEL – Laserspel utövas genom att en eller flera spelare försöker samla poäng genom att ”avfira” 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-hjälmarna 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.



OMVÄRLDSANALYS

Förstudien har framför allt handlat om att undersöka hur spelkulturen i Värmlands och Örebro län ser ut, men det har också varit viktigt att se utanför länens gränser. Regionerna utgör inte isolerade öar utan ingår i nationella och globala sammanhang. Därför är det inte bara intressant utan rentav nödvändigt att studera vad som händer inom spelkulturområdet både i och utanför Sverige.

I NÄROMRÅDET

Spelkulturrelaterade projekt genomförs i flera av de närmaste grannregionerna. Ett exempel är **Det spelar roll Halland**, ett ettårigt samarbetsprojekt mellan Sverok och Region Halland vars syfte är att öka mångfalden inom spelkultur i Halland. Ett annat exempel är projektet **Hej Regionen!** mellan Sverok och Region Östergötland som syftar till att skapa möten mellan kommuner och spelföreningar. I Södermanlands län finns planer på ett nytt projekt med syfte att starta upp Game Jam-verksamhet där spelutvecklare och professionella konstutövare kan träffas, ta del av varandras kunskaper och tillsammans ta fram idéer till nya digitala spel.

Ett område som är särskilt intressant för både Värmlands och Örebro län är Skövde kommun. Högskolan i Skövde etablerade sina första utbildningar inom spelutbildning runt millennieskiftet som ett sätt att locka nya elever att lära sig programmera. Spelutbildningarna vid Högskolan i Skövde har idag ett högt söktryck med totalt nära 4 000 sökande till högskolans kandidatprogram hösten 2016, varav endast 231 blev antagna.¹ Högskolan erbjuder för närvarande fem utbildningar inom spelutveckling på grundnivå, med inriktningarna programmering, ljud/musik, grafik, författande och design. Därtill kommer två utbildningar på magisternivå: "Digitalt berättande: spel och kulturarv" samt "Serious Games". Serious Games är ett begrepp som används för att beskriva ett förhållandevis nytt område inom spel, nämligen spel som används för att uppnå ett i förväg definierat syfte, snarare än för underhållning. Ofta handlar det om att spelaren ska lära sig något eller bli bättre på något. Ett exempel är spelet Djurparksgömmet vars syfte är att lära barn om val och konsekvenser. Spelet ska i förlängningen kunna bidra till att göra barn medvetna om risker på internet och förhindra att de råkar ut för sexuell grooming online.

I Skövde finns det ett omfattande samverkansarbete mellan kommun, region, högskola, forskningspark och näringsliv för att förbli och fortsätta utveckla sig som Spelstaden Skövde. Det finns också en väl utvecklad infrastruktur för att behålla studenterna i kommunen eller åtminstone regionen efter avslutade studier. Här finns bland annat **The Game Incubator** som är en del av forskningsparken Gothia Science Park. Inkubatorverksamheten underlättar för studenter att skapa egna företag och utveckla varor och tjänster i närhet av andra spelutvecklare. När Skövde kommun, Högskolan i Skövde, Gothia Science Park och Sweden Game Arena höll en gemensam presentation av sitt samarbete vid Sweden Game Conference i Skövde under hösten 2016 lyftes egentligen bara en enda stor utmaning för det fortsatta utvecklingsarbetet: bristen på bostäder. Bostadsbristen gör att det är svårt för studenterna att bo kvar i eller i närheten av kommunen efter avslutad utbildning, när de förlorar rätten till sina studentlägenheter.

I SVERIGE

När det gäller spelkultur på ideell basis är det riksorganisationen **Sverok** som samlar flest föreningar och medlemmar på nationell nivå: 101 000 medlemmar i cirka 3 600 föreningar enligt organisation själv. Sverok bildades 1988 och har sedan dess arbetat aktivt med att samla, utveckla och stärka spelhobbyn i Sverige. De har medlemsföreningar i hela Sverige och driver projekt på såväl regional som nationell nivå. Under sitt årsmöte hösten 2016 beslutade Sverok

¹ Enligt statistik från Universitets- och högskolerådets hemsida, uhr.se

att stötta bildandet av ett nytt riksförbund vars syfte ska vara att organisera de som vill ägna sig åt e-sport på en professionell nivå. Det nya förbundet, **Svenska E-sportförbundet**, meddelade den 2 januari 2017 att de hade skickat in sin medlemsansökan till Riksidrottsförbundet. Ett medlemskap i Riksidrottsförbundet skulle innebära att e-sporten erkänns som idrott vilket skapar förutsättningar för att kunna diskutera organiserad tävling, internationell representation samt utbildnings- och hälsofrågor.² Besked väntas komma i maj 2017.

Foto: artubtr (ccby)



Det finns flera stora evenemang som arrangeras på olika platser i Sverige och lockar flera tusen deltagare. Det svenska företaget DreamHack hade under 2016 totalt 233 000 deltagare på sina LAN-evenemang världen över, varav 115 000 personer deltog på evenemangen i Sverige.³ Ett annat svenskt företag är NärCon Eventbyrå som arrangerar flera konvent varje år, varav det största äger rum sommartid i Linköping och 2016 hade drygt 9 000 deltagare. Evenemanget Nordsken i Skellefteå, som marknadsför sig som Norrlands spelfestival, hade cirka 7 000 deltagare 2016.

Digitala spel, det vill säga datorspel och applikationsspel, är oerhört populära i Sverige. Dator- och tevespelsbranschens samarbetsorganisation Dataspelsbranschen sammanställer varje år statistik över försäljningen av digitala spel (dator, konsol, mobil och surfplatta) i Sverige. År 2015 uppgick den digitala spelförsäljningen i Sverige till nära 3,3 miljarder kronor, vilket var en ökning med 34 procent jämfört med 2014. Av de 3,3 miljarderna kom cirka en tredjedel från försäljningen av applikationsspel till mobil och surfplatta.⁴

Sverige är emellertid inte bara konsumenter av digitala spel utan också producenter. Faktum är att Sverige är ett av de främsta länderna i världen när det gäller utveckling och export av digitala spel, så till den grad att var tionde person i världen någon gång har spelat ett svenskt spel.⁵ Den genomsnittliga årliga tillväxten inom branschen låg mellan 2006 och 2015 på ungefär 40 procent och ser inte ut att minska. Sammanlagt var cirka 3 700 personer anställda inom spelutvecklarföretag i Sverige under 2016. De cirka 230 företagen låg framför allt i Stockholm, Göteborg, Skövde och Malmö. I Skåne och Blekinge finns inte bara spelutvecklare utan också organisationen Game City som arbetar för att södra Sverige ska bli Nordens centrum för spelutveckling. Organisationen stötts bland annat av aktörer som King, Massive Entertainment och Nordisk Film Games. Massive Entertainment meddelade i slutet av februari 2017 att de kommer att behöva nyanställa cirka 100 personer för att arbeta med ett nytt projekt: att skapa ett spel baserat på Avatar, världen mest inkomstbringande film genom tiderna.

Att digitala spel är så stort både när det kommer till produktion och konsumtion visar sig tydligt också i utbudet av utbildningar inom spel. Grundskolor och gymnasieskolor erbjuder i allt högre utsträckning aktiviteter eller kurser i exempelvis programmering, och det är också framför allt inom programmering som det finns flest utbildningsplatser inom spel på högskolenivå. Trots det är marknadens behov av kompetent arbetskraft långt från tillfredsställt. För den som vill utveckla andra spel än digitala, till exempel brädspel eller rollspel, är möjligheterna att skaffa en formell utbildning emellertid betydligt sämre. För den med andra intressen inom spelkultur, till exempel sminkning, sömnad eller serieteckning finns det utbildningar inom dessa områden. Folkhögskolor, yrkeshögskolor och studieförbund spelar naturligtvis också en viktig roll för utbildning, bildning och kunskapsförmedling. Dessutom ska man inte underskatta vikten av informellt lärande. Flera personer som deltagit i den här förstudien framhåller att för den som verkligen vill lära sig att programmera ett digitalt spel så behövs egentligen ingen formell utbildning: allt som behövs för att lära sig finns på nätet, i form av program, guider, instruktionsmanualer och forum för diskussion med andra. Detsamma gäller för den som vill utveckla brädspel och rollspel eller öka sina färdigheter inom exempelvis sömnad. Det finns stora mängder information fritt tillgängliga via internet och många användargemenskaper online, vilket kan komplettera eller helt ersätta behovet av formell utbildning för att öka det praktiska kunnandet.

I VÄRLDEN

Sett ur ett globalt perspektiv råder ingen tvekan om att spel är en tillväxtbransch, vilket framför allt gäller digitala spel till dator, tv-konsol, surfplatta och mobil. Intresset för brädspel, rollspel och andra analoga spel växer också, men på grund av bristande statistik är det svårt att göra någon uppskattning av hur stor marknaden faktiskt är.⁶ Tekniken kring AR och VR, augmented reality och virtual reality, är också på frammarsch vilket troligen kommer att ha stor inverkan på hur framtida spel kan utformas, digitala såväl som analoga.

² <http://www.sverok.se/2017/01/02/e-sporten-snart-en-del-av-riksidrottsforbundet>

³ Enligt DreamHacks support, 2017-01-0

⁴ Dataspelsbranschens rapport Digital spelförsäljning i Sverige 2013-2015.

⁵ Dataspelsbranschens rapport Spelutvecklarindex 2016

⁶ Sajten ICv2 gjorde i augusti 2016 en sammanställning av försäljningen av "hobby games" i USA och Kanada 2015, vilket landade på knappt 1,2 miljarder US dollar. (<http://icv2.com/articles/news/view/35150/hobby-games-market-nearly-1-2-billion>)



Kanske är det emellertid e-sport som får flest och störst rubriker i media. Anledningen är helt enkelt att e-sport som fenomen växer i hela världen, med många intressenter. Å ena sidan finns de spelare som vill bli proffs inom sitt spel. Vissa spel spelas individuellt, andra i lag, men oberoende av vilket spel man utövar så krävs det många års hårt arbete för att bygga upp den koncentrationsförmåga och skicklighet, men också de snabba reflexer och det strategiska tänkande som behövs för att nå elitnivå. Å andra sidan finns också företag som vill ta del av e-sportens tillväxt. De kan fungera som investerare i ett lag eller som sponsorer för evenemang som LAN-partyn eller e-sportturneringar. Dessutom finns ett stort intresse från åskådare och publik. Förutom de som fysiskt deltar på plats vid ett e-sportevenemang finns nämligen också stora möjligheter till global spridning, framför allt via plattformar för livesändning som Twitch. Det är svårt att hitta några globala siffror på hur stort fenomenet livesändning av spel verkligen är, men som exempel kan nämnas att DreamHack uppskattar att totalt cirka 72 miljoner unika tittare följde livesändningarna från deras olika evenemang världen över år 2015.⁷ Det är troligt att tittarsiffrorna kommer att växa, inte bara för DreamHack utan också för andra e-sportevenemang, i takt med att evenemangen växer och prispotterna blir större.

E-sport kan nämligen vara extremt lukrativt. I de fem e-sport spel som totalt har haft störst pengavinster i världen har totalt drygt 188 miljoner dollar betalats ut till vinnarna:

1. **Dota 2** - 95 254 023,45 US dollar
2. **League of Legends** - 37 297 574,52 US dollar
3. **Counter-Strike: Global Offensive** - 30 325 205,39 US dollar
4. **StarCraft II** - 21 845 715,64 US dollar
5. **Counter-Strike** - 10 771 935,77 US dollar⁸

E-sport har alltså en otrolig potential för utveckling och spås fortsätta växa kraftigt. Kanske är det ändå inte som utövare av e-sport utan som utvecklare som Sverige har bäst möjlighet att ta del av fenomenet. Dels handlar det om att utveckla spel som inte bara är visuellt praktiska för spelarna utan som också tilltalar och passar en tänkt publik. Det kan till exempel handla om att skapa en kameravinkel "in game" som komplement till den taktiska karta som spelare ofta utgår från. En annan potentiell utveckling ligger i VR-tekniken, som eventuellt kan skapa möjligheter för kameraoperatörer att filma händelserna i spelet som om de, och därigenom tittaren, hade befunnit sig inne i spelet.

