

## **Bilag 2**

### **1. Computerspil – fænomen og forretning (Thomas Howalt)**

Indledning med et kort historisk rids af computerspils-branchen. De kommercielle interesser og deres omfang, antal personer der spiller. Fremtiden for computerspil i DK og på verdensplan. En "typisk" spiller – hvem er det.

Formål: At synliggøre den kommercielle styrke og kulturfænomenets omfang.

### **2. Computerspil – fascination og fællesskab (Thomas Vigild)**

Hvad er spilmediets potentiale - og hvilke udfordringer står det i øjeblikket over for? Et overblik over udviklingen inden for spil som kulturform de sidste par år, herunder danske som udenlandske mediers øgede vægtning af mediet, bibliotekernes formidlingsrolle og de sociale og læringsmæssige kompetencer i spil. Mediets største udfordringer som gambling, afhængighed og kommercialitet belyses, og fordomme bliver punkteret.

Formål: At klarlægge hvilke udfordringer spil står over for som kulturform og synliggøre dets potentiale som fortællende medie, så fordomme kan blive af- eller bekræftet.

### **3. Computerspil – forbehold og folkesport (Carsten Jessen)**

Hvorfor og hvordan bruger børn og voksne i stigende grad bruger spillene både som sport, underholdning, læring og social lim. Hvad karakteriserer den digitale mediekultur i dag, og hvordan passer spil ind som både sport, kultur og kommunikationsform i fremtidens samfund. Hvorfor skal de tages mere seriøst end hidtil?

Formål: At synliggøre nødvendigheden af, at der tilvejebringes midler til oprettelsen af et sekretariat, således information til hr. og fru Jensen kan gøres lødigt. Der kan med et sekretariat skabes fodfæste til fortsættelsen af forbunds og klubstrukturer. Oplysning og opbygning af og omkring "den rigtige" spilkultur.

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

Her berettes der om computerspilsforeningerne med fokus på fællesskab, nærdemokrati og frivillige, samt om forbundet og det fælles fremadrettede arbejde for organiseringen af computerspil i Danmark. Der gives desuden indblik i det internationale samarbejde IeSF (International eSport Federation) og europæiske samarbejde CENEF (Confederation of European National Esport Federations), hvor Danmark har en betydningsfuld rolle. Der gives en beskrivelse af, hvilke udfordringer man står overfor i Danmark med arbejdet for anerkendelse af computerspil som sport.

Formål: At tydeliggøre at computerspil kan betragtes som sport, og at den skal organiseres som andre sportsgrene, men at det kun kan ske med opbakning ude fra.