

Medverkande

Spelkunnighetsdagen 22 oktober 2025



Kl.10:00 Keynote: Bobbi Sand Spel som kulturform – berättande, empati och gemenskap

Hur kan spel bli en väg in i samtal om identitet, känslor och gemenskap? Hur viktigt är det att unga får använda spel som uttrycksform i skola, kulturhus eller fritidsverksamhet?

Välkommen till en inspirerande inledning med en av Sveriges mest engagerade röster om spel, kultur och ungas rätt till meningsfulla uttrycksformer.

Medverkande: Bobbi Sand är spelutvecklare, författare och skapar berättelsedrivna spel med unga i fokus.



Kl.11:00 Simon Karlsson Film och spel i mediekonvergensens tid – två kulturella språk i dialog

Vad händer när filmens betraktande språk möter spelets agerande? I dagens mediekultur smälter dessa uttrycksformer samman, som i adaptationer av *The Last of Us* och *Fallout*, eller *Fortnite* i en scen för *Star Wars*. Föreläsningen utforskar hur detta påverkar vårt sätt att förstå berättelser, känslor och kultur – och vad det betyder för framtidens berättande.

Medverkande: Simon Carlsson, filmpedagog och medieanalytiker, Filmpedagogerna.



Kl.11:00 Silver Legends Spelglädje för seniorer

Gaming är en engagerande aktivitet som främjar både mental och kognitiv hälsa, hjärnan mår bra av att utmanas. Det är med andra ord hjärngympa! Forskning visar att spelande kan bidra till ökad kognitiv stimulans, förbättrade motoriska färdigheter, social interaktion, emotionellt välbefinnande och teknisk förståelse. Dessutom kan gaming motverka ensamhet genom att skapa gemenskap både online och offline.

Medverkande: Yvonne "Qikas" Kalldin, Magnus Dahlberg och Svante Flink från Silver Legends.

Medverkande

Spelkunnighetsdagen 22 oktober 2025



Kl.11:00 Spelpsykologi

Varför vi spelar och hur det påverkar oss

Vad spelar vi – och varför? Vilka behov tillfredsställs genom spel, och hur påverkar det våra val av spelgenre? Skiftar spelare sin spelstil beroende på situation och sammanhang? Följ med en psykolog och en spelforskare på en resa genom spelens värld, där vi utforskar olika spelartyper, psykologiska drivkrafter och hur spel kan spegla våra behov och beteenden.

Medverkande: Torbjörn Svensson, spelforskare vid Högskolan i Skövde, doktor i informationsteknologi samt Theo Toresson, leg. psykolog på Rädda Barnen, arbetar med gaming som positiv kraft och möter barn, föräldrar och spelutvecklare.



Kl.11:45 Spelhub

Bibliotekets roll i unga gamers liv

Hur kan spel bli en del av bibliotekets arbete med unga? Tidholms kommun delar med sig av erfarenheter från tre års satsning på spelkultur som verktyg för lärande, kreativitet och gemenskap. Du får konkreta tips på hur man kan komma igång och integrera spel i bibliotekets pedagogiska och kulturella uppdrag.

Medverkande: Anna Björklund Gård och Fredrik Löfqvist, Tidholms kommun



Kl.11:45 Gamingkonfirmation Minecraft, livet och tron

Genom dataspel, tro och bibelns texter skapas gemenskap, lärande och en känsla av att *jag* har en plats, utifrån deltagarens förutsättningar. I vårt arbete med gamingkonfirmander möter vi hemasittare och ungdomar i socialt utanförskap. Kan dataspel skapa lärande och meningsfull fritid med hjälp av tron?

Medverkande: Markus Karlsson, församlingspedagog, Svenska kyrkan Falköping.

Medverkande

Spelkunnighetsdagen 22 oktober 2025



Kl.11:45 Digital safe spaces

Trygghet och gemenskap online (på engelska)

Hur skapar vi digitala miljöer där människor känner sig trygga, sedda och inkluderade? Vilken roll spelar digitala safe spaces för att främja kreativitet, representation och gemenskap – särskilt inom spelkulturen?

Medverkande: Nadia Ruiz-Bravo, doktor i informationssystem och initiativtagare till Göteborg Gaming Girls, visar hur spelgemenskaper kan fungera som viktiga plattformar för social förändring och inkludering.



Kl.13:30 Workshop speldesign

Kreativ metod för att utveckla spel

Lär dig en snabb och tillgänglig metod för att skapa egna brädspel – perfekt för klassrum, fritidsverksamhet eller andra pedagogiska sammanhang. Workshopen passar alla, oavsett tidigare erfarenhet, och ger dig verktyg att låta barn och unga utforska spelens värld genom kreativt skapande.

Medverkande: Björn Lindgren, pedagog och innehållsproducent för utställningen *Världens spel* på Världskulturmuseet.



Kl.13:30 Spel? Så här gör du!

Praktisk guide till att komma igång

Vill du komma igång med spel i din verksamhet men vet inte var du ska börja? Denna programpunkt erbjuder en praktisk guide med konkreta handledningar, verktyg och tips för dig som vill använda spel som kulturform – oavsett om du arbetar med unga, i skola, bibliotek eller inom kulturområdet.

Medverkande: Sanna Vuorenmaa, spelkonsulent på Kultur Ungdom, arbetar med att främja spelkultur, spelskapande och att stötta unga kulturutövare i vår region.

Medverkande

Spelkunnighetsdagen 22 oktober 2025



Kl.13:30 Motivation & spel

Vad driver oss? Hur kan spel förstärka det?

Hur samspelar mänskliga drivkrafter med spelmekanik? Vi utforskar belöningar, konsekvenser och vad som triggjar engagemang. Med hjälp av LEGO bygger vi en egen motivationsmodell och ser hur spelinspirerade metoder kan främja positiva beteenden.

Medverkande: Tora Stridh, projektledare med spetskompetens inom spel på Lindholmen Science Park.



Kl.14:45 Panelsamtal

Medverkande: Jesper Englin har en bakgrund som community manager i spelbranschen, hos företag som Bethesda, Thunderful och Fast Travel Games. Han har också jobbat för spelhobbyförbundet Sverok och är nu projektledare för Limbo, på Drivhuset i Skaraborg.

Samt deltagare från dagen; Bobbi Sand, Markus Karlsson, Yvonne "Qikas" Kalldin.

Samtalsledare: Torbjörn Svensson.

15:45–16:00 Avslutning

Fika med avslutande reflektioner och diskussion.

Om Spelkunnighetsdagen

Varmt välkommen till Spelkunnighetsdagen 2025 på Lindholmen Science Park, Göteborg

Dagen riktar sig till dig som arbetar eller leder verksamhet inom bildning, skola, fritid, kultur eller omsorg – oavsett målgrupp.

Kostnadsfritt deltagande, no-show avgift tillkommer om man uteblir utan avanmälan.

Arrangörerna - Lindholmen Science Park, Högskolan i Skövde, Filmpedagogerna, Världskulturmuseet och Kulturförvaltningen i VGR samt Kultur Ungdom – representerar en unik konstellation av aktörer som på olika sätt arbetar med spelkunnighet och MIK-utveckling. Dagen görs i samarbete med Game Habitat, Malmö.