



SPILLABORATORIET VALBY KULTURHUS

Spil er en fantastisk måde at skabe fællesskab og relationer for både børn og voksne. Her kan man lege, samskabe og konkurrere inden for trygge rammer og udforske sig selv og eventyrlige universer.

Vi vil skabe et bydækkende spillaboratorium, der understøtter foreninger og projekter, der arbejder med spil som metode, og gør det lettere for Københavnerne at deltage i spilaktiviteter.

Projektet er startet af Rollespilsfabrikken og er et samarbejde med en lang række aktører, der har fokus på udvikling og formidling af analoge spil som rollespil, brætspil og kortspil til børn, unge og voksne.



Vision

❖ Understøttelse af spilmiljøer

Vi ønsker at skabe et laboratorium, hvor børn, unge og voksne på tværs af frivillige, foreningsaktive og projekter kan dyrke deres fælles hobby, udvikle spil og udbrede kendskabet til rollespil, brætspil og kortspil til alle Københavnerne.

Spillaboratoriet skal være rammen for en bred skare af nørdede fællesskaber. Her skal være plads til dem, der spiller deres første spil i en forening. Dem, der bygger grej og figurer sammen. Dem, der er interesserede i design og at udvikle sammen, og dem, der vil indtage hele huset og skabe store festivaler eller spilprojekter for hele byen.

❖ Fastholdelse fra barn til voksen

Vi vil samarbejde med aktører, der dækker bredt, så spillaboratoriet kan være en fødekæde, hvor det er let for børn at gå videre til ungeaktiviteter, og for unge at blive inspireret af voksne frivillige og projektmagere. En særlig fokus vil være på at få skabt aktiviteter for 13-18 årige, så vi lettere kan fastholde unge i fællesskaberne.

❖ Laboratorium for spildesign

De danske spilmiljøer buldrer frem på den internationale scene, og flere særligt inden for brætspil kaster sig ud i at leve af spildesign. Vi ønsker at skabe rammer, der kan understøtte den udvikling, så de frivillige i foreningerne og andre Københavnerne får mod på selv at designe spil.

❖ Prototype i Københavns Kommune

Vi er optaget af at byens kulturhuse er gode faciliteter for vores medlemmer og resten af København, og vi vil samarbejde med Københavns Kommune om at løfte kulturhusene. Samtidig er Spillaboratoriet et nyt format i et kulturhus, hvor foreninger og forvaltning sammen kan skabe en ramme, der være med til at løfte Kultur- og Fritidspolitikens mål, som at tiltrække flere børn og unge og optimere brugen af de kommunale kvadratmeter.

❖ Flere spil til alle Københavnerne

Spillaboratoriet skal opbygge et bredt program af åbne arrangementer, der underholder og udvider deltagernes horisont inden for spil og tiltrækker flere brugere. Aktiviteter, der gerne breder sig ud fra Spillaboratoriet og fylder i hele kulturhuset.





Samarbejde

Projektet er startet af Rollespilsfabrikken, Københavns største folkeoplysende ungdomskulturforening. Vi har gennem mere end 15 år skabt fantastiske oplevelser for tusindvis af børn, unge og voksne og givet dem mulighed for at dykke ned i og medskabe eventyrlige universer. Foreningen har siden 2013 haft lokaler i det gamle børnekulturhus i Brønshøj, hvor vi har fået gode erfaringer med at skabe rammer for frivillige spilaktiviteter.

Spillaboratoriet er et samarbejdsprojekt, hvor målet er at samskabe bedre rammer for byens spilaktører. Både dem vi har kendskab til, og dem, der kommer til undervejs. Vi afholder åben workshop i Valby Kulturhus d. 1/11 for at kortlægge mulige aktører og behov.

