



# PROJEKT STUDIO LUDUM

Slutrapport





EUROPEISKA UNIONEN  
Europeiska socialfonden



HÖGSKOLAN  
I SKÖVDE

### **Projekt Studio Ludum**

Projektet finansieras av Europeiska unionen/Europeiska socialfonden.

I projektet samverkar Högskolan i Skövde med Skaraborgs kommunalförbund, Försäkringskassan och kommunerna i Götene, Hjo, Skövde och Töreboda.

**Diarienummer ESF:** 2018/00011

**Projektid:** 2018-08-01 – 2021-04-30

**Kontaktperson för projektet:** Katrin Dannberg (katrin.dannberg@his.se)



*Illustrationerna på försättsbladet är profilbilder hämtade från Ludum-appen.*

# Innehåll

---

1. Sammanfattning	01
2. Projektidé och förväntade resultat	03
Målgrupp och deltagarantal	03
Syfte och övergripande mål	04
3. Projektets resultat, mål och indikatorer	05
Resultat kopplade till deltagarna	07
Aspekter som påverkat resultatet	10
4. Arbetssätt	11
Summering av projektets utarbetade metoder	12
Övergripande struktur och arbetssätt	17
5. Kommunikation, spridning och påverkansarbete	19
Press/medier	21
Presentationer, möten, konferenser och projektets digitala slutkonferens	25
6. Uppföljning och utvärdering	28
7. Användande av resultat	30
8. Kommentarer och tips	31

# 1. Sammanfattning

---

Projekt Studio Ludum har arbetat med spel- och spelkulturintresserade ungdomar inom UVAS-gruppen. Syftet har varit att nyttja målgruppens engagemang kring spelintresset, för att motivera dem att göra klart sina studier eller på andra sätt ta sig närmare arbetsmarknaden.

När Studio Ludum startade hösten 2018 fokuserade projektteamet på frågor som: Hur kan spel- och spelkulturintresserade ungdomar i UVAS-gruppen hittas och hur fångas deras uppmärksamhet? Hur skapas en inkluderande och tillgänglighetsanpassad mötesplats där personer med olika intressen inom spelkulturen känner sig bekväma – en miljö där de vill vara? Och, hur kan den positiva drivkraften som finns i spel användas, för att engagera, stärka och motivera ungdomar?

Projektets arbete tog också avstamp från det metodkoncept som togs fram inom det ESF-finansierade förstudieprojektet *Spel som etableringsverktyg*, vilket genomförts vid Högskolan i Skövdes dataspelsutbildningar under 2017. Projekt Studio Ludum har i sin tur testat, utvärderat och vidareutvecklat det metodkoncept som förstudien efterlämnade. Utvecklingsarbetet har gjorts i nära samverkan med projektets deltagare. Studio Ludum har valt ett iterativt arbetssätt där processen är i fokus och där utvecklingsarbetet regelbundet har följs upp, utvärderats och där projektet reflekterat över resultatet för att integrera nya lärdomar som uppstår under arbetsprocessen.

Strukturmässigt bygger Studio Ludums metodkoncept på en block-konstruktion som länkas samman till en helhet. Det finns metodblock som utgör en basverksamhet – ett fundament som övriga block vilar på. Här återfinns verksamhetens fysiska- och digitala mötesplatser. Studio Ludum har inte begränsas till att enbart vara en fysisk plats då detta vore kontraproduktivt mot ambitionen att nå personer som på många sätt är förankrade i sin hemmiljö och i digitala världar. Med detta i åtanke har en digital applikation utvecklats som är tänkt att fungera som deltagarnas virtuella brygga till den fysiska platsen. Metodkategorin Personal Inventory, som också tillhör basverksamheten, har blivit ett samlingsbegrepp för de metoder projektet använder för att arbeta med deltagare på en individuell nivå (exempelvis: Vägen genom Ludum, Ludum Q och Skill tree). Det finns också en kategori inom verksamheten som representerar olika typer av aktiviteter. Aktiviteterna, som genomförs fysiskt eller digitalt, utgår ifrån intressen och sådant som deltagarna vill lära sig mer om. Projektets utgångspunkt är att det handlar om att göra sådant som en själv tycker är kul för att bygga upp sig själv som individ, utan att en direkt tänker på det. Detta för att bli motiverad att sätta upp egna mål och börja planera sin egen framtid. Den sista kategorin består av två metodblock som utgör en del av verksamheten som indirekt stöttar deltagarna. Dessa består av informationsaktiviteter riktat mot deltagarnas närstående och yrkesverksamma som möter deltagarna i sin profession.

Andra viktiga byggstenar för konceptet är de två personalkategorierna Game Leader och Game Master, vilkas gemensamma nämnare är ett gediget spelintresse och erfarenheter av att arbeta med ungdomar i olika situationer. Projektet har haft förmånen att bestå av ett team som bestått av en mångfasetterad grupp individer som har kunnat vara goda förebilder för alla deltagare oavsett identitet, bakgrund eller intresse inom spelområdet. Det har varit viktigt då ambitionen har varit att bygga en inkluderande och tillgänglighetsanpassad verksamhet där alla får plats och respekt – en plats där spelintresset är i centrum.

Den pågående Corona-pandemin har haft inverkan på projektets arbete. De fysiska platserna har fått ersättas av en utökad digital verksamhet. Ekonomin har påverkats och därför har projektet exempelvis behövt avslutas tre månader tidigare. Därtill har det varit svårt att ta in nya deltagare under delar av våren och hösten 2020. Flera av de aktiva deltagarna har också mått dåligt av pandemin och den allmänna oro som finns i samhället.

Trots att projektet har behövt ta sig förbi att antal Corona-relaterade hinder så har 80 % av deltagarna gjort mätbara stegförflyttningar i en positiv riktning. Studio Ludums externa utvärderare har varit Sweco. I deras slututvärdering av projektet, som fokuserar på måluppfyllelse och bidrag till effektmålen, går det att läsa att Studio Ludum har nått samtliga mål.

Projekt Studio Ludum avslutas med en nystart! När denna rapport skrivs så har projektets utarbetade metodkoncept implementerats i två olika typer av verksamheter. Dels inom kommunal verksamhet i Skövde kommun, dels i form av ett nystartat socialt företag som kommer att fortsätta att vidareutveckla Studio Ludum-konceptet.

Projekt Studio Ludum har genomförts vid dataspelsutbildningarna på Högskolan i Skövde och arbetsteamet är verksamma inom forskningsområdet Serious Games. I projektet har Högskolan i Skövde samverkat med Skaraborgs kommunalförbund, Försäkringskassan och kommunerna i Götene, Hjo, Skövde och Töreboda.

## 2. Projektidé och förväntade resultat

---

När Projekt Studio Ludum startade hösten 2018 fanns en önskan om att hitta nya sätt att nå ungdomar i UVAS-gruppen (unga som varken arbetar eller studerar) som var intresserade av datorspel, spelteknik och spelkultur. Det hade visat sig att denna grupp var svår att nå och stötta via traditionella informationskanaler och aktiviteter. Därför gick Högskolan i Skövde, Skaraborgs kommunalförbund, och fem kommuner i Skaraborg (Gullspång, Götene, Hjo, Skövde och Töreboda) ihop för att utveckla och prova nya arbetsätt via en pilotstudie. Fokus låg på att använda ungdomarnas datorspelsintresse som utgångspunkt. (*Gullspång behövde lämna projektet innan arbetet med deltagare startade och Försäkringskassan anslöt som samverkanspart under projektet.*)

Under hösten 2018 var sysselsättningsutvecklingen i Sverige positiv och bland unga hade arbetslösheten inte varit så låg på många år. Samtidigt fanns det unga kvinnor och män som inte påverkades nämnvärt av konjunkturen och där ingick personer i UVAS-gruppen. Nu, i början av 2021, lever vi i en annan verklighet då Corona-pandemin har påverkat allas vardag. Enligt Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor (MUCF) steg arbetslösheten bland unga från 2019 till 2020, från 8,4 % till 11,4% och MUCF menar att Coronakrisen kan leda till att ännu fler unga hamnar i ett långvarigt utanförskap ([www.mucf.se](http://www.mucf.se)) och att de som tidigare stod långt från arbetsmarknaden, nu står ännu längre bort.

Studio Ludum har under 2020 sett hur pandemin och de restriktioner som funnits i samhället har bidragit till att merparten av de praktikplatser och arbeten som många unga har inom kontaktnära yrken har dragits in. Projektet ser också att den psykiska ohälsan och oron för framtiden ökar hos ungdomarna som vi möter. Vi vill därför betona att vi anser att UVAS-gruppen fortsatt står inför stora utmaningar och att detta är ett område som vuxenvärlden fortsatt behöver rikta strålkastarljus mot. Här gäller det för samhället att hålla i och hålla ut.

### Målgrupp och deltagarantal

Projektet Studio Ludums målgrupp har bestått av spel- och spelkulturintresserade unga kvinnor och män (15–24 år) som varken arbetar eller studerar, eller de som är i en gråzon mellan studier och arbete.

I samband med projektansökan var projektets målsättning att arbeta med 200 deltagare (50 kvinnor och 150 män) under projekttiden. Redan under analys- och planeringsfas såg dock projektet och handläggare i samverkanskommunerna att målsättningen skulle bli onåbar. Exempelvis så bidrog högkonjunkturen under 2018/2019 till en låg ungdomsarbetslöshet som generade en deltagargrupp där många stod mycket långt från arbetsmarknaden. Fler deltagare än beräknat hade multidiagnoser som bidrog till att projektet behövde en hög personaltäthet för att deltagarna skulle kunna vara del av ett socialt sammanhang. Projektets förhoppning om att kunna arbeta med större deltagargrupper behövde också justeras, då en relativt stor del av deltagarna i de faktiska deltagargrupperna hade en diagnos som bidrog till att de inte måtte bra/kunde fungera i större grupper. En annan anledning som påverkade deltagarantalet var att en stor grupp deltagare behövde vara del av projektet under en längre tid än beräknat. Deltagare som läste in ämnen/kurser på grundskolenivå och gymnasienivå ville vara kvar i projektet som en positiv drivkraft, en energikälla, för att orka med skolarbetet. För individens välmående var det viktigt att hen kunde vara kvar i projektet och projektet valde att fortsätta stötta dessa deltagare för att undvika stora bakslag.

En annan påtaglig påverkan på deltagarantalet var Corona-pandemins framfart. I mars 2020 avböjde 10 nya deltagare medverkan i projektet på en och samma dag på grund av pandemin. Ungdomar, i samråd med handläggare och närstående, visade under 2020 en stor aktsamhet när det gällde att ge sig in i en ny verksamhet. Projektet lät istället deltagare som behövde stanna kvar längre i projektet i samråd med deras kontaktpersoner. Något som vi tror var bra för deras utveckling och mående, då flertalet deltagare hade det tungt under Corona-pandemin. Sammantaget uppskattar projektet sig ha ”förlorat” omkring 20 nya deltagare på grund av pandemin.

