

INDSAMLING OG BEVARING AF DANSKE COMPUTERSPIL

29. november 2011

Indholdsfortegnelse

1. Indledning
2. Baggrund for analysen
3. Generelt om bevaring af kulturarven
4. Pligtafleveringsloven
 - 4.1. Formål og historie
 - 4.2. Pligtaflevering af computerspil, offentliggjort i eksemplarform
 - 4.3. Pligtaflevering af computerspil offentliggjort ved nethøstning
 - 4.4. Pligtaflevering af computerspil på mobiltelefoner
 - 4.5. Afleveringspligten og håndhævelse
 - 4.6. Bevaring
5. Definition af computerspil og tal fra branchen
6. Statslig støtte til udvikling af computerspil
7. Den aktuelle indsamling
 - 7.1. Det Kongelige Bibliotek
 - 7.1.1. Indsamling
 - 7.1.2. Bevaring
 - 7.1.3. Formidling
 - 7.2. Indsamling af computerspil i udlandet
8. Problemstillinger ved den aktuelle indsamling
 - 8.1. Kritik af den aktuelle indsamling
 - 8.1.1. Dansk Spilråd v/Thomas Vigild
 - 8.1.2. Spilmuseet i Ikast
 - 8.2. Det Kongelige Bibliotek - tiltag til forbedringer
 - 8.3. Kulturministeriets bemærkninger
 - 8.3.1. Ophavsret
 - 8.3.2. Indsamling fra udenlandske virksomheder
 - 8.3.3. Indsamling af støttede spil - Det Danske Filminstitut
9. Museumsloven - Den museale behandling af computerspil
 - 9.1. Teknisk Museum
 - 9.2. Danmarks Mediemuseum
 - 9.3. Nationalmuseet
10. Spilmuseet i Ikast
11. Indkomne høringssvar
12. Kulturministeriets overvejelser om fremtidige tiltag
 - 12.1. Mulige forbedringer af den aktuelle indsamling
 - 12.1.1. Forslag fra Det Kongelige Bibliotek
 - 12.1.2. Andre forslag
 - 12.2. Øvrige indkomne forslag
 - 12.2.1. Indsamling af alle computerspil

12.2.2. Indsamling af hardware

12.2.3. Fortolkning af pligtafleveringsloven

12.2.4. Omlægning af pligtafleveringssystemet

12.2.5. Øvrige spørgsmål

13. Konklusion

14. Bilag

1. Indledning

I Danmark har vi en lang tradition for at værne om den danske kulturarv. Således har vi helt tilbage fra 1697 haft tradition for at gemme trykte, danske værker, og traditionen er båret helt frem til i dag.

Vores måder at kommunikere og agere på har til gengæld ændret sig voldsomt med den teknologiske udvikling, og med internettets udbredelse i de sidste to årtier har vores måde at anskue kommunikation og interageren på også ændret sig. Det er blevet lettere at komme til orde, at offentliggøre sine tanker og hurtigt at nå ud til et stort publikum. Samtidig er grænserne mellem lande blevet udvisket, så publikation på internettet lige så let kan nå til den anden ende af verden, som den kan nå ud til det lokale miljø.

Vores måder at blive underholdt på har også ændret sig. Det gælder også for computerspil, der ligesom anden kommunikation er i en rivende udvikling, som til stadighed pågår. Hvad der for 30 år siden var revolutionerende som underholdning; et simpelt computerspil på en meget tidlig computer, er nu noget helt andet med store, virtuelle verdener, der alene kan findes på internettet, og hvor man spiller med personer fra hele verden. Samtidig er computerspil blevet en global industri, hvor internationale koncepter blander sig med indhold af regional eller national oprindelse og karakter.

Den teknologiske udvikling betyder, at vores kultur ændrer sig. Dermed ændrer vores kulturarv sig også. Og derfor er udviklingen vigtig at dokumentere og gemme for eftertiden. Computerspillet er blevet et kulturbærende medie med sin egen kunstneriske og kulturelt baserede udtryksform. Om mange år vil man kunne se tilbage og se, hvilke danske spil der medvirkede til at udvikle dansk kultur.

At gemme den danske kulturarv for eftertiden er og skal være særdeles langsigtet. Et computerspil, der gemmes for eftertiden, skal i princippet for evigt kunne findes frem af forskere, der f.eks. om flere hundrede år vil indhente viden om underholdningskulturen i de første årtier af årtusindet.

Dette stiller store krav til indsamlingsindsatsen og bevaringsindsatsen. Og med den rivende udvikling bliver disse indsatser sat under pres. Det er ikke længere blot temperatur og luftfugtighed, der skal tænkes på, når denne del af kulturarven skal bevares.

Danmark satte allerede i 1997 indhold på internettet og computerspil på denne dagsorden, da computerspil blev indlemmet i pligtafleveringsloven. Danmark var et af de første lande, der anerkendte, at computerspil er en del af kulturarven. I mange lande har man stadig den dag i dag ikke anerkendt computerspil på denne måde, ligesom mange andre lande ikke indsamler materiale, der offentliggøres på internettet, i de nationale samlinger som en del af kulturarven.

Pligtaflevering er én af måderne at dokumentere området for eftertiden, og fokus for pligtaflevering er derfor at indsamle udgivet dansk materiale samt et repræsentativt og

forsvarligt udsnit af dansk materiale offentliggjort på internettet med henblik på at bevare det for eftertiden.

Pligtaflevering har ikke i dets nuværende form til formål at indsamle alt, hvad der er og har været at finde på det danske marked. Loven er specifikt afgrænset til alene at omfatte, hvad der er udgivet i Danmark, eller hvad der særligt er fremstillet med henblik på spredning i Danmark.

Pligtafleveringsinstitutionerne har desuden mulighed for at indkøbe værker, som ikke falder ind under pligtaflevering, f.eks. hvis et udenlandsk værk har haft en særlig betydning for dansk kultur. Det Kongelige Bibliotek benytter sig f.eks. jævnligt af denne mulighed, som kaldes udenlandsk ”danica”-indkøb.

Pligtaflevering adskiller sig dermed fra den museale indsamling og bevaring. Museer har i deres virke til formål at formidle et kulturhistorisk aspekt i et større perspektiv og indsamler ikke mere, end hvad der kan dokumentere den relevante historie. Et museum indsamler derfor ikke komplette samlinger over et bestemt emne, men vælger repræsentative genstande.

Kulturministeriets analyse om indsamling og bevaring af danske computerspil vil behandle det eksisterende lovgrundlag og gennemgå reglerne for pligtaflevering. Dernæst vil der være fokus på indsamlings- og bevaringsindsatsen i dag, og hvilke konkrete udfordringer pligtafleveringsinstitutionerne står over for. Analysen vil også berøre museumsområdet, således at det bliver inddraget, hvad museumsindsatsen i Danmark omfatter, ligesom øvrige initiativer vil blive beskrevet. Kulturministeriet har ligeledes bedt relevante museer om at bidrage med deres perspektiv herpå.

Kulturministeriets analyse er af overvejende faktuel karakter, idet formålet har været at kortlægge og analysere indsamling og bevaring af danske computerspil. I forbindelse med analysens udarbejdelse er der fremkommet bemærkninger og forslag, som kommenteres i kapitel 11-12, ligesom Kulturministeriet på baggrund af analysen anbefaler nogle områder, hvor indsamlingsindsatsen kan forbedres inden for gældende lovgivning.

Det er hensigten, at analysen dermed samlet set kan danne grundlag for en drøftelse i Folketingets Kulturudvalg.

2. Baggrund for analysen

Pligtafleveringsloven blev i 2004 (lov nr. 1439 af 22. december 2004) ændret således, at der pr. 1. juli 2005 også skulle ske indsamling af materiale, som offentliggøres i elektroniske kommunikationsnet (internettet), der ved en automatiseret proces jævnligt kopieres til et elektronisk arkiv (Netarkivet). Afsnit 4 behandler indsamlingsforpligtelserne nærmere.

Under Folketingets behandling af lovforslaget i 2004 blev det overvejet, om der kunne skabes en mulighed for at isolere de personfølsomme dele af Netarkivet, således at der eventuelt ville kunne gives adgang til brug af Netarkivet til andre formål end forskningsformål. Under lovforslagets behandling i Folketinget blev der stillet spørgsmål til den daværende kulturminister om blandt andet begrænsningen i adgangen til Netarkivet. Den daværende kulturminister svarede, at pligtafleveringsinstitutionerne ville søge at udarbejde procedurer, der kan identificere materiale, der ikke indeholder følsomme personoplysninger, og som vil være offentligt tilgængeligt på Det Kongelige Bibliotek og Statsbiblioteket.

For at sikre en opfølgning heraf blev der tilføjet en revisionsbestemmelse i pligtafleveringslovens § 22, stk. 2, hvorefter kulturministeren skulle fremsætte forslag om revision af loven senest i folketingsåret 2007-2008.

Revisionsklausulen blev i 2008 forlænget på baggrund af, at pligtafleveringsinstitutionerne skulle bruge yderligere tid på etableringen af Netarkivet. I 2010 færdiggjordes pligtafleveringsinstitutionernes analyse af Netarkivet, og konklusionen herpå blev, at det ikke ville være hensigtsmæssigt at arbejde for en øget adgang til Netarkivet, blandt andet af hensyn til sikring af personfølsomme oplysninger. På baggrund heraf stillede den daværende kulturminister den 12. januar 2011 forslag om ophævelse af revisionsklausulen ved lovforslag L 106.

Under Folketingets behandling af lovforslaget L 106 blev der stillet spørgsmål ved indsamling og bevaring af computerspil efter pligtafleveringsloven. På baggrund heraf blev der den 26. april 2011 afholdt et møde i Kulturministeriet, hvor kulturordførerne, Det Kongelige Bibliotek, Dansk Spilråd og Producentforeningen deltog. Som opfølgning på mødet tilkendegav den daværende kulturminister at ville undersøge området for indsamling og bevaring af computerspil, hvorfor nærværende analyse blev iværksat.

Den daværende kulturministers tilkendegivelse til Folketingets Kulturudvalg og baggrund for nærværende analyse er:

”Kulturministeriet vil iværksætte en analyse, der kan belyse mulighederne for og problemstillingerne ved indsamling og bevaring af computerspil, der udgives i Danmark og i udlandet, og som har dansk tilknytning. Ministeriets analyse vil inddrage de relevante parter, herunder Dansk Spilråd, Producentforeningen, Det Kongelige Bibliotek og Spilmuseet. Resultaterne af analysen vil foreligge 1. september 2011. Når analysen foreligger, vil den kunne danne udgangspunkt for en drøftelse i Kulturudvalget.”

Efter regeringsskiftet i oktober 2011 har den nuværende kulturminister besluttet at videreføre arbejdet med at analysere området.

Kulturministeriet har derudover fundet det naturligt at behandle delelementer af indsamling, bevaring og tilgængeliggørelse af computerspil i henhold til museumsloven, dvs. med et musealt sigte.

3. Generelt om bevaring af kulturarven

Kulturarven er de spor og vidnesbyrd om naturens udvikling, og om menneskelig aktivitet og tænkning, som de manifesterer sig i f. eks. skrift- og billedkultur, i kunstneriske udtryk, i redskaber og i bygninger. Vi har i Danmark en lang tradition for at bevare kulturarven. Vi har et ansvar for at bringe den overleverede kulturarv videre til de kommende generationer, samtidig med at vi også skal sikre, at vores samtidshistorie og kunst kan studeres af dem, der kommer efter os.¹

Pligtafleveringsloven (lov nr. 1439 af 22. december 2004 med senere ændringer) udgør, sammen med bl.a. arkivloven, museumsloven og lov om sikring af kulturværdier i Danmark, grundpillerne for bevaring af den danske kulturarv.

Arkivloven har overordnet til formål at bevare vidnesbyrd om den offentlige forvaltnings virksomhed. Museumsloven har bl.a. til formål at sikre Danmarks kulturarv, adgang til og viden om denne og dens samspil med verden omkring os. Lov om sikring af kulturværdier i Danmark har til formål at sikre, at danske kulturværdier ikke udføres af landet. Pligtafleveringsloven har til formål at sikre danske udgivne værker.

Disse love sikrer således i samspil, at de forskellige aspekter af den danske kulturarv bevares, og at der tilsammen sikres et forsvarligt niveau af indsamling og dokumentation til eftertiden. Pligtaflevering er således blot ét af redskaberne hertil.

Indsamlingen og bevaringen af den danske kulturarv indebærer, at der sker en kraftig selektering af materiale. Det er ganske enkelt ikke muligt eller ønskeligt at indsamle, bevare og dokumentere alt materiale, der nogensinde har befundet sig i Danmark. Mængden af genstande, arkivalier og offentliggjorte værker vokser hele tiden. Selektionen inden for de nævnte love er derfor helt nødvendig for at afgrænse mængden af bevaret materiale, samt sikre, at indsamlingen sker efter klare principper.

Museer har i deres virke efter museumsloven til formål at formidle et kulturhistorisk aspekt i et større perspektiv og indsamler ikke mere, end hvad der kan dokumentere den relevante historie. Et museum indsamler derfor ikke komplette samlinger over et bestemt emne, men vælger repræsentative genstande. Der kan derfor også efter museumsloven være historiske genstande, der ikke vil blive gemt.

Det skal understreges, at en sådan afgrænsning også gør sig gældende for pligtaflevering. Pligtaflevering har ikke til formål at indsamle alt, hvad der er og har været at finde på det danske marked - hverken generelt eller inden for et bestemt genstandsfelt. Loven er derfor specifikt afgrænset i lighed med de øvrige love om bevaring af kulturarven.

