



Remissvar

Dnr 20KFN31
2021-02-24

Sofia Nohrstedt
Telefon 026-17 94 02
sofia.nohrstedt@gavle.se

*Kulturavdelningen
Livsmiljö Gävle
Gävle kommun*

Remiss - Regional spelkultur - verktyg för att stärka spel som kulturform i Gävleborg och Dalarna

Beskrivning av ärendet

Gävle kommun, har tagit emot Region Dalarnas och Region Gävleborgs utredning *Regional spelkultur - verktyg för att stärka spel som kulturform i Gävleborg och Dalarna*, med målet att kartlägga spelkulturen i Dalarna och Gävleborg, ge förslag på regionala och interregionala insatser, föreslå möjliga former för stöd och ge svar på vilken roll respektive region kan axla inom området.

Yttrande över utredningen

Gävle kommun är positiv till initiativet att undersöka förutsättningarna för att stärka spel som kulturform i Gävleborg och Dalarna. Kommunen anser att spelkulturens uttryck och dess skärningspunkter med andra kulturformer såsom bildkonst, teater, media (film, foto), litteratur och musik är intressanta och har utvecklingspotential, både kommunalt, regionalt och nationellt.

I Gävle kommuns kulturpolitiska program (beslutat 2020) finns inte spelkultur utpekad som eget kulturområde, vilket innebär att våra riktlinjer och resurser i dagsläget inte inrymmer utvecklingsarbete med spelkultur som eget område. Däremot ser vi möjligheter att kunna stärka och stödja initiativ och projekt inom ramen för Kulturavdelningens befintliga kulturstöd. I dagsläget söker dock föreningar för spelkultur relativt sällan ekonomiskt stöd. Vi ser en utvecklingspotential i att arbeta uppsökande och stötta föreningarnas initiativ till offentliga kulturarrangemang med koppling till spelkultur under förutsättning att de övriga kriterierna för kulturstöden uppfylls.

Idag stöttar Kulturavdelningen indirekt spelkultur genom betydande ekonomiska bidrag till uppdragna ungdomsverksamheter. Det sker genom avtalade årliga verksamhetsbidrag till nio fritidsgårdar samt till Rapatac Gävle, där spel och spelaktiviteter är en naturlig del av ungdomsverksamheten, ofta på initiativ från de ungdomar som besöker verksamheten. I mån av tillgång på externa medel och utifrån inkomna ansökningar har Kulturavdelningen även stöttat föreningars lovaktiviteter för barn och ungdomar som till exempel LAN och brädspelsaktiviteter.

Gävle Konstcentrum genomgår nu en förändring med en ny konstnärlig ledning och tillhörande utvecklingsarbete. Framför allt är övergångarna mellan bildkonst och spelkultur ett område som Konstcentrum anser mycket intressant då spelindustrin, dess teknik och kultur är en stark influens i samtidskonsten. Det är av stor vikt att försöka se var konsten hämtar energi och

inspiration. Det är i den kreativa skärningspunkten framtidens publik finns. Under nästan hundra år har filmen varit en viktig musa för konsten. Idag ser vi att spelkulturen mer och mer tagit över den rollen. För Gävle Konstcentrums arbete framåt kommer spelkulturen att ha en självklar plats.

Gävle växer och dagens stadsbibliotek kommer ersättas av ett nytt modernt kultur- och bildningscentrum med målet att skapa en central mötesplats för olika former av kultur och lärande. Det nya stadsbiblioteket utgör basen och Konstcentrum med konsthall, komplementbiograf Bio 7:an och Gävle turistcenter kommer att flytta in i huset. Lokalerna kommer därför vara anpassade för många olika typer av aktiviteter som kan pågå samtidigt, för att alla besökare ska ha möjlighet att tillgodose sina behov. I det nya kultur- och bildningscentrum ser vi "Digital studio" och VR-rum som en naturlig plats för bland annat spel och spelkultur.

Under rubrikerna nedan lämnas synpunkter på utredningens förslag på aktiviteter.

A1. Förstärk en mötesplats för kompetensutveckling och relationsbygge/S2 Formalisera en tvärsektoriell dialog inom och mellan regionerna/S3 Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer

Detta förslag kan vara väldigt gynnsamt för spelkulturen. Vår synpunkt är att undersöka möjligheterna att använda sig av och vidga redan befintliga mötesplatser inom regionerna, till exempel StoryTech i Gävleborg, där teknik och berättande möts. Vi ser positivt på ett ökat samarbete med föreningslivet tex Sverok och med de företagare som finns inom området.

Förslaget att använda sig av det befintliga och etablerade arbetsområdet crossmedia är bra. Kanske täcker arbetsområdet crossmedia redan den del av spelkulturen som är intressantast för regionerna att utforska utan att namnbyte behövs? Om crossmedia utvecklas till att omfatta även spel känns det viktigt att regionerna funderar över begränsningar, vilka delar av spelkulturen som ska omfattas, då begreppet spel är mycket brett.

A2. Utlis medel för kulturell utveckling genom spel/S2 Formalisera en tvärsektoriell dialog inom och mellan regionerna/S3 Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer

Ett förslag som kan stimulera och driva olika delar av utvecklingen inom spel och spelkultur. Gävle kommun är positiv till detta och att fokus ligger på samarbete mellan aktörer och blandning av olika kulturformer.

A3. Ta fram gemensamt förslag på bedömningsunderlag för kvalitet i spelkulturprojekt/S1 Införliva spelkultur i befintligt verksamhetsområde

Ett gemensamt bedömningsunderlag skulle innebära ökad samsyn kring spelkulturprojekt. Att specificera och tydliggöra syfte och målgrupp även för kommunernas arbete med spelkultur bedömer vi som viktigt.

