



## Kulturudvalget

**Til:** Udvalgets medlemmer og stedfortrædere  
**Dato:** 31. marts 2008

### Forslag om minihøring om computerspil og e-sport

Udvalget har via Mogens Jensen (S) modtaget et forslag til en minihøring om computerspil mv.

Initiativtagerne (bilag 1) har beskrevet baggrunden for en høring (bilag 2) samt udarbejdet forslag til et program for en evt. høring (bilag 3).

Formanden sætter denne henvendelse om en minihøring på dagsordenen til en drøftelse på det kommende kulturudvalgsmøde 9. april 2008. Der kan evt. blive tale om en høring på 1 time eller 1 ½ time i forlængelse af et kommende udvalgsmøde.

Med venlig hilsen

Finn Skriver Frandsen,  
udvalgssekretær

## **Bilag 1**

Forslag til panel ved evt. minihøring om computerspil mv.

Rasmus Pedersen, ildsjæl og initiativtager til Dansk ComputerspilForbund og til en Gamingschool, et nyt samlingssted for computerspils-interesserede.

Mottoet er computerspil med sund fornuft.

Carsten Jessen, lektor, ph.d., forsker i computerspil og legekultur. Ansat ved Institut for Litteratur, Kultur og Medier, Syddansk Universitet. Medlem af styregruppen i Dansk ComputerspilForbund.

Tim Lind Jensen, rådgiver, cand.mag. og Master i Cross Media Communication. Har primært arbejdet inden for områderne kommunikation, sundhed, uddannelse og foreningskultur. Medlem af styregruppen i Dansk ComputerspilForbund.

### Baggrundskommentar til program

#### 1. Computerspil – fænomen og forretning

En indledning med et kort historisk rids af computerspils-branchen. Indlægget skal slutte med en beskrivelse af omfanget af de kommercielle interesser og antallet af personer, der spiller. Gerne med grafer og fremskrivninger, nationalt og internationalt. F.eks. også gerne noget udviklingen af med spillernes gennemsnitsalder.

Formål: At gøre den kommercielle styrke og kulturfænomenets omfang synligt.

#### 2. Computerspil – fascination og fællesskab

En beskrivelse af situationen i Danmark lige nu. En fortælling om de initiativer, der bliver taget i forskellige miljøer, for at få samlet spillere under ordnede forhold. Men også en beskrivelse af, hvordan de forskellige initiativer er med det til at hæmme udviklingen af en fælles organisering. Her skal der også peges på ungdomsklubbernes funktion.

Formål: At gøre det synligt at miljøets evne til selvorganisering ikke kan matche udfordringerne beskrevet under 1.

#### 3. Computerspil – forening og fight

Computerspil som sport. Her skal det kort beskrives, på hvilken måde computerspil kan kaldes en sport. Et kort historisk rids af, hvordan relationen er mellem den teknologiske udviklings indvirkning på sport. Til sidst en sammenligning af omstændigheder ved de gamle sportsgrenes organisering i en ikke kommerciel tid og omstændigheder nu, hvor der allerede omsættes store beløb inden for området. Også gode internationale eksempler på hvordan esport organiseres og afvikles som sport.

Formål: At tydeliggøre at computerspil kan betragtes som en sport, og at den skal organiseres som andre sportsgrene, men at det kun kan ske med opbakning ude fra. Altså, at pege på at 1 og 2 og løses ved at definere computerspil som sport.

#### 4. Computerspil – forbehold og folkesport

En beskrivelse af vores forslag til en løsning og midlerne til at nå den løsning. Konkret beskrivelse af områdets forskellige interesser, der skal afbalanceres.

Formål: At synliggøre behovet for et hurtigt udredningsarbejde, hvor områdets forskellige interesser deltager, og at udredningsarbejdet skal munde ud i et forslag til områdets organisering. Et forslag til midlet til at nå 3, der er en løsning på 1 og 2.

## Bilag 3

### Program for evt. høring:

### Fællesskaber og computerspil: Organisering af en ny tids sportsfænomen

#### 1. Computerspil – fænomen og forretning

Hvor mange spiller computerspil?  
Hvordan er aldersfordelingen?  
Hvor meget tid anvendes på computerspil?  
Hvor stor er omsætningen i branchen?  
Hvordan tjenes der penge i branchen?

#### 2. Computerspil – fascination og fællesskab

Hvad er fascinationen ved at spille computerspil?  
Hvad er det mere end tidsfordriv?  
Hvor spilles der computerspil?  
Hvilke fællesskaber opbygges i computerspilmiljøet?

#### 3. Computerspil – forening og fight

Hvilke forenings-initiativer er der inden for området?  
Hvordan opfatter spillerne selv deres aktivitet?  
Hvad er behovet for en stærkere organisering?  
Hvorfor en organiseret sportsgren?

#### 4. Computerspil – forbehold og folkesport

Hvilke forbehold er der over for computerspil som sport?  
Hvad vindes ved en stærkere organisering?  
Hvilke interesser skal arbejde sammen?  
Hvordan kan man opnå en samling om et fælles initiativ?

Rasmus Pedersen

Carsten Jessen

Tim Lind Jensen