

STUDIO LUDUM

UTVÄRDERINGENS SLUTRAPPORT

SWECO SOCIETY, JANUARI 2021



INNEHÅLL

1. SAMMANFATTNING	3
2. UTVÄRDERINGEN.....	4
2.1 Disposition.....	4
3. METOD OCH MATERIAL.....	5
3.1 Kvalitativa målsättningar kräver kvalitativa metoder	5
3.2 Dokumentstudier	5
3.3 Intervjumetoder.....	5
3.4 Metod för kostnadsanalysen.....	6
4. FÖRÄNDRINGSTEORI OCH MÅLSTRUKTUR.....	7
4.1 Unga utanför	7
4.2 Problembild och aktiviteter.....	8
4.3 Målstruktur	9
5. PROJEKTETS FRAMDRIFT	10
5.1 Aktiviteterna i projektet	10
5.2 Projektorganisationens funktion.....	11
5.3 Metodutveckling.....	12
5.4 Arbete med de horisontella principerna	13
5.5 Implementeringsarbete.....	13
5.6 Sammanfattning: framgångsfaktorer och utmaningar.....	14
6. RESULTAT OCH MÅLUPPFYLLELSE.....	16
6.1 På individnivå.....	16
6.2 På organisationsnivå.....	19
7. EFFEKTER.....	21
7.1 Samhällsekonomisk nyttoanalys.....	21
7.2 Strukturnivå.....	27
8. SLUTSATSER	28
9. AVSLUTANDE REFLEKTIONER	29
9.1 Professionalism som del av konceptet Studio Ludum.....	29
9.2 Nya värderingar och marknader i coronapandemins efterdyningar.....	32
10. BILAGOR.....	34

1. SAMMANFATTNING

Studio Ludum drivs av Högskolan i Skövde (HiS) i samarbete med Skaraborgs kommunalförbund, Försäkringskassan och kommunerna Skövde, Töreboda, Hjo och Götene. Projektet startade i augusti 2018 och kommer att avslutas i april 2021. Projektet föregicks av den ESF-finansierade förstudien *Spel som etableringsverktyg*, där ett metodkoncept utvecklades vid HiS. Genom innovationsprojektet Studio Ludum har metoden vidareutvecklats och omsatts i praktiken. Målgruppen för projektets aktiviteter är spelintresserade unga mellan 15 och 24 år. Kärnan i metodiken är att nyttja ungdomarnas spelintresse för att motivera och förbereda dem för studier eller arbete.

Sweco har följt projektet i en följeforskande roll. Det har bland annat inneburit intervjuer med projektmedarbetare och deltagare, gemensamma seminarier och analyser. Med denna slututvärdering gör vi vår sista insats som utvärderare.

Utvärderingsrapporten kan slå fast att Studio Ludum är ett sällsynt innovativt projekt som tack vare en väl fungerande metod och kompetenta medarbetare har kunnat skapa en väg ut ur utanförskap för unga som samhället misslyckats med att fånga upp. Projektet har inte nått det mål om antal individer som initialt ställdes upp, men i övrigt är projektmålen uppfyllda med råge. Swecos övergripande bedömning är att projektet har utvecklat ett metodkoncept som tillför något nytt, som möter behov som ordinarie strukturer inte förmått möta. Därmed är projektet också ett gott exempel på vad som eftersträvas i den aktuella utlysningen. Behovet av metoden styrks av att Skövde kommun valt att implementera verksamheten, samt av att flera andra initiativ för att använda och sprida metoden pågår i skrivande stund.

Sweco vill härmed tacka för förtroendet och för att vi fått möjligheten att följa detta innovativa och unika projekt. Vi som arbetat med utvärderingen heter Lars Holmberg, Alva Roxell, Sanaz Charbaf, Carl Ljung, Ellen Khan och Jonas Niki Hugosson.

2. UTVÄRDERINGEN

Swecos uppdrag har varit att följa Studio Ludums processer med en kritisk blick, och samtidigt fungera som ett stöd. De frågor som väglett utvärderingen har varit:

- Har projektmålen uppnåtts?
 - Vad har fungerat särskilt bra?
 - Vad har fungerat mindre bra?
- Verkar projektets aktiviteter för samma mål?
- Har projektet givit upphov till oväntade avtryck?
- Är det sannolikt att projektet kommer att leda till bestående avtryck?
 - ...på individnivå?
 - ...på organisationsnivå?
 - ...på strukturnivå?

Frågorna har behandlats genom hela utvärderingsarbetet, och besvaras slutgiltigt i denna rapport. Utöver denna slutrapport, som är Swecos sista leverans till projektet, har utvärderingen också innefattat följande aktiviteter:

- Seminarium – socialpsykologiska perspektiv på Studio Ludum
- Workshop om implementering med projektgruppen
- Arbetsmöte om implementering med implementeringsgruppen
- Nulägesanalys (inkl. datainsamling m.m.)
- Halvtidsrapport (inkl. datainsamling m.m.)
- Platsbesök i fysiska och digitala verksamheter
- Stöd för projektintern uppföljning

Denna slutrapport redogör för projektets måluppfyllelse och bidrag till effektmålen. Rapporten är disponerad som följer.

2.1 DISPOSITION

Rapporten inleds med en sammanfattande kommentar. I det andra avsnittet presenteras utgångspunkterna för utvärderingen samt rapportens disposition. Kapitel tre redogör för de metoder och det material som använts i slututvärderingen. I kapitel fyra beskrivs den bakomliggande problembilden för projektet samt projektets mål, aktiviteter och önskade effekter. Det femte kapitlet handlar om projektets framdrift, det vill säga vilka aktiviteter som genomförts, hur projektet har arbetat med metodutveckling och implementering samt vilka utmaningar och framgångsfaktorer som Sweco uppfattat som mest framträdande i genomförandet. I det sjätte kapitlet presenteras Swecos bedömning av projektets måluppfyllelse, och i det sjunde kapitlet bedömer Sweco huruvida projektet bidragit till långsiktiga effekter, bland annat med hjälp av en kostnadsanalys. Kapitel åtta redogör för Swecos slutsatser, och i det avslutande nionde kapitlet görs några ytterligare reflektioner utifrån statsvetenskaplig teoribildning.

3. METOD OCH MATERIAL

3.1 KVALITATIVA MÅLSÄTTNINGAR KRÄVER KVALITATIVA METODER

Studio Ludums målsättningar har förändrats sedan projektets start. I den inledande fasen var målsättningarna av en mer kvantitativ karaktär och angav bland annat vilken andel deltagare som påbörjat arbete eller studier. Dessa målsättningar ändrades dock med tiden eftersom projektet bedömde att deltagargruppen befann sig längre bort från arbete och studier än förväntat vid formuleringen av de ursprungliga målsättningarna. Istället för att fokusera på deltagarantal och genomströmning har därför även utvärderingen valt att fokusera på de kvalitativa aspekterna av deltagarnas och organisationens utveckling. De kvalitativa målsättningarna för projektet syftar istället till att mäta deltagarnas progression gällande bland annat självinsikt, självförtroende och motivation. För att följa upp kvalitativa målsättningar krävs kvalitativa metoder, vilket har varit den genomgående metodvalet i Swecos följeforskning av projektet. Sweco har även genomfört en övergripande kostnadsanalys, en kvantitativ metod för att mäta nyttor, som ett komplement till bedömningarna av de kvalitativa målsättningarna. Detta beskrivs ytterligare i avsnitt 3.4 Metod för kostnadsanalysen.

3.2 DOKUMENTSTUDIER

Sweco har löpande tagit del av Studio Ludums projektdokumentation för att hålla sig à jour med projektets utveckling. Dokumentationen omfattar bland annat projektets lägesrapporter till ESF-rådet, metodbeskrivningar, mötesanteckningar från styrgruppsmöten och resultat från projektets kvartalsvisa interna avstämningar.

3.3 INTERVJUMETODER

För att bedöma projektets måluppfyllelse har Sweco genomfört intervjuer som datainsamlingsmetod. Dessa har genomförts på två olika sätt, genom semistrukturerade telefonintervjuer samt genom digitala fokusgruppsintervjuer.

Telefonintervjuerna genomfördes med styrgruppens ordförande, projektledare, en Game master samt två Game leaders. Två digitala fokusgruppsintervjuer genomfördes med totalt åtta deltagare. Swecos ursprungliga plan var att besöka de fysiska platserna i Studio Ludum för att genomföra fokusgrupperna. Men på grund av den rådande pandemin genomfördes fokusgrupperna istället på den digitala plattformen Discord, där deltagarna under pandemin samlats för att delta digitalt i projektet. Fokusgrupperna leddes av en Game master som ställde förberedda frågor formulerade av Sweco. Två av Swecos utvärderare deltog i fokusgruppen för att ta anteckningar. Detta tillvägagångssätt visade sig vara mycket framgångsrikt. Det var coronasäkert, skapade trygghet för de intervjuade deltagarna och var ett bra sätt att garantera anonymitet.

3.4 METOD FÖR KOSTNADSANALYSEN

Den kostnadsnyttoanalys som Sweco genomfört på Studio Ludum värderar nyttor och kostnader som uppstår där olika alternativ vägs mot varandra. Syftet med kostnadsnyttoanalysen är att skapa en tydlig bild över alternativen, men en kostnadsnyttoanalys kan göras på många olika sätt.

De olika nyttorna presenteras i tre olika kategorier; säkra, osäkra och som möjliggörare. I kostnadsnyttoanalysen kostnadssätts identifierade nyttor med olika handlingsalternativ och dessa jämförs med både säkra och osäkra nyttor. Detta för att få en mer rättvisande och tydligare helhetsbild. Utöver säkra och osäkra nyttor och kostnader kommer vi även att titta på en kategori nyttor som Sweco har valt att kalla möjliggörare. Möjliggörare är nyttor som anses signifikanta för analysen men är, på grund av olika faktorer, omöjliga att värdera. Eftersom de nyttorna ändå anses signifikanta vill vi inte utesluta dem utan väljer att kvalitativt beskriva dem och om de bidrar till ökad, oförändrad eller minskad nytta för samhället.

Genom att göra en kostnadsnyttoanalys där kvantifierbara och icke-kvantifierbara nyttor kombineras skapas ett underlag som bland annat kan användas för att kommunicera olika alternativ för beslutsfattare och allmänhet. Kostnadsnyttoanalysen möjliggör även för beslutsfattare att säkerställa att en planerad investering är lönsam och kommer ge nytta tillbaka till företaget och samhället innan den tas.

Resultaten ska dock tolkas med försiktighet eftersom de nyttor som presenteras för Studio Ludum är schablonberäknade och ska inte tolkas som en direkt sanning. De ger däremot en tydlig indikation om vilka samhällskostnader som skulle kunna besparas om rätt insats sätts in i rätt tid.

