



Slutrapport Spelens hus

År 1-3

2015-2017

Slutrapport - Spelens hus år 1-3

En mötesplats för spelkulturen i Malmö

1. Sammanfattning

Detta är en rapport för projektet Spelens hus, som varat 3 år. Sammanfattningsvis kan en se att Spelens hus uppnått de mål som sattes i ansökan och att arbetet genomförts med stor framgång. Mötesplatsen har vuxit fort och kommer med hjälp av fortsatt finansiering troligtvis fortsätta växa.

2. Bakgrund

2014 blev en projektansökan, inlämnad av föreningen MEGA, godkänd av Fritidsförvaltningen i Malmö stad. Projektansökan gällde uppstarten av en trygg mötesplats där, främst unga, personer med ett gemensamt intresse för spelhobbyn skulle kunna träffas. Detta skulle samtidigt bli vad som skulle kunna fungera som navet i en struktur för spelkulturen i Malmö. Utöver detta skulle Spelens hus samordna föreningar och organisationer inom spelområdet samt vara delaktig i uppstarten av nya lag, föreningar och spelföretag.

Anledningen till projektansökan var behovet av en fysisk mötesplats för spelande ungdomar. Strax över 80 % av Sveriges befolkning och nästan 100% inom åldersintervallet 15-24 år spelar regelbundet någon typ av digitala spel.¹ En undersökning av Sverok och Ung Media visar på behovet av fysiska möten för föreningsmedlemmar, som annars mest träffas online: "Ju fler fysiska träffar en förening har desto fler instämmer helt i att språket signalerar öppenhet (44-49% jämfört med 32% av de som inte har några fysiska träffar alls) och att den präglas av ömsesidig respekt (55-59% jämfört med 34%)".²

Malmö är en stad med utanförskap, segregation och socioekonomiska skillnader. Projektskrivarna önskade genom ett förstärkt föreningsliv och en demokratiskt driven mötesplats, av och för unga, bidra till att skapa en bättre dialog och fler möjligheter för ungas delaktighet och inflytande.

3. Uppföljning av syfte och mål

Spelens hus har uppnått samtliga projektmål i olika hög grad. Spelkulturen i Malmö har fått ett nav genom att föreningar inom de flesta spelformer är verksamma på mötesplatsen samt genom att Spelens hus, med hjälp av de olika föreningarna, organiserat många evenemang med ett stort antal olika spel och spelformer i fokus. Genom dessa evenemang har antalet intressenter för spel och spelkulturen ökat och sedermera lett till att fler individer aktiverat sig i spelkulturens föreningsstruktur.

Mötesplatsen invigdes i januari 2015 och har sedan dess fungerat som en självklar mötesplats för Malmös spelintresserade. Målet för första året var 3 000 besökare och detta

¹<http://dataspelsbranschen.se/nyheter/2010/6/2/dataspel-aer-en-folkroerelse-%E2%80%9381-procent-spelar-i-sverige.aspx> , Hämtad 2017-10-02

² http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2013/06/nab-sverok_komplett.pdf, Hämtad 2017-10-02

uppnåddes. Antalet besökare ökar ständigt och under januari-september 2017 uppskattades antalet deltagartillfällen till åtminstone 10 000³.

Under en vanliga vecka på spelens hus genomförs det ca. 50 deltagartillfällen under öppet hus varje vecka under lågsäsong (en vecka med normal skolgång för majoriteten av ungdomarna) och närmare 300 deltagartillfällen under högsäsongen (en vecka där majoriteten av ungdomarna inte har skolgång). Öppet hus är en del av spontanistan och där är alla välkomna och man behöver alltså inte vara medlem i någon förening för att delta i aktiviteterna som anordnas.

Kvällstid är det istället våra medlemsföreningar som har verksamhet för medlemmar, alla har dock möjlighet att testa på några tillfällen innan en behöver bli medlem för att fortsätta delta. På måndagskvällarna har Rollspelssällskapet träff, och då befinner sig i snitt fyra rollspelsgrupper på plats och innefattar ungefär 30 besökare. Under Malmö figurspelsförenings träffar på tisdagskvällarna befinner sig i snitt 35 spelare i lokalen. Onsdagskvällarnas aktiviteter hålls av Malmö brädspelscafé och snittar på 30 brädspelare. På torsdagskvällar befinner sig ca 20 tv-spelare och 10 mahjongspelare i lokalen. Sammantaget under mån-tors blir det alltså 125 deltagartillfällen

Fredag-söndag varierar väldigt mycket då vi ändrat verksamheten till lite mer event-baserad. Men Spelis som är en förening för hörselskadade är också aktiv med ett snittantal på 15-20 besökare/gång. Specifika tjejträffar arrangeras också vissa söndagar. Dessa brukar upp mot 10 personer per träff. De olika event-baserade evenemangen brukar ha mellan 25-75 besökare per evenemang.

Samordningen av föreningar och andra organisationer har bidragit till de ovan nämnda siffrorna. Spelens hus arbete och existens har varit del av att skapa en symbios och flertalet samarbeten mellan de olika spelföreningarna, vilket i sin tur bidragit till spelkulturens tillväxt och spridning i Malmö. Det är oerhört viktigt för Spelens hus att vi är en trygg mötesplats med ett starkt förtroende från vårdnadshavarna till de barn och ungdomar som genomför aktiviteter hos oss. Därför följer vi strikt PEGI:s åldersmärkningar för de digitala produkterna men då vi också sysslar med icke-digitala spel (de flesta icke-digitala spel saknar åldersmärkning liknande PEGI) så behöver vi också genomföra ett eget värderingsarbete av vilken åldersgrupp som våra spel, som saknar PEGI, är lämpade för.

Spelens hus är en lyhörd mötesplats som konstant utvärderar sin plats i spelkulturen och tittar på vad som händer och vad som saknas. Detta har gjort att vi ligger i framkant när det kommer till att analysera problem och hitta lösningar, vilket även resulterat i flertalet nya projektansökningar för att bemöta djupare problem, som vi inte kan lösa själva. Vi har även gjort vad vi kunnat när det kommer till andra samhällsutmaningar, som flyktingvågen under hösten 2015 då vi bjöd in alla ensamkommande minderåriga som kom till Malmö. Ett annat, gammalt problem, är hur olika föreningslivet bland ungdomar ser ut i olika stadsdelar och hur detta hänger ihop med den socioekonomiska kartan av Malmö. Detta var en viktig del när vi

³ Ett verktyg har tagits fram och ska sättas upp som kommer göra att vi kommer ha mer exakta siffror all besökare och medlemmar.

valde placering av både vår lokal och den för Malmö e-sportcenter, som ni kan läsa mer om under nästa rubrik.

Spelens hus har vuxit till att bli en känd aktör inom spelkulturen och flera kommuner runt om i Sverige har uppmärksammat satsningen. Även aktörer inom näringslivet har uppmärksammat oss och vi har skapat samarbeten med bl.a. CDON.COM och Bandai Namco. Under projektiden har Spelens hus och dess medlemsföreningar omnämnts över 240 gånger i olika media som t.ex. Sydsvenskan, Skånska Dagbladet och P4 Malmöhus.⁴

Spelens hus har också blivit kontaktade av ett stort antal externa evenemang för att dels fungera som medarrangör, men också för att arrangera olika aktiviteter under evenemangen. Detta har gjort att Spelens hus ytterligare kunnat sprida sitt arbete med att skapa en jämställd, öppen och inkluderande spelkultur.

4. Uppföljning av delmål - Skapa strukturer för e-sport

Att skapa en struktur för e-sporten har visat sig vara en mycket större uppgift än vad vi trodde då e-sporten är starkt växande och väldigt bred; det går att jämföra med att skapa en struktur för friidrotten. E-sporten har ett flertal olika genrer och inom varje genre finns det flera olika sporter. Vi har däremot lagt en stark grund för e-sporten i Malmö, som vi redovisar nedan. Även om det varit det svåraste delmålet är det det delmål där vi lättast kan visa på resultat.

Under de första två åren har Spelens hus genomfört ett flertal nya satsningar inom e-sport. "Fireside Gatherings" är träffar där man tävlar i det digitala kortspelet Hearthstone. Fireside i Malmö blev, inspirerat av det analoga kortspelet Magic the Gathering, en säsongsbaserad tävling; något som inte tidigare gjorts i Sverige. Detta koncept har bl.a. plockats upp av Dreamhack, som nu använder det på sina Hearthstone-tävlingar.

På "Bar of Legends" träffas intresserade på pubar för att titta på stora tävlingar i e-sporten League of Legends, ha frågesport m.m, i likhet med när fans träffas för att titta på andra sporter. Vi arrangerade några träffar, men kände att det inte passade in i hur vi bedrev vår verksamhet i övrigt.

Ranbats står för Random battles och är träffar där en tävlar i spel i fighting-genren, t.ex. Tekken, Street Fighter eller Smash. Detta bedrivs fortfarande och är säsongsbaserat. Ur Ranbats verksamhet byggdes tävlingen Headstomper, som drar deltagare från hela världen.

I mitten av 2015 insåg vi att e-sporten inte längre fick plats på Spelens hus och vi inledde ett samarbete med föreningen Malmö e-sport. Genom utvecklingsbidrag från andra organisationer och anförskaffandet av en ny samarbetspartner i form av Stena Fastigheter kunde vi få ytterligare en lokal. Vi flyttade över alla våra föreningar som sysslade med e-sport till den nya lokalen och öppnade tillsammans med Malmö e-sport en ny mötesplats på Mitt Möllan; Malmö e-sportcenter. Vi köpte även in bärbara och stationära datorer för att göra e-sporten tillgänglig för alla, men en del av den utrustningen blev tyvärr stulen under ett av de många externa evenemang vi deltagit i. Samtidigt började vi tillsammans med Malmö

⁴ <http://www.spelenshus.se/hem/media/>, hämtad 2017-10-02

e-sport och Sverok Skåne skriva en projektansökan till Allmänna Arvsfonden. Denna blev godkänd och vi beviljades 8,7 miljoner för att anställa 5 personer som ska arbeta med e-sport, integration, jämlikhet och skapa en gymnasie-cup.⁵ Att Allmänna Arvsfonden valt att stödja oss ser vi som ett väldigt gott betyg på det vi gjort hittills och en stark bekräftelse på att vår verksamhet behövs och att vi är på rätt väg.

Under projektets tredje år fick vi utvecklingsbidrag från ytterligare andra instanser, vilket gjorde det möjligt att anställa någon som jobbade externt. Detta gjorde det möjligt för oss att befinna oss på olika evenemang, som t.ex. SciFi World, Summer Splash och DreamHack Masters. På dessa evenemang höll vi i turneringar samt gav information om Spelens hus, Malmö e-sportcenter och det arbete vi gör. Vi har även åkt ut till skolor för att föreläsa om e-sport och berätta om våra mötesplatser samt varannan vecka låtit barn och ungdomar testa och tävla i olika spel på några av våra närbibliotek. I samband med detta tog vi även kontakt med Pedagogisk Inspiration (PI) i Malmö för att skapa ett närmare samarbete med Malmös grundskolor. Tanken var att starta en e-sport-liga för dessa, med en säsongsavslutning i still med Malmö Skolmästerskap i friidrott. Detta arbete tog dock längre tid än förväntat och slutföljdes därför tyvärr inte.

I och med att Malmö e-sport kommer driva ett så stort projekt de kommande åren väljer vi att framöver stötta deras e-sportsverksamhet istället för att bedriva egen.

5. Uppföljning av delmål - Spel som folkbildning

En av Spelens hus största samarbetspartners är Studieförbundet. Tillsammans har vi kommit fram till vad folkbildning inom spelkultur innebär samt fört detta vidare till de ideellt engagerade. Som följd av vårt samarbete har antalet arrangemang inrapporterade till Studieförbundet gått från 108 st 2015 till 338 st 2016 och 487 st fram till och med juli 2017. 2015 var antalet deltagare 1 524 varav 540 juridiska kvinnor och 2016 var det 9 933 st varav 2 505 juridiska kvinnor⁶. Anledningen till minskningen av andelen kvinnor är föreningen Wasabis minskade verksamhet.

Under första året höll vi Game jams tillsammans med olika andra aktörer. Game jams är event då några personer samlas för att under 1-3 dagar skapa ett spel tillsammans från grunden. Även om vi tycker att den här verksamheten är väldigt viktig så valde vi senare att istället besöka de mer erfarna arrangörerna, som Arabic game jam, där vi deltog genom att hålla i en spelhörna där deras besökare kunde hämta inspiration.

Vi har under det senaste året börjat använda streaming i folkbildningssyfte tillsammans med Studieförbundet, något som andra studieförbund nu också börjat titta på. Denna kunskap har vi sedan fört vidare till våra föreningar, som nu streamar sina evenemang, t.ex. rollspelsessioner, figurspel och andra spelaktiviteter, både för att sprida spelkulturen och i utbildande syfte. Vi har även inlett ett samarbete med recensionssidan Filmfenix för att hjälpa våra besökare utvecklas i att recensera spel, film, musik och event.

⁵ <http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=96&artikel=6708871>, hämtad 2017-10-02

⁶ Se bilaga 3-5

6. Uppföljning av delmål - Bidra till ökad tillgänglighet

Redan från dag ett har Spelens hus strävat efter att vara en så öppen och välkomnande plats som möjligt och detta har genomsyrat all verksamhet som bedrivits på mötesplatsen. Vi är väldigt stolta över den respons vi har fått av våra besökare, då flera har uttryckt hur de känner sig välkomna på Spelens hus, till skillnad från andra mötesplatser för spel. Detta har också varit en stor faktor i Spelens hus tillväxt.

Olika föreningar har haft Spontan i stan aktiviteter på Spelens hus men under 2016 tog Spelens hus beslutet att delta själva och har sett till att det alltid finns personal och utrustning utöver det föreningarna har bidragit med. 2017 bestämde vi att utöka våra spontan i stan aktiviteter till alla vardagar 14:00 till 17:00 och vår sommarlovsaktiviteter från 12:00 till 17:00.

Spelens hus arbete för att vara mer tillgängligt återspeglas i besökssiffrorna från 2017 års sommarlovsaktivitet, då Spelens hus och föreningen MEGA hade öppna aktiviteter mellan kl. 12 och 17 varje vardag. Det totala deltagartillfällena under dessa åtta veckor var strax över 1 600 barn och ungdomar av olika kön och från olika bakgrunder.

Under 2016 hjälpte Spelens hus till i skapandet av en förening för teckenspråkstalande och deras anhöriga, Spelis, samt installerade visuellt brandlarm. Genom att andra föreningar hade aktiviteter samtidigt som Spelis blandades snart medlemmarna och spelade med varandra, både med och utan tolkar.

7. Uppföljning av delmål - Bidra till ökad jämställdhet

Som följd av Spelens hus kontinuerliga arbete med att vara en så öppen och välkomnande mötesplats som möjligt har vi sett en konstant ökande mångfald bland besökarnas könstillhörigheter. Genom en nolltolerans mot diskriminering och ett konstant jämställdhetsarbete har antalet icke-män ökat. Under sommarlovsaktiviteterna uppskattades 33% av besökarna vara av annat än manligt kön, vilket är en väldigt hög siffra inom spelkulturens offentliga evenemang.

Vi har i så hög grad som möjligt undvikit separatistiska arrangemang, men en av våra föreningar, MEGA, har tagit initiativ till att varannan vecka ha aktiviteter för icke-män. Denna aktivitet används som en ingångsport för personer som kanske inte känner sig välkomna eller bekväma i den ordinarie verksamheten. Vi har även gjort en bidragsansökan till en annan bidragsgivare med syfte att fortsätta arbete med att göra den ordinarie verksamheten på Spelens hus tryggare, tillgängligare och mer välkomnande.

8. Uppföljning av delmål - Skapa en plattform för spelkultur

Vi har sedan starten haft spelinspirerad konst hängandes på väggarna, och olika konstnärer har haft möjlighet att visa upp sin konst på både Spelens hus och under många av våra streamade evenemang. Vi har även fått möjlighet att visa upp Concept art och andra

skapelser från studenterna på yrkeshögskolan The Game Assembly, som utbildar bl.a. spelprogrammerare och spelgrafiker.

På Malmöfestivalen 2015 arrangerade Spelens hus en mycket uppskattad cosplaytävling. Denna har sedan fortsatt var sommar och en av de engagerade ideella har fått fast tjänst för att hålla i dessa. Vi har även haft ett flertal workshops på Spelens hus i hur man kan skapa cosplay-utstyrel.

På Spelens hus har vi arrangerat mindre konserter för våra medlemmar med både lokala och internationella musikartister som framfört spelinspirerad musik eller musik som framförs på spelkonsoler. Vi har även haft ett samarbete med Malmö Live i samband med deras konserter som går under namnet "Joystick", där det framförs musik från olika spel.

Att Spelens hus fungerar som en plattform för spelkultur yttrar sig också genom bredden av de olika föreningarna som finns i Spelens hus. De föreningar som finns hos Spelens hus (i september 2017) är:

- Bordshockey MalmöLund
- Fish Tank
- Game Makers Malmö
- MAFOC
- Malmö Brädspelscafé
- Malmö Figurspelsförening
- Malmö Kortspelsförening
- Malmö Mahjongsällskap
- MEGA
- MiFF
- Pokémon GO Malmö
- Rollspelssällskapet
- Scrabbleförbundet
- Spelis
- Stolt Nörd
- Tiny Game Dev
- Wasabi
- Woolly hats

9. Uppföljning av de konkreta målen

- Att skapa en mötesplats för Malmös unga spelintresserade
 - Uppnått. Se "3. Syfte och mål"
- Att knyta femton föreningar till Spelens hus under första året
 - Uppnått. Se "3. Syfte och mål"
- Skapa strukturer för Malmöligor i olika TV- och datorspel
 - Uppnått. Se "4. Uppföljning av delmål - Skapa strukturer för e-sport"
- Att knyta fem indieutvecklare till Spelens hus under första året

- Uppnått. Under första året satt 5 indieutvecklare på Spelens hus, men vi insåg snabbt att vi inte hade platsresurserna som dessa grupper behövde. Det startades även upp andra inkubatorer i närområdet, som tillgodosåg behoven bättre. Detta resulterade i att vi inte lade resurser på att försöka behålla indieutvecklarna på Spelens hus och de flyttade istället till andra platser, men Spelens hus fanns kvar som bollplank och erbjöd möjliga beta-testare.
- 3 000 unika besökare under första året
 - Uppnått. Se “3. Syfte och mål”
- Skapa en TV och datorspelshistorisk utställning och museipedagogisk verksamhet
 - Påbörjat. Under projektet har vi haft flera utställningar tillsammans med olika aktörer för att lyfta spelkulturen. Vi har även varit med och tagit fram konceptet för en Cosplay-utställning, som nu turnerar runt Sverige. Vi har även jobbat tillsammans med CDON.COM och Bandai Namco för att ta fram material filmat i 360°. Detta material kommer att ligga som grund i skapandet av en VR-upplevelse om e-sport. Det långsiktiga målet är att med hjälp av detta material skapa världens första e-sportsmuseum.
- Att bidra till ökad integration mellan ungdomar från olika samhällsklasser och med skilda etniska bakgrunder i Malmö
 - Uppnått. Spelens hus dagliga öppna verksamhet har bidragit till att fler ungdomar från olika samhällsgrupper har kunnat söka sig till en säker och öppen mötesplats. Lokalens placering har också spelat stor roll. Vi har tyvärr ingen statistik över besökarnas bakgrund, men vår uppfattning är att mångfalden av etnisk bakgrund ökat markant jämfört med när projektet startade.

10. Samarbetspartners

Både inför och under projekt har vi lyckats knyta an ett flertal samarbetspartners. Detta har gjort väldigt mycket för den struktur och symbios som vi börjat bygga upp. Nedan följer en lista på de samarbetspartners, utöver Spelens hus medlemsföreningar, som vi knutit an.

Sverok

Sverok har varit en nyckelsamarbetspartner för oss, dels som riksorganisation för de flesta av våra föreningar, dels som bollplank vid projektansökningar och nyanställningar, men även som inspirationskälla inom spelkulturen. Vi har även haft en projektledare som jobbat 50% för oss och 50% för Sverok som föreningskonsulent de första åren. Via dem har vi kunnat hitta föreningar som har varit intresserade att bedriva verksamhet på Spelens hus men även startat upp nya föreningar.