Projektets mål kring deltagarantalet har justerats under genomförandefasen i samråd med ESF. Projektet totala deltagarantal har landat på 50 personer (10 kvinnor och 40 män). Av dessa kan projektet vid genomförandefasens slut knyta mätbara resultat till 40 personer. Mer om deltagarna och deras resultat finns att läsa under rubriken: *3. Projektets resultat, mål och indikatorer.*

## Syfte och övergripande mål

Projektets syfte och mål har inte ändrat riktning under projekttiden. Syftet har varit att nyttja målgruppens engagemang kring spelintresset, för att motivera dem att göra klart sina studier eller på andra sätt ta sig närmare arbetsmarknaden.

Projektets mål är kopplade till utlysningens förväntade resultat och effekter. Som ett resultat av arbetet med Studio Ludums förändringsteori (projektlogik) har målen formulerats och grupperats på följande vis:

### **Mål på individnivå:**

- Deltagare förstår hur deras färdigheter och intressen kan kopplas till studier och arbetsliv.
- Deltagare har stärkt sitt självförtroende och sin självinsikt.
- Deltagare är motiverade att gå vidare till studier eller arbete i framtiden.

### **Mål på organisationsnivå:**

- En struktur har skapats för att stötta deltagarna att återgå till studier eller hitta en plats på arbetsmarknaden.
- En verksamhet som ger mervärde till ordinarie kommunal verksamhet som arbetar med UVAS-gruppen har skapats.
- Ett metodkoncept har utvecklats och paketerats.

### **Mål på strukturell nivå:**

- Personer (yrkesverksamma och närstående) som tagit del av informationsinsatser har fått en förändrad bild av spel och spelkultur, samt av genusaspekter inom spel och spelkultur.
- Projektet har nått rätt aktörer (allmänhet, regioner, kommuner, högskolor, etc.) med information om projektets metoder.

### **Effekter på kort sikt:**

- Kommunerna har etablerat spelbaserade arbetssätt för att tillvaratagande av och respekt för ungas spel- och spelkulturintresse och kunskap om spel.
- Nya samverkansformer mellan organisationer som arbetar med UVAS-målgruppen.

- Förbättrat samarbete mellan akademi och offentlig sektor.
- Föreställningar om kön och genus inom spel och spelkultur förändras.

#### **Effekter på lång sikt:**

- Metodkonceptet används regionalt och nationellt av flera aktörer.
- Projektet har bidragit till bättre kompetensförsörjning inom IT/dataspel/teknik i Skaraborg.
- Ungas spelintresse och kunskap om spel tillvaratas på en framtida arbetsmarknad.
- Projektet har bidragit till att kompetenser inom spel värdesätts.
- Fler kvinnor väljer utbildning inom IT/dataspel/teknik.
- Unga med spelintresse är medvetna om de vägar för utbildning och arbete som kan ta avstamp i spelintresset.

### **3. Projektets resultat, mål och indikatorer**

---

Att objektivt försöka redovisa de egna resultaten från ett projekt där de flesta mål är kopplade till kvalitativa resultat är svårt. Som projektteam vill en alltid göra mer och bättre, försöka utveckla och putsa på metodkonceptet ända fram till projekttiden är över. Då känns det tryggt att ha en extern part som, med ett utifrån-perspektiv, kan granska projektteamets arbete och ge vägledning om projektet har nått sina mål.

Studio Ludums externa utvärderare är Sweco (läs mer om Swecos arbete med projektet under rubriken: *6. Uppföljning och utvärdering*) och i deras slututvärdering av Projekt Studio Ludum fokuserar de på just projektets måluppfyllelse och bidrag till effektmålen. Projektet väljer därför att hänvisa nedan till delar av Swecos utvärdering när det kommer till måluppfyllelse. Projektet kompletterar sedan med en egen genomgång av resultat som är kopplade till projektets deltagare.

#### **Swecos bedömning av mål på individnivå**

Sweco bedömer att Studio Ludum uppfyller målen på individnivå. De hänvisar till att flera deltagare vittnar om att tiden i projektet har bidragit till ett stärkt självförtroende och en ökad självinsikt. De nämner exempelvis att deltagare berättat att deras tro på sin sociala förmåga har ökat och att de nu kan samtala och möta nya människor på ett sätt som de inte trodde var möjligt innan deras medverkan i projektet.

Sweco konstaterade redan i halvtidsutvärderingen av projektet att många av deltagarna står långt eller mycket långt ifrån arbetsmarknaden. De poängterar därför att det krävs långsiktiga insatser för att stötta dessa ungdomar. De ser dock att majoriteten av projektets deltagare börjat bekanta sig med tanken på att slutföra studier eller ta steget ut mot ett arbete, samt att flera av deltagarna har återupptagit studier, påbörjat studier eller fått praktik eller arbete.

Sweco tar upp att deltagare berättar om att deras medverkan i projektet har gett dem en förståelse för hur deras färdigheter och intressen kan kopplas till studier och arbetsliv. Deltagare har också beskrivit hur deras tid i projektet har lett till bättre rutiner och ett bättre mående, vilket Sweco menar är viktiga förutsättningar, tillsammans med en ökad social förmåga, för att framöver kunna ta sig an studier eller arbete.



## **Swecos bedömning av mål på organisationsnivå**

Sweco bedömde redan i halvtidsutvärderingen av Studio Ludum att projektet erbjuder en struktur, en väg till studier och arbete som fungerar bättre för projektets målgrupp än andra insatser. Sweco ser att projektet genom sitt implementeringsarbete har kunnat hitta lösningar för hur strukturen skall kunna etableras och leva vidare efter projektens slut. Exempelvis att Skövde kommun har beslutat att implementera Studio Ludums metod i deras verksamhet, vilket Sweco menar borgar för en långsiktig och hållbar grund för det fortsatta arbetet – både ut ett organisatoriskt och ekonomiskt perspektiv.

Sweco uppmärksammar också att projektet har utforskat möjligheten att starta upp ett socialt företag. I samband med att Sweco skrev slututvärderingen så var inte allt klart kring företaget. Under rubrik: *7. Användande av resultat*, kan vi nu läsa att företaget Ludea är etablerat och att deras första kund är Skövde kommun.

Sweco bedömer också att projektet har skapat ett mervärde hos samverkanskommunerna vars ordinarie verksamhet för målgruppen inte nått samma resultat. Sweco hänvisar bland annat till intervjuer med handläggare från halvtidsutvärderingen som tar upp att Studio Ludum hjälpt deltagare, som inom ramen för andra verksamheter inte nått samma framgång.

Projektets deltagare har ofta varit del av många olika insatser och verksamheter. Flera av deltagarna har upplevts som ”svåra” – de är sådana som kommer en gång, men som inte kommer tillbaka. Sweco belyser att Studio Ludum har visat att inkluderande och trygga rum, samt en verksamhet utan krav på deltagarna har varit nyckeln till att deltagarna väljer att återkomma till de fysiska platserna och den digitala mötesplatsen.

Projektet har skapat ett metodkoncept som har utvecklats och paketerats. Sweco menar att projektet genomgående har arbetat systematiskt med metodutveckling och att framsteg och utveckling har dokumenterats på ett föredömligt sätt.

Sweco lyfter också upp hur metodkonceptet kommer att arbetas vidare med och vidareutvecklas inom ramen för det sociala företaget Ludea, som har som målsättning att sälja metodkonceptet till kommuner och privata aktörer.

## **Swecos bedömning av mål strukturell nivå**

När det gäller målet att låta yrkesverksamma och närstående ta del av informationsinsatser kring spel och spelkultur, poängterar Sweco att Corona-pandemin har påverkat projektets möjlighet att genomföra insatserna som planerat. Som substitut till de inställda informationsträffarna har projektet istället spelat in material, som anpassats till dessa målgrupper, och som publicerades i samband med projektets digitala slutkonferens.

Sweco belyser dock att projektet ända sedan start har haft nära kontakt med kontaktpersoner och handläggare, bland annat för att sprida kunskap om spelintresset och vilka stereotyper som råder. Men, även för att säkerställa att tjejer, killar och icke-binära får samma frågor om ett eventuellt spelintresse så att alla spelintresserade nås av information om projektet.

Sweco menar också att det i flera intervjuer har framkommit att föräldrar till deltagare har fått en förändrad och mer positiv bild av deras ungdoms spelintresse och de kompetenser och sociala relationer som intresset kan utveckla.

Sweco bedömde redan vid halvtidsavstämningen att projektet hade överträffat målet när det gäller att nå ut med allmän information om projektet.

### **Swecos bedömning av effektmål**

Sweco anser att Studio Ludum har skapat både nya strukturer och stärkt servicen för målgruppen inom befintliga strukturer. De menar också att projektet har skapat nya samverkansformer mellan organisationer som arbetar med UVAS-målgruppen och samtidigt förbättrat samarbetet mellan akademi och offentlig sektor.

Projektet har, enligt Sweco, bidragit till en attitydförändring hos samverkansparter, där spelbaserade arbetssätt etablerats för att ta tillvara och respektera ungas spelintresse och kunskap om spel. I detta sammanhang poängterar också Sweco att projektet även har bidragit till att föreställningar om kön och genus inom spel och spelkultur förändrat, vilket är avgörande för att fånga upp tjejer och icke-binära som är spelintresserade och ingår i UVAS-gruppen.

Sweco belyser att projektet genom sitt implementeringsarbete strategiskt har arbetat för att undersöka olika vägar för implementering. Att metodkonceptet implementeras på lokal nivå i Skövde kommun och att det sociala företaget Ludea har startats upp, menar Sweco borgar för att strukturen kommer att finnas tillgänglig för målgruppen långt efter projektslut.

Sammanfattningsvis menar Sweco att Studio Ludum på ett tydligt sätt har bidragit till effekter på strukturnivå – på både kort och lång sikt.

*I Swecos slututvärdering av Projekt Studio Ludum, som finns sin helhet på projektets webbsida: [www.his.se/studio-ludum](http://www.his.se/studio-ludum), går det också att ta del av en samhällsekonomiska nyttoanalys som visar på vilka kostnader, utöver det personliga lidandet, som följer ett långt utanförskap.*

## **Resultat kopplade till deltagarna**

Projektet har arbetat med att stärka deltagarnas självförtroende och självkänsla, samt att skapa målbilder med spelintresset som utgångspunkt. Detta med syfte att deltagarna skall bli motiverade att avsluta sina studier och/eller hitta sin plats på arbetsmarknaden.

Här nedan sammanställs först kvantitativa resultat som är kopplade till deltagarna (sammanställningen är gjort under mars 2021). Därefter ges exempel på kvalitativa resultat i form av citat från deltagare. Projektet låter citaten stå okommenterade och ser dem som ett komplement till Swecos bedömning av målen på individnivå. Citaten är hämtade från fokusgruppsträffar som projektet och Sweco bjudit in till, där deltagarna fått möjlighet att delge sina åsikter kring deras medverkan i projektet. Till sist ges exempel på aspekter som bidragit till projektets resultat.

