



PROJEKTRAPPORT

Spelkultursamverkan i Mellansverige

Region Dalarna – Kultur och bildning
Region Gävleborg – Kultur Gävleborg

Projektrapport: Spelkultursamverkan i Mellansverige

Text: Viktor Johansson

Illustrationer: Kai Hänström. Dalarnas immateriella kulturarv tolkas genom några av spelkulturens olika uttryck. Immateriella kulturarv är traditioner, seder och bruk som överförts mellan generationer. Det kan vara hantverk, ritualer, musik eller berättelser.

Omslag: Framsida – Vallmusik kulning och hornblås
Baksida – Midsommarfirande och folklig dans

ISBN: 978-91-989813-4-6

PROJEKTRAPPORT

Spelkultursamverkan i Mellansverige



Innehåll

Inledning och bakgrund	4
Projektorganisation	5
Vad är spelkultur?	7
Syfte och mål	9
Ökad förståelse för spelkulturen och dess utövare	9
Nätverk med spelkulturaktörer	9
Kunskapsspridning och struktur	9
Målgrupper	10
Projektets insatser och resultat	11
Ökad förståelse för spelkulturen och dess utövare	11
Nätverk med spelkulturaktörer	11
Kunskapsspridning och struktur	14
Utmaningar	16
Lärdomar	18
Aktiviteter och evenemang	21
Slutsatser och fortsatt arbete med spelkultur	29
Regionernas mål för spelkulturen	33
Region Dalarna	33
Region Gävleborg	34

Inledning och bakgrund

LANDSTINGSFULLMÄKTIGE I DALARNA fattade i november 2018 beslut om en ny kultur- och bildningsplan för åren 2019–2022. Bland åtta övergripande insatsområden ville regionen ”utreda spelkulturen som ett ny möjligt regionalt verksamhetsområde”. Prioriteringen var en del i regionens arbete med strategin Dalarna – Sveriges bästa ungdoms-region.

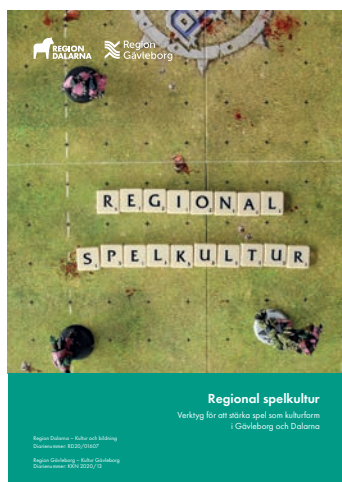
Regionfullmäktige i Gävleborg fattade i november 2018 beslut om en ny regional kulturplan för åren 2019–2021. I september 2020, förlängdes den regionala kulturplanen ytterligare ett år, till att gälla även 2022. Inom området crossmedia ville Region Gävleborg ”utreda och utforska spel som kulturform”.

De båda regionerna enades om att göra en gemensam förstudie om spelkulturen. Förstudien skulle beskriva hur spelkulturella uttryck såg ut i Dalarna och Gävleborg, samt undersöka vilka aktörer som var verksamma i de båda länen. En gemensam utredning skulle ge en större överblick på området och lättare peka ut eventuella samverkansområden mellan de två regionerna. Arbetet skulle även innebära ett tillfälle för de båda regionerna att lära av varandras arbetssätt, dela kompetenser samt undersöka förutsättningar för ett eventuellt närmare interregionalt samarbete och gemensamt stöd.

2021 publicerade Region Dalarna och Region Gävleborg förstudien *Regional spelkultur* som ett verktyg för att stärka spelkulturen som kulturform i Dalarna och Gävleborg.

Förstudien föreslår att Region Dalarna och Region Gävleborg bör ta ansvar för att samordna och samverka med aktörer inom kultur-samverkanmodellen för att införliva spelkulturen i de befintliga verksamhetsområdena.

I slutet av 2021 tog Regionerna fram en projektbeskrivning för ett treårigt projekt och lämnade in en ansökan till Kulturrådet, vilken beviljades.



Region Dalarna och Region Gävleborgs gemensamma förstudie *Regional spelkultur* 2021.

