

Den svenska kulturkanon för Bordsspel och Rollspel

Presentation av projektet

**ION Game Design och Sverok Spelkulturförbundet presenterar
Den svenska kulturkanon för Bordsspel och Rollspel!**

Regeringen har aviserat att en svensk kulturkanon ska tas fram. Vi vill bidra till att Sveriges spelkulturskatt kommer med och har därför tagit initiativet till en Bordspels- och rollspelskanon. Den presenterades den 16 december 2024 då den överlämnades till Lars Trägårdh.

Spel bör vara en självklar del av kulturen, men saknas i flertalet kulturpolitiska styrdokument. Vi på ION Game Design, Sveriges främsta oberoende brädspelsutvecklare, tillsammans med Sverok, Sveriges största ungdomsorganisation för spel, har en passion för att främja och utveckla spelkulturen i Sverige. Därför har vi tillsammans arbetat fram en kanon för bordsspel och rollspel som har varit viktiga i den svensktutvecklade bordspels- och rollspelskulturen. Processen har varit att allmänheten nominerat spel under hösten och att en expertjury baserat på dessa nomineringar utsett de 15 spel, 10 bordsspel och 5 rollspel, som ingår i den slutgiltiga listan som representerar "Den svenska kulturkanon för Bordsspel och Rollspel".

Målet är att spelen som utses skall representera en bredd över såväl genrer, upphovspersoner och spelsystem som en spridning i tid och tyngd i betydelse för svensk spelkultur.

Presentation av Juryn

Jon Back är docent, anställd vid institutionen för informatik och media vid Uppsala universitet. där han driver designnära forskning om lekfull interaktion med ett stort fokus på design av engagemang, känslor och upplevelser i publik och offentlig miljö. Han har jobbat i många olika format, från lekplatser och museer men också i brädspels-, kortspels- och rollspelsdesign. På fritiden har han ett stort historieintresse och sysslar bland annat med återskapande av medeltida spel.

Lina Eklund har forskat på spel och spelande i Sverige sedan 2008. Lina har tittat på hur spel spelas, av vem, när och hur, men även arbetat med svensk digital spelhistoria och frågan om hur spel blir kulturarv. Hon har varit med och skapat den permanenta utställningen "Play beyond Play" på Tekniska museet och är en av författarna för boken med samma namn. Vid sidan av sin forskning bidrog hon nyligen till utställningen "All världens spel" på Världskulturmuseet i Göteborg.

Gabrielle de Bourg är rollspelsförfattare och har skrivit till spel som Call of Cthulhu Sverige, Nordiska Väsen och Drakar och Demoner. Utöver det är hon popkulturexpert och föreläser om spelkultur. Hon mottog priset "Årets spelare" 2019 för sitt arbete att lyfta och väcka frågor om inkludering i rollspel.

Stefan Lampinen har varit en central figur i flera viktiga företag som har haft stor påverkan på brädspelsmarknaden, både i Sverige och internationellt. Hans viktiga bidrag till brädspelskulturen inkluderar grundläggande arbete med bland annat: En egen dedikerad brädspelsbutik startad 1981, spelbutiken Tradition, spelföretaget Target Games, spelföretaget Äventyrsspel (där han var ansvarig för försäljning och marknadsföring) och BRIO 1990-1995 (som konsult).

Evelina "Maro" Ferbrache är förbundsordförande på Sverok Spelkulturförbundet och har varit engagerad ideellt på regional och nationell nivå i många år. Sverok hjälper unga personer att starta och driva spel- eller nördforeningar. Maro leder tusentals nördar mot en spelvärld i Sverige som är tillgänglig, inkluderande och rolig för alla. Utöver föreningsstödet arbetar Sverok med kulturpolitiska frågor om spelkultur och föreningsliv, och arbetar med flera projekt för att stötta de behov som unga spelare och nördar har idag.