### **Totalt antal deltagare**

- 50 stycken (10 kvinnor/40 män)

Projektets målsättning i samband med projektansökan var att arbeta med 200 deltagare (50 kvinnor och 150 män) under projekttiden. Redan under analys- och planeringsfasen såg projektet att denna målsättning var ohållbar, vilket kan läsas om under rubriken: *2. Projektidé och förväntade resultat.*

## **Antal månader deltagarna har varit inskrivna i projektet**

*(Projektet hade deltagare inskrivna mellan 1 februari 2019 – 28 februari 2021.)*

- 1 – 3 månader = 1 deltagare
- 3 – 6 månader = 12 deltagare
- 6 – 9 månader = 5 deltagare
- 9 – 12 månader = 2 deltagare
- 12 – 15 månader = 5 deltagare
- 15 – 18 månader = 15 deltagare
- 18 – 21 månader = 3 deltagare
- 21 – 24 månader = 7 deltagare

När det gäller deltagarnas tid i projektet så har projektets utgångspunkt varit att deltagarna kommer att behöva olika lång tid inom projektet. Tiden behöver vara kopplad till deltagarens behov och hur lång tid deltagaren har varit i utanförskap innan hen kommer till projektet.

I teorin beräknade projektet dock att en deltagare finns i projektet omkring 6-12 månader, vissa under kortare tid och andra under längre tid.

I samband med att Corona-pandemin slog till i mars 2020 frångick projektet målsättningen om en medverkan på mellan 6-12 månader. Detta på grund av att flertalet av deltagarna med psykisk ohälsa började må allt sämre. I samförstånd med deltagarnas handläggare valde därför projektet att låta alla deltagare som ville, efter 10-12 månader, behålla sin plats.

Projektet såg också en tydlig tendens redan innan Corona-pandemin att de deltagare som läste in ämnen/kurser på grundskolenivå och gymnasienivå, ville stanna kvar i projektet. Detta som en positiv motvikt till det tunga som skolan många gånger har stått för i deras liv. Projektet fick också återkoppling via lärare och rektorer att de såg att närvaron i skolan och resultat förbättrades när ungdomarna också hade Studio Ludum att gå till.

## **Deltagarnas bakgrund**

*(Observera att merparten av deltagarna tillhör flera av kategorierna.)*

- Utsatt för mobbing = 18 deltagare
- Upplevd svårighet i skolmiljö = 20 deltagare
- Hemmasittarproblematik = 36 deltagare
- Neuropsykiatriska funktionsvariationer = 24 deltagare
- Psykisk ohälsa = 31 deltagare

När det gäller deltagarnas bakgrund så hade deltagarna överlag ett tyngre bagage än vad projektet hade förväntat sig. Sammanställningen ovan ger en indikation på de vanligaste bakgrundsfaktorerna. När det gäller en hemmasittarproblematik så har deltagarna vanligtvis varit i ett utanförskap under 2-5 år. Vad gäller neuropsykiatriska funktionsvariationer så är det vanlig med ADHD, Dyslexi och Autismspektrumsyndrom, men det är också vanligt med multidiagnoser. När det gäller psykisk ohälsa är social fobi samt ångest- och depressionsproblematik återkommande.

## **Resultat under och/eller som följd av medverkan i projektet**

Projektet kan koppla mätbara stegförflyttningar i relation till utlysningens mål (fler individer i studier eller arbete, fler individer närmare arbetsmarknaden) hos 40 stycken av projektets totalt 50 deltagare.

- 7 kvinnor kan kopplas till mätbara resultat.
- 33 män kan kopplas till mätbara resultat.
- 14 av dessa deltagare har gjort framsteg i flera led (*ex. läst in gymnasiekurser & sökt/kommit in/påbörjat eftergymnasial utbildning*). De återfinns därför i flera av kategorierna nedan (3 kvinnor/11 män).

Av de 10 deltagare som inte kan kopplas till mätbara resultat är 3 kvinnor och 7 män.

## **Studier – påbörjat, återupptagit och/eller slutfört studier**

- Eftergymnasial utbildning = 7 deltagare (0K/7M)
- Gymnasienivå = 8 deltagare (1K/7M)
- Grundskolenivå = 4 deltagare (0K/4M)

## **Arbeten – tillfälliga och/eller permanenta arbeten**

- Anställning (tidsbegränsad och/eller tillsvidare) = 7 deltagare (0K/7M)
- Praktikplats/tillfälligt arbete = 8 deltagare (0K/8M)
- Sommarjobb = 7 deltagare (1K/6M)

## **Övriga mätbara resultat**

- Tagit körkort = 2 deltagare (0K/2M)
- Flyttat hemifrån = 5 deltagare (1K/4M)
- Startat en egen verksamhet = 3 deltagare (2K/1M)
- Gått vidare till kommunens dagliga verksamhet = 2 deltagare (1K/1M)
- Arbetsträning hos Studio Ludum (överenskommelse mellan deltagare och kommunen) = 3 deltagare (2K/1M)
- Deltagaren har självmant sökt vård och/eller påbörjat en utredning inom vården = 8 deltagare (1K/7M)

Kvinnor och män har som grupper, i stort sett varit aktiva som deltagare i projektet under lika lång tid när deras första mätbara resultat nås (medeltal för kvinnor är drygt 33 veckor/medeltal för män är drygt 34 veckor).

Deltagare som har påbörjat eller återupptagit studier har gjort det på kortare tid än övriga resultat kategorier (efter ca 32 veckor). Detta är naturligtvis också beroende på när deltagaren påbörjat sin medverkan i projektet och när utbildningar och kurser startar.

## **Deltagarnas tankar kring sin egen utveckling**

Här nedan delar vi fem stycken reflektioner från Studio Ludum-deltagare. Citaten är hämtade från fokusgruppsträffar där deltagarna har bjudits in för att dela med sig av sina åsikter om Studio Ludum och deras medverkan i projektet. Med på fokusgruppsträffarna fanns representanter från projektteamet och Sweco.

”Ludum har hjälpt mig mycket. Med att gå ut, vara mer social och att äta bättre. Förut brukade jag gå och lägga mig vid fem på morgonen... så det har hjälpt mig mycket med rutiner.”

”Jag har bevisat för mig själv att jag kan komma in i en okänd grupp och snacka med nya människor. Jag kanske kan börja en skola eller ett jobb eller vadsomhelst. Mitt självförtroende har verkligen blivit mycket bättre. Det är nice.”

”Varit med skitlänge i Ludum. Fått skägg också! Jag känner en positiv förändring, absolut. På alla sätt och vis. Det har förändrat min vardag överlag. Jag är väldigt tacksam.”

”Jag har blivit mer social överlag, både i Ludum och utanför Ludum. Sedan jag började har jag blivit mer bekväm att prata med människor som jag inte känner sedan innan. Det har alltid varit mitt problem, nya personer. Nu känner jag inte så längre. Nu kan jag ställa mig på stan och prata med folk jag inte har nån aning om vem de är...”

”Ludum är det bästa som hänt mig på 8–9 år. Jag har mått så dåligt, inte fått hjälp innan. Ludum, börjar nästan gråta av att tänka på det, är så bra för mig. Det har varit det bästa som hänt mig. Jag orkar mer på veckorna. Jag gör mycket mer saker. Det går knappt att lista alla bra saker.”

### **Säkerhetsställande av lika villkor för kvinnor och män**

De horisontella principerna har varit en naturlig del i projektets arbete och förhållningssätt. Projektet har genomgående använt ett inkluderande och tillgängligt språk, för att bryta skadliga normer om maskulinitet och femininitet. Projektet har aktivt arbetat mot att minska både stigmatiseringen och diskriminerande strukturer i och kring dataspelande i stort, och kvinnligt eller icke-binäras spelade i synnerhet.

Projektet har också under hela projektperioden arbetat med att definiera skadliga strukturer och stereotyper för att bygga bort dem. Detta har projektet gjort genom tydlig information samt konkret representation av kön, intressen och funktioner hos de fysiska mötesplatserna såväl som i Ludum-appen. Därtill har projektet sett till att bryta de normativa antaganden som finns kring vilka som spelar ett visst spel eller att det bara är män som spelar. Detta har exempelvis gjorts genom att, i så stort utsträckning det gått, noggrant välja representerade medarbetare på platserna.

### **Aspekter som påverkat resultatet**

Nedan sammanfattas aspekter som projektteamet ser har påverkat projektets resultat i en positiv riktning.

- Projektteamet och deltagarna har från början varit införstådda med att projektet har varit ett pilotprojekt och att metoderna kommer att testas och utvecklas över tid.
- Projektet har arbetat aktivt för att skapa en tillgänglighetsanpassad, inkluderande och målgruppsanpassad verksamhet och mobil-applikation.
- Mixen av en fysisk- och digital mötesplats har skapat flexibilitet och en positiv variation för deltagarna. De har kunnat träffas i en liten grupp i kommunlokalerna och det har skapat en trygghet och byggt en gemenskap. De har sedan kunnat utöka de sociala kontakterna via den digitala platsen. Deltagarna har hittat likasinnade i sin närhet och har kunnat bygga vänskapsband både i sitt eget närområde och runt om i Skaraborg.

- Projektet vilar på en inkluderande värdegrund som har absorberats av projektteamet och som per automatik spiller över på deltagarna och verksamheten – en Ludum-anda.
- Medarbetarna som arbetar med deltagarna är goda förebilder och representerar en mångfald både som personer och som spelare.
- Att kartläggningsmodellen Ludum Q och samtalsmodellen Skill tree kretsar kring deltagarnas intresse för spel- och spelkultur. Alla samtal som rör tunga saker som mål, drömmar och då en behöver vända sig inåt för att lära känna sig själv, utgår alltid från vad en är bra på eller gillar i spel eller inom spelkulturen.
- I Studio Ludum är spelintresset alltid i fokus. När det gemensamma intresset är det centrala så spelar det ingen roll om en identifierar sig som tjej, kille, icke-binär eller ifall en har någon diagnos eller sjukdom. I Studio Ludum ses alla först och främst som spelare.
- Att Ludum-appen, samtalsmodeller och delar av aktivitetsupplägget inrymmer den typ av motivationsdesign som används inom spelutveckling. Detta för att få deltagarna att våga testa och sedan vilja göra mer. Projektet använder sig framför allt av positiva motivationskrafter som vill skapa en belönande känsla glädje och välbehag.
- Ingen deltagare har tvingats att komma eller komma tillbaka till Studio Ludum. Ingen deltagare har tvingats att delta i en specifik aktivitet.

## 4. Arbetssätt

---

Studio Ludums arbete har tagit avstamp från det metodkoncept som arbetades fram inom det ESF-finansierade förstudieprojektet *Spel som etableringsverktyg* (Diarienummer ESF: 2016/00554) vilket genomfördes vid Högskolan i Skövdes dataspelsutbildningar. Förstudien hade en kvalitativ ansats när det gällde att arbeta fram förslag till metoder. Representanter från målgruppen, aktörer som arbetar nära dem och jämställdhets- samt mångfaldsexpertis inkluderades i arbetet, för att på ett bättre sätt kunna basera framtida lösningar på ett verkligt behov och/eller problem. Detta för att bjuda in nya perspektiv, samt för att kunna skapa ny kunskap och förändringar i attityder kring ungdomarna och deras intresse.

Projekt Studio Ludum har i sin tur testat, utvärderat och vidareutvecklat det metodkoncept som förstudien efterlämnade. Utvecklingsarbetet har gjorts i nära samverkan med projektets deltagare. Projektet har valt ett iterativt arbetssätt där processen har varit i fokus och där projektarbetet regelbundet följts upp, utvärderats och där projektet reflekterat över arbetsresultat för att integrera nya lärdomar som uppstår i den fortsatta arbetsprocessen. Denna arbetsprocess speglar också Europiska socialfondens rekommendation om att arbeta resultatbaserat. Projektet har därför valt att använda ESF:s verktyg för förändringsteori för att bryta ner och konkretisera förväntade resultat och effekter.