Det er derudover vigtigt at bemærke, at der gennem tiden har udviklet sig en international arbejdsdeling i forhold til bevaring af kulturarven, sådan at hvert land som ud-

¹ Udredning om bevaring af kulturarven, Kulturministeriet, 2003

gangspunkt har ansvaret for indsamling og bevaring af den nationale kulturarv. Således har vi i Danmark ansvar for at bevare Danmarks kulturarv.

4. Pligtafleveringsloven

4.1. Formål og historie

I Danmark har vi en lang tradition for pligtaflevering, hvor vi siden 1697 har haft bestemmelser om, at trykte værker skal afleveres. Det afgørende formål med pligtaflevering er at sikre indsamling til staten af værker, der er udgivet i Danmark af hensyn til bevaring og videreførelse af den nationale danske kulturarv.

Det er ligeledes formålet at sikre, at de danske udgivne værker også i fremtiden er tilgængelige for forskningen og for almenheden samt at sikre grundlaget for en dækkende registrering af de danske udgivne værker i nationalbibliografien.

Det er ikke pligtafleveringslovens formål at indsamle og bevare alt, hvad der har været at finde på det danske marked. Alene værker, der er udgivet i Danmark, er omfattet. Dvs. at der findes store mængder udenlandsk materiale, der har været at finde på det danske marked, som aldrig har været og heller ikke nu er omfattet af pligtafleveringsloven. Det er i sagens natur ikke en praktisk mulighed at indsamle alt, hvad der har været at finde på det danske marked.

Pligtafleveringsloven (lov nr. 1439 af 22. december 2004 med senere ændringer) udgør, sammen med arkivloven, museumsloven og lov om sikring af kulturværdier i Danmark, grundpillerne for bevaring af den danske kulturarv.

I 1997 blev pligtafleveringsloven af 1927 revideret. Loven havde indtil 1997 stået mere eller mindre uberørt siden 1927. Pligtaflevering kom efter 1997 til at omfatte ikke blot trykte men alle udgivne værker i Danmark uden hensyn til medium anvendt til fremstilling og spredning af værkerne. Loven forpligtede før 1997 alene til aflevering af trykt materiale, og på tidspunktet for revisionen af loven var situationen den, at materiale i stigende grad blev fremstillet uden om egentlige trykkerier. Derudover blev materiale i stigende grad udgivet på andre former end på papir, og pligtafleveringen blev derfor udvidet til at gælde bl.a. cd'er, videoer, cd-rom og materiale på internettet. Alle former for udgivelser i Danmark blev omfattet af loven, dvs. også vejledninger, rapporter, musik, plakater, brochurer og fotos, m.v.

Danske computerspil i fysisk form blev dermed inddraget under pligtafleveringsloven med virkning fra 1. januar 1998.

Loven af 1997 pålagde ansvaret for pligtaflevering på dem, der fremstillede færdige eksemplarer til udgivelse. Dvs. at virksomheder, institutioner, privatpersoner, m.v., der fremstillede færdige eksemplarer til udgivelse, selv var forpligtede til at indlevere eksemplarer heraf til pligtafleveringsinstitutionen. Dog gjaldt for udgivere, der lagde materiale på internettet, at disse kunne anmelde udgivelsen til en pligtafleveringsinstitution, der herefter selv kunne hente publikationen over nettet. Onlinedatabaser, hjem-

mesider og andre såkaldt dynamiske udgivelser, der løbende kan ændre sig, var undtaget fra pligtaflevering.

Udgivelseskriteriet blev valgt, fordi kriteriet skulle kunne anvendes på alle de forskellige publikationstyper, og at det ikke skulle være nødvendigt at ændre kriteriet, hver gang der opstod nye teknologiske muligheder.

Materiale, der udgives via internettet, blev også omfattet af den daværende ordning for så vidt angår statiske netpublikationer, hvorimod dynamisk materiale, der kunne ændre sig, blev undtaget. For statisk materiale var der en anmeldelsespligt ved hjælp af en særlig online anmeldelsesblanket, der skulle udfyldes, hvorved Det Kongelige Bibliotek blev adviseret om udgivelsen og således kunne nedtage det pågældende materiale til et arkiv.

Den seneste større revision af loven var i 2004, hvor loven blev udvidet til generelt også at omfatte dansk materiale, som offentliggøres i elektroniske kommunikationsnet (internettet) med det formål at bringe lovgivningen om pligtaflevering på højde med den teknologiske udvikling. Computerspil, der offentliggøres i kommunikationsnetværk, blev dermed inddraget under pligtafleveringen med virkning fra 1. juli 2005.

Baggrunden for udvidelsen af loven var en længerevarende udredning ”Udredning om bevaring af kulturarven” (Kulturministeriet, 2003). I udredningen anbefalede man bl.a., at en udvidet pligtafleveringslov anvendes som grundlag for en fremadrettet indsamling af den offentliggjorte elektroniske kulturarv og dermed udvides til at omfatte alt offentliggjort bevaringsværdigt materiale, dvs. også film, radio- og tv-programmer og dynamisk internetmateriale. Den nuværende sondring mellem statiske og dynamiske internetmaterialer blev foreslået ophævet.

Lovændringen fra 2004 samlede lovgivningen om pligtaflevering i én lov, således at film, radio- og fjernsynsprogrammer og i stærkt øget omfang dansk internetmateriale blev omfattet. Vedrørende internetmateriale var overvejselsen, at det ikke længere var hensigtsmæssigt fremover at pålægge fremstilleren en anmeldelsespligt over for pligtafleveringsinstitutionen. Lovforslaget henviste til udredningen, der foreslog en indsamlingsstrategi, der indebar en kombination af tværsnitshøstning, selektiv høstning og begivenhedsorienteret høstning. Høstning er en delvis automatiseret proces, der nedtager materiale fra internettet. Det var udredningens vurdering, at 4 tværsnitshøstninger, 80 selektive høstninger og 1 begivenhedsorienteret indsamling pr. år vil sikre en volumen og en repræsentativitet, der er forsvarlig ud fra et forsknings- og bevaringssynspunkt.

Ved lovændringen blev det specificeret, at pligtafleveringen fortsat skal rette sig mod materiale, der er udgivet i Danmark, dvs. fremstillet i Danmark eller specifikt rettet mod et dansk publikum, og at det ikke var hensigten at gennemføre retslige skridt over for personer eller virksomheder uden for dansk jurisdiktion. Denne afgrænsning gælder alle typer af værker, dvs. fysiske udgivelser, radio- og tv-programmer, film og internetmateriale.

Det blev med lovændringen fra 2004 understreget i bemærkningerne til § 2, stk. 4, at computerspil er omfattet af afleveringspligten, idet disse betragtes som selvstændige kunstneriske frembringelser, uagtet at computerspil i ophavsretlig henseende teknisk set defineres som edb-programmer.

I medfør af pligtafleveringsloven er der udstedt en bekendtgørelse om pligtaflevering (bekendtgørelse nr. 636 af 13. juni 2005). Bekendtgørelsen udmønter pligtafleveringslovens krav og uddyber disse.

I andre lande findes der lovgivning om pligtaflevering og bevaring af den respektive, nationale kulturarv, der mere eller mindre svarer til den danske lovgivning. Der er således en form for international arbejdsdeling, hvor hvert land sørger for at indsamle og bevare deres respektive kulturarv i form af udgivne værker. Denne arbejdsdeling sikrer, at værker, der ikke indsamles i Danmark, f.eks. fordi de ikke er udgivet i Danmark, vil kunne indhentes fra det land, hvor de er udgivet.

Hvis f.eks. en bog af en dansk forfatter alene udgives i England, vil bogen ikke blive indsamlet via den danske pligtafleveringslov. Bogen vil dog således kunne indhentes fra de engelske pligtafleveringsinstitutioner, såfremt Danmark har en interesse i den, f.eks. i forskningsmæssig sammenhæng. Ikke alle lande indsamler dog computerspil (endnu).

4.2. Pligtaflevering af computerspil, offentliggjort i eksemplarform

Grundlæggende er der i medfør af pligtafleveringsloven derfor to principper for pligtaflevering af computerspil, alt afhængig af offentliggørelsesmetoden, da computerspil både kan offentliggøres ved traditionel udgivelse i fysisk form og offentliggørelse alene via internettet. Computerspil udgivet i fysisk eksemplar behandles i dette afsnit, mens computerspil, udgivet på internettet behandles i afsnit 5.3.

Som nævnt er det ikke muligt at indsamle alle værker, der har været at finde på det danske marked. Derfor er det nødvendigt, at der i en dansk pligtafleveringslov er indsat en begrænsning af, hvad der er lovens anvendelsesområde, og dermed hvad der skal indsamles.

Pligtafleveringsloven afgrænser for det første, at loven finder anvendelse på udgivelser i Danmark. Loven omtaler i § 2, stk. 1, at værker, der udgives i fysisk form i Danmark, skal afleveres i to eksemplarer til en pligtafleveringsinstitution. Computerspil er omfattet loven, da computerspil betragtes som selvstændige kunstneriske frembringelser.

Udgivelseskriteriet blev indført i loven i 1997. Pligtaflevering omfatter alle udgivne værker uden hensyn til det medium, der er anvendt ved fremstilling og spredning af værket. Ifølge lovens § 2, stk. 2, betyder udgivelse, at et værk med ophavsmandens samtykke er bragt i handelen eller på anden måde spredt blandt almenheden. Kriteriet er som udgangspunkt det samme, som det, der bruges i ophavsretten for at afgøre, hvornår et værk er offentliggjort.

Loven definerer i § 2, stk. 3, hvornår et værk er udgivet i Danmark. Udgivelse i Danmark finder sted, når 1) de udgivne eksemplarer er fremstillet i Danmark eller 2) de udgivne eksemplarer er fremstillet i udlandet med særligt henblik på spredning i Danmark.

Lovens forarbejder definerer ikke nærmere begrebet ”fremstillet”. Det fremgår dog af lovens § 4, stk. 1, at afleveringspligten påhviler den, der ”fremstiller færdige eksemplarer til udgivelse”. Ifølge forarbejderne til denne bestemmelse påhviler afleveringspligten den, der står for den tekniske fremstilling af eksemplarer, i analogi med den tidligere regel om, at det var trykkeren, der var afleveringspligtig. I forarbejderne er desuden nævnt, at ”ved en bestillingsudgivelse efter § 1, stk. 4 (nu § 2, stk. 2) på basis af en elektronisk master vil den afleveringspligtige fremstiller være den, der står for fremstilling og distribution af eksemplarer”.

Loven kan således alene fortolkes således, at der med ”fremstilling” menes den færdige fremstilling af eksemplarer til udgivelse, spredning og distribution. ”Fremstille” kan ikke i overensstemmelse med forarbejdernes ordlyd i computerspilssammenhæng fortolkes som værende f.eks. delelementer af et computerspil udarbejdet af en spiludvikler, der bidrager til værkets udvikling, grafik, lydside eller lignende.

Værker, der er fremstillet i udlandet, er omfattet af pligtaflevering, hvis de ”særligt er fremstillet med henblik på spredning i Danmark”. Ved vurderingen af, om et eksemplar *særligt* er fremstillet med henblik på spredning i Danmark skal der, ifølge forarbejderne til loven først og fremmest lægges vægt på, om computerspillet er på dansk, oversat til dansk, forsynet med dansk tale eller danske tekster. Andre forhold kan dog også indgå i vurderingen, for eksempel om værket er beregnet for et dansk publikum, f.eks. hvis producent eller udøvende kunstner(e) er dansk. Ifølge forarbejderne er hovedreglen dog et kriterium om, at dansk sprog er den vigtigste forudsætning for, om et værk er omfattet af loven.

Det nævnes specifikt i forarbejderne til loven, at udenlandsk fremstillede værker (herunder også computerspil) produceret for et internationalt publikum ikke er omfattet af loven, heller ikke selvom de importeres til Danmark.

Det er således en fejlfortolkning at antage, at den gældende pligtafleveringslov kan danne hjemmel for en indsamling af værker, der er udgivet (dvs. fremstillet) i udlandet og rettet mod et internationalt publikum. Formålet med pligtaflevering er alene at indsamle og bevare danske udgivelser, idet udenlandske værker vil blive indsamlet af det respektive land, det er udgivet i.

Man har derudover i bekendtgørelsen taget stilling til den situation, hvor f.eks. en international virksomhed er placeret i Danmark, hvor den fremstiller værker, hvor indholdet specifikt retter sig mod et internationalt marked. Hvis ikke værkerne i denne situation har en speciel tilknytning til Danmark, er hovedreglen, at de ikke er omfattet af pligtaflevering. Ved speciel tilknytning menes, hvis ophavsmanden til værket er dansk, om værket vedrører danske forhold, om det fremføres på dansk, eller om de udøvende kunstnere er danske.

Lovens § 3, stk. 1, angiver, at værkerne skal afleveres i den form, hvori de udgives. Dette betyder, at det alene er færdige arbejder, der skal afleveres. Foreløbige udkast, korrekturudgaver, prøveudgaver, forudgaver, m.v. er ikke omfattet af loven og skal dermed ikke afleveres.

Alle danske computerspil, der udgives i fysisk form i Danmark skal afleveres til Det Kongelige Bibliotek. Det er udgiveren af spillet, der har pligt til at aflevere spillet til Det Kongelige Bibliotek.

Det bemærkes, at samme afgrænsning af værker, der er udgivet i Danmark, gør sig gældende for øvrige områder af pligtafleveringsloven. F.eks. vil et dansk band, der synger på engelsk og alene udgiver sin musik på et udenlandsk pladeselskab, heller ikke være omfattet af pligtafleveringsloven.