Øvrige aktører med interesse i projektet

- Ungdomsforeningen Epos, der er vokset ud af efterskolen Epos og primært laver aktiviteter for de 14-25-årige for at udvikle det unge bræt- og rollespilmiljø.
- Den folkeoplysende forening Gnist, der laver éndagsarrangementer og festival for eksperimenterende rollespil, der trækker tråde til teater og performance.
- Et netværk af figurspillere, der arrangerer faste spildage, maleworkshops og større arrangementer som turneringer for bl.a. Warhammer og Bloodbowl
- Et netværk af brætspilsdesignere bestående af amatører og iværksættere, der arrangerer spiltest, gamejams og kurser for design og udvikling af brætspil
- Bifrost, landsforeningen for kreativ udvikling af børn og unge, der blandt andet vil arrangere international konference om udvikling af rollespil i 2023

Valby Kulturhus og KFF Valby

Rollespilsfabrikken har et velfungerende samarbejde med KFF Valby om børnerollespil i bydelen, hvor vi afholder faste hold for de 6-14 årige i Valby Parken og Valby Kulturhus. Derudover hjalp vi Coding Pirates København med at finde lokaler til klubhus for deres frivillige og fik gennem dem erfaring med lokalerne på 3. og 4. sal i Valby Kulturhus. Gnist har lavet rollespil i huset siden 2020 og var initiativtager til at søge forbedringsmidler til at indrette blackbox-lokaler i Valby Kulturhus, hvor vores medlemmer afholder aktiviteter.

Derfor har vi taget initiativ til projektet i Valby og spurgt KFF Valby om mulighederne for at placere Spillaboratoriet i Valby Kulturhus. De har været søde til at hjælpe med tegninger, data og indsigt i de synergier, det kan have med resten af kulturhuset.



Målgruppe og behov

Der kommer kun flere og flere udøvere til de nørdede fællesskaber, og der er mange områder, der tiltrækker på én gang; Flere eventyrlige universer som Game of Thrones i medie billedet, flere steder at spille rollespil som barn, større accept i samfundet af nørdede interesser som digitale og analoge spil og en massiv udbredelse af brætspil som en social aktivitet for alle aldersgrupper.

I de otte år Bastard Café har ligget i Huset:KBH er besøgstallet i huset femdoblet. Bastard Café har udvidet til 285 pladser, der altid er optaget, de har 4.700 brætspil på hylderne, og der er pt. otte brætspilcaféer i Danmark. Samtidig er miljøet for brætspilsdesign gået fra at være usynligt til at rumme flere tusinde entusiaster på landsplan, have omkring 100 professionelle og udgive flere nye spil hvert år, som får international succes.

Der er efterspørgsel på gode rammer til at dyrke alle de nørdede interesser. Brætspillerne er presset af succesen på Bastard Café, figurspillerne må tage til foreninger uden for København, og rollespillerne slås om lokaler og værksteder. Der er brugere nok til, at spilaktiviteterne kan fylde deres egne specialiserede lokaler på tværs af interesser.

Vi er inspireret af Spelens Hus i Malmø, hvor 15 foreninger og projekter sammen kører et hus indrettet til digitale og analoge spil. I København er der allerede gode rammer til det digitale med Esportcenteret i Grøndal Multicenter og i flere klubber. Derfor vil vi fokusere på at skabe fælles rammer for de analoge spil, hvor udøvelsen minder mere om hinanden.

Besøgende og faste brugere

Vi oplever, at der er efterspørgsel på et sted, der kan understøtte fællesskaber, for både de faste hobbybrugere, der mangler faciliteter til faste aktiviteter, og for ad hoc brugere, der savner månedlige spildage og festivaler, hvor de kan blive inspireret og dyrke deres hobby socialt. Vi tror på, at et Spillaboratorium vil være med til at tiltrække endnu flere Københavnerne i alle aldre til de analoge spil.

Forventede årlige brugere efter 3 år

Alder	Kerne af faste brugere	Deltagere til arrangementer
06-12 år	200+	1000+
13-24 år	300+	1500+
25+ år	500+	2500+

Aktiviteter

Indholdet i Spillaboratoriet skabes af aktørerne, og rammerne skal understøtte deres behov. Selvom der er tale om mange forskellige aktiviteter, så er formen meget ens, og det er muligt at have mange aktiviteter på de samme kvadratmeter.

