



Pressmeddelande  
Helsingfors 21.6.2018

## Ropecon slår upp dörrarna för akademiskt program: Seminariet Intersection in Games fördjupar sig i spelens nuvarande situation och framtid

På vilket sätt hör mat ihop med rollspel? Hur kan man använda utbrytarspel som redskap för inläring? Hur fungerar spel och lek som samhällets byggnadsblock? Hur förhåller sig spelare till digitala element i brädspel? Dessa och många andra frågor tas upp i seminariet Intersection in Games, som är ett samarbete mellan rollspelsevenemanget Ropecon och Tammerfors universitets Game Research Lab.

### Målet är att bli en permanent del av Ropecon

Det akademiska, internationella seminariet ordnas fredagen den 27 juli och är öppet för allmänheten. Programmet hålls i huvudsak på engelska. Målet är att göra seminariet till en fast del av Ropecon och erbjuda besökarna en möjlighet att bekanta sig med aktuella fenomen inom spelforskning och att bekanta sig med spelforskare. Man strävar också efter att göra spelforskningen bekant också utanför den akademiska världen – teman som behandlas inom spelforskningen är ofta också sådana som väcker diskussion även bland spelentusiaster.

Ordförande för årets seminarium, professor **J. Tuomas Harviainen**, har forskat i rollspel i över 15 år. Han är också redaktör för världens äldsta periodiska publikation om spelforskning, Simulation & Gaming. Harviainen väcker framför allt frågan om varför Nordens och i synnerhet Finlands tidigare ledande situation har blivit svagare, och hur detta har skett. Majoriteten av forskare finns numera i Nordamerika. Går situationen fortfarande att rädda? Vad kommer att behövas för det?

### Vad är spelforskning?

Spelforskning är en vetenskapsgren där man undersöker spel som spel, och inte bara som en del av ett annat fenomen, eller till exempel bara som historier, filmer, sociala situationer eller simulationer. Spel ses som värdefulla i sig själva, istället för att endast fungera som en metod för att undersöka något annat, eller som betydande enbart om de till exempel fungerar som redskap för inläring eller gör någon annan verksamhet mer effektiv.



Inom spelforskning försöker man förstå historien till olika typer av spel, spelkulturen runt och i anslutning till dem, olika sätt att spela, spelevenemang i sig själva samt speldesign. I forskningen kan man granska till exempel varför folk spelar vissa spel, hur den sociala växelverkan som framkommer i olika spelsituationer ser ut, hur spel påverkar samhället omkring oss eller vad som händer i olika spelgemenskaper. I Finland forskar man i spel åtminstone vid Aalto-universitetet samt vid Helsingfors universitet, Jyväskylä universitet, Tammerfors universitet och Åbo universitet. Ibland har forskningsprojekten också kända spelföretag som samarbetspartner.

Som egen vetenskapsgren är spelforskningen mycket ung jämfört med många andra mer etablerade fält. I allmänhet anser man att vetenskapsgrenen uppstod i början av 2000-talet i och med det aktiva nätverksarbete som gjordes av forskare som var intresserade av digitala spel samt grundandet av webbtidningen Game Studies (2001) och spelforskningsorganisationen [DiGRA](#) (2003). Rötterna till forskning om spel, och om det närliggande begreppet lek, ligger dock längre bak i historien.

## **Ropecon 2018**

Ropecon, Europas största rollspelsevenemang som ordnas med frivillig arbetskraft, hålls 27–29 juli 2018 i Mässcentrum i Helsingfors. Den tre dagar långa spelfestivalen som har ett omfattningsrikt och mångsidigt program planeras och genomförs från början till slut av rollspelare för rollspelare. Som bakgrundsorganisation för evenemanget står Ropecon ry, vars syfte är att främja och utveckla den finländska rollspels-, kortspels-, brädspels- och miniatyrspelshobbyn. Seminariets tema, Intersection in Games, är en tolkning av årets tema för Ropecon, Livet och Gemenskapen.

**Mer information och programmet för seminariet (på finska):**

<https://2018.ropecon.fi/ohjelma/akateeminen-ohjelma/>

**Bildbank:**

<https://www.flickr.com/photos/ropeconmedia/albums/72157662048730757>

**Evenemangets webbsidor för media:**

<https://2018.ropecon.fi/medialle/>

**Ytterligare information:**

viestinta@ropecon.fi