

NR 3 | 2023

# noll27

AKTUELLT MAGASIN OM BIBLIOTEKSFRÅGOR  
FRÅN VÄSTRA GÖTALANDSREGIONEN

SISTA TRYCKTA  
NUMRET  
- NU BLIR VI  
DIGITALA!

LJSCSS  
**NOSTROMO**  
180286  
WEYLAND-YUTANI CORPORATION  
Building Better Worlds

TEMA

# Spel på bibliotek

Profil: Christoffer Krämer

Utbildningar lockar bibliotek till spelvärlden

Figurspel gör biblioteket till mötesplats

# Innehåll nr 3 2023

- 3** **Osäker hållning till spelkulturen**  
Örjan Hellström om bibliotekens relation till spel
- 4** **Expertnätverk lär av varandra**  
Om nätverk med fokus på spelkulturen
- 6** **Utbildning ska locka bibliotek in i spelvärlden**  
Om spelledarutbildning och spellådor i Dalarna
- 8** **Figurspel gör biblioteket till mötesplats**  
Biblioteket i Tidaholm satsar på spel
- 10** **Självklar inkörsport till brädspel**  
Unikt brädspelsområde på biblioteket i Ringsted
- 14** **Vill locka till läsning genom spel**  
Om projektet Att läsa är ett äventyr!
- 16** **Terraforming Mars på Backa bibliotek**  
Brädspelsträff som väcker nyfikenhet
- 18** **Berättande, spel och läsning hör ihop**  
Bibliotekarier utbildar sig i spel och programmering
- 20** **Hallå där...**  
... Henrik Engström om spelutbildningen i Skövde
- 21** **Utvecklande spelcirkel**  
Johan Martinsson om att leda en spelcirkel
- 22** **De stödjer ungas idéer**  
KulturUngdom involverar spelkultur i verksamheten
- 24** **Speldesigner i växande världar**  
Bobbi A. Sand om spelkulturens utveckling
- 26** **Den svenska spelskatten samlas på Kungliga biblioteket**  
Spelgruppen på KB om spel som ett kulturarv
- 30** **Pedagog och speldesigner i perfekt symbios**  
Christoffer Krämer har hittat sin roll på Digiteket
- 35** **Om jag hade ett bibliotek**  
Orvar Säfström om spel som vårt tids kulturella skattkammare

## noll27

Biblioteksmagasin noll27 ges ut av Västra Götalandsregionen och Förvaltningen för kulturutveckling. Noll27 ska främja biblioteksutveckling genom att ge kunskap, inspirera, problematisera samt skapa dialog och debatt kring bibliotek och aktuella biblioteksfrågor. Namnet noll27 har en länk till klassifikationssystemet Dewey där koden 0.27 är koden för allmänna bibliotek, arkiv och informationscentrum.

### KONTAKT

noll27

Förvaltningen för kulturutveckling

Västra Götalandsregionen

Tel växel: 010-441 00 00

redaktionen@noll27.se

noll27.se

### ANSVARIG UTGIVARE

Helén Andersson

### REDAKTION

Helén Andersson, redaktör

Annsophie Andersson, journalist

### REDAKTIONSRÅD

Bibliotek och litteratur,

Förvaltningen för kulturutveckling

### ART DIRECTOR/GRAFISK FORM

Gabriella Kalmar

### OMSLAGSFOTO

Christoffer Krämer

Foto: Helén Andersson

### TRYCK

ByWind

Issn-Nummer 2002-4649

# Osäker hållning till spelkulturen

I Bo Widerbergs debutfilm *Barnvagnen* (1963) med Inger Taube och Thommy Berggren i huvudrollerna finns en berömd scen där de lyssnar på Vivaldi med hörlurar på Malmö stadsbibliotek. Widerberg lyckades skapa liv och äkthet i scenen på ett sätt som etablerade honom som ett löfte inom svensk film. I Märten Blomkvists biografi berättas att det under efterarbetet i Stockholm var många inblandade som refererade till sekvensen som den där i »skivbaren« eller »skivaffären«. Detta oroade Bo Widerberg, som ville att scenen även skulle vara en hyllning till servicen med musik på biblioteken: »Bo såg det som något fantastiskt att det nu fanns rum där man kunde slå sig ner och gratis lyssna på musik«. När det var fyra dagar kvar till premiären såg han därför till att det togs en bild på stadsbibliotekets skylt, som sedan i sista minuten kunde klippas in i filmen.

Det är rätt kul att en av de ikoniska scenerna i den svenska filmhistorien handlar om en breddning av folkbibliotekens medieutbud. Musik på bibliotek hade, åtminstone för Widerberg, ett självklart egenvärde och behövde inte ytterligare motiveras. När det gäller den mer sentida diskussionen om spel på bibliotek är dock argumenten lite spretigare.

Det kan bero på att paraplybegreppet spel omfattar många olika typer – brädspel, rollspel, data- och tv-spel med mera – men också att spel både kan vara en medieform som kan lånas ut och tillgängliggöras, och därmed vara föremål för inköpspolicy, urvals- och kvalitetskriterier etcetera, och vara ett arrangemang som äger rum på biblioteket på samma sätt som en pysselaktivitet på sportlovet.

Om man i *DIVA* tittar på de uppsatser som skrivits om bibliotekariers uppfattningar om spel på bibliotek de senaste decennierna (i stor utsträckning handlar dessa om tv- och dataspel) finner man argument som både betonar egenvärde och instrumentellt värde. Det kan handla om att bibliotekens utbud måste spegla det samtida mediesamhället, spel innehåller berättelser på samma sätt som en bok men via andra medieformer. Tv- och dataspel är en viktig del av modern populärkultur. De har influerat konst, litteratur, film och musik och har en betydande plats i samhället. Biblioteket kan fungera som en plats där människor kan utforska och förstå dessa kulturella fenomen, som kan ha ett stort konstnärligt och kulturellt egenvärde.

Men än vanligare är kanske att lyfta fram spelens instrumentella värde. De kan locka människor som annars inte skulle besöka biblioteket. De kan främja kreativt tänkande och problemlösning och öka medie- och informationskunskapen. De kan fungera läsfrämjande, genom att utforska fiktionsvärldar som kommer till uttryck både i spel och litteratur så kan olika medieformer korsbefrukta och förstärka varandra.

Helhetsbilden är att de instrumentella argumenten tycks dominera. Spel på bibliotek kan framför allt motiveras genom att de leder till bra saker. Särskilt det läsfrämjande alibit finns ofta med i diskussionen, på ett sätt som kanske inte dyker upp lika ofta när det gäller andra medieformer. När verk av Vivaldi eller Ingmar Bergman tillgängliggörs via biblioteken ställs troligen inte samma krav på läsfrämjareffekt. Till största

delen beror nog detta på spelens något vacklande finkulturella status. Trots att dataspelsbranschen vuxit till en världsomspännande industri med kulturell och ekonomisk betydelse, är fortfarande bevakningen på traditionella kultur- och nöjessidor allt annat än omfattande. Spelvärlden har fortfarande ett underdogperspektiv när det gäller kulturellt kapital, trots att användningen är vida spridd och mainstream.

En överbetoning av nyttoaspekter gör dock spelkulturens ställning på biblioteken osäker – vad händer när någon annan metod dyker upp som bättre främjar det främjansvärda? Kanske är det nu hög tid att se spel som kulturskapelser i sin egen rätt, med samma egenvärde som Bo Widerberg tillmätte musiken.

I detta välmatade nummer av *noll27* finns en rad intressanta exempel på hur bibliotek tar sig an spelkulturen, i spännvidden mellan egenvärde och instrumentellt värde, mellan aktivitet och medieform. Må det bli en ingång till fortsatt diskussion och utforskande!

## Örjan Hellström

Konsulent, IT  
Förvaltningen för kulturutveckling,  
Västra Götalandsregionen

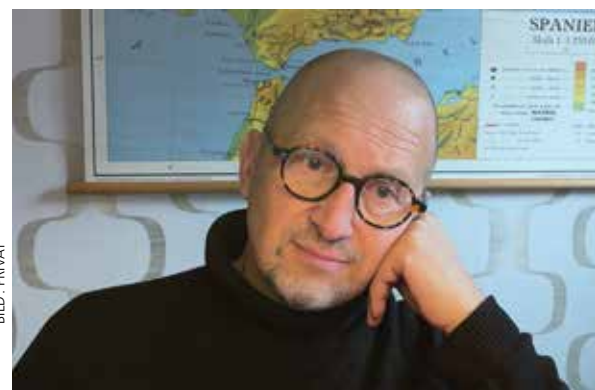


BILD: PRIVAT

# EXPERTNÄTVERK LÄR AV VARANDRA

I knappt ett år har Svensk Biblioteksförnings Expertnätverk för bibliotekens arbete med spel och spelkultur, funnits. Nätverkets främsta fokus är att höja kunskapen om kulturformen spel och kollegialt lärande.

– Det finns många kollegor över hela landet som jobbar med spel på bibliotek och vi kan lära oss mycket av varandra, säger Pontus Kjellberg.

TEXT: ANNSOFIE ANDERSSON | BILD: ANNA KJELLBERG

Till vardags är Pontus Kjellberg bibliotekarie på Herrljunga bibliotek, men han är även en av medlemmarna i Expertnätverket för bibliotekens arbete med spel och spelkultur. Nätverket består av ett tjugotal medlemmar och hittills har de träffats när det har anordnats gästföreläsningar. Att utbyta kunskap och att hjälpas åt är nätverkets främsta uppdrag berättar Pontus.

– I stället för att utbyta erfarenheter på en informell väg, ville vi med expertnätverket skapa en formell väg att lära oss av varandra. Det är viktigt att de bra lösningarna inte sitter fast på ett bibliotek, i en kommun.

## Både socialt och kreativt med spel

Pontus har varit intresserad av spel så länge han kan minnas. I tonåren gick han med i en lokal spelförening och intresset tog fart på allvar. När han sedan gick på bibliotekshögskolan hade många studiekamrater samma intresse, men den allmänna kunskapsnivån om spel i biblioteksvärlden tycker Pontus är väldigt ojämn.

– Jag upplever att det är generationen 80- och 90-talister som vågar göra saker på biblioteken med spel. De har förstått

att det är något som går att koppla till biblioteksplanen.

Själv använder han regelbundet spel i sitt arbete på biblioteket. I Herrljunga har han anordnat en välbesökt brädspelsdag och arrangerat rollspel för nybörjare. Ur ett biblioteksperspektiv ser han att de olika aktiviteterna fyller olika funktioner.

– Brädspel är väldigt socialt, det innebär att man fokuserar på bibblan som mötesplats. Det gör också att du kan mötas över gränserna och träffa nya människor. Rollspel handlar mycket om kreativt skrivande, i stora delar hittar du på en historia tillsammans med andra. Även om du inte fysiskt skriver övar du samma kreativa muskler.