A4. Inför genren spelkultur i regionala kulturpriser och stipendier/S1 Införliva spelkultur i befintligt verksamhetsområde/S2 Formalisera en tvärssektoriell dialog inom mellan regionerna

Gävle kommun ser inte några begränsningar i dagens kriterier för ansökan av stipendier eller nominering till Kulturpris hos Region Gävleborg, då crossmedia är ett etablerat verksamhetsområde.

A5. Samordna ett regionalt spelevent inom folkbiblioteken/S4 Främjandeuppdrag för regional biblioteksverksamhet

Vi ser positivt på förslaget att samordna ett regionalt spelevent och på att Gävle kommuns bibliotek deltar. Folkbibliotekens tidigare erfarenheter inom spel och spelkultur gör att de har en unik ställning att ta vara på. Spelkulturen är något som intresserar barn och ungdomar, vilket gör att eventet sannolikt kan bli välbesökt.

Biblioteken beskrivs i utredningen som en viktig aktör och samarbetspartner inom spelkulturen. Detta instämmer vi i då biblioteken i Gävle under flera år haft många olika slags samarbeten med lokala spelföreningar och sällskap kring aktiviteter inom spelkultur. Biblioteken håller även själva i aktiviteter som till exempel rollspel, brädspel och tv-spel på biblioteken. Utredningen pekar på en viss avsaknad av dialog mellan region och kommun och föreningar inom spelkultur, men vi anser att det genom biblioteken redan finns etablerade kommunikationsvägar som skulle kunna utvecklas med stöd av regionen.

Vi tror att ett steg i utvecklingen – speciellt under pandemitiden – skulle kunna vara att helt enkelt flytta aktiviteterna till en virtuell plattform som biblioteken kan tillhandahålla. Det kan vara för spelande, kommunikation och skapande aktiviteter inom spelkulturen som görs tillsammans med besökarna. Till exempel skulle biblioteket kunna hålla i en spelserver, en Discord, Zoom eller annan teknisk lösning där vi har med oss samma förhållningssätt och policyer som när vi gör aktiviteter på plats i våra bibliotek. Alternativt skulle biblioteken kunna samarbeta med någon som bistår med detta, till exempel föreningar eller regionen.

För att utveckla området spelkultur på biblioteken på detta sätt skulle mer kunskap om spelkultur vara bra för flera medarbetare, då kompetensen ser väldigt olika ut. I denna kompetenshöjning skulle ett stöd eller satsning från regionen vara värdefullt. För de av våra medarbetare som redan är insatta tror vi att inspiration – vad som är möjligt och praktiska exempel från andra bibliotek – kan vara till stor nytta för att vi ska komma vidare och utveckla verksamheten. Tid och möjlighet att pröva på eller experimentera med olika spel eller tjänster under samordning av regionen skulle också kunna vara användbart.

I bibliotekens uppdrag ingår också att arbeta med MIK (medie- och informationskunnighet). Spelkultur kan kopplas till MIK både ur en bred synvinkel då spel och spelkultur är en betydande del av dagens medielandskap, och därigenom ingår i själva det kunskapsområde som utforskas inom MIK, och även genom att spel och spelifiering är former som kan förmedla och främja MIK. Som exempel på spelifiering av MIK kan till exempel nämnas apparna i

utställningen The Glass Room: <https://www.regiongavleborg.se/kultur/verksamhet/biblioteksutveckling/mik/the-glass-room--misinformation-edition/>

A6. Föreslå riktat kompetensstöd för spelkultur till kulturskolorna/S1 Införliva spelkultur i befintligt verksamhetsområde/S2 Formalisera en tvärsektoriell dialog inom mellan regionerna

Kulturskolan i Gävle ställer sig positiv till att delta i ett eventuellt regionalt pilotprojekt, för inspiration och för kompetenshöjning av pedagogerna, där framför allt övergångarna mellan klassisk kultur och spelkultur utforskas. Spelkulturen kan fungera, och fungerar redan idag, som en yta där klassiska kulturformer och barns och ungdomars kulturuttryck möts, till exempel i kursverksamheten media/film. Det som skulle vara relevant och intressant att utveckla handlar särskilt om den kreativa, skapande delen av spelkulturen.

Dock behövs, för att kunna ta slutlig ställning till pilotprojekt, ett mer konkret förslag på hur detta riktade kompetensstöd i så fall skulle genomföras och finansieras.

A7. Utforska spelpedagogisk inriktning på folkhögskola och högskola/S2 Formalisera en tvärsektoriell dialog inom och mellan regionerna/S3 Ökad samverkan mellan näringslivet, civilsamhället och offentliga aktörer

Gävle kommun har ingen synpunkt på arbetet rörande folkhögskola/högskola.

Slutord

Det känns viktigt att poängtera att resurssättning av ett eventuellt utökat uppdrag känns problematiskt om detta inte blir ett nytt område inom kultursamverkansmodellen. Flera redan etablerade konstområden och institutioner har otillräckliga resurser idag. Samtidigt känns det viktigt att utveckla nya intressanta perspektiv inom kulturområdet. Resultatet av kommande arbete anser vi bör fokusera på prioritering av redan befintliga resurser och den kompetens som redan är upparbetad.

Deltagit i arbetet med remissvaret har Kulturavdelningen med enheterna Kulturskolan, Konst och kultur med Gävle Konstcentrum samt Biblioteksavdelningen. Samtliga är verksamheter inom sektor Livsmiljö Gävle.

Sofia Nohrstedt
Kulturchef

Sändlista

Region Dalarna, Kultur- och bildningsförvaltningen
Nana Heinberg, nana.heinberg@regiondalarna.se

Region Gävleborg
kultur@regiongavleborg.se