

Bilag 1

Program for høring:

*Computerspil og fællesskaber
Organisering af en ny tids sportsfænomen!*

1. Computerspil – fænomen og forretning (Thomas Howalt)

- Hvor mange spiller computerspil?
- Aldersfordeling?
- Hvor lang tid spiller der?
- Omsætning og indtjening i branchen?

2. Computerspil – fascination og fællesskab (Thomas Vigild)

- Hvad er fascinationen ved at spille computerspil
- Tidsfordriv eller?
- Hvor spilles der?
- Findes der fællesskaber i computerspilmiljøet?

3. Computerspil – forbehold og folkesport (Carsten Jessen)

- Computerspil som sport, forbehold eller?
- Hvorfor en organisering nødvendig?
- Hvilke interessenter skal arbejde sammen?
- Et sekretariat, hvorfor?

4. Computerspil – forening og fight (Jens Christian Ringdal)

- Hvilke foreningsinitiativer er der inden for området?
- Hvordan opfatter spillerne selv deres aktivitet og hvorfor spiller de computer?
- Hvad er behovet for en stærkere organisering?
- Hvorfor en organiseret sportsgren?