Jon Manker har en mångfacetterad och lång erfarenhet av spel i allmänhet och brädspel i synnerhet. Han har varit speldesigner och/eller Creative Director på 35 publicerade brädspel. Brädspel har han designat som en aktiv hobby sedan 9 års ålder, rollspel sedan 15 års ålder och digitala spel sedan 25 års ålder. Han drev en webbyrå i slutet av 1990-talet genom vilken flera browserbaserade spel publicerades, forskade om spel under 00-talet och grundade en kandidatutbildning i spelutveckling på Södertörns högskola 2011. Under 2010-talet arbetade han också på Paradox Interactive med digital spelutveckling innan han övergick till brädspelsutveckling 2014, vilket han fortsatt göra sedan dess.

Den svenska kulturkanon för Bordsspel och Rollspel

Bordsspel

1. Hnefatafl (Tafel-spel)

700-talet

Hnefatafl får stå som representant för en hel familj av Tafel-spel. Troligen det närmaste vi har som vi kan se som ett ursprungligt svenskt spel. De moderna regler som spelet nu spelas efter är nedskrivna från Samisk tradition, där spelformen verkar ha varit stor. På detta sätt är spelet ett gott exempel på hur spelkultur traderas och kan vara både ursvensk och multikulturell på samma gång.

2. Svenskt bräde

1300-talet

Bräde berättar en historia om kulturellt utbyte redan under medeltiden, vilket har skapat framstående spel såväl i Europa som i västra Asien och norra Afrika. Som en del i detta fanns, och finns, en levande kultur runt vad som på svenska kallas Bräde, och internationellt kallas Swedish Tables. Ett spel som varit ett av de historiskt helt avgörande, men som höll på att gå förlorat, tills traditionen återuppväcktes efter ett fynd i samband med bärgningen av Vasa.

3. Tjuv och Polis

Alga, 1944

Algas första egna spel, som dessutom fortfarande är i utgivning! Uppfinnaren är okänd, men första utgåvan är av Alga. Detta är både ett spel som många spelat och har ett förhållande till, och ett portalspel för Alga, Sveriges utan tvekan viktigaste bordsspelutgivare hittills.

4. Bondespelet

Sagokonst, 1951

Ett riktigt klassiskt svensk spel som hittats i var och varannan sommarstuga och vart och vartannat uppehållsrum sedan 1970-talet och framåt. Upphovspersonens identitet verkar förlorad i historien men det gavs ut för första gången 1950 och kom därmed att bli en stilbildare för spel under 1950- 60- och 70-talen under den era då Alga var mer eller mindre allenarådande som brädspelpublicist i Sverige.

5. Jägersro

Alga, 1956

Många spel från den nya stil av brädspel som kom efter andra världskriget återanvänder mekaniker som liknar varandra, ofta med någon alternativ presentation. Jägersro är en tidig klassiker som hade fler innovativa och för sin tid ovanliga designval än kanske något annat spel från Algas katalog. Den varierbara spellängden. De många alternativa vägarna till vinst. Och inte minst att man som spelare kan köpa delar av spelsystemet och tjäna på sina motståndares användning av det.

6. Travspelet med V65

Alga, 1982

Ett av de nydesignade spel som kom under 1980-talet som fick mest genomslag innan rollspelen tog över marknaden. Det bygger på en simulering av travtävlingar och har en rik flora av olika delar och moment. Förflyttningen är tärningsbaserad men

berikas av både en bana där förflyttningar kan utföras på ett kreativt sätt och av en kombination av modifieringstärning och vanlig tärning. Ett spel som gått under radarn för många, men som var både välspritt i landet och mångfacetterat för sin tid.

7. **Drakborgen**

Alga & Brio, 1985

En klassiker har fått många att spendera timmar med att dö många, många gånger i de mörka och oförlåtande labyrintherna kring en drakes håla. Ett nytänkande designarbete med karaktärsbaserad mekanik, brickbaserad spelplan, stor återspelbarhet, oförlåtande regler och stora svårighetsgrad som gav de spelare minnen för livet. En klassiker som kombinerar rollspel med brädspel i ett spelsystem som gör varje val spännande där det gäller att balansera strategi, tur och mod.