Under projektets analys- och planeringsfas har projektteamet arbetat fram en projektövergripande förändringsteori (projektlogik) utifrån olika arbetsområden som kopplats till metoderna inom projektet. En förändringsteori per arbetsområde har sammanställts och har sedan varit utgångspunkten för projektets övergripande förändringsteori. Arbetets fokus har varit att tydliggöra indikatorer för att underlätta för projektet att följa upp arbetet och sätta in åtgärder om verksamheten verkar styra åt fel håll, samt att kunna stämma av progression och framgångsfaktorer.

Under genomförandefasen har projektet fortsatt att följa upp och konkretisera förändringsteorin. Som en del av arbetet har projektets externa utvärderare, Sweco, belyst förändringsteorin ur ett utifrån-perspektiv för att identifiera eventuella ”målgap” respektive ”målåckage”. Swecos övergripande bedömning var att projektets förändringsteori var realistisk och väl sammansatt utifrån projektets och deltagarnas förutsättningar.

De horisontella principerna har varit centrala i arbetet med förändringsteorin, detta för att bli en naturlig del i projektteamets arbete och förhållningssätt. Projektet har arbetat enat utifrån en önskan om att minska både stigmatiseringen och diskriminerande strukturer i och kring spelintresset i stort, och kvinnors eller icke-binäras spelade i synnerhet. Detta arbete är centralt och har under hela projektet fokuserats både inåt mot deltagare som eventuellt visar tecken på att diskriminera varandra, såväl som utåt för att minska de diskriminerande beteenden som eventuellt uppvisas gentemot deltagarna från omgivningen.

## Summering av projektets utarbetade metoder

Här nedan ges en summering av de metoder och arbetssätt som utarbetats av projektteamet i samarbete med deltagare och samverkanskommuner.

### **Metod 1: Den fysiska platsen Studio Ludum**

Grundtanken med den fysiska platsen Studio Ludum har varit att skapa en tillgänglighetsanpassad och trygg social miljö för målgruppen, som många gånger upplever sig vara isolerade och osäkra i sociala sammanhang.

Som utgångspunkt i arbetet med att bygga upp de fysiska mötesplatserna tog projektteamet avstamp i riktlinjer från Myndigheten för delaktighet. Dessa riktlinjer kompletterades också med ett antal punkter med ett normkritiskt innehåll, detta för att skapa trygga och inkluderande mötesplatser. Studio Ludum har sedan med stöttning från kommunerna kunnat bygga upp en fysisk mötesplats i varje kommun.

Metoden fysiska platser innefattar projektets fysiska mötesplatser, verktyg och material, men framförallt också arbetet med projektets deltagare vid dessa mötesplatser.

Projektteamet har arbetat aktivt med att platserna ska präglas av en inkluderande atmosfär och ett samförstånd mellan projektpersonalen och deltagarna. Det har varit viktigt med en god ton i lokalerna och ett klimat som välkomnar de olika specialintressen inom spelkulturen som deltagarna har med sig. Bemötandet och samförståndet tar avstamp i den värdegrund som tagits fram av projektteamet.

Deltagare som identifierar sig som kvinnor eller icke-binära har vittnat om att det har varit centralt för dem att det inte blir en ”snubbig stämning” i lokalerna. Det har också varit viktigt för dessa deltagare att få möta kvinnlig projektpersonal och andra kvinnliga deltagare på de fysiska platserna. En deltagare ville exempelvis försäkra sig om att hen inte bara skulle möta ”vita cis-snubbar” i projektet, för då ville hen inte vara med. En annan deltagare blev jätteglad över att få möta andra tjejer för hen var van vid att spelrelaterade aktiviteter endast brukar innefatta killar och att hen oftast blev den ”enda tjejen på eventet”. En tredje deltagare berättar att hen inte längre känner att hen behöver gömma sitt spelintresse, för hos Ludum har hen fått kvinnliga förebilder som vågar ta plats och är öppna med sitt intresse.

Med orsak av Corona-pandemins framfart under våren 2020 behövde projektet stänga ner de fysiska platserna. Då övergick projektet till en utökad digital verksamhet som kallas Studio Ludum Online. På kommunikationsplattformen Discord skapades en server för alla deltagare och projektpersonal, där projektet höll verksamheten öppet digitalt. Discord möjliggör olika forum för textchatt och röst- och videosamtal. De flesta deltagare i Studio Ludum var dessutom sedan tidigare bekanta med programmet som används flitigt som kommunikationsplattform inom spelkulturen. Digitalt har deltagare, Game Leaders och Game Masters kunnat mötas både i grupp och individuellt för socialt umgänge, spel och aktiviteter. De flesta av deltagarna ville få ta del av och träna på det sociala samspelet, så det har varit prioriterat i samband med aktiviteter hos Studio Ludum Online.

Projektet har arbetat löpande med uppföljning av arbetet på de fysiska platserna/Studio Ludum Online och deltagarnas utveckling i det sociala sammanhanget. De Game Leaders och Game Masters som har arbetat på en fysiska plats har vid slutet av arbetsdagen skrivit dagboksanteckningar om tre områden: (1) hur har dagen varit; (2) mångfald och inkludering; (3) framtida planering. Dessa anteckningar fungerade sedan som ett underlag vid veckovisa reflektionsmöten där projektteamet behandlar deltagargrupperna och lokalerna. Vid reflektionsmötena diskuterade personalen deltagarnas utveckling och hur de kan stöttas i arbetet mot deras individuella mål. Efteråt samlade personalen ihop punkter om vad som kan ses som framgångsfaktorer i arbetet med deltagarna, liksom utmaningar som personalen iakttagit och behövde arbeta med.

## **Metod 2: Den digitala platsen Ludum-Appen**

Studio Ludum skall inte begränsas till att enbart vara en fysisk plats då detta vore kontraproduktivt mot ambitionen att nå personer som på många sätt är förankrade i sin hemmiljö och i digitala världar. Med detta i åtanke utvecklades en digital applikation som skulle fungera som deltagarnas virtuella brygga till den fysiska platsen.

Under projektet har två versioner av Ludum-appen skapats. Den första versionen byggde till stora delar på tankar och idéer från förstudieprojektets referensgrupper. Version 2, som är en vidareutveckling av den första versionen, bygger till största del på tankar och idéer från Studio Ludums deltagargrupp.

Med Ludum-appen ville projektet kunna möjliggöra och/eller underlätta deltagarnas medverkan i Studio Ludum. Appens syfte har varit att fungera som ett komplement till projektets övriga insatser till deltagarna, genom att erbjuda en kommunikation- och informationskanal mellan deltagarna och projektet, samt deltagarna emellan.

Appen innehåller funktioner som: nyheter; kalender; information om de fysiska lokalerna; Skill tree-funktion (läs mer under *Metod 3: Personal Inventory*).

Dessutom finns även funktioner som:

Digital profil: Deltagare (och personal) redigerar själva sin egen profil. Fysiska attribut kan väljas och kombineras helt fritt och är inte kopplade till könsstereotypa normer. Till profilen hör också ett antal frågor som rör spel och populärkultur och en visuell spelarprofil. I profilen syns också ens medaljer som ges ut som en del av appens belöningsystem.



Valvet: I Valvet finns en mångfasetterad blandning av exempelvis tips, krönikor och tutorials (lathundar) som rör olika intressen inom spel- och spelkulturområdet. Materialet, som är i form av texter och illustrationer, ljudfiler och filmer är skapat av projektteamet.

Välstånd: Under denna meny kan en exempelvis genomföra en avslappningsövning i form av en andningsövning. Här finns också avslappningsljud och texter om hur träning kan påverka oss positivt och hur en kan ta tag i saker och komma till handling.

I Ludum-appen finns också 12 minispel. Spelen har utvecklats av projektteamet med stöd från deltagare. Deltagare har bidragit med design- och utvecklingsförslag och grafiskt material. Personal och deltagare utmanar varandra att komma högt upp i spelens rankinglistor.

För att motivera användandet av Ludum-appen så har projektteamet också utvecklat olika belöningsystem. De olika belöningsystemen är byggda för att motivera hjärnan på olika sätt och för att anspela på olika känslor som blir motiverande faktorer som bidrar till ett ökat engagemang. Ett val har gjorts att enbart använda så kallade positiva motivationskrafter som bygger på att skapa en känsla av välbehag och glädje. Projektet har velat fokusera på dessa positiva motivationskrafter då projektet anser att negativa motivationskrafter så som tidspress och begränsningar kan bidra till stress. Belöningsystemen i Ludum-appen är till för att ge en yttre motivationskraft i början av användarupplevelsen, men sedan är tanken att deltagaren efter att ha tagit del i funktionerna som appen har att erbjuda skapar en egen inre motivationskraft och vilja att använda appen. När den inre motivationskraften hos deltagarna har tagit över så fungerar appens inbyggda belöningsystem mer som ett roligt komplement och en fortsatt bekräftande faktor till det fortsatta app-användandet.

Förutom den publika sidan av Ludum-appen som deltagarna möter så har appen också en stängd del som enbart projektteamet når. Där finns funktioner som exempelvis: projektteamets dagböcker för reflektion kring verksamheten; närvarorapportering kring deltagarnas medverkan i projektet; Skill tree-funktionens inmatningsdel; statistikfunktioner. Funktionerna är enbart öppna för personal som arbetar med en specifik funktion. Inga personuppgifter kring deltagarna finns i systemet och all information som rör deltagarna är oidentifierad.

### **Metod 3: Personal Inventory**

Begreppet Personal Inventory har blivit ett samlingsbegrepp för de metoder projektet använder för att arbeta med deltagare på en individuell nivå:

- Vägen genom Ludum
- Ludum Q
- Skill tree

**Vägen genom Ludum:** När en person har blivit godkänd för projektets verksamhet börjar vägen genom Studio Ludum. Denna väg är utformad av olika komponenter eller faser och varje persons utformning är unik och baserad på personens intresse och behov. Alla deltagare genomgår fasen ”inskrivning”, därefter styr deltagarens behov hur länge och hur mycket hen behöver vara i varje fas. Faserna behöver inte heller vara varandra efterföljande utan kan flyta in i varandra.

De olika faserna är:

- Inskrivning
- Undersökande och målsättande
- Uppmuntrande och validerande

- Utmanande och utbildande
- Utskrivning
- Uppföljning

**Ludum Q:** Ludum Q är ett frågeformulär som kretsar kring deltagarnas spelintresse. Formuläret är framtaget av projektets Game Masters och fungerar som en första kontakt och undersökning av deltagarens intressen, förmågor och önskingar.

Ludum Q är skapat med inkludering och positiv psykologi i åtanke. Projektet har valt att låta varje deltagare, systematiskt för säkerställd likabehandling, själv ange vilket pronomen hen vill används och om personen vill att något annat namn än det hen är döpt till ska användas. Detta skapar en miljö som inkluderar transpersoner och icke-binära på ett sätt som är i linje med vad projektet önskar. Personen uppmuntras också att reflektera över vilken betydelse spel har haft för hen under uppväxten och i det dagliga livet, på ett sätt som går djupare än att fråga sig ”tycker du om spel/ är spel roligt”. Denna process startar den reflektion som kommer ske i samtalen med Game Masters. Ludum Q bidrar också till att bygga en allians mellan deltagaren och Game Master, eftersom de skapar och delar minnen kopplade till ett positivt intresse. Det bidrar ytterligare till att Game Master får en ökad insikt i vilket språk personen använder när hen pratar om sig själv och sitt spelande. Något som Game Master kan använda för att analysera personens svar.