## Spel engagerar på andra sätt

Det är inte säkert att biblioteken kan nå nya målgrupper via spel, däremot kan man engagera målgrupper på ett annat sätt, menar Pontus. Många hittar exempelvis ett bra kompisgäng i spelen. De som gillar böcker och fantasi får lov att fortsätta med det intresset via rollspel, något som annars ofta faller bort när man börjar spela mer avancerade spel.

– Det är ofta den typen av ungdomar som kommer och hänger på biblioteket

ändå, men då sitter de och läser en bok eller hänger var och en för sig. Kan man få dem att samlas kring en aktivitet på biblioteket brukar det bli bra, i teorin räcker det med bara ett bord i bibliotekslokalen.

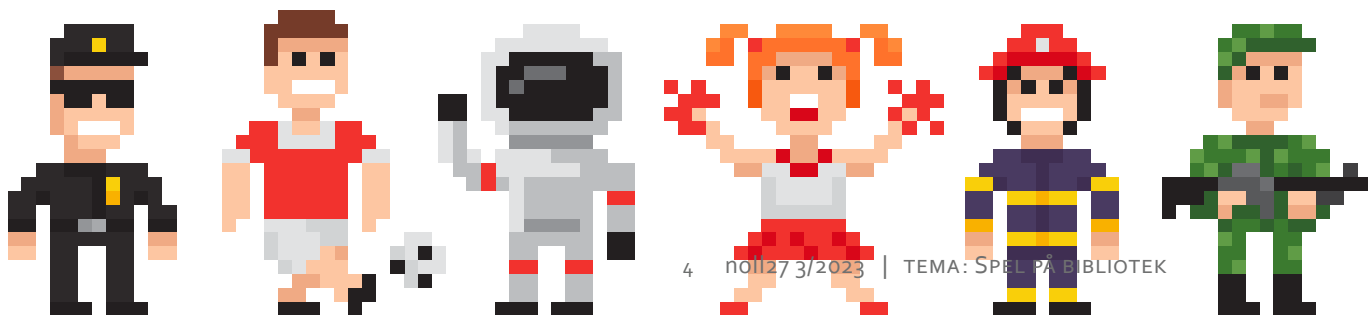
Om spel hör hemma på bibliotek eller ej tror Pontus är en generationsfråga. Äldre generationer har ofta en mer strikt syn på vad som hör hemma på ett bibliotek, säger han.

– Ett tag var det en fråga om bibliotek skulle ha film, i dag är det en självklarhet. Jag tror att det kommer att vara likadant med spel framöver.

## Tror på fler föreningar på biblioteken

I framtiden tror Pontus att spelföreningar som finns på orter kommer att söka sig till på bibliotek, eftersom många föreningar saknar egna lokaler. Det kommer att bli naturligt att de söker sig till bibliotekens grupprum för att spela utan bibliotekets inblandning.

– Jag tror att mängden spel och spelare på bibliotek kommer att öka. Tittar man på hur det var för tio år sedan så har det ökat jättemycket, och om ytterligare tio år till kommer det vara självklart med spel på biblioteket. ■



# FAKTA

Pontus tips till den som vill jobba med spel på biblioteket:

1. Testa rollspelet Drakar och demoner. Det har kommit en nyttgåva med ännu mer material. Bland annat mycket prova-på-material och det materialet är lätt att använda på bibliotek. Det är enkel fantasy, lätt att arbeta med och det finns massor med bra gratismaterial på nätet.
2. Kolla upp Årets brädspel. Om man inte vet vad man ska köpa in finns det genvägar. I Tyskland utses årets brädspel, Spiel des Jahres, och i Sverige utses Årets spel i tävlingen Guldtärningen. Här premieras lättillgängliga spel som inte tar så lång tid att spela och som blandar strategi och slump. Spel som passar både nybörjare och de mer avancerade.
3. Våga fråga! Fråga kollegor och andra om hjälp. Jag har koll på spel, men får däremot fråga mina kollegor om nutida svensk deckarutgivning. Jag tror mycket på att vi kan lära av varandra.



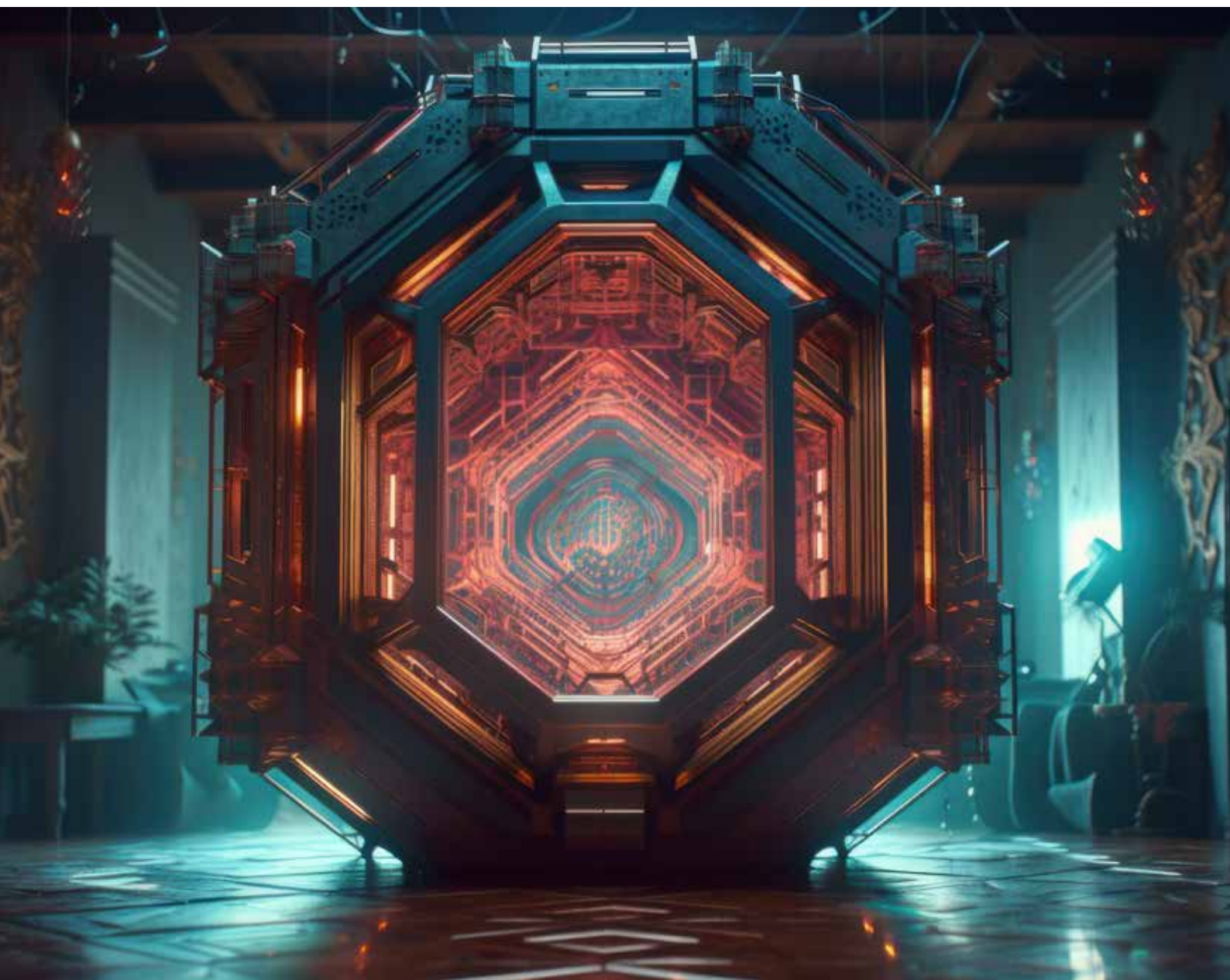
# Utbildning ska locka **BIBLIOTEK** ***IN I SPELVÄRLDEN***

Med hjälp av workshops, föreläsningar, spellådor och en spellearutbildning hoppas länsbibliotek Dalarna på mer spelverksamhet på biblioteken.

---

TEXT: HELEN ANDERSSON

---



– Det handlar om inkludering och om det utjämnande demokratiuppdraget. Biblioteket ska vara en del av lokalsamhället och vara relevant för de som kommer dit, och där behöver vi inkludera nya kulturformer och medier.



JONNA STEINRUD  
MIK-bibliotekarie,  
Sätters bibliotek



SOLVEIG NILSDOTTER  
Bibliotekarie, länsbibliotek Dalarna

BILDER: PRIVATA

– Spel har blivit en stor social grej i Sverige, folk träffas runt spel. Men de är dyra att köpa, och alla ska ges möjlighet att spela spel och finnas i sammanhang alla andra finns i, säger Solveig Nilsson, länsbibliotek Dalarna och får medhåll av kollegan Jonna Steinrud, till vardags MIK-bibliotekarie på Sätters bibliotek.

– Det handlar om inkludering och om det utjämnande demokratiuppdraget. Biblioteket ska vara en del av lokalsamhället och vara relevant för de som kommer dit, och där behöver vi inkludera nya kulturformer och medier.

### Koncept

För att hitta en ingång till spelvärlden började Solveig och Jonna med att skapa ett koncept som de hoppade skulle locka biblioteken. I en serie föreläsningar och workshops bjöds biblioteken in till att utifrån rubriker som MIK, spelkunnighet, demokrati och biblioteket som mötesplats, testa och prata om olika spelformer.

– Det gav alla en chans att sortera upp vad spel kan vara när vi pratade om e-sport, spelifierade lässamtal, rollspel och brädspel, säger Solveig.

– Kunskapsserien gav en bra ingång till spelkunnighet och bra diskussioner. Och när vi gjorde kopplingar till littera-

turen och att spel egentligen bara är ett annat media med många likheter, kände vi att det släppte och spel blev inte längre något exotiskt märkligt, tillägger Jonna.

### Spellåda

Kunskapsserien gjorde att biblioteken var väl förberedda när de kom till de fysiska spelen, och under våren fick alla bibliotek i Dalarna var sitt startkit i form av en spellåda fylld av kortspel, brädspel och rollspel i kategorier som strategispel, berättande, action och äventyr.

– Vi hade inspirerats av spelkulturförbundet Sverok som har en liknande låda till sina medlemmar, och tänkte att det kunde vara en bra hjälp för biblioteken att komma igång praktiskt, säger Jonna och berättar att de tillsammans med Sverok plockade ihop lådans spel innehåll utifrån kriterier som läsfrämjande och olika språkbarriärer för alla åldrar.

– En del har ju redan spelverksamhet på sitt bibliotek och är vana och bra på det, men det finns ju också de som aldrig haft med spel att göra. Då är lådans breda innehåll en bra början.

### Spelledarutbildning

Alla förberedelser leder så småningom till en spelledarutbildning med syfte att

bibliotekspersonal själv ska kunna hålla i spelverksamhet. I samarbete med Studieförbundet skapas en tvådagarskurs som ska ge verktyg för att kunna skapa ett rollspel för första gången.

– Man kommer bland annat att prata om hur man skapar sammanhållning och inkludering, vilket ansvar man har som spelledare och vilka ämnen som är ok i ett rollspel, säger Jonna.