❖ Foreningsaktiviteter og andre faste projekter

Bordrollespil, levende rollespil, brætspil, kortspil, figurspil, hold og undervisning

❖ Åbne arrangementer

Festivaler, spiltest, gamejams, sociale arrangementer, turneringer og workshops

❖ Kontorfællesskab

Kontor- og mødefaciliteter til projektplanlægning, møderum og foreningsarbejde

❖ Værksted

3D-print, laserskærere, printere og symaskiner til prototyper af spil, grej og kostumer.

Faciliteter

Vi ønsker at etablere Spillaboratoriet på 3. sal i Valby Kulturhus, hvor der lige nu er lav aktivitet og ubenyttede arealer, der let kan indrettes til både åbne aktiviteter og faste hold. Vi er interesserede i at overtage ledige lokaler efter Coding Pirates, samt et mødelokale og et kontorlokale. For at lokalerne kan bruges optimalt, skal der etableres akustik, lys og opbevaring, indkøbes supplerende inventar og gerne etableres bedre adgang mellem gangen og det store lokale.

Der er en åbenlys synergi med værkstedet på 4. sal, hvor vi ønsker at være en drivkraft i at skabe et mere hobbyorienteret værksted og gøre det lettere at bruge de selvbetjente faciliteter. Vi oplever, at lokalet ofte står tomt, da mange af de tidligere brugere er rykket til Værkstedshallerne. Vi ønsker ikke at ændre på keramik- og atelierfaciliteter.

Valby Kulturhus er optimalt for os, men vi er åbne for dialog om andre faciliteter, der let kan leve op til vores behov og aktiverer et dødt område i et kulturhus. Kulturhuset opfylder samtidigt de kriterier, der skal til, for at opfylde vores mål om at tiltrække mange brugere på tværs af byen, ved at ligge relativt centralt og have gode adgangs- og toiletforhold.