4.3. Pligtaflevering af computerspil, indsamlet ved nethøstning

Der findes en lang række computerspil, der i dag alene udgives via internettet, og hvor afviklingen af spillet ikke kræver fysisk materiale, såsom f.eks. en dvd eller lignende. For disse spil gælder særlige regler i pligtafleveringsloven.

Materiale, der offentliggøres i elektroniske kommunikationsnet (internettet), blev i 2004 indført i pligtafleveringsloven i en alternativ form for pligtaflevering. Det blev pålagt pligtafleveringsinstitutionerne at indsamle materiale ved hjælp af såkaldte ”nethøstninger”.

Før loven blev ændret, var udgiverne af offentliggjort materiale på internettet pålagt en anmeldelsespligt. En person, der lagde statisk materiale på nettet, var derfor i princippet forpligtet til at udfylde en anmeldelsesblanket til en pligtafleveringsinstitution, der herefter kunne hente materialet fra nettet. Denne fremgangsmåde blev i 2004 anset for forældet grundet de store mængder af materiale på internettet.

Det var udredningen bag lovforslaget fra 2004, der anbefalede nethøstninger til indsamlingen. Begrundelserne var, at nethøstninger ville sikre et volumen og en repræsentativitet, der er forsvarlig ud fra et forsknings- og bevaringssynspunkt. Det har derfor ikke været meningen med nethøstninger at sikre, at alt materiale på internettet gemmes i Netarkivet.

Det må derfor også kunne forventes, at der i et vist omfang er materiale fra internettet, der ikke for eftertiden vil kunne findes i Netarkivet. At der mangler materiale fra internettet i Netarkivet, bringer derfor ikke indsamlingen i strid med loven.

Dansk materiale, som offentliggøres på internettet, er afleveringspligtigt efter pligtafleveringsloven. Afleveringspligten opfyldes ved, at pligtafleveringsinstitutionen (Det Kongelige Bibliotek og Statsbiblioteket) har adgang til at rekvirere eller fremstille eksemplarer af materialet.

Der pålægges således ikke udgiveren af materiale, der alene offentliggøres via internettet, en pligt til at indlevere materiale til en pligtafleveringsinstitution. Derimod pålægges udgiveren af materialet en pligt til at give adgang til, at pligtafleveringsinstitutionerne høster materialet, f. eks. ved at stille adgangskoder og andre oplysninger, der er nødvendige for at få adgang til materialet, til rådighed, fremstille eksemplarer af materialet og gøre materialet tilgængeligt for almenheden.

Det Kongelige Bibliotek og Statsbiblioteket høster derfor indholdet på internettet ved hjælp af tværsnitshøstning, selektiv høstning og begivenhedsorienteret høstning. Høstning er defineret som en delvist automatiseret proces, der nedtager materiale fra internettet. Der indsamles: a) materiale fire gange om året, b) materiale, der offentliggøres på et antal udvalgte netsteder, og c) materiale, som offentliggøres i tilknytning til et antal udvalgte begivenheder om året.

Ved ”elektroniske kommunikationsnet” forstås ifølge bemærkningerne enhver form for trådløs eller kabelbaseret infrastruktur, der anvendes til elektroniske transport elektroniske kommunikationstjenester. Loven er som udgangspunkt teknologineutral. Kulturministeriet undtog dog materiale, der offentliggøres via mobiltelefoni fra afleveringspligten, jf. lovforslagets § 20, stk. 2, jf. afsnit 5.4.

Det er kun dansk materiale, der skal høstes fra internettet. For at afgrænse, hvad der defineres som dansk materiale, er det specificeret i loven, at materiale, der offentliggøres fra et domæne, der særligt er tildelt Danmark (.dk), samt materiale, der offentliggøres fra et andet domæne og er *rettet mod* et publikum i Danmark, omfattes af loven.

Ifølge forarbejderne anlægges der i første række et geografisk kriterium, nemlig at materialet offentliggøres fra et domæne, der særligt er tildelt Danmark. Er der derimod tale om andre domæner, omfatter pligtafleveringsordningen alene materiale, som er rettet mod et publikum i Danmark. Ved bedømmelsen af, om materialet er rettet mod et publikum i Danmark, vil man først og fremmest lægge vægt på sproget, dvs. om materialet er formuleret på dansk.

Men også andre forhold vil kunne indgå i vurderingen af, om materialet er beregnet for et dansk publikum, herunder navnlig om registranten af et domænenavn har fast bopæl i Danmark (fx danske virksomheders internethjemmesider på .com-adresser), om materialet vedrører danske forhold, om ophavsmanden er dansk statsborger, eller om de udøvende kunstnere er danske.

Computerspil, der alene udgives på internettet, bliver således ”opfanget” af disse netthøstninger, og de opbevares således også i Netarkivet.

For at sikre, at pligtafleveringsinstitutionerne bliver opmærksomme på hjemmesider, der kan have relevans for kulturarven i Danmark, er der nedsat en særlig redaktion, der skal rådgive om, hvilke netsteder og begivenheder, der særligt skal høstes.

4.4. Pligtaflevering af computerspil på mobiltelefoner

Som nævnt fremgår det af pligtafleveringsloven samt bekendtgørelsen, at materiale, som offentliggøres i elektroniske kommunikationsnet, er omfattet af pligtaflevering. På trods af, at loven er teknologineutral, er det i lovens § 20, stk. 2, fastlagt, at kulturministeren kan fastsætte bestemmelser om undtagelser fra afleveringspligten, herunder at visse typer af materiale eller materiale, der fremstilles i et begrænset antal eksemplarer, ikke skal afleveres.

Denne hjemmel er udmøntet i bekendtgørelsens § 8, stk. 2 om, at: *”Undtaget fra afleveringspligten er materiale, som offentliggøres via mobiltelefoni.”* Som følge heraf er computerspil, der offentliggøres via mobiltelefoni, ikke omfattet af pligtaflevering.

Baggrunden for at undtage materiale, som offentliggøres via mobiltelefoni beror dels på tekniske udfordringer, idet der i lovens bemærkninger er åbnet for, at materiale, der offentliggøres via mobiltelefoni senere kan omfattes, jf. at bemærkningerne nævner, at ”indtil videre” fritages materiale, der offentliggøres via mobiltelefoni. Dels var det opfattelsen, at dette materiale på tidspunktet ikke var så udviklet, at det skulle indsamles.

Den teknologiske udvikling har medført, at en mobiltelefon ikke længere er det samme redskab, som da undtagelsen blev indført. En mobiltelefon vil i mange tilfælde i dag fungere som en computer med internetadgang. Grænserne mellem hvad der er en mobiltelefon, og hvad der er en computer, er således efterhånden udflydende.

Derudover udgives visse computerspil - i lighed med en stor mængde af programmer, services og lignende - i dag som såkaldte ”apps” (applikationer), der kan afspilles og anvendes på mobiltelefoner, på visse computere eller på begge dele.

Kulturministeriet vil, som beskrevet i afsnit 12.1.2, undersøge afgrænsningen af ”materiale, der offentliggøres via mobiltelefoni”, og om det er nødvendigt at revidere afgrænsningen i bekendtgørelsen.

Kulturministeriet vil derudover undersøge pligtafleveringslovens rækkevidde for så vidt angår de såkaldte ”apps”, herunder eventuelt de tekniske muligheder for indsamling heraf.

4.5. Afleveringspligten og håndhævelse

Ifølge pligtafleveringsloven fastsætter kulturministeren nærmere bestemmelser om pligtafleveret materiales geografiske lokaliteter, opbevaring og tilgængeliggørelse af materiale. Kulturministeren fastsætter derudover nærmere bestemmelser om, til hvilken institution aflevering skal ske, om undtagelse af visse typer af materiale og om kassation.

Værker, der udgives i eksemplarform, skal pligtafleveres i medfør af pligtafleveringslovens kapitel 2 (§§ 2-7), hvilket vil sige, at pligten til at aflevere et eksemplar af det udgivne værk påhviler udgiveren af værket. Pligtafleveringsinstitutionerne modtager eksemplaret.

Værkerne skal rent praktisk afleveres til pligtafleveringsinstitutionerne som udgangspunkt senest samtidig med udgivelsen. Der stilles desuden krav til de følgeoplysninger, der skal medsendes.

I bekendtgørelsen om pligtaflevering er det nærmere specificeret, at fysiske udgivelser skal afleveres i den form og stand, hvori det udgives sammen med det materiale, som er fremstillet med henblik på at ledsage værket ved salg eller overdragelse (§ 3). De afleverede eksemplarer opbevares på Det Kongelige Bibliotek og på Statsbiblioteket (§ 4 og § 5).

For materiale, som offentliggøres i elektroniske kommunikationsnet, er afleveringspligten i bekendtgørelsen specificeret således, at materiale fra internettet indsamles gennem en automatiseret proces (nethøstninger) fire gange om året, gennem udvalgte netsteder og i tilknytning til et antal udvalgte begivenheder om året (§ 8). Det indhøstede materiale bevares i elektroniske arkiver på Det Kongelige Bibliotek og Statsbiblioteket og må ikke slettes (§ 10). Adgang til arkivet sker efter reglerne i ophavsretslovens og reglerne om behandling af personoplysninger.

Overtrædelse af pligtafleveringsloven er sanktioneret med bøde i en række tilfælde. Blandt andet kan det medføre bødestraf ikke at aflevere et dansk værk, der er udgivet i Danmark, til en pligtafleveringsinstitution samt ikke at aflevere det i den form, hvori de udgives. Det kan ligeledes udløse en bøde, hvis ikke udgiverens navn eller firma samt hjemsted er påført fysiske udgivelser.

Vedrørende materiale, der offentliggøres på internettet kan man risikere en bøde, hvis man ikke efter påkrav giver en pligtafleveringsinstitution meddelelse om de adgangskoder og andre oplysninger m.v., der er nødvendige for at få adgang til materialet, fremstille eksemplarer af materialet og gøre materialet tilgængeligt for almenheden. Den, der administrerer internetdomæner, kan desuden risikere bødestraf, hvis der ikke udleveres en liste over domæner med oplysninger om registranter, samt hvis man ikke efter påkrav afleverer liste over domæner og registranter.

Det Kongelige Bibliotek har over for Kulturministeriet oplyst, at de ikke på nuværende tidspunkt har ført retssager eller politianmeldt virksomheder for overtrædelse af pligtafleveringsloven for så vidt angår aflevering af computerspil. Det Kongelige Biblioteket oplyser til Kulturministeriet, at de tilstræber et samarbejde med udgiverne, ligesom biblioteket tager ressourcehensyn for staten i betragtning. Det Kongelige Biblioteket har dog oplyst, at de vil politianmelde virksomheder, der bevidst ikke overholder pligtafleveringsloven.

4.6. Øvrige indsamlingsstrategier

Pligtafleveringsinstitutionerne har mulighed for at indsamle og bevare værker, der ikke indsamles eller indsendes via pligtafleveringsloven ved hjælp af institutionens egne indkøb. Sådanne indkøb kaldes i praksis for "udenlandsk Danica".

Det er op til pligtafleveringsinstitutionernes vurdering, hvorvidt de vil indkøbe værker, der ligger uden for pligtafleveringsloven, såfremt de vurderer, at værket kan have en kulturhistorisk betydning for Danmark. Pligtafleveringsinstitutionerne har ikke en forpligtelse til at anskaffe bestemte værker som led i deres indkøb.

4.7. Bevaring

Computerspil i fysisk form opbevares på Det Kongelige Bibliotek, hvor de må gøres tilgængelige for enkeltpersoner til personligt gennemsyn eller studium på Det Kongelige Bibliotek ved hjælp af teknisk udstyr på stedet.

Eksemplarer, der afleveres, opbevares på to forskellige geografiske lokaliteter efter kulturministerens nærmere bestemmelse. For materiale, der offentliggøres på internettet, skal der tages hensyn til materialets sikkerhed.

De afleverede eksemplarer af værker i digital form må alene gøres tilgængelige for enkeltpersoner til personligt gennemsyn eller studium på Det Kongelige Bibliotek ved hjælp af teknisk udstyr på stedet. Der ligger ikke i lovgivningen en forpligtelse til, at f.eks. computerspil skal kunne afvikles og spilles på spillenes originale vis, herunder på det originale hardware. Der ligger således uden for pligtafleveringslovens formål at indsamle og gemme hardware.

Materiale, der indsamles fra internettet, bevares i elektroniske arkiver på henholdsvis Det Kongelige Bibliotek og Statsbiblioteket og må ikke slettes. Der kan kun gives adgang til arkivet efter reglerne i ophavsretsloven og § 10 i lov om behandling af personoplysninger.

Udvalget, der udarbejdede udredningen bag lovforslaget fra 2004, og som anbefalede en strategi med nethøstninger, bemærkede vedrørende bevaring blandt andet, at det er muligt at bevare digitale materialer på langt sigt. Udvalget bemærkede, at udgangspunktet for en digital bevaringsstrategi er, at indholdet frigøres fra mediet. Det er indholdet, der skal bevares. Det anvendte lagringsmedie har ingen selvstændig interesse. Den begrænsede holdbarhed af de digitale lagringsmedier forhindrer ikke en langsigtet bevaring af det digitale indhold, hvis man gennem en hensigtsmæssig bevaringsstrategi sikrer, at indholdet til enhver tid befinder sig på et medie, der kan læses med det udstyr, der er til rådighed.

5. Definition af computerspil og tal fra branchen

Der findes ingen formel definition af ”computerspil” i forhold til pligtaflevering. Udtrykket ”computerspil” omfatter både komplicerede spil, der bruger meget fysisk udstyr og evt. bruger internettet og fungerer i samspil med andre spillere og små simple spil på for eksempel en mobiltelefon. Computerspil er blevet et kulturbærende medie samt en del af en global industri med en kunstnerisk og kulturelt baseret udtryksform. Der findes heller ingen officiel fortegnelse over alle de udgivne computerspil (herunder spil, der alene udgives på internettet) eller over spil, der har dansk tilknytning.