Kursen är uppdelad med både en fysisk träff där deltagarna bekantar sig med att spela på plats, och en digital träff för att hantera spel på distans. Solveig och Jonna har också valt att erbjuda utbildningen till, förutom personal på bibliotek, personer som har nära kontakt med biblioteket.

– Vi är väldigt flexibla, och finns det personer som skulle fungera som spelledare är de välkomna. Precis som man kan ha en förening som kommer till biblioteket och vill ha en egen verksamhet eller verksamhet tillsammans med biblioteket, säger Solveig. Men, tillägger hon, vi säger inte vad biblioteken ska göra med allt det här. Vi hoppas bara att vi öppnar möjligheter, sedan får biblioteken göra som de tycker är bäst för dem själv i lokalsamhället. ■

# FIGURSPEL gör BIBLIOTEKET till MÖTESPLATS

TEXT OCH BILD: ANNSOFIE ANDERSSON



## FAKTA

- figurspel är en typ av bordsspel som spelas med tennfigurer eller plastfigurer
- spelas på exempelvis ett bord där man själv har skapat terräng och hinder
- det finns regler för hur man får flytta figurerna eller eliminera sina motståndare
- en spelomgång kan ta hur lång tid som helst, det beror på antalet figurer, men oftast hinner man spela ett spel på cirka två timmar
- en spelomgång är uppdelad i rundor – varje spelare får göra sina drag och när alla spelare är färdiga är rundan över och nästa runda kan börja
- spelen handlar oftast om krig eller en konflikt som utspelar sig i en historisk miljö, fantasy- eller science fiction-värld



FREDRIK LÖFQVIST,  
Ungdomsbibliotekarie, Tidaholms bibliotek

Varje onsdag eftermiddag kan den som vill komma till biblioteket i Tidaholm och ägna sig åt figurspel. Det är en mångfacetterad hobby som innebär mycket mer än att bara spela.

– Min tanke är att locka hit de som inte läser så mycket och att biblioteket blir en naturlig mötesplats även för dem, säger ungdomsbibliotekarien Fredrik Löfqvist.

En trappa ner på Tidaholms bibliotek ligger ungdomsavdelningen. Den ligger vägg i vägg med ungdomsgården och dörren är öppen mellan de olika lokalerna. Varje onsdag mellan 16 och 18 kan den som vill komma hit och utöva hobbyn figurspel.

På ett bord har Fredrik Löfqvist dukat upp två spelplaner, det ena figurspelet är Warhammer 30k och det andra Adeptus Titanicus. På bordsytan står arméer, figurer i olika storlekar, hinder och byggnader. Som en blinkning finns till och med ett raserat bibliotek som en del i spelet.

– Det är som schack fast med mer regler, i stället för en pjäs är det en figur och de olika figurerna har olika värde. Sedan mäter man med en linjal hur långt den kan gå och hur långt den kan skjuta, förklarar Fredrik.

### Startade en spelförening

Det finns många olika delar i den här hobbyn. Man får själv bygga ihop figurerna, man får måla dem, spela med dem och man kan även samla på dem. På Tidaholms bibliotek har man köpt in färger och penslar till figurerna och det finns också ett pysselrum där man kan sitta och måla och bygga.

– En del gillar allt, en del vill bara spela, andra gillar enbart att måla, säger Fredrik.

I samband med aktiviteter kring figurspelen startade biblioteket en spelförening. Det finns ingen åldersgräns i föreningen, men målgruppen är gymnasieungdomar. Att det blev just figurspel i Tidaholm handlar mycket om Fredriks eget intresse – figurspel kräver lite tid och engagemang och han har anordnat workshops för att introducera ungdomarna i det. Men det är

också ett evenemang som sticker ut lite och som kan väcka intresse.

– Jag tror man kan nå nya målgrupper, framför allt de som inte har läsning som främsta sysselsättning. Just till de här spelen finns även litteratur att läsa, böcker som kopplade till universumet där spelen utspelar sig, så jag ser det som läsfrämjande. Är man intresserad av figurspel behöver man läsa mycket, konstaterar Fredrik, och visar den tunga regelboken som hör till spelen.

### Satsar på ett Spelår

Framför allt tänker han sig att spelen kan göra biblioteket till en mötesplats. Förhoppningen är att folk ska kunna känna att »vi går till biblioteket och spelar lite«. Figurspelandet kan dock ge fler vinster, berättar Fredrik.

– Man lär sig både samarbetssträning och konflikthantering via figurspel. Det är två spelare som ska komma överens på ett spelbräde som inte har några fasta linjer.

Nästa år tänker Tidaholms bibliotek utöka speltemat ytterligare på biblioteket då man i samarbete med ungdomsgården satsar på ett Spelår. Brädspel, rollspel, figurspel och tv-spel kommer att stå i fokus och varannan onsdag kommer det anordnas aktiviteter med spelanknytning.

– Just brädspel har fått ett stort uppsving i allmänhet och då blir det självklart att biblioteket ska hänga på det. Vi är många bibliotekarier som har spel som intresse. När det sker ett generationskifte bland personalen blir det nog helt naturligt med spel på biblioteket, säger Fredrik. ■



# SJÄLVKLAR INKÖRSPORT TILL BRÄDSPEL

På Ringsted bibliotek i Danmark har brädspelen en alldeles egen plats i både biblioteksrum och verksamhet. Ett brädspelsområde på biblioteket inbjuder till gemenskap och samvaro, och på Youtube finns brädspelsuniversumet Spilkarrusellen, Spelkarusellen.

---

TEXT OCH BILD: HELEN ANDERSSON

---





– Biblioteket ska fungera som en ingång till brädspel där våra spel är som en avsmakningsmeny där man kan prova sig fram.

MORTEN HALSKOV JENSEN  
Spelbibliotekarie, Ringsted bibliotek



Sex mil från Köpenhamn ligger Ringsted, en av Själlands äldsta städer med bland annat en klosterkyrka från 1000-talet och Danmarks äldsta café med anor från slutet av 1700-talet. Biblioteket från 1985 är en betydligt modernare byggnad, och med sin öppna planlösning med vita hyllor i kontrast mot gula tegelväggar och röda möbler och detaljer, ger det en omedelbar känsla av värme.

– Man ska ha lust att vara här, ta en bok eller ett spel och använda biblioteket som en mötesplats, säger biträdande bibliotekschef Trine Vandsted Nielsen.

### Presentation

Brädspelsområdet syns tydligt med sin placering längs bibliotekets breda entréhall. Den specialbyggda möbeln drar ögonen till sig med sina färgglada spel placerade på olika nivåer, alla med fronten utåt. Möbeln framhävs ytterligare av att ett bord i olika nivåer binder ihop de två runda utställningshyllorna.

– Tanken var att ge spelen en utställningsplattform, att spelen och förpackningarnas framsidor ska stå på ett sätt att man kan se dem, att man kan gå runt bordet och att man kan sitta på platsen och spela, säger Trine.

– När det är mer synligt är det lättare att orientera sig bland spelen, tillägger Morten Halskov Jensen, spelbibliotekarie på biblioteket. Och, fortsätter han, vår utgångspunkt var förutom

presentationen av spelen, gemenskap och samvaro, och nu sätter sig folk ner och spelar här. Det gjorde de inte förut.

### Efterfrågan

Biblioteket började satsa på brädspel 2016 när de märkte ett ökat intresse. Sedan dess har antal brädspel vuxit och med undantag för några enklare barnspel, riktar sig de flesta till unga vuxna.

– Att vi valt att rikta in oss på vuxna beror på att vi vill skapa en plats med ro att faktiskt kunna fördjupa sig i ett spel. Och det sitter alltid någon här och spelar varje dag, säger Trine.

Alla spel är indelade i grupper och kategorier som tydligt deklarerats med en symbol på kartongens framsida. Här finns grupper som riktar sig till barn, familjer och till vuxna, och bland dem finns kategorier som till exempel sällskapspel, strategispel och samarbetsspel. Samma ämnesord finns i bibliotekskatalogen och brädspelen är lätta att hitta och är en naturlig del av bibliotekets samling.

Just nu har biblioteket 250 brädspel i sin samling och utställningsytan är full. Morten berättar att han köper in ungefär 20 spel om året och att det primärt blir spel som de får rekommenderat, eller populära spel som efterfrågas av det lokala brädspelsnätverk biblioteket samarbetar med.

– Vi har stor hjälp av deras erfarenhet av brädspel. Både vid inköp och med olika spelarrangemang.

– Precis som med litteraturen där vi med tiden kan utveckla intresse för olika genrer. Learning by doing.



TRINE VANDSTED NIELSEN  
Biträdande bibliotekschef, Ringsted bibliotek



Att det är stor efterfrågan på brädspel bekräftas av de spel som väntar på hyllan för reservationer, och både Trine och Morten tycker att utlån av spel fungerar bra.

– Man ska inte vara rädd för att det är många smådelar i ett brädspel, och vi har lagt en lapp i alla spel där vi tipsar om hur man kan lösa det om till exempel någon bricka saknas, säger Morten.

– Vi jämför spelen med böcker och är de slitna kasserar vi dem. Men folk är bra på att ta hand om spelen och det är sällan något saknas eller är trasigt, trots att de lånas ut riktigt mycket, säger Trine.

### Inkörsport

Just nu märks en tydlig trend på biblioteket där gamla klassiska spel kommer tillbaka och efterfrågas allt mer. Spel som inte tar så lång tid, är lätta att sätta upp och som inte kräver så långa förklaringar.

– De blir utlånade riktigt mycket, och vi har märkt ett behov av det analoga, av att kunna sitta ner och titta varandra i ögonen och umgås på ett gammaldags sätt, säger Morten och berättar att han köper in en hel del av spel han kallar gatewayspel, enklare spel som kan väcka ett intresse.

– Biblioteket ska fungera som en ingång till brädspel där våra spel är som en avsmakningsmeny där man kan prova sig fram.

– Precis som med litteraturen där vi med tiden kan utveckla intresse för olika genrer. Learning by doing, det är vår roll, tillägger Trine.

Både Trine och Morten tycker det är viktigt att man kan låna hem ett spel och prova i lugn och ro, och för att ytterligare förenkla vägen till ett brädspelsintresse har biblioteket skapat Spilkarrusellen på Youtube. Ett speluniversum som med små egengjorda filmer förmedlar spelregler till både entusiaster och nybörjare. En guide till både klassiska och nya brädspel, och där alla spel förstås finns på biblioteket.

– Vi vet att regler ofta är en barriär för att komma igång, och i de korta filmerna får man hjälp att på bara några minuter komma igång med spelet, säger Morten och berättar att här också finns rekommendationer på spel för barn, spel som passar för två personer och spel man kan ha med på resan eller semestern.

– Det är väldigt populärt och vi tycker att biblioteket ska vara med och främja det här sättet att umgås. Spel är något att vara tillsammans kring. ■

# Vill LOCKA till LÄSNING genom SPEL

Skolbibliotekarien Tony Melander har funderat mycket på hur man ska kunna göra läsningen roligare för unga vuxna. Han tror att genom att »spelifiera« läsningen kan man locka ovilliga läsare till läsning.

