

Spelutveckling visar vägen

Människor har spelat spel som tidsfördriv sedan tusentals år, och i takt med vår digitala utveckling har konsollspel, onlinespel och mobilspel utvecklats till ett stort intresse för många, och samtidigt en snabbt växande exportbransch. I sin senaste insats använder sig Samordningsförbundet Älv&Kust av detta stora intresse för att hitta vägar vidare mot arbetsmarknaden för unga personer som drabbats av ohälsa.

- ***Målet är att aktivera och motivera deltagarna att se nya möjligheter, och spelutvecklingskursen presenterar verkligen ett helt nytt sätt att se på sitt stora fritidsintresse, förklarar hälsoutvecklare Fredrik Thomsen som är mannen bakom kursen.***



Under hösten har Samordningsförbundet Älv&Kust kört andra omgången av sin grundläggande kurs i spelutveckling för tio deltagare. Kursen är tänkt att väcka intresse och man behöver inte redan ha sysslat med att bygga spel. Under åtta träffar pratar man först om spel och spelets funktioner - vad gör att man vill spela ett spel, och vad gör att man vill fortsätta spela det? Därefter går man vidare till att bygga enklare spel och bekanta sig med lite programvara och slutligen tittar man på steget mot bransch, utbildning och framtid. Men redan första tillfället väntar en tuff uppgift där deltagarna i grupp skall konstruera ett enklare brädspel.

- Det var tur att jag inte visste det innan för då hade jag kanske inte vågat, det var nervöst nog med en massa man inte kände, men det konstiga var att vi alla snabbt glömde bort allt det där och gick in för uppgiften. Både med byggandet och att sedan presentera spelen i storgrupp. Riktigt häftigt, berättar Michael, 29, som är en av höstens tio deltagare.

Intresse ger kraft

Att använda intresse och tidigare erfarenheter i motivationsarbetet är inget nytt, men Fredrik Thomsen fick starta upp ett litet detektivarbete när förre förbundschefen Per Liljebäck lade fram idén om spelutveckling för unga vuxna efter att ha hört om ett liknande projekt uppe i Skövde. Några telefonsamtal ledde till Changemaker Educations och utvecklingschef Per Myrén, han hade arbetat med liknande initiativ där man kombinerat spelutveckling med att läsa upp kärnämnen och visste mycket väl vilken draghjälp ett intresse ger.

- Per vänder effektivt perspektivet direkt vid första träffen genom att påpeka för deltagarna att tillsammans sitter de på ungefär hundra års gemensam erfarenhet av spel. En erfarenhet som hos ett spelutvecklingsföretag betecknas som spelkompetens, förklarar Fredrik.

Vägen vidare

Att börja se sitt intresse som en kompetens är ofta ett nytt perspektiv för den som kämpar med att hitta sin väg tillbaka till arbetsmarknaden efter en längre tids ohälsa. Deltagaren Michael har själv en flerårig sjukskrivning bakom sig och tiden har medfört en rad olika insatser från bland annat vården, Försäkringskassan och nu även träffar med rehabvägledaren på Samordningsförbundet. Det blir många möten att hantera och ta sig igenom, vilket ibland kan kännas tungt.

- Jag var tveksam till kursen och kände att jag inte riktigt orkade, men det har faktiskt varit enormt kul. Träffarna i spelutvecklingskursen har varit det första på mycket länge som jag verkligen sett fram emot och nu brinner jag för att satsa på utbildning och en framtid inom branschen, säger Michael beslutsamt.

Snabbt växande bransch

Per Myrén har genom sina 25 år på Changemaker Educations sett spelbranschen växa till en storlek som idag klart passerat musikbranschen i exportsammanhang. Bara i västsverige finns två aktiva spelutvecklingsinkubatorer, en på Lindholmen i Göteborg och den andra i Skövde, där också högskolan har utbildning i spelutveckling. Plantskolorna utvecklar och stöttar mängder av växande företag och flera av dessa skapar jobb inom områden som bland annat design, utveckling och testning för den som vill satsa på en framtid inom branschen.

- Ingen blir spelutvecklare på åtta veckor, men man tar det första viktiga steget från att vara konsument till att tänka som en producent, vilket är ett helt nytt och viktigt sätt att tänka för de allra flesta, menar Per. Sedan finns det ju en hel värld av andra områden inom programmering om man vill gå vidare till någonting helt annat.

Spanskt forskningsprojekt

Höstens upplaga av Samordningsförbundet Älv&Kusts spelutvecklingskurs hölls i corona-anpassad upplaga med huvuddelen av träffarna online, vilket under omständigheterna var det enda alternativet till att helt stänga ner. Upplägget har fungerat väl trots att flera av momenten är tänkta för klassrumsmiljö och insatsen har också väckt internationell uppmärksamhet, med vitt spridda ringar på vattnet som har nått hela vägen ner till Spanien.

- Jag har blivit kontaktad av en spansk psykiatriker som är verksam även här i Sverige, han var intresserad av att utveckla ett forskningsprojekt på hemmaplan i Spanien för att där öka legitimiteten för att använda liknande insatser inom rehabilitering, berättar Fredrik Thomsen entusiastiskt. Det skall bli intressant att följa, spelutvecklingen tar vara på ungas intresse och erfarenheter och blir för många av dem en väg till framtiden.

Text: Christina Sandgren

Bild: Pernilla Wiklund