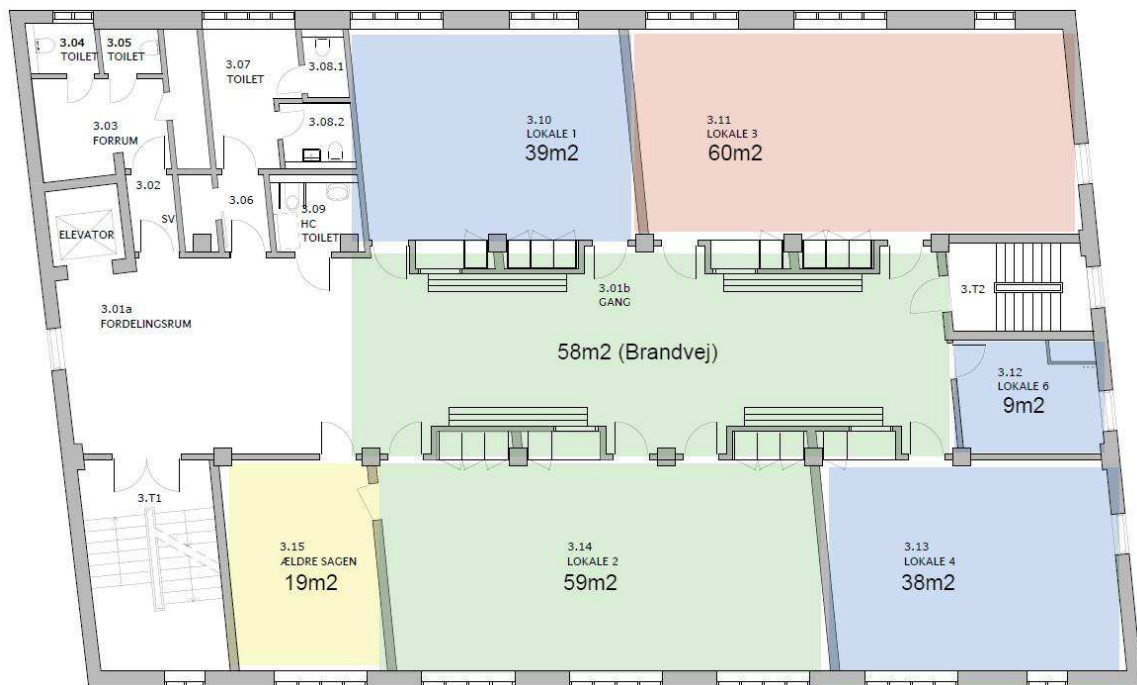
Spillaboratoriet på 3. Sal

Grøn: Fællesområder til åbne aktiviteter

Blå: Områder til faste hold, foreninger og projekter

Gul: Mulige områder til faste hold, foreninger og projekter

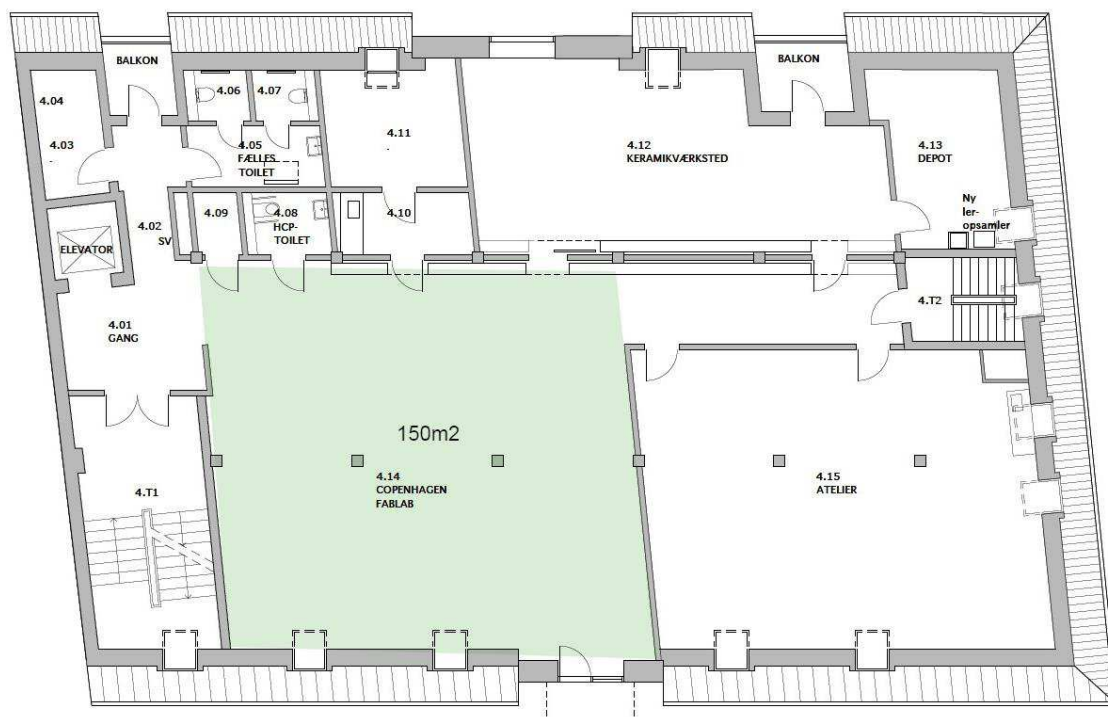
Rød: Beholdes som mødelokale, så der stadig er et lille mødelokale i huset. Kan evt. bruges til aktiviteter, hvis det er ledigt.



Værkstederne på 4. Sal

Grøn: Tidligere Fablab, nu værksted til hobby og spil

Resten af etagen beholdes til keramikværksted og atelier



Opstart

Rollespilsfabrikken står for forundersøgelse af projektet med kontakt til aktører og ansøgning til Københavns Kommune om brugstilladelse og midler, men vi har ikke medarbejderressourcer til at drive opstart af projektet indtil brugerne kan overtage.

Med erfaring fra udvikling af andre kulturmiljøer, hvor en række aktører skal indgå i et forpligtende fællesskab på fælles kvadratmeter, er det afgørende, for at projektet kan være selvkørende fremover, at der ansættes en løfteraket til opstarten. Det har vi fx set med URBAN 13 og Villa Kultur. Der ansøges om midler til at ansætte en projektleder til at facilitere opstarten af fællesskab, administration og drift de første tre år. Derudover vil det være projektlederens ansvar at støtte dannelsen af netværk, at tilbyde projektrådgivning, understøtte etablering af foreninger og arrangementer og samle erfaringer fra projektet.