---

TEXT: ANNSOFIE ANDERSSON | BILD: PRIVAT

---

Tony Melander är bibliotekarie på Sjölin's gymnasium Södermalm i Stockholm. Ända sedan han var liten har han gillat science fiction och fantasy och intresset har hängt med in i vuxenlivet.

– Jag både läser och spelar spel inom dessa genrer. Jag tror att det bottnar i ett intresse för den totala eskapismen och verklighetsflykten som man kan få i science fiction och fantasy, säger han.

## Luras att läsa långa texter

I sitt jobb som skolbibliotekarie har han genom åren kommit i kontakt med många unga vuxna som tycker det är kämpigt att läsa långa texter. Efter att ha tänkt mycket på hur man skulle kunna göra läsningen mer till ett nöje, väcktes idén att använda spelböcker och rollspel.

– Jag tänkte att det skulle kunna vara ett sätt att främja berättandet, öka läshastigheten och att bara börja tycka om texter. Att man nästan skulle luras till att läsa långa texter.

År 2020 var Tony bibliotekschef i Vadstena och fick då utvecklingsstöd från Svensk Biblioteksförning för att genomföra ett projekt – Att läsa är ett äventyr!. Det läsfrämjande projektet riktade sig till läsovana i högstadietiderna. Fyra ungdomar deltog och de fick började med att testa soloäventyr. Det är böcker där man läser sig igenom ett äventyr genom ganska korta textstycken och väljer mellan två, tre olika fortsättningar i slutet på varje textstycke. På så sätt bestämmer man i viss mån vad som ska hända.

– I soloäventyren hoppar man runt i boken, man väljer själv och till slut hade ungdomarna läst 500 sidor utan att de hade märkt det. Själva spelifiering ligger väl i att man lurar läsaren genom belöningsystem och att de egentligen inte förstår att det är en bok de läser, förklarar Tony.

## Viktigt med reflektion

Att kunna få vara med och styra handlingen är en viktig del för den här gruppen läsare, tror Tony. Ungdomarna är vana att få styra handlingen i exempelvis mobilspel och i soloäventyren finns en liknande idé, förklarar han.

– En annan lärdom av projektet är att alltid reflektera. Ungdomarna reflekterar över vad de har läst och jag reflekterar över hur de reflekterar om vad de har läst. Det är en väldigt viktig del av att hämta tillbaka det de just har gjort. En annan viktig sak är att det inte är en skoluppgift, utan att det är för deras egen skull.

I projektet började man med soloäventyr, man gick sedan vidare med rollspel och det slutliga målet var riktiga böcker. Rollspel är något som Tony tycker fungerar bra på bibliotek. Här finns en spelledare som har förberett vad som ska hända, man sitter i grupp och alla får varsin roll att spela. Här handlar det om muntligt berättande, samarbete och kreativt tänkande.

– Det som funkar så bra på bibliotek är att det knyter an till läsning och berättande. Det är även en bra mötesplats för de som inte vågar prata i grupp, de får en chans att spela en roll – en hjälte!



– En annan lärdom av projektet är att alltid reflektera. Ungdomarna reflekterar över vad de har läst och jag reflekterar över hur de reflekterar om vad de har läst. Det är en väldigt viktig del av att hämta tillbaka det de just har gjort. En annan viktig sak är att det inte är en skoluppgift, utan att det är för deras egen skull.



TONY MELANDER  
Bibliotekarie, Sjölnings gymnasium Södermalm, Stockholm

### Ser ett ökat intresse för spel på bibliotek

De senaste åren upplever Tony ett ökat intresse för spel på bibliotek. Svensk Biblioteksförning har bildat ett expertnätverk och Tonys föreläsningar om spel på bibliotek har varit välbesökta. Han ser också att spel kan vara en läsfrämjare, efter att ha spelat rollspel kan man förhoppningsvis bli sugen på att prova att läsa en science fiction-bok eller en fantasybok.

– Det blir en naturlig övergång till andra världar. Se det som en naturlig del i ditt uppdrag som bibliotekarie att främja läsning genom spel och då inte video- eller datorspel, utan de berättande spelen. ■

## FAKTA

### Tons tre tips till den som vill börja jobba med spel på biblioteket:

1. Börja med soloäventyr. Två exempel är Ensamma vargen eller Trollkungens pyramid. Köp in några soloäventyr, samla en grupp och läs tillsammans. Prata om vad ni gjorde för val och vad som hände.
2. Ta kontakt med de lokala spelföreningarna. Bjud in dem på en fika och prata lite. De kan hjälpa en att komma i gång.
3. Testa rollspel för nybörjare. Prova exempelvis Handbok för superhjältar eller Nelly Rapp, då kan man knyta an till böckerna i biblioteket. Det är bra med igenkänning när man ska börja med något nytt och att få spela en karaktär i den världen kommer att vara skithäftigt! Ett annat tips är Sagospelet Äventyr som är väldigt bra för nybörjare.

# TERRAFORMING MARS PÅ BACKA BIBLIOTEK

Backa bibliotek i Göteborg har regelbundet brädspelkvällar för barn och unga. En blåsig lördagseftermiddag i oktober introducerar de på försök också en brädspelsdag för äldre ungdomar och vuxna, och när noll27 besöker biblioteket är det brädspellet Terraforming Mars som är i fokus.

TEXT OCH BILD: HELEN ANDERSSON

– Är det jag som är förste spelare, undrar en deltagare vid bordet.

– Ja, svarar Johnny Svedlund, barn- och ungdomsbibliotekarie och en av initiativtagarna till bibliotekets spel-lördagar, samtidigt som han flyttar en guldfärgad spelmarkör och drar ett kort i högen framför sig.

– Det handlar om att göra Mars beboeligt med hjälp av våra superföretag, fortsätter han i ett försök att förklara spelet för mig.

– Det är ju science fiction, men det är en trolig sådan som bygger på vetenskap, tillägger en annan deltagare. När vi tillsammans har sett till att det finns vatten på Mars och höjt temperaturen till åtta plusgrader och syret till 14 procent, då är spelet slut.

Men än är det långt dit. De tre spel-deltagarna runt bordet har varit igång i drygt en timme och hittills lyckats höja syrehalten till fem procent. Dagens spelevenemang är tänkt som ett prova-på-tillfälle för att förhoppningsvis väcka nyfikenhet, och ingen av deltagarna räknar med att avsluta spelet den här eftermiddagen.

– Hinner vi avsluta är det bonus, men målet är ju inte att någon vinner utan att man deltar. Detta är ett sätt att jobba med berättelser och förhoppningsvis något som gör det lättare att skapa kontak-

ter. Även om det är ganska avancerade spel så skapar spelets upplägg och regler alltid samtal, samtal man kan bygga vidare på. Spel är en isbrytare, konstaterar Johnny.

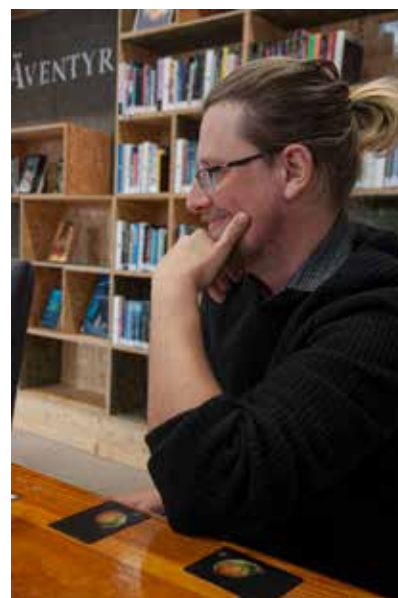
## Intresse

Backa bibliotek är inga nybörjare när det gäller spel. Varje onsdag plockar de fram brädspel för barn och unga, välbesökta kvällar som fått bibliotekets barn- och ungdomsbibliotekarier sugna på att prova något liknande för äldre ungdomar och vuxna.

– Vi har kommit fram till att det är bättre med regelbundna, fasta speldagar på biblioteket än enstaka tillfällen med spel, säger barn- och ungdomsbibliotekarie Rebecca och berättar att de tidigare hade spel som kunde lånas och användas på biblioteket vilket inte fungerade så bra med stort slitage och försvunna speldelar.

– Nu kommer spelen bara fram vid våra planerade speltillfällen.

Höstens första spellördag för äldre ungdomar och vuxna lockar bara ett fåtal deltagare, men några nyfikna har passerat och lovat komma tillbaka vid nästa tillfälle. Att en ny aktivitet på biblioteket tar tid att etablera är inget som oroar vare sig Johnny eller Rebecca, och de har redan planer för fortsatta speltillfällen och fler spel.



JONNY SVEDLUND  
Barn- och ungdomsbibliotekarie,  
Backa bibliotek, Göteborg

– Jag tror många tänker på spel som Monopol när de tänker brädspel, detta är något helt annat, säger Johnny och avslöjar deras planer på ett Sagan om ringen-spel till våren.

– Olika delar av boken har olika spelplaner och vi tänker spela igenom hela trilogin, säger han och avslöjar att biblioteket har sex till åtta mer avancerade spel och flera enklare för yngre barn i sin samling.

– Att spela stora spel tillsammans är som att skapa en berättelse, men många moderna spel är dessutom tematiska och ger anledning till många bra samtal. Som dagens Terraforming Mars som baseras på vetenskap och fakta och ger anledning till en del faktakontroller.

– Det är också roligt om olika personer har olika kunskap som ger anledning till diskussioner, säger Rebecca och spelar ut ett kort med gräs som hon kontrollerat inte växer vid minusgrader.

– Nu är det min tur igen, avbryter Johnny och höjer värmen på Mars. ■



BILD: DENISNEDY/23RF





# »BERÄTTANDE, SPEL OCH LÄSNING HÖR IHOP«

Spel och programmering hör mer samman med läsning och berättande än vad man kanske kan tro. Under hösten har bibliotekspersonal i Östergötland och Jönköpings län fördjupat sig i ämnet då de har utbildat sig i spel och programmering.

– Det handlar mycket om att bredda sitt tänk kring vilka medier läsfrämjande kan innefatta och se den digitala läsningen i spelen som en del av bibliotekets arbetet, säger Linn Holmstedt, en av arrangörerna.

---

TEXT: ANNSOFIE ANDERSSON

---

Under fem tillfällen under hösten har 15 biblioteksanställda träffats online för att gå kursen Skapa och berätta med spel och programmering. Utbildningen genomfördes av den ideella föreningen Kodcentrum i samarbete med Biblioteksutveckling i Östergötland och Biblioteksutveckling Region Jönköpings län.

– Jag ser att berättande, spel och läsning hör ihop. Barnens värld är mycket i spelen och då är det bra att förstå att vad som krävs för att göra ett spel och upptäcka kodspråk, säger Linda Sävhammar, biblioteksutvecklare, Biblioteksutveckling Östergötland.

Linn Holmstedt, utvecklare bibliotek på Region Jönköpings län, håller med. MIK-aspekten med att jobba med spel på bibliotek är viktig tycker hon.