För genomförandet av kostnadsnyttoanalysen har Sweco knutit Ellen Khan till det ordinarie utvärderingsteamet för att tillföra nationalekonomisk och statistisk kompetens.

4. FÖRÄNDRINGSTEORI OCH MÅLSTRUKTUR

4.1 UNGA UTANFÖR

Arbetslöshet och sysselsättning är grundbulten i svensk ekonomisk politik. Vår samhällsmodell bygger på att alla som kan jobba ska jobba. Den bygger också på att förhållandet mellan stat och medborgare är reciprokt – att medborgaren kan lita på staten och vice versa. Genom arbete och deltagande i de demokratiska processerna bidrar varje medborgare till det gemensamma, och i gengäld får hen samhällsservice, utbildning och trygghet för sig själv och sina medmänniskor.¹

Varje individ som hamnar utanför – som står utan arbete, utbildning eller tillit – är därför ett misslyckande för samhället. Personer utan arbete löper högre risk att drabbas av psykisk och fysisk ohälsa och ofta finner sig också en känsla av utanförskap, skam och bruten tillit. Vuxna i arbetslöshet och utanförskap innebär stora samhälleliga och mänskliga kostnader, men när en ung person hamnar utanför är priset ännu högre.

I Sverige finns ungefär 150 000 unga människor som varken arbetar eller studerar.² I och med coronakrisen är siffran osäker, men sannolikt kommer antalet unga utanför öka ytterligare den närmaste tiden. Inom gruppen UVAS är unga med utländsk bakgrund, unga med funktionsnedsättning, unga HBTQ-personer och unga utan fullständiga gymnasiebetyg överrepresenterade. Många i gruppen tillhör flera av kategorierna.

Skulle man prata med varje individ i UVAS-gruppen skulle man sannolikt finna en mångfald av berättelser, bakgrunder och skäl till att befinna sig utanför studier och arbete. Sjukdom, svåra familjeförhållanden, mobbning och att inte tagits på allvar av vuxenvärlden kan snabbt få en ung människa att halka efter och inte hitta en väg tillbaka.

Här tar Studio Ludum sin utgångspunkt. Målgruppen för projektet har förutom sin boendeort, ålder och status som UVAS inte särskilt mycket gemensamt. De kommer från olika sociala bakgrunder, har olika könsidentiteter och olika drömmar. Men de har alla på ett eller annat sätt hamnat utanför: tillitsrelationen till samhället är skadad eller bruten. Och sist men inte minst har de ett stort gemensamt intresse – spel och spelkultur.

I alla tider har det funnits samhälleliga uppfattningar och normer om vad som är bra och dåliga sysselsättningar och intressen. Går man långt tillbaka i tiden kunde det anses som asocialt och lättjefullt att dikta eller spela ett instrument. För inte alltför lång tid sedan ansågs läsning och böcker ha en negativ inverkan på unga. Listan över vad barn och unga inte får göra kan göras lång: driva runt ute, vara för mycket inne, läsa för mycket, läsa för lite, lyssna på rock, inte uppskatta de gamla rockklassikerna och så vidare. För närvarande är det dataspel som tros leda

¹ Känslan för det allmänna – medborgarnas relation till staten och varandra. Kerstin Jacobsson (red.) 2010. Boréa förlag, Umeå.

² MUCF 2020.

ungdomen i fördärv. Det gör att vuxenvärlden har svårt att se vilka egenskaper som utvecklas genom ett spelintresse. Ofta kopplas dataspelsintresse samman med talang inom IT, vilket riskerar att missa andra viktiga förmågor. Förutom IT är det förmågor som språk, berättande, gestaltning, design och ledarskap som kan utvecklas i spelens värld. Det är egenskaper som kan vara värdefulla både inom spelbranschen och inom andra branscher. De unga som deltar i Studio Ludum möter därför dubbla hinder: samtidigt som de driver längre ifrån samhället har samhället svårt att se och ta tillvara deras faktiska talanger. Detta leder i sin tur till att unga fortsatt är arbetslösa och att växande branscher, däribland dataspel och IT, inte kan tillgodogöra sig kompetensen.

4.2 PROBLEMBILD OCH AKTIVITETER

Projektet Studio Ludum har, i punktform, ställt upp följande bakomliggande problembild:

- Ungas spelintresse och förmågor inom spel ses inte som en resurs
- Unga med spelintresse är inte medvetna om de vägar för utbildning och arbete som finns inom spel
- Bristande kompetensförsörjning inom IT/dataspel/teknik i regionen och nationellt
- Branschen för IT/dataspel/teknik är inte jämställd
- Det finns inga etablerade metoder eller arbetssätt för att ta tillvara intresse och kompetens hos unga med spelintresse
- Det saknas fungerande samverkansstrukturer kring UVAS med spelintresse

Mot denna bakgrund anges sedan följande aktiviteter i projektets förändringsteori:

- Konkretisering och testning av Studio Ludums metoder tillsammans med deltagare
- Informationsinsatser till yrkesverksamma och närstående/anhöriga till deltagare
- Informationsspridning till allmänhet och relevanta aktörer
- Utveckling av app
- Aktiviteter vid den fysiska platsen Studio Ludum
- Aktiviteter i appen Ludea
- Insatser för att skapa en socialt inkluderande miljö
- Kontinuerliga utvecklingssamtal
- Träffa förebilder och företag – inspiration
- Individanpassade aktiviteter

4.3 MÅLSTRUKTUR

Studio Ludum har mål som avser deltagare, spridning och attityder respektive strukturer. På **deltagarnivå** är projektets mål att:

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

På ett slags mellannivå **mellan individer och strukturer** har projektet även ställt upp mål som avser attitydförändringar, organisatoriskt lärande och spridning:

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

På **strukturnivå** lyder projektets mål:

- *En struktur har skapats för deltagarna att återgå till arbete eller studier*
- *En verksamhet som ger mervärde till ordinarie kommunal verksamhet som arbetar mot UVAS har skapats*
- *Ett metodkoncept har utvecklats och paketerats.*

Om dessa resultatmål är uppfyllda antas projektet ha goda förutsättningar att bidra till följande effektmål på kort och lång sikt:

KORTSIKTIGA EFFEKTER

- Kommuner har etablerade spelbaserade arbetssätt för tillvaratagande av och respekt för ungas spelintresse 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

LÅNGSIKTIGA EFFEKTER

- 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 utbildningsvägar och arbetsmarknad inom spel.

5. PROJEKTETS FRAMDRIFT

5.1 AKTIVITETERNA I PROJEKTET

Studio Ludums operativa verksamhet sker dels i de lokaler som projektet har tillgång till i samverkanskommunerna, dels i den digitala världen Ludea. Appen som tillgängliggör den digitala ytan för deltagarna är framtagen av projektteamet. I appen kan varje deltagare ta fram en egen avatar och träffa både projektpersonal och andra deltagare. Deltagarna kan också få information om de fysiska lokalerna och vilken verksamhet som sker där. Appen har utvecklats och förbättrats kontinuerligt under hela projektperioden. Utvecklingsprocessen har präglats av samskapande där deltagarnas tankar och inspel har fått stor betydelse.

De fysiska mötesplatserna finns i projektets fyra samverkanskommuner Hjo, Skövde, Götene och Töreboda. Lokalerna har utrustats med datorer, brädspel, soffor, konsoler och material för kreativitet och skapande. När lokalen tillåtit har projektet även sett till att det finns platser i lokalen dit man kan dra sig undan vid behov.

Gränserna mellan den digitala och fysiska mötesplatsen är medvetet suddiga, vilket sänker trösklarna för deltagarna att röra sig mellan de två platserna. Exempelvis belönas spelare i appen för deltagande och framsteg på den fysiska platsen. Båda platserna är lika viktiga och förstärker varandra.

Aktiviteterna i den fysiska verksamheten har varit mycket varierande. Frihet från tvång är en helt central princip i Studio Ludum, och därför har ingen deltagare tvingats eller pressats att delta i någon aktivitet. Deltagargruppens sammansättning och önskemål har därför i stor utsträckning styrt valet av aktiviteter. Promenader, studiebesök på HiS och arbetsplatser, kortare föreläsningar, brädspel och teckning är några exempel på aktiviteter som genomförts. Aktiviteterna vid de fysiska platserna har letts av Game masters och Game leaders. De har även genomfört kontinuerliga samtal med deltagare, både enskilt och i grupp.

Vägen in i Ludum har sett olika ut för olika deltagare. Några har hittat dit via kommunen, Försäkringskassan eller skolan. Eftersom verksamheten baseras på frivillighet har ingen deltagare anvisats till verksamheten mot sin vilja. Vid inskrivningen genomför en Game master ett eller flera samtal med deltagaren för att få en första uppfattning om hur deltagaren är som människa och spelare. Ett centralt verktyg är Ludum Quest, som är ett frågeformulär som är särskilt framtaget för att kartlägga varje deltagare med utgångspunkt i hans styrkor, intressen och positiva egenskaper. Deltagarna fasas därefter in i projektet i sin egen takt.

Inskrivningen är del av det övergripande arbetssätt som Ludum tillämpar: personal inventory. Kärnan i arbetssättet är att synliggöra varje individs styrkor och stötta individen att i sin tur se hur de kan användas i studier eller arbete. I samtal med projektmedarbetarna får varje deltagare ta fram en egen målbild. I appen kan varje deltagare följa och synliggöra sina styrkor och färdigheter genom sitt Skill tree. Både målbilden och Skill tree kan fungera som underlag för dialog med exempelvis Arbetsförmedlingen eller SYV.

Tiden i projektet är flexibel, men projektets tumregel har varit att deltagandet ska ske minst 3 och som mest 12 månader. I de fall då deltagare velat delta längre än så har projektet dock ofta kunnat göra undantag. För att undvika abrupta avslut när deltagare ska gå vidare till nya aktiviteter har projektet även tillåtit personer att komma till lokalen vid enstaka tillfällen efter avslut, samt möjliggjort för gamla deltagare att ha kvar sin avatar och sitt inlogg till den digitala världen.

Projektet har även haft som målsättning att förändra attityder till spel och spelkultur bland yrkesverksamma och anhöriga till deltagarna. Som Sweco kontanterat redan i halvtidsutvärderingen har sådana attitydförändringar skett bland yrkesverksamma som deltagit i eller varit i kontakt med projektet. Även anhöriga till deltagare har i många fall förändrat sina attityder. Projektet har dock även planerat för mer fokuserade insatser som syftar till att förändra attityder, däribland föreläsningar. Endast ett fåtal sådana aktiviteter kunde genomföras före coronapandemin. Ytterligare försök att nå yrkesverksamma med information i mindre konstellationer ska göras om det är möjligt med gällande restriktioner.