Det är emellertid viktigt att inte glömma bort att det även finns andra sorters spel än de digitala och att även dessa kan utvecklas, säljas och exporteras. Svenska brädspel och bordsrollspel utvecklas, översätts och säljs på den internationella marknaden och har generellt sett ett gott renommé. Ett bevis på detta är utmärkelsen ENnie Awards, där spelare från hela världen varje år sedan 2001 röstar fram årets bästa bordsrollspel. Det svenska spelet Mutant: Year Zero - The Roleplaying Game, eller Mutant: År Noll som det heter på svenska slog igenom stort 2015. Förutom att spelet mottog silver i kategorin Best Rules fick det dessutom utmärkelsen Judge's Spotlight inom kategorierna Best Cover Art, Best Cartography, Best Game, Best Setting och Product of the Year. Ett annat exempel på ett svenskt spel som fått ett mycket positivt mottagande på den globala marknaden är Terraforming Mars, utvecklat av det värm-ländska företaget **FryxGames**. Spelet låg högst upp på topplistan över "heta" spel på hemsidan Boardgamegeek.com under hela oktober 2016 och vid tidpunkten för den här rapportens tillblivelse rankas spelet som nummer 19 på sajten lista över tidernas bästa brädspel.



Terraforming Mars. © Fryxgames

7 <https://www.facebook.com/pg/Dreamhackfestival/about/>, 2017-01-02

8 <http://www.esportsearnings.com/games>, 2017-03-02



Spel är emellertid inte bara underhållning och nöje.

Spelifiering (gamification) på engelska) är ett begrepp som kanske framför allt används inom näringslivet men också inom utbildningsväsendet. Begreppet avser hur spelmekanik kan användas för att öka den anställdas, kundens eller elevens engagemang, motivation och prestation eller lojalitet. Spelmekanismer kan till exempel vara framstegsmätare, nivåer, utmärkelser och belöningar. En process som är spelifierad behöver dock inte nödvändigtvis vara ett spel.

Det finns också gott om exempel på hur inte bara spelmekanismer utan också spel i sig själva kan användas i många andra syften än ren underhållning. VR-teknik används exempelvis inom vården, dels för att utbilda läkare i kirurgi, dels för att behandla till exempel posttraumatisk stress och fobier. Samtidigt har enklare brädspel och digitala spel börjat användas i demensvården. Ett exempel från ett helt annat område är det internationella projektet Block by Block, som har drivits av företaget Mojang och FN-organet UN Habitat. Projektet har sin grund i ett projekt som Svensk Byggtjänst startade upp i Fisksätra under 2011, där man använde Minecraft för att engagera ungdomar i upprustningen av offentliga utrymmen i miljonprogramsområden.⁹ Projektet har använts i 20 olika länder, bland annat Kosovo, Peru, Nepal, Indonesien och Sydafrika.



⁹ <https://byggstjanst.se/acdmy/blockbyblock/>, 2017-01-03
<http://blockbyblock.org>, 2017-01-04



SPELKULTUR OCH FRITID, IDROTT OCH KULTUR

Spelkulturen så som den ser ut idag uppstod i början av 1980-talet. De första bordsrollspelen och dataspelen, däribland Drakar & Demoner och Pong, hade börjat publiceras under 70-talet och fick under 80-talet större spridning. Sedan dess har spelkulturen förändrats och utvecklats mycket, både i Sverige och i världen. Det som tidigare kallades "att spela spel" och ansågs vara nördigt och töntigt har idag blivit "att hålla på med spelkultur". Den med intresse för någon form av spelkultur kan kanske fortfarande anses vara nördig, men ordet har idag en betydligt positivare innebörd. Att ordet nörd numera är laddat med mer positiva värderingar bekräftas av att definitionen av begreppet uppdaterades till den 14:e upplagan av Svenska Akademiens Ordlista år 2015, efter påtryckningar från sammanslutningen Nördupproret. Ordet gick från att beskriva ett uttryck för en "(ibland nedsättande) enkelspårig och löjeväckande person, tönt" till nedanstående definition:

nörd s -en -ar en person med stort specialintresse

Det går alltså att vara nörd även kring sådant som inte är kopplat till spelkultur. Det går också att ägna sig åt spelkultur utan att vara nörd. Ändå är det många utövare av just spelkultur som idag med stolthet kallar sig själva för just nördar.

Att spelkultur är ett intresse eller en hobby är alltså tämligen etablerat och liksom många andra intressen är spelkultur något som många ägnar sig åt på sin fritid. Fritid är ett begrepp som kanske framför allt förknippas med barn och unga och oftast är det också barn och unga som presenteras som utövare av spelkultur. Det kan bidra till att spelkultur ses som "något annat" eller som en mindre fullgod slags kultur eller intresse, som bara får sitt värde genom de egenskaper den delar med andra kulturella uttryck. Så borde det inte vara, menar deltagare i förstudien. Lajv borde inte ges validitet för att det på många sätt liknar teater; i så fall skulle teater lika gärna kunna valideras för att det på många sätt liknar lajv.

Det är emellertid inte bara barn och unga som utövar spelkultur. Spelkultur är, som visats tidigare i den här rapporten, ett paraplybegrepp som kan avse en mängd disparata intressen. Vissa aspekter av spelkultur kanske just

nu lockar framför allt unga, medan andra framför allt tilltalar barn eller vuxna. De allra flesta sorters spelkultur är emellertid sådana att de kan locka utövare oberoende av ålder. Brädspel, som också ofta kallas sällskapsspel, är ett tydligt exempel på hur personer i olika åldrar kan samlas kring ett och samma spel.



Applikationsspelet Pokémon Go som lanserades sommaren 2016 är ett annat exempel på ett spel som samlat spelare oberoende av ålder. Flera personer som deltagit i förstudien har nämnt Pokémon Go och hur spelet har förändrat upplevelsen av närområdet, människorna i det och synen på spel. Vardagsspelandet har blivit synligt i och med att spelare kunnat identifiera varandra när de samlats kring intressepunkter i spelet. Barn, unga, vuxna och äldre spelar antingen var för sig eller tillsammans i par eller små grupper och en gemenskap bildas kring spelet. Ofta bildas grupper kring spelet, på samma sätt som gemenskaper kring brädspel, rollspel eller dataspel kan uppstå.



När man säger 'sport' så tänker man ju 'idrott', men det är ju inte samma sak.

Deltagare på dialogmöte

Hur står sig då spelkultur i förhållande till idrott och kultur?

Det är inte många av spelkulturens olika former som kan sägas vara idrotter eller idrottsliga, men det finns några. Tornerspel, jigger, quidditch och historisk kampsport (historical european martial arts, HEMA) är exempel på sådana intressen. För den som lajvar kan det också vara intressant att till exempel lära sig fäktas eller att utöva närstrid på samma sätt som man gjorde under vikingatiden. Den stora tvistefrågan vid den här tidpunkten, åtminstone i Sverige, är huruvida e-sport är att betrakta som en sport och/eller en idrott. Om Svenska E-sportförbundets medlemsansökan till Riksidrottsförbundet godkänns lär frågan inte längre vara aktuell.

Det är betydligt lättare att hitta kopplingar mellan spelkultur och andra kulturformer. Kulturuttryck som till exempel musik, teater, slöjd och konst återfinns på olika sätt i allt från brädspel och dataspel till lajv och cosplay. I brädspel är det kanske framför allt bildkonst som syns, medan rollspel i olika former bygger mycket på berättande med ord. Den som tillverkar en lajvdräkt kan behöva kunna både sy och tälja, och den som cosplayar kanske också regisserar och koreograferar uppträdanden som utförs inför publik. Det går att säga att spelkultur i många fall återanvänder olika kulturuttryck och kombinerar dem på nya sätt.

Spelkultur kännetecknas av att det i stor utsträckning också är deltagarkultur, där utövandet bygger på aktivt deltagande snarare än passivt åskådande. En majoritet av de som deltagit i förstudien understryker hur socialt betonad spelkultur är och att det är just gemenskapen som gör spelande till spelkultur. Utövare av spelkultur är sällan bara producenter eller konsumenter, utan ofta både och samtidigt: prosumenter.

UTMANINGAR

Det finns ingen anledning att tro att intresset för spelkultur kommer att minska i framtiden. Däremot finns det utmaningar för det organiserade utövandet, det vill säga för föreningar som på olika sätt sysslar med spelkultur.

En av utmaningarna är att det inte finns någon tydlig definition av vad spelkultur är och inte är. Eftersom begreppet omfattar många olika sorters intressen är detta i sig inte negativt, men bristen på en avgränsad definition gör det bland annat svårt för spelkulturföreningar att söka kommunala och regionala bidrag för sin verksamhet. Beroende på hur den kommunala eller regionala organisationen är strukturerad kan det vara svårt att veta vilken nämnd eller avdelning som bör ta ansvar för ansökningar och frågor om spelkultur. Detta kan till viss del bero på att många spelkulturuttryck inte anses vara varken kultur, idrott eller sport. Inte heller faller spelkultur inom ramarna för de sju områden som prioriteras i den statliga fördelningen av regionala kulturbidrag, Kultursamverkansmodellen.

Man kan ju inte sitta och vänta på att folk ska engagera sig, för det är det ju inte säkert att de gör!

Deltagare på dialogmöte

En annan utmaning är själva föreningsformen.

Föreningslivet är ett traditionellt och etablerat system för det svenska civilsamhällets organisation. Många av deltagarna i förstudien konstaterar att föreningsformen är omodern och utdaterad; en uppfattning som inte på något sätt är unik för spelkulturen utan som märks av i föreningslivet i stort. En förening som deltagit i förstudien upplever att det är



svårt att få medlemmar, en annan förening menar att medlemmarna inte är problemet utan styrelsen. Båda föreningarna menar att problemet är att människor inte vill åta sig långsiktiga uppdrag. Många människor deltar gärna i enstaka aktiviteter men har mindre intresse av att delta regelbundet eller själva ta på sig uppdraget att driva föreningen som håller i verksamheten. Det här gör det lättare för både föreningar och för lösa sammanslutningar av människor att arrangera spontana aktiviteter; sociala medier innebär till exempel en möjlighet att snabbt skapa och sprida information om ett arrangemang.

Motviljan att förplikta sig innebär att det är svårt att driva en förening. Spelkulturföreningar, som ofta drivs av unga personer, kan löpa en större risk att drabbas eftersom medlemmarnas livssituation snabbt kan förändras i takt med att de byter sysselsättning eller bostadsort. Ett nytt jobb eller ny studieort kan göra att en styrelse förlorar en viktig medlem som inte alltid är lätt att ersätta, även om föreningen har ett stort medlemsantal. Riskerna, menar flera föreningsrepresentanter, är att eldsjälarna får dra alltför tunga lass alltför länge och riskerar att slockna. Det kan i sin tur leda till att en förening kan tvingas lägga ner trots verksamhet och aktiva medlemmar.

