

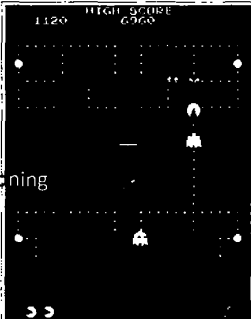




COMPUTERSPIL & FÆLLESSKABER
Onsdag den 19. 11. 2008
Thomas Howalt
Spil redaktør - NDS-Spilordningen - DFI
&
Business Development manager - IO Interactive

Mine ti minutter

- Historien
- Markedet
- Brugerne
- Uddannelse
- Udfordringer
- New Danish Screen Spilordning



Hvem er jeg?

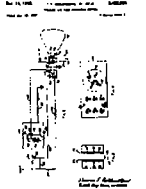
- Thomas Howalt, 1961
 - Spilredaktør, New Danish Screen – Spilordning, 2008 -
 - Business development manager, IO Interactive, 2005 -
 - Executive producer, IO Interactive, 2003 - 05
 - Project director på Anarchy Online, Funcom, 2001 - 03
 - Game designer, manuskript forfatter, producer, Ivanoff Interactive, 1997 - 00
 - Leder af kulturcenter og talrige projekter
 - Teaterinstruktør, producer, dramatiker, 1980 -

Historie: I MEGET gamle dage

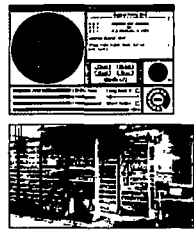
Patentsøgning på
"cathode-ray tube
amusement device" - 1947

UNITED STATES PATENT OFFICE

OFFICE OF THE COMMISSIONER OF PATENTS
Washington, D.C. 20540
Patent and Trademark Office
Patent Division
Patent Office Building
Washington, D.C. 20540



OXO: 1952



Historie: Mere fra MEGET gamle dage

William A. Higinbotham var fysiker og arbejdede på Brookhaven National Laboratory, et nuclear research laboratorium in Upton, New York. Han ville gøre de årlige rundture lidt sjovere...



Bill Higinbotham og et par af hans kolleger skrev derfor et program i 1958, der benyttede sig af en analog computer og et oscilloscop, hvor to personer kunne "spille tennis"...

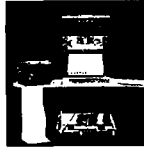
Voila! "TENNIS FOR TWO"

Verdens første computerspil...



Historie: Mere fra MEGET gamle dage

I 1961 ville en gruppe studerende på MIT lave et program der demonstrerede hvad deres computer "Digital Equipment Corp PDP-1" kunne...

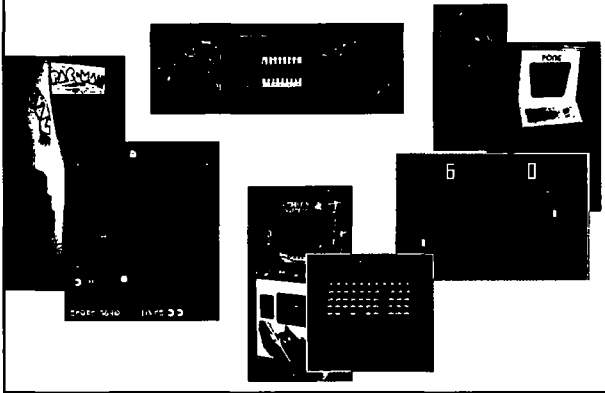


Da de også læste SciFi skrev de et spil som de kaldte...

"Space War!"



Historie: I gamle dage... (1970erne)



Markedet: i dag



Konsolmarkedet: The Gate Keepers...