Spelkultursamverkan i Mellansverige var ett projekt där Region Dalarna och Region Gävleborg möjliggjort utrymme och resurser för att arbeta med målsättningar som grundats i förstudien för att stärka spelkulturen som kulturform i Dalarna och Gävleborg.

Projektet har finansierats av projektmedel från Kulturrådet samt med utvecklingsmedel från Region Dalarna och ordinarie medel från Region Gävleborg. Projektet har pågått 2021–2024.

Projektorganisation

Region Dalarna har varit projektägare och Region Gävleborg har varit samarbetspart.

Projektet har bestått av en styrgrupp bestående av representanter från Region Dalarna, Region Gävleborg, samt Film i Dalarna.

Projektet har haft en arbetsgrupp bestående av representanter från Region Dalarna, Region Gävleborg, Film i Dalarna, samt en projektledare.

”Spelkultur är en av landets största kulturformer och nästan alla unga idag spelar spel, något som ger både gemenskap och möjlighet att uttrycka sig. En chans att känna hopp i en annars ganska dystert verklighet!”

SANNA VUORENMAA
Spelkonsulent, Kultur Ungdom, VGR



Vad är spelkultur?

SPELKULTUR SYFTAR PÅ den gemensamma kulturen och de sociala normer som omger spelande. Spel är ett gränsöverskridande kulturuttryck som har tydlig koppling till andra etablerade kulturformer.

Inom de fält som vuxit fram kring spel och spelkultur finns flera subkategorier.

Ungdomsförbundet Sverok beskriver idag sina verksamheter inom spelkultur i fyra olika kategorier:

- Bordsspel – brädspel, figurspel, kortspel och rollspel
- Digitala spel – E-sport, LAN och TV-spel
- Levande spel – airsoft, lajv och paintball
- Övrig spelkultur – fantastik och cosplay

Dalarna och Gävleborg har flertalet aktiva föreningar, butiker, evenemang och mötesplatser som tillsammans skapar en levande miljö för spelkulturen att frodas i. Både folkbiblioteken och folkbildningen fyller en viktig roll i att samordna föreningslivet och bidrar med kunskap i att driva förening och tillhandahåller mötesplatser.

Ungdomsförbundet Sveroks närmaste distrikt är GävleDala, distriktet arbetar för att möjliggöra för spelföreningar att arrangera LAN, spelträffar och andra evenemang inom spelkulturen.

Spelkulturen berör många och det går inte att säga att det finns en tydlig demografi som intresserar sig av kulturuttrycket. Spelkulturen är framför allt en deltagarkultur där människor möts, antingen i föreningslokaler, på skolor och bibliotek eller online för att spela och umgås. Inte sällan över åldersgränser, socioekonomisk tillhörighet eller bakgrund. Spelkulturen är en betydande del av många barn och ungas fria tid. Barn och unga ordnar återkommande träffar utan ”vuxeninblandning”, och genom sitt gemensamma intresse skapar man regelbundna sociala aktiviteter. Även barn- och unga som av olika anledningar inte regelbundet går i skolan, eller inte alls går i



skolan hittar inte sällan sammanhang och tillhörighet i spelföreningar. Vi har även sett att grundskolor har använt spelgrupper inom rollspelet Dungeons and Dragons för att skapa tillhörighet och mod att återvända till skolans lokaler.

Syfte och mål

I **ANSÖKAN TILL KULTURRÅDET** definierades målen nedan, och Spelkultursamverkan i Mellansverige har under projekttiden utgått från att ge så god måloppfyllelse som möjligt:

Ökad förståelse för spelkulturen och dess utövare

- Projektet erbjuder kunskapshöjande insatser om spelkultur för tjänstepersoner och politiker på regional och kommunal nivå. Dessa insatser riktar sig även till kulturaktörer med varaktigt regionalt uppdrag, i samverkan med folkbildningen.

Nätverk med spelkulturaktörer

- Projektet ska skapa mötesplatser där kulturaktörer med regionalt uppdrag och utövare av spelkultur kan samverka. Majoriteten av projektets aktiviteter sker i samverkan med etablerade regionala och kommunala kulturverksamheter. Genom dessa samarbeten får aktörerna möjlighet att praktiskt pröva och utveckla samarbeten inom spelkultur. Aktiviteter inkluderar att bjuda in spelföreningar och andra verksamheter som kan stödja spelkulturella uttryck.