Att många ändå väljer att organisera sig i föreningar beror till stor del på att organisationsnummer ofta är ett krav för att kunna söka bidrag eller för att få ingå i en riksorganisation. Därför efterlyser flera föreningar som har medverkat i förstudien möjligheten till bidrag som inte är beroende av att den sökande är en förening. De menar också att mindre bidrag med korta handläggningstider skulle innebära ökade möjligheter för tillfälliga grupperingar att organisera enstaka arrangemang, utan att först behöva gå igenom processen att bilda en förening. Det vore också bra om den sortens bidrag inte bara var till för arrangemang och aktiviteter riktade mot barn och unga, utan även för arrangemang med personer över 25 års ålder som målgrupp. Kanske kan den sortens åtgärder göra det lättare att ta vara på och uppmuntra barn, unga och även vuxnas engagemang och initiativrikedom.



SPELKULTUR OCH LÄRANDE

Spel och spelkultur har ett nära förhållande till skola, utbildning och bildningsverksamhet. Många av de konvent som finns i Sverige i dag arrangerades första gången som projektarbeten inom arrangörernas gymnasieutbildning, och många LAN startar upp på ett liknande sätt. Studieförbunden har också en stor roll i spelkulturverksamhet i Sverige, genom att de bistår konvent, lajv, LAN och många andra former av spelkultur med bidrag och lokaler. Inom skolan kan spel dessutom fungera som ett verktyg både för inläring och för utläring. Det kan också vara en inriktning för vidare studier och en framtida yrkesroll.

”Lek och spel är ett sätt för människor att skapa glädje i moment som inte är så glädjefulla.”

Deltagare på dialogmöte

I grundskolan har spel använts i undervisningen under många år, kanske framför allt brädspel och kortspel men på senare år också dataspel och applikationsspel. Det finns emellertid en uppfattning bland några av lärarna som deltagit i förstudien att spelen oftare har fungerat som komplement till undervisningen än som egna verktyg för inläring. Ett exempel är att använda Sänka skepp för att träna på koordinatsystem inom matematikundervisningen. Det finns också många andra spel som ursprungligen är skapade i underhållningssyfte men som ändå kan användas i skolmiljö för att bland annat stärka elevernas minneskapacitet, slutledningsförmåga, språkförståelse, mönsterigenkänning, geografiska kunskaper eller färdigheter i de fyra räknesätten. Därtill finns det idag många spel som är avsedda att användas i utbildningssyfte. Spel i olika former har en outnyttjad potential för lärande och det är lärarens vilja och kompetens, inte ämnesområdet, som avgör om den potentialen används eller inte. Därmed kräver det också att läraren lägger tid på att själv lära sig ett spel och på vilket sätt det kan användas.

”Hälften av alla elever som går i grundskolan nu kommer att arbeta med yrken som inte finns idag. Det är en otrolig utmaning för skolan.”

Hört från lärare på dialogmöte

Lärandet behöver inte bara ske genom att eleverna får spela spel. Att få skapa egna spel kan vara ett sätt att låta eleverna använda och befästa kunskaper i skolämnen. Skolan kan också låta eleverna lära sig att programmera egna spel. Programmering utgör grunden inte bara inom utvecklingen av digitala spel utan också i de allra flesta IT-yrken.

Arbetsförmedlingen spår att tillgången på exempelvis IT-arkitekter och mjukvaru- och systemutvecklare inte kommer att räcka för att möta efterfrågan inom den närmaste tioårsperioden. Därför är behovet av att öka intresset för och kunskapen inom programmering redan hos små barn mycket stort.

Många kommuner gör redan satsningar inom programmering, exempelvis genom programmeringsaktiviteter för barn i yngre åldrar på folkbiblioteken. På gymnasienivå går det att läsa flera kurser inom ämnet Programmering, men inom grundskolan finns vintern 2016/2017 ingen etablerad plats för undervisning i programmering. Den programmeringsundervisning som ändå bedrivs på grundskolor sker ofta inom ramarna för elevens val. Det kan dock komma att förändras. Skolverket tog under 2016 fram ett förslag på hur digital kompetens och programmering ska förstärkas i grundskolan. Enligt förslaget ska programmering ingå i undervisningen inom matematik och teknik, vilket skulle innebära större möjligheter för att skapa intresse för programmering hos fler elever.

E-sport har de senaste åren också börjat ta plats i skolan, om än fortfarande i liten utsträckning. På **Fria Läroverken** i Karlstad erbjuds elever på EI- och energiprogrammet att studera e-sport inom kursen Idrott och hälsa: specialisering. Under hösten 2016 läste cirka 50 elever e-sport vid ett undervisningstillfälle per vecka. Undervisningen sker delvis i ett särskilt spelrum där eleverna spelar e-sportspel, delvis på gym, och delvis genom diskussioner i klassrummet. På det sättet får eleverna träna upp sin koncentrationsförmåga, sina reflexer och sin fysiska kondition samtidigt som de får lära sig om vikten av kost, sömn och motion. Dessutom uppstår möjligheter för lärarna att skapa diskussioner kring uppförande i och runt spelet. På ett liknande sätt erbjuder **Grillska gymnasiet** i Örebro e-sport som en av sina idrottsprofiler, där eleverna får möjlighet att fördjupa sig inom sitt eget utövande av e-sport. I Örebro finns också **IT-gymnasiet**, där eleverna kan välja att studera inriktningen Speldesign inom programmet IT-Design & Media.

Efter gymnasiet finns flera alternativ för den som vill studera vidare inom spel, men få av dessa finns i Värmland och Örebro. Både Karlstads universitet och Örebro universitet har tidigare erbjudit utbildningar inom spel, i 3D-animation och spelutveckling, men för närvarande finns inga sådana utbildningar. Utbildningar inom IT och datateknik finns, men de är inriktade på andra användningsområden än spel. Det gör att personer som är intresserade av att lära sig utveckla digitala spel kommer att söka sig till andra regioner vars universitet och högskolor erbjuder de utbildningarna.

Att bara införa en utbildning inom programmering av spel är emellertid ingen långsiktigt hållbar lösning för att behålla de studenterna i regionerna. En spelutvecklare som deltagit i förstudien påpekar att en utbildning i spelutveckling behöver erbjuda mer än bara kurser i programmering. Ett spel består inte bara av programmering utan också av grafik, ljud och intrig. Det är när studenter inom olika inriktningar möts och arbetar tillsammans utifrån sina kompetenser som en gemenskap uppstår. Samarbetet kan sedan leda till att studenterna startar ett eget företag, exempelvis en spelstudio. Utan den gemenskapen och kompletterande kompetenser är det troligt att den som utbildat sig inom spelprogrammering inte börjar arbeta inom spel utan istället söker sig till andra branscher, där lönen ofta är bättre.

Bland folkhögskolor och yrkeshögskolor i Värmland och Örebro finns det heller inte många alternativ för den som vill lära sig mer om just spel och spelutveckling. Det finns många program och kurser inom olika kulturella uttryck så som musik, dans, teater, författande och design som samtliga kan vara bra för den som vill utveckla sitt kunnande inom spelkulturuttryck som till exempel cosplay, brädspel och olika slags rollspel. Däremot finns det bara en enda utbildning som uttalat handlar om spel. Kristinehamns folkhögskola KPS erbjuder **Spel och Lärande** som en inriktning inom Allmän kurs där eleven kan lära sig mer om dataspelsbranschen och möjligheterna till lärande genom dataspel samtidigt som hen kompletterar sina gymnasiebetyg. Utbildningens innehåll tar inspiration från de kurser som är aktuella på högskolor och universitet, vilket ger eleverna en inblick i hur studier inom området ser ut, om de skulle välja att studera vidare. Undervisningstiden räcker dock inte till för allt det som lärarna skulle vilja göra med utbildningen och därför sker en ständig bearbetning av kursinnehållet, för att hålla kursen så aktuell och relevant som möjligt för eleverna.





Liksom folkhögskolorna grundar sig studieförbundens verksamhet på folkbildning. Folkbildning bygger bland annat på individens egen vilja att söka kunskap och insikt, samt synen på bildningens egenvärde. I Värmland och Örebro län är det framför allt Studieförbundet och Arbetarnas bildningsförbund, ABF, som har spelkulturrelaterade aktiviteter i sin verksamhet. Eftersom det är människors egna intressen och behov som styr så kan utbudet av studiecirklar och aktiviteter variera över tid. Ett hinder för studieförbund att ägna sig åt spelkulturrelaterad verksamhet är Folkbildningsrådets reglering som säger att studieförbundens verksamhet inte får syfta till utövande av lek, spel och idrott. Någon definition av vad för slags spel som avses finns inte. Regleringen innebär att det kan vara svårt för studieförbund att rapportera in verksamhet som har med spel att göra. Spelen får då istället utgöra verktyg för att lära deltagarna andra färdigheter, till exempel regelteori, kommunikation och lagarbete.

Det är också viktigt att påpeka att även det spelande som sker utanför skolans eller studieförbundets väggar är lärorikt. Det finns flera studier som visar att digitala spel är en viktig källa till barns språkutveckling i engelska och spel kan också öka spelarens färdigheter i samarbete, problemlösning, motorik, reaktionsförmåga med mera. Spel kan också förmedla värderingar och tankesätt, genom exempelvis sin intrig och gestaltning, men också genom den kultur som kan uppstå kring ett spel. De här värderingarna och tankesätten är inte alltid oproblematiske. Skolväsendet och aktörer inom utbildning och bildning har därför ett viktigt uppdrag att se vilka normer, attityder och värderingar som finns i och förmedlas genom spel, samt att väcka diskussioner kring dem. Då kan en medvetenhet skapas både hos dagens spelare och hos framtidens spelutvecklare.

UTMANINGAR



Den kanske största utmaningen när det gäller spelkultur och lärande är, precis som när det gäller spelkultur och fritid, idrott och kultur, frågan om vad spel och spelkultur är. I och med att spel är så nära förknippat med underhållning och nöje kan det vara svårt att se hur spel också kan vara verktyg för lärande eller ett område väl värt att utbilda sig inom. För den lärare som vill använda spel i sin undervisning krävs en investering i tid för att leta reda på och lära sig lämpliga spel och metoder för att använda dessa. Kanske behöver en ny metod för ett nytt spel utvecklas. Här kan nätverk, där kompetenser och metoder kan utbytas, underlätta för den enskilda läraren.

En annan utmaning är de regler för folkbildning som säger att studieförbund inte får ägna sig åt verksamhet som syftar till utövande av spel. Även om möjligheten finns att kringgå regelverket genom att använda spel som ett sätt att lära sig och utveckla färdigheter, vore det kanske aktuellt att uppdatera reglerna. Tidigare i den här rapporten presenterades skillnaden mellan gaming och gambling, eller spel och dobbel. Ett förtydligande av vilken sorts spel som avses i regelverket skulle möjligen kunna innebära större möjligheter för fler studieförbund att starta upp, bedriva och stötta spelkulturrelaterad verksamhet.

En tredje utmaning är att skapa möjligheter för utbildning och bildning inom spel för att säkra kompetensförsörjning för näringslivet. Tillgänglig statistik och prognoser visar på att spel i olika former, och inte minst digitala spel, kommer att fortsätta växa, vilket innebär att även behovet av spelutvecklare kommer att öka. För att Sverige ska kunna fortsätta vara ett av de främsta länderna i världen inom spelutveckling behöver vårt utbildningssystem stötta branschens kompetensbehov; inte bara inom programmering utan också inom olika traditionella kulturuttryck och berättande. Här har inte bara grundskola och gymnasieskola utan också andra former för lärande såsom folkhögskolor, yrkeshögskolor och studieförbund en viktig roll att fylla.