Coronapandemin har påverkat projektet på flera sätt, men i mindre utsträckning än många andra projekt. Den digitala delen av verksamheten har kunnat hålla öppet som vanligt, och de fysiska lokalerna har varit öppna när restriktionerna tillåtit. De deltagare som varit rädda har själva kunnat välja hur mycket de deltar i de fysiska lokalerna.

5.2 PROJEKTORGANISATIONENS FUNKTION

Av allt att döma har projektorganisationen fungerat bra genom hela projektet. Samverkan med högskolan har tillfört stora värden för de deltagande kommunerna, och vice versa. Högskolan i Skövde har drivit projektet och tillfört ett innovativt arbetssätt som brukar vara svårt att få till inom ramen för det kommunala uppdraget. Kommunerna har i sin tur bidragit med lokaler, kontaktvägar till deltagare och vägar framåt för implementering. Med hänvisning till de stora svängningarna inom den nationella arbetsmarknadspolitiken de senaste åren bedömer Sweco att det gynnat projektet att inte vara beroende av Arbetsförmedlingen som samverkanspart.

Sweco noterar att projektorganisationen behövt anpassas fortlöpande i projektet. Exempelvis var projektorganisationen initialt dimensionerad för att ta emot 200 deltagare, varför det också fanns mycket personal. Även styrgruppen är ett exempel, där medlemmarna inte var på tillräckligt hög strategisk nivå för att kunna driva implementeringen av projektet. Detta löstes emellertid genom att ytterligare en grupp – implementeringsgruppen – tillsattes. Denna grupp bestod bara av personer med mandat att undersöka och driva implementeringsfrågor.

Projektet har genomgående varit väl organiserat. I intervjuer lyfts särskilt det handfasta och genomtänkta projektledarskapet och den goda tillgången till kompetens fram som framgångsfaktorer. Just kompetensen i projektet uppfattas som en nyckel, och detta ska vi återkomma till senare i rapporten.

5.3 METODUTVECKLING

Studio Ludum sticker ut bland andra projekt riktade till UVAS. För det första har projektet identifierat en grupp inom gruppen UVAS som faller mellan stolarna eller som befintliga insatser inte fungerar för. För det andra är projektet fast förankrat i forskning och tidigare erfarenheter, bland annat tidigare projekt och förstudien *Spel som etableringsverktyg*. För det tredje är projektet uppriktigt innovativt.

De ungdomar som deltagit i projektet har ofta en bakgrund av skolmisslyckanden, missriktade insatser och dåligt bemötande. Vissa har knappt fått någon hjälp alls, andra har fått hjälp som inte fungerat. Med andra ord har Studio Ludum identifierat ett område där det finns ett stort behov av nya metoder. Till skillnad från många andra liknande projekt har Studio Ludum inte utgått från den gängse verktygslådan som så ofta förekommer i ESF-sammanhang: Supported employment, Supported education, praktik, utökad SYV eller CV-stöd. Projektet har istället bedrivit ett genuint utvecklingsarbete, från förstudie till genomförande.

Metoderna omfattar, i en något reducerad beskrivning, den fysiska och digitala verksamheten, Personal inventory och aktiviteter inom verksamheten. Projektet har bland annat testat att strukturera aktiviteter efter teman som löpt över ca 3 månader. De aktiviteter som genomförts har spänt från spontana aktiviteter i verksamheten till träffar med yrkesverksamma inom spelindustrin. De planerade aktiviteterna har dock visat sig stå i konflikt med projektets principer om frivillighet och individanpassning. Aktiviteter som planerats tillsammans med deltagare eller som skett spontant har därför fungerat bättre.

Sweco uppfattar att metodutvecklingsarbetet kännetecknats av medskapande, struktur, kreativitet och lyhördhet. Även om förstudien och projektplanen stakade ut en väg för projektgenomförandet har det alltid funnits utrymme för förändring när det krävts. Projektmedarbetare (Game masters och Game leaders) och deltagare har i huvudsak varit de som drivit metodutvecklingen. Deltagare har bidragit med kunskap om vad de behöver för att utvecklas, och har därtill varit aktiva medskapare för den andra versionen av Ludums app. Projektpersonalen har haft veckovisa reflektionsmöten där de har kunnat dela med sig av erfarenheter och tillsammans utveckla verksamheten. På projektövergripande nivå har även särskilda möten genomförts kvartalsvis med fokus på metodutveckling. Utvecklingsprocessen har varit välstrukturerad och stringent, men utan att tappa flexibilitet.

Konceptet Studio Ludum och utvecklingen av detsamma är väldokumenterat inom projektet. Bland annat har man tagit fram skriftliga produkter som beskriver individens väg genom projektet och personas som exemplifierar och synliggör målgruppen. Projektmedarbetarna har dagligen fört loggbok om deltagarnas utveckling, reflektioner kring likabehandling och normkritik samt planering för framtiden. Metodutvecklingen har även dokumenterats i projektets avstämningsrapporter.

I anslutning till projektets metodutvecklingsarbete vill Sweco också lyfta vikten av rätt kompetens. I vissa fall har det varit svårt för utvärderingen att avgöra om konceptet Studio Ludum fungerar för att metoden är bra eller om den fungerar för att de som utövar metoden är multi-kompetenta (det vill säga har både akademiska och erfarenhetsmässig bakgrund inom flera områden med relevans). Sannolikt är svaret att framgången beror på en kombination av de båda. De träffsäkra rekryteringarna i Studio Ludums uppstart har tjänat projektet väl både i

genomförandet och i metodutvecklingsarbetet. Detsamma gäller för projektledarens handfasta styrning av projektet, som tagit fram det bästa i medarbetarna.

5.4 ARBETE MED DE HORIZONTELLA PRINCIPERNA

Studio Ludum har integrerat de horisontella principerna på flera sätt i projektet. Sweco uppfattar att individanpassning och frivillighet, som också är kärnan i metoden, har varit de viktigaste medlen för att säkerställa att varje individ möts utifrån sina egna förutsättningar. Exempelvis har tiden i projektet kunnat anpassas efter varje deltagare, liksom deltagandet i aktiviteter. Projektet har också genomgående värnat om deltagarnas integritet.

Eftersom spelvärlden traditionellt varit mansdominerad och i vissa fall präglats av en "grabbig" ton har projektet redan från början arbetat särskilt med att nå och stötta tjejer och icke-binära. Bland annat har personalen utbildats för att säkerställa ett jämställt och normkritiskt bemötande. Projektet har även riktat information till yrkesverksamma som möter unga, i syfte att de ska bli bättre på att identifiera spelintresse även hos tjejer och icke-binära.

Genomgående har projektet arbetat för ingen deltagare ska vara diskriminerad eller obekvämt i verksamheten. Ett exempel är att deltagare själva får ange vilket pronomen de föredrar när de skrivs in i projektet, och att det finns prideflaggor i lokalerna som en signal om att alla är välkomna. Även i den digitala världen Ludea kan varje person själv designa sin avatar utan att vissa attribut, till exempel skägg eller kläder, är bundna till ett visst kön. Sweco uppfattar också att projektpersonalen undantagslöst har tillämpat nolltolerans mot diskriminerande eller nedsättande språk eller handlingar. Den vägledande principen i detta arbete har varit att alltid ta diskussionen och på ett pedagogiskt sätt förklara varför sådana kommentarer inte är okej. Ett viktigt stöd i det arbetet har varit de veckovisa reflektionsmöten där projektpersonalen har kunnat diskutera varje uppkommen situation och lära sig av varandra.

En annan vägledande princip har varit att fokusera på varje individ som spelare. Spelintresset förenar, och i Studio Ludum är man i första hand en spelintresserad bland andra spelintresserade, inte tjej, hetero, normbrytande, frisk eller sjuk.

5.5 IMPLEMENTERINGSARBETE

Som redan nämnts tillsattes en implementeringsgrupp efter ungefär halva projekttiden. Denna grupp har i samarbete med projektledningen på ett föredömligt sätt utforskat vilka alternativ som finns för implementering av konceptet Studio Ludum. Även denna process har kännetecknats av ett öppet och utforskande förhållningssätt. Exempelvis har man inte begränsat sig till traditionell implementering i kommunala verksamheter, utan sett över flera andra alternativ.

Spridning och implementering är en komplex fråga. Samtidigt som det finns en stor efterfrågan på fungerande metoder för den här målgruppen har enskilda kommuner ofta svårt att själva kunnat finansiera en verksamhet för så få individer. Målgruppen omgärdas också av en rad strukturella hinder som gör dem "svåra" att arbeta med, där den mest framträdande är att deras medverkan i insatser inte kan finansieras på ett enhetligt sätt. Med detta avses att vissa

deltagare fortfarande går i skolan, andra har möjlighet till ersättning från Arbetsförmedlingen eller Försäkringskassan. Detta har inte minst utgjort ett hinder i projektgenomförandet.

Trots detta har projektet kunnat skapa goda resultat för de deltagande individerna, vilket också bekräftar av föräldrar, handläggare och psykiatrin. Arbetssätten och metoderna är väldokumenterade och konceptet är paketerat. Därtill har projektet fått stor uppmärksamhet från media, både lokalt och på riksnivå. I kombination med ett systematiskt och öppet implementeringsarbete har därför vägar framåt för implementering börjat utkristalliseras.

Den mest tydliga implementeringen kommer ske i Skövde, där kommunen vill fortsätta med verksamheten permanent. Projektet har även fört en dialog med en folkhögskola om att integrera Ludum-konceptet i allmän kurs³. Några av de som arbetat i projektet utreder därtill möjligheterna att driva Studio Ludum som ett socialt företag. En sådan lösning skulle möjliggöra för kommuner att köpa enskilda platser i verksamheten utan att själva behöva stå för organisationens kostnader och risker. Ett annat socialt företag har dessutom visat intresse för att arbeta med konceptet Studio Ludum.

Sammanfattningsvis har projektet lyckats med något ovanligt – att projektverksamheten blir permanent. Det finns dessutom mycket som tyder på att projektresultaten kommer att kunna implementeras i ytterligare någon / några former.