Kunskapsspridning och struktur

- Projektet sprider kunskap om spelkultur genom pedagogiska exempel kring MIK (Medie- och Informationskunnighet) och skapande.
- En arena för kulturaktörer med regionalt uppdrag etableras för att presentera sina erfarenheter av samverkan med spelkulturprojektet.

- Skapa en struktur för kontinuerligt arbete med spelkultur och hur detta kan integreras i befintlig regional verksamhet.
- Hitta former för interregionalt samarbete kring spelkultur, vilket främjar utveckling och erfarenhetsutbyte.
- Öka kunskapen om spelkultur hos tjänstepersoner inom kultursektorn, vilket skapar en starkare grund för framtida satsningar.

Målgrupper

Inför projektansökan definierades tre målgrupper som alla syftar till att stärka spelkulturella uttryck:

- Tjänstepersoner och politiker på regional nivå som skapar struktur för regionens arbete med spelkultur.
- Kulturaktörer med varaktigt regionalt uppdrag som är intresserade av att samverka med spelare och integrera spelkultur i sina verksamheter.
- Spelkulturens utövare – både barn/unga och äldre, som berikas av samverkan och nya uttryck inom spelkultur.

Projektets insatser och resultat

REGION DALARNA OCH REGION GÄVLEBORG har goda förkunskaper om spelkulturen och har höjt sin kunskapsnivå ytterligare genom att låta spelkulturen ta plats på arbetsplatsträffar och kunskapsseminarier.

Ökad förståelse för spelkulturen och dess utövare

Flera utåtriktade aktiviteter har genomförts, såsom Kulturting i Sandviken och Kulturdiallog i Ludvika och Falun. Här har projektet bidragit med föreläsningar och workshops för att öka kunskapen om spelkulturen. Vidare har kunskapshöjande spelkultur dagar arrangerats i Gävle och Leksand, där politiker och tjänstemän inom regionerna bjudits in för att fördjupa sin förståelse. I samverkan med aktörer inom kultursamverkansmodellen har projektet närvarat på Kulturutbudsdagar i Söderhamn och Falun för att utforska nya och stärka befintliga samarbeten inom spelkulturen.

Projektet har också aktivt främjat kunskapen om spelkultur i samarbete med kulturförvaltningar, kommuner, aktörer inom kultursamverkansmodellen och civilsamhället för att skapa mötesplatser och arrangemang som stödjer en ökad insikt om spelkulturens betydelse. Genom dessa insatser har projektet bidragit till en större förståelse för spelkulturen, både som en viktig kulturell uttrycksform och som en växande bransch med ekonomisk potential.

Nätverk med spelkulturaktörer

Projektet har haft stort fokus på att skapa samverkan mellan aktörer inom spelkulturen i båda regionerna för att stärka och utveckla redan befintliga mötesplatser och arenor. Detta har innefattat både fysiska



TÄLNING

och digitala plattformar där kulturaktörer och spelutövare möts, utbyter idéer och skapar nya samarbeten. Exempelvis har projektet samarbetat med Falu stadsbibliotek, Studieförbundet, Sandvikens, Hudiksvalls, Mora och Avesta kommuner.

Dalarnas och Gävleborgs rika kulturliv har gett goda förutsättningar för projektet att stödja och utveckla evenemang och platser som redan samlar spelkulturens utövare. Exempelvis Gamingfesten och AvestaCON. I Falun har projektet samarbetat mycket med Tension Graphics AB, föreningen Nördliv och Playground Squad som alla ryms inom samma hus. Tension har även 2023 varit stiftare för Insamlingsstiftelsen Spelkultur, vars ändamål är att direkt eller indirekt verka för främjande av kreativitet och innovation inom digital och analog spelkultur med kringliggande kulturyttringar.

Genom att stödja och utveckla dessa mötesplatser har projektet bidragit till att synliggöra spelkulturens roll i samhället och stärka nätverk inom både civilsamhället och professionella sfärer.

Flera nya initiativ har tagits av kommuner och aktörer inom kultursamverkansmodellen för att etablera och bibehålla mötesplatser. Här har projektet spelat en viktig roll genom att bistå med innehåll och kontaktnätverk.