SPELKULTUR OCH NÄRINGS LIV

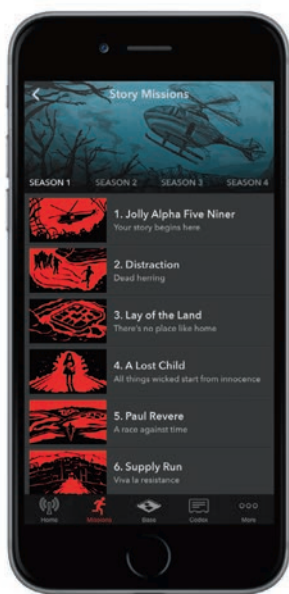
Kopplingen mellan spelkultur och näringsliv kan vid en första anblick tyckas gälla framför allt digitala spel. Samarbetsorganisationen Dataspelsbranschen är duktiga på att sammanställa och publicera statistik om produktion och försäljning av digitala spel i Sverige och den svenska spelexporten är en stor framgång. Det finns emellertid många andra aspekter av spelkultur och näringsliv att också ta i beaktande.

Som redan har nämnts tidigare i den här rapporten är utvecklingen och försäljningen av digitala spel en bransch som växer väldigt snabbt. Inte heller finns några tecken på att tillväxten skulle avstanna. Inte bara Sverige eller Europa utan hela världen spelar svenska spel och efterfrågan är stor. Dataspelsbranschen konstaterade i Spelutvecklarindex 2016 av Sverige är "världsledande på i stort sett alla kommersiella plattformar" och att vi nationellt sett ligger bra till även vad gäller Virtual Reality-spel. Själva bredden på utvecklingen anges som ett av den svenska spelmarknadens kännetecken och gör branschen mindre känslig för förändringar som kan uppstå när nya plattformar lanseras.

Det finns dock en marknad även för andra typer av spel och även när det gäller brädspel och rollspel har Sverige gott renommé. Eftersom det i många fall saknas statistik över produktion och försäljningssiffror är det svårt att säga något om storleken eller potentialen på den marknaden. Det kan naturligtvis bidra till att det kan vara ännu svårare för utvecklare av brädspel, kortspel och rollspel att skaffa finansiering än vad det är för utvecklare av digitala spel. På ett liknande sätt är det svårt att säga hur stor marknaden är för till exempel cosplay eller serieteckning.

Det finns också andra aspekter av kopplingen mellan spelkultur och näringsliv. En av dem är fenomenet spelifiering som tidigare nämnts i den här rapporten. Med spelifiering avses metoden att använda spelmekanismer som till exempel framstegsmätare, nivåer, utmärkelser och belöningar. Spelifiering kan dels användas inom en organisation

för att till exempel öka de anställdas engagemang, motivation och prestation, dels ut mot kunden för att öka dennes engagemang i tjänsten/produkten och lojalitet mot företaget. Exempel på spelifiering mot kund är till exempel matvarukedjornas medlemsprogram, där köp omvandlas till poäng, bonusar och andra belöningar som medlemstidningar eller extraerbjudanden. Hälsoappar till mobiltelefon bygger ofta också på spelmekanismer, där användaren själv sätter upp mål och sedan får belöningar från appen när dessa uppnås.



Zombies, Run!

Spelkultur har också en stark koppling med en specifik del av näringslivet, nämligen besöksnäringen. Besöksnäringen, precis som spel, bygger i stor utsträckning på upplevelser. Till skillnad från tjänster, där kunden vill få något utfört, kännetecknas upplevelser av att kunden engagerar sig i en minnesvärd, ofta kulturellt betingad aktivitet.

Det finns spelkultur som i sig själv kan locka besökare. Konvent, LAN, e-sporttävlingar och medeltidsmarknader är exempel på spelkulturevenemang som ofta kan locka långväga besökare. Oavsett om deras intresse är att klä sig i cosplaydräkt eller vapenrock, och oavsett om de vill titta på en Starcraft-turnering eller ett tornerspel, behöver deltagarna fortfarande resa, äta och sova. Det gäller också oberoende av besökarnas ålder och deras förmodade köpkraft.

Spel kan också användas för att förstärka redan befintlig besöksnäring inom andra områden. Under en period satsade många besöksmål i Sverige på att förse informationstavlor med QR-koder. QR-koden kan avläsas med besökarens personliga mobiltelefon, varpå en internet-sida med mer information öppnas i telefonen. På liknande sätt kan spel användas för att till exempel skapa interaktion i museiutställningar, vid kulturarv eller på andra besöksmål. I Värmland pågår vid tidpunkten för den här rapportens



tillblivelse två parallella projekt på Karlstads universitet som handlar om digitalisering av besöksnäringen. Ambitionen är att med digital teknologi ta fram en tjänst eller produkt, som skulle kunna vara ett spel, för att stärka de två värm-ländska besöksmål som ingår i projekten.

Ett annat exempel på hur spel kan stärka andra upplevelser är Helix the Game. Spelet utvecklades av företaget **StickyBeat** till en av Lisebergs åkattraktioner för att underhålla besökarna under väntetiden i kön. Delar av spelet kan spelas var som helst men det är bara när spelaren befinner sig i köområdet till den aktuella åkattraktionen som hela spelet är tillgängligt. Att köa kan vara tråkigt och långsamt, men i och med spelet fick besökarna en aktivitet att engagera sig själva och varandra i, vilket kan ha bidragit till en mer positiv upplevelse av besöket.

UTMANINGAR

Den främsta utmaningen för spelkulturen och näringslivet är den som redan nämnts ett flertal gånger i den här rapporten, nämligen behovet av personal och kompetensförsörjning. Redan idag är behovet av spelutvecklare av digitala spel högre än efterfrågan. Det gör att företagen rekryterar antingen från varandra eller från andra länder. Detta bidrar visserligen till en mycket internationell bransch, men kan också innebära att större företag väljer att flytta sin studio utomlands där både kompetens och arbetskraft finns.

En annan utmaning är att stötta de personer som väljer att starta företag inom spelutveckling. En spelutvecklare i förstudien menar att den som utbildat sig inom spelutveckling vet hur man programmerar spel, men väldigt lite eller ingenting alls om hur man driver ett företag. Det finns organisationer i både Värmland och Örebro vars syfte är att stötta entreprenörskap och nyföretagande där även spelutvecklare kan få hjälp, men kunskapen om just spelindustrin och dess förutsättningar kan vara bristande. Studentstäder som till exempel Skövde har en stor fördel i och med att det finns en infrastruktur på plats för att uppmuntra till, stötta och hitta mentorer till nyskapade företag inom nya områden.

En tredje utmaning, som framför allt är viktig för lite större spelutvecklarföretag, är frågan om finansiering och beskattning. Sverige är en av de främsta nationerna i världen när det gäller spelutveckling, men skatteläget i Sverige kan innebära att företag antingen flyttar härifrån eller väljer att inte flytta hit. I Kanada finns till exempel inte bara kompetens och arbetskraft utan också skattelättnader för bland annat spelutvecklare, vilket gör det attraktivt att etablera verksamhet där. Dataspelsbranschen menar också att det är svårt för företag som utvecklar dataspel att få tillgång till kapital i Sverige. Det innebär att det kan vara svårt att utveckla företag eller göra nya investeringar och satsningar.

En relativt ny möjlighet beträffande finansiering är **crowdfunding**. Crowdfunding går till på så vis att den som vill utveckla och distribuera en produkt presenterar den på en hemsida som exempelvis Kickstarter. Personer som är intresserade av produkten kan sedan välja att donera pengar för att den ska kunna utvecklas, ofta i utbyte mot exempelvis signerade exemplar eller andra bonusar. En deltagare vid ett av dialogmötena menade att gräsrotsfinansiering som till exempel crowdfunding förmodligen är brädspelens framtid. Det är ett enkelt sätt för små, enskilda utvecklare att skaffa finansiering. Dessutom möjliggör det för mindre aktörer att utforma och sälja spel med innovativt innehåll och design. Digital distribution och print-on-demand-teknik har också gjort det möjligt för mindre aktörer att publicera och marknadsföra sina produkter, vilket skapar en större mångfald på marknaden.

Naturligtvis är det viktigt att inte glömma bort att det finns andra sorters spel och spelkultur än digitala spel. Rollspel och brädspel och andra spelkulturuttryck kan på olika sätt påverka eller påverkas av näringslivet. De kan också bidra till exempelvis besöksnäringen på såväl lokal och regional som nationell nivå. Ett sätt för Värmland och Örebro län att ta ett steg in i spelindustrin vore dels att utveckla förutsättningarna för kulturella och kreativa näringar, dels att satsa på de aspekter av spelutveckling som gör Sverige unikt, kanske framför allt storytelling. Berättelsen utgör grunden i de allra flesta former av spel, både den berättelse som förmedlas genom spelet och den berättelse som spelarna själva skapar. Att veta hur man skapar, berättar och förmedlar en bra berättelse kan vara det som gör att det svenska spelundret fortsätter att växa.



SPELKULTUR OCH HÄLSA

En fråga som **inte** har ingått i förstudien har varit hälsoaspekterna av spelkultur. Fysisk och psykisk hälsa har emellertid tagits upp under flera tillfällen under förstudien, både vid enskilda samtal och mejlkonversationer samt under dialogmöten. Det är därför relevant att i korthet ta upp de synpunkter som har kommit fram. Det bör dock understrykas att studien inte har haft som syfte att studera hälsoaspekter av spelkultur. Det här avsnittet ska snarare ses som ett sätt att ge utrymme åt de tankar och åsikter som framkommit under förstudiens gång.

Ett begrepp som flera personer nämnt under förstudiens gång är **dataspelsberoende** och ordet har använts både med oro och med avståndstagande. Dataspelsberoende är vid tidpunkten för den här rapportens tillblivelse inte en medicinsk eller psykiatrisk diagnos och begreppet ska därför användas med försiktighet. Den stora majoriteten av alla som spelar dataspel är inte beroende och löper inte heller risk att bli det. Dataspel är inte heller i sig beroendeframkallande och beroendeproblematik kan uppstå även kring andra former av spelkultur och spel. Med det sagt är ett beroende naturligtvis mycket allvarligt och något som kan ha stora konsekvenser för den som är drabbad, både för personen själv och för vänner och familj.

Att någon ägnar mycket tid åt att spela spel eller att utöva någon annan form av spelkultur behöver inte betyda att personen är beroende eller missbrukare. För många kan spel tvärtom vara ett sätt att hantera ohälsa. En representant för en ideell förening nämnde applikationsspelet Pokémon GO som ett bra exempel på ett spel som stärker både kroppslig och mental hälsa. Spelet kan inte bara bidra till ökad fysisk aktivitet utan också till ett ökat psykiskt välbefinnande. Spelet är ett AR-spel, vilket betyder att den verkliga världen förstärks genom digital teknik. I Pokémon GO tar det sig uttryck genom att verkliga platser får en ny dimension och en ny betydelse i spelet. Spelaren förflyttar sig i spelet genom att förflytta sig i den verkliga världen och kan därför sätta upp mål både i spelet och med promenaden. Spelet anses också kunna hjälpa personer med diagnoser inom autismspektrum, depression eller torgskräck efter att spelare och föräldrar till spelande barn har vittnat om de positiva effekter spelet haft på deras mående. Många andra spel kan också ha en liknande positiv effekt på spelarnas välmående, både fysiskt och psykiskt.

En annan fråga som oroar vissa av deltagarna under förstudien är om spel inte är en väldigt asocial hobby. Det har andra deltagare som själva utövar spelkultur inte tyckt att det är. Tvärtom: för många som sysslar med någon form av spelkultur är det framför allt gemenskapen med andra som lockar. Många sorters spelkultur kan utövas på egen hand men det innebär inte att det inte finns ett umgänge kring intresset. Den som tränar e-sport har lagkamrater, tränings-tider och turneringar precis som den som tränar innebandy. Skillnaden är att sporten utövas via en dator istället för i en idrottshall. För den som tillverkar cosplaydräkter kan sociala medier och forum online vara sätt att utbyta hantverkstips med och lära känna andra cosplayare från hela världen. En person som deltagit i förstudien berättar om hur vännerna hon fått genom textrollspel blivit som en andra familj för henne, trots att hon aldrig har träffat dem IRL, **in real life**.

