

Remissvar:

Kultursamhället – utvecklad samverkan mellan stat, region och kommun (SOU 2023:58)

Sverok har granskat remissen om Kultursamhället - utvecklad samverkan mellan stat, region och kommun (SOU 2023:58) och finner det nödvändigt att lyfta fram spelkulturens viktiga roll i Sveriges kulturlandskap, särskilt med tanke på dess växande inflytande bland unga.

Spelkulturen är en kulturform i ständig utveckling, och tar mer och mer plats i Sverige, särskilt i barn och ungas dagliga liv. Vi ser det viktigt att regeringens tyngsta dokument för kulturen även speglar det som 9 av 10 unga ägnar en stor del av sin hobby och fritid åt - spelkultur.¹

Sverok arbetar för att främja spelkultur hos barn och unga i kombination med föreningslivet och gemenskap. Med en tydligare ståndpunkt i att spelkultur faktiskt är del av Sveriges kultur, skulle föreningar och distriktsorganisationer få större chanser att utveckla sin verksamhet. När våra unga engagerade möts av argumentet att "spelkultur inte räknas som kultur enligt kultursamverkansmodellen", så faller stödet platt för både kulturverksamhet och barn- och ungdomsverksamhet.

Spelkulturens betydelse

I ett samhälle präglad av mängder av olika kulturformer, så måste Sverige vara redo att ta emot den kulturform som angränsar till alla redan idag kända kulturformer. Spelkulturen är flexibel. Den är digital och fysisk. Unga skapar i spelkulturen, både i text, konst och bild. Unga får kunskap och nya färdigheter inom spelkultur. Unga uttrycker sig också med spelkultur, som när de skapar kostymer, genomför framträdanden och skriver om mysterium i påhittade universum. Unga använder spel och spelkultur i gemenskap och tillhörighet, men också som del av sin egen personliga utveckling.

Sveroks erfarenheter

2022 påbörjade Sverok sitt arbete i projektet Ungt Digitalt Ledarskap, där vi även ser att spelkultur skapar helt nya sätt för unga att utveckla sitt ledarskap i föreningslivet. Samtidigt som de skapar kulturell verksamhet i en mestadels virtuell värld, så lär de också ut grunderna till demokrati. Våra unga säger själva att de anser sitt engagemang meningsfullt, men inte värdefullt, då spelkulturen inte tas på allvar i offentliga rum och vuxnas ögon.²

Ståndpunkt i EU

EU har fastställt att datorspel är '*komplexa kreativa verk med unikt och kreativt värde*' i dokumentet "Council conclusions on enhancing the cultural and creative dimension of the European video games sector"³ som fastställdes i november 2023, så även EU och delar av Europa ligger steget före med

¹ <https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2023/barnen-och-internet/>

² <https://sverok.se/wp-content/uploads/2023/06/Rapport-Ungt-Digitalt-Ledarskap.pdf>

³ <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-15901-2023-INIT/en/pdf>

vår spelkultur, ändå har Sverige fortfarande inte tagit ett steg att erkänna det - trots den mångfald av kultur och näringsliv som Sverige anses sig ha i spelvärlden i internationella ögon.

Idag finns spelkulturen i skolutbildningar, museum, bibliotek, kulturskolor, föreningslivet och näringslivet, eftersom efterfrågan är så stark och intresset hos enskilda individer finns. Regioner och kommuner kan idag vända det blinda ögat mot detta faktum, med ursäkten att spelkulturen inte är en kulturform. Så är det inte dags att ändra på det, och äntligen ligga i fas med Sveriges kulturutövare? Vi uppmanar regeringen att erkänna spelkulturens vikt och integrera den fullt ut i den svenska kulturpolitiken.

Evelina "Maro" Ferbrache, förbundsordförande Sverok

Sverok - spelkulturförbundet

Hos Sverok startar och driver barn och unga spel- eller nördöningar på era egna villkor. Sedan 1988 utgör vi ett levande förbund av passionerade spelälskare som samlas runt spelkulturens starka gemenskap. Tillsammans är vi tusentals föreningar som arbetar för att spel ska vara tillgängligt, inkluderande och roligt för alla. Vi jobbar för att skapa en starkare spelkultur i Sverige.