For danske virksomheder, der udvikler computerspil, findes en brancheorganisation, der hedder Producentforeningen. Foreningen har en liste over medlemmer. Der henvises til Producentforeningens hjemmeside www.pro-f.dk.

Ved indgåelsen af en politisk aftale i 2007 om styrkelse af kultur- og oplevelsesøkonomien i Danmark blev der etableret fire såkaldte oplevelseszoner. Computerspilzonen var én af disse zoner. Ifølge Computerspilzonen's hjemmeside² er Computerspilzonen formål at understøtte danske spiludviklere til vækst gennem forretningsudvikling, uddannelse, eksportfremstød, videndeling m.v. Computerspilzonen har i 2010 kortlagt branchen. Det fremgår heraf, at der er 86 virksomheder i Danmark, der beskæftiger sig med computerspilsudvikling.

Slutteligt organiserer Multimedieforeningen virksomheder, der distribuerer pc- og konsolspil i Danmark.

Computerspilsbranchen er i høj grad grænseoverskridende, idet spil, der er udviklet i Danmark, kan blive produceret i et andet land og udgivet via et firma i et tredje land. Grænserne er således udsløset og det er få spil, der så at sige er fuldstændigt danske helt fra udviklingsstadiet til de udgives.

Der er lavet undersøgelser af computerspil som branche og som underholdningsindustri. Blandt andet har Det Danske Filminstituts evaluering af støtteordningen for computerspil vist, at computerspil nyder stor udbredelse og benyttelse og at ca. 90 % af alle børn og unge mellem 8-12 år jævnligt spiller computerspil, imens det for 13-18-årige er ca. 75 %.³ Ifølge en udgivelse fra Computerspilzonen er der undersøgelser, der viser, at den gennemsnitlige computerspiller i dag er 34 år gammel. Undersøgelserne viser desuden, at 75 % af computerspillere er over 18 år, og 40 % af spillerne er kvinder.⁴

I en analyse fra august 2010 om Danske Indholdsproducenter (Film, tv og computerspil i tal, 2009) er branchen analyseret i erkendelse af, at disse medier har stort erhvervsøkonomisk potentiale i oplevelsesøkonomien. Analysen er vedlagt som bilag g.⁵ Af denne

² www.computerspilszonen.dk

³ Evaluering af støtteordning for computerspil, jf. bilag f.

⁴ Facts om computerspil, computerspilzonen jf. bilag l.

⁵ Danske Indholdsproducenter: Film, tv og computerspil i tal, 2009, fra august 2010, jf. bilag f.

analyse fremgår blandt andet om computerspilsbranchen i Danmark, at 72 computerspilsudviklere beskæftigede 552 mennesker (omregnet til årsværk), og at branchen omsatte for 380 millioner kroner i 2009.

6. Statslig støtte til udvikling af computerspil

Den danske stat har ved Det Danske Filminstitut siden 2007 støttet udvikling af computerspil. Computerspil blev medtaget i filmaftalen fra 2007-2010 og er videreført i filmaftalen for 2011-2014. Støtteordningen har som mål, at der skabes et dansk alternativ til udenlandske spil, og at der sikres bedre udviklings- og vækstbetingelser for danske computerspil.

En arbejdsgruppe under Det Danske Filminstitut har i forbindelse med udarbejdelse af strategi for en ny støtteordning til digitale spil under Det Danske Filminstitut⁶ overvejet definitionen af et computerspil. Følgende fremgår heraf: *"Arbejdsgruppen har også drøftet spørgsmålet om, hvad der konstituerer et spil. Det er selvsagt meget vanskeligt at etablere en operationel skelnen mellem spil og andre former for digitalt interaktivt indhold. På denne baggrund har arbejdsgruppen betonet, at et digitalt spil normalt vil indeholde et "gameplay" forstået som et fremadskridende forløb af udfordringer, som brugeren skal overvinde, og et visuelt univers, der tilsammen repræsenterer en kunstnerisk, fortælle-mæssig og/eller pædagogisk ambition."*

Støtteordningen har hjemmel i filmloven (lov om film, nr. 186 af 12. marts 1997 med senere ændringer). Lovens § 1, stk. 2, definerer film som levende billeder af enhver art uanset optagelse og forevisningsform. Digitale spil - såvel netbaserede som diskbaserede - indgår således i filmlovens filmdefinition.

Støtten i filmaftalen 2007-2010 rettede sig mod en talentudviklingsordning inden for udvikling af digitale spil for børn og blev søgt etableret i et samarbejde med branchen og andre relevante offentlige myndigheder.⁷ Det Danske Filminstitut udmønter støtten til computerspil.

For filmaftalen 2011-2014 bliver den hidtidige støtteordning videreført ved at være rettet mod udvikling af digitale spil for børn. Hertil bliver ordningen udbygget med støtte til børn og unge og udvikling af spil særligt rettet mod undervisningsformål.⁸ Den ovenfor nævnte arbejdsgruppe lægger i denne forbindelse vægt på, at den nye spilordning tager hensyn til, at de traditionelle skel mellem børn, teenagere og voksne, som kendes fra for eksempel bøger og film, ikke på samme måde gør sig gældende for computerspil. Der lægges endvidere vægt på, at læringselementet ikke ses som en begrænsning f.eks. ved at stille krav om, at spillene skal kunne indgå i bestemte fagligt afgrænsede undervisningsforløb, men som en mulighed, der lægges vægt på ved vurdering af ansøgningerne.

Det Danske Filminstitut kan yde op til 75.000 kr. i støtte til idéudvikling og normalt op til 0,5-1,5 mio. kr. i projektudvikling. Støtte til projektudvikling kan udgøre op til 60 % af de samlede udgifter til projektudviklingen. Det Danske Filminstitut fastlægger støttevilkår for spilordningen.

⁶ Strategipapir for ny støtteordning til digitale spil under Det Danske Filminstitut, jf. bilag e.

⁷ Filmaftalen 2007-2010, jf. bilag j.

⁸ Filmaftalen 2011-2014, jf. bilag k.

Støtteordningen til computerspil blev evalueret i oktober 2010, jf. bilag f. I oktober 2010 var status, at støtteordningen havde uddelt ca. 12 mio. kr., og støtteordningen blev tildelt efter tre kriterier: originalitet, talentudvikling og økonomisk bæredygtighed samt evne til at gennemføre produktionen. Filminstituttet havde i alt udbetalt 36 støtteportioner til i alt 29 forskellige projekter. Der blev givet støtte til blandt andet ScorFactor, Max & the Magic Marker, PocketCreatures og Limbo samt en række spil, der ved evalueringens afslutning endnu ikke var udkommet.

Der kan udbetales støtte til computerspil i alle faser af spillets udvikling, dvs. både i forbindelse med idé-udviklingen og i senere stadier i projektet. Der stilles ikke vilkår om pligtaflevering i forbindelse med støttevilkår, idet det er forudsat, at dette dækkes via de almindelige pligtafleveringsregler.

Endelig skal det for fuldstændighedens skyld nævnes, at Nordisk Ministerråd gennem en årrække har støttet samarbejde om udvikling af nordiske computerspil, m.v.

7. Den aktuelle indsamling

7.1. Det Kongelige Bibliotek

Kulturministeriet har til brug for denne analyse bedt Det Kongelige Bibliotek om en redegørelse for, hvordan biblioteket håndterer indsamling, bevaring og formidling af danske computerspil ud fra den gældende pligtafleveringslov, ligesom biblioteket er blevet bedt om at redegøre for, hvilke initiativer biblioteket har sat i værk for at forbedre indsatsen.

Det Kongelige Biblioteks redegørelse er vedlagt denne analyse som bilag d. Det Kongelige Bibliotek redegør heri for indsamlings-, bevarings- og formidlingsindsatsen i henhold til gældende lovgivning.

7.1.1. Indsamling

Det fremgår blandt andet af Det Kongelige Biblioteks redegørelse, at biblioteket indsamler spil i fysisk form. For disse spil udarbejder biblioteket primært lister over distributører af computerspil med henblik på at blive opmærksom på, hvilke spil der ikke indleveres. Hvis biblioteket bliver opmærksom på et spil, der ikke er afleveret - primært ved gennemgang af Nationalbibliografien - iværksætter biblioteket procedurer for at få spillet indsamlet.

Det Kongelige Bibliotek er samtidig i øjeblikket i gang med bagudrettet at gennemgå de nationalbibliografiske registreringer siden 1998 for at få opdateret listerne. I perioden fra 1998 til nu mangler der 584 spil, som biblioteket arbejder på at få indsamlet.

Det Kongelige Bibliotek havde pr. 1. april 2011 i alt modtaget 1.063 danske computerspil, dvs. spil, der er udgivet i fysisk form i Danmark eller rettet mod det danske marked, heraf 436 læringsspil.

Det Kongelige Bibliotek indsamler derudover spil, som er fremstillet i udlandet, målrettet mod udlandet, når de har en særlig dansk tilknytning - uanset at disse spil ikke er omfattet af pligtafleveringsloven. Det Kongelige Bibliotek har formuleret og iværksat en særlig anskaffelsespolitik for sådanne computerspil, og biblioteket tjekker løbende relevante hjemmesider og lister for at undersøge, om der er udgivet nye spil.

Vedrørende perioden fra før 1998, dvs. før pligtaflevering af computerspil trådte i kraft, har Det Kongelige Bibliotek udarbejdet en liste over 151 titler på computerspil, som biblioteket vil anskaffe - uanset at det ikke er omfattet af pligtafleveringsloven. Biblioteket ønsker ligeledes at indsamle spil, der er udviklet med statsstøtte samt at anskaffe spil gennem donation.

Det Kongelige Bibliotek indsamler desuden i henhold til pligtafleveringsloven computerspil, der udkommer gennem elektroniske kommunikationsnetværk (internettet). Pligtafleveringen varetages via de såkaldte høstninger af dansk materiale på internet-

tet af Netarkivet.dk, der er et samarbejde mellem Statsbiblioteket og Det Kongelige Bibliotek.

Det Kongelige Bibliotek indsamler ikke edb-programmer, materiale offentliggjort via mobiltelefoni, da disse er undtaget indsamlingen eller de såkaldte ”apps”, der omtales i afsnit 4.4.

Det Kongelige Bibliotek peger i redegørelsen på, at der ikke for materiale, der offentliggøres via internettet, findes en formel nationalbibliografi eller en samlet, officiel opgørelse over, hvilke udgivelser der har relevans for dansk kulturarv, sådan som der gør for spil på fysiske medier. Det Kongelige Bibliotek har beskrevet, at biblioteket ajourfører sig løbende med udviklingen i den danske spilbranche ved at konsultere en række hjemmesider, internetfora og brugerskabte lister over danskudviklede spil, ligesom brugere selv kan anbefale links til indlemmelse i Netarkivet.

Biblioteket gør desuden opmærksom på, at det ikke er alle spil på internettet, der kan indsamles, idet en lang række spil på internettet ikke indsamles optimalt ved hjælp af almindelige tværnsnithøstninger, men derimod kræver en manuel indsats. Derudover er der spil, der kræver særligt udstyr i forbindelse med distribution, for eksempel spil, der kræver en særlig spillekonsol og som ofte distribueres gennem udenlandske betalingsportaler. Disse spil kan ikke på nuværende tidspunkt indsamles i en arkiverbar stand, ligesom spil, der afvikles på særlige servere, eller spil der spilles af mange spillere samtidig. Det Kongelige Bibliotek arbejder på at udvikle en metode til dokumentation af spillene.

Det Kongelige Bibliotek har oplyst, at biblioteket er i gang med at udarbejde en handlingsplan for at skaffe de manglende spil, hvor biblioteket vil forsøge at købe eksemplarer af de manglende spil, ligesom biblioteket vil offentliggøre en liste over de manglende spil, således at de kan doneres eller tilbydes til salg til biblioteket.

7.1.2. Bevaring

Det Kongelige Bibliotek har redegjort for deres bevaringsstrategi, der ifølge biblioteket baserer sig på den såkaldte emuleringsstrategi. En anden løsning kunne have været at basere sig på en løsning, hvor man gemte det originale hardware.

Emuleringsstrategien betyder, at man har software, som efterligner det originale miljø, hvor spillet var tiltænkt at blive afviklet. Det originale spil afvikles under denne software og derudover emuleres den originale maskine med en tidssvarende maskine. Eksempelvis kan et spil på en Commodore 64-maskine fra 1980'erne i dag emuleres på en tidssvarende maskine.

Skulle biblioteket benytte en anden strategi end emuleringsstrategien, ville det betyde, at man skulle bruge de originale maskiner til at afvikle spillet, hvilket kræver kompetencer til at vedligeholde maskinerne samt adgang til reservedele. Denne fremgangsmåde forventes ifølge Det Kongelige Bibliotek ikke at kunne holde inden for en bevaringstidshorisont over lang tid. Det Kongelige Bibliotek oplyser, at det ønsker at kunne

gøre de indsamlede og bevarede spil tilgængelige over en meget lang tidsperiode, dvs. på mere end 100 år, hvorfor kun emuleringsstrategien vil være anvendelig. Det ligger desuden uden for den gældende pligtafleveringslov at indsamle hardware.