– Det är viktigt att förstå att det är människor som byggt upp tekniken. Att det är vi som kan påverka den och i sin tur hur spel och teknik kan påverka oss.

## Läsfrämjandet finns i spelskapandet

Deltagarna i kursen har fått lära sig grunderna i spel och programmering och hur man kan berätta och skapa med det.

Framför allt har de fått lära sig verktyget Scratch, ett pedagogiskt verktyg som man skapar spel i. Målet är att deltagarna ska kunna hålla en aktivitet i Scratch på sina bibliotek efter kursen.

– När jag har haft kurser för barn i Scratch gör killarna framför allt spel, medan tjejerna gör berättelser. De vill animera sina historier och skapa karaktärer. Då blir det ett berättande, i stället för att klippa och klistra blir det ett digitalt pyssel, förklarar Linda.

– Det handlar om två olika delar. Berättandet och hur man jobbar med karaktärerna och att överföra det till spelet genom programmering. Det hänger mycket ihop med läsfrämjande. Spel och programmering kräver också mycket läsning, det är en hel del textavkodning för att kunna förstå Scratch, berättar Linn.

## Höja statusen och nå nya målgrupper

Både Linn och Linda tycker att spel och programmering har sin plats på biblioteket genom det demokratiska uppdraget som biblioteken har. Alla har inte en dator hemma och därmed handlar det också om tillgänglighet och digital delaktighet. Det handlar även om att nå nya målgrupper, inte minst tjejer.



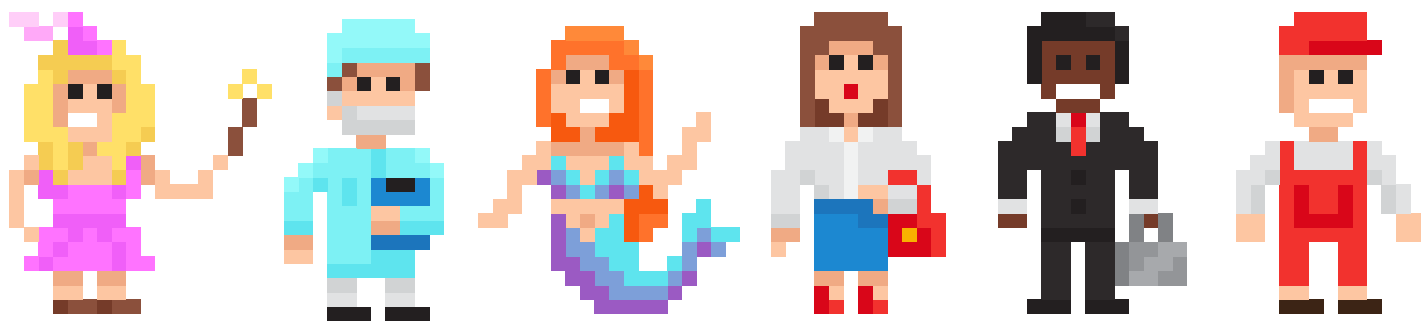
BILD: ANDREAS GRENNBORG

LINN HOLMSTEDT  
Utvecklare bibliotek, Region Jönköpings län



BILD: PRIVAT

LINDA SÄVHAMMAR  
Biblioteksutvecklare, Biblioteksutveckling Östergötland



– Här kan biblioteket spela en stor roll och vara en bra plats för tjejer att upptäcka programmering och spel. Tjejer kanske inte kommer till en programmeringskurs på fritidsgården, men de kanske kommer när biblioteket anordnar en kurs, säger Linn.

Det handlar också om att höja statusen för barns spelande. Man lär sig mycket på att spela och programmera och det behöver vuxna få upp ögonen för tycker Linn. I framtiden tror de

båda att spel och programmering kommer att vara en naturlig del av bibliotekens uppdrag.

– Vi ser bara början på att man breddar biblioteksuppdraget, vi har ju även AI och immersiva medier. Nu använder man det inte bara för teknikens skull, utan för läsfrämjandet och för att göra aktiviteter mer meningsfulla, säger Linda. ■



I dag har Högskolan i Skövde över 600 dataspelsstudenter och här finns norra Europas största utbud av spelutbildningar.

Professor Henrik Engström var en av dem som för över 20 år sedan tog initiativet till att starta spelutbildningarna. Det som satte bollen i rullningen var bland annat ett besök i en skivaffär och en IT-krasch.

TEXT: ANNSOFIE ANDERSSON

### Spelutbildningar i Skövde firade 20 år i fjol, 2022. Hur kom det sig att Skövde började med utbildningar i dataspelsutveckling på högskolan?

– Runt 1980 gick jag in i skivaffären i Mariestad. Där såg jag datorer för första gången och blev helt fascinerad. Jag var intresserad av spel sedan innan och skaffade mig en hemdator och började programmera spel. Jag hamnade till slut på Högskolan i Skövde och där började jag undervisa i programmering.

– Jag föreslog att vi skulle ha utbildningsprogram i spel och samtidigt hade även institutionen för humaniora börjat intressera sig för spel. När sedan IT-kraschen kom vid millennieskiftet blev högskolan tvingade att tänka nytt, ansökningarna till högskolan bara dropade. Då startade spelutbildningar från två håll, både i humaniora och datavetenskap. Det tror jag har varit avgörande att vi fortfarande är starka i Skövde, det här disciplinöverskridande som behövs för att utbilda spelutvecklare.

### Hur har spelkulturen och spelutvecklingen förändrats under de här 20 åren?

– Det har hänt väldigt mycket. När vi startade hade precis konsolspelen blivit mogna. Nintendo var stora på 80-talet, sedan kom Playstation och Xbox. Det var en rätt så grabbig attityd till spel och spelande. Med internetboomen kom sedan online-spelning och det handlade mer om spelkultur och att umgås via spel. Sedan kom mobilspelen, då företag började tjäna pengar på spel som de tidigare sett ner på och ansett vara för triviala, som till exempel Candy Crush. Efter det kom indievägen med spelutvecklare som hade en annan ambition än att tjäna pengar, de hade budskap och mer konstnärliga ambitioner. Nu på senare år är det ett nytt kulturellt fenomen att man gör adaptationer av spel till tv och film, innan var det tvärtom.

– När vi började med spelutbildningarna tyckte många att det var en bra idé, medan andra var mer skeptiska. Det finns fortfarande motstånd. Många vill att det ska vara någon nytta med spel, »det här kanske man kan ha till Volvo«, det är först då det anses ha ett värde. Att få förståelse för spel som en kulturform är fortfarande väldigt svårt.

### Vad ser du i framtiden?

– Att ha det här helhetsperspektivet är svårt i många sammanhang – att spel är både teknik med avancerade algoritmer och kan förmedla budskap och skapa kultur. I Skövde har vi lyckats med att ha både humaniora- och teknikperspektivet, de tankarna är väldigt svåra att ha i huvudet samtidigt i vårt samhälle. I dag får vi tyvärr jaga pengar till forskning, spelindustrin är fortfarande en outsider, trots att den genererar pengar. Spel är inte riktigt rumsrent i kultursammanhang och platsar därmed inte i kulturforskningen heller.

– Jag forskar kring hur spelstudios gör för att få ihop konstnärliga visioner med teknikplanering. Jag tror att vägen är att få mer forskning och fler satsningar i akademien så att vi kan förstå det här och utbilda bättre studenter och i förlängningen skapa mer intressanta spel för större grupper. En av mina käpphästar är att skapa spel för äldre. Trots den stora kommersiella potentialen med att skapa spel för äldre är det ingen som tar den bollen. ■



BILD: PRIVAT

JOHAN MARTINSSON  
Speljournalist, Kristianstad stadsbibliotek

# UTVECKLANDE SPELCIRKEL

Med en bakgrund som speljournalist är Johan Martinsson van att prata om spel på samma sätt som man pratar om böcker i en bokcirkel. När de på Kristianstad Stadsbibliotek började diskutera hur man skulle kunna fördjupa användandet av spel i verksamheten, kändes det naturligt för honom att föreslå en spelcirkel. Kort därefter var den ett faktum.

SAMMANSTÄLLT AV: HELEN ANDERSSON

Nu har det gått ett tag och biblioteket är inne på sin åttonde cirkel. Starten var trevande, men sedan dess har spelcirkelarna oftast lockat det antal deltagare som biblioteket har satt som maxantal.

– Det är ganska mycket samma ungdomar som återkommer, och det är ju roligt att de väljer att återkomma. De verkar uppskatta att vi kommer djupare in i spelets berättelse och att få en möjlighet att prata om vad de känner när de tar del av den, säger Johan.

## Vad skiljer en spelcirkel från en bokcirkel?

– Digitala spel är en berättarform som till skillnad från en boken är icke-linjär. Man kan uppleva olika saker fast man är i samma berättelse. Det är det som gör det spännande med spelsamtal. Att det kommer in element av historieberättande för varandra eftersom man till exempel kan ha varit med om scener som andra har missat.

Det unika med spelmediet är att den som spelar får en känsla av att existera inuti verket och att besitta en annan karaktär och röra sig som den karaktären genom en miljö. Nästan mest intressant blir det om den karaktären, som till exempel i spelet *Night in the Woods* som

var det första vi spelade, är väldigt tydligt utmejslad och har både bättre och sämre sidor. Det här är ju något som man inte pratar om i en bokcirkel, hur det kändes att faktiskt vara någon som man kanske inte sympatiserar med.

## Hur väljer ni spel?

– Jag vill bjuda in till delaktighet och låta deltagarna komma med förslag. Vi försöker välja spel som kan ge bra och intressanta samtal, vilket oftast betyder berättelsefokuserade spel.

Annars är förutsättningen att de ska vara ganska billiga, och lyckligtvis är många av de spel som släpps idag så kallade indiespel, spel skapade oberoende av större utgivare. Dessa är ofta både mer intressanta till sitt innehåll och billigare att köpa. Den ökade konkurrensen på spelmarknaden leder dessutom till mängder av återkommande reor, och då passar vi på att köpa.

## Hur går er spelcirkel till?

– Vi vill att deltagarna ska spela spelen hemma innan vi träffas och diskuterar, så för att det ska fungera tillhandahåller vi spelen. Det gör vi via en plattform som heter Steam där man kan köpa spel digitalt och sedan dela ut dem som gåvor till

sina vänner på plattformen. På det sättet får deltagarna spelen av oss, kan spela det hemma, och sedan träffas vi på biblioteket och pratar om det. Så det krävs en liten budget att köpa in spel, och det krävs att deltagarna har en egen utrustning.

## Hur förbereder du som samtalsledare ett spelcirkelsamtal?

– På samma sätt som jag förbereder en bokcirkel. Jag spelar spelet, tänker efter vad jag själv tycker och skriver ner frågor om till exempel hur man tolkar olika händelser, vilka karaktärer man fastnat för och varför de agerar som de gör.

Och så frågar jag sådant man bara kan fråga när man pratar om spel. Som hur det kändes att röra sig i miljön, hur det var att vara i berättelsen, vilka val de gjorde i spelet och vad de valen säger om oss som gjort dem.