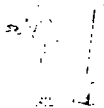
SONY *Microsoft* **Nintendo**



PLAYSTATION 3

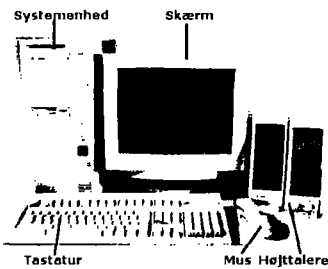


XBOX 360



WII

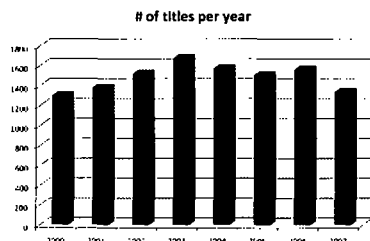
...versus den "frie" PC



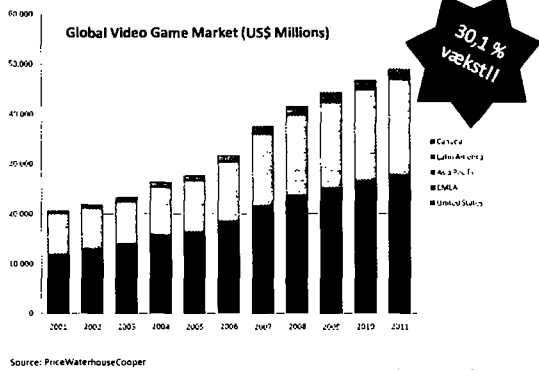
Markedet: Spil udgivelser per år

- I følge mobygames.com udkom der antal titler per år:

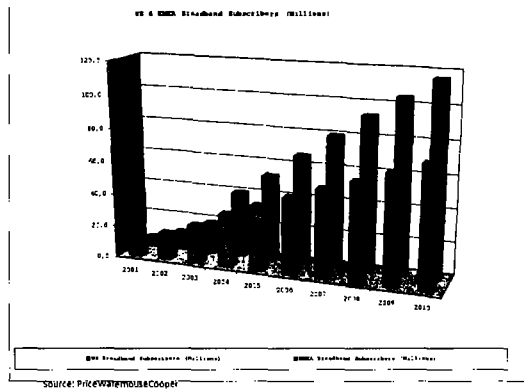
- 2000: 1303
- 2001: 1380
- 2002: 1522
- 2003: 1679
- 2004: 1574
- 2005: 1506
- 2006: 1563
- 2007: 1341



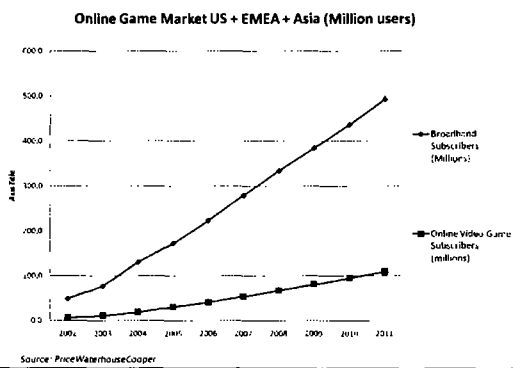
Markedet: Video spil 2001-10



Markedet: Bredbånds udbredelse



Markedet: Online spil udbredelse



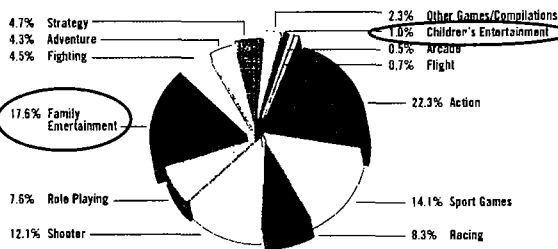
Hvem er brugerne?

- 60 %
- 44 %
- 38% eller flere
- Gennemsnit 35 år.



Se: www.theesa.com

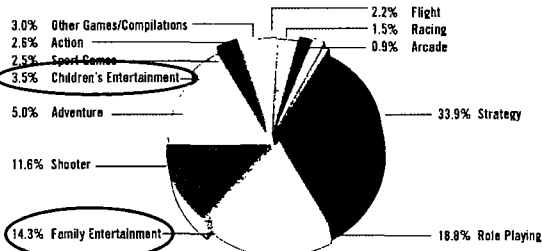
Hvad vil kunderne spille på konsol?



Source: The NPD Group / Retail Tracking Service

Kilde: theesa.com - 2008

Hvad vil kunderne spille på PC?



Source: The NPD Group / Retail Tracking Service

Kilde: theesa.com 2008

Voldelige spil??