Umgänget kring spelkultur kan ske på många olika sätt. Umgängesformen kan bero både på vilken slags spelkultur det handlar om och vilket intresse den enskilda utövaren har av att träffa andra. Det kan ske på egen hand eller i gemenskaper på nätet, men också i informella vängrupper, regelbunden föreningsverksamhet eller på större evenemang. Att få träffas IRL är för många en viktig del av deras spelkulturintresse och en av anledningarna till att LAN-partyn fortfarande anordnas, trots att den teknologiska utvecklingen gjort det möjligt att spela spel tillsammans även om man inte använder samma nätverk. Konvent fyller en liknande funktion, som en mötesplats för personer med intressen som kanske inte är så stora på orten de kommer från. Konventet blir då en möjlighet att träffa likasinnade. Precis som en fotbollsförening, ett rockband eller en ungdomsgård kan vara en gemenskap för vissa personer, kan spelkultur-föreningar och spelkulturevenemang innebära en känsla av gemenskap och samhörighet för andra personer.



UTMANINGAR

Det är en av spelkulturens stora utmaningar att den ofta anses vara ohälsosam.

Exakt vad det är som skulle vara ohälsosamt med spel är dock inte alldeles tydligt och tenderar att förändras med tiden. Dataspel är den form av spelkultur som särskilt utpekats som ohälsosam, men det som ansågs farligt för tio år sedan anses inte lika farligt idag. Fokus har skiftat från att dataspel skulle kunna göra spelarna våldsamma till att det skulle vara passiviserande. De här fördomarna om spel, som framför allt har förmedlats via media, motbevisas nu framför allt av e-sporten.

I takt med att e-sporten har vuxit och fortsätter att växa sker ny forskning på bland annat sambandet mellan spel och ilska eller spel och fysisk och mental ansträngning. Under 2016 presenterades till exempel forskning som visade att professionella e-sportares fysiska ansträngning under en tävling ligger i nivå med den som racerförare eller maratonlöpare upplever under ett lopp, sett till stresshormoner och puls. För att klara detta krävs en hög fysisk kondition och god kosthållning. Det här är tyvärr ett okänt faktum för många och dessvärre också för spelare själva. Att kunna diskutera och bedriva ett hälsofrämjande arbete bland e-sportare, som i förlängningen leder till att göra dem till bättre spelare, är en av anledningarna till att Svenska E-sportförbundet sökt medlemskap i Riksidrottsförbundet.

Andra former av spelkultur som brädspel, lajv och cosplay, har inte blivit stämplade som ohälsosamma på ett lika tydligt sätt som dataspel. Däremot påverkas de ändå av den rådande debatten och av fördomar. Förutom de aspekter som nämnts ovan, att spel skulle vara passiviserande och asociala aktiviteter som leder till våldsamt och beroende, finns också fördomar om till exempel osund kosthållning och bristande personlig hygien. De här åsikterna finns inte bara hos personer som inte själva utövar spelkultur utan också inom spelkulturen, mellan olika grupper eller olika spelformer. Naturligtvis finns det spelare som gärna spelar för sig själva, eller som kan bli arga om de förlorar en spelomgång, och naturligtvis förekommer det snabbmat på spelkulturevenemang. Det finns fotbollsintresserade och musikälskande människor som agerar på liknande sätt. Därför menar en av de personer som har medverkat i förstudien att om spelkultur ska bedömas utifrån hur hälsosam den är så borde andra idrotter och kulturuttryck också göra det. Teater skulle då kunna problematiseras som potentiellt våldsframkallande och att titta på idrottstävlingar på teve som passiviserande, eller tvärtom?

Det viktiga när det gäller spelkultur och hälsa är att våga se bortom fördomarna och att våga ifrågasätta. Måste spel vara hälsosamma, och i så fall varför? Vad menas i så fall med hälsosamhet? Kanske är det viktigare att fokusera på vad deltagarna får ut av att ägna sig åt en viss typ av spelkultur. Istället för att utgå från att spelkultur är skadligt går det utgå från den enskilda aktivitet eller den form av spelkultur som är aktuell och hitta de positiva aspekterna av den. Då går det att göra något som ofta redan är väldigt bra till något ännu bättre.



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.

I diskussionen om jämställdhet nedan används ord för två kön, man och kvinna. Det ska dock starkt understrykas att spelkultur i hög utsträckning lockar personer vars könsidentitet inte stämmer överens med det juridiska kön de tilldelades vid födseln (transpersoner) och personer som inte identifierar sig som varken man eller kvinna (ickebinära). Emellertid är mycket statistik baserad på antagandet om två kön, man och kvinna, och att könsidentiteten är densamma som det juridiska könet (cispersoner). Därför är det viktigt att komma ihåg att många personer riskerar att bli felkänade i statistik som endast utgår från juridiskt kön, personnummer eller antaganden om könsidentitet. Statistik om hur många "män" respektive "kvinnor" som ägnar sig åt spelkultur bör alltså inte tas för fakta utan snarare ses som uppskattningar.

JÄMSTÄLLDHET



Riddarsällskapet Eques Fortem, foto: Axel Graneskog

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. Ett exempel på en sådan undersökning är Internetstiftelsen i Sveriges rapport "Svenskarna och internet 2016". I rapporten har personer från 12 år och uppåt bland annat fått svara på om de spelar nöjesspel online (spel om pengar ingår inte). I åldrarna 12-15 år spelar 59 procent av de tillfrågade pojkarna spel online dagligen, jämfört med 32 procent av flickorna. Pojkarna spelar också längre tid. Efter 36 års ålder är det dock kvinnor som är mest intresserade av spel. Mellan 46 och 55 år spelar 32 procent av kvinnorna spel online dagligen, jämfört med 18 procent av männen.

Det går alltså inte att säga hur många kvinnor respektive män som sysslar med olika sorters spelkultur. Däremot finns det indikationer och uppfattningar som tyder på att även om det kan finnas skillnader i enskilda former så har spelkulturen som



helhet ungefär lika många kvinnliga som manliga utövare. Bland tillfrågade i förstudien upplevde många att fler män än kvinnor spelar dataspel, bordsrollspel och brädspel, men att kvinnor börjar ta allt större plats som spelare, utvecklare, bloggare, streamare och recensenter. Kvinnor börjar också bli allt vanligare som utövare av e-sport, både på lägre och högre nivåer. Lajv, eller levande rollspel, har tidigare varit en mansdominerad spelform men lockar nu nästan lika många kvinnor som män. Inom spelkulturformer som effektminkning, fanworks och textrollspel är det vanligare att kvinnor deltar än att män gör det. Det finns också indikationer på att kvinnor spelar applikationsspel i högre utsträckning än män.

”Finns det kvinnliga schackspelare?”

Deltagare på dialogmöte

Det ska poängteras att samtliga former av spelkultur utövas av både män, kvinnor och ickebinära personer. Att kvinnor i allt högre utsträckning börjar utöva vissa former av spelkultur som tidigare ansetts vara ”manliga” eller mansdominerade betyder inte att färre män utövar dem. Det betyder inte heller att kvinnor har slutat att utöva andra spelformer. Tvärtom bör förändringen ses som ett tecken på att gränserna kring spel och spelkultur börjar luckras upp. Allt fler personer är intresserade av spelkultur, och allt fler vill och vågar utöva det.

För Sveriges del kan det bero på att det har skett ett omfattande likabehandlings- och jämställdhetsarbete inom spelkulturen de senaste åren, bland annat i form av Sveroks projekt **NAB**, som står för Normer, Attityder och Beteenden. Förutom stora organisationer har också enskilda föreningar och evenemang som till exempel konvent, LAN och lajv, gjort stora och medvetna satsningar på att öppna upp sin verksamhet, sitt evenemang eller en speciell spelform för nya spelare. En spelledare inom bordsrollspel menar att det numera för det mesta finns minst en kvinna i varje rollspelsgrupp han leder, vilket är en stor förändring jämfört med för tio eller tjugo år sedan. Bordsrollspelsgrupper brukar bestå av mellan fyra och sex spelare samt en spelledare, vilket betyder att kvinnor utgör minst cirka 15-25 procent av den spelledarens gruppmedlemmar. På ett liknande sätt menar en fritidsledare på en ungdomsgård att antalet deltagande tjejer på LAN också har ökat.

Över lag i världen anses det finnas lika många manliga som kvinnliga utövare av spelkultur och det finns ingen anledning att tro att det kommer att förändras. Däremot finns det naturligtvis risk för att normativa beteenden eller värderingar hindrar eller kan komma att hindra personer från att delta i eller utöva vissa former av spelkultur utifrån deras kön, könsidentitet eller könsuttryck. Därför är likabehandlings- och jämställdhetsarbete viktigt, både i den enskilda föreningen eller gruppen och i större sammanhang som organisationer, forum eller evenemang.

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.



Kalaha-brädspel
© Philos

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. Det är viktigt att spel som används på det här sättet är enkla och att reglerna är lätta att förklara, men spelen behöver också vara engagerande för att hålla kvar spelarnas intresse. Schack, domino och mancalaspel som Kalaha är fler exempel på spel där spelarna inte behöver dela språk för att ändå kunna spela tillsammans, förutsatt att båda spelarna känner till reglerna.¹⁰

¹⁰ Termen mancalaspel syftar på den grupp av spel som bland annat Kalaha tillhör, som går ut på att så och samla markörer. Uppskattningsvis finns det cirka 1 000 olika sorters mancalaspel i världen, framför allt i Afrika och Asien.



På ett liknande sätt kan rollspel, framför allt bordsrollspel och lajv, användas till att skapa förståelse för andra människors upplevelser. En spelare ger exempel på hur han ledde ett rollspel med en grupp ungdomar som hade uttryckt sig främlingsfientligt. Rollspelet utgick från hur det var att fly från sitt hem och söka skydd i ett främmande land. Efter rollspelet hade ungdomarna fått nya perspektiv på hur det kan vara att vara flykting, vilket gav upphov till ett helt annat slags samtal än innan rollspelet. Till den här sortens spel krävs emellertid att spelaren är en van spelare, som både har kunskap om i det här fallet flyktingsituationen och dessutom känner till personliga berättelser om verkliga händelser. Dessutom behöver den aktuella gruppen vara öppen för och intresserad av rollspel.

Ekonomiska tillgångar spelar också en roll för vem som kan delta i spelkultur och i vilken utsträckning. De allra flesta former går att utöva i någon mån oberoende av hur mycket eller lite pengar spelaren har, men för den som lever i ekonomisk utsatthet eller saknar inkomst kan vissa former av spelkultur vara svåra att utöva eller delta i. Fanworks, applikationsspel och textrollspel är exempel på spel som inte behöver kosta något att ägna sig åt, förutom tillgången till dator, surfplatta eller smart telefon och uppkoppling till internet. Bordsrollspel behöver heller inte kosta något att utöva för den som skapar sina egna spel. Brädspel och kortspel kan variera mycket i pris, men kan å andra sidan ofta spelas om och om igen. Precis som bordsrollspel kan kostnaden eventuellt också delas upp mellan flera personer. Andra former av spelkultur, som exempelvis cosplay, figurspel och dataspel, kan emellertid vara dyrare att utöva, där kostnader för material, figurer, färger eller utrustning kan vara höga.

Inom dataspel och e-sport är det ofta, men inte alltid, så att utövaren betalar för att kunna spela själva spelet. Sedan krävs också viss utrustning för att kunna spela spelet, bland annat dator, bildskärm och headset. En anställd vid ett studieförbund konstaterar att en speldator med grundläggande utrustning kan kosta cirka 10 000 kronor. För barn och unga är det ofta föräldrar eller andra släktingar som får stå för kostnaden. Till detta kommer eventuella kostnader för läger, LAN och e-sport-turneringar. En person eller familj behöver inte leva i ekonomisk utsatthet för att det ändå ska vara mycket pengar.