## Vilka krav ställs på dig som spelledare?

– Det krävs inte så jättemycket förkunskap, i grunden kan man ju använda ungefär samma frågor som i ett boksamtal. Och när det kommer till vilka spel som passar är det ganska lätt att googla fram idéer och, naturligtvis, förlita sig på ungdomarna som är med i cirkeln. ■

# De stödjer UNGAS idéer

Är du ung i Västra Götalandsregionen och vill dra ihop en cosplayträff, ett lajv eller arrangera ett LAN, då kan du få hjälp av föreningen KulturUngdom.

– Om vi pratar ungdomskultur så är spel det absolut största och då är det rimligt att vi också ska främja den, säger Sanna Vuorenmaa, spelkonsulent KulturUngdom.

TEXT OCH BILD: HELEN ANDERSSON

Många unga spelar digitala spel, cosplay är en växande ungdomskultur och de senaste åren har rollspel fått ett uppsving mycket tack vare populära serier som Stranger things. Sedan maj i år är konstformen spel involverad i verksamheten på KulturUngdom, och genom att bidra med pengar, idéer, kontakter och erfarenhet, hjälper föreningen unga att förverkliga sina drömmar, kanske ett spelprojekt, ett spelevent eller att släppa ett nytt brädspel.

När vi ses i oktober har Sanna som nyanställd spelkonsulent börjat få koll på hur hennes arbete som samordnare i Västra Götalandsregionen ska utformas.

– Jag hoppas att jag kan vara en del av spelkulturen och hjälpa till med kontakter, nätverk och insatser som behövs i relation till all spelverksamhet.

Den primära målgruppen för KulturUngdom är unga mellan 13 och 30 år, och det är dem Sanna kommer att fokusera på. Men hon kommer också att vägleda institutioner som bibliotek där hon menar att vuxna har mycket att vinna på att jobba med spelkultur.

– Vi når unga på ett helt annat sätt om vi kan prata samma språk, och det finns jättemycket man kan göra. Börja med något litet och testa, föreslår hon och tipsar om spelkulturförbundet Sveroks Biblioteksspellåda och regionens Lajvhandbok.

– Fördelen med just Lajvhandboken är att man inte behöver ha någon erfarenhet som pedagog för att leda en träff och den passar lika bra för bibliotek som en kulturskola. Jag skulle vilja ha en sådan handbok inom alla spelområden, ler hon.

## Samarbete

Att Sanna är rätt person på rätt plats råder inga tvivel när hon berättar om den egna resan inom spelvärlden där hon sedan unga år spelat såväl digitala som analoga spel, och där hon både varit aktiv och själv arrangerat spelkulturevent både ideellt och professionellt. Det är också denna samlade spelkultur som identifierar vilken roll hon som spelkonsulent ska ha, och vilka hinder hon kan hjälpa till att överbrygga.

– Jag tittar på hur vi kan göra spelkulturen tillgänglig för så många som möjligt och därför har vi olika stöd och kan till exempel subventionera biljetter till spelevent. Men det måste inte alltid kosta pengar, och där är biblioteken viktiga, säger hon och menar att eftersom kulturbudgeten ser ut som den gör måste samarbeten öka.

– KulturUngdom har stort manöverutrymme och kan tänka utanför boxen. En flexibilitet som gagnar de unga och spelkulturen. Vi hjälper till och säger oftast ja i stället för nej.

## Varför ska vi uppmuntra unga att spela spel?

– På ett individuellt plan utvecklar de sina sociala förmågor och empati, får en förståelse för sammanhang och demokrati. Men också sina kognitiva förmågor som språk, skrivande och läsande. Fråga en ungdom i din närhet vad spel ger hen, rekommenderar Sanna.

– Svaren är förstås individuella, men alltid väldigt lärorika och kul att höra. ■

## FAKTA

Den ideella föreningen KulturUngdom har funnits sedan 1994 och arbetar med att främja unga kulturutövares och arrangörers rättigheter till inflytande och delaktighet i kulturlivet i Västra Götalandsregionen.

KulturUngdom stödjer, synliggör och utvecklar initiativ kring eget skapande, projekt och arrangemang av och med unga. De erbjuder också samarbeten, nätverk och kontakter, samt stöttar med marknadsföring, teknik och kulturstödet K-pengar, ett regionalt kulturstöd för unga i Västra Götalandsregionen.

– Jag tittar på hur vi kan göra spelkulturen tillgänglig för så många som möjligt och därför har vi olika stöd och kan till exempel subventionera biljetter till spelevent. Men det måste inte alltid kosta pengar, och där är biblioteken viktiga.



---

SANNA VUORENMAA  
spelkonsulent KulturUngdom





BILD: GAME HABITAT

# SPELDESIGNER i VÄXANDE VÄRLDAR

Bobbi A. Sand är speldesigner, författare och har projektlett Game Habitats barn och unga-initiativ. Numera är titeln Culture & Awareness Manager, vilket handlar om att öka spelkunnigheten i samhället och främja spel som kulturuttryck.

TEXT: HELÉN ANDERSSON

Bobbi har tidigare också arbetat på bibliotek, och har gett ut boken *Växande världar* – om spel, spelkulturer och spelare i samtiden.

Hen har arbetat med spel sedan 2006 och med en fot i spelvärlden och en i biblioteksvärlden undrar noll27 hur hen ser på spelkulturens utveckling och hur hen tycker biblioteken ska ta den till sig.

Noll27 ringer upp under en paus från en av världens största spelmässor i Tokyo.

## Vad gör du i Tokyo?

– Jag besöker Tokyo Game Show där jag tittar på japanska spel, har möten och inspireras. Det är många spel med tecknad stil här, och det passar mig.

## Hur har spel utvecklats de senaste tio åren?

– Det har hänt jättemycket för det har blivit mycket lättare att skapa spel. Förut var det dyrt att producera spel, men har man en dator eller en mobiltelefon kan vem som helst göra egna spel idag. Vilket gör att det är svårare att hitta spel, men det gör också att det finns spel av alla de slag.

– Det är också mer vanligt idag att man spelar tillsammans, att spelen inbegriper många. Och brädspel går ju väldigt mycket ut på det sociala, att spela tillsammans.

## Hur har de analoga spelen utvecklats?

– Framförallt har de blivit otroligt populära. Det är lätt att glömma dem eftersom datorspelen fortfarande är ännu större, men sedan jag började i spelbranschen har det fullständigt exploderat av brädspel och analoga spel, och de har blivit väldigt komplexa.

– Det har kommit väldigt många sällskapsspel och berättelsebaserade brädspel och spel där man spelar tillsammans mot spelet.

### Hur viktig är berättelsen i ett spel?

– Det beror på om det är ett spel där berättelsen är viktig. Många spel går till exempel ut på samarbete, och då kanske inte berättelsen är så viktig från början utan skapas medan man spelar. Det spelaren upplever är berättelsen.

– Sedan finns det förstås en massa spel med en skapad berättelse där den kan vara en väldigt viktig komponent i spelandet, men det är ändå det spelaren upplever som är berättelsen.

### Hur ska biblioteken ta sig an spel?

– Framförallt genom att betrakta spel som en kulturell yttring. Svaret på varför man ska spela spel är det samma som varför man ska läsa böcker. Det är där man kan utvecklas, och genom att spela spel kan man få en känsla av att man bemästrar något. Man lär sig bemästra spelet, och att få känna det är en härlig känsla.

– Men också att skaffa sig grundläggande spelkompetens, och gärna en spelbibliotekarie som kan föreslå spel precis som en bibliotekarie tipsar om en bok.

– Lite mer konkret kan bibliotek enkelt arrangera brädspelsevenemang eller en spelcirkel. Det kan man göra för både yngre och äldre. ■

# DEN SVENSKA SPELSKATTEN SAMLAS PÅ KUNGLIGA BIBLIOTEKET

Sedan 1995 samlar Kungliga biblioteket in svenska dator- och tv-spel för eftervärlden. Samlingen innehåller allt från cd-romskivor och konsoler, till gitarren från spelet Guitar Hero.

Men hur sparar man ett spel för framtiden när de inte längre går att hålla i handen? Det är ett utmanande jobb som kräver en hel del detektivarbete och uppfinningsrikedom.

---

TEXT: ANNSOFIE ANDERSSON

---



– Om vi inte får lagstiftning som hjälper oss med insamlandet får vi hitta sätt att arbeta med det. Alla har redan förstått att spel inte är något pojkrumsfenomen, det är på riktigt och det är ett kulturarv.

DARIA STROUCKEN-GERKE  
Handläggare Kungliga biblioteket



BILD: ERIC ESKILSSON

I ett underjordiskt magasin i Stockholm finns runt 5 500 fysiska dator- och tv-spel bevarade för framtida forskning. Lagen om pliktexemplar innebär att när exempelvis en ny bok, tidskrift eller skiva sprids i Sverige, ska även KB få ett exemplar. Från och med 1995 innefattar lagen även fysiskt distribuerade datorspel och interaktiva medier.

– I början samlades det in mycket multimedia, cd-rom, kartor, läromedel och liknande. Vi har en hel del roliga pärlor från den tiden. Ett av de första spelen var ett spel om Storstockholms lokaltrafik, berättar Daria Stroucken-Gerke, handläggare på KB och en av fyra i KBs spelgrupp.

### Hoppas på en uppdaterad lagstiftning

Spelen som samlas in ska ha en svensk anknytning. Det kan innebära att det är svensk musik i spelet, textat på svenska eller att en svensk studio har skapat spelet. Och när man pratar om fysiska spel i det här sammanhanget menar man inte brädspel. Med fysiskt menar man att man kan hålla det i handen, som exempelvis blu-ray.

– Vi håller även på att samla in digitala spel och då menar man digitalt utgivna spel. Men lagen som gäller digitalt material täcker inte in digitalt utgivna spel, förklarar Daria.

– I dag laddar man ner spel från exempelvis Steam och vi har inget lagstöd att ta in de spelen. Därför har vi under de senaste åren frågat efter donationer från bland annat spelutvecklare. Men vi hoppas på uppdaterad lagstiftning i framtiden, berättar Björn Lindell, handläggare på KB.

### Ett komplext arbete att samla och bevara

Vare sig de har lagstöd eller ej är det lite av ett detektivarbete att få in material till samlingen. Efter att ha gjort en kartläggning i fjol visade det sig att det finns runt 900 spelföretag i landet. Att sedan hitta kontaktuppgifter till alla är i sin tur ett digert arbete.

– Även om branschen vill donera så kanske det inte är så högt prioriterat för dem. I de fall vi har lagstöd är det inte heller så att de alltid skickar frivilligt. Dessutom är allt så globaliserat, även om det är en svensk spelstudio kanske de har kontor i Frankrike och jag kan tyvärr inte skicka krav till Frankrike, förklarar Daria.



BILD: ANDERS HEILL

– Vi har exempelvis ett spel för Android, men hur ska man titta på det om 50 år? Då måste man ha ett program som kan simulera att vara en mobiltelefon från den tiden.