5.6 SAMMANFATTNING: FRAMGÅNGSFAKTORER OCH UTMANINGAR

FRAMGÅNGSFAKTORER

- Sweco bedömer att projektet genomgående har varit **välskött** och att utvecklingsarbetet har skett **systematiskt**. Detta har sannolikt varit en starkt bidragande faktor till att innovation och framsteg har kunnat ske i så hög takt i projektet.
- **Kompetensen** i projektet har varit mycket hög. Här vill Sweco särskilt lyfta fram de som arbetat som Game Masters i verksamheterna, men också projektledningens förmåga att identifiera kompetensbehov, genomföra träffsäkra rekryteringar och driva upp en god laganda och kultur i arbetsgruppen. Det gäller inte bara de som anställts i verksamheterna. Sweco uppfattar att projektet även kunnat knyta till sig drivande personer på rätt positioner i kommunerna.
- Ytterligare en framgångsfaktor i projektgenomförandet har varit att projektet konsekvent satt **målgruppen i första rummet**. Redan tidigt i projektet blev det tydligt att den tilltänkta målgruppen kunde vara svår att nå, bland annat på grund av brist på medfinansiering. Projektet hade, såsom många projekt gör, kunnat prioritera projektekonomi och enbart accepterat deltagare med enkla ersättningsformer. Man hade också

³ Allmän kurs på folkhögskola innebär att man studerar på grund- eller gymnasienivå, men enligt folkhögskolans pedagogik.

kunnat ta in deltagare med goda förutsättningar att snabbt gå vidare till arbete och studier i syfte att kunna uppvisa fina "projektresultat". Men det gjorde man inte. Istället har verksamheten välkomnat de unga som verkligen haft behov av insatsen, och metoderna har utvecklats därefter. Resultatet är en väl fungerande metod för en målgrupp som annars faller mellan stolarna.

UTMANINGAR

- **Coronapandemin** har varit en utmaning för Studio Ludum och för samhället i helhet. Restriktioner har tvingat projektet att i perioder hålla den fysiska verksamheten stängd, och även när den varit öppen har både personal och deltagare i vissa fall känt ett obehag inför att gå dit. Den digitala verksamheten har skapat resiliens i projektet och tillåtit verksamheten att fortsätta även då de fysiska lokalerna varit stängda, vilket varit mycket positivt. Samtidigt är det tydligt att den fysiska verksamheten är viktig och uppskattad av deltagarna och att konceptet inte är fullständigt utan den.
- Den andra stora utmaningen för projektet har handlat om **medfinansiering**. Detta har delvis berott på att deltagarna antingen saknat ersättning eller haft "fel" typ av ersättning. Flera deltagare har varit försörjda av sina föräldrar, eller fått ersättningar från kommunen som inte varit godkända som ersättningsform hos ESF. Coronapandemin har tillsammans med förkortningen av projekttiden har i praktiken inneburit att tid fallit bort och lett till att projektet gått miste om omkring 20 deltagare.

6. RESULTAT OCH MÅLUPPFYLLELSE

6.1 PÅ INDIVIDNIVÅ

I Studio Ludums projektansökan anger projektet ett volymmål om 200 individer som ska passera genom projektet. Det målet har inte varit möjligt att nå. Bland annat beror det på att de individer som är i störst behov av insatsen i många fall saknar giltig medfinansiering. Det beror också på att det inte visat sig lämpligt med för stora deltagargrupper, samt på att coronapandemin tvingade projektet att hålla de fysiska verksamheterna stängda. Vid tiden för den här slutrapporten hade projektet nått totalt 50 deltagare, varav 40 var män och 10 kvinnor. Nästan 30 av de 50 deltagarna hade varit inskrivna i projektet i mer än 12 månader. Alla utom 13 deltagare har gjort mätbara stegförflyttningar i relation till utlysningens mål (fler individer i studier eller arbete, fler individer närmare arbetsmarknaden). Dessa redovisas i tabellen nedan. Observera att vissa individer har gjort flera olika framsteg och därför förekommer i flera kategorier. Tabellen avser dock resultat för 37 unika deltagare.

Tabell: resultat på individnivå per den 20:e november

FRAMSTEG	ANTAL DELTAGARE	BESKRIVNING
Studier – påbörjat, återupptagit och / eller slutfört	6, varav 0 kvinnor	Eftergymnasial utbildning
	8, varav 1 kvinna	Gymnasienivå
	4, varav 0 kvinnor	Grundskolenivå
Arbete	7, varav 0 kvinnor	Anställning
	7, varav 0 kvinnor	Praktikplats eller tillfälligt arbete
	7, varav 1 kvinna	Sommarjobb
Övrigt	1 man	Tagit körkort
	4, varav 1 kvinna	Flyttat hemifrån
	3, varav 2 kvinnor	Startat egen verksamhet
	2, varav 1 kvinna	Gått vidare till kommunens dagliga verksamhet
	3, varav 2 kvinnor	Arbetsträning hos Studio Ludum enl. ÖK med kommunen
	5, varav 1 kvinna	Självmant sökt vård eller påbörjat en utredning inom vården

Projektet har även formulerat kvalitativa mål på individnivå som Sweco bedömer vara uppfyllda. I följande avsnitt presenteras vardera måluppfyllelse. Underlaget för bedömningen består av digitala fokusgruppsintervjuer med projektets deltagare samt intervjuer med projektledare, Game masters och Game leaders.

För att illustrera bedömningarna har vi valt att lyfta fram citat från deltagare. Här vill vi understryka att citaten till stor del är representativa för deltagargruppen. I fokusgruppsintervjuer och tidigare samtal med projektpersonal har en stor mängd liknande uttalanden framkommit.

DELTAGARNA HAR STÄRKT SITT SJÄLVFÖRTROENDE OCH SIN SJÄLVINSIKT

Flera deltagare vittnar om hur tiden i Studio Ludum bidragit till ett stärkt självförtroende och en ökad självinsikt. Med spel som gemensam nämnare hos deltagarna, har tröskeln till att lära känna andra deltagare uppfattats som låg. Flera deltagare berättar att deras förmåga att föra samtal och skaffa nya bekanskap utvecklats på ett vis de inte tror hade varit möjligt utan Studio Ludum. Tiden i projektet har stärkt deltagarnas tro på sina sociala förmågor, vilket i längden upplevts som stärkande för dem. En deltagare beskriver sina erfarenheter:

”Jag har blivit mer social överlag, både i och utanför Ludum. Sen jag började har jag blivit mer bekväm att prata med människor som jag inte känner sen 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 någon aning om vem de är. Så kan man tjöta lite. Sen är alla Game leaders sjukt förstående om man inte kan komma in någon dag. 'Vi ses när du kommer in'. Det är ingen press på en.”

En annan deltagare berättar:

”Jag har aldrig kommit in i en grupp och direkt kunnat börja snacka med folk. Men det kunde jag. Mitt självförtroende har verkligen blivit mycket bättre på kort tid. Skön personal, man har samma intressen så man vet man kan börja snacka om spel och folk kommer börja lyssna direkt.”

Deltagarnas upplevelser bekräftas även av projektets Game masters och Game leaders. Deltagarnas utveckling är visserligen inte kvantifierbara, men ovärderliga i form av stärkt socialt sammanhang, förbättrad psykisk hälsa samt ökat självförtroende och självinsikt.

DELTAGARNA FÖRSTÅR HUR DERAS FÄRDIGHETER OCH INTRESSEN KAN KOPPLAS TILL STUDIER OCH ARBETSLIV

Med ett ökat självförtroende och en ökad självinsikt beskriver deltagarna även hur projektet hjälpt dem att förstå hur deras färdigheter och intressen kan kopplas till studier och arbetsliv. En deltagare berättar:

”Jag har inte varit med så länge, men... Jag har bevisat för mig själv att jag kan komma in i en okänd grupp och snacka med nya människor. Kanske kan jag börja en skola eller ett jobb eller vadsomhelst.”

Även projektets Game leaders bekräftar det faktum att deltagarna fått större förståelse för hur deras färdigheter kan gynna framtida studier eller arbete. Som redan beskrivits är central del av projektets metod och pedagogik att utgå från varje individs styrkor och successivt låta hen upptäcka hur de kan användas i studier eller arbete. Eftersom en stor del av deltagarna står mycket långt från arbetsmarknad är det en stor stegförflyttning om det efter projektet finns i deltagarens föreställningsvärld att hen någon dag skulle kunna arbeta.

DELTAGARNA ÄR MER MOTIVERADE ATT GÅ VIDARE TILL STUDIER ELLER ARBETE I FRAMTIDEN

Som konstaterat i Swecos halvtidsutvärdering⁴ av projektet står många av deltagarna i Studio Ludum långt eller mycket långt från arbetsmarknaden. Det krävs långsiktiga insatser för att målgruppen ska ta steget ut till arbete eller studier. Deltagarna behöver exempelvis bygga upp en tro på sig själva och sina förmågor samt stärka självförtroendet. Studio Ludum har bidragit till detta hos majoriteten av deltagarna, där flertalet uppger att de börjat bekanta sig med tanken på att ta steget ut till arbete eller studier. Det finns också flera exempel på deltagare som tagit steget vidare till studier, praktik eller arbete.

Bland annat har de ökade sociala färdigheterna som majoriteten av deltagare vittnar om, bidragit till att framtida arbete eller studier inte upplevs lika överväldigande. En deltagare berättar att hen börjat gå i skolan några timmar i veckan, tack vare projektet. En annan deltagare beskriver hur projektet hjälpt hen att börja ta körkort. Hen menar att utan Studio Ludum hade den sociala aspekten av att ta körkort utgjort ett allt för stort hinder, vilket nu istället upplevs som överkomligt för deltagaren. Hen känner sig mer motiverad än tidigare att ta sig framåt.

”Utan Ludum hade jag inte kunnat sätta mig i en lokal för att ta körkort. Ludum hjälpte mig inse att det kanske inte är så jobbigt att prata med människor som jag inbillat mig. Man kan alltid hitta nåt att prata om, inte farligt att prata med folk man inte känner... de flesta är vanliga, har sina tankar och funderingar.”

Vidare beskriver majoriteten av deltagarna hur deras tid i Studio Ludum bidragit till bättre rutiner och mående generellt, vilket båda är förutsättningar för att i framtiden kunna ta sig an arbete eller studier.

⁴ Swecos halvtidsutvärdering av Studio Ludum, maj 2020

6.2 PÅ ORGANISATIONSNIVÅ

Sweco har intervjuat styrgruppens ordförande, projektledare, Game masters och Game leaders för att bedöma måluppfyllelse på organisationsnivå. Sweco har även tagit del av underlag från projektet inför bedömningen av måluppfyllelse.

EN STRUKTUR HAR SKAPATS FÖR DELTAGARNA ATT ÅTERGÅ TILL ARBETE ELLER STUDIER

I halvtidsutvärderingen av projektet bedömde Sweco att Studio Ludum erbjuder en väg till studier och arbete som fungerar bättre för deltagarna än andra insatser. För att strukturen ska kunna bedömas som hållbar och kunna etableras efter projekttiden, krävs dock att projektet hanterar frågan om finansiering och organisation. Sweco bedömer att frågan om finansiering och organisation numera är hanterad och att projektet har skapat en välfungerande struktur för att deltagarna ska kunna återgå till arbete och studier. Skövde kommun har beslutat att implementera Studio Ludums metod i sin ordinarie verksamhet, vilket innebär att det finns en långsiktig och hållbar grund för det fortsatta arbetet, både ur ett organisatoriskt och finansiellt perspektiv.

