

This is an electronic reprint of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Haapamäki, O. (2022). Att skapa ett spel på 24 timmar. Vaasa insider
20.1.2022.

Oona Haapamäki: "Att skapa ett spel på 24 timmar"



[Kolumnen har publicerats i Vaasa Insider 20.1.2022.](#)

Yrkeshögskolan Novias koordinator Oona Haapamäki skriver om Femme Jam, ett inkluderande evenemang där människor fick samlas för att testa på hur det är att skapa ett spel från grunden.

Inom ramen för det av Interreg Botnia Atlantica stödda projektet [Qvarken Game Lab](#) ordnades det i Jakobstad ett litet annorlunda game jam. Ett game jam är ett evenemang där en grupp människor antingen online eller samlade på ett ställe, under en begränsad tid, skapar ett spel tillsammans från grunden.

Ett typiskt game jam frekventeras ofta av män, och kan av kvinnor eller andra inom spelvärlden marginaliserade grupper, upplevas som en utmanande klick att bekanta sig med.

För att uppmuntra kvinnor, icke-binära och andra marginaliserade grupper att delta, ordnades ett Femme jam i slutet av november 2021. Arrangörerna strävade efter att skapa ett game jam som skulle kännas som en trygg och fördomsfri plats med låg tröskel att prova på spelskapande, även utan tidigare erfarenhet.

Femme jamet var en kollaboration mellan Qvarken Game Labs samarbetspartners: Kramfors kommun och Skellefteå Science City i Sverige samt Åbo Akademi/Experience Lab i Vasa, Yrkeshögskolan Novia och Centria yrkeshögskola. Det fanns alltså grupper i alla dessa städer som samtidigt skapade online- eller brädspel tillsammans 26–28.11.

I Jakobstad ordnades jamet på campus. Det fanns också möjlighet att delta online, vilket många i de andra städerna gjorde. Det blev inte precis publikrusning, men de som deltog var väldigt ivriga och samarbetade effektivt med varandra.

När jamet började på fredagen började gruppen skissa på hur spelet skulle se ut. Temat för alla grupper var "super powers" och det fick alla grupper tolka fritt.

På plats bland organisatörerna i Jakobstad fanns erfarna game jammaren och projektledaren Mikael Norrgård, koordinator Oona Haapamäki, samt multitalangen Kevin Åkerlund, som alla hjälpte till under evenemangets gång.

Kvällen gick mest ut på att testa idéer, fundera på karaktärer, komma överens om vem som gör vad, samt från organisatörernas sida att se till att idéerna var genomförbara inom den tidsram som fanns. Vid kvällens slut var tavlan full med idéer och deltagarna i full gång med att skapa; karaktärer, animationer, bakgrund, musik och mycket annat.

I sann game jam-anda hämtades mat till campus under hela veckoslutet, så att ingen dyrbar skapartid gick till spillo. Snacks och dricka fanns hela tiden till hands så att blodsockret hos både deltagare och organisatörer hölls jämnt.

Efter en god natts sömn stod kaffet färdigt bryggt när deltagarna uppenbarade sig på lördag förmiddag. Skapandeprocessen var i full gång, och allt som problem uppstod, kunde någon hjälpa till att lösa dem. Ett problem visade sig vara knepigare att lösa, men då kontaktades en vän i Frankrike som lyckades hjälpa och efter ett 30 minuter långt teamssamtal var problemet löst.

Hela lördagen fortsatte de att jobba flitigt till sent på kvällen med visuella aspekter, spelmusiken, bakgrunden och kodningen.

På söndagen fanns ännu några timmar kvar för arbete och finslipning och på eftermiddagen visades alstren upp för resten av game jam-deltagarna från de olika städerna. Det är inte självklart att en grupp hinner få färdigt ett spel under den begränsade tid som finns, då visar man upp det man hunnit göra, och det är precis lika bra det. Men visst blev det ett spel i Jakobstad!