Vi håber på, at vi kan ansætte en projektleder i primo 2023 og flytte ind i lokalerne 1. marts. Vi tror på, at det er vigtigt at prototype, før man etablerer faste rammer, for der er en masse viden, som vi kun kan få, ved at prøve os frem. Derfor er det planen at bruge de første 3-6 måneder i 2023 på at indtage lokalerne og opbygge et fællesskab.

Tidsplan

2. halvår 2022	<ul style="list-style-type: none">• Workshops med aktører om ønsker til Spillaboratoriet• Ansøgning til FOU Udviklingspuljen• Ansøgning til KFU til brugstilladelse af Valby Kulturhus
1. halvår 2023	<ul style="list-style-type: none">• Ansættelse af projektleder• Indflytning i Valby Kulturhus 1. marts• Ansøgning til FOU Forenings- og Aftenskolepakken
2. halvår 2023	<ul style="list-style-type: none">• Indretning af Spillaboratoriet og Værkstedet
2024-2025	<ul style="list-style-type: none">• Etablering af systemer for administration og drift• Program for faste og åbne aktiviteter bl.a. årlig spilfestival• Facilitering af stærkt fællesskab og understøttelse af nye projekter





Økonomi

Rollespilsfabrikken ønsker, at KFU giver Spillaboratoriet vederlagsfri brugstilladelse til 3. sal i Valby Kulturhus. Det drejer sig om et nuværende mødelokale, Ældresagens kontor og tre tomme lokaler. De tomme lokaler har historik som udlejningslokaler og kontorudlejning (BUFx og Coding Pirates) prissat efter daværende indtægtstab.

Vi oplever at kulturhusene allerede er presset på ressourcer, og vi håber derfor, at der kan findes en god løsning, der kan dække nedjustering af indtægter for KFF Valby, uden at det går ud over den eksisterende lave tilstedeværelse af personale i huset. Da det ikke er muligt for os at budgettere med, håber vi, at KFF kan vurdere omfanget.

Projektet afhænger af, at vi kan ansætte en projektleder. Vi ansøger derfor Udviklingspuljen i Folkeoplysningsudvalget d. 6/12 om midler til en 3-årig projektansættelse. Vi ønsker at ansøge KFU parallelt om midler til projektansættelsen, hvis FOU skulle give afslag. Hvis hverken FOU eller KFU giver tilskud, sætter vi projektet på pause, indtil der kan findes en anden løsning.

Derudover ansøges der i Udviklingspuljen til indkøb af udstyr til faste aktiviteter og til arrangementsmidler til løbende aktiviteter som en årlig spilfestival. Hvis ovenstående bliver godkendt, og projektet opstartes primo 2023, ansøges der hos Forenings- og Aftenskolepakken i Folkeoplysningsudvalget til forbedring af faciliteter på 3. og 4. sal til spillaboratoriet og værkstedet.

Samlet budget for Spillaboratoriet i 3 år

Løn til projektleder

Projektansættelse 37 t/u i 3 år	1.500.000 kroner
---------------------------------	------------------

Opstart af aktiviteter og arrangementer

Arrangementsmidler til 3 spilfestivaler og 30 arr. over 3 år	300.000 kroner
--	----------------

Indkøb af udstyr til faste aktiviteter	100.000 kroner
--	----------------

Forbedringer af lokaler

Estimat på forbedringer af 3. og 4. sal i Valby Kulturhus	700.000 kroner
---	----------------

I alt for 3 år	2.600.000 kroner
-----------------------	-------------------------

Vil du være med?

Kom til åbent drømmemøde for interesserede aktører

Tirsdag d. 1. november kl. 18:30-21:00

Valby Kulturhus, Valgårdsvej 4, 2500, Valby
Tilmelding til bestyrelse@rollespilsfabrikken.dk



Spørgsmål til Spillaboratoriet sendes til
bestyrelse@rollespilsfabrikken.dk

