

Kulturforum

En ny nordisk mötesplats

Pia Vigh, Seniorrådgiver, Nordisk Ministerråd

Børns og unges medievaner ændrer sig markant i disse år. Ved siden af tv og spillefilm har computerspil udviklet sig til et af de væsentligste medier i børns og unges kulturforbrug. Dermed er computerspil også blevet et ganske væsentligt kulturelt pejlemærke i unges kulturelle dannelse.

Børn og unge mennesker tilegner sig viden om sig selv og verden gennem dannelsesmedier som bøger, musik, film og tv-serier – og i stigende grad gennem computerspil. Disse computerspil bør være med til at udtrykke vores kultur og reflektere hver enkelt af os i vores kultur. Det er sådan vi vokser op og 'dannes'.

Dannelsesbegrebet er 'opfundet' i 1700-tallet af den tyske filosof Immanuel Kant. Det klassiske dannelsesbegreb, som Kant formulerede, og som vi til en vis grad stadig lægger til grund for uddannelse af børn og unge, giver forrang til litteraturen. Det optager os hvilke bøger, børn og unge bør læse, bør kende og bør undervises i. Hvilke bøger børn og unge bør dannes af. Men som Kant måtte erkende, at dannelse ikke alene kunne knytte sig til antikkens græske filosoffer læst på enten latin eller græsk, fordi det ville udelukke for eksempel en samtidig forfatter som Shakespeare, må vi erkende, at ikke bare bøger, men også computerspil tilbyder et meget vigtigt og aktuelt pejlemærke i mange børns og unges kulturelle dannelse.

Jo bedre vi lærer børn og unge at forholde sig fornuftigt og kritisk til computerspil som medie – ganske som vi lærer dem at forholde sig kritisk til litteratur og film – jo mindre behøver vi bekymre os om computerspillenes eventuelle skadespåvirkninger.

Og jo bedre udbud vi har af kvalitetsprægede computerspil, jo mere kvalificeret kan et så væsentligt kulturprodukt som computerspil tjene som kulturelle pejlemærker for unges dannelse, som pædagogiske redskaber til indlæring og som kompetencegivende og socialiserende elementer i børns legekultur.

Computerspilindustrien er stadig en relativt ung industri, men er ikke desto mindre en industri, som allerede har formået at ændre mange familiers hverdag. Moderne kommunikationsteknologi generelt og computerspil især vender op og ned på rollerne børn og voksne imellem, og tilbyder børn og unge IT-færdigheder som ofte overstiger deres forældres. De fleste computerspil kræver langt mere komplekse symbolbehandlende kompetencer, end de fleste voksne umiddelbart har.

Computerspil – både forstået som en branche med enormt vækstpotentiale og som et væsentligt kulturudtryk – stiller os derfor overfor store muligheder og udfordringer.

Et par af disse har Nordisk Ministerråd forsøgt at adressere med dette Kulturforum: *Den kompetente gamern*.

Kulturforum er en samlet betegnelse for de forskellige arrangementer; workshops, konferencer, begivenheder etc. som danner platform for et møde mellem kulturaktører og policymakere. Kulturforum er det vigtigste dialogværktøj i det nordiske kultursamarbejde.

Dette Kulturforum: *Den kompetente gamern* er arrangeret i samarbejde med Medierådet, Sverige, Nordicom og Nordisk Computerspilprogram.