Danmark & computerspil udvikling

- Cirka 100 selskaber
 - 70 % i Storkøbenhavn
- Beskæftiger ca. 800 personer +
- Omsætning per år?
 - Pixeline, fuld pris 300 DKK, estimeret salg: 200.000 stk.
 - Indtægt efter moms: **48 millioner DKK**
 - Hitman, fuld pris 400 DKK, estimeret salg: 2.000.000 stk.
 - Indtægt efter moms: **640 millioner DKK**



Danske uddannelser

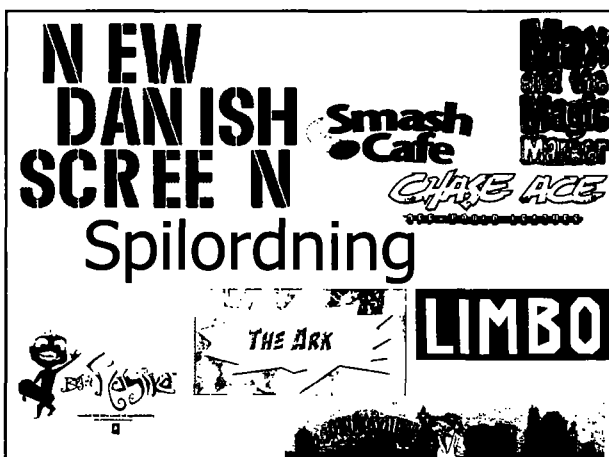
- Hvad vi gør:
 - DADIU (Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning)
 - Master niveau
 - 14+ universitets uddannelser og kunstsoler
 - UNF: Game camp på Aalborg Uni i sommerferien
 - Bachelor uddannelser
 - Grafisk højskole, tekniske skoler mv.
 - Samt en række nye tiltag på Syd Dansk Universitet, Arkitektskolerne mv.

Manglende uddannelser

- Hvad vi mangler specifikt i dag:
 - Marketing folk med speciale i spil og nye forretningsmodeller
 - Business masters med speciale i spil og nye forretningsmodeller
 - Jurister med speciale i spil, IP, internationale kontrakter og nye forretningsmodeller
 - Programmører med speciale i grafik, audio, spil-konsoler, AI, animation, mv.

Hvad er Danmark oppe i mod?

- Stærkt statsstøttet område:
 - Quebec, Canada
 - Investering i uddannelser, infrastruktur, samt ambitiøse skatte og investerings programmer for selskaber og individer
 - Se www.investissement-quebec.org
 - Korea
 - Investering i infrastruktur, uddannelser, samt udvikling
 - Singapore
 - Skatte og investerings programmer for selskaber
 - Kina
 - Investering i uddannelser, infrastruktur, samt udvikling
 - Programmer under udvikling i Frankrig og UK mv.
 - Ny afgørelse i EU



HVEM ER JEG?

- THOMAS VIGILD, 1978
- - SPILREDAKTØR / IT-JOURNALIST, POLITIKEN
- - SKREVET SIDEN 1991
- - CAND.MAG I MUSIKVIDENSKAB
- - KONSULENT TIL BIBLIOTEKER, EKSPERIMENTARIET, FIRMAER



Mine ti minutter

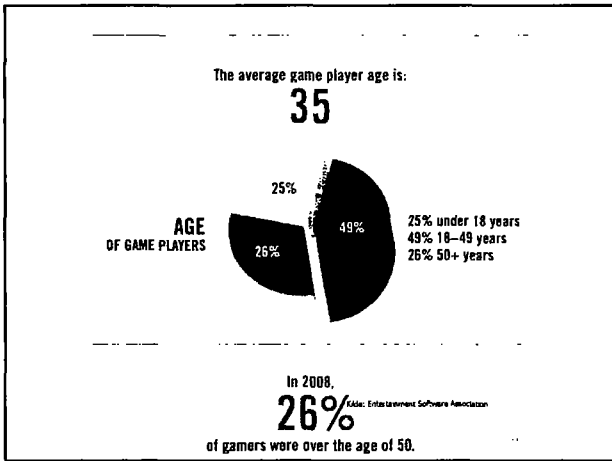
- Potentialet
- Hvem spiller hvad & hvorfor
- Mediernes fokus
- Bibliotekerne
- Udfordringerne
- Fordommene