Som en del av arbetet med Ludum Q uppmanas också deltagarna att genomföra det internetbaserade testet Gamer motivational profile (GMP). GMP är till för att få en djupare inblick i personens spelvanor och spelintresse. GMP hjälper till att bygga allians och skapa ökad förståelse för deltagarens spelintresse. Genomförandet av GMP underlättar också skapandet av Skill tree under senare delar av deltagarens resa genom projektet.

Gamer motivational profile: <https://apps.quantificfoundry.com/surveys/start/gamerprofile/>

**Skill tree:** Skill tree är en samtalsform, metod och digitalt verktyg där Game Master tillsammans med deltagare visualiserar och diskuterar de förmågor deltagaren har erhållit från sitt intresse och sitt engagemang inom spel- och spelkulturen.

Namnet Skill tree härstammar från de kunskapsträd som ofta återfinns i spel. Genom sitt Skill tree kan en spelare få återkoppling kring vilka uppgraderingar hen skaffat sig. Ens Skill tree fylls på under tiden en spelar. Studio Ludums Skill tree fylls, på ett liknande sätt, på i ett iterativt arbete och en serie samtal mellan Game Master och deltagaren.

Det digitala verktyget innehåller nio olika ”skills” (förmågor) baserade på forskning om spel och lärande. Under dessa övergripande skills beskriver Game Master och deltagaren specifika situationer och exempel för att visualisera vad förmågorna innebär för deltagaren. Deltagarna ser/kan ta del av sitt Skill tree i Ludum-appen.

#### **Metod 4-6: Spel- och spelkulturinriktade aktiviteter**

Metod 4-6 är en sammanslagning av tre spelkulturinriktade aktiviteter som arbetades fram under förstudieprojektet *Spel som Etableringsverktyg*.

Under projektets gång har två olika arbetssätt för de aktiviteter som görs med deltagarna i verksamheten testats: ”planerade aktiviteter” efter teman som löper under 2-3 månader och

”spontana aktiviteter” som planeras veckovis med deltagarna. Projektet har använt sig av en iterativ process gällande dessa arbetssätt, de har utvärderas, justerats och utvecklas i takt med projektets och deltagarnas egen utveckling. Processen har skett genom samtal och diskussioner inom projektgruppen och med deltagare.

En viktig grund i projektet är deltagarnas egen vilja – att vara med i projektet, att delta i aktiviteter, att arbeta mot en förändring i livet – allt detta skall deltagarna vilja göra. Det finns alltså inget tvång kring att vara delaktig i aktiviteter eller på vilket sätt en deltar i aktiviteten.

Då orken och viljan varierar från dag till dag hos deltagarna, har projektet kommit fram till att ”spontana aktiviteter” lämpar sig bättre för Studio Ludum. Arbetssättet går till stor del ut på att individanpassa innehållet i aktiviteterna, då nästan alla deltagare har olika förutsättningar, bakgrund och anledningar till att vara med i Studio Ludum. Varje individs ”startsträcka” är annorlunda och det vill projektet ta hänsyn till på bästa sätt.

Aktiviteterna, som genomförs fysiskt eller digitalt, utgår ifrån intressen och sådant som deltagarna vill lära sig mer om. Det handlar om att göra sådant som en själv tycker är kul för att bygga upp sig själv som individ, utan att en direkt tänker på det. Då blir det lättare att sätta upp mål för sig själv och börja planera sin egen framtid.

Exempel på aktiviteter som genomförts under projektet: analysera spel och film (genusanalys); buggtestning hos spelutvecklingsföretag; digitalt måleri; e-sportsträning; göra egna spel; möta förebilder från spelföretag; programmering; röstkådespelare (spela in eget skrivet material); skriva noveller (och andra genrer); skulptering (lera, pepparkaksmaterial, digitala miljöer); spela brädspel; spela rollspel; spela spel; speltestning för spelutvecklingsföretag; teckning.

Projektet är mycket stolta över att ha kunnat skapa en inkluderande miljö där alla deltagare ha känts sig välkomna att delta i de aktiviteter som intresserar dem.

### **Metod 7-8: Informationsinsatser, anhöriga och yrkesverksamma**

Metod 7-8 är en sammanslagning av två typer av informationsinsatser. På grund av Coronapandemins restriktioner under 2020-21 har planerade informationsträffar med närstående och planerade föreläsningar med yrkesverksamma behövt ställas in. Som ett substitut har projektet under den digitala slutkonferensen i början av februari 2021 publicerat tre förinspelade filmer/föreläsningar, samt informationssidor som vänder sig till målgrupperna. Materialet kan nås via: [www.his.se/sludio-ludum](http://www.his.se/sludio-ludum)

Tanken med informationsträffar för närstående är att ge deltagarnas familjer och/eller andra vuxna runt dem mer information om verksamheten, samtidigt som de ges möjlighet att få kunskap kring spel och spelkultur, så att de får en större insikt i ungdomarnas spelintresse. Projektet har förberett ett tvådelat upplägg där projektpersonal och närstående träffas vid de fysiska platserna.

Projektet har också arbetat fram ett koncept med informationsinsatser för yrkesverksamma. Konceptet innehåller olika teman som kan kombineras på olika sätt beroende på målgruppen intressen och önskemål. Nedan ges exempel på fyra teman som arbetats fram:

Om spel (en introduktion med ett genusperspektiv): En föreläsning där det berättats om spelens nutid, framtid och vad ungdomar spelar just nu. Föreläsaren berättar om olika spelgenrer,

skillnaden mellan digitala och analoga spel, samt ger en inblick i rollspel, Cosplay och andra delar av spelkulturen. Föreläsaren beskriver "Gamers" och slår hål på myter - vilka är det egentligen som spelar spel?

Spel som social konstruktion: En föreläsning där det berättas om spel som Coping-strategi och trygghet för ungdomar. Föreläsaren talar om spel, hemmasittare och om olika grupperingar inom spelvärlden.

Spel som industri: En föreläsning där spelindustrin beskrivs. Föreläsaren berättar om spel som arbete, dels arbeten inom spelutveckling, men också arbeten inom e-sport och andra närliggande områden.

Spel och nytta med spel: En föreläsning där presentatören pratar om spelberoende och vad forskningen säger. Det förs en diskussion om WHO:s diagnos och vad den innebär. Vidare lyfts positiva aspekter fram kring spel och spelande.

### **Personalkategorierna Game Leader och Game Master**

Det projektets Game Leaders och Game Masters har gemensamt att de har ett gediget spelintresse och att de har tidigare erfarenhet av att arbeta med ungdomar i olika situationer. Flertalet i projektteamet har också erfarenhet av olika delar inom spelutveckling.

Projektets Game Masters har sammanfattningsvis haft som uppgift att introducera deltagarna i projektet och sedan stötta dem i att kartlägga sitt spelintresse, sätta upp delmål/mål och föreslå konkreta aktiviteter under projektet. Därtill har Game Master kontinuerligt följt upp och utvärderat deltagarnas progression, samt varit länken mellan deltagare, deras närstående och yrkesverksamma för att förenkla kommunikationsflödet i projektet.

Projektets Game Leaders har sammanfattningsvis arbetat med att planera, utveckla och genomföra olika spel- och spelkulturinriktade aktiviteter tillsammans med deltagarna. De har också stöttat och inspirerat deltagarna i vardagen och i samband med deras egna projekt.

Det har varit centralt att Game Leaders och Game Masters har varit involverade både i utvecklingsarbetet kring metoderna och i arbetet med deltagarna. Därav blir metodutvecklingen i högre grad ett, med projektets verksamhet. Och projektteamet känner ett ägandeskap kring metodernas- och verksamhets progression.

### **Övergripande struktur och arbetsätt**

Projektet har valt en relativt platt organisationsstruktur. Projektledaren har haft ett övergripande ansvar för att projektet styr mot de uppsatta målen och att projektteamets kompetenser används i rätt sammanhang. En styrgrupp har haft till uppgift att övervaka att projektet når de uppsatta målen och en implementeringsgrupp har haft till uppgift att belysa och arbeta med implementering av projektets metoder.

### **Arbetsgrupper**

Projektteamet har delats in i olika arbetsgrupper efter kompetens och intressen, men även för att hitta spännande kombinationer av erfarenheter och för att få in ett mångfaldsperspektiv i projektets olika arbetsområden. Projektet har haft förmånen att bestå av ett team som bestått av

en blandning av personer som är goda förebilder i relation till aspekter som kön, etnicitet, sexualitet och ålder. Detta är något som projektet har försökt ta till vara på då verksamheten dagligen har arbetat med aspekter kring som jämställdhet, likabehandling och tillgänglighet.

Arbetsgrupperna har haft som uppdrag att arbeta med utveckling och testning av projektets metoder. Projektteamet har inkluderat deltagare i utvecklingsarbetet genom att testa metoderna i verksamheten tillsammans med deltagarna, samt genom att inhämta åsikter och idéer via individuella samtal och via fokusgrupper. Utvecklingsarbetet har skett iterativt och alla arbetsgrupper har återkopplat sitt arbete, vid kvartalsvisa avstämningar, för hela projektteamet. Projektet har också dokumenterat metodutvecklingen vid halvtid och vid projektslut.

Projektpersonalen har kunnat byta arbetsgrupper med ett visst intervall, ifall de har känt att de har bidragit med allt de kan i gruppen eller ifall de önskar att ge sig in i nya utmaningar.

Utöver arbetsgrupperna som utvecklats metoder, så har det även funnits arbetsgrupper som arbetat med administration samt med kommunikation och synliggörande av projektet.

### **Reflektionsmöten**

Projektet tror att en behöver ta sig tid att stanna upp och reflektera kring sitt arbete för att kunna fånga upp det som fungerar bra och för att kunna utveckla det som behöver ses över. Projektet har därför löpande haft reflektionsmöten som rör metodutveckling. Game Leaders och Game Masters har också haft löpande möten kring deltagarnas utveckling och sin egen professionella arbetsroll. Som underlag för dessa möten har Game Leaders och Game Masters skrivit dagbok efter arbete med deltagare. Dagboksanteckningarna har främst kretsats kring de tre områdena: hur arbetsdagen med deltagare har fungerat; mångfald och inkludering; framtida planering.

### **Styrgrupp**

Projektet har haft en styrgrupp med representation från projektägarna och samverkansparterna. Styrgruppens representanter företräder flera olika perspektiv: akademien, kulturen, skolan, fritidsverksamhet och arbetsmarknadsenheter. Projektet ser detta som en styrka då gruppen – tillsammans med projektteamet från Högskolan – utgör den centrala delen i ett aktivt ägandeskap. Styrgruppens medlemmar från samverkanskommunerna arbetar också nära den verksamhet som de representerar vilket ger en mycket god kännedom om målgruppen och kommunala verksamheter som målgruppen möter utanför projektet. Styrgruppen har träffats ungefär en gång per kvartal och har haft till uppgift att övervaka att projektet följer sin arbetsplan för att nå de uppsatta målen.