Projektet har även börjat utforska möjligheten att starta ett socialt företag. Syftet med det sociala företaget är att paketera och sälja vidare den metod och struktur som projektet arbetat fram. Detta innebär att fler unga i målgruppen UVAS, utöver Studio Ludums deltagare, kan få nytta av metodiken och i längden bryta utanförskapet.

EN VERKSAMHET SOM GER MERVÄRDE TILL ORDINARIE KOMMUNAL VERKSAMHET SOM ARBETAR MOT UVAS HAR SKAPATS

Studio Ludum har genom sin innovativa verksamhet visat på nya sätt att nå och stötta målgruppen mot studier och arbete. Projektet har dock i första hand prioriterat att stärka deltagarnas självförtroende, självkänsla och sociala sammanhang, vilka i längden förväntas bidra till ett närmade mot arbetsmarknaden och studier. Studio Ludum har även visat på att inkluderande och trygga rum samt en verksamhet utan krav på målgruppen varit nyckeln för återkommande deltagare på de fysiska platserna och den digitala världen i Studio Ludum.

Skövde kommuns beslut om att implementera projektet vittnar även om behovet att nå målgruppen med nya typer av metoder. I intervjuerna framkommer även att Studio Ludums insatser har hjälpt deltagare som inom ramen för andra instanser inte nått samma framgång. I halvtidsutvärderingen vittnade flera kommuner om att de insatser som annars stått till buds för Studio Ludums deltagare sannolikt fungerat sämre. Sweco bedömer därmed att projektet skapat mervärde hos deltagande kommuner vars ordinarie verksamhet för målgruppen inte nått samma framgång. Exempelvis blev Studio Ludum i slutet av projekttiden kontaktade av vuxenpsykiatri i Lidköping kommun. Vuxenpsykiatri berättade för projektet att de har sett en mycket god utveckling hos sina klienter som är deltagare inom projektet. Verksamheten uttryckte att de var imponerade över det arbete som Studio Ludum genomfört med ungdomarna.

ETT METODKONCEPT HAR UTVECKLATS OCH PAKETERATS

Utöver implementeringen i Skövde kommun, ska det metodkoncept som Studio Ludum resulterat i paketeras och arbetas vidare med inom ramen för ett socialt företag. Målsättningen är att sälja metodkonceptet hos andra kommuner och privata aktörer som önskar ta del av Studio Ludums arbetsmodell.

Projektet har genomgående arbetat systematiskt med metodutveckling, bland annat genom att föra loggbok i verksamheterna, veckovisa reflektionsmöten och kvartalsvisa metodmöten. Framsteg och utveckling har dokumenterats på ett föredömligt sätt. Projektet har därtill arbetat med ytterligare metodbeskrivningar: däribland ett dokument som beskrivas personas. Syftet med detta är att beskriva vilka deltagarna är, vilka utmaningar de står inför etcetera på ett sätt som inte är integritetskränkande för deltagarna.

PERSONER (YRKESVERKSAMMA OCH NÄRSTÅENDE) SOM TAGIT DEL AV INFORMATIONSSATSNINGARNA HAR FÅTT EN FÖRÄNDRAD BILD AV SPEL OCH SPELKULTUR SAMT AV KÖN OCH GENUS INOM SPEL OCH SPELKULTUR.

På grund av den rådande pandemin har projektets informationsinsatser riktade mot yrkesverksamma och närstående ej genomförts som planerat. Insatser riktade till närstående till deltagarna har uteslutits helt medan informationsmaterialet till yrkesverksamma planeras att spelas in och presenteras på projektets slutkonferens i början av 2021. Om det är möjligt med avseende på rådande restriktioner planerar projektet även för träffar i mindre grupper för yrkesverksamma.

En intervjuperson lyfter dock att man sedan projektets start haft nära kontakt med kontaktpersoner och handläggare i projektets kommuner. Dels för att sprida kunskap om att dataspelsintresse och vilka stereotyper som råder, dels för att säkerställa att kommunerna även anvisar tjejer eller icke-binära till Studio Ludum. Detta har bidragit till en förändrad syn på spelkultur ur ett genusperspektiv. I flera intervjuer framkommer även att föräldrar till deltagarna har fått en förändrad och mer positiv syn på spel och de kompetenser och sociala relationer som kan utvecklas där.

7. EFFEKTER

7.1 SAMHÄLLSEKONOMISK NYTTOANALYS

En kostnadsnyttoanalys värderar nyttor och kostnader som uppstår där olika alternativ vägs mot varandra. I detta fall består nyttorna av att fler unga som innan ett program varken arbetar eller studerar kommer i arbete eller börjar studera efter att programmet har genomförts. Kostnaderna i den samhällsekonomiska analysen är definierade som de kostnader som projektet har.

Syftet med kostnadsnyttoanalysen är att skapa en tydlig bild av vilka alternativ, eller i detta fall, vilka vinster samt kostnader som kan komma att skapas av förebyggande insatser och program. Detta har gjorts med stor hjälp av Ingvar Nilsson och Anders Wadeskogs rapport *Soci-ala investeringar kring barn och unga*.⁵ I Rapporten diskuteras bland annat vikten av att fånga upp barn och unga vuxna som befinner sig i utanförskap. I rapporten presenteras ett par exempel på vilka effekter och kostnader som faller på samhället när inget, för lite eller felaktiga insatser ges till barn och unga som befinner sig i utanförskap.

Det utanförskap som avses att brytas med Studio Ludum är det ofta kopplat till psykisk ohälsa och långtidsarbetslöshet. De barn och unga som är en del av projektet är de som befinner sig utanför studier och arbete. Bland de ungdomsgrupper som räknas upp som de som har svårast att komma in på arbetsmarknaden inbegrips: unga med utländsk bakgrund, unga med funktionsvariationer och unga utan fullständiga gymnasiebetyg. Det finns ett stort antal, ofta samvarierande, faktorer som bidrar till att barn och unga hamnar utanför studier och arbete. I detta avsnitt fokuserar vi främst nyttoberäkningarna på de barn och unga som antingen har en missbruksproblematik, de med psykisk ohälsa eller de som är långtidsarbetslösa. Det är viktigt att komma ihåg att de nyttor som presenteras är schablonberäknade och ska inte tolkas som en direkt sanning. De ger däremot en tydlig indikation till vilka samhällskostnader som skulle kunna besparas om rätt insats sätts in i rätt tid.

En del av de unga kvinnor och män som ingår i gruppen UVAS är intresserade av datorspel, spelteknik och spelkultur. Det kan vara svårt att nå den gruppen med hjälp av traditionella vägar och aktiviteter och i projektet Studio Ludum provas ett nytt arbetssätt där ungdomarnas spelintresse ska vara utgångspunkten för att väcka deras intresse för studier och arbete.

De som har jobbat med program eller insatser som är korrekt riktade vet att många människor har försökt och ofta lyckats bryta sitt utanförskap med väl riktade insatser. Författarna av rapporten menar att flera av de goda exempel inte alltför sällan fastnar i strukturer och styrsystem som utgör den offentliga sektorn samt att lagstiftningen ibland stjälper istället för hjälper dessa individer. Enligt författarna beror detta på stor del i att lagstiftningen försvårar

⁵ Ingvar Nilsson och Anders Wadeskog: *Det är bättre att stämma i bäcken än i ån – att värdera de ekonomiska effekterna av tidiga och samordnade insatser kring barn och unga*. 2008. SEE AB.

samverkan, möjliggör för budgetsystem som förhindrar långsiktighet och ett mer omfattande investeringsfokus kring barn och unga.

När investeringar, som Studio Ludum, planeras och verkställs presenteras ofta en kostnad i början av projektet. Denna kostnad förväntas ge nyttor större än den ursprungliga kostnads-posten i framtiden. Men finns det belägg för att kostnaden för Studio Ludum, som uppgår till 30 730 115 kronor⁶, kan mötas av vinsterna av projektet? För att känna till de positiva effekterna av en framgångsrik insats som sätts in relativt tidigt måste vi känna till vad det kostar att misslyckats. Det innebär att vi måste ha en prislapp på det utanförskap som många av barnen och ungdomarna förväntas möta i framtiden om ingen insats ges. Rapporten *Det är bättre att stämma i bäcken än i ån – Att värdera de ekonomiska effekterna av tidiga och samordnade insatser kring barn och unga* från 2008 diskuterar och presenterar författarna hur korrekta insatser är mer kostnadseffektiva än att inte göra någon insats alls.

I rapporten diskuterar de bland annat vikten att genomföra rätt insats i förhållande till behov och att insatsen ska ske vid rätt tidpunkt, ha rätt kvalitet, vara i rätt sammanhang, ha rätt samverkan mellan parter samt vara varaktig i rätt period. De menar på att denna typ av insatser, som bland annat Studio Ludum har visat sig vara, leder till lägre kostnader för samhället på lång sikt.

Rapportens utgångspunkt är att det finns stora värden, såväl ekonomiska som mänskliga, i att tidigt upptäcka och motverka utanförskap. Samma utgångspunkt stämmer för de individer som redan hamnat i utanförskap, det finns även där stora värden i att underlätta deras återinträde på i samhället.

Författarna menar också att istället för att se ekonomiska medel som ett motargument till varför insatser och program som Studio Ludum bör upprätthållas så är det tydligt med metod och analys som presenteras senare så kan ekonomisk analys och ekonomiska argument visa hur mänskliga och humanitära mål ofta kan sammanfalla med genomtänkt resurshållning och klok ekonomi.

Författarna av rapporten menar att de sociala investeringar som sker, i form av program och insatser, ska bedömas på ett liknande sätt som tekniska och fysiska investeringar. Genom att göra detta menar de att en mer samhällsekonomiskt effektiv resursanvändning möjliggörs.

I rapporten kartläggs ett antal kostnadsposter som uppstår och får fortsätta att öka om inga insatser sätts in. De fem kostnadsposterna, eller variablerna om man vill, går att dela in i tre olika typer av effekter. Den första typen av effekter är sådana som brukar benämnas reala effekter, det vill säga effekter som handlar om faktiska resursupoffringar i form av konsumerad välfärd och förändrad produktions- eller arbetsförmåga hos individen.

⁶ Projektets ursprungliga budget var 42 235 982 kronor. Budgeten har minskat till följd av minskat antal personal och färre deltagare med medfinansiering.

Denna typ av effekter är följande:

- Välfärdskonsumtionseffekter: till exempel primärvård, psykiatri, rättsväsende och socialtjänst.
- Produktionseffekter: till exempel försämrad arbetsförmåga som kan minska i BNP-förluster

Den andra typen av effekten brukar benämnas som finansiella effekter eller transfereringar. Kortfattat är detta effekter som inte berör faktiska resursuppföringar utan om överföring av köpkraft mellan olika grupper i samhället.