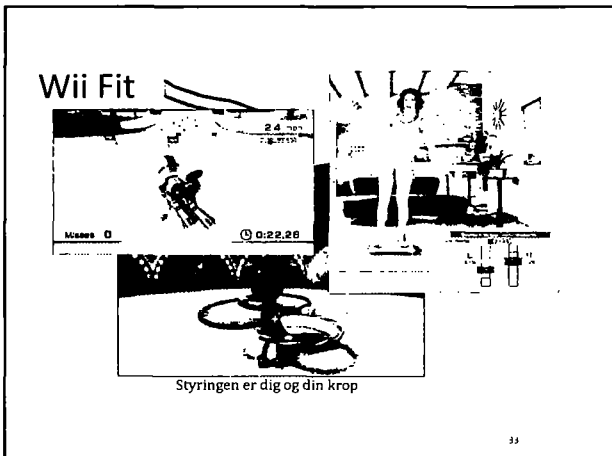


Potentialet

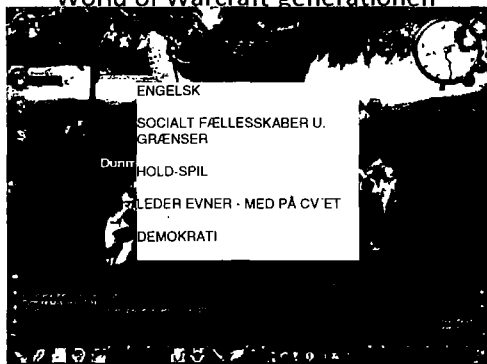
30





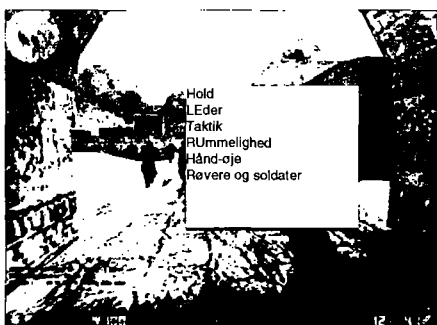


World of Warcraft-generationen



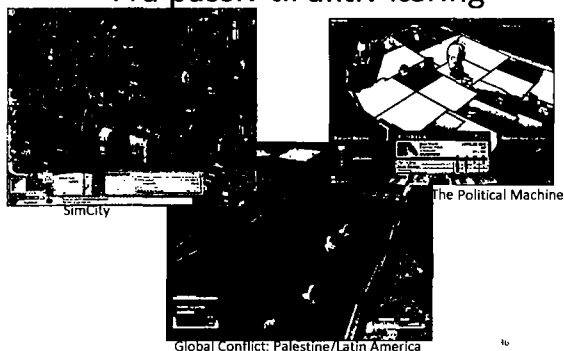
11

Counter-Strike-generationen



12

Fra passiv til aktiv læring

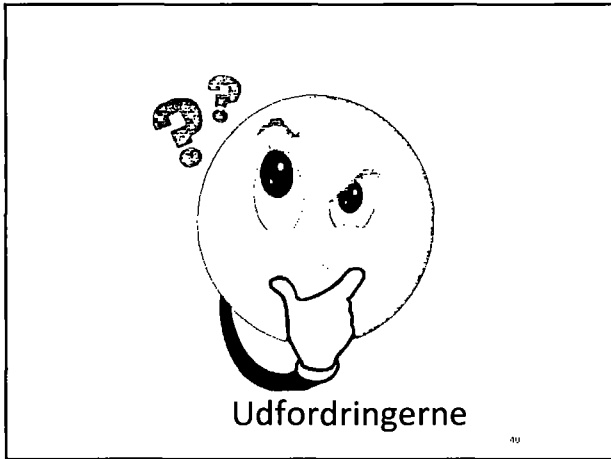


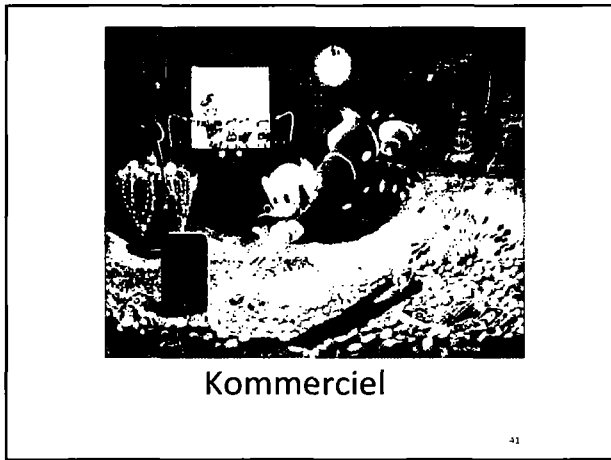
13











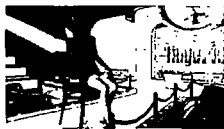
Afhængighed

- Altid på - altid venner
- Ingen pauser - ingen slutning
- Inderliggørelse og social dynamik
- Gambling vs gaming



42

Vold på spil



question of the day

As a parent, which would you find most offensive in a video game?

A graphically covered human head

78%

A man and woman having sex

77%

Multiple use of the F-word

69%

Two men kissing

57%

Denne forskning, offentliggjort af Dansk Arbejdsgiverforening, viser de mest oftede spørgsmål i spørgeskemaet

1) Gennemsnitligt svar: 78% (1709) (18,1%)

2) Måske er det slet ikke det mest offensive

11% (110) (1,4%)

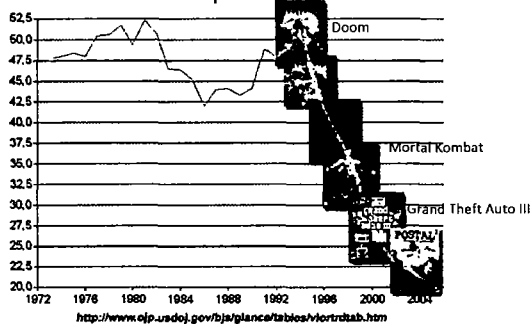