En del av projektets mål beskriver att projektet ska skapa mötesplatser, men genom att ta tillvara på redan etablerade arenor har projektet haft möjlighet att stärka ett hållbart samarbete mellan aktörer, kommuner och region. Genom dessa insatser har nya uttryck, arbetssätt och målgrupper skapats, vilket har lett till ökad synlighet för spelkulturen och öppnat dörrar för fler aktörer att delta och bidra till dess utveckling.

Kunskapsspridning och struktur

Projektet har varit en bidragande faktor till att båda regionerna har antagit spelkultur i sina kulturplaner för perioden 2023–2026. Detta innebär ett officiellt erkännande av spelkulturen som en viktig del av de kulturella strategierna för framtiden. Genom att inkludera spelkulturen i dessa planer har regionerna visat ett långsiktigt engagemang för att stödja och utveckla området. Målen som angivits i planerna går hand i hand med projektets insatser, och de framtida åtgärder som planeras stärker det arbete som påbörjats genom projektet.

Detta är en viktig grund för att säkerställa att spelkultur fortsätter att vara en prioriterad fråga i både regional och kommunal kulturpolitik, och att det finns ett systematiskt stöd för dess utveckling.

Projektet bistod dessutom vid framtagandet av grafisk formgivning för Region Dalarnas kultur- och bildningsplan, där illustrationer skapades för att tolka Dalarnas immateriella kulturarv och spelkultur.

Under hösten 2024 arrangerade projektet en nätverksträff i Skövde för att främja samarbete och erfarenhetsutbyte utifrån projektets delmål som är att främja interregional samverkan. Deltagare bestod av andra regioner, spelkulturaktörer, forskare och utbildningar. Fortsatta träffar kommer att ske kontinuerligt varje år och organiseras av deltagarna inom nätverket. 2025 anordnas nätverksträffen av Region Skåne.

Projektets ambition med att bygga en långsiktig strategi för spelkultur i regionerna innebär att Region Dalarna och Region Gävleborg nu får arbeta vidare med de framsteg som gjorts under projektperioden. De insatser som gjorts ska fungera som en grund för framtida, hållbara satsningar och samarbete inom spelkulturens fält.

På Region Gävleborg har tjänsten ”Verksamhetsutvecklare för Crossmedia” möjliggjorts utrymme att arbeta med spelkultur på 25 procent inom befintlig tjänst. På Region Dalarna har Kultur- och bildningsförvaltningen ett bevakande uppdrag utifrån Kultur- och bildningsplanens målsättning.

Projektet har haft som målsättning att etablera en arena för kulturaktörer med regionalt uppdrag för att presentera sina erfarenheter av



Deltagare på den första nätverksträffen i Skövde.

samverkan med spelkulturprojektet, vilket inte har genomförts. Under projekttiden har samarbeten och insatser utvärderats allt eftersom för att, på ett agilt vis, kunna anpassa insatser under arbetets gång.

I regionernas framtida arbete med spelkultur behöver det föras en dialog med kulturaktörer för att fortsättningsvis främja samarbete och utveckling av mötesplatser. Detta kan förslagsvis göras genom att bjuda in till diskussion i samband Kulturting eller Kulturdialog.

Sammanfattningsvis har projektet bidragit till att stärka spelkulturen inom de båda länen genom att främja kunskap, samverkan och långsiktig planering. Genom konkreta insatser har en stabil grund lagts för en fortsatt utveckling av spelkulturen, både som kulturuttryck och som en viktig del av det lokala och regionala ekosystemet.

Utmaningar

Gävleborg och Dalarna är till ytan stora län och har sammanlagt 25 kommuner. Det har varit svårt att inom projektets ramar få en geografisk spridning på evenemang och kunskapshöjande insatser som tillgodoser behov och önskemål från kommuner och aktörer inom kultursamverkansmodellen.

Många utåtriktade aktiviteter som projektet deltagit i har krävt ett engagemang och initiativ från kommuner och aktörer som till stor del redan har ett intresse av- och kunskap om spelkultur.

Även om många insatser och aktiviteter hinner genomföras under tre år, så är det en utmaning att skapa en långsiktig struktur för samverkan och integrering av spelkultur i befintlig regional och kommunal verksamhet, om det inte finns en redan etablerad grund eller om de regionala kulturinstitutionerna inte har resurser att inkludera spelkultur i sitt arbete på ett hållbart sätt.