Den andra typen av effekter är:

- Skattefinansiella effekter: till exempel minskade skatteeffekter när individ i arbetsför ålder varken studerar eller arbetar.
- Försörjningseffekter: till exempel en förändrad privat konsumtion eller att en ökande andel av inkomsten till individen kommer från ekonomiskt bistånd eller arbetslöshetskassan.

Den tredje typen av effekter kallas sekundäreffekter. Detta är alla de indirekta effekter som tillfaller människor runtomkring den direkt drabbade individen. Det kan handla om till exempel föräldrarnas oro och ångest över deras barns lidande och nedskräpning på offentliga platser. Den sista typen av effekter är mycket svårsmätbara och går inte att kvantifiera.

- Sekundäreffekter: till exempel försämrad försörjningsförmåga i familjen på grund av ökad oro eller ångest eller en ökad oro i samhället på grund av en ökad risk för kriminalitet.

Något som är genomgående för analysen av vad samhället kan spara kopplat till att sätta in insatser tidigt är att ju längre utanförskapet varar, desto tydligare befästs rollen och identiteten att individen uppfattar sig som annorlunda och utanför. Ju längre tid det tar till att de korrekta insatserna presenteras för individen desto mer omfattande och kostsamma är insatserna för att bryta utanförskapet.

Beslutssituationen för de som avgör vilka insatser eller program som ska sättas in till olika barn och ungdomar är inte särskilt enkel. Den enskilda beslutsfattaren förväntas ta beslut baserat på dels att satsa på en mycket konkret, säker, tydligt identifierad och ibland akut kostnad som kan sättas in i dag mot en mycket osäker, ofta diffus positiv effekt i framtiden. Det går att beräkna kostnaden av utanförskap och att det går att, med viss osäkerhet, beräkna den ekonomiska nyttan av förebyggande insatser. Detta innebär att det även går att, i ekonomiska termer, konkretisera vad effektivt förebyggande arbete eller en framgångsrik rehabilitering är värd.

Detta kan bland annat göras genom att försöka mäta skillnaderna i samhällseffekter om förebyggande insatser sätts in jämfört med om inget hörs. I rapporten konkretiseras detta i något som Nilsson och Wadeskog väljer att benämna som välfärdsgapet.

I rapporten tar Nilsson och Wadeskog upp tre problemområden som ofta uppstår hos barn och unga som befinner sig i utanförskap:

- Missbruk
- Psykisk ohälsa och psykiska sjukdomstillstånd i olika former
- Arbetslöshet eller långtidssjukskrivning

Författarna betonar att dessa tre problemområden ibland är följd effekter av varandra. Vad som författarna menar som intressant är att de tre problemområdena är kopplade till fyra samhällsområden som fångas upp av olika offentliga aktörer som sammanfattas som arbetslinjen. De olika offentliga aktörerna är:

- Kommunerna som bland annat har i uppdrag att minska kostnaderna för ekonomiskt bistånd
- Regionerna som bland annat har i uppdrag att minska ohälsan, såväl den psykiska som den fysiska
- Arbetsförmedlingen som har i uppdrag att höja förvärvsfrekvensen
- Försäkringskassan som har i uppdrag att minska långtidssjukskrivningarna samt personer med sjukersättning.

Förenklat går det att säga att misslyckanden i att fånga upp barn och unga som befinner sig inom de tre problemområdena leder till stort mänskligt lidande och ökade samhällskostnader. Det är för de tre problemområdena missbruk, arbetslöshet/ långtidssjukskrivning och psykiska sjukdomar som resultaten kommer att redovisas. Dessa kostnadsredovisningar är inte hundra procentigt korrekta för olika individer men ger ändå en indikation och fingervisning på vad utanförskap beroende på de tre problemområdena kan kosta för samhället.

Rapporten som denna beräkning utgår ifrån är skriven 2008. Det innebär att kostnaderna till stor del är underskattade i dagens penningvärde. För att kunna presentera representativa kostnader av utanförskap har Sweco därför valt att räkna om de kostnader som presenteras av Nilsson och Wadeskogs, från 2008 års penningvärde till 2019 års penningvärde.⁷

De årliga samhällskostnaderna för tre olika sorters utanförskap för en person och utanförskapens fördelning på olika samhällsaktörer presenteras i tabellen nedan.

	Narkotikamissbruk	Psykisk ohälsa	Långtidssjuk
Arbetsförmedlingen	29 343	17 468	29 173
Försäkringskassan	126 642	92 739	252 948
Kommunen	288 122	58 529	37 279

⁷ De kostnader som presenteras i rapporten *Det är bättre att stämma i bäcken än i ån – att värdera de ekonomiska effekterna av tidiga och samordnade insatser kring barn och unga* återfinns i Bilaga 1 med en kort metodförklaring.

Regionen	69 237	259 157	66 476
Rättsväsendet	724 634	0	0
Övriga	600 765	1 422	0
Summa	1 838 744	429 315	385 875

För att verkligen beräkna kostnaderna av utanförskap räcker det inte att bara beräkna kostnaderna på ett år. Nedan har vi därför sammanställt kostnaden för respektive utanförskapsområde för fem och 30 år. Kostnaderna blir självklart mer och mer osäkra för varje år som går och de ska därför analyseras med stor försiktighet. Det är också viktigt att komma ihåg att kostnaderna även kan öka till följd av förvärrat missbruk eller sjukdom. De kan även minska till följd av att insatserna som ges ger effekt eller att personen avlider i förtid till följd av sin sjukdom eller missbruk. Vi har beräknat kostnaderna för ett, fem och 30 år diskonterat till 4 procents ränta.⁸

	Alkohol- eller narkotikamissbruk			Psykisk ohälsa			Långtidssjuk		
	1 år	5 år	30 år	1 år	5 år	30 år	1 år	5 år	30 år
Arbetsförmedlingen	29 343	135 856	527 700	17 468	80 875	314 141	29 173	135 065	524 629
Försäkringskassan	126 642	586 343	2 277 507	92 739	429 370	1 667 786	252 948	1 171 122	4 548 941
Kommunen	288 122	1 333 974	5 181 500	259 157	270 984	1 052 574	37 279	172 594	670 400
Regionen	69 237	320 558	1 245 131	259 157	1 199 868	4 660 598	66 476	307 775	1 195 477
Rättsväsendet	724 634	3 354 979	13 031 607	0	0	0	0	0	0
Övriga	600 765	2 781 480	10 803 993	1 422	6 582	25 565	0	0	0
Summa (exkl. produktionsbortfall)	1 838 744	8 513 190	33 067 438	629 943	1 987 679	7 720 664	385 875	1 786 557	6 939 448

I tabellen ovan går det att utläsa att de totala finansiella och reala kostnaderna för ett narkotikamissbruk kan uppgå till ungefär 33 miljoner på 30 år. Detta är, som vi nämnt tidigare, en viss förenkling av vad samhällets prislapp är på ett misslyckande av tidiga och effektiva insatser för barn och unga som utvecklar en sådan problembild. Även samhällets kostnader för en person med psykisk ohälsa och en person som är långtidssjukskriven är stora.

I tabellen ovan har inte produktionseffekterna, den andra halvan av de reala effekterna som nämndes tidigare inkluderats i samhällets kostnad för de olika problembilderna. Den offentliga aktör som är minst ekonomisk involverad i alla tre fallen är Arbetsförmedlingen. Orsaken till detta, enligt Nilsson och Wadeskog, är att de tre personerna med de olika problembilderna

⁸ De kostnader som presenteras i rapporten *Det är bättre att stämma i bäcken än i ån – att värdera de ekonomiska effekterna av tidiga och samordnade insatser kring barn och unga* återfinns i Bilaga 1 med en kort metodförklaring.

befinner sig långt från arbetsmarknaden och är därför inte relevanta att ge arbetsmarknadspolitiska åtgärder i någon större utsträckning.

För att få en fullständig bild av vad samhällets kostnader är om inga insatser sätts in för de tre individerna behöver vi även inkludera kostnaden för produktionsbortfall och därmed BNP-förlusten då personerna i fråga har ingen eller en liten arbetsförmåga. I rapporten ger Nilsson och Wadeskog exempel där de tre personerna med problembilder arbetar inom ett lågavlönat yrke med en genomsnittlig månadslön på 19 500 kronor⁹ och ett lönekostnadspåslag på 35 procent under 30 år (exklusive diskonteringsränta) uppgår produktionsförlusterna till:

$$30 \times 12 \times 1,35 \times 19\,500 = 9\,477\,000 \text{ kronor}$$

Om man inkluderar en diskonteringsränta på 4 procent så blir beloppet cirka 5 681 112 kr. Utöver de ovan presenterade summorna för respektive problembild behöver även ett produktionsbortfall på mellan 5,7 och 9,5 miljoner kronor per person läggas till. Medelvärdet av de två beräknade produktionsbortfallen är 7 579 056 kronor, vilket är den summa som används i tabellen nedan. Detta innebär att den totala samhällskostnaden för utanförskap (sett till de tre specifika problembilderna) på 30 år kan summeras till följande:

	Narkotikamissbruk	Psykisk ohälsa	Långtidssjuk
Summa efter 30 år (exkl. produktionsbortfall)	33 067 438	7 720 664	6 939 448
Summa efter 30 år (inkl. produktionsbortfall beräknat till ca 7,6 miljoner kronor)	40 646 494	15 299 720	14 518 504

Utöver de ovan presenterade samhällskostnaderna är det en stor post som inte inkluderats än, kostnadsposten sekundäreffekter. De sekundära effekterna, som nämnts tidigare i kapitlet, inkluderar kostnader som inte går att beräkna. Detta kan vara kostnader som barnets lidande, föräldrars oro och lidande för deras barns mående, påverkan på samhället i form av ökad risk för kriminalitet och känslan av större otrygghet. Denna post, går av förklarliga skäl inte att beräkna. Trots att sekundäreffekterna inte går att inkludera i kalkylen antas en individs utanförskap kosta samhället mellan 6,9 till 40 miljoner kronor¹⁰.

Studio Ludum har under sin projektperiod hjälp 50 barn och unga att bryta, eller i alla fall börja bryta, sitt utanförskap. Kostnaden för programmet i sin helhet har summerats till 30 730 115 kronor. I fall dessa 50 barn och ungdomar får hjälp att bryta sitt utanförskap kommer samhället att spara mellan cirka 347 miljoner kronor och 2 miljarder kronor. Detta innebär att projektet är samhällsekonomiskt lönsamt.

⁹ Omräknat från det exempel som ges i rapporten till 2019 års penningvärde.