### **Implementeringsgrupp**

Ett av målen på organisationsnivå är att projektet skall bygga upp en verksamhet som efter projekttidens slut har förutsättningar att fortsätta som en del av en kommunal verksamhet. Som en del av detta arbete har projektet under genomförandefasen startat upp och drivit en arbetsgrupp som fokuserar på implementeringsfrågor. Gruppen har bestått av representanter från projektägarna och samverkanskommunerna. Under rubrik: *7. Användande av resultat*, finns mer att läsa om projektets implementeringsarbete.

## 5. Kommunikation, spridning och påverkansarbete

---

Studio Ludums övergripande mål med kommunikation och synliggörande av projektet har varit att förmedla användbar, intressant och lärorik information. Kommunikationen har velat bidra till förståelse och engagemang för projektet samt skapa intresse för projektets syfte och målsättning, hos mottagaren. Kommunikationen har även haft som mål att...

... ge ökad kännedom om projektet (för att underlätta kontakter med samtliga målgrupper)

... ge ökad kunskap om spel och spelkultur

... tydliggöra projektets syfte, mål och genomförande

... klargöra att projektet finansieras av Europeiska socialfonden (ESF)

... vara utformad med de horisontella principerna i beaktning

... uppmärksamma och lyfta fram projektets samverkanskommuner

... visa att det är ett växande och levande projekt som deltagarna själva kan vara med och påverka

... genomsyras av projektets ledord; respekt, nyfikenhet, lekfullhet och inspiration

... vara inkluderande

Projektet har arbetat mot tre primära målgrupper:

- Spelkultursintresserade unga kvinnor och män (deltagare)
- Yrkesverksamma
- Närstående – deltagarnas anhöriga

Projektet har sett följande målgrupper som sekundära:

- Akademin
- Allmänheten
- Press/media

### **Det är viktigt vem och vad som syns och hörs i det offentliga rummet**

Projektet har arbetat medvetet med att låta alla som vill från projektteamet representera projektet i press/media och i samband med externa framträdanden. Det har varit centralt att visa på en bredd och en mångfald från Studio Ludum i relation till synlighet i det offentliga rummet. Även om budskapet är detsamma så tror vi att olika röster behövs, för att nå ut till olika målgrupper och för att skapa igenkänning.

Genom projektets värdegrundsarbete har projektteamet fått en gemensam grund för hur vi kommunicerar inom projektet. Spåk- och ordval är viktigt att tänka på för kunna föra en inkluderande och respektfull dialog med deltagarna, men även kollegor emellan. Samma språk som används i det dagliga arbetet med deltagare genomsyrar också den externa kommunikationen.

Grafiskt material som används i kommunikationssyfte, i Ludum-appen och exempelvis ute i kommunlokalerna, vill signalera en spelkoppling. Det grafiska materialet skall dock inte förstärka stereotyper och normer inom spelvärlden som inte är inkluderande. Därför har allt grafiskt material arbetats fram med olika kriterier i åtanke för att skapa en bredd hos materialet och för att visa på variation i hos exempelvis könsrepresentation, etniskt ursprung och identifikation.

## **Webb – [www.his.se/studio-ludum](http://www.his.se/studio-ludum)**

Webbsidan har haft som syfte att förmedla en positiv bild av Studio Ludum och de värden som projektet står för. Projektet har velat ge tydlig och riktad information till våra olika målgrupper. Webbsidan har förändras löpande genom projektet. I januari 2019 utökades webbsidan exempelvis för att ge en bredare bild av projektet. Sidan kompletteras med riktad information till projektets målgrupper, med tydliga ingångar beroende på vilken målgrupp besökaren tillhörde. Projektet utökade även webbsidan med ”vanliga frågor” samt en möjlighet att via webbsidan anmäla sig till nyhetsbrev.

I början av 2020 så uppdaterade Högskolan i Skövde sin webbplats och projektet gjorde i samband med det en genomlysning av samtligt material samt en uppdatering av grafiskt material för att bättre passa det nya formatet. I februari 2021 användes webbsidan också som plattform för projektets digitala slutkonferens (mer om den nedan).

## **Nyhetsbrev**

Nyhetsbrevet syfte har varit att sprida information om vad som händer i projektet. Det första nyhetsbrevet skickades ut i december 2018 och sedan dess har projektet skickat ut tio nyhetsbrev. Målgrupp har varit projektets samverkanskommuner, yrkesverksamma samt olika aktörer inom offentlig och privat sektor som jobbar med ungdomar. Nyhetsbrevet har haft 84 stycken prenumeranter.

Nyhetsbrevet har varit på svenska och innehållet har speglat projektets verksamhet och innehållit uppdateringar från verksamheten. Projektet har haft som mål att ha ett lättförståeligt och inkluderande språk där informationen skall vara lättsmält i artikelform. Ambitionen har varit att dela information som ger en bred bild av all projektverksamhet. Innehåll har varit bland annat; intervjuer med olika kategorier av projektpersonal, information om app-utveckling och inblick i verksamheten hos de fysiska platserna i samverkanskommunerna. Projektet har även använt nyhetsbrevet för att informera om omställningen till digital verksamhet i samband med Corona-pandemin samt att uppdatera mottagarna om arbetet med implementering av Studio Ludum. Nyhetsbrevet har även inkluderat texter om hur projektet arbetar med de horisontella principerna i verksamheten.

Det sista och avslutande nyhetsbrevet skickades ut i april 2021. Brevets fokus var implementeringen av Studio Ludum och innehöll intervjuer med samtliga samverkanskommuner om vad de tar med sig från projektet samt hur de arbetar med en eventuell implementering av Studio Ludums metoder. Därtill innehöll brevet även en intervju med det nystartade företaget Ludea, som kommer att vidareutveckla projektets metoder och sälja tjänster till bland annat kommuner.

## **Länkar till samtliga nyhetsbrev:**

Nyhetsbrev – april 2021

<http://information.his.se/a/s/16241273-4ca78d1de4a5918a400d652711e453ff/890028>

Nyhetsbrev - december 2020

<https://information.his.se/a/s/27461511-a12dd66bfe430b279f072a1c2300e454/785097>

Nyhetsbrev - oktober 2020

<https://information.his.se/a/s/27461511-0d60c61aeb4d05afe021584598cc909c/735354>

Nyhetsbrev - juni 2020

<https://information.his.se/a/s/27461511-4d37dc334e03e9d4acdf56b1437930df/652345>

Nyhetsbrev - mars 2020

<https://information.his.se/a/s/27461511-bdb3b978ff14596fd1fd37ebc5f882f4/580089>

Nyhetsbrev - december 2019

<https://information.his.se/a/s/27461511-7abc9a0edc205af289cc357a702c0387/493614>

Nyhetsbrev - september 2019

<https://information.his.se/a/s/16241273-f1be9b39a8bc8f0e1eb59256f4f5019f/418486>

Nyhetsbrev - maj 2019

<https://information.his.se/a/s/27461511-fcf56d96970e8808b4cb1bb67d509910/340760>

Nyhetsbrev - januari 2019

<https://information.his.se/a/s/27461511-47e392438f641205bee8523b59f0f741/266280>

Nyhetsbrev - december 2018

<http://studioludum.mail-eur.net/a/s/27461511-ddf5c70f82e30f5af6f1d2ccd72f1698/241041>

## **Instagram – @studioludum**

Närvaron på sociala medier har haft som syfte att lyfta verksamheten med deltagarna och för att ge en inblick i hur projektets vardag har varit. Projektet hade som mål att publicera två inlägg i veckan för att behålla en etablerad närvaro. Det var även ett sätt att informera om de insatser som projektet utförde, då vi lade upp inlägg som riktade sig både till potentiella deltagare, närstående till deltagare och yrkesverksamma. På kontot publicerade vi även uppdateringar om hur utvecklingen av projektets app gick till. Bildtexterna skrevs med ett tillgänglighetsperspektiv i åtanke. Representation på de bilder som lades upp var av betydelse, dels för att potentiella deltagare som identifierade sig som kvinnor kunde se att det fanns kvinnliga Game Leaders och Game Masters i arbetslaget. Även för att se till att inte bidra till stereotyper kring att spel ”bara” är ett intresse för unga män.

Instagram-kontot @studioludum innehåller 124 inlägg och har 84 följare (2021-03-15).

## **Press/medier**

Här nedan presenteras ett axplock av artiklar och medieinslag som rör Studio Ludum. Projektet har valt att inte ta med alla artiklar utan visar på ett urval, detta då flera nyhetskanaler har börjat låsa sina artiklar på nätet under projektperioden. Vissa länkar har också behövt tas bort då de inte längre fungerar.

### **Januari/februari 2021**

- Webbnyhet, Högskolan i Skövde  
Framgångsrika Studio Ludum avslutas med nystart.  
<https://www.his.se/nyheter/2021/februari/framgangsrika-studio-ludum-avslutas-med-nystart/>



- Pressmeddelande, Högskolan i Skövde  
<https://www.mynewsdesk.com/se/his/pressreleases/framgangsrika-studio-ludum-avslutas-med-nystart-3068500>
  - It-pedagogen  
Framgångsrika Studio Ludum avslutas med nystart  
<https://it-pedagogen.se/framgangsrika-studio-ludum-avslutas-med-nystart/>
  - Hällekis kuriren  
Framgångsrika Studio Ludum avslutas med nystart  
<http://www.hallekis.com/xx210204d.htm>
  - Radio P4 Skaraborg (Sveriges Radio P4 – Skaraborg)  
Intervju med Game Leader Sebastian Källström och en av projektets deltagare.  
<https://sverigesradio.se/artikel/spelprojekt-hjalper-unga-till-ett-nytt-liv>
- Live-intervju med Sebastian Källström: <http://p4dela.sverigesradio.se/?id=22871>

## Februari 2020

- Skövde nyheter  
Framgångsrik spelsatsning har fått hemmasittare till skolbanken: ”Ser deras talang”  
<https://www.skovdenyheter.se/artikel/framgangsrik-spelsatsning-har-fatt-hemmasittare-till-skolbanken-ser-deras-talang>
- Västgöta-Bladet  
Framgångsrik spelsatsning har fått hemmasittare till skolbanken: ”Ser deras talang”  
<https://www.vastgotabladet.se/logga-in/framgangsrik-spelsatsning-har-fatt-hemmasittare-till-skolbanken-ser-deras-talang>

## Januari 2020

- Vetenskapsradions veckomagasin (Sveriges Radio)  
<https://sverigesradio.se/avsnitt/1428286>  
(Inslaget om Studio Ludum ligger ca 10:30 – 20:30 in i programmet.)