Projektet var tänkt att samarbeta med Sveroks distrikt Gävledala under projekttiden, vilket har fungerat delvis då föreningen har brottats med vissa svårigheter. Distriktsföreningen ser nu över sin organisering och Region Dalarna och Region Gävleborg ser positivt på ett ökat samarbete i framtiden.

Att arbeta i en politiskt styrd organisation innebär flera utmaningar, särskilt när det gäller att navigera mellan politiska mål och praktiska genomföranden. Politiska beslut kan förändras snabbt beroende på valresultat, skiftande politiska majoriteter eller förändrade prioriteringar.

Under projektets tid har det hållits ett riksdagsval som inneburit omprioriteringar i den nationella kulturpolitiken och spelkulturen har växlat mellan att vara en prioriterad fråga inom näringsliv och kultur.

Prioriteringar i vår samtid innebär att regionerna har fått arbeta hårt för att få sin ekonomi i balans, vilket i sin tur kan påverka personella resurser och genomförandeförmåga i hantering av långsiktiga lösningar, till exempel utöka uppdrag hos aktörer inom kultursamverkansmodellen.



Projektet har arbetat för att utveckla en struktur för integration av spelkultur som kan implementeras över tid genom att visa på fördelarna med samverkan och skapa konkreta resultat som synliggör hur spelkultur kan berika befintliga verksamheter. För att fullt ut genomföra en strukturell förändring av spelkulturens roll i regionernas verksamhet behöver medel tillsättas från nationellt håll, då regionerna ställs inför utmaningar med att prioritera fördelning av medel till offentligt finansierad kulturverksamhet.

Lärdomar

- Arrangemang inom spelkulturen som riktar sig till offentlig publik lockar många deltagare. På Spelkalaset i Hudiksvall kom det 1400 unika besökare, Gamingfesten i Sandviken och AvestaCON lockade 600 unika besökare per dag, och biljetterna till både SCORE och Dalarnas Fantasy och Folklorefestival blev slutsålda.
- Det har för projektet varit utmanande att skapa nya mötesplatser för att föra dialog med kulturinstitutioner med varaktigt regionalt uppdrag. Spelkulturdagarna i Gävle och Leksand har till viss mån lyckats med att nå målgruppen, men fortsatt dialog behövs. Det har varit resurseffektivt att samarbeta med befintliga mötesplatser så som Kulturting och Kulturdiallog för att lyfta diskussioner om spelkultur.
- Dalarna och Gävleborg är stora geografiska områden med många aktörer. Det är svårt att nå ut brett och samtidigt tillgodose specifika behov från olika kommuner och aktörer.
- Det krävs ett redan etablerat intresse och grund för att integrera spelkultur på lång sikt i kommunal och regional verksamhet. Resurser behöver finnas för att säkerställa hållbara lösningar.
- Det har av kommuner och kulturaktörer med varaktigt regionalt uppdrag varit uppskattat att frågor om spelkulturen drivs från regionalt håll. Att kunna vända sig till Regionen för att få hjälp i att navigera i spelkulturella uttryck har varit ett hjälpmedel för att bistå med kunskap, kontaktnätverk och erfarenhet i arrangemang

som exempelvis "Mötesplats Förälder" i Mora Kommun, SCORE i Falun, och Dalarnas Fantasy och Folklore Festival.

- För att skapa en strukturell förändring och integration av spelkultur i regionernas verksamheter behövs nationellt stöd och finansiering för att tillmötesgå och komplettera regionala ekonomiska förutsättningar.
- Regionerna bör göra utrymme i budget för att främja möjliggörare inom spelkulturen, så som Stiftelsen Spelkultur och Sverok Gävle-Dala.
- Genom att skriva in spelkultur i sina kulturplaner synliggörs spelkulturens roll i den regionala kulturpolitiken. Långsiktigt stöd från politiskt håll är avgörande.