Studieförbunden och den ideella sektorn, men också de kommunala fritids- och ungdomsgårdarna, kan hjälpa till att minska de ekonomiska klyftorna inom utövande av spelkultur. Det kan ske genom att till exempel tillhandahålla uppsättningar av speldatorer, brädspel, kortspel, bordsrollspelsböcker, verktyg och material för sömnad och hantverk. Naturligtvis kan det förekomma en deltagaravgift eller medlemsavgift, men innebär ändå ofta lägre kostnader än om utövaren själv skulle köpa utrustningen.

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.

För den som till exempel vill arrangera spelkvällar gäller det alltså att vara öppen för varje deltagares individuella förutsättningar och utifrån det hitta lämpliga spel. Vissa spel, särskilt brädspel, kan bli mer tillgängliga genom att vissa regler ändras eller förtydligas. Andra spel kan bli tillgängliga genom att spelkomponenter som markörer eller kort modifieras, eller att handkontroller, skärmar eller ljudsystem anpassas. Fysisk miljö och utrymmen kan också anpassas för att bli mer tillgängliga, likaså kan längden på en spelomgång eller session anpassas efter spelarnas behov. 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. Där kan spelutvecklare få tips om hur de kan göra sina spel mer inkluderande för personer med fysiska, visuella, auditiva och kognitiva funktionsvariationer. En svensk motsvarighet finns på Stiftelsen Funkas hemsida **Funkaportalen**, där det också finns en lista på anpassningar och hjälpmedel som kan användas för att tillgängliggöra dataspel.

En sak som är viktig att tänka på är att det inte först och främst handlar om att göra särskilda spel som är tillgängliga för en specifik målgrupp. Ett spel utvecklat endast för till exempel blinda spelare är inte inkluderande utan kan istället bli exkluderande. Däremot är ett spel som både blinda och seende personer kan spela tillsammans utan att någon part får ett tydligt övertag ett tillgängligt spel. Det går troligen inte att göra någon spelform fullständigt tillgänglig för alla människor, men det går att göra många spel mer tillgängliga för fler människor.



HBTQ-FRÅGOR

HBTQ är ett parapybegrepp 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 avatrar, figurer som representerar spelaren i spelets värld. Avataren eller karaktären kan vara ett sätt för spelaren att utforska sin egen identitet och söka efter svar på frågor som: Vem är jag? Hur ser jag mig själv och hur vill jag att andra ska se mig? Vilka är mina åsikter, värderingar och fördomar? Det kan ske både medvetet och omedvetet; vissa spel är utformade just så att inte bara karaktären utan också spelaren ska genomgå en utveckling under spelets gång. Det här gäller bland annat inom lajvvrlden och särskilt inom den nordiska lajvkulturen. På många nordiska lajv är det stort fokus på inre uppdrag och karaktärernas personliga utveckling, snarare än att klara av yttre uppdrag. Målet är att spelarna ska lämna lajvet med nya insikter och förståelse om både sig själva och andra.

Även andra sorters spelkultur kan möjliggöra för utövaren att utmana eller tänja på de normativa gränserna för exempelvis könsuttryck, könsroller och sexuell läggning. Det kan bland annat ske genom cosplay eller genom de berättelser som utövare skapar inom sina spelkulturuttryck, som exempelvis brädspel, dataspel, serieteckning och fanworks. The Sims är ett exempel på en serie av spel som under lång tid varit i framkant när det gäller HBTQ-representation. Bland annat har samkönade par ända sedan det första spelet släpptes kunnat ingå äktenskap och skaffa barn. År 2016 släpptes en ny uppdatering till The Sims 4-spelet som gör det möjligt att skapa karaktärer som är ickebinära och transpersoner.

Det som är viktigt att komma ihåg är att alla personer som utövar spelkultur har en sexuell läggning och en könsidentitet och att dessa inte behöver vara normativa.

UTMANINGAR OCH MÖJLIGHETER

Alla de här fyra horisontella perspektiven har gemensamt att de förhåller sig till rådande samhällsnormer. Det innebär att vad som är norm och icke-norm förändras i takt med att samhället förändras. Det som kan uppfattas som problematiskt eller som en utmaning när den här rapporten skrivs kanske inte alls är aktuellt bara några år efter publikation. En norm som skapar svårigheter för en grupp av människor brukar emellertid också skapa svårigheter för andra. Dessutom är det troligt att övergripande strukturer kommer att vara mer eller mindre desamma inom de närmaste åren. Därför är det relevant att undersöka hur spelkulturen kan bli en öppen plats för så många olika människor som möjligt.

**”Bara för att vi har höjt taket sex meter
så betyder det inte att vi automatiskt
har sänkt trösklarna.”**

Beryl Lunder, Örebro Konserthus

Nästan alla former av spel har en sak gemensamt: de har ofta varit riktade till vita, heterosexuella cismän utan funktionsvariation. Därför har hjältarna och huvudpersonerna i spelen ofta också varit sådana personer. Det innebär bekymmer oavsett ur vilket av de här fyra horisontella perspektiven man vill betrakta spelkultur. När spelaren antas vara en viss person med vissa erfarenheter eller förutsättningar, och hjälten tilldelas samma erfarenheter och förutsättningar, påverkar det naturligtvis också spelens innehåll. Det gäller inte bara dataspel utan också brädspel, kortspel, publicerade bordsrollspel med mera. Det populära kortspelet Cards Against Humanity är till exempel uppbyggt kring

att spelarna chockar och äcklar varandra, ofta genom att driva med minoritetsgrupper eller det som är icke-normativt. Självfallet är det inte negativt i sig att vita, heterosexuella cismän med hög funktionalitet är huvudpersoner eller hjältar. Det negativa uppstår när personer som inte stämmer in på den beskrivningen porträtteras som **det andra**; i bästa fall som sidokarakterer, i värsta fall som fiender som ska förgöras. Den här problematiken kan åtgärdas bland annat genom att spelutvecklare och spelledare aktivt arbetar med representation. Genom att utforma huvudkarakterer och sidokarakterer och genom att uppmuntra spelare att skapa egna roller, förmedlar spel att det finns många sätt att vara människa.

Normer förekommer inte bara i själva spelen utan kan också påverka kulturen runt spelen. Kränkande, diskriminerande eller rentav hatiskt beteende förekommer inom spelkultur precis som inom alla områden i samhället. Precis som i samhället i stort finns det också många initiativ, projekt och verksamheter som aktivt jobbar för att mobbing, trakasserier och övergripande problematik som sexism, rasism, homofobi, transfobi och funkofobi ska minska och försvinna.

DONNA är ett initiativ som bildades 2011 med syftet att inspirera kvinnor att söka sig till spelutbildningar och satsa på en karriär som spelutvecklare. DONNA är knuten till Högskolan i Skövde och är idag organiserad i tre undergrupper, DONNAstudent, DONNAstyrgrupp och DONNA NETWORK.

Ungdomsorganisationen Sverok har tagit initiativ till och genomfört många olika projekt. Ett av dem är **NAB**, som står för Normer, Attityder och Beteenden som genomfördes tillsammans med Ung Media och bland annat resulterade i ett studiecirkelmateriale: "Tankebanken – Ett studiecirkelmateriale om normer, makt och förändring". Ett annat projekt är **Respect All, Compete** som syftar till att skapa en positiv utveckling inom e-sporten genom fysiska mötesplatser, gemensamma ramverk, utbildningar och e-sportläger. Ett av lägren resulterade i att gruppen **Female Legends** bildades. Female Legends är en gemenskap online för tjejer som spelar League of Legends och målet är att tjejer ska vara en självklar del av e-sporten. Respect All, Compete har också under ett års tid tillsammans med tolv svenska e-sportorganisationer tagit fram dokumentet "Svensk e-sports Code of Conduct". Uppförandekoden ska användas för att skapa trygga och inkluderande miljöer för e-sport.

Cosplay is NOT Consent (på svenska ungefär: Cosplay är INTE samtycke) är ett initiativ från USA som uppstått på senare år och spridits över världen. Avsikten är att ge röst åt personer som utövar cosplay och som har utsatts för sexuella trakasserier i samband med cosplay och/eller spelkulturevenemang.

Ett annat initiativ är sammanslutningen **Translajvare** som formades efter lajvkonventet Prolog 2015 och som tog fram dokumentet "Tipslistan – om trans på lajv". Tipslistan är, som namnet antyder, en lista med tips till den som lajvar eller arrangerar lajv om hur ett lajv kan göras bättre, trevligare och tryggare för transpersoner. Många av tipsen kan appliceras på andra former av evenemang och aktiviteter.



Spel kan också användas för att motverka kränkande beteende och diskriminering, både inom spelkultur och inom andra områden. Rollspel i olika former kan vara särskilt lämpliga för den som vill skapa eller själv skaffa en ökad förståelse för personer med olika förutsättningar. Övningar som till exempel "En bit fram" använder rollspel i viss utsträckning. I övningen antar deltagaren en roll och, beroende på hur rollfiguren omfattas eller utestängs av normer, får deltagaren flytta sig en bit fram. I slutet av spelet ser man hur de som gynnas mest av normer fått flytta sig längst. Övningen är bland annat en del av det materiale som tagits fram inom ramarna för kompetensutvecklingsprojektet **Det öppna biblioteket**. Projektet riktar sig till bibliotekspersonal och annan personal inom kultursektorn i Värmland och genomförs med stöd av Region Värmland och

Socialstyrelsen, samt Arvika, Forshaga och Hagfors kommun. Syftet med projektet är att öka förståelsen för HBTQ-frågor, men övningsmaterialet berör även normer kring bland annat etnicitet och funktionsförmåga.

Digitale spel kan också användas för att simulera upplevelser. Applikationsspelet Extreme Wheelchairing låter spelaren använda tummarna för att navigera en rullstol runt kluriga banor i både stadsmiljö och kuperad terräng. Spelet har fått positiv kritik både för att ha gjort ett spel där rullstolen blir en tillgång snarare än en begränsning och för att spelfiguren har kvinnliga drag. Inom dataspel kan blindhet och synnedsättning ofta fungera som sätt att göra skräckspel mer skrämmande för spelaren. Ett spel som använder huvudkarakterens blindhet på ett annat sätt är Beyond Eyes. Huvudkarakteren är en tioårig flicka som ger sig ut att leta efter en bortsprungen katt. Spelaren får en uppfattning om spelvärlden genom att försiktigt förflytta huvudkarakteren i okända vardagsmiljöer och lyssna efter ljud som kan varna för faror. Utan rörelse eller ljud förblir spelvärlden tom och vit. Spelet är inte nödvändigtvis representativt för hur det verkligen är att vara blind men är ett exempel på hur spel skulle kunna användas för att skapa förståelse mellan människor.

Det har gjorts mycket arbete inom de här områdena de senaste åren och mycket arbete görs i detta nu. Mycket återstår dock att göra och här kan regionerna fylla en tydlig roll som initiativtagande, stöttande och drivande aktör.



AKTÖRER I VÄRMLAND

”Värmland är bra på att ha mycket men liten verksamhet, och inte så bra på att göra färre men större evenemang.”