BJÖRN LINDELL,  
handläggare Kungliga biblioteket



BILDER: ANN-SOFIE PERSSON, KUNGLIGA BIBLIOTEKET

En annan utmaning för KBs spelgrupp är hur man ska bevara data- och video-spel för framtiden. Det är ett komplext arbete berättar Björn. Varje spel kräver en viss typ av maskin eller hårdvara för att kunna spelas upp.

– Vi har exempelvis ett spel för Android, men hur ska man titta på det om 50 år? Då måste man ha ett program som kan simulera att vara en mobiltelefon från den tiden. Vi har inte löst sådant ännu, det är frågor som alla som jobbar med att bevara spel brottas med.



## Inte ett pojkrumsfenomen

Trots att de gärna vill, samlar inte KB in moderna spel såsom onlinespel och appar eftersom de distribueras på ett för komplext sätt. Onlinespel har ingen tydlig avgränsad programvara, spelets kärna ligger i upplevelsen och här kan man hitta en lösning.

– När det inte går att bevara spelet kan man spara själva upplevelsen. Man kan till exempel ladda ner videor från YouTube där personer spelar spelet. Då får man en bild hur det var, vad folk reagerade på och det är ett sätt att bevara spelupplevelser på, berättar Daria.

Spelgruppen på KB är med i en europeisk organisation där alla tampas med liknande problem när det gäller spelbevarandet. I dag har ingen av de fyra i KBs spelgrupp spelsamlingen som huvudsyssla, men Björn önskar att de hade mer kapacitet.

– Det hade varit kul att satsa mer på det, Sverige är ett stort land både vad det gäller spelande och spelutvecklande, det känns viktigt att samla in det vi kan, säger han.

Både han och Daria hade gärna sett ett större intresse för spelbevarandet från statligt håll.

– Om vi inte får lagstiftning som hjälper oss med insamlandet får vi hitta sätt att arbeta med det. Alla har redan förstått att spel inte är något pojkrumsfenomen, det är på riktigt och det är ett kulturarv, säger Daria. ■



**CHRISTOFFER KRÄMER**

# PEDAGOG OCH SPELDESIGNER I PERFECT SYMBIOS

Med lång erfarenhet av pedagogik och av att vara involverad i spelbranschens olika delar, har Christoffer Krämer hittat sin roll på Digiteket. Här kan han utnyttja sin lärar-kompetens, sin skrivkompetens och sin spel-kompetens på en och samma plats.

---

TEXT OCH BILD: HELÉN ANDERSSON

---





BILD: PAULZHUK/123RF

– Jag kan verkligen inte klaga, vilket lyxliv jag lever, säger Christoffer när vi ses på Digitekets redaktion på Malmö stadsbibliotek.

– Men, tillägger han medan vi sätter oss tillrätta i ett litet mötesrum, jag är sugen på att ge mig in helt i spelvärlden. Och kanske innehåller en nära framtid ännu mer av spel för min del, ler han hemlighetsfullt och avslöjar att han redan ägnar en dag i veckan enbart åt speldesign och eget spelande.

## Spelglädje

Sedan de första knappspelen och brädspelen i barndomshemmet i Borås har spelandet följt Christoffer genom livet. Han har jobbat med design av bräd- och kortspel, rollspel, lajv och interaktivt berättande. Både digitalt och analogt.

– Jag tycker allt är roligt och jag tror inte det finns någon del av spelbranschen som jag inte på något sätt är lite inblandad i, säger han och tillägger efter en stunds funderande att han, även om han spelat dem, nog faktiskt aldrig designat något figurspel.

När rollspelen dök upp i Sverige under tidigt 1980-tal var Christoffer 13 år. Paniken lurade under ytan och nyhets-tidningar varnade för »rollspelen som dödar«. Men Christoffer blev nyfiken och köpte snabbt sitt allra första egna Drakar och demoner.

– Detta var starten på den stora svenska rollspelsvågen. Nu finns det lika många rollspelsgenrer och inriktningar som det finns böcker, och på samma sätt som man köper en roman köper spelaren separata historier och äventyr, säger han

och berättar att han fortfarande regelbundet spelar rollspel, och helst i en genre han kallar Sad Space, en verklighetsnära science fiction där rymden är stor, tom och farlig.

– Tyvärr hinner jag inte spela så mycket jag skulle vilja, rollspel kan ju ta hur mycket tid som helst. Jag har vänner som hållit på i tjugo, trettio år i samma fiktiva verklighet med samma fiktiva karaktärer.

Att vänner och bekanta som är bekväma med varandra spelar tillsammans, är det vanligaste sättet att spela rollspel, säger Christoffer. Men rollspel kan också fungera som en gemensam referenspunkt på samma sätt som när man söker upp en innebandyträning, eller att man ses på olika spelevent och bara spelar vid det tillfället.

– Det är ett otroligt roligt sätt att umgås. Det är interaktivt och många spel har ett gemensamt narrativ, en berättelse man upplever tillsammans. Antingen man gillar agenter och spioner, vampyrer och varulvar eller socialrealism à la Norén är det en unik upplevelse. Det är coolt.

## Lärare som engagerar

Så småningom flyttade Christoffer från Borås till Lund och utbildade sig till lärare i samhällsorienterade ämnen. Det är inte långt mellan Lund och Malmö, och Malmö blev snart hans hemstad där han också under tjugo år jobbade som lärare på högstadie- och gymnasienivå.

– Även om jag under åren periodvis har bott i både Luleå, Stockholm och Bryssel, är Malmö ändå mest »himma«, säger han på bred skånska och berättar att han under flyttperioderna var tacksam att

han kunde fortsätta designa sina spel och skriva spellitteratur i sin dator.

Möjligheterna med spel är enligt Christoffer outtömliga, och under sina år som lärare använde han ofta spel för att engagera eleverna i läroprocesserna. I stället för att läsa om hur det fungerar i samhället, skapade han spelmoment där eleverna till exempel fick spela beslutsfattare.

– Om man kan få till förlopp som liknar det som händer i verkligheten kan man analysera de beslut som fattas, ifrågasätta och tänka efter vilka konsekvenser det ger. Då får man en insikt och en fördjupad förståelse. Men en sådan läroprocess tar tid, och så som läroplanen utvecklades fanns det inte utrymme. Det fixerades vid kvalitetskontroller och man tappade kvaliteten. Det blev public management, och jag slutade.

## Digital fortbildning

Från att ha undervisat elever började han nu undervisa lärare inom grundskolan i Malmö. Bland annat var han med att ta fram och lansera en digital plattform där lärare kan dela erfarenheter, ett arbete han senare tog med sig i utformningen av Digiteket.

– De båda plattformarna bygger på samma principer och från början handlade Digiteket om digital fortbildning där vi inte tänkte spel specifikt. Men med läsfrämjandelyftet har dörrarna öppnats och kombinationen av digital fortbildning och läsfrämjandefortbildning gör att jag kan skriva och stoppa in fler artiklar om spel. Dessutom har vi märkt ett ökat intresse för spel från biblioteken

**NAMN:** Christoffer Krämer

**ÅLDER:** 52 år

**BOR:** I Malmö

**LÄSER:** Inte så mycket som jag skulle vilja. Delvis på grund av bråkiga ögon, men jag har också märkt att jag tappat läsningen på grund av att min förmåga att koncentrera mig har blivit sämre i samma takt som jag drunknar i sociala medier.

**GÖR PÅ FRITIDEN:** Organiserar lajv, publicerar spelmaterial och leker med mina kompisar.

**BÄSTA SPELUPPLEVELSEN:** Tonårstidens rollspelande. Jag hade tid och allt var nytt och spännande och det var makalösa upplevelser.



som generellt saknar kompetens inom området, och då känns det självklart att jag utnyttjar min bakgrund från spelvärlden. Jag var med från början och jag är den enda som är kvar, konstaterar han medan vi tar en kort promenad till det intilliggande personalrummet och var sitt glas vatten.

### Infantiliserad spelkultur

Christoffer hävdar bestämt att Sverige är ett globalt stort och framgångsrikt spel-land, större än det svenska musiklandet och likställt med svensk exportindustri av till exempel järn och pappersmassa. Men att det inom biblioteks- och kulturvärlden saknas fullständig insikt om detta. Och särskilt inom bräd- och kortspel där han menar att landet är ett u-land.

– Det beror på att vi ser kort- och brädspel som något som barn sysslar med. Kunskapen om att man kan ha narrativt drivna utmanade spel för vuxna är vi otroligt kassa på i det här landet, kunskapen är nästan parodisk, slår han fast.

När vi återvänder till det lilla mötesrummet berättar han lite skämtsamt att fram till för några år sedan recenserades kort- och brädspel en gång om året i tidningarnas julbilagor. Högkvalitativa vuxenorienterade spel har recenserats som för svåra för barn, och han själv sålde ett av sina spel på Designtorget eftersom det var svensk design.

– Men det har blivit bättre. Analogt kort- och brädspel har nött sig fram och kanske kan vi snart, som det mest naturliga i världen, se den sortens spel till och med på ICA.

### Spelifiering

När kompetens saknas blir osäkerheten stor, och Christoffer får många frågor om att besöka bibliotek och prata om spel. Ofta handlar det om att hitta ingångar till arbetet med bräd- och kortspel, och då, menar han, måste biblioteket börja med att fundera över varför de vill göra detta.

– Jag tror att många biblioteksmedarbetare ser spel som en relationsskapande aktivitet som kan minska tröskeln till bibliotekets huvudsyfte att främja läsning. Det är jättebra, men ingången måste vara att spel är bra för sig.

– Jag tror att många biblioteksmedarbetare ser spel som en relationsskapande aktivitet som kan minska tröskeln till bibliotekets huvudsyfte att främja läsning. Det är jättebra, men ingången måste vara att spel är bra för sig. Annars blir det som det klassiska att om du äter dina morötter först får du en kaka sedan, och där morötterna är spelen och läsningen är kakan.

Att biblioteksanställda erbjuder spel, eller säljer läsning med hjälp av spel, som spelifiering, vänder sig Christoffer mot. Han menar att många inte förstår vad spelifiering är, att det kanske är dags för honom att skriva mer om detta på Digteteket.

– Spelifiering är ingen quick fix. Och att spela spel eller samla guldstjärnor för att engagera och motivera till läsning genomskådas snart och har ingen effekt på längre sikt, säger han och tipsar om en genre av rollspel som är på uppgång igen, de så kallade Soloäventyren. Ett spel i bokform där läsaren ställs inför olika val som leder berättelsen åt olika håll.

– De är perfekta för det vi söker just nu, det är läsfrämjande, det vänder sig till barn och unga och det är en litteraturform som är interaktiv och i sin form omläsningsbar. Ett helt annat sätt att nalkas media.

### Speldoktor

I framtiden ser Christoffer en större bredd av spel och spel som en naturlig del av vår vardag. Både analogt spel och interaktivt historieberättande där vi tillsammans upplever en historia och löser ett problem. Han har genom åren hjälpt både kommuner, institutioner och företag att utveckla sin verksamhet med hjälp av spel som pedagogiskt verktyg.