En utställning med temat myter, magi och fantasy, "LEGENDARIUM – Formspråk i fantasy" invigdes i samband med Dalarna fantasy & folklore festival på Dalarnas Museum 2024. Foto Stefan Ek

Aktiviteter och evenemang

HÄR ÄR NÅGRA EXEMPEL på nya och befintliga mötesplatser, evenemang, samarbete med aktörer inom kultursamverkansmodellen, och kommuner där projektet har haft en tydlig roll för att antingen bistå med ekonomiska medel, innehåll, nätverksbyggande eller planering.

LÄNSBIBLIOTEK DALARNA har parallellt med Spelkultursamverkan i Mellansverige gjort insatser för att stärka spelkulturen, många av insatserna har gjorts i samverkan med projektet.

Dels tog Länsbiblioteken fram en spellåda i samverkan med Sverok. Denna spellåda delades ut till 15 folkbibliotek i Dalarna. Spellådan användes även i Gävleborg där Hudiksvall införskaffat spellådor i samband med evenemanget Spelkalaset.

Samarbete har också skett i samband med Nördlovet i Falun, då Länsbibliotek Dalarna och projektet anlidade författaren Anders Fager för att hålla föreläsning och workshop om att skriva för rollspel.

Projektet har i samarbete med folkbiblioteken utbildat personal i hantering av spelkultur.

GAMINGFESTEN arrangeras årligen på Kulturcentrum i Sandviken av Sandvikens kommun i samarbete med Region Gävleborg samt studieförbund, föreningar och andra ideella organisationer. Som medarrangör bidrar Region Gävleborg finansiellt samt med stöd och rådgivning i planering och genomförande.

SPELKALASET I HUDIKSVALL är ett nytt event som genomfördes för första gången i april 2024. Planeringen gick fort, så sent som i februari fattades beslutet att satsa på ett spelkalas efter en del trevande diskussioner mellan projektet och representanter från Hudiksvalls kommun. Projektet var särskilt positivt inställt till Spelkalaset efter-

som kommunen hade så bred uppslutning från olika verksamheter. I planeringsgruppen fanns jämte sammankallande kultursekreterare, även representanter från fritidsgårdar och bibliotek. Det fanns också en uttalad önskan från lokala spelföreningar att arrangemanget skulle bli av. Trots kort planeringstid blev evenemanget en stor framgång med 1400 unika besökare till Kulturhuset i Hudiksvall.

AVESTACON är ett återkommande evenemang som arrangeras av Avesta Kommun. AvestaCON har stort fokus på cosplay, vilket har varit en grund för att samarbeta med bland andra Dalarnas Hems-löjdsförbund i samverkan med projektet.

Musik i Dalarna arrangerade konserten **SCORE 2024**, där Dalasin-foniettan tillsammans med Orvar Säfström framförde musik från datorspel. Projektet samlade aktörer från Dalarna och Gävleborg som tillsammans bidrog till ett mervärde där besökarna fick möjlighet att träffa spelskapare, utbildningen PlaygroundSquad, samt prova på olika former av spel.

SPELKOLLO arrangeras årligen av PlaygroundSquad och Tension där kvinnor och icke-binära får möjlighet att prova på att göra egna spel. Spelkollo lyfts av rapporten ”spelutvecklarindex” som en särskilt viktig händelse i Sverige.

NÖRDLOVET arrangeras föreningen Nördliv under varje lov i Falun. Arrangemanget lockar spelintresserade i alla åldrar men lyckas särskilt väl med att locka unga besökare. På Nördlovsaktiviteterna kan man lära sig allt från figurmålning och rollspel, till att testa skapa egna spel och lyssna på intressanta föreläsare.

DALARNAS FANTASY OCH FOLKLORE FESTIVAL arrangerades av Dalarnas Museum hösten 2024. DFFF är en festival som pågår i två dagar med programpunkter som anknyter till folklöre och fantasy. Dalarnas Museum öppnar även en temporär utställning på tema myter, magi och fantasy. Den verkliga världen är full av sagor, besvärjelser



AvestaCON 2023



Från utställningen "LEGENDARIUM – Formspråk i fantasy" på Dalarnas Museum 2024. Foto Stefan Ek



Gänget från SCORE.



Josephine Rydberg instruerar i VR för kollegor på Kultur Gävleborg.

och monster som också hittat in i fantasy på film och i spel. Vad har The Elder scrolls™ med Sankt Göran och Draken att göra, och finns det en koppling mellan The Witcher™ och det medeltida Dalarna?