3) Gennemsnitligt svar: 97% (1,8%)

4) Gennemsnitligt svar: 37% (122,4%)



Vold og spil?

Crime victims per 1 000 citizens



Ny forskning

GRAND THEFT CHILDHOOD

THE SURPRISING TRUTH ABOUT VIOLENT VIDEO GAMES



AND WHAT PARENTS CAN DO

© 2005 BY THE F.I.C. (FAMILY INTERACTIVE CENTER)

- Interview med 1200 børn - 500 forældre
- = ingen sammenhæng mellem vold og spil.
- **To ekstremer:**
- Spiller kun voldsspil (dreng/piger)
- Spiller slet ikke (dreng)
- **Spil er en social kompetence....**

Spil kan være:

- Afhængighedsskabende
- Voldelige

- Demokratiske
- Sociale
- Aktivt indlærende
- Holdningsmæssigt udfordrende

46

Alt for nu - nu til Anne Mette

- **Mere Info:**
- "Grand Theft Childhood" - Lawrence Kutner/Cheryl Olson.
- "Den digitale leg" - Simon Egenfeldt-Nielsen og Jonas Heide Smith
- "Generation Netværk" af Morten Bay & Julie Schytte Ralund
- **Kontakt:**
- Thomas@vigild.net

47

Spillets regler - eller spillerens?

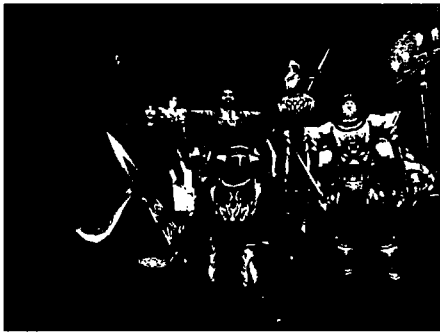
v.
Anne Mette Thorhauge

48

Hvem er jeg?

