

Slutredovisning av projektet ”Ökad spelkunnighet och spelpedagogik för barn och unga”

Ordförandens förslag

Kulturnämnden lägger informationen till handlingarna.

Sammanfattning

I december 2018 beviljade Region Skånes kulturnämnd 500 000 till Game Habitat och projektet Ökad spelkunnighet och filmpedagogik för barn och unga. Projektets syfte har varit att fömedla en bild av hur barn och unga möter spel, spelskapande och spelkultur idag och utifrån det skapa en regional modell för spelkulturens och spelutvecklingens position i Skåne. Utifrån kartläggning, enkäter och i samverkan med andra aktörer ger rapporten förslag på en pedagogisk och långsiktig satsning på främjande av spelkunnighet och spelpedagogisk verksamhet för barn och unga, samt fylla behovet av den ökande efterfrågan på kunskap om spel som kultur- och konstform.

I ärendet finns följande dokument:

1. Beslutsförslag 2020-10-28
2. Slutrapporten Ökad spelkunnighet och filmpedagogik för barn och unga

Beskrivning av ärendet och skälen för förslaget

Föreningen Game Habitat Southern Sweden bildades 2015 av spelutvecklare i Skåne som såg ett behov av att föra samman spelutvecklare och spelföretag, samverka med relevanta utbildningar i regionen och skapa ett attraktivt klimat för spelutveckling i Skåne. Sedan dess fortsätter företag att växa och nya kommer till. Antalet anställda inom den digitala spelbranchen i Skåne har fördubblats med en ökning på över femhundra personer. Idag är ett trettiotal företag medlemmar i Game Habitat.

Utifrån siffror från Datainspektionen är digitala spel en del av vardagen för två miljarder människor världen över. Av dessa har 700 miljoner spelat spel utvecklade i Sverige. Här utmärker sig Skåne alltmer som en av världens mest attraktiva regioner att verka i.

Game Habitat är en viktig aktör för en fortsatt gynnsam utveckling inom den digitala spelbranschen i Skåne och sydsverige och har i uppdrag att verka för hela ekosystemet vad gäller digitala spel. Detta görs bland annat genom att lyfta fram digitala spel som en konst- och kulturform, att bidra till en ökad kunskap och förståelse kring området digitala spel och att verka för en ökad jämställdhet och mångfald inom branchen.

Från och med 2020 har Game Habitat också ett uppdrag att stödja utvecklingen av spelpedagogisk verksamhet. Barn och unga är en viktig del av ekosystemet. Projektet "Ökad spelkunnighet och spelpedagogik för barn och unga" är en del av det uppdraget och har genomförts i syfte att få ett underlag till framtagandet av en långsiktig strategi för ökad spelkunnighet och spelpedagogik i Skåne. Game Habitat framstår med sina ingångar till branschen, sin kunskap och övriga uppdrag inom det spelkulturella området som en lämplig verksamhet för arbetet med spelkultur och barn och unga. En främjande verksamhet inom digitala spel ger ökade möjligheter till samverkan med andra kulturformer.

Utifrån en kartläggning av spelverksamheter i Skånes kommuner, enkäter, samtal och i samverkan med andra aktörer såsom Sverok, Spelens hus och Film i Skåne ger rapporten förslag på hur en långsiktig främjande verksamhet riktad till barn och unga kan se ut.

Ekonomiska konsekvenser och finansiering

Ärendet medför inga ekonomiska konsekvenser för kulturnämndens innevarande budget.

Juridisk bedömning

Samråd med regionjurist har inte bedömts nödvändig.

Miljökonsekvenser

Ärendet bedöms inte ha några miljökonsekvenser.

Samverkan med berörda fackliga organisationer

Ingen samverkan/MBL förhandling har bedömts nödvändig i detta ärende.

Uppföljning

Uppföljning av ärendet sker inom ramen för ordinarie verksamhetsuppföljning.

Magnus Lunderquist
Ordförande

Gitte Wille
Kulturchef