Medlem i ideell förening i Värmland

I Värmland finns det goda grundförutsättningar för att den som är intresserad av spel som ett hobbyintresse ska kunna utöva det tillsammans med likasinnade. I vissa av regionens kommuner finns ideella föreningar som håller regelbunden verksamhet inom framför allt brädspel, LAN, rollspel och lajv. Föreningarna engageras också i varierande utsträckning till att utöva verksamhet i andra kommuner, till exempel i samband med mässor, festivaler eller skollovsaktiviteter på bibliotek. Det finns också några större evenemang, som till exempel Sparv-LAN i Arvika (**Spel i Arvika**) eller konventen Karlstad Spelkonvent i Karlstad (**Karlstad Spelkultur**förening) och PicaCon i Kristinehamn (**Do it!**). Föreningen **Vita Ulven** i Kil fick i januari 2017 beskedet att kommunstyrelsen i Kil beviljat deras medborgarförslag om att bygga upp en lajvby, liknande den som **Svenska Kyrkans Unga i Sunne** har haft sedan 2008. En deltagare vid ett dialogmöte uttryckte det som att allting finns, men att det är för lite. De få föreningar som finns täcker för lite geografisk yta och kämpar för att kunna hålla igång verksamheten när det ideella engagemanget tryter. Cosplay nämns upprepade gånger under förstudien som en form av spelkultur som i stort sett är osynlig i regionen och som skulle behöva förstärkning. Av de cirka 100 Sverok-anslutna föreningar som finns i Värmland är det stora flertalet e-sportlag. Trots det är den organiserade e-sporten i länet i stort sett obefintlig. Till skillnad från andra sporter finns det nämligen ingen övergripande struktur, inga ligor eller turneringar. Lagen tävlar inte med eller mot varandra, utan på en internationell arena. Ett regionalt e-sportförbund, med kopplingar till andra regionala och nationella förbund, skulle kunna stärka den regionala e-sporten.

Det ökade intresset för spelkultur märks också bland studieförbunden. Studieförbundet, där Sverok är medlemsorganisation, har anställda spelkulturhandläggare vars uppdrag det är att nå och stötta den organiserade spelkulturen. Förutom de rent administrativa arbetsuppgifterna arbetar spelkulturhandläggarna också med att bedriva uppsökande verksamhet och att arrangera aktiviteter och evenemang. De projekt som blir riktigt framgångsrika är de där det finns en aktiv och drivande förening med i genomförandet. Även i de andra studieförbunden finns ett intresse av att syssla med spelkultur. Studieförbunden kan stötta föreningar genom att till exempel tillhandahålla lokaler och material för studiecirklar i bland annat styrelseteknik och arrangörskap.

Ett annat exempel på hur spel kan användas i bildningssyfte är ett projekt som **Svenska Kyrkans Unga i Karlstads stift** genomfört tillsammans med Svenska Kyrkans Unga i Skara stift. Projektet har gått ut på att utveckla ett applikationsspel i form av en frågesport. Spelet är tänkt att användas som ett komplement till konfirmandundervisningen från och med 2017.

Inom utbildningssektorn är det framför allt gymnasieskolor som tillhandahåller kurser relaterade till spel och spelkultur. Fria Läroverken i Karlstad erbjuder till exempel e-sport som ett alternativ inom kursen ”Idrott och hälsa – specialisering”. En liknande satsning håller på att startas upp på Älvstrandsgymnasiet i Hagfors. Kristinehamns folkhögskola erbjuder profilen Spel och lärande inom ramen för allmän kurs. På universitetsnivå finns i dagsläget utbildningar inom datateknik och programmering på Karlstads universitet men de är inte inriktade mot spelutveckling.



Även inom privat sektor börjar spelkulturen växa och ta större plats. Flera mindre företag startar upp eller bedriver redan verksamhet inom eller relaterad till spelkultur. Några exempel är **CosUniverse** som tillverkar cosplaydräkter och -tillbehör; FryxGames som tillverkar brädspel och kortspel, nu senast succéspelet Terraforming Mars; och den digitala innovationsbyrån Sticky Beat. En av de butiker som säljer spel och speltillbehör är **Coolcard**. Företaget började som försäljare av hockeybilder på 90-talet men erbjuder idag också ett brett sortiment av kortspel. Företaget arrangerar regelbundna spelkvällar och turneringar i den egna butikslokalen i Karlstad inom framför allt Magic: the Gathering. Coolcard är ett av de största företagen i Sverige inom kortspel och är särskilt stora när det gäller Yu-Gi-Oh-kort.

The Swedish Entertainment Company är en annan större värmländsk aktör. Företaget består bland annat av en studio som utvecklar, producerar och distribuerar underhållning till många olika plattformar, bland annat digitala spel. Den huvudsakliga produktionen sker idag utomlands, men företaget planerar att förlägga produktionen av ett par mindre spel i Sverige i den närmaste framtiden.

Andra stora aktörer är **Nordic Games Group** som distribuerar spel, speltillbehör och samlarföremål, och **THQ Nordic**, som förvärvar, utvecklar och förlägger dataspel. Ett av företagen som startats i samverkan med THQ Nordic är spelutvecklaren **Mirage Game Studios**, som startade upp sin verksamhet under hösten 2016.

För den som vill starta företag inom spelkulturrelaterad verksamhet, så som utveckling, produktion eller försäljning av spel, finns det aktörer som kan vara till stöd. En sådan organisation är **Almi Företagspartner**, som framför allt arbetar med rådgivning kring företagsutveckling. En annan organisation är **Karlstad Innovation Park**. Där kan både nystartade och etablerade företag hyra kontorsplats och ta del av varandras kompetenser. Där finns också möjlighet för den som vill utveckla en idé men som ännu inte har startat ett företag att få utrymme att arbeta med sitt projekt.

I regionen pågår också flera större projekt med kopplingar till spelkultur. Ett av dem är **The Great Journey** vilket genomfördes under hösten och vintern 2016 och syftade till att ta fram kommersialiserbara VR-upplevelser. Vid tidpunkten för den här rapportens tillblivelse pågår två förstudier om digitalisering och besöksnäring vid Karlstads universitet. Förstudierna är inte uttalat kopplade till spelkultur, men undersöker hur digital teknik skulle kunna användas för att skapa en produkt som kan stärka besöksmål. Spel är en möjlig sådan slutprodukt.

Aktörer som utövar spelkultur eller spelkulturrelaterad verksamhet i Värmland är verksamma inom olika sektorer och ägnar sig åt olika former av spelkultur. Vissa har varit verksamma i många år, andra har nyss börjat. Verksamheten omfattar allt från en enda person till flera hundra och den sker både inom och utanför Sverige. De har mycket olika förutsättningar och står inför vitt skilda utmaningar. De som har medverkat i förstudien har emellertid varit mycket överens, oberoende av vilken aktör eller verksamhet de representerar, om vilken roll Region Värmland borde ha inom utvecklingen av spelkultur. Det saknas överblick och samordning. Aktörerna känner inte till varandra eller den verksamhet som redan finns vilket gör att kunskapsutbytet uteblir. Region Värmland skulle kunna vara den spindel i nätet som bygger nätverk både inom och mellan sektorer och på så sätt stärker verksamheterna. Dessutom skulle Region Värmland kunna verka för förändringar som stärker möjligheter att organisera sig och att bedriva näringsverksamhet.

AKTÖRER I ÖREBRO LÄN

”Det känns som att de små kommunerna har kommit mycket längre!” – ”Ja, precis så tänkte jag också!”

Deltagare vid dialogmöte

När det gäller den ideella sidan finns det även i Örebro län många aktiva föreningar. Vissa genomför mindre och mer regelbunden verksamhet, och andra driver större men mer sällan återkommande arrangemang. Liksom i Värmland utgörs de Sverok-anslutna föreningarna framför allt av lag inom e-sport. Här finns också en stor andel föreningar vars huvudsakliga verksamhet är LAN och e-sport, bland annat **A-LAN** i Askersund, **Lanskoga** i Karlskoga samt **Playstar**, **TuPlay** och **Örebro E-sport** i Örebro. Föreningar med annan verksamhet är exempelvis **Svarta Galten** i Karlskoga, **Liiten** och **Mörker över Närke** i Lindesberg samt **Irrbloss** och **Mystikens Samfund** i Örebro. **Örebro Seriefestival** är ett lite större arrangemang som anordnades för första gången 2016 och som också innehöll vissa spelaktiviteter. Det finns emellertid ett tomrum att fylla sedan NärCon – som startade i Örebro och idag är Sveriges största konvent – flyttade från Örebro år 2011.

Bland ideella organisationer som inte är anslutna till Sverok kan lokalavdelningen **Svenska Kyrkans Unga Camelot** i Finnåker, Lindesbergs kommun, nämnas. Camelot har sedan cirka tjugo år tillbaka sysslat med bordsrollspel, lajv, kort- och figurspel och genomför varje år ett flertal aktiviteter och evenemang. Rollspelslägren med cirka 200 deltagare per tillfälle arrangeras två gånger per år, och sedan finns även mindre läger med teman som till exempel Minecraft. Verksamhetens målgrupp är barn och unga upp till 30 år, vilket innebär både utmaningar och möjligheter. Verksamheten blir åldersöverskridande mötesplatser där deltagarna möts utifrån sina intressen och bildar nya gemenskaper som består även när lägret är slut. Camelot erbjuder också rollspelskonfirmation.

En organisation som finns i Örebro län men inte i Värmland är **RISK, Riksförbundet Spelkontroll**. Förbundet har verksamhet i Göteborg, Stockholm och Örebro och arbetar för att föra dialog kring ungas spelande. De spel som avses är sådana spel som inte omfattas av den här förstudien, nämligen spel om pengar, men i Örebro vill man också arbeta med dataspel. Målet är inte att unga ska sluta spela dataspel, utan att skapa diskussion kring spelande och bedriva förebyggande arbete. Ett exempel på hur sådant arbete går till är genom att skapa fysiska mötesplatser där nya gemenskaper kring brädspel och kortspel kan uppstå.

Bland studieförbunden har Studieförbundet i Örebro län, precis som i Värmland, spelkulturhandläggare som stöttar det lokala föreningslivet. Fokus ligger framför allt på arbete i de mindre kommunerna, där det finns gott om föreningar och e-sportlag. ABF i Örebro ägnar sig också åt spelkultur, bland annat i form av temakvällar med föreläsningar och prova-på-verksamhet, där spelen utgör grund för diskussion eller för att lära sig olika färdigheter. Interesse för spelkulturverksamhet finns dock även inom andra studieförbund.

Liksom i Värmland är det i Örebro län främst inom gymnasieskolan som det finns möjligheter till utbildning inom spel och spelkultur. I Örebro finns dels Grilliska gymnasiet som erbjuder e-sport som idrottsprofil i kombination med samtliga av skolans program, dels IT-gymnasiet som erbjuder inriktningen Speldesign inom ramarna för programmet IT Design och Media. På Örebro universitet finns utbildningar inom datateknik och systemutveckling, men dessa är inte inriktade mot spelutveckling. Ingen av länets folkhögskolor erbjuder kurser eller program med inriktning mot spel vid



tidpunkten för den här rapportens tillblivelse.

Sett till näringslivet finns det i Örebro län ett antal aktörer som ägnar sig åt spelkulturrelaterad verksamhet. I förstudien har bland annat en utvecklare av digitala spel och en utvecklare av rollspel deltagit, liksom bokhandeln Lindhska bokhandeln. Bokhandeln säljer brädspel, rollspel och kortspel men driver också en privat spelklubb som har verksamhet nästan varje dag. Intresset för brädspel och kortspel har ökat explosionsartat de senaste åren och bokhandeln förutspår att efterfrågan inte kommer att minska. Antalet unika titlar som publiceras varje år har ökat och bokhandeln förutspår att det kommer bli svårt för återförsäljare att möta en växande efterfrågan på ett allt större utbud. Utvecklingspotentialen är stor och det enda som egentligen sätter gränser är den egna tiden.

