

Unga och nätverkskulturer

Virtuella världar innebär nya mötesplatser. Spelar du dataspel kan du vara regissör, skådespelare och kreatör samtidigt som du ser filmen. Vi ser nya folkrörelser födas samtidigt som nya marknader skapas.

Unga kan ses som seismografer över rörelser i samtiden vilka sannolikt utgör stora drag av morgondagen. Vet vi hur unga ser på den virtuella arenan och hur reagerar vuxenvärlden? Vad har det offentliga med den här utvecklingen att göra? Finns det skäl att stödja utvecklingen därför att den innebär samhällsutveckling och hållbar tillväxt? Eller kan nya mötesplatser via internet leda till problem och finns det behov av socialt förebyggande insatser? Hur kan datorspel vara till hjälp i utbildnings-sammanhang?

NÄR, VAR OCH HUR

Tid: 27 – 28 november 2008 • **Plats:** Elmia Jönköping

Logi: Du bokar själv ditt boende. På Scandic Elmia finns ett antal rum till reducerat pris. E-posta: hotel@dreamhack.se om du är intresserad.

Kostnad: 1 250 kr. I priset ingår mat och studiebesök på Dreamhack.

Sista anmälningdag: 14 november

Anmälan dig på: www.ungdomsstyrelsen.se/unga-och-natverkskulturer

För mer information kontakta:

Torgny Sandgren tfn: 08-566 219 07

e-post: torgny.sandgren@ungdomsstyrelsen.se

KONFERENSEN RIKTAR SIG I FÖRSTA HAND TILL POLITIKER OCH TJÄNSTEMÄN PÅ KOMMUNAL OCH REGIONAL NIVÅ INOM SEKTORERNA KULTUR, NÄRINGS LIV, SKOLA, FRITID, IT OCH SOCIALTJÄNST SAMT FÖRETRÄDARE FRÅN FORSKNING, ORGANISATIONER OCH BRANSCHEN.

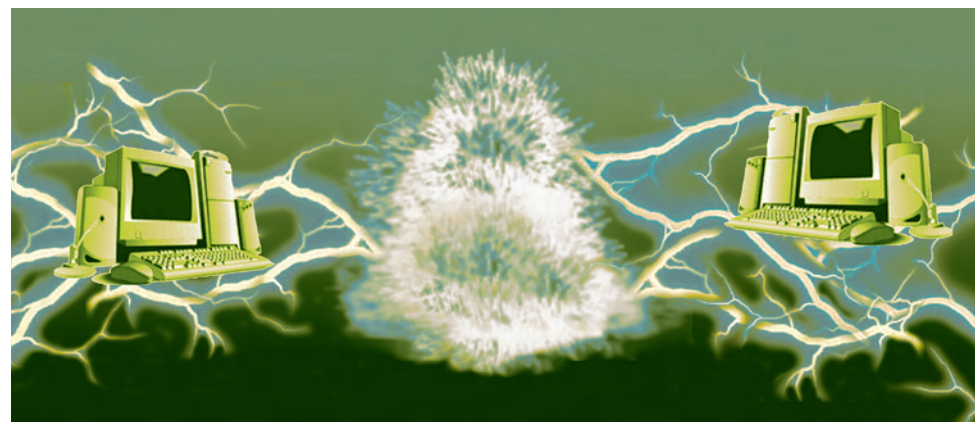


Ungdomsstyrelsen, Sveriges Kommuner och Landsting och Jönköpings kommun arrangerar för andra året i rad konferensen "Unga och nätverkskulturer" i samverkan med Dreamhack, världens största datorspelsfestival.

Ungdomsstyrelsen Magnus Ladulås gatan 63A • Box 17801 • SE-118 94 Stockholm
tfn: 08-566 219 00 • fax: 08-566 219 98
e-post: info@ungdomsstyrelsen.se • webbplats: www.ungdomsstyrelsen.se



VÄLKOMMEN PÅ KONFERENS OM Unga och nätverkskulturer



27–28 NOVEMBER 2008 I JÖNKÖPING

Dreamhack är världens största datorfestival. För tredje året i rad anordnar vi en tvådagarskonferens i anslutning till festivalen.

Här kan du bland annat lyssna på Isabella Löwengrip Rydberg, alias Blondinbella, som startade en av Sveriges populäraste bloggar när hon var 14, lära dig mer om e-sport och träffa grundaren till hamsterpaj.net.

Anmäl dig senast den **14 november** på
www.ungdomsstyrelsen.se/unga-och-natverkskulturer

PROGRAM

TORSDAG 27 NOVEMBER

13.00 Välkommen!

13.15 Rapport från spelbranchen

Sten Selander, från föreningen Dataspelbranchen, går igenom vilka spel som är populära och informerar om hur tillväxten ser ut.

13.45 Nätvandrarerna

Nätvandrarerna svarar på frågor om relationer och mobbning online.

Maria Soares Lindberg och Magnus Söderberg från Fryshuset om verksamheten.

14.15 Seminarier (se Valbara seminarier 1–4)

16.00 Paneldiskussion om e-sport

I e-sport tävlar lagen (klanerna) via datorn. Flera svenska klaner har vunnit internationella tävlingar och världsmästerskap. Är e-sporten värd att ta på allvar? Hur ser idrottsrörelsen på e-sport?