SPELKULTURDAGEN I GÄVLE arrangerades 2023 av projektet där politiker och tjänstemän och kommun bjöds in till en kunskapshöjande dag. Programpunkter under dagen utfördes av Dataspelscentrum, Sverok, Region Dalarna, Region Gävleborg, och Studieförbundet.

SPELKULTURDAGEN I LEKSAND

Projektet bjöd in till en inspirationsdag på Folkhögskolan i Leksand vars syfte var att stärka kunskapen om spelkultur hos tjänstemän och politiker inom Region och Kommun. Sverok, Kim Larsson, Leksands Folkhögskola, Region Dalarna och Region.



Slutsatser och fortsatt arbete med spelkultur

PROJEKTET HAR LYCKATS med att samverka med både aktörer inom kultursamverkansmodellen och civilsamhälle för att stärka spelkulturen inom de båda länen. Intresset för spelkultur är brett och det har kontinuerligt dykt upp nya initiativ för att skapa publika arrangemang, nätverk och mötesplatser i båda länen. Denna växande nyfikenhet och engagemang från både aktörer och allmänhet har varit en viktig drivkraft för projektet och har skapat en stabil grund för fortsatt utveckling.

Projekttiden har präglats av ekonomiska utmaningar i civilsamhället, vilket inneburit att den största efterfrågan hos både aktörer och föreningar har varit ekonomiskt stöd. I ljuset av dessa utmaningar har det visat sig vara en prioriterad åtgärd att stärka samarbete och hitta metoder för kompletterande finansiering för att säkerställa att projekt och initiativ kan fortskrida och växa. Det har gått att möta upp den efterfrågan till viss del, men det bör fortsättningsvis finnas en möjlighet för regioner att räkna in spelkulturen i kultursamverkansmodellen för att möta upp behoven på ett adekvat vis. Om spelkulturen inkluderas i kultursamverkansmodellen och i regionala kulturplaner blir det ett tydligt ställningstagande och spelkulturen kan prioriteras exempelvis i fördelning av regionala projektmedel.

I ett fortsatt arbete med spelkulturen, behövs det tas ett helhetsgrepp där både kultur- och bildningsförvaltning och utvecklingsförvaltning samverkar. En effektiv samverkan mellan dessa förvaltningar kan skapa en kraftfull synergi som gynnar både den kulturella och ekonomiska utvecklingen av spelkulturen i båda regionerna.

I Dalarna och Gävleborg finns en väl etablerad utbildning och flera framgångsrika företag inom spelkulturbranschen, men saknar en samlande och främjande struktur som får branschen att växa, företagare att stanna och nya företagare att etablera sig. Detta gap mellan potential och verklighet innebär att regionerna går miste om de långsiktiga ekonomiska och kulturella fördelar som en växande spelbransch kan erbjuda. Företag inom spelkulturbranschen ställs även inför särskilda utmaningar när det gäller finansiering, bolagsbildande och internationalisering, och får därför ofta inte adekvat stöd via det traditionella företagsstödssystemet så som via science parks, bankernas företagsrådgivare och andra finansiärer. Dessa strukturella och finansiella hinder försvårar för spelindustrins aktörer att nå sin fulla potential.

Därför kan ett förslag på fortsatt arbete vara att bygga upp en stark infrastruktur och stärka befintligt stödssystem i att tillmötesgå företag unika behov inom spelkulturutveckling. En framgångsfaktor för att få en stabilare och mer livskraftig bransch är att fläta samman bransch med utbildning och föreningsliv, och bygga strukturen från gräsrot till internationellt framgångsrikt företagande. Detta skulle skapa en hållbar grund för spelkulturen där nya idéer kan gro och växa, och där etablerade företag kan fortsätta att utvecklas och nå globala marknader.

Genom att arbeta med spelkulturen som ett ekosystem kan näringsliv, civilsamhälle, kommun och region gemensamt verka för spelkulturen som kulturform och bransch där effekterna från respektive aktör gynnar spelkulturen i stort. Detta kräver ett långsiktigt och strategiskt samarbete där alla parter bidrar med sina unika kompetenser och resurser för att bygga upp ett robust och hållbart system.

