

Öppningsanförande av Kulturminister Lena Adelsohn Liljeroth

Jag vill först hälsa alla välkomna till Stockholm, Rosenbad och till konferensen *Den kompetenta gamern – en konferens om ny mediekompetens*.

Jag vill också passa på att tacka arrangörer och värd för denna träff, det vill säga Nordiska ministerrådets sekretariat, Nordiska datorspelsprogrammet, Nordicom och vårt svenska Medieråd.

En av de nordiska kulturministrarnas ambitioner är att under de kommande åren hålla en serie konferenser om barn och ungas mediekompetens och medievanor.

Barn och ungas rätt till kultur och kreativitet är också en viktig del i den svenska kulturpolitiken. Regeringen gör därför en särskild satsning i årets budget för att stimulera skapande i skolan.

Men en stor del av barn och ungas skapande och kreativa uttryck sker utanför skolan. Många spelar dataspel och spel har blivit en stor del av barn och ungas vardag.

Dataspelen är vår tids nya form av berättelser. Det är berättelser som kräver ett aktivt deltagande, inte bara ett passivt mottagande. Det är den goda sidan.

Men det som är vardag för barn och unga är fortfarande ett vitt territorium för många av oss vuxna. Kunskapsbristen är i det närmaste katastrofal, vare sig vi är föräldrar, beslutsfattare, forskare eller arbetar med barn och unga.

Mycket sker förvisso redan. I Sverige har exempelvis Medierådet under lång tid arbetat för att ta fram och sprida kunskap. Utmaningen för oss vuxna är att förstå den virtuella spelvärlden. Den, liksom mycket annat, fanns inte när vi var barn och tonåringar.

Vi vuxna måste engagera oss på olika sätt för att öka kunskapen om de ungas medievanor och mekanismerna bakom dataspelens lockelse. Vi behöver förstå spelandets både positiva och negativa konsekvenser för barn och unga.

– Det finns många frågor som behöver ställas. En sådan är varför betydligt fler pojkar än flickor spelar.

– De som arbetar med speldesign behöver allt oftare ställa sig frågan vad det är för typ av berättelser man förmedlar.

– Branschen behöver också ta ansvar för att så långt det är möjligt undvika den typ av inbyggda spelmekanismer, som leder till högkonsumtion eller till och med beroende.

Om vi behöver lära oss mer om spelvärlden, så behöver barn och unga ha närmare kontakt med oss vuxna. De flesta barn och unga spelar på fritiden utan närvaro av vuxna. Det behöver inte vara ett bekymmer – men kan lätt bli det.

Ett stort samhällsproblem idag är ungas vilshenhet och osäkerhet på sin identitet. Många talar om vuxenapartheid, att de vuxna har abdikerat i sin vuxenroll. Något jag ofta noterade under mina dryga tio år som engagerad i stiftelsen Fryshuset i Stockholm.

Men våra värderingar, erfarenheter och kunskap om livet är – liksom vår respekt för deras värderingar, erfarenheter och kunskap – viktiga för de unga. Det behöver vi vuxna förmedla.

Dataspel och Internet kommer inte att försvinna. De tillhör framtiden. Och framtidens medieanvändare är våra barn och ungdomar. Dagens unga – som blir morgondagens vuxna – kommer att forma kommande berättelser och samhälle.

För att öka kunskapen och förståelsen för barn och ungas medieanvändning är alla ni som är här på konferensen betydelsefulla.

Ni representerar den mediekompetens och kunskap vi behöver idag, inte minst gör ungdomarna i eftermiddagens panel detta.

Den senaste veckans mediedebatt här i Sverige om ungdomars dataspelade gör konferensen extra viktig. Debatten startade när Medierådet släppte en studie om ungdomar som är högkonsumenter och vars spelande är ett problem. Vad debatten framförallt visar är att vi behöver öka vår kunskap inom området.

Jag önskar alla som är här en inspirerande och givande dag.