Der arbejdes på europæisk og internationalt plan på at etablere emuleringsmiljøer i bevaringsinstitutioner. Arbejdet er dog fortsat på et forsknings- og udviklingsstadiet. Det Kongelige Bibliotek oplyser, at det originale hardware og udstyr er relevant for de institutioner, der arbejder med at udvikle emuleringsmiljøer, men at udviklingen heraf er noget, der i meget vid udstrækning vil foregå på internationalt niveau. Det Kongelige Bibliotek følger løbende flere internationale projekter, der har til formål at udvikle værktøjer eller teorier til dækning af indsamling og bevaring af computerspil og interaktive programmer, bl.a. det amerikanske Preserving Virtual Worlds-projekt og det EU-finansierede KEEP-projekt. Det Kongelige Bibliotek oplyser, at store dele af de aktiviteter, som er nødvendige for at gennemføre en emuleringsstrategi, sker mest hensigtsmæssigt gennem internationalt samarbejde og arbejdsdeling, herunder Open Planets Foundation (OPF).

Det Kongelige Bibliotek oplyser, at man er nogle år fra at kunne anvende teknikken på nationalbibliotekernes læsesale, hvorfor Det Kongelige Bibliotek indtil videre giver adgang til spiloplevelserne i spillenes originale omgivelser, dvs. med det originale udstyr. Det Kongelige Bibliotek oplyser, at det ikke på længere sigt har mulighed for at købe og understøtte bevaringen af originalt spilafviklingsudstyr, hvilket i øvrigt også ligger uden for pligtafleveringsloven.

Det Kongelige Bibliotek søger derudover også at dokumentere computerspil på en anden måde, for eksempel i form af videooptagelser eller hjemmesider ved parallelindsamling af andet dokumenteret materiale.

Det Kongelige Bibliotek oplyser desuden, at biblioteket vil basere sig på internationale standarder for opbygning af metadata for computerspil, hvor internationale projekter er i gang med at udvikle disse standarder.

Særligt for de fysiske spil arbejder biblioteket med at sikre de "rå data", dvs. den bitsekvens, som udgør spillet, som led i emuleringsstrategien. Det Kongelige Bibliotek påbegyndte derfor i 2010 en overførsel (ripning) af allerede indsamlede spil fra oprindelige medier. Der er dog udfordringer i emuleringsprocessen for bevaring af computerspil på fysiske medier, for eksempel i forhold til interaktionen med specielle kontroller.

For onlinespil oplyser Det Kongelige Bibliotek, at der er en speciel udfordring mht. de spil, som kræver adgang til en onlineserver for at blive afviklet, hvor en stor del af spiloplevelsen af den sociale interageren findes med andre spillere i en virtuel verden. Det er også en udfordring for Netarkivet, at der er spil, der kræver adgang til online ressourcer og -services.

Derudover beskriver Det Kongelige Bibliotek hybride spil, der både er udgivet på et fysisk medie, og som også kræver netværksadgang for at blive afspillet, hvilket udgør en udfordring for bevaringen for eftertiden. I sådanne spil vil noget af oplevelsen gå tabt,

hvis der ikke er flere instanser af spillet til rådighed inden for netværket, og det kræver adgang til den netværksteknologi, som spillet er bygget op omkring.

Det Kongelige Bibliotek peger på, at det vil være nødvendigt at foretage en parallelindsats i forhold til det nødvendige software- og hardwareudstyr til brug for afviklingen af indsamlede og bevarede computerspil, både i forhold til registrering af platforme og minimumskrav, et bestemt spil stiller til maskinerne. Derudover vil det være uomgængeligt at indsamle og bevare nødvendige softwarekomponenter og hardwarenære komponenter, for eksempel operativsystem, drivers og lignende, om end denne indsamling ikke er omfattet af pligtafleveringsloven.

Det Kongelige Bibliotek har derudover oplyst, at biblioteket har kontakt til en række europæiske nationalbiblioteker og bevaringsinstitutioner (med ansvar for computerspil) med henblik på at afklare forholdene internationalt og forsøge at skabe et internationalt netværk for computerspilbevaring. Der henvises i øvrigt til Det Kongelige Biblioteks redegørelse, jf. bilag d.

7.1.3. Formidling

Vedrørende formidling har Det Kongelige Bibliotek oplyst, at samlingen registreres i bibliotekets online katalog, REX. Det Kongelige Bibliotek har desuden oprettet en hjemmeside www.kb.dk/spil med en FAQ om computerspil. Derudover afholdes der møder med branchen og enkelte spilforskere, ligesom biblioteket planlægger fortsat at opretholde kontakten til computerspilmiljøet.

Det Kongelige Bibliotek oplyser, at visse pc-spil såvel som konsolspil kan ses på Det Kongelige Bibliotek (og på Statsbiblioteket) på en særlig pc, der ikke tillader kopiering, eller på særlige platforme, såfremt det er teknisk muligt. Det Kongelige Bibliotek oplyser, at efterspørgslen for at få adgang hertil, har været meget begrænset.

7.2. Indsamling af computerspil i udlandet

Det Kongelige Bibliotek har forespurgt visse af de nordiske lande om deres indsats vedrørende indsamling og bevaring af computerspil som pligtaflevering.

Det Kongelige Bibliotek har oplyst, at biblioteket fik følgende informationer:

Sverige: I Sverige har Kungliga Biblioteket indsamlet computerspil via pligtaflevering siden 1995, og de har indsamlet ca. 5.400 spil på fysiske medietyper. Kungliga Biblioteket gør intet særligt for at bevare spillene, men de følger det internationale KEEP-projekt. Kungliga Biblioteket har estimeret, at de mangler 10-20 % af de relevante udgivelser i samlingerne. Det bemærkes, at den svenske pligtafleveringslov ikke opererer med helt samme afgrænsninger som den danske lov.

Vedrørende spil offentliggjort via internettet påbegyndte Sverige indsamling i 2010 via downloads på forsøgsbasis. Spil offentliggjort via internettet falder ikke ind under

svensk pligtafleveringslov. Disse spil bevarer heller ikke på særlig vis. Kungliga Biblioteket har oplyst, at det ikke føjer katalogposter til onlinespil.

Norge: Norge har oplyst, at der ikke i Norge på nuværende tidspunkt er pligtaflevering af computerspil. Norge overvejer, hvorvidt Nasjonalbibliotek bør anskaffe computerspil.

Finland: Det Finske Nationalbibliotek har oplyst, at biblioteket indsamler spil gennem pligtaflevering, hvis spillene har et betydeligt informationsindhold.

Det Kongelige Bibliotek har desuden oplyst over for Kulturministeriet, at biblioteket har rettet henvendelse til Bibliothèque nationale de France (BnF), der leder KEEP-projektet.

Bibliothèque nationale de France (BnF) har oplyst, at biblioteket har indsamlet spil (i fysisk form) via pligtaflevering (af "multimedier") siden 1994, men at deres samlinger langt fra er komplette, idet det tog branchen en årrække at blive tilstrækkeligt opmærksom på loven. Der blev ikke foretaget en særskilt indsats for oplysning før år 2000 og frem. Biblioteket anslår at have indsamlet omkring 15.000 spil, dækkende 70-75 % af de udgivelser, der er dækket af den franske pligtafleveringslov. Siden 2005 har biblioteket indsamlet en række ældre spil (ældre end pligtafleveringsloven) via køb - i alt ca. 1.600 spil. Efter det oplyste har man i Frankrig også gennemført indsamlinger af spil, der ikke har været udgivet i Frankrig.

Derudover har Det Kongelige Bibliotek rettet henvendelse til Computerspielmuseum i Berlin, National Videogame Archive i England m.fl. Der foreligger dog ikke en konklusion på henvendelserne endnu.

7.3. Øvrig indsamling

Det Kongelige Bibliotek har derudover henvist til, at biblioteket har en anskaffelsespolitik for computerspil til de nationale samlinger uden for pligtaflevering.

Denne anskaffelsespolitik vedrører de spil, som biblioteket vurderer, falder uden for pligtafleveringsloven, men hvor biblioteket finder, at de har betydning for den danske kulturarv.

Spil, der anskaffes uden for pligtafleveringsloven, indkøbes af biblioteket som udenlandsk danica.

8. Problemstillinger ved den aktuelle indsamling

8.1. Kritik af den aktuelle indsamling

Blandt andet op til folketingsbehandlingen af lovforslaget om ophævelse af revisionsklausul i pligtafleveringsloven, jf. afsnit 2, er der blevet rejst kritik af den aktuelle indsamling af computerspil, foretaget af Det Kongelige Bibliotek. Der har desuden været kritisk omtale heraf tidligere.

8.1.1. Dansk Spilråd v/Thomas Vigild

Kritikken har blandt andet været udtalt af formanden for Dansk Spilråd, Thomas Vigild. Kritikken fra Thomas Vigild retter sig både mod den eksisterende pligtafleveringslov samt mod den aktuelle indsamlingsindsats fra Det Kongelige Bibliotek.

Thomas Vigild har blandt andet anført, at den eksisterende pligtafleveringslovs afgrænsning af, hvad der skal pligtafleveres i Danmark, er forkert og ikke egnet til at finde anvendelse på computerspil. Thomas Vigild har rettet kritik mod, at pligtafleveringslovgivningen ikke omfatter computerspil, som er fremstillet i udlandet og er målrettet mod udlandet, selvom der for eksempel har været en dansk ophavsmand eller udvikler involveret. Desuden har der været rejst kritik af, at pligtafleveringsloven lægger afgørende vægt på fysiske fremstillingssted og udgiveren frem for ophavsmanden eller udvikleren af et computerspil.

Der har desuden været rejst kritik af Det Kongelige Biblioteks fortolkning af pligtafleveringsloven og bekendtgørelsen om pligtaflevering. Kritikken retter sig særligt mod fortolkningen af begrebet ”dansk kulturarv”, herunder at der lægges vægt på, at dansk sproget indhold er en afgørende faktor for, om et spil anses for at være dansk kulturarv.

Derudover har Thomas Vigild anført, at Det Kongelige Biblioteks indsamling er mangelfuld, blandt andet idet Det Kongelige Bibliotek mangler en række spil i deres samlinger. Thomas Vigild har anført, at der skulle være udgivet ca. 12.000 computerspil i fysisk form, hvoraf Det Kongelige Bibliotek alene har indsamlet omkring 1.000 spil. Thomas Vigild har anført, at Det Kongelige Bibliotek ikke har levet op til loven.

Thomas Vigild har desuden anført kritik af, at Det Kongelige Bibliotek ikke har foretaget en tilstrækkelig kommunikationsindsats, idet der ifølge Thomas Vigild stadig er aktører i den danske spilbranche, der ikke kender til lovgivningen omkring pligtaflevering af computerspil.

Derudover har det fra Thomas Vigilds side været fremført, at Det Kongelige Bibliotek forholdsvis let kan indsamle udenlandsk udgivet materiale i Danmark ved at rette henvendelse til juridiske repræsentanter for udenlandske virksomheder i Danmark. Slutte-

ligt har der været kritik af samarbejdsindsatsen mellem Det Kongelige Bibliotek og computerspilsbranchen.⁹

Dansk Spilråd v/Thomas Vigild har afgivet et høringssvar til analysen, der er vedlagt analysen som bilag r samt omtalt i analysens afsnit 11.

Kulturministeriet skal bemærke, at ministeriet overordnet ikke har fundet grundlag for at tilslutte sig den fremførte kritik, ligesom ministeriet ikke har fundet grundlag for påstanden om, at Det Kongelige Bibliotek har fortolket pligtafleveringsloven forkert. Kulturministeriets konklusion baserer sig på gennemgangen af loven i afsnit 4, hvori der redegøres for pligtafleveringsloven og dens forarbejder. Der henvises ligeledes til afsnit 12 for så vidt angår Kulturministeriets øvrige konklusioner vedrørende den fremsatte kritik.

8.1.2. Spilmuseet i Ikast

Den private samling af computerspil, ”Spilmuseet i Ikast”¹⁰, har udtrykt kritik af den gældende pligtafleveringslov samt den aktuelle indsamling hos Det Kongelige Bibliotek. Der henvises til afsnit 10 nedenfor for en beskrivelse af Spilmuseets virksomhed.

Spilmuseet i Ikast v/Rune Keller og Eddie Keller, ejerne af Spilmuseet, har i maj 2011 fremsendt ”Plan for bevaring og formidling af spilmediet, juni 2010” til Kulturministeriet, der er vedlagt analysen som bilag h. Det fremgår blandt andet heraf, at Spilmuseet i Ikast ifølge museet er de eneste i Danmark, der har lavet en koordineret indsamling og bevarelse af spilmediet via egne ressourcer, uafhængigt af offentlige instanser.

Spilmuseet i Ikast anfører, at Det Kongelige Bibliotek kun har bevaret under 1 % af alle spiludgivelser i Danmark siden lovens indførelse, hvilket ikke er en fyldestgørende bevaring. Det fremgår desuden af planen, at Det Kongelige Bibliotek ifølge museet ikke sikrer tilgængeliggørelse af de indsamlede spil, da Det Kongelige Bibliotek ikke har og heller ikke ønsker at have det nødvendige tekniske udstyr til at afvikle spillene på.

Spilmuseet i Ikast foreslår derudover blandt andet i deres ”Plan for bevaring og formidling af spilmediet”, at pligtafleveringsopgaven deles mellem Det Kongelige Bibliotek og Spilmuseet.

Spilmuseet i Ikast foreslår derudover, at afleveringspligtige spil skal omfatte samtlige spil udviklet, udgivet, distribueret eller importeret i Danmark eller af danske firmaer, uanset platform, format, distributionsform, sprog, indhold eller national identitet. Hvis spillene er afhængige af eller sælges med hardware-udvidelser, skal disse ifølge Spilmuseet i Ikasts forslag også være afleveringspligtige.