## Oktober 2019

- Mariestads Tidning  
Spelprojekt bryter ungas utanförskap  
<https://www.mariestadstidningen.se/2019/10/20/spelprojekt-bryter-ungas-utanforskap/>
- Skaraborgs allehanda  
Spelprojekt bryter ungas utanförskap.  
<https://www.sla.se/2019/10/20/spelprojekt-bryter-ungas-utanforskap/>

## September 2019

- Skövde Nyheter & Falköpingstidning & Skaraborgs läns tidning  
En app ska ge unga spelintresserade en knuff framåt:  
<https://www.skovdenyheter.se/article/en-app-ska-ge-unga-spelintresserade-en-knuff-ramat/>  
  
<https://www.falkopingstidning.se/article/en-app-ska-ge-unga-spelintresserade-en-knuff-ramat/>  
  
<https://www.skaraborgslanstidning.se/article/en-app-ska-ge-unga-spelintresserade-en-knuff-ramat/>
- Mariestads-tidningen  
Spel ska motivera hemmasittare  
<https://www.mariestadstidningen.se/2019/09/05/spel-ska-motivera-hemmasittare/>

## Augusti 2019

- Webbnyhet, Högskolan i Skövde  
Verkligheten i en app ska aktivera unga. *(Länken fungerar ej längre)*
- Pressmeddelande, Högskolan i Skövde  
Skapar spelvärld för att motivera unga  
<http://www.mynewsdesk.com/se/his/pressreleases/skapar-spelvaerld-foer-att-motivera-unga-2906435>
- IT-pedagogen.se  
Skapar spelvärld för att motivera unga  
<https://it-pedagogen.se/skapar-spelvarld-for-att-motivera-unga/>
- Hällekis kuriren  
Skapar spelvärld för att motivera unga  
<http://www.hallekis.com/xx190828e.htm>

## Mars 2019

- Webbnyhet (Götene kommun, inför medverkan under All Digital Week, 18 mars)  
Föredrag om att låta spelintresset visa vägen  
<https://www.gotene.se/upplevaochgora/bibliotek/biblioteksnyheter/foredragomattlataspelintressetvisavagenibiblioteket25mars.26007.html>
- Töreboda kanalen  
Projekt Studio Ludum, intervju med Game Master Jimmy Andersson  
<https://en.calameo.com/read/004882572072a34cfa6dc>

## Februari 2019

- Nya Lidköpings-tidningen *(Länken fungerar ej längre)*  
Ska fånga ungas spelintresse.

## Januari 2019

- Skövde Nyheter  
Hoppas koppla spelintresse till arbetsliv -  
<https://www.skovdenyheter.se/article/hoppas-koppla-spelintresse-till-arbetsliv/>
- Västgöta-Bladet  
Hoppas koppla spelintresse till arbetsliv  
<https://www.vastgotabladet.se/artikel/hoppas-koppla-spelintresse-till-arbetsliv>
- Skaraborgs Läns Tidning  
Hoppas koppla spelintresse till arbetsliv  
<https://www.skaraborgslanstidning.se/artikel/hoppas-koppla-spelintresse-till-arbetsliv>

## Oktober 2018

- En smart framtid (ESF:s podcast) (*Länken fungerar ej längre*)  
Gamingindustrin - inkludering, jämställdhet och vägen till arbete.

## Juli – augusti 2018

- Webbnyhet, Högskolan i Skövde (*Länken fungerar ej längre*)  
Så ska datorspelens drivkrafter få fler i unga i sysselsättning.
- Dagens Samhälle (*Länken fungerar ej längre*)  
Dataspel ska fånga upp och motivera unga hemmasittare.
- SVT Nyheter Väst  
Spelforskning ska få unga i jobb  
<https://www.svt.se/nyheter/lokalt/vast/spelforskning-ska-fa-unga-i-jobb>
- SLA  
Tema spelteknik i Visby (låst artikel)  
<https://sla.se/skovde/2018/07/02/tema-spelteknik-i-visby>
- Webbnyhet, Högskolan i Skövde (*Länken fungerar ej längre*)  
Fullsatt när dataspel och ungdomsarbetslöshet stod i fokus i Almedalen
- Webbnyhet (Svenska ESF-rådet) (*Länken fungerar ej längre*)  
Högskolan i Skövde fångar upp spelintresserade UVA

## Presentationer, möten, konferenser och projektets digitala slutkonferens

Under projekttiden har projektteamet haft möjlighet att sprida information om projektets arbete i det offentliga rummet. Här följer en kort presentation som visar merparten av de arrangemang projektet deltagit i.

### **Mars 2021**

#### **Skaraborgs kommunalförbund**

Efter en inbjudan genomförde projektet en presentation av Studio Ludums verksamhet och resultat för Skaraborgs kommunalförbund.

#### **Strukturfondspartnerskapsmöte**

Efter en inbjudan genomförde projektet en presentation av Studio Ludums verksamhet och resultat i samband med strukturfondspartnerskapets möte.

### **Februari 2021**

#### **Digital slutkonferens**

Under perioden 8 – 11 februari genomfördes projektets digitala slutkonferens. Nytt material publicerades varje morgon och besökarna kunde själva bestämma när de ville ta del av materialet. Merparten av materialet kommer också att finnas kvar under överskådlig framtid på: [www.his.se/studio-ludum-slutkonferens](http://www.his.se/studio-ludum-slutkonferens)

Konferensen hade 135 unika besökare under de fyra dagarna. Flertalet av dessa besökare tog del av material under flera dagar/tillfällen.

Alla projektmedarbetare bjöds in till att bidra i arbetet med konferensen och i stort sett alla har bidragit. Det har handlat om att: skriva manus, spela in speakerröster, skapa grafiskt material till filmer och webb, skapa presentationer, spela in presentationer i studio, bildbehandling, redigera ljudfiler, redigera filmer/presentationer, skapa tekniska lösningar, skriva underlag och planera aktiviteter kring press, media och sociala media, osv.

Det har varit viktigt för projektet att konferensen genomfördes då deltagarna fortfarande var aktiva i projektet. Projektteamet vill att de skall kunna ta del av materialet som de bidragit med underlag till (deltagarna har lämnat åsikter och idéer via fokusgrupper). Vi vill också att de skall kunna visa upp det projekt de har varit del av för föräldrar och närstående, med en förhoppning att projektet kan hjälpa till att legitimera deras intresse.

Projektet slutkonferens i Högskolan i Skövdes webbkalender:

<https://www.his.se/mot-hogskolan/aktiviteter/kalender/2021/slutkonferens-for-studio-ludum/>

### **November 2020**

#### **Internetdagarna (panelsamtal)**

Tema: Gaming – en samhällsutmaning eller en möjlighet?

<https://internetdagarna.se/>

## **September 2020**

### **Webinarie, Healthy Cities Sverige (presentation)**

Seminarium anordnat av: Högskolan i Skövde, Healthy Cities Sverige, Skövde kommun, Västra Götalandsregionen

Tema: Jämlik hälsa och digitalisering - målgrupp barn och unga

<https://www.his.se/mot-hogskolan/aktiviteter/kalender/2020/jamlik-halsa-och-digitalisering---malgrupp-barn-och-unga/>

### **Bokmässan, Göteborg (paneldiskussion)**

Tema: Spel – en gränsöverskridande kultur som förbättrar världen

<https://bokmassan.se/programs/spel-en-gransoverskridande-kultur-som-forbatttrar-varlden/>

### **Nämnden för utbildning, kultur och fritid, Götene kommun**

Projektet har varit inbjudna till nämnden för utbildning, kultur och fritid i Götene för att informera om projektet och dess verksamhet.

### **Högskolan i Skövde, utbildningar på avancerad nivå**

Projektet har genomfört projektpresentationer för magister- och masterstudenter vid fyra utbildningsprogram.

## **Februari 2020**

### **Besök från Matilda Ernkrans, minister för högre utbildning och forskning**

I slutet av februari 2020 besökte Matilda Ernkrans, minister för högre utbildning och forskning Högskolan i Skövde. Matilda besökte två områden hos Högskolan där det ena var avdelningen för spelutveckling. Under den första halvan av besöket hos avdelningen fick hon veta mer om spelområdets utbildningar, forskningsområden och vår samverkan med Skövde Science Park. Eftersom spelutbildningarna är ledande i landet kring att arbeta med jämställdhets- och mångfaldsfrågor blev det en naturlig övergång att poängtera Studio Ludums arbete med de horisontella principerna då den andra halvan av besöket kretsade kring Studio Ludum och vår verksamhet.

### **Samordningsförbundet Norra Skaraborg**

Projektet har varit inbjudna till Samordningsförbundet norra Skaraborgs styrelse, för att informera om projektet och dess verksamhet.

## **December 2019**

### **Nätverket för Skaraborgs skolchefer**

Efter en inbjudan från Skaraborgs kommunalförbund så besökte projektet nätverket för Skaraborgs skolchefer och presenterade Studio Ludums verksamhet.

## **November 2019**

### **Nätverksträff för Level Upgrade och Ung Arena 9.2**

Efter en inbjudan från samordningsförbundet Västra Skaraborg deltog projektet under en nätverksträff med verksamheterna Level Upgrade och Ung Arena 9.2. Studio Ludums verksamhet presenterades och det fördes en diskussion kring spel- och spelkulturintresserade ungdomar.

## **Oktober 2019**

### **Personaldag, Högskolan i Skövde**

Det fanns möjlighet att ta del av två presentationer kring Studio Ludum under Högskolan i Skövdes personaldag med föredrag om ca 15 av lärosätets utvecklings- och forskningsprojekt.

### **Nätverket för Skaraborgs kommunchefer**

Efter en inbjudan från Skaraborgs kommunalförbund så besökte projektet nätverket för Skaraborgs kommunchefer och presenterade Studio Ludums verksamhet.

## **September 2019**

### **Forskarfredag (föreläsning)**

Tema: Vad vet du som förälder om spel och spelkultur?

## **Maj 2019**

### **Specialpedagoger och arbetsmarknadsenhet, Töreboda**

Under maj genomfördes två presentationer om Studio Ludum i Töreboda. En inför specialpedagoger hos Centralskolan och den andra för personal inom arbetsmarknadsenheten.

### **Socialtjänst, Skövde (barn & unga)**

En presentation om Studio Ludum genomfördes hos sektor socialtjänst, inför arbetsgruppen Gemensamma krafter (socialtjänst, Barn & Unga, KAA, polisen, skolor, fritidspedagoger).

### **Nätverk för fältare (Tibro)**

En presentation om Studio Ludum genomfördes inför nätverket för fältare i Skaraborg.

### **Socialtjänst, Töreboda**

En presentation om Studio Ludum genomfördes inför socialtjänsten i Töreboda.

## **April 2019**

### **Nätverk för fritidsledare (Lidköping)**

En presentation om Studio Ludum genomfördes inför ett nätverk för fritidsledare i Skaraborg.

### **Vetenskapsfestivalen, Göteborg**

Tre medarbetare från projektet + en kollega från Högskolans dataspelsutbildningar medverkande under Vetenskapsfestivalen.

Det genomfördes två föredrag och en paneldiskussion under en eftermiddag/kväll i Nordstan. Den valda målgruppen för eventet var föräldrar och närstående till spel- och spelkulturintresserade ungdomar.

- Vad vet du om ditt barns spelintresse?
- Fortnite, Super Mario & ett norskt nobelpris
- Spelkulturen – nu större än själva spelet

### **SVT, Opinion Live**

SVT Nyheter visade intresse för projektets programpunkter i samband med vetenskapsfestivalen och ville göra ett inslag till programmet Opinion Live i samband med föredragen. På grund av tidsbrist skapades ett kort inslag via länk från Skövde. Vi valde att göra inslaget av en anmäl karaktär och inte direkt kopplat till Studio Ludum.