– Att uppleva och göra är en helt annan

sak än att läsa en 30-sidig PDF. Spel har ett pedagogiskt genomslag.

Genom åren har Christoffer skaffat sig en stor erfarenhet och har sysslat med allt som finns inom spelvärlden. Han har numera en bra verktygslåda att ta till både som redaktör och skribent på Digteteket, som speldesigner, som föreläsare och som pedagog.

Hur många rollspel han skrivit har han ingen räkning på. Däremot säger han sig inte ha tålamodet att skriva en roman, att han är medveten om sina egna begränsningar.

– Jag har skrivit en roman som övning och det blev inte så bra, ler han. Där är spelbranschen lite mer förlåtande, och kanske är spelbranschen fortfarande så ung att den ännu inte nått samma höga kvalitetsnivå som i bokbranschen beträffande omskrivningar och redaktörskap. Men jag tycker det är roligt att skriva, och även om min framtid innehåller mer av spel kommer jag inte att överge vare sig skrivandet eller pedagogiken. Jag är en lärare med spelkompetens.

### Vad skulle du rekommendera för spel till en ointresserad nybörjare?

– Något enkelt kortspel som till exempel Love Letter. Det har stor komplexitet men är väldigt enkelt.

### Vilka utmaningar finns som nybörjare?

– Att man råkar ut för fel spel. Utbudet i Sverige är blekt, och Monopol är inte ett bra spel. Och att alla inte gillar tävlingsmomentet och att man måste vara medveten om att spel är tidskrävande.

– Sedan är det inte en självklarhet att alla ska gilla spel. ■

# Gott & blandat

På [noll27.se](http://noll27.se) finns senaste numret, tidigare nummer och en mängd artiklar. Under nästa år kommer vi att lansera ett nytt webbupplägg, så numret du nu läser blir det sista i tryckt form. Väl mött i det digitala!

## KULTURMYNDIGHETER kan slå IHOP

Kulturrådet och Konstnärsnämnden har fått i uppdrag av regeringen att pröva förslaget om en myndighetssammanslagning. Den 1 mars 2024 ska en gemensam skriftlig redovisning lämnas till Kulturdepartementet.

Bakgrunden till förslaget är regeringens ambition att öka effektiviteten i statsförvaltningen genom myndighetssammanslagningar. Totalt är det tio myndigheter som får liknande uppdrag.

Utgångspunkten är att organisationsförändringen ska träda i kraft 1 januari 2026.

## SAGOSPELET SKARABORG

I ett pressmeddelande från Högskolan i Skövde läser vi om det nya brädspelen Sagospelet Skaraborg. Brädspelen är ett resultat av projektet KASTiS där studenter vid avdelningen för spelutveckling vid Högskolan i Skövde tillsammans med natur- och kulturarvspedagoger hittat och lyft lokala sagor och berättelser.

Spelet utgår från barnbokserien KLUB som utspelar sig i Skaraborg.

## LÄSGULDET till EPA Book Club

Läsguldet 2023 tilldelas initiativtagarna till EPA Book Club i Svenstavik. I ett pressmeddelande från Myndigheten för tillgängliga medier, MTM, står det bland annat att folkbibliotekarien Britt-Inger Rörborn och specialläraren Kristina Göransson tilldelas Läsguldet 2023 för sin förmåga att tänka gränsoverskridande kring läsfrämjande till grupper som biblioteken har svårt att nå.

MTM delar ut priset Läsguldet en gång om året sedan 2018. Med priset vill de uppmärksamma personer, organisationer eller institutioner som på ett kreativt, inspirerande och inkluderande sätt skapar möjlighet för personer med syn- eller läsnedsättning att läsa på sina villkor.

Läs mer om EPA Book Club på [noll27.se](http://noll27.se).



## SOMMARBOKEN 2024

Det blir ett kärt återseende av förra årets figurer när temat denna gång blir **Vänner och hemligheter**. Material finns att beställa på [sommARBOKEN.se](http://sommARBOKEN.se).

## E-böcker på jiddisch

Nu kan alla läsa e-böcker på jiddisch i Kungliga bibliotekets, KBs, app Bläddra. Inledningsvis innehåller Bläddra cirka 20 titlar på jiddisch för såväl barn som vuxna.

Bläddra är en kostnadsfri app med litteratur på Sveriges nationella mi-

noritetsspråk, som lanserades av KB i april 2021. I dagsläget innehåller den e-böcker på jiddisch, meänkieli, romani chib och samiska. Målet är att appen även ska fyllas på med finska böcker.



## noll27

### TACK!

Redaktionen vill rikta ett stort tack till alla läsare som genom åren läst den tryckta tidningen.

På återseende i det digitala!



Orvar Säfström är journalisten och musikern som kanske mest är känd som filmkritiker och filmrecensent i olika tv-program. Men han ägnar också mycket tid åt tv-spel, spelmusik och sällskapsspel, han föreläser om spelkultur både i Sverige och internationellt, och han har publicerat flera böcker om brädspel och rollspel.

# Om jag hade ett bibliotek...

Julen 1978 fick jag ett TV-spel i julklapp, ett Pong där två spelare tävlade om att skjuta en fyrkantig »boll« mellan sig, till tonerna av ett monotont pipljud från en liten högtalare i själva spelmaskinen. Vi var den första familjen i trakten med en dylik maskin. Det var i princip kö till vårt hus av grannungar som ville komma och testa. Det finns foton där jag, med ett leende på läpparna, sitter omringad av ett gäng dubbelt så gamla killar i TV-rummet. Pong var social hårdvaluta. 1978 var också året jag på allvar uppträckte tecknade serier, och även om min storebror hade högar med svartvita tidningar som Fantomen och Agent x9, låg färgglada album med Asterix och Smurfarna mig varmare om hjärtat. Edsbyns bibliotek hade en föredömlig seriehylla för en liten parvel som bara ville greppa en bunt och sätta sig i lyssningsstationen, där personalen spelade den LP-skiva man önskade, med stora, vita hörlurar på. Det fanns säkert de som fnös åt detta, när det begav sig.

Bibliotek är föränderliga. Ändå dras de ofta in i diskussioner där konservativa och dimmigt nostalgiska minnen av forna tider ligger till grund för hur saker och ting borde vara. Bibliotek ska vara dödysta och låna ut böcker, helst utan bilder i. Men redan för 45 år sedan krackelerade den bilden. I dagens digitala och mångsidiga värld har biblioteken fortsatt anpassa sig, till dynamiska och inkluderande platser som välkomnar nya sätt att uppleva, lära och interagera. Böcker är, kommer med största sannolikhet att förbli, kärnverksamheten. Men spel av

olika slag hör till de många spännande tillskotten till utbudet.

Likt digitala världar som World of Warcraft, där vänner samlas för att skapa allianser och dela utmaningar och framgångar, har biblioteken blivit en plats för människor att mötas, samarbeta och uppleva saker tillsammans. När spel blir en del av bibliotekens grundutbud öppnas dörrar till nya förhållningssätt. Visst, spel kan innebära att man faktiskt lär sig saker, de kan innehålla matematik, problemlösning och samarbete. Men det är i de interaktiva upplevelserna spelens kärna finns. Spel kan, i rätt sammanhang, vara en plattform för självreflektion och en större förståelse för sin omgivning.

Brädspel och rollspel, som Settlers of Catan eller Drakar och Demoner, är också en del av den fängslande värld biblioteken nu omfamnar. Dessa spel erbjuder en annan sorts interaktion, där spelarna samlas runt ett bord och använder strategi, tärningsslag och fantasi för att skapa berättelser och lösa problem. Brädspel och rollspel är utmärkta verktyg för att främja samarbete och kreativt tänkande.

Genom att inkludera brädspel och rollspel i bibliotekens utbud förstärker vi kärnan i vad bibliotek handlar om: att tillhandahålla resurser för både utveckling och, in a good way, inveckling. Utforska en värld av möjligheter, skapa minnen och förbättra sina färdigheter, allt under samma tak som den traditionella romanen, lyriken eller facklitteraturen.

Spel på svenska bibliotek innebär också en viktig ekonomisk utjämning, där



BILD: BENGT ALM

kulturen och glädjen som spelen erbjuder blir tillgänglig för alla, oavsett ekonomisk situation. Det är ett kraftfullt verktyg för att minska ekonomiska klyftor och ge människor chansen att utforska spelkulturen utan att belasta plånboken. Bibliotekens tillgång till spel gör att människor från olika samhällsskikt kan delta i en gemenskap som annars kanske hade varit otillgänglig. Spel har en unik förmåga att bygga broar mellan generationer och kulturer, och de ger människor en gemensam mark att stå på, oavsett om de är nyanlända, i landet, kommunen eller stadsdelen, eller hör till bibliotekets mest trogna besökare.

Precis som föräldern som hejar på sitt barn i en fotbollsmatch, borde vi uppmuntra och stödja de unga och unga till sinnet när de utforskar spelens världar i bibliotekets trygga och pedagogiska miljö. Att fira deras framsteg och prestationer i spelet är lika viktigt som att hylla en bokslukares senaste läsupplevelse.

Spel representerar en modern, inkluderande och mångsidig upplevelse som hjälper oss att bygga gemenskap, främjar personlig utveckling och uppmuntrar kreativitet. Spel är en del av vår tids kulturella skattkammare, och biblioteken är platsen där dessa skatter bör vara tillgängliga för alla som söker kunskap och äventyr.

*Orvar Säfström*

# Noll27 byter skepnad

Genom sin omvärldsbevakning på såväl nationell som internationell biblioteksverksamhet, har noll27 sedan 1999 velat vara ett inspirerande verktyg för folkbibliotekens arbete med biblioteksutveckling och läsfrämjande insatser. Vem som helst har kunnat prenumerera gratis på tidskriften och många har gjort det.

Av ekonomiska skäl var utgivaren Västra Götalandsregionen under 2023 tvungna att införa prenumerationsavgift för tidskriften. Tyvärr var det väldigt få som valde att prenumerera, men eftersom vi i Västra Götalandsregionen fortfarande tror att det finns behov av omvärldsbevakning, inspiration och samlad kunskapsförmedling inom biblioteksområdet, kommer vi att fortsätta förmedla och dela med oss av det. Men vi kommer att göra det digitalt istället för i form av ett tryckt magasin.

Detta är därmed det sista numret av noll27 i nuvarande form. Under 2024 kommer du istället kunna ta del av tidskriften via en ny digital plattform. Vi kommer att fortsätta ha redaktionellt material och artiklar tillgängligt för alla, och den digitala formen ger oss större möjlighet att också vara aktuella. Kanske blir det också en podd...

Vi gör detta av ekonomiska skäl, men vi hoppas att kvaliteten i det vi förmedlar ska bli minst lika bra.

Väl mött på ny plattform!

Kerstin Alnebratt, Förvaltningschef Kulturutveckling  
Daniella Brummer Pind, enhetschef Bibliotek och Litteratur