Den utvecklare av digitala spel som medverkat i förstudien menar att det saknas nätverk för spelutvecklare i Örebro län. En av de starkast bidragande orsakerna till detta är helt enkelt att det inte finns så många spelutvecklare i regionen. Eftersom Örebro län i likhet med Värmland inte har någon egen utbildning inom digitala spel bör detta inte vara förvånande. De som är intresserade av att utveckla digitala spel flyttar till andra orter, utbildar sig och hittar nätverk där. Det behöver dock inte utgöra ett hinder för att spelutvecklare ändå skulle kunna flytta tillbaka till regionen och vara verksamma här. Med en välfungerande infrastruktur kan spelutvecklare fortfarande bo och arbeta i Örebro län. Ett nätverk skulle då kunna bidra till att stärka kompetenser och ett ökat kreativt utbyte av kompetens och idéer.

Under ett av de dialogmöten som genomfördes lyfte en av deltagarna möjligheten för Örebro län att skapa sig en nisch inom forskning om och utveckling av spel för personer med funktionsvariationer, framför allt döva och hörselskadade. Det skulle vara ett sätt att ta tillvara den kompetens som redan finns inom regionen och föra in den in i ett nytt område.



REKOMMENDATIONER FÖR FRAMTIDEN

***”Det är inget fel i att vara en kassako.
Man får gödsla med pengar ibland!”***

Kommunal representant vid dialogmöte

De personer som har deltagit i förstudien har kommit från vitt skilda bakgrunder och sektorer. Vissa har haft ett privat intresse av spel och spelkultur, medan andra har deltagit utifrån en professionell yrkesroll. Trots det har det funnits en stor samsyn och enighet kring spelkulturens utveckling och på vilket sätt regionerna och andra aktörer tillsammans kan nå bästa möjliga framtid för spelkultur i länen.

Det är inte i första hand pengar som efterfrågas. En representant från en ideell förening konstaterar att bidrag visserligen är trevligt, men att det inte framför allt är pengar som spelkulturfröreningar behöver just nu. Det som istället efterfrågas är att regionerna tar rollen som samordnare och kunskapsspridare. Nästan samtliga deltagare i förstudien har lyft behovet av en regional tjänst som arbetar särskilt med spelkultur. Önskemålet kommer från såväl ideella föreningar, skolor och bibliotek, som från företag, företagsrådgivare, studieförbund och ungdomsgårdar. Det har skett vid både enskilda samtal och dialogmöten utan att projektledaren för förstudien har nämnt förslaget.

Den föreslagna tjänsten skulle i allt väsentligt likna de konsulenttjänster som redan finns inom exempelvis film och dans i båda regionerna. Uppdraget behöver vara både strategiskt och operativt och inbegripa såväl omvärldsbevakning, överblick och samordning som att praktiskt arrangera nätverksträffar, fortbildningstillfällen och regionala evenemang. Tjänsten skulle också kunna tillhandahålla en regional resursbank, både vad gäller information och kunskap, kontakter, bidrag och material.

Utifrån det material och de tankar och åsikter som kommit in under förstudien blir rekommendationen för regionernas framtida arbete inom spelkultur följande:

- Att Region Värmland och Region Örebro län inrättar vardera två nya tjänster, spelkulturkonsulent, á 75 eller 100 procent av heltid.
- Att spelkulturkonsulternas uppdrag blir att verka för att främja spelkultur i respektive region, i och gentemot samtliga sektorer i samhället.

Att spelkulturkonsulenterna bland annat arbetar med att:

- Skapa och underhålla nätverk för personer som ägnar sig åt spelkultur, antingen i sina yrkesroller eller på ideell basis.
- Samla, sammanställa och sprida kunskap om spelkultur, genom exempelvis omvärldsbevakning, nyhetsbrev, fortbildningsträffar och konferenser.
- Tillhandahålla resurser för utövande av spelkultur, till exempel informationsmaterial, tekniska resurser och bidragsmedel.
- Förmedla kontakter mellan personer och organisationer.



- Arrangera spelkulturrevenemang av regionalt intresse, bland annat konferenser, LAN, e-sport-turneringar, konvent, festivaler.
- Skapa och upprätthålla samverkan och samarbete kring spelkultur över länsgränserna.

Att inrätta två tjänster per region skulle kunna innebära flera fördelar. För det första innebär det en ökad möjlighet att få in en bred kompetens. För det andra minskar risken att kunskap, kompetens och kontaktnät går förlorat om en person skulle lämna sin tjänst, vilket bidrar till högre kontinuitet. För det tredje blir det möjligt att utforma tjänsterna olika, genom att till exempel låta den ena tjänsten vara riktad framför allt mot näringsliv och utbildningssektor och den andra mot offentlig och ideell sektor. För det fjärde blir möjligheterna för erfarenhetsutbyte och samarbete mellan regionerna större, till exempel vid gemensamma projekt.

Spelkulturkonsulenternas uppdrag kan kopplas till följande regionala mål och åtgärder:

VÄRMLANDSSTRATEGIN 2014-2020

Prioriterat område	Livskvalitet för alla	Fler och starka företag
Åtgärder	Bättre folkhälsa Ett rikare kulturliv	Stärkt entreprenörskap och näringslivsutveckling Mer forskning och innovation

Spelkultur nämns också som ett område under rubriken "Kultur i samspel" i Värmlands kulturplan 2017-2020. I kulturplanen står bland annat att:

"Det är viktigt att kulturlivet i Värmland använder och tar tillvara spelkulturens möjligheter. I förlängningen kan spelkulturen också generera nya arbetstillfällen."

Värmlands kulturplan 2017-2020

Vid tidpunkten för denna rapportens tillblivelse arbetar Region Örebro län med att fram en ny regional utvecklingsstrategi. Därför knyter den här rapporten an till målen för den tidigare utvecklingsstrategin.

ÖREBROREGIONENS UTVECKLINGSSTRATEGI 2010-2015

Utvecklingsområde	Innovationer och entreprenörskap	Lustfyllda möten och upplevelser	Den öppna regionen
Målområden	Entreprenörskap och företagande Innovativa miljöer	Sprudlande kulturliv Stora evenemang	Bästa grannen

Spelkultur nämns inte i Örebro läns kulturplan 2016-2019. Däremot kan arbetet med spelkultur kopplas till följande regionala visioner:

- Kreativa och tillgängliga mötesplatser
- Mångfald av uttryck
- Kultur på barn och ungas villkor
- Nyttänkande och samarbete
- Offensiv kulturpolitik och dynamisk debatt
- Levande kultur i en pulserande region



Om regionerna skulle välja att inte inrätta nya tjänster för att arbeta särskilt med spelkultur finns det självklart andra sätt att ändå stötta spelkulturens utveckling. Det kan ske genom att till exempel söka projektmedel för att genomföra ett specifikt projekt med ett tydligt avskilt syfte, eller genom att tillhandahålla sökbara bidrag. I så fall behöver regionerna ändå utse en eller flera anställda till ansvariga för spelkultur, och projekten eller bidragen bör vara öppna att söka inte bara för föreningar utan också för företag, skolor, studieförbund och andra verksamheter. Bidragen bör också vara stora nog för att inrymma projektledarlöner och inte enbart riktas till verksamhet för personer under 26 år.

Det ska dock understrykas att även om en förening, ett företag eller en skola kanske kan utföra någon del av de ovanstående uppdragen så finns det en risk att de blir sporadiska eller bara arrangeras en gång. Det är i sig inte negativt att ett evenemang bara arrangeras vid ett tillfälle, men det uppfyller i så fall inte de önskemål som finns om långsiktighet och översikt. Det har varit en uttrycklig önskan i såväl tal som skrift att regionerna ska tillhandahålla samordning, förmedla kunskap och resurser samt arrangera evenemang och nätverksträffar. Samtliga uppdrag är svåra att utföra, och att utföra väl, om det inte finns någon som har särskilt ansvar för dem. De aktörer inom spelkultur som finns i regionerna idag har inte möjlighet att garantera kontinuitet eller att kunna arbeta sektorsövergripande. Detta gäller även Sverok Svealand, som är det distrikt där Värmland och Örebro län ingår. Regionerna har i och med sina organisationer, strategier och handlingsplaner bättre förutsättningar att göra insatser med bredare förankring, större genomslagskraft och som därigenom är mer långsiktigt hållbara.



AVSLUTNING

Det har varit otroligt glädjefyllt och givande att arbeta med den här förstudien. Det finns ett stort intresse och en väldig nyfikenhet på spelkultur, dess möjligheter och dess framtid, som har gjort att varje möte – oavsett aktör – har givit upphov till nya frågor och förhoppningar.

Nu är det upp till regionerna att ta tillvara på det här engagemanget och använda alla de åsikter och tankar som kommit in under förstudiens gång för att hitta, eller skapa, sin roll i den egna regionens utveckling inom spelkultur. Men det finns också ett ansvar hos alla de som medverkat i förstudien att själva arbeta för den framtid de vill se, antingen som privatpersoner, som ideellt engagerade, som lärare, som fritidsledare, som näringsidkare, som tjänstemän eller som politiker. I och med den här förstudien och rapporten har ni fått en första inblick i varandras verksamhet och de utmaningar och möjligheter som ni alla står inför. Utnyttja den kunskapen och ta kontakt med varandra. Hitta nya former för samverkan med nya samarbetspartners. Skapa de fortbildningar och utbildningar som saknas, eller påtala åtminstone att de saknas.

Tillsammans når vi den framtid för spelutveckling i Värmland och Örebro län som vi vill ha.

Karlstad, 2017-03-06

Hannah Frisell,
projektledare



MER LÄSNING

STATISTIK

Dataspelsbranschen. Digital spelförsäljning i Sverige 2013-2015. <http://www.dataspelsbranschen.se/media/153159/digital%20spelförsäljning%202015.pdf>

Dataspelsbranschen. Spelutvecklarindex 2016. <http://www.dataspelsbranschen.se/media/154325/spelutvecklarindex%202016.pdf>

DMR. Video Game Statistics (June 2016). <http://expandedramblings.com/index.php/video-game-statistics/>

Game City. Survey 2015. <http://www.gamecity.se/survey2015/>

Newzoo. Global report: US and China take half of \$113bn games market in 2018 (Maj 2015). <https://newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018/>

Piruett (Magnus Edlund). Vad vet Facebook om svenska rollspelare? <http://www.piruett.se/2014/06/16/vad-vet-facebook-om-svenska-rollspelare/>

Polygon. Take a look at the average American gamer in new survey findings. <http://www.polygon.com/2016/4/29/11539102/gaming-stats-2016-esa-essential-facts>

SCB. Barns fritid och kulturella besök efter indikator, redovisningsgrupp och kön. År 2014-2015. http://www.statistik-databasen.scb.se/pxweb/sv/ssd/START__LE__LE0106__LE0106A/LE0106Fritid/?rxid=cfb598ba-5678-42c2-8263-7d8b3af47bbd

ÖVRIGT

Able Gamers Foundation
<http://ablegamers.com>

E-sportförälder. Att vara förälder till en e-sportare.
<http://www.esportforalder.se>

Funkaportalen
<http://www.funkaportalen.se/Tema/Spel.aspx>

Meeple Like Us, brädspel och kortspel ur tillgänglighetsperspektiv.
<http://meeplelikeus.co.uk>

Sverok och Respect All, Compete. "Svensk e-sports Code of Conduct". Finns även på engelska.
<http://www.respectallcompete.se/koden/>

Sverok och RFSL Ungdom. "...jag finns inte i spel" En rapport om unga HBTQ-personers syn på dator- och tv-spel och kulturen kring dem.
<http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2014/08/jag-finns-inte-i-spel---En-rapport-om-unga-hbtq-personers-syn-pa-dator-och-tv-spelskulturen.pdf>

Translajvare. Tipslistan – om trans på lajv.
<http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2014/08/jag-finns-inte-i-spel---En-rapport-om-unga-hbtq-personers-syn-pa-dator-och-tv-spelskulturen.pdf>



regionvarmland.se