## **Samordningsförbundet Västra Skaraborg**

I slutet av månaden genomfördes en presentation om Studio Ludum inför samordningsförbundets styrelse.

## **Mars 2019**

### **All Digital Week, Götene kommun, 25-31 mars**

Digitala veckan (All digital Week) är en europeisk kampanjvecka där organisationer runt om i Europa som arbetar för ökad digital delaktighet deltar.

Studio Ludum bidrog med två föredrag under veckan i Götene:

- Den positiva kraften i spelintresset
- Datorspel som kultur - större än både film och musik

### **Samverkansdag för studie- och karriärvägledarna**

En presentation om Studio Ludum genomfördes i samband med en samverkansdag för studie- och yrkesvägledare i Skaraborg, nivåerna högstadiet, gymnasiet och Komvux.

### **Nacka Education Summit 2019 – Stockholm, Nacka kommun**

Projektet medverkade i en paneldebatt om e-sport och gamification i skolan.

## **November 2018**

### **Event: Varför har inte fler CS:Go på CV:et**

Två personer från projektteamet deltog i ett event med titeln: ”Varför har inte fler CS:Go på CV:et?”, där Arbetsförmedlingens digitala innovationscenter och tankesmedjan Futurion var två av organisatörerna. Projektet deltog i en paneldiskussion och i workshops.

## **Juli – augusti 2018**

### **Seminarium, (Almedalsveckan 2018, Västsvenska arenan)**

Projektet genomförde ett eget seminarium med titeln: Kan vi använda datorspelens drivkraft för att nå unga som varken arbetar eller studerar?

<http://program.almedalsveckan.info/event/user-view/50804>

## **6. Uppföljning och utvärdering**

---

Studio Ludums externa utvärderare har varit Sweco. Utvärderingsteamet har kommit från Sweco Society.

Utvärderarna har följt projektet i en följeforskande roll. Uppdraget har varit att följa projektets processer med en kritisk blick och samtidigt fungera som ett stöd. Swecos arbete har resulterat i följande aktiviteter/rapporter:

- Nulägesrapport.
- Halvtidsrapport.
- Slututvärdering.
- Platsbesök i verksamheten – kommunlokaler.
- Platsbesök i verksamheten – Studio Ludum Online (digitalt).

- Föreläsning kring socialpsykologiska perspektiv i relation till projektet.
- Workshop om implementering med projektgruppen.
- Presentation om implementering för implementeringsgruppen.
- Presentation/film till projektets slutkonferens.

Datansamlingen till rapporterna har Sweco främst hämtat via:

- Intervjuer med projektpersonal, samverkansparter och handläggare i kommunerna.
- Fokusgruppsintervjuer med deltagare.
- Platsbesök i verksamheten.
- Skriftliga frågor till deltagare som förmedlats och sammanställts av projektets Game Masters.
- Intern projektdokumentation från projektet i form av: lägesrapporter, protokoll från styr- och implementeringsgrupp, dokument kring förändringsteori/projektlogik, avstämningar kring metodutveckling och metoddokumentation.

Utvärderingsteamet har haft en viktig roll för projektet då de, med sitt utifrån-perspektiv, först har granskat logiken i projektets förändringsteori. För att sedan belysa hur projektet ligger till i förhållande till de uppsatta målen. Slutligen har de gett en redogörelse för hur de ser på Studio Ludums måluppfyllelse och bidrag till effektmålen. Som projektteam är det lätt att bli hemmablind, då en hela tiden är mitt i utvecklingsarbetet, då är det extra värdefullt att ha en extern part som kan belysa projektets arbete från ett annat perspektiv.

Projektet uppskattar Swecos engagemang och vilja att sätta sig in i, och förstå, Studio Ludums ambitioner med verksamheten och metodkonceptet. Sweco har exempelvis anpassat den teoretiska utgångspunkten för att iakttä och tolka projektet. De har fått projektteamet att känna sig respekterade och lyssnade på då de bland annat har justerat hur de möter och samlar in information från deltagarna, efter justeringsförslag från projektteamet. Utvärderingsteamet har också fokuserat på att lyfta fram kvantitativa resultat, då stor del av projektets resultat ligger i den personliga utvecklingen hos enskilda individer, något som projektteamet ser som det centrala i metodkonceptet.

Utvärderingsteamet har också stöttat projektet i implementeringsarbetet. Med Swecos stora erfarenhet av projektutvärderingar och goda inblick i olika projekts arbete med implementering, så har Studio Ludum kunnat få en ”guidad tur” genom djungeln av både lyckade och mindre lyckade implementeringsförsök.

Därtill har utvärderingsteamet funnits tillgängliga för att diskutera frågor och funderingar som projektteamet haft under resan.

### **Projektets egen uppföljning och utvärdering**

Projektteamet och deltagarna har vara införstådda med att projektet är ett pilotprojekt och att metoderna kommer att testas och utvecklas över tid.

Deltagarnas åsikter har varit viktiga för metodkonceptets utveckling och för att projektteamet skall veta vad de tycker är roligt, motiverande och utvecklande. Deltagarna har bidragit med sina åsikter genom individuella samtal, riktade fokusgruppsträffar och i samband med aktiviteter. Det har aldrig varit tvingande för deltagarna att aktivt vara en del i utvecklingsarbetet, men ambitionen har varit att uppmuntra deltagarna och tydliggöra att projektet uppskattar deras delaktighet.



Projekt Studio Ludum har varit i ständig rörelse, då projektteamet hela tiden har testat, utvecklat och vidareutvecklat projektets metoder. Det har därför varit viktigt för projektteamet att stanna upp och reflektera kring det arbete som gjort inom projektet. Dels för att kunna fortsätta utvecklingsarbetet men också för att kunna se och vara nöjd med det egna arbetet och projektteamets gemensamma insats. Under projektet har projektteamet genomfört avstämningsmöten ca en gång per kvartal då arbetsgrupper har presenterat och diskuterat metodutvecklingen.

Projektet har också dokumenterat metodutvecklingen vid halvtid och vid projektslut. När projektet hade nått halvtid dokumenterade projektteamet var i processen med att utveckla projektets metoder som vi befann oss. Vid slutet av projektet gjordes en dokumentation som komplement till halvtidsavstämningen, för att se hur arbetet hade utvecklat sig från halvtid till projektslut.

Därtill har projektet löpande haft reflektionsmöten som rör metodutveckling. Game Leaders och Game Masters har också haft löpande möten kring deltagarnas utveckling och sin egen professionella arbetsroll, som går att läsa om under rubrik: *4. Arbetsätt*.

## 7. Användande av resultat

---

I september 2019 påbörjade Studio Ludum sitt implementeringsarbete. Projektet organiserade implementeringsarbetet genom att tillsätta två grupper.

**Implementeringsgrupp (beslutande organ):** Gruppen bestod av representanter från Högskolan/Projekt Studio Ludum och samverkanskommunerna. Representanterna från kommunerna hade mandat att representera sin kommun i diskussioner kring utformning av en framtida verksamhet. Kommunrepresentanterna rekryterades med hjälp från kommunkoordinatorerna.

Implementeringsgruppen fick underlag från en tankesmedja som de kunde diskutera och ta ställning till.

**Tankesmedja (förberedande instans):** Tankesmedjan bestod av en arbetsgrupp med projektpersonal från Studio Ludum som hade till uppgift att driva implementeringsarbetet framåt och som arbetade med omvärldsanalys, samt konkretisering och bearbetning av förslag som implementeringsgruppen kunde ta ställning till.

Som en del av omvärldsanalysen bjöd tankesmedjan bland annat in externa gäster till idéworkshops (gäster från projekt, kommuner, privat sektor, etc.). Syftet med dessa workshops var att vidga tankar och idéer kring implementering genom att inhämta åsikter från personer med olika erfarenheter och perspektiv.

### **Fyra förslag har resulterat i två realiseringar**

Tankesmedjans arbete utmynnade i tre konkreta förslag kring möjliga implementeringsmöjligheter.

- Förslag: Studio Ludum som kurs på folkhögskola.
- Förslag: Studio Ludum som socialt företag.

- Förslag: Studio Ludum som metodbok (förslaget kan även ingå som en del av de två andra förslagen).

Därtill lyfte Skövde kommuns representant ännu ett förslag – att undersöka möjligheten att integrera Studio Ludums verksamhet inom kommunens ordinarie verksamhet.

I mars 2021 har implementeringsarbetet resulterat i att:

- Skövde kommun har startat upp Studio Ludum: Skövde, i kommunal regi. Verksamheten finns inom samma verksamhetsområde som exempelvis arbetsmarknadsenheten och det kommunala aktivitetsansvaret. Studio Ludum: Skövdes verksamhet öppnade för deltagare den 11 mars.
- Företaget Ludea har startats upp. Företaget består av några kollegor från Studio Ludums projektteam som valt att starta ett socialt företag som kommer att fortsätta att vidareutveckla Studio Ludums metoder och arbeta med att sälja tjänster till exempelvis Skaraborgs kommuner. Företaget har skrivit avtal med Skövde kommun om att driva deras Studio Ludum-verksamhet.

Högskolan i Skövdes hoppas också kunna följa verksamheterna som en del av forskningen inom spelområdet.

## 8. Kommentarer och tips

---

Här nedan presenteras en blandning av rekommendationer att ta fasta på, samt farhågor att uppmärksamma:

- Om projektet riktar sig till UVAS-gruppen – våga göra en målgruppsavgränsning. Många studier visar att verksamheter som vänder sig till en bred målgrupp kan bli för allmängiltiga. En vill nå alla, men fångar nästan inte in någon. Med en avgränsning blir det lättare att både nå och skapa en attraktiv verksamhet för målgruppen.
- Om projektet riktar sig till UVAS-gruppen – gör projektets verksamhet (ex. lokaler och aktiviteter) till en frizon för deltagarna och projektpersonalen. Studio Ludum valde att inte släppa in föräldrar/närstående i verksamheten och handläggare fick enbart besöka verksamheten vid förbestämda möten. Många av Studio Ludums deltagare hade närstående som var mycket involverade i sina ungdomars liv. Ibland blir så att de vuxna styr lite väl mycket och kan hämma ungdomarnas egen drivkraft. Ibland behöver därför ungdomarna få ett eget ”space” för att kunna mogna och blomma ut.
- När det gäller medfinansiering via deltagaresättning. Lägg denna post i budgeten på ett absolut minimum om projektet riktar sig till ungdomar som står långt från arbetsmarknaden. Deltagarprognoser kan slå fel och yttre omständigheter kan påverka deltagarantalet på ett oförutsett vis.
- Sammanställ mätbara resultat så snabbt som möjligt under genomförandefasen. Det visar ifall projektet är på rätt väg eller i vilken grad ni behöver styrka om verksamheten. Studio Ludum sammanställde de första mätbara resultaten efter 7-8 månader med deltagare i verksamheten.

- Ett positivt resultat skapar förtroende och framför allt ett intresse hos externa parter. Så, om resultaten pekar i rätt riktning – tillsätt då en arbetsgrupp som enbart arbetar med implementeringsfrågan. Gruppen bör bestå av personer på chefsnivå från samverkansparterna.
- Ta chansen att utveckla egna metoder, eller bygg vidare på andras metoder under projekttiden. Låt projekttiden verkligen bli en period av testande då projektteamet får utrymme att göra fel och göra om, gång på gång.