I slutet på 2024 avslutades projektet Power Up som drivits av RISE (Research Institutes of Sweden) i samverkan med Sveriges spelbransch. Power Ups rapport ger ett gott underlag för en eventuell framtida nationell Dataspelsstrategi. Rapporten visar bland annat på behovet av att lyfta spelkultur formellt i den kulturpolitiska kontexten, och att verka för spelens roll som kulturbärare för spelarna som utövare. Det är viktigt att det kulturella och konstnärliga värdet av

"Om det är något vi ska satsa på inför framtiden så är det spelkultur, en kulturform som med åren bara kommer öka i antalet utövare."

SANNA VUORENMAA
Spelkonsulent, Kultur Ungdom, VGR

spel erkänns på samma sätt som andra konstformer, för att ge spelkulturen den status och uppmärksamhet den förtjänar.

Förhoppningsvis kan detta vara en viktig del i arbetet med att spelkulturen i framtiden ryms inom kultursamverkansmodellen och att staten tillskjuter ekonomiska medel, vilket skulle ge ett incitament för regioner att fördela det regionala verksamhetsbidraget ur den statliga kulturbudgeten till spelkulturen. Detta skulle möjliggöra för regionerna att stödja och stimulera en växande och hållbar spelkultur. Vidare skulle en nationell strategi för spelkultur kunna ge långsiktig riktning och förutsättningar för att stärka spelkulturen regionalt och nationellt.



TUNNBRÖDSBAKNING

Regionernas mål för spelkulturen

Region Dalarna

Utdrag ur Region Dalarnas kultur- och bildningsplan:

Prova spelkultur som ett eget verksamhetsområde

För att stärka kompetensen hos offentliga aktörer, skola och föreningslivet inom spelkultur vill Region Dalarna utreda och prova spelkulturen som eget verksamhetsområde.

Utredningen Regional spelkultur (2021) visar att spelkultur kan vara ett verktyg för att främja ungas organisering, stärka medie- och informationskunnighet, samt bredda deltagande och främja möjligheter till eget skapande. Region Dalarna vill genom att lyfta in spelkultur som eget verksamhetsområde stödja utvecklingen av föreningar, studieförbund, företag och utbildningar som arbetar med spelkultur.

Erbjuda kompetenshöjande insatser för regionens alla verksamhetsområden och Dalarnas kommuner

Många delar i spelkulturen innehåller kulturuttryck som bildkonst, teater, konsthantverk, musik, film, författande eller textil-, trä-, och metallslöjd och är genreöverskridande. Region Dalarna vill erbjuda kompetenshöjande insatser, hitta nya samverkansmöjligheter och öka samarbetet mellan kulturområden, särskilt genom verksamheter som riktar sig till barn och unga.

Stärka demokratin genom att bidra till barn och ungas organisering

Spelkulturen och spelhobbyn är en stor del av barn och ungas vardag. Ofta ger den barn och unga ett socialt sammanhang och möjlighet att ses, utvecklas och lära tillsammans i grupp.

Genom att stärka dialogen med barn och unga vill Region Dalarna öka deras inflytande och medbestämmande, bidra till deras organisering och på så vis stärka demokratin.



Kultur- och bildnings monter på Folk & Kultur i Eskilstuna 2023.

Region Gävleborg

I Region Gävleborgs kulturplan ryms spelkulturen inom verksamhetsområdet Crossmedia, där följande mål är:

Att fortsätta utforska spelkultur och stärka strukturen för spelkultur, regionalt och interregionalt, i samverkan med etablerade konst- och kulturverksamhetsområden.



"Inte ens den som verkligen sitter ensam utövar sitt intresse i ensamhet. Den digitala världen är bara en del av spelkulturen men den är inte liten. Spelkulturen har kopplingar i alla former av mänsklig aktivitet och den är en spegel av verkligheten, från teknisk innovation till det imateriella kulturarvet och de gamla hantverken och hemslöjdens tekniker."

HANS JOHANSSON
ordförande, Kultur- och bildningsnämnden, RD



**REGION
DALARNA**

Region Dalarna – Kultur och bildning
Box 712, 791 29 Falun
www.regiondalarna.se



**Region
Gävleborg**

Region Gävleborg – Kultur Gävleborg
Regionkontoret, 801 88 Gävle
www.regiongavleborg.se