Medverkande: Therese "trito" Andersson, professionell spelare • David Garpenståhl, styrelseordförande DreamHack • Tomas "Greykarn" Hermansson, chefredaktör för rakaka.se • Magnus "dronar" Jonsson, tävlingsadministratör och e-sportentusiast • Henrik Toremark, Kulturdepartementet • Fredrik Gunnarsson, Sveriges Kommuner och Landsting • Representant från riksidsrottsförbundet.

18.00 Middag

20.00 Studiebesök på världens största datorfestival!

FREDAG 28 NOVEMBER

09.00 Reflektion från gårdagen

09.30 Bakom kulisserna på Dreamhack

Marin Öjjes är en av dem som var med och grundade Dreamhack och som har utvecklat verksamheten till världens största datorfestival. För att arrangemanget ska fungera samarbetar Dreamhack med volontärer, ideella organisationer och företag med flera.

10.00 Sweden Island

Sweden Island är ett företag som utvecklar möjligheter till upplevelser, nöjen, möten (Second Life) och framtidens interaktion mellan unga.

10.45 Fruktpaus

11.00 Blondinbellas blogg

Isabella Löwengrip Rydberg, startade sin blogg vid 14 års ålder. Bloggen har över 300 000 besökare varje vecka. Förutom bloggandet så studerar hon och är politiskt aktiv inom MUF Norrmalm.

12.00 Lunch

13.00 Politisk debatt: Unga och den digitala kulturen – kulturformer som utmanar!

Medverkande: Adam Cwejman, förbundsstyrelseledamot, LUF • David Högberg, förbundsstyrelseledamot, KDU • Mattias Bjärnemalm, förbundssekreterare, Ung Pirat • Jakop Dalunde, Grön Ungdom • Ida Gabriellsson, förbundsordförande, Ung vänster • Rickard Nordin, förbundsstyrelseledamot, CUF • Caroline Wessel, distriktsordförande i Jönköping MUF • Mattias Vepsä, förbundssekreterare, SSU.

Moderator: Petra Markgren Wangler, programledare SVT.

VALBARA SEMINARIER 1–4

TORSDAG 27 NOVEMBER (14.15–16.00)

1. Webben och den digitala sfären som motor i pedagogiskt arbete

Informationsteknologi skapar nya förutsättningar och möjligheter för lärande. Hur tar vi tillvara på möjligheterna?

Medverkande: Anders Göthe, projektledare pedagogik, Kunskapsskolan i Sverige AB. Om webben som pedagogisk plattform för ungdomar. • Sten Selander, Utvecklingschef, NetPortExperience. Att lära är en av de mest grundläggande förutsättningarna för mänskligheten. Den digitala sfären tillför ett antal dimensioner och möjligheter till lärande. Men vad är kärnan i det och vad är det som är nytt?

Samtalsledare: Elisabeth Fridsäll-Emilsson, skol- och barnomsorgsförvaltningen, Jönköping.

2. Det offentliga och deltagarkulturer

I datorspel, LAN och levande rollspel suddas skillnaden mellan publik och artist ut. Vad finns det för utbud och vilka verksamheter är värda att satsa på?

Medverkande: Gabriel Widing, Interactive Arts. Gabriel har varit med och skrivit boken Deltagarkulturer. Här delar han med sig av erfarenheter om vad som skiljer deltagar- från åskådarkulturer. Han diskuterar också vad som kan stämplas som kvalitet i deltagarkulturer. • Lotta Brilioth Björnstad, Länsteatern. Om den traditionella teaterns inställning till de nya deltagarkulturerna. • Erik Robertsson, Nordic Game Program. Erik berättar om ett nordiskt samarbetsprojekt som ska skärpa kvaliteten på datorspel.

Samtalsledare: Calle Nathansson, Sveriges Kommuner och Landsting

3. E-mötesplatser

Medverkande: Simon Lindgren, docent i sociologi, Umeå universitet. Om hur LAN och andra former av mötesplatser skildras i pressen. • Johan Höglund, Hamsterpaj.net. Hamsterpaj.net har 130 000 medlemmar. Johan berättar om vad webbplatsen erbjuder och varför den lockar så många unga. • Suvi Kuikka, Helsingfors stad. I Finland pågår ett utvecklingsarbete där 30 fritidsledare har verksamhet i virtuella rum. • Jens Eriksson, Kunskapscentrum. Information om det svenska forsknings- och utvecklingsprojektet Fritidsledare på Internet.

Samtalsledare: Eva Gunnarsson, utvecklingsstrateg på Fritid Jönköping.

4. Vad gör vi med unga som fastnar bakom skärmen?

Många föräldrar och professionella ungdomsarbetare oroar sig för ungdomar som tillbringar allt för mycket tid framför datorn. Hur vet man om de blivit beroende och är ska man söka hjälp? Under seminariet försöker vi reda ut vilken roll och vilket ansvar olika instanser har.

Medverkande: Marie Proczkowska Björklund, chef för Barn- och Ungdomspsykiatri, Höglandet/Nässjö • Anette Magnusson, chef för Ungdomsmottagningen i Jönköping. • Lilian Elmqvist, chef för barn och ungdomsfrågor socialtjänsten i Jönköpings kommun. • Patricia Kempff, Fair Play, representant för en ideell organisation som arbetar för att öka förståelsen kring tv- och datorspelens effekter på barn och unga.

Samtalsledare: Maria Friedner från Jönköpings kommun.