⁹ Kritikken er blandt andet udtrykt i Thomas Vigilds indlæg i Politiken den 13. december 2010 og den 25. januar 2011 med titlerne ”Derfor er Hitman ikke dansk kulturarv” og ”Computerspil skal have egen lov”, der er vedlagt Dansk Spilråds høringssvar (bilag r).

¹⁰ Det bemærkes, at der ikke med ”Spilmuseet i Ikast” er tale om et museum i museumslovens forstand. Der er derimod tale om en privat samling.

Spilmuseet i Ikast har derudover afgivet et hørings svar til analysen, der er vedlagt som bilag q samt omtalt i analysens afsnit 11.

Kulturministeriet skal bemærke, at ministeriet ikke har fundet grundlag for at i tilslutte sig den anførte kritik af Det Kongelige Bibliotek, ligesom ministeriet finder en række af de oplysninger og tal, der er fremført af Spilmuseet i Ikast, forkerte eller misvisende.

Kulturministeriet er heller ikke enig i det angivne forslag om, hvad indsamling af computerspil bør omfatte, ligesom ministeriet heller ikke finder det forsvarligt eller hensigtsmæssigt at dele ansvaret for pligtafleveringsopgaven, som foreslået af Spilmuseet i Ikast.

For omtale af Spilmuseet i Ikast henvises til punkt 9. Der henvises derudover til Kulturministeriets konklusioner i afsnit 12.

8.2. Det Kongelige Bibliotek - tiltag til forbedringer

Det Kongelige Bibliotek oplyser, at biblioteket har besvaret og tilbagevist den anførte kritik. Biblioteket har dermed ofte været i dialog med Dansk Spilråd og Spilmuseet i Ikast, ligesom Det Kongelige Bibliotek har besvaret Dansk Spilråds blog-indlæg m.v.

Det Kongelige Bibliotek har bl.a. redegjort for bibliotekets fortolkning af pligtafleveringsloven, hvor der henvises til pligtafleveringslovens forarbejder, og hvor Det Kongelige Bibliotek har angivet, at biblioteket administrerer bestemmelserne om pligtaflevering af computerspil i fuld overensstemmelse med loven, dens forarbejder og bekendtgørelsen.

Det Kongelige Bibliotek har derudover redegjort for, at det angivne antal computerspil (12.000) er forkerte, ligesom det ikke er korrekt, at biblioteket alene har indsamlet 1 %, i den forstand at hovedparten ikke er danske spil, og derfor ikke falder ind under pligtafleveringsloven, ligesom Det Kongelige Bibliotek ikke har set dokumentation for dette antal udgivelser.

Det Kongelige Bibliotek har derudover bidraget til Kulturministeriets besvarelse af spørgsmål fra Folketingets Kulturudvalg vedrørende indsamling og bevaring af computerspil efter pligtafleveringsloven.

Det Kongelige Bibliotek har meddelt Kulturministeriet, at biblioteket har foretaget og vil foretage en række ændringer i forhold til indsamling, bevaring og formidling af computerspil.

- Det Kongelige Bibliotek har udarbejdet en hjemmeside med oplysninger om spil, pligtaflevering og kulturarv. Denne findes på www.kb.dk/spil.
- Det Kongelige Bibliotek har udarbejdet velbeskrevne rutiner, som har til formål at sikre, at biblioteket får alle de spil i fysisk form, der er omfattet af loven. Rutinerne forventes aftalt med Dansk Bibliotekscenter (DBC A/S) og computerspilsbranchen inden udgangen af 2011.

- Det Kongelige Bibliotek er i gang med at udarbejde velbeskrevne rutiner, der sikrer indsamling af online spil, der er omfattet af pligtaflevering, herunder mulighed for nominering af sites, som biblioteket bør indsamle.
- Det Kongelige Bibliotek er i gang med at udarbejde en liste over alle danskudviklede spil siden 1998 samt en angivelse af, om det er lykkedes at få indlemmet spillet i de nationale samlinger. Listen forventes offentliggjort inden udgangen af 2011.
- Det Kongelige Bibliotek har udarbejdet velbeskrevne rutiner, som sikrer, at biblioteket får alle de spil, der omfattes af Det Kongelige Biblioteks retningslinjer "Anskaffelsespolitik for computerspil i de nationale samlinger uden for pligtaflevering". Rutinerne forventes aftalt med Dansk Bibliotekscenter (DBC A/S) og computerspilsbranchen inden udgangen af 2011.
- Det Kongelige Bibliotek vil senest februar 2012 skabe let adgang til information om de spil i fysisk form, som biblioteket har erhvervet (adgang via Det Kongelige Biblioteks online katalog REX).
- Det Kongelige Bibliotek udarbejder senest april 2012 velbeskrevne rutiner for høstning af online dokumentationsmateriale for computerspil i fysisk form.
- Det Kongelige Bibliotek udarbejder – i samarbejde med spilbranchen – senest i maj 2012 en politik for anskaffelse af manglende spil, som ikke længere er i almindelig handel.
- Det Kongelige Bibliotek udarbejder et notat til ministeriet, som kan danne grundlag for en vurdering af de juridiske, tekniske og praktiske muligheder for at indsamle såkaldte "apps" med fokus på den gældende pligtafleveringslovs rammer herfor - senest juni 2012.
- Såfremt ministeriet vurderer, at apps er omfattet af den gældende pligtafleveringslov, udarbejder Det Kongelige Bibliotek en redegørelse for de tekniske udfordringer i indsamling heraf - senest 6 måneder efter Kulturministeriets vurdering heraf.
- Det Kongelige Bibliotek udarbejder en evaluering af målopfyldelsen af ovenstående tiltag, der oversendes til Kulturministeriet - senest december 2012.

8.3. Kulturministeriets bemærkninger

8.3.1. Ophavsret

Computerspil er i visse tilfælde beskyttet af ophavsret. De følgende afsnit indeholder derfor en kort beskrivelse af relevante ophavsretslige regler.

For at opnå beskyttelse efter ophavsretsloven skal et værk have værkshøjde. Det betyder, at værket skal være resultatet af ophavsmandens selvstændige skabende indsats. Bøger, film og musik vil typisk være beskyttet af ophavsretten, men også slogans, edb-programmer og *computerspil* kan opnå beskyttelse.

For at et værk kan være beskyttet af ophavsretten skal det være et manifesteret værk. Dette betyder, at værket skal have noget ydre, der gør det muligt for andre at opleve værket. Ophavsretten beskytter ikke idéer, principper eller metoder mv.

En person, der har udviklet eller udarbejdet idéen til et computerspil er derfor ikke nødvendigvis omfattet af ophavsretten til det færdige, udgivne computerspil.

Ophavsretten giver ophavsmanden en eksklusiv eneret til at råde over sine værker f.eks. ved at fremstille eksemplarer af værket og gøre det tilgængeligt for almenheden. Ophavsretten opstår i det øjeblik værket skabes og skal ikke registreres for at være gyldig.

Mange værker skabes af flere personer. Fx bliver computerspil ofte udviklet af flere personer i fællesskab. Hvis det ikke er muligt at udskille de enkelte ophavsmænds arbejde, opstår der det, som i ophavsretten kaldes et fællesværk. Fællesværker indebærer, at de forskellige ophavsmænd, der har bidraget til værket i form af en selvstændig skabende indsats, alle opnår ophavsret i fællesskab. Personer, der kun har ydet teknisk eller praktisk bistand, vil typisk ikke være medophavsmand til et fællesværk.

Ophavsmændene til et fællesværk udøver rettighederne over værket i forening. Det betyder, at ophavsmændene i princippet skal være enige om alle dispositioner over værket. Hvis det ikke er tilfældet, vil én af rettighedshaverne kunne modsætte sig brug af værket.

En ophavsmand kan overdrage sine rettigheder til værket til fysiske og juridiske personer som f. eks. virksomheder eller institutioner. Rettighederne kan overdrages helt eller delvist ved skriftlig eller mundtlig aftale. Ophavsmanden bevarer dog visse rettigheder, f.eks. retten til at blive navngivet, når et værk gøres tilgængeligt for almenheden.

En del værker skabes som led i et ansættelsesforhold. Udgangspunktet er, at ophavsretten tilkommer den ansatte medmindre andet følger af aftale eller af generel overenskomst. For edb-programmer frembragt i et ansættelsesforhold, findes der dog en særregel i ophavsretslovens § 59, hvorefter følger at ophavsretten til et edb-program, der er frembragt i et ansættelsesforhold, overgår til arbejdsgiveren. I det omfang et computerspil kan anses som et edb-program i ophavsretslovens forstand, er udgangspunktet derfor, at en ansat, der medvirker til udviklingen af et computerspil, ikke har ophavsretten selv, men at det derimod er arbejdsgiveren.

Hvis et værk helt eller delvist er skabt uden for Danmark, kan andre regler finde anvendelse. Det samme gælder, hvis værket er overdraget til fysiske eller juridiske personer uden for Danmark. Den danske ophavsret finder ikke automatisk anvendelse, hvis en dansk statsborger medvirker til at udvikle et værk for et udenlandsk firma.

8.3.2. Indsamling fra udenlandske virksomheder

Det danske Folketing har kompetence til at vedtage lovgivning, der vedrører Det Danske Rige. På baggrund af den teknologiske udvikling og internettets udbredelse, kan det være vanskeligt at sætte en reguleringsmæssig grænse for, hvornår et forhold vedrører dansk ret.

Der er derfor i pligtafleveringsloven taget specifikt stilling til, hvornår udgivelser - både i fysisk form og på internettet - vedrører Danmark. Der bør derfor i de konkrete vurderinger af, om et computerspil er omfattet af dansk ret, lægges stor vægt på de fortolk-

ningsbidrag, der findes til loven, dvs. bl.a. lovens forarbejder. Der henvises til gennemgangen af loven i afsnit 5.

Det er Det Kongelige Bibliotek, der som pligtafleveringsinstitution i første omgang administrerer loven i praksis. Det Kongelige Bibliotek skal holde sig inden for de rammer, pligtafleveringsloven med bemærkninger udstikker, og herefter foretage en konkret vurdering af, om f. eks. et givent computerspil er udgivet i Danmark eller fremstillet med særligt henblik på spredning i Danmark.

Finder Det Kongelige Bibliotek, at et bestemt computerspil er omfattet af den danske pligtafleveringslov, skal det Kongelige Bibliotek søge at håndhæve pligtafleveringsloven over for den pågældende virksomhed.

Er en virksomhed udenlandsk, opstår spørgsmålet, om dansk lovgivning kan håndhæves over for denne virksomhed. For det første skal det afklares, om der er begået en overtrædelse af den danske pligtafleveringslov. Dette skal afgøres ud fra en konkret og specifik fortolkning af bemærkningerne til pligtafleveringsloven.

Er der sket en overtrædelse, skal loven håndhæves gennem domstolssystemet, dvs. ved at der anlægges en retssag. Anlæggelse af retssager mod en virksomhed skal ske på det sted, hvor selskabet har "hjemting". Dette betyder, at virksomheden skal sagsøges der, hvor virksomheden har sit hovedkontor.

I praksis vil det formentlig betyde, at hvis Det Kongelige Bibliotek f.eks. skulle anlægge en retssag mod en amerikansk virksomhed for overtrædelse af den danske pligtafleveringslov, så skulle retssagen anlægges ved amerikanske domstole i USA.

Hvis en virksomhed har en filial i Danmark, er det muligt, at denne filial kan sagsøges i Danmark i visse tilfælde. Dette beror dog formentlig på en fortolkning af pligtafleveringslovens bemærkninger. Det anføres blandt andet i pligtafleveringsloven, at det for materiale, der offentliggøres på internettet på udenlandske internetdomæner, er udgiveren af materialet, som er den afleveringspligtige. Udgiveren defineres ifølge pligtafleveringslovens § 17 som den, for hvis regning materialet udgives. For at afgøre, om et sagsanlæg om afleveringspligt kan rettes mod en filial i Danmark, vil det derfor formentlig være en fortolkning af, om den danske filial er "den, for hvis regning materialet udgives".

Anlæggelse af retssager i udlandet er særdeles omkostningstunge og vil i givet fald skulle anlægges af den danske stat og føres af Kammeradvokaten og/eller en udenlandsk advokat. I den forbindelse vil der skulle foretages en afvejning af ressourceforbruget for staten set i forhold til, at resultatet af en retssag skal være, at et enkelt computerspil bliver afleveret til den danske stat.

Samlet må det anses som forbundet med betydelig usikkerhed og meget store omkostninger at forfølge et sådant spor. Indsatsen vil formentlig næppe stå i et rimeligt forhold til udbyttet.

8.3.3. Indsamling af støttede spil - Det Danske Filminstitut

Det Danske Filminstitut har til Kulturministeriet fremsendt ”Strategipapir for ny støtteordning til digitale spil under Det Danske Filminstitut” samt ”Evaluering af Filminstitutts støtteordning til computerspil.” Notaterne er vedlagt denne analyse som bilag e og f.

Det Danske Filminstitut har derudover over for Kulturministeriet redegjort for Filminstitutts tildeling af støtte for computerspil.

Kulturministeriet vil derfor foreslå, at det undersøges, om det er muligt at forbedre dialogen pligtafleveringsinstitutionerne imellem med henblik på, at computerspil, der har modtaget støtte fra den danske stat, også indsamles og bevares i de nationale samlinger, enten via pligtaflevering eller som udenlandsk danica.

Kulturministeriet vil med henblik på dette indlede en dialog med Det Danske Filminstitut og Det Kongelige Bibliotek om pligtafleveringslovens rækkevidde og de praktiske muligheder herfor.

