

Att vända strömmen - Megaspelet om energisystemet

Upplever ni låsningar eller svårigheter i diskussioner om omställningen till ett hållbart samhälle? Vill ni försöka bredda systemperspektivet kring vad som borde omfattas av en omställning av energisystemet? Tänker ni att vi behöver bättre förståelse för hur verkligheten ser ut, eller vilka roller vi har? Har ni kanske till och med ett särskilt intresse för spel som format?

Projektet *Att vända strömmen* syftar till att genom spel främja dialoger om omställning av energisystemet mellan olika aktörer. Målet är mer konstruktiva samtal och bättre förståelse för systemperspektiv i relation till samhällsomställning och energifrågor.

Vi använder storskaliga sociala spel (megaspel) som verktyg där varje deltagare tilldelas en roll. Spelets utgångspunkter och handlingsmöjligheter baseras på information från verkliga aktörer.



Ditt deltagande i megaspelet pågår i ca 6 timmar. Du kommer att tilldelas en roll i spelet där du representerar en samhällsgrupp (t.ex. medelinkomsttagare), ett företag (t.ex. eldistributörer eller tillverkningsindustri) eller en roll som politiker eller forskare. Din uppgift kommer att vara att försöka uppnå vissa mål för din roll samtidigt som alla som spelar ska uppnå gemensamma mål gällande omställningen till ett hållbart samhälle. Själva spelet kombinerar brädspel med förhandlingar och rollspel. Under megaspelet finns spelledare från projektet tillgängliga för att svara på frågor. De kommer också att göra olika inspel under spelets gång.

När du kommer till spelet får du först besvara en bakgrundsenkät. Sen tilldelas du en roll i spelet. Innan spelet börjar ger vi en kort bakgrundsinformation om projektet och en introduktion till spelet. Sedan kommer ni att få genomföra en provrunda. Runt lunch avbryts spelet och en lättare lunch serveras. Efter lunch fortsätter spelet i ca 2 timmar. Därefter sker en återsamling där vi diskuterar vad som hänt i spelet. Först bjuds ni på fika och i samband med detta delar vi ut en enkät där du svarar på frågor om din upplevelse av spelet. Avslutningsvis genomförs diskussioner i mindre grupper där du får möjlighet att diskutera dagens händelser med andra deltagare.

Att vända strömmen är ett forskningsprojekt. Därför kommer vi under spelet att samla in så mycket data som möjligt. Datainsamling sker genom videoinspelningar, dokumentation av spelborden och enkäterna ni besvarar före och efter spelet. Du kommer att få mer detaljerad information om projektets syfte, vilken data som samlas in, och hur data förvaras och används i samband med spelet. Allt deltagande är frivilligt och vi samlar in samtycke från er deltagare innan spelet börjar.

Projektet *Att vända strömmen* finansieras av Energimyndigheten och genomförs av Linköpings universitet i samverkan med Skövde universitet och Högskolan för lärande och kommunikation i Jönköping. Vi har genomfört fyra megaspel hittills och enkäterna som samlats in under dessa visar att 80% av deltagarna är mycket positiva till spelupplevelsen och skulle rekommendera vänner eller kollegor att delta i spelet.

Läs mer på vår webbplats där vi berättar mer om projektet:

<https://liu.se/forskning/att-vanda-strommen>