Vi har även fått ta del av deras digitala verktyg för föreningsadministration vilket gjort det lättare för vår projektledare att föra projektet framåt. Med deras hjälp har vi även kunnat ta fram erbjudanden och samarbeten som våra medlemmar har fått nytta av.

Tillsammans med distriktsavdelningen Sverok Skåne har vi genomfört flera arrangemang såsom Nörd på Pride, Julspelshelg, föreningsutbildningar, stora turneringar i olika spel mm.

Tillsammans med distriktet har vi även genomfört påverkansarbete, sökt sponsorer och projektbidrag för gemensamma projekt.

Malmö e-sport
CDON.COM
Bandai Namco
Aurora Group/Razer
Trigono/Xtrify
Stena Fastigheter
Webhallen
Playoteket
SciFi Bokhandeln
DreamHack
Malmö Stad (olika delar)
Discord
Twitch
Marknadsbyrån
Storprint
Filmfenix
PraktikMalmö
The game assembly
Tarsier
Massive entertainment

11. Ekonomi

Resultatrapporten är fram till sista september vilket formellt var avslutningsdatumet för projektet. En standardkontoplan har använts vilket lett till att nedbrytningen av kostnaderna inte är så detaljrik som vi hade kunnat önska. Då projektet förlängs året ut så kommer det inkomma kostnader under den förlängda perioden som hänför sig till den ordinarie perioden. Dessa kostnader uppskattas till ungefär 80 000 kr (skatter, en månadshyra, skrivarkostnader, slutlön, inköp)

Årets underskott förklaras med att vi har haft andra bidrag för projekt som slutförts i år men som betalats ut tidigare till oss. Ett bidrag från boverket som vi har fått beviljat och genomfört projektet för väntar vi på utbetalningen av.

Till revisorerna har även skickats huvudbok och verifikatlista och vi väntar på ett yttrande. Om det är av intresse för er så kan vi självfallet skicka över de till er också.

Se bilaga 9 och 10.

12. Spelens hus framtid

Den ursprungliga tanken var att Spelens hus verksamhet efter dessa tre år skulle passa in i Fritidsförvaltningens ordinarie bidragssystem och kunna fortsätta enbart genom dessa. Verkligheten har dock visat att verksamheten, och framförallt typen av verksamhet som efterfrågats och behövs, är av en annan typ. Antalet föreningar och deras verksamhet har förvisso levt upp målen i projektansökan, men utöver det har Spelens hus öppna verksamhet tagit stora resurser i anspråk. Denna verksamhet började när våra yngre besökare, som inte fick vara ute efter 18, då våra föreningar vanligtvis har sina aktiviteter, började dyka upp spontant på eftermiddagarna. Vi beslutade att möta upp detta behov med öppen verksamhet mellan 14 och 17 var dag och flera av dessa unga blev efter ett par år aktiva styrelsemedlemmar i våra föreningar.

För de kommande tre åren kommer våra mål till viss del att ändra fokus, men även förstärka vår redan etablerade verksamhet. Nedan följer målen och budget för 2018-2020.

Mål

Stötta spelföreningarna i Malmö

Spelens hus kommer fortsätta fungera som en bro mellan sina medlemsföreningar och Kultur- och Fritidsförvaltningarna i Malmö Stad. Det är fortfarande bara ett fåtal av Malmös spelföreningar som registrerade hos Fritidsförvaltningen och vi vill fortsätta arbetet med att förändra detta. Vi vill även hjälpa föreningarna i deras kontakt med näringslivet, och i deras demokratiska arbete.

- Fortsätta driva en mötesplats för Malmös unga spelintresserade
- Få 25 spelrelaterade föreningar att registrera sig hos Fritidsförvaltningen.
- Ta fram och förvalta avtal med näringslivet, som medlemsföreningarna kan ta del av.
- Finnas till hands som bollplank för ungdomsföreningar i Malmö.

Spelkultur och folkbildning

Även i framtiden vill vi hålla i utställningar om spelkultur för att öka kunskapen och vår hobby. Vi vill även använda spelkulturen för att ge ungdomar erfarenhet av att skriva och recensera. Streaming och podcasts fortsätter vara starka plattformar i samhället och vi vill hjälpa till att utbilda ungdomar inom detta.