8. **Svea Rike**

Target Games/Casper, 1996

Svea Rike innehåller både intressanta spelmekaniska moment som gick bortom vad som var vanligt av ett familjespel vid tiden för dess publicering. Dess innehåll hjälpte dessutom till att lära ut svensk historia. Svea Rike var modernt för sin tid och har haft stor påverkan på hur svensk brädspelsdesignkultur utvecklats.

9. **Terraforming Mars**

FryxGames, 2016

För de som har spel som intresse är Terraforming Mars en internationell superstjärna! Det första svenska spelet som legat på en top 10-placering på den inofficiella världsranking som tillhandahålls av webbplatsen boardgamegeek. Med en frikostig kortbaserad "engine builder"-mekanik och ett tema, som titeln antyder, som ligger rätt i tiden har spelet charmat många.

10. **Pax Viking**

ION Game Design, 2021

Ett spel rikt på innehåll med högt återspelsvärde om det för svensk del intressanta vikingaresorna i österled. Det kombinerar på ett elegant sätt många mekaniker som återfinns i modernare brädspel och erbjuder variabla vinstkriterier som med ett unikt handikappsystem om spelarna har olika erfarenhetsnivå. En annan del av spelet som sticker ut är hur det kombinerar "engine builder" med närvaro och strategi på en karta. Spelet har rönt internationell framgång. En blivande klassiker.

Rollspel

1. **Drakar och Demoner**

Äventyrsspel/Target Games, 1982

Spelet som ofta presenteras som synonymt med rollspel i Sverige. Det formade en generation och kom att göra rollspel till något som alla i Sverige under 1980-talet visste vad det var, antingen som spelare eller som oroliga tvivlare. Både regler och världsbeskrivning formades till något som har hjälpt många, framförallt ungdomar, att bygga sina fantasivärldar. Och i stort sett alla seniora entreprenörer som har byggt det svenska digitala spelundret spelade Drakar och Demoner under sin ungdom.

2. **Mutant**

Äventyrsspel/Target Games, 1984

Det första svenska rollspel som på riktigt skapade något helt nytt och eget, med en helt ursprunglig värld som gett upphov till en hel genre av nordiskt humoristiskt, men ändå allvarligt, postapokalyptiskt berättande. Sci-fi rollspelet utspelar sig i ett framtida Sverige efter den stora katastrofen. Ett rollspel som många spelat och minns och som faktiskt utspelade sig i ett framtida Sverige.

3. **Kult**

Äventyrsspel, 1991

På samma sätt som Drakar och Demoner lyckades göra rollspel till något som de flesta kände till så gjorde Kult rollspel till något som många oroade sig över. Kult är också det första större svenska exemplet på att göra rollspel, och egentligen spel över huvud taget, till något som medvetet i designen riktades till en äldre och mognare målgrupp, där mörkare och allvarigare ämnen kan avhandlas. Det har varit bidragande till en stor del av den moderna uppfattningen av vad ett spel kan vara, framförallt i Sverige, men delvis även internationellt.

4. **Eon**

Neogames och Helmgast, 1996

Den svenska rollspelskulturen har gått i vågor och i den kanske största dalen tog Eon fanan och höll intresset vid liv. Eon bidrog med många nytänkande designval i en spelgenre som höll på att fastna i gamla hjulspår, och var avgörande i att bredda antalet svenska utgivare. Utan Eon är risken att den idag så levande svenska rollspelskulturen hade varit betydligt mindre.

5. **Nordiska Väsen**

Fria Ligan, 2020

Nordiska väsen är det mest uppmärksammade moderna svenska rollspelet, som också utspelar sig i den svenska folktron. Ett vackert undantag i svensk speldesign som ofta saknar koppling till svenskt kulturarv. Spelsystemet är uppdaterat och mer nedbantat i regeldetaljer med ett ökat fokus på upplevelsen och det gemensamma berättandet, i linje med vad som är brukligt numera i rollspelsammanhang.