¹⁰ Bland annat beroende på om produktionsbortfall inkluderas samt vilken typ av utanförskapsproblematik individen har.

7.2 STRUKTURNIVÅ

Studio Ludum har genom sin framgångsrika och innovativa verksamhet nått flertalet aktörer med sin metod. Projektet har spridit sitt arbetssätt till allmänheten genom media men även till regioner, kommuner och utbildningsaktörer som fått upp ögonen för metoden. Projektet har även genom sin implementeringsgrupp arbetat strategiskt för att undersöka olika vägar för implementering och arbetat upp kontakt med flertalet intressenter.

Intresset för Studio Ludums arbete har delvis resulterat i den eventuella uppstarten av ett socialt företag som ska kommersialisera och paketera metoden för försäljning. Det sociala företaget möjliggör, om det blir verklighet, en hållbar och långsiktig spridning samt implementering av projektets metod, då det sociala företaget kan verka oberoende av politisk förankring och budgetar.

Projektet har även skapat nya samverkansformer mellan organisationer som arbetar med UVAS-målgruppen och samtidigt förbättrat samarbetet mellan akademi och offentlig sektor. Exempelvis har projektet bidragit till en attitydförändring hos samverkande kommuner, där spelbaserade arbetssätt etablerats för tillvaratagande av och respekt för ungas spelintresse och kunskap om spel. Inom ramen för detta har även projektet bidragit till att föreställningar om kön och genus inom spel och spelkultur förändras, vilket är avgörande för att fånga upp tjejer och icke-binära som är spelintresserade och ingår i UVAS-målgruppen.

Sammantaget har Studio Ludum både skapat nya strukturer och stärkt servicen för målgruppen inom befintliga strukturer. Att konceptet implementerats på lokal nivå i Skövde och lagt grunden för verksamhet i sociala företag borgar för att strukturen kommer att finnas tillgänglig för målgruppen långt efter projektets slut. Projektet har därmed på ett tydligt sätt bidragit till effekter på strukturnivå på både kort och lång sikt.

8. SLUTSATSER

Swecos övergripande iakttagelse från utvärderingen av Studio Ludum är att det är ett sällsynt innovativt projekt. Hela processen – från förstudie till riggning, genomförande och uppföljning – har varit stringent och systematisk utan att för den sakens skull förlora den kreativitet och flexibilitet som är så viktig i ett metodutvecklingsprojekt. I den stora foran av ESF-finansierade insatser framstår Studio Ludum som ett projekt med hög integritet och uppfriskande djärvhet.

Sweco uppfattar att det framförallt är två saker som förklarar Studio Ludums framgång. Den första är att projektet föregicks av en förstudie och därmed vilar på en stabil teoretisk grund. Att HiS drivit projektet har sannolikt bidragit starkt till att projektet kunnat vara forskningsnära genom hela genomförandet, och därmed kunnat prioritera metodutveckling. Den andra faktorn är kompetensen och engagemanget hos projektmedarbetarna. Studio Ludum har kännetecknats av ett drivet och tydligt projektledarskap, träffsäkra rekryteringar och en hög tillit till projektpersonalens professionella bedömningar.

Projektet har inte nått så många deltagare som man avsåg initialt. Swecos bedömning är dock att projektet har gjort allt i sin makt för att rekrytera deltagare till projektet. I sammanhanget är det också viktigt att notera att svårigheterna att nå tillräckligt många deltagare inte berott på att den presumtiva deltagargruppen varit mindre än vad man trott. Istället har det berott på att andelen individer med godtagbar ersättning varit för liten, samt att deltagarnas förutsättningar att gå vidare till studier eller arbete varit svagare än vad man kunnat förutse.

Eftersom Studio Ludum är ett utvecklingsprojekt ska projektet, enligt Swecos uppfattning, i första hand bedömas baserat på projektets förmåga att utveckla och implementera metoder som stärker eller kompletterar ordinarie strukturer. Med andra ord handlar det om hur väl projektet har kunnat fylla en lucka, möta ett behov som inte samhället lyckas möta. Detta bedömer Sweco att Studio Ludum har lyckats med, med råge.

Konceptet Studio Ludum är innovativt och efterfrågat. Vittnesmål från kommuner, barn- och ungdomspsykiatri, skola och föräldrar pekar entydigt mot att konceptet i många fall lyckats bättre än andra samhällsinsatser med att fånga upp unga som håller på att hamna utanför. Man ska vara försiktig när man drar slutsatser baserat på samhällsekonomiska kostnadsanalyser, men även om man räknar i underkant är det tydligt att Studio Ludum genererat stora ekonomiska besparingar för samhället som helhet på lång sikt.

Det är också svårt att sätta en prislapp på de humanitära värden som skapas i verksamheten. Vad innebär det egentligen när en ung människa säger att Studio Ludum "räddat mitt liv"? Vad är det värt att ett barn vågar drömma, vågar gå hemifrån eller vågar öppna upp sig för andra människor? De långsiktiga effekterna för de individer som deltagit i Studio Ludum innefattar sannolikt mer än en förflyttning från passivitet till aktivitet på arbetsmarknaden. Projektet har inlett ett arbete för att reparera ungdomarnas förtroende för vuxenvärlden och samhället. Det har å ena sidan öppnat samhällets ögon för vad spel egentligen innebär, och å andra sidan visat deltagarna hur de med sina kompetenser och styrkor kan ta sin plats i samhället.

9. AVSLUTANDE REFLEKTIONER

9.1 PROFESSIONALISM SOM DEL AV KONCEPTET STUDIO LUDUM

Konceptet Studio Ludum är väldokumenterat och arbetssätten finns väl beskrivna. Förutom de grundläggande strukturerna – lokalerna, appen, personalen och utgångspunkten i spel – omfattar konceptet också arbetssättet Personal inventory, Ludum Quest och aktiviteter online och i verksamheterna. Frihet från tvång och individens egna styrkor är också centrala principer för att verksamheten ska fungera. Men betyder det att vem som helst kan ta över konceptet och få samma resultat?

I intervjuer framkommer ofta att Studio Ludum också är en kultur. Det finns en särskild stämning, ett förhållningssätt i verksamheterna som är unik. Vissa menar att den har växt fram som ett resultat av att deltagarna för första gången får andrum, en möjlighet att utan press få upptäcka sina egna styrkor. Andra pekar på spelen som den kulturskapande faktorn – spelintresset är överordnat världsiga saker som hälsa, sexuell läggning eller ålder.

Sweco vill också, så som vi redan gjort i både nulägesanalysen och halvtidsutvärderingen, ytterligare en gång lyfta fram personalens betydelse för att konceptet ska fungera. I utvärderingen har det genomgående varit svårt att bedöma vilka projektresultat som kan härledas till en bra metod och vilka som snarare beror på kompetent personal – och projektledningens förmåga att odla dessa kompetenser och förhållningssätt. Med detta vill vi inte säga att metodens framgång ”bara” beror på personalens kompetens, för det är inte så bara. Tvärtom vill vi hävda att professionalism är en underskattad del av projektets framgång.

PROFESSIONALISM: EN TEORETISK BAKGRUND

I gränslandet mellan statsvetenskapliga och sociologiska discipliner återfinns forskningsfältet för governance, förvaltningspolitik och public management. Teoribildningen behandlar institutionella arrangemang och praktiker för tillhandahållandet av offentligt finansierade tjänster och den exekutiva makten.¹¹ Med andra ord handlar det om hur mänskliga resurser används för att uppnå bestämda målbilder för det offentliga. De strategiska valen av aktörer och processer för styrningen av offentlig sektor kan legitimeras på flera olika sätt. I regel stödjer sig varje styrningsideologi på en eller flera av följande legitimitetsgrunder:

1. *Demokrati.* Styrningsideologin skapar system som säkerställer att folkets vilja omsätts i politik.

¹¹ Hood, Christopher (2007). Public Management: The Word, the Movement, the Science. I Ferlie, Ewan, Lynn Jr., Laurence E. and Pollitt, Christopher (red.). The Oxford Handbook of Public Management. Oxford: Oxford University Press.

2. *Transparens och ansvarsutkrävande.* Det finns tydliga processer som gör det enkelt för medborgaren att utkräva ansvar från en politiker, tjänsteman eller myndighet. Det är också möjligt för medborgaren att få information om var och hur beslut fattas.
3. *Likabehandling.* Styrningssystemet säkerställer att alla medborgare behandlas på samma sätt av det offentliga.
4. *Effektivitet.* Styrningen skapar inte system som är onödigt dyra eller tröga.¹²

Vissa menar att det råder ett slags trade-off-förhållande mellan de olika legitimitetsgrunderna, vilket innebär att en styrningssideologi aldrig kan leva upp till samtliga grunder. Andra menar att det visst är möjligt att skapa styrningssystem som är både demokratiska, transparenta, likabehandlande och effektiva.

Tidslinjen över vilka styrningssideologier som dominerat i Sverige kan beskrivas i tre huvudsakliga perioder. Efter andra världskriget expanderade den offentliga sektorn kraftigt. Idén bakom styrningen var att politiska beslut skulle förverkligas av opartiska byråkrater i en alltigenom statlig process. Denna styrning anspelade tydligt på demokrati, transparens och likabehandling, men kritiserades för att vara ineffektiv. De växande kostnaderna tycktes inte ge motsvarande ökning eller förbättring av de offentligt finansierade tjänsterna. Dessutom ansåg många att byråkratin hade fått ett eget liv och att tjänstemän hade skaffat sig för stor makt över policyprocesserna. Styrningssideologin förlorade i mångas ögon demokratisk legitimitet eftersom makt förflyttats från folket till en tjänstemannaklass.¹³

Under 80-talet inleddes därför ett omfattande reformarbete som skulle råda bot på ineffektiviteten i den offentliga sektorn. Denna nya styrningssideologi importerades från Storbritannien och USA och innehöll en rad förändringar som samlades under paraplybegreppet New public management. I detta begrepp ryms bland annat utlokalisering, privatisering, konkurrensutsättning och management. Gemensamt för delarna är att legitimitetsgrunden är effektivitet, samt att effektiviteten uppnås genom att på olika sätt låta offentlig sektor närma sig marknaden. Det innebär exempelvis att skolor, vårdcentraler och äldreomsorgsverksamheter styrs enligt samma principer som för ett företag.

Med införandet av New public management började förvaltningen och den offentliga sektorn styras genom ekonomiska incitament: exempelvis genom skolpeng, prestationsbaserade anslag och det fria vårdvalet. Syftet var att ineffektiva utförare skulle utkonkurreras, att ansvarsutkrävandet skulle ske i vardagen genom fria val samt att den slutgiltiga summan som betalades för välfärden skulle bli lägre. Medborgaren skulle bli kund på en välfärdsmarknad med en mångfald av aktörer vars ekonomiska överlevnad var beroende av kundernas välvilja.