- Arrangera två spelrelaterade utställningar per år
- Fortsätta ge resurser och plattformar för blivande film- och spelrecensenter

- Fortsätta tillhandahålla kunskap och utrustning för t.ex. streaming och podcasts

Arbeta för ökad mångfald och inkludering

Vi har lärt oss mycket under de gångna åren och vill gärna dela med oss av de erfarenheterna. Samtidigt lyckas vi fortfarande inte nå alla grupper i samhället och tror även att vi kan lära oss ytterligare av andra mötesplatser. För oss är spelhobbyn ett fantastiskt verktyg för att nå och föra samman ungdomar.

- Fortsätta ha regelbunden, öppen verksamhet som är gratis och tillgänglig för alla ungdomar
- Besöka andra mötesplatser för att nå andra målgrupper
- Samarbeta med andra mötesplatser för att förbättra klimatet generellt
- Att uppnå 40% icke män i vår verksamhet och att specifikt söka externa medel för starta större projekt för mångfald och inkludering.

Stärka Malmö som spelstaden

Vi ser möjligheten och behovet av att skapa ett större, årligen återkommande spelevent i Malmö som knyter samman näringslivet och den ideella sektorn. Utvecklingen vi ser framför oss är att gå från 500 - 1 000 besökare första året till 1 500 - 3 000 år två och 5 000 - 7 500 år tre.

Vi upptäcker ständigt nya områden som kan förbättras och där vår kunskap kan göra stor skillnad. Precis som de gångna tre åren hoppas vi då kunna driva ytterligare projekt för att göra effekten av Spelens hus större.

Efter de här årens samarbete med Fritidsförvaltningens politiker och tjänstemän ser vi till vår glädje att kunskapen i och intresset för spelhobbyn ökat markant. Vi skulle även vilja se denna utveckling i andra delar av kommunen.

- Skapa ett årligt event som första året drar 500-1000 besökare
- Fortsätta ansöka om externa medel för att skapa och driva nya projekt
- Öka kunskapen hos politiker och tjänstemän om spelhobbyn

Budget 2018-2020

Budget 2018			
Beskrivning	Belopp		Notering
Lön / projektledare	600000		100%, Kollektivavtal lönevillkor
Lön / Ekonomi Administratör	100000		30%, Kollektivavtal lönevillkor
Lön / Kommunikatör	100000		30%, Kollektivavtal lönevillkor
Hyra	220000		Ifall inga höjningar görs
El	38000		Baserad på tidigare år
Internet	3000		Baserad på tidigare år
Kopiator/Scanner/Skrivare kostnader	15000		Baserad på tidigare år
Förbrukningsmaterial	10000		Soppåsar, papper, tvål, toapapper osv
Programvara	10000		Office, fortnox, Adobe
Marknadsföring	35000		Socialamedier, planscher, rollups, mynewsdesk
Profilkädrer till anställda och volontärer	25000		
Utbildning	15000		
Resor	10000		Möten med samarbetspartners, resor för bidragsansökningar och resor från och till utbildningar
Larm	8500		Vi har haft 3 inbrottsförsök senaste året.
Försäkring	3000		
Bankavgifter	4000		
Telefoni	18000		Abonnemang för 3 anställda
Representation	10000		
Styrelsen kostnader	10000		Fika, tackpresent, årsmöte
Revision	6000		Revisorkostnader
Voluntärer	10000		Tackpresenter (tex biobiljetter), utbildningar osv.
Arbetsgivaralliansen medlemskap	5000		
Övrigt	10000		
Möbler	60000		
Utrustning för anställda	25000		
Totalt 2018:	1350500		
Budget 2019			
Beskrivning	Belopp		Notering