- Anne Mette Thorhauge
 - Ph.d i spil som kommunikationsform fra Københavns Universitet
 - I dag Postdoc på Institut for Medier, Erkendelse og Formidling
 - Medlem Medie
 - Ekspert inden for computermedieteori, sociologi og analyse med særligt fokus på computerspil.
 - Arbejder også med digital æstetik, teknologihistorie og e-learning.

World of Warcraft: The naked gnome race



<http://www.warcraftmovies.com/stream.php?id=31120&stream=Google>

The Sims: Tænk hvis jeg var Beyonce



The Sims: Det store familie eksperiment



The Butt Ugly Sims contest



E-Sport – computerspil
som sport



ESPORT  **DANMARK**

www.esportdanmark.dk

Jens Christian Ringdal

ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

- Formand computerspilsforbundet eSport Danmark og Roskilde eSport.
- Tidligere arbejdet som projektleder på computerspillet Hugo, så vel som komponist
- Arbejder i dag som music supervisor indenfor mediebranchen, primært film og TV.

55

ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

E-Sport – computerspil som sport

- Moderne sportsdisciplin på højt konkurrence niveau
- Officiel sportsgren i Kina og Korea
- Demonstrationssport ved de olympiske lege i Beijing
- Asiatiske eSports stjerner løb OL faklen til Beijing



ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

E-Sport – dansk succes

- Danmark vinder af World Cyber Games i Counter-Strike
- Store danske internationale turneringer –SLAP og the-eXperience
- Meet Your Makers – dansk millionforretning
- Foreninger – et nyt fænomen i eSporten



ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

E-Sport – frivillige og fællesskab

- Socialt – engagere børn og unge lokalt
- Klubhuse
- Demokrati, folkeoplysning og fællesskab
- Etik og moral



ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

E-Sport – en idræt?

- E-Sporten endnu ikke en idræt
- Samarbejde med DGI om instruktøruddannelse m.m.
- Sundt, Socialt og Sjovt – god fysisk form øger indlæringsvevnen
- Integre idrætsselementer i eSporten med f.eks. Nintendo Wii



ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

E-Sport – forbundet eSport Danmark

- Foreningerne stifter eSport Danmark
- Danmark medstifter af internationalt forbund – IeSF
- Landshold
- Organisere eSporten – Hvordan? Hvorfor?



ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

E-Sport – udfordringer i Danmark

- Anarki og kommerciel dominans
- Politisk fokus – computerspil dansk kultur
- Økonomi – eSport en millionforretning?
- Samspil – EU, Staten, Kommunerne, Erhvervslivet og brugerne



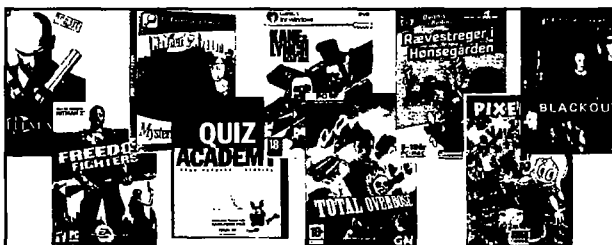
ESPORT DANMARK

www.esportdanmark.dk

www.esportdanmark.dk

www.roskilde-esport.dk

www.gentofte-esport.dk



**COMPUTERSPIL &
FÆLLESSKABER**

OPSAMLING

Vigtige pointer

- Den danske stemme: fx Hitman og børnespil
- Spil som kunst skaber erhverv
- Spil skaber nye værktøjer for sport, kommunikation, undervisning, demokrati
- Unge bruger mere tid på levende billeder end ord – hvor er dette reflekteret oprigtigt i undervisningsplanerne?
- Spil som børnekultur
- Spil som voksenkultur

Kommende opgaver

- **DADIU** = Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning
- **Støtteordninger for spil**
- **eSport**
- **Væksthuse** såsom **Det Interaktive Hus**

RECEPTION

- Tirsdag den 16. december 2008
- Danske filminstitut, Gothersgade 55
- Fra 15 – 18
- Program (blandt andet):
 - Præsentation af de nye støttemodtagere
 - Resultater af ordningen indtil nu

• ? & !