Sedan mitten av 2000-talet har dock även New public management blivit hårt kritiserat. För att säkerställa att utförare av välfärdstjänster gör det som statliga, regionala och kommunala aktörer betalat för har omfattande kontrollsystem behövt upprättas. Det tar sig uttryck genom en ökad administrativ börda i välfärdssektorn, där arbetet ständigt måste vägas, mätas och återrapporteras. Det rigorösa regelverket för planering, utförande och återrapportering av tjänster

¹² Kjær, Anne Mette (2004), *Governance*, Cambridge: Polity Press.

¹³ *Ibid.*

skapar dessutom stuprör som försvårar för samverkan och tillit mellan organisationer. Det tar sig också uttryck genom de tillsynsmyndigheter som behövt inrättas för att säkerställa kvalitet och likvärdighet i välfärden, exempelvis Skolinspektionen och IVO. Den förvaltningspolitiska reformation som syftade till att liberalisera och effektivisera välfärden har paradoxalt nog enligt kritikerna skapat en dyr övervakningsmaskin och en välfärdssektor som lägger större vikt vid att administrera än att utbilda, bota och serva medborgarna.

Varför gick det så fel? Den brittiska forskaren Michael Power varnade redan vid millennieskiftet för vad som skulle följa av det som han själv benämnde "granskningsamhället".¹⁴ För det första är granskning i sig inte kostnadsfritt, och för det andra är välfärdens verksamheter helt enkelt svåra att mäta. Power menade att samhället riskerade att bli "slav under metoden", det vill säga att man endast mäter det som låter sig mätas när man ska bedöma kvalitet och effektivitet i den offentliga sektorn. Det är näst intill omöjligt att ta fram kvalitetsindikatorer som inte enbart mäter en verksamhets produktivitet – exempelvis antal läkarbesök, antal lektionstimmor eller en vårdcentralens genomströmning. En grundlig undersökning av en patient kan antas vara mer effektiv i längden än många snabba besök som genererar fler återbesök. Men genom att använda antal läkarbesök som grund för ersättningen till vårdcentralen styrs verksamheten bort från sådana längre undersökningar. De som utsätts för utvärderingen (ex. sjuksköterskor, läkare och lärare) anpassar sin verksamhet till det som mäts och det som är lätt att rapportera om med kvantifierade mått.¹⁵

Under senare delen av 00-talet har forskningen om förvaltningspolitik inriktats mot vad som händer med de professioner som arbetar i välfärdssystem som präglas av styrningsidealen för New public management. Genom New public management fråntogs välfärdsprofessionerna mandatet att avgöra vad som är *ett väl utfört arbete*, och de professionella skulle istället styras, utvärderas och kontrolleras. Vad som var ett väl utfört arbete bestämdes istället av staten och av verksamhetschefer som rekryterats i egenskap av managers snarare än erfarna professionella (exempelvis är det sällan gamla lärare som är rektorer för skolor, utan personer med ex. företagsekonomisk bakgrund). Ur denna problemformulering har en nygammal styrningsideologi med utgångspunkt i professionalism fötts.

Styrning genom professioner utgår från en tillitsrelation mellan medborgarna, staten och utförarna av välfärdstjänster. Legitimiteten i ett sådant system vilar på ett antagande om att professionella besitter exklusiv kunskap inom sitt område, och därför har ett slags monopoliserad förmåga att identifiera och lösa problem inom det området. Det legitimerar en hög grad av autonomi och professionellt beslutsfattande både i enskilda fall och i organisationen av arbetet. Vårdprofessioner är ett särskilt bra exempel på detta "professionella kontrakt" mellan staten och en yrkeskår. I varje given medicinsk situation tror vi att en läkare är bäst lämpad att fatta beslut, och därför överlåter vi makten att avgöra vad som är ett väl utfört arbete till läkarkåren. Vi litar också på att läkarkåren själva utövar en kollegial kontroll av varandra och att det är de bästa läkarna som avancerar till chefspositioner.

¹⁴ Power, Michael (1999[1997]). *The audit society [Elektronisk resurs] rituals of verification*. Oxford: Oxford University Press

¹⁵ Ahlbäck Öberg och Widmalm (2016). Att göra rätt – även när ingen ser på. Statsvetenskaplig tidskrift nr 1. 2016.

Enkelt uttryckt innebär styrning genom professioner att skattebetalarna via staten ger välfärdsprofessionerna finansiella medel, men utan att de följer med alltför omfattande detaljstyrning, kontroll eller granskning. Istället litar staten på att professionerna kommer att använda pengarna på bästa sätt. I Sverige har denna styrningsideologi alltmer kommit att gå under namnet Tillitsstyrning. Förhoppningen är att välfärdens professioner genom Tillitsreformen ska stärkas och att mer tid och tankekraft ska kunna läggas på kärnverksamhet snarare än administration.

PROFESSIONERNA GAME LEADER OCH GAME MASTER

Sweco menar att Studio Ludum är ett bra exempel på en verksamhet där det omätbara tillåts vara omätbart. Infrastrukturen och de metodologiska ramarna för verksamheten är viktiga, ungefär som lokalerna, böcker och pedagogiska metoder är i en skola. Men liksom i en skola är det till syvende och sist lärarnas handlingar och bedömningar som är mest avgörande för hur elevens skolgång blir.

Många projekt gör långtgående metodbeskrivningar där varje moment bryts ner i mätbara delar, checklistor och mallar. Det behöver inte vara något negativt i sig, men det riskerar att tonar ner professionernas betydelse alltför mycket. Ofta görs sådana nedbrytningar i syfte att bygga bort det betydligt mer negativt laddade projektattributet ”personberoende”. Men personberoende är inte samma sak som professionalism. I Studio Ludum har det varit helt avgörande att personalen dels är spelintresserade, dels har kompetens att möta unga människor i svåra situationer. De som arbetar i Studio Ludum måste ha en väl utvecklad fingertoppskänsla för när och hur aktiviteter kan genomföras, vilka samtalsämnen som fungerar och vilken typ av stöd varje individ behöver.

Sweco menar att en av Studio Ludums styrkor är att projektet har kombinerat sitt metodkoncept med en stor tillit till de som arbetar i verksamheterna. Tilliten till de anställda har varit en nyckel för att möjliggöra den stora individanpassningen i verksamheten, och för att få tillgång till de anställdas kunskap och insikter i metodutvecklingsarbetet. Under projektledarens tydliga och goda ledarskap har de som arbetat i Studio Ludum utvecklats som grupp och som profession. Kanske kan man gå så långt som att påstå att professionalism är en central del av metodkonceptet? Den som ska genomföra konceptet Studio Ludum i framtiden bör därför vara medveten om att noggranna rekryteringar och utrymme för professionella bedömningar är en viktig pusselbit för att metoden ska fungera.

9.2 NYA VÄRDERINGAR OCH MARKNADER I CORONAPANDEMINS EFTERDYNINGAR

Hittills i rapporten har vi bara behandlat på vilka sätt coronapandemin har utgjort ett hinder för projektet. Men det är också möjligt att coronapandemin på längre sikt kommer att bidra till att lösa de problem som Studio Ludum syftat till att lösa. Ett av dessa problem var att digitala möten och relationer varit lägre värderat än fysiska träffar. Här är det viktigt att vara nyanserad – fysiska träffar är viktiga för att människor ska må bra och vara tillfreds i sina sociala liv. Men

samtidigt kan relationer online vara mycket betydelsefulla, och det är ofta en missuppfattning att någon som ägnar sin fritid åt att sitta inne och spela inte har några vänner.

Coronapandemin har kraftigt ökat efterfrågan på digitala lösningar för att mötas, både i arbets-sammanhang och för att upprätthålla privata relationer. De senaste åren har stora delar av världens befolkning fått en personlig erfarenhet av digitala relationer – och få skulle nog påstå att de varit meningslösa eller skadliga. Kanske är det inte längre lika svårt för omvärlden att förstå värdet av digitala interaktioner?

Behovet av att umgås på ett smittsäkert sätt har också gett upphov till en ökad efterfrågan på spel. Under coronapandemin har spelindustrin växt och fler framstår mer och mer som en framtidsbransch. 2019 omsatte branschen nästan 25 miljarder kronor i Sverige, vilket står i paritet med Sveriges export av järnmalm och pappersmassa som båda var värda lika mycket 2019.¹⁶ De senaste två åren har branschen växt med mellan 28 och 40 procent årligen. 2020 väntas tillväxten öka ytterligare till följd av Coronapandemins effekter. Om samhället även i fortsättningen misslyckas med att synliggöra och fånga upp de som behövs för spelbranschens utveckling kommer det att vara ett hinder för tillväxt. Studio Ludum har gjort ett viktigt bidrag genom att synliggöra vilket typ av kompetens, exempelvis skrivande, design och musikproduktion, som kan bidra till branschens framgång.

¹⁶ Dataspelsbranschen 2019. Spelutvecklarindex 2020.

10. BILAGOR

Bilaga 1

De ursprungliga siffror som presenteras i rapporten *Det är bättre att stämma i bäcken än i ån – att värdera de ekonomiska effekterna av tidiga och samordnade insatser kring barn och unga* från 2008 är följande:

	Narkotikamissbruk			Psykisk ohälsa			Långtidssjukskriven		
	1 år	5 år	30 år	1 år	5 år	30 år	1 år	5 år	30 år
Arbetsförmedlingen	26 375	122 115	474 325	15 701	72 695	314 141	26 222	121 404	524 629
Försäkringskassan	113 833	527 036	2 047 145	83 359	385 941	1 667 786	227 363	1 052 667	4 548 941
Kommunen	258 979	1 199 047	4 657 409	52 609	243 575	1 052 574	33 508	155 137	602 591
Regionen	62 234	288 135	1 119 190	232 944	1 078 505	4 660 598	59 752	276 645	1 074 559
Rättsväsendet	651 340	3 015 634	11 713 504	0	0	0	0	0	0
Övriga	540 000	2 500 143	9 711 206	1 278	5 916	25 565	0	0	0
Summa	1 652 761	7 652 109	29 722 778	566 226	1 786 632	6 939 0745	346 845	1 605 853	6 237 546

Kostnaderna i 2019 års penningvärde räknades fram med hjälp av konsumentprisindex som presenteras månatligen på Statistiska centralbyrån¹⁷. Prisutvecklingen mellan 2008 och 2019 var i genomsnitt 11,3 procent. Diskonteringarna är därefter gjorda för fem respektive 30 år.

¹⁷ Se Konsumentprisindex (KPI). <https://www.scb.se/hitta-statistik/statistik-efter-amne/priser-och-konsumtion/konsumentprisindex/konsumentprisindex-kpi/>. Hämtad 2020-11-09.