Lön / projektledare	600000	100%, Kollektivavtal lönevillkor
Lön / Ekonomi Administratör	100000	30%, Kollektivavtal lönevillkor
Lön / Kommunikatör	100000	30%, Kollektivavtal lönevillkor
Hyra	220000	Ifall inga höjningar görs
El	38000	Baserad på tidigare år
Internet	3000	Baserad på tidigare år
Kopiator/Scanner/Skriv are kostnader	15000	Baserad på tidigare år
Förbrukningsmaterial	10000	Soppåsar, papper, tvål, toapapper osv
Programvara	10000	Office, fortnox, Adobe
Marknadsföring	25000	Socialamedier, planscher, rollups
Profilkädrer till anställda och volontärer	25000	
Utbildning	15000	
Resor	10000	Möten med samarbetspartners, resor för bidragsansökningar och resor från och till utbildningar
Larm	8500	Vi har haft 3 inbrottsförsök senaste året.
Försäkring	3000	
Bankavgifter	4000	
Telefoni	18000	Abonnemang för 3 anställda
Representation	10000	
Styrelsen kostnader	10000	Fika, tackpresent, årsmöte
Revision	6000	Revisorkostnader
Voluntärer	10000	Tackpresenter (tex biobiljetter), utbildningar osv.
Arbetsgivaralliansen Medlemskap	5000	
Övrigt	10000	
Möbler	15000	
Totalt 2019:	1270500	
Budget 2020		
Beskrivning	Belopp	Notering
Lön / projektledare	600000	100%, Kollektivavtal lönevillkor
Lön / Ekonomi Administratör	100000	30%, Kollektivavtal lönevillkor
Lön / Kommunikatör	100000	30%, Kollektivavtal lönevillkor
Hyra	220000	Ifall inga höjningar görs
El	38000	Baserad på tidigare år

Internet	3000	Baserad på tidigare år
Kopiator/Scanner/Skrivare kostnader	15000	Baserad på tidigare år
Förbrukningsmaterial	10000	Soppåsar, papper, tvål, toapapper osv
Programvara	10000	Office, fortnox, Adobe
Marknadsföring	25000	Socialamedier, planscher, rollups
Profilkläder till anställda och volontärer	25000	
Utbildning	15000	
Resor	10000	Möten med samarbetspartners, resor för bidragsansökningar och resor från och till utbildningar
Larm	8500	Vi har haft 3 inbrottsförsök senaste året.
Försäkring	3000	
Bankavgifter	4000	
Telefoni	18000	Abonnemang för 3 anställda
Representation	10000	
Styrelsen kostnader	10000	Fika, tackpresent, årsmöte
Revision	6000	Revisorkostnader
Voluntärer	10000	Tackpresenter (tex biobiljetter), utbildningar osv.
Arbetsgivaralliansen Medlemskap	5000	
Övrigt	10000	
Möbler	15000	
Totalt 2020:	1270500	
3 år totalt:	3891500	

13. Medlemsföreningar som inte är registrerade hos Malmö Stad

Medlemsstatistik på föreningarna som inte är medlemmar hos Malmö Stad:

	2017		2016	
	Totalt	6-25 år	Totalt	6-25 år
Fish Tank	15	1	11	2
GameMakers Malmö	59	14	18	8
MAFOC	7	0	20	0
M Mahjong	0	0	6	0
Miff	18	14	15	9
Pokemon Go Malmö	625	391	672	401
Rollspel Sällskapet	13	5	ej existerande	
Scrabbleförbundet	76	0	81 (55)	6
Spelis	20	7	19	7
Stolt nörd!	29	12	32	13
Tiny Game dev	3	2	3	2
Wolly hats	12	11	ej existerande	

14. Bilagor

Bilaga 1: [Spelens hus rapport år 1](#)

Bilaga 2: [Spelens hus rapport år 2](#)

Bilaga 3: [Studiefrämjandet 2015 och 2016 rapport](#)

Bilaga 4: [Studiefrämjandet 2017 än så länge rapport](#)

Bilaga 5: [Malmö e-sports "Vad skulle det betyda för e-sporten"](#)

Bilaga 6: [Malmö e-sports "Konsekvensanalys"](#)

Bilaga 7: [Närvaro vecka 7 - 39](#)

Bilaga 8: ["Tärningen är kastad!" en rapport om spelkultur i värmland och örebro län 2017](#)

Bilaga 9: [Resultatrapport 2017](#)

Bilaga 10: [Balansrapport 2017-09-30](#)

Bilaga 11: [Boverket ansökan "Fler tjejer till öppet hus"](#)