9. Museumsloven - den museale behandling af computerspil

Som nævnt i afsnit 3 er et led i bevaringen af den danske kulturarv den museale bevaringsindsats efter museumsloven. Museumsloven udgør - sammen med bl.a. pligtafleveringsloven, arkivloven og lov om kulturværdier i Danmark - grundpillerne for bevaringen af den danske kulturarv.

I henhold til museumsloven har de statslige og statsanerkendte museer til opgave at virke for sikring af Danmarks kultur- og naturarv. Det er en opgave, museerne løfter i fællesskab, idet de indgår i en arbejdsdeling med udgangspunkt i hvert enkelt museums særlige ansvarsområde.

Det er Kulturarvsstyrelsen, der koordinerer disse ansvarsområder og på et overordnet plan sikrer, at der hverken er overlap i opgavevaretagelsen eller vigtige kulturhistoriske temaer, som falder uden for den landsdækkende arbejdsdeling.

Om de kulturhistoriske museer siger museumsloven mere specifikt, at de skal belyse "forandring, variation og kontinuitet i menneskers livsvilkår fra de ældste tider til nu". Museumsloven angiver, at disse mål skal forfølges gennem "indsamling, registrering, bevaring, forskning og formidling" – i daglig tale benævnt de fem museale søjler.

Det er en væsentlig pointe i den museale praksis, at "søjlerne" er ligeværdige og indbyrdes afhængige. Således skal indsamling ske ud fra en forskningsbaseret prioritering og med hensyntagen til, at det indsamlede genstandsmateriale skal kunne dokumentere og illustrere de livsvilkår, museet i henhold til sit ansvarsområde skal belyse.

Med dette udgangspunkt adskiller et statsligt eller statsanerkendt museum sig ikke kun fra et biblioteks eller et arkivs praksis, men også fra de fleste private museer eller samlinger, som typisk har fokus på et bestemt genstandsmateriale og på samlerens ambition om til stadighed at komplettere samlingen med alle variationer inden for den pågældende genstandsgruppe. Med fare for at forenkle kan man sige, at det private museum/samlingen har genstanden som mål, mens det statslige eller statsanerkendte museum ser genstanden som middel.

Denne forskel medfører bl.a., at der til det statslige eller statsanerkendte museums genstande knytter sig omfattende beskrivelser af genstandens brug og historie (proveniens) suppleret med indsamlers syn på, hvordan genstanden belyser nærmere beskrevne livsvilkår.

Men forskellen betyder også, at det statslige eller statsanerkendte museums beholdning inden for de enkelte genstandsgrupper ikke nødvendigvis er særligt omfattende og kun sjældent rummer variationer inden for genstandsgruppen. Samleren vil ofte have langt flere eksemplarer af en given genstand i sin samling end museet, og han eller hun vil ofte på den baggrund kunne kritisere museet for ikke at være fuldstændigt dækkende i sin indsamling. Modsat vil museet kunne sige, at målet ikke er at indsamle, formidle og bevare en komplet samling genstande, men derimod at bevare netop de udvalgte gen-

stande, som kan bruges til at dokumentere og formidle nærmere bestemte menneskelige livsvilkår.

Udover de her skitserede faglige forskelle er det vigtigt også at fremhæve en formel forskel: Det statslige og statsanerkendte museum er omfattet af museumsloven, og dets museumsgenstande er dermed sikret for eftertiden. Det private museums / den private samlings genstandsmateriale er ikke tilsvarende sikret, og ejeren kan i princippet – og historien viser også i praksis – realisere sin samling på det frie marked.

En statsanerkendelse forudsætter blandt andet, at museets ansvarsområde er væsentligt og ikke i forvejen er dækket af andre statslige eller statsanerkendte museer. Med baggrund i, at Danmark allerede har et tætmasket net af statslige og statsanerkendte museer, er kun ganske få nye museer i de seneste 20 år blevet statsanerkendt. Aktuelt går tendensen mod færre men større og såvel fagligt som økonomisk mere bæredygtige museumsinstitutioner.

De her nævnte forhold omkring museal praksis er aktuelle i forhold til de museer, der – så vidt Kulturarvsstyrelsen er orienteret – som de eneste i Danmark har interesseret sig for computerspil: Danmarks Tekniske Museum i Helsingør, Mediemuseet i Odense og Nationalmuseet, der alle er omfattet af museumslovens bestemmelser, samt det privat-ejede Spilmuseet i Ikast, der behandles under punkt 9.

9.1. Teknisk Museum

Teknisk Museum er et statsanerkendt museum og museets samling og hele virksomhed er dermed reguleret af museumslovens bestemmelser. Teknisk Museum har længe bedrevet aktiv indsamling af spil – her opfattet som computerspil i hjemmet – både for så vidt angår software som det nødvendige fysiske hardware, dvs. de computere og spilkonsoller, der er nødvendige for at afvikle spillene. De indsamlede spil omfatter både underholdnings og læringsspil. Tidsmæssigt rækker samlingen tilbage til begyndelsen af 1980'erne. Museet har de senere år afholdt temaaftner om spil, dels for at formidle den del af kulturhistorien, dels for at gøre opmærksom på, at museet indsamler spil. Samlingen omfatter i dag ca. 20 konsoller og software fordelt på flere hundrede kassetbånd, disketter og cd'er.

Kulturministeriet har bedt Teknisk Museum om et bidrag til analysen vedrørende museets arbejdsområde. Teknisk Museum har oplyst følgende:

”Danmarks Tekniske Museums ansvarsområdet er den teknologiske og industrielle udvikling i Danmark og dennes betydning i et kulturelt, samfundsmæssigt og internationalt perspektiv. Museet skal herunder belyse væsentlige træk af den infrastrukturelle udvikling med særlig vægt på vejtrafik, luftfart og elektronisk kommunikation. I dette perspektiv indgår også indsamlingen af computerspilkonsoller, herunder computere til afvikling af computerspil.

Museet har derfor en relativ stor samling af konsoller og computere med dansk proveniens. Det dækker altså over den brede betydning af computerspil med hele afviklingen på

en computer, konsoller til visuel afvikling på en TV-skærm, eller enheder med integreret skærm.

Inden for det digitale område begynder museets computerspilsamling med spil til GIER, den første danske computer med transistorer fra begyndelsen af 60'erne. Museet har også søgt at perspektivere området ved at indsamle tidlige eksempler på spil, der opbygges ved fortrådning, på samme vis som tidlig computerprogrammering. Desuden er der lagt vægt på at indsamle hardware/software, hvor spildelen har væsentlige elementer af læring.

Museets indsamling af spil er også styret af, at der i visse tilfælde er tale om en total og uadskillelig integration af hard- og software.

Museet har desuden det sidste halvandet år haft fokus på området og har gennemført et aktivt indsamlingsprojekt, hvortil der er tilgået museet væsentlige genstande, der repræsenterer udviklingen på området. Det nyeste indsamlede er f.eks. Playstation. Fremadrettet vil museet fortsætte med at indsamle hardware og software, der viser markante udviklingstrin inden for computerspilsteknologien.

Museet har ikke konsekvent indsamlet software til de forskellige genstande, men har, hvor det var muligt, indtaget tilhørende software, som illustration til hardwaren. Museet har således ikke indsamlet computerspil-software, som ikke kunne have en tilknytning til hardware i museets samling. Museet har pt. heller ikke indsamlet egentlige arkadespil.”

9.2. Danmarks Mediemuseum

Mediemuseet er ligesom Teknisk Museum et statsanerkendt museum, og museets samling og hele virksomhed er dermed reguleret af museumslovens bestemmelser.

Museet understreger, at det er det kulturhistoriske syn på computerspil, der har museets interesse. Det udmønter sig fx i en kommende ny basisudstilling, hvor et større afsnit – under overskriften ”De skadelige medier” – vil illustrere angsten for nye digitale medier, herunder computerspil. Museet låner sig frem til nødvendige genstande i udstillingen og har ingen ambition om selv at indsamle hverken hard- eller software inden for computerspil.

Kulturministeriet har bedt Danmarks Mediemuseum om et bidrag til analysen vedrørende museets arbejdsområde. Danmarks Mediemuseum har oplyst følgende:

”Danmarks Mediemuseum er et statsanerkendt specialmuseum for de trykte og elektroniske medier og deres historie i Danmark.

I takt med de seneste tiårs digitalisering af vore medier er grænser mellem medierne blevet nedbrudt, og en tiltagende konvergeringsproces er igangsat. Medierne samvirker med hinanden. De inspirerer og inspireres af hinanden i et stadigt stigende omfang både med hensyn til grafisk udtryk, indhold og afvikling. Mediemuseet har derfor fundet det nødvendigt i et vist omfang at arbejde med de digitale medier og deres historie - bl.a. compu-

ter- og konsolspil. Det sker med henblik på at kunne forske i og formidle medierne i en større historisk og samfundsmæssig sammenhæng.

Dette vil konkret komme til udtryk i en ny basisudstilling (åbner juni 2012), hvor temaet "computerspils farlighed" behandles i deludstillingen om de skadelige medier (autoriteternes frygt for mediernes "ødelæggelse" af børn og unge). Måske berøres også spillenes lærende og sociale muligheder andetsteds i udstillingen.

I samarbejde med Spilmuseet i Ikast viste Mediemuseet i 2009 særudstillingen "Vroum, Vroum. Sømmet i bund. Det er kun et spil." Udover at give museets mange besøgende lejlighed til at aktivt opleve nye og gamle bilspil belyste udstillingen et tema som fx, om man bliver en dårlig bilist af at spille bilspil! Hermed tog Mediemuseet hul på den ofte hidsige debat om computerspils farlighed.

Som det heraf fremgår, er Mediemuseets fokus den kulturhistoriske kontekst, hvori spillene indgår – ikke computer- eller konsolspil som sådan. Museet er med andre ord interesseret i, at der også indsamles materiale, der kan belyse den "bløde" side af computerspil – ikke selve spillene eller hardware, selv om enkelte centrale og relevante spil vil blive erhvervet af formidlingsmæssige grunde."

9.3. Nationalmuseet

Nationalmuseet er et statsligt museum. Museets samling og hele virksomhed er reguleret af museumslovens bestemmelser.

Museet har ikke foretaget systematisk indsamling af spil, herunder computerspil. Men i forbindelse med indsamling til dokumentation af børne- og ungdomskultur har museet også modtaget enkelte spilmedier, dvs. de cd'er eller kassettebånd, som spilsoftwaren ligger på. Museet lægger vægt på den kulturhistoriske og ikke den tekniske dimension. Med termer fra den historiske kildekritik ville man sige, at interessen retter sig mod genstanden som levn snarere end genstanden som beretning. Således er museet fx fuldt bevidst om, at den hastige tekniske udvikling snart vil gøre det umuligt at afvikle de få spil, som indgår i museets samling.

10. Spilmuseet i Ikast

Spilmuseet i Ikast er ikke i museumslovens forstand et museum, men derimod en privat samling, drevet af Rune og Eddie Keller. Samlingen er privatejet og drives på frivillig basis.

I forbindelse med Kulturministeriets besøg på Spilmuseet i Ikast har spilmuseet fortalt om deres indsats for at indsamle og bevare hele spilmediet; dvs. konsol- og computerspil, arkadespil samt materiale, der relaterer sig til spil.

Spilmuseet fremviser eksempler på spilhistoriens højdepunkter frem til i dag. Spilmuseets samling omfatter blandt andet ca. 1.100 arkademaskiner. Spilmuseets samling omfatter derudover ca. 10.000 originale konsol- og computerspil, og samlingen fylder fysisk ca. 5000 m².

Spilmuseet indsamler al hardware, der benyttes og benyttes til afspilningen af konsol- og computerspil. Spilmuseet indsamler og udstiller alle museets spil og platforme.

Spilmuseet har oplyst, at de har en indsamlingsstrategi, der betyder, at museet indsamler alt, der relaterer sig til computer- og arkadespil. Spilmuseet oplyser, at ca. 80 % af museets samling er indsamlet i Danmark. Ifølge museet har ca. 95 % af museets spil været at finde på det danske marked. Blandt de resterende spil (5 %), der ikke har været på det danske marked, har mange været importeret til Danmark og solgt i specialbutikker.¹¹

Spilmuseet er ifølge museet én af de eneste faste udstillinger om spilmediet på verdensplan, og Spilmuseet er i dialog med europæiske og danske museer, der ønsker at låne samlingen til udstillinger. Spilmuseet har samlingen opbevaret i Ikast samt på fjernlagre.

Museet modtager ikke noget offentligt driftstilskud, men Ikast-Brande Kommune er i dialog med museet for eventuelt at bidrage til sikring af samlingen gennem opbygning af en selvejende institution. Indsatsen på Spilmuseet beror på nuværende tidspunkt udelukkende på den viden og erfaring, de to private personer bag, Rune- og Eddie Keller, repræsenterer.

Der er dermed ingen lovmæssig regulering af Spilmuseet eller af samlingerne. Spilmuseet oplyser, at de i samarbejde med Play:Right¹², som museet er en del af, gennem de sidste ti år har udviklet et unikt system, hvor store danske og internationale spilsamlere, herunder museet selv, registrerer deres samlinger samt en database om udgivne spil.

¹¹ Spilmuseet i Ikast har oplyst, at 95 % af museets spil ifølge museet har været udgivet i Danmark, dvs. distribueret af danske udgivere. Kulturministeriet har angivet, at 95 % af museets spil har været at finde på det danske marked, idet Kulturministeriet med begrebet "udgivelse i Danmark" henviser til pligtafleveringslovens definitioner.

¹² www.playright.dk

11. Indkomne høringssvar

Kulturministeriet har i perioden den 29. juni 2011 til 8. august 2011 udsendt udkast til analyse i høring hos relevante parter. Høringssvarene kan ses som bilag til analysen. Herunder refereres kort hovedpointerne af de høringssvar, der indeholdte principielle bemærkninger til analysen. Bemærkninger, der vedrører konkrete tekstforslag eller oplysninger af mere praktisk karakter, herunder faktuelle bidrag til analysen, er ikke refereret her.

Dansk Spilråd v/Thomas Vigild:

Dansk Spilråd har bl.a. angivet fem ønsker i forhold til indsamling af computerspil under pligtafleveringsloven i Danmark.

1. Alle computerspil, der er udgivet eller sat til salg på det danske marked skal indsamles - ikke kun spil, der er udviklet i Danmark.
2. Der skal udarbejdes en særlig indsats for at bevare og indsamle materiale, der viser processerne "bag" de spil, der udvikles i Danmark. Dansk sprog skal desuden ikke være en faktor i vurderingen af, om et spil er dansk eller ej.
3. Pligtaflevering skal være uafhængig af platforme.
4. Det er nødvendigt at bevare hardware også.
5. Spilmuseet og Det Kongelige Bibliotek skal fremadrettet arbejde sammen om indsamling og pligtaflevering af computerspil i Danmark.

Spilmuseet i Ikast:

Spilmuseet har bl.a. anført, at spilmediet skal ligestilles med tilsvarende medier, bl.a. for så vidt angår indsamling og bevaring samt tilgængeliggørelse. Spilmuseet har desuden anført 5 punkter i høringssvaret:

1. Hardware skal også bevares.
2. Alle spil skal indsamles i Danmark, uanset om de er udviklet af danskere, oversat til dansk eller trykt på en dansk fabrik, og sproget skal ikke have betydning i vurderingen af, om et spil skal indsamles.
3. Pligtaflevering skal omlægges, således at opgaves deles mellem Spilmuseet og Det Kongelige Bibliotek.
4. Spilmediet skal bevares fuldt ud, og formålet med bevaring skal også være at tilgængeliggøre spilmediets historie for offentligheden. Spilmuseet skal blive den officielle statslige institution for bevaring af spilmediet.
5. Det Kongelige Biblioteks nethøstning løser ikke og kan ikke løse udfordringen med onlinedistribuerede og mobilbaserede udgivelser. Der er brug for igangsættelse af nye initiativer og planer, der kræver politisk samarbejde i EU for at blive realiseret.

Producentforeningen:

Producentforeningen tilslutter sig generelt set Dansk Spilråds høringssvar. Producentforeningen bemærker dog særskilt herudover bl.a., at branchens manglende kendskab til loven er en af hovedårsagerne til, at der aktuelt kun er indsamlet et mindre antal danskudviklede computerspil. Producentforeningen mener, at der skal etableres rutiner

for indsamling og for branchens indsendelse af computerspil i form af en informations-, formidlings- og samarbejdsstrategi, der udvikles af Det Kongelige Bibliotek, som en forudsætning for en succesfuld indsamling af computerspil.

Statsbiblioteket:

Statsbiblioteket har bl.a. bemærket, at den danske pligtafleveringslov er enestående, idet den både omfatter fysiske materialer, radio/tv, internet og film. Loven er desuden teknologisk avanceret, idet den sikrer, at en meget stor del af nutidens kulturudtryk bevares for eftertiden. Statsbiblioteket mener, at det hverken er juridisk eller praktisk muligt at udvide lovens dækningsområde til at omfatte computerspil, der er fremstillet i udlandet og er målrettet mod udlandet, således som det anbefales af Dansk Spilråd, da dette ville være en uoverkommelig opgave.

Det Kongelige Bibliotek:

Det Kongelige Bibliotek henviser bl.a. til, at Biblioteket udførligt har besvaret og i al væsentlighed afvist kritikken. Det Kongelige Bibliotek mener, at kritikken bygger på en kombination af misforståelser, fejlagtige oplysninger og manglende forståelse og accept af formålet med og det juridiske og konkrete grundlag for pligtafleveringen fra Dansk Spilråds og Spilmuseets side. Det Kongelige Bibliotek anmoder om, at Bibliotekets besvarelse af kritikken indsættes i analysen. Dette er imødekommet ved afsnit 7.2.

Ikast-Brande Kommune:

Ikast-Brande Kommune bakker op om Spilmuseets høringssvar, idet kommunen dog bemærker, at kommunen ikke har grundlag for en faglig bedømmelse af indsamlings- og bevaringssituationen for danske computerspil. Kommunen oplyser, at kommunen forventer, at Spilmuseet i Ikast tildeles nogle statslige opgaver, og kommunen er i færd med at undersøge udmøntningen heraf. Kommunen oplyser derudover, at kommunen har rådgivet Spilmuseet om, hvordan det kan etablere en selvejende institution til sikring af museets fremtidige drift.

Danmarks Tekniske Museum:

Danmarks Tekniske Museum bemærker bl.a., at den passive indsamling, som pligtafleveringsloven ifølge museet er udtryk for, er beklagelig, da mediet er i stærk udvikling. Museet bemærker, at man i samarbejde med initiativet fra Spilmuseet og indsamling ved museer som Mediemuseet og Danmarks Tekniske Museum kan råde bod på mangler i pligtafleveringen. Museet mener, at afgrænsning i forhold til pligtaflevering må være spil med en dansk versionering, og at det må være en museal opgave - herunder for Danmarks Tekniske Museum - at sikre, at rent udenlandske spil, der viser sig at have haft stor dansk kulturhistorisk betydning, bliver bevaret og dokumenteret. Danmarks Tekniske Museum anfører, at emuleringsstrategien er den vigtige bevaringsindsats, og at det er vigtigt, at denne gennemføres. Derudover bemærker museet, at bevaringsopgaven bør ligge hos Det Danske Filminstitut.

Dansk Mediemuseum:

Dansk Mediemuseum bemærker bl.a., at det er vanskeligt at fokusere på ”danske spil”, fordi computerspilmarkedet er internationalt, og museet foreslår, at indsamlingen i stedet fokuserer på spil, der på en eller anden måde har haft kulturhistorisk betydning for Danmark. Dernæst peger museet på, at museerne har nogle ophavsretlige udfordringer i forhold til, at erhvervelser af rettigheder er forbundet med så store udgifter, at det i visse tilfælde er umuligt at skabe en moderne og levende formidling af mediernes historie.

Kulturministeriet har derudover modtaget høringssvar fra Kulturarvsstyrelsen, der ikke har bemærkninger til analysen.

12. Kulturministeriets overvejelser om fremtidige tiltag

Kulturministeriet har på baggrund af analysearbejdet, de indkomne bidrag og høringsvar samt drøftelser med de relevante parter overvejet og vurderet mulighederne for at forbedre indsamlings- og bevaringsindsatsen for pligtaflevering af computerspil.

12.1. Mulige forbedringer af den aktuelle indsamling

12.1.1. Forslag fra Det Kongelige Bibliotek

Det Kongelige Bibliotek har over for Kulturministeriet som nævnt i afsnit 8.2. beskrevet og foreslået nogle forbedringer af Bibliotekets indsamlings- og bevaringsindsats. Visse af tiltagene er allerede udført eller påbegyndt.

- Det Kongelige Bibliotek har oplyst, at det har udarbejdet en hjemmeside med oplysninger om spil, pligtaflevering og kulturarv. Denne findes på www.kb.dk/spil.
- Det Kongelige Bibliotek har udarbejdet nye, velbeskrevne rutiner, som har til formål at sikre, at biblioteket får alle de spil i fysisk form, der er omfattet af loven. Rutinerne forventes aftalt med Dansk Bibliotekscenter (DBC A/S) og computerspilsbranchen inden udgangen af 2011.
- Det Kongelige Bibliotek er i gang med at udarbejde velbeskrevne rutiner, der sikrer indsamling af online spil, der er omfattet af pligtaflevering, herunder mulighed for nominering af sites, som biblioteket bør indsamle.
- Det Kongelige Bibliotek er i gang med at udarbejde en liste over alle dansk-udviklede spil siden 1998 samt en angivelse af, om det er lykkedes at få indlemmet spillet i de nationale samlinger og angivelse af tiltag og eventuelle problemer med indsamlingen. Listen forventes offentliggjort inden udgangen af 2011.
- Det Kongelige Bibliotek har udarbejdet velbeskrevne rutiner, som sikrer, at biblioteket får alle spil i henhold til "Anskaffelsespolitik for computerspil i de nationale samlinger uden for pligtaflevering". Rutinerne forventes aftalt med Dansk Bibliotekscenter (DBC A/S) og computerspilsbranchen inden udgangen af 2011.
- Det Kongelige Bibliotek vil senest februar 2012 skabe særskilt adgang til information om de spil i fysisk form, som biblioteket har erhvervet.
- Det Kongelige Bibliotek vil senest april 2012 udarbejde velbeskrevne rutiner for høstning af online dokumentationsmateriale for computerspil i fysisk form.
- Det Kongelige Bibliotek vil senest i maj 2012 - i samarbejde med spilbranchen - udarbejde en politik for anskaffelse af manglende spil, som ikke længere er i almindelig handel.
- Det Kongelige Bibliotek vil udarbejde en evaluering af målopfyldelsen af disse tiltag, der oversendes til Kulturministeriet senest december 2012.

Kulturministeriets vurdering: Kulturministeriet støtter Det Kongelige Biblioteks forslag til forbedringer i forhold til pligtaflevering af computerspil.

12.1.2. Øvrige forslag

Derudover vil Kulturministeriet foreslå, at der følges op på følgende:

- Kulturministeriet vil undersøge juridiske, tekniske og praktiske muligheder for at indsamle såkaldte "apps". Undersøgelsen vil fokusere på pligtafleveringslovens rammer herfor. Undersøgelsen vil ske i samarbejde med Det Kongelige Bibliotek, der inden juni 2012 vil forelægge et notat herom for Kulturministeriet.
- Kulturministeriet vil anbefale, at Det Kongelige Bibliotek nedsætter en redaktion, bl.a. bestående af branchekyndige repræsentanter, der kan rådgive Det Kongelige Bibliotek om, hvilke spil - både spil, der udgives i eksemplarform og spil, der udgives online - der kan være relevante både i indsamlingsøjemed i pligtafleveringslovens forstand samt som danica-indkøb.
- Som nævnt i analysens afsnit 7.3.3 vil Kulturministeriet foreslå, at det undersøges, om det er muligt at forbedre dialogen pligtafleveringsinstitutionerne imellem med henblik på, at computerspil, der har modtaget støtte fra den danske stat, også indsamles og bevares i de nationale samlinger, enten via pligtaflevering eller som udenlandsk danica. Kulturministeriet vil med henblik på dette indlede en dialog med Det Danske Filminstitut og Det Kongelige Bibliotek om pligtafleveringslovens rækkevidde og de praktiske muligheder herfor.
- Kulturministeriet vil undersøge behovet for en revision af den gældende bekendtgørelse om pligtaflevering af offentliggjort materiale (bekendtgørelse nr. 636 af 13. juni 2005). Kulturministeriet vil i den forbindelse bl.a. undersøge, om det er muligt at forbedre Det Kongelige Biblioteks muligheder for at håndhæve pligtafleveringsloven ved påkrav om aflevering, samt om den teknologiske udvikling har gjort det nødvendigt at revidere bekendtgørelsen.
- Kulturministeriet vil anbefale, at Det Kongelige Bibliotek i internationale fora fortsat arbejder for en udvikling af internationale emuleringsmiljøer samt for udviklingen af internationale standarder for opbygning af metadata for computerspil, ligesom Biblioteket kan rejse praktiske problemstillinger vedrørende indsamling af computerspil i internationale fora.

Øvrige tiltag:

- Kulturministeriet anbefaler, at bl.a. Danmarks Tekniske Museum, som foreslået af museet selv i museets høringssvar, har fokus på at indsamle, bevare og dokumentere computerspil, der har haft stor dansk kulturhistorisk betydning, herunder af udenlandske spil, idet Kulturministeriet er enig i, at dette er en museal opgave.
- Kulturministeriet har herudover taget til efterretning, at Ikast-Brande Kommune støtter Spilmuseet i Ikast, og ministeriet vil anbefale, at dialogen om museets fremtidige virke fortsættes.

12.2. Øvrige indkomne forslag

12.2.1. Indsamling af alle computerspil

Dansk Spilråd, Producentforeningen, Spilmuseet i Ikast og til dels Mediemuseet har i deres høringssvar fremført, at Danmark bør have en pligtafleveringslov, der sikrer, at alle spil, der findes på markedet i Danmark, indsamles som led i pligtafleveringssystemet. Der henvises til afsnit 8 og afsnit 11 for en gennemgang af den anførte kritik og af høringssvarene samt til høringssvarene i bilag m-u.

Kulturministeriet skal hertil bemærke, at formålet med pligtaflevering er at sikre bevaring af *dansk* kulturarv i form af værker, der er udgivet i Danmark eller rettet mod et dansk publikum.

Pligtafleveringsloven omhandler alle former for udgivelser i Danmark, dvs. trykte udgivelser, film, musik, radio- og tv-programmer samt materiale på internettet. For alle de nævnte kategoriers vedkommende indsamles alene udgivelser i Danmark eller udgivelser rettet mod det danske publikum. Dvs. at der som udgangspunkt ikke indsamles udenlandske bøger, udenlandske film, udenlandske tv-programmer, m.v. Som nævnt indsamles heller ikke f.eks. musikudgivelser fra danske musikere, der udgiver musikken i udlandet og ikke synger på dansk.

Det samme gør sig derfor naturligvis også gældende for computerspil, hvor alene spil, der er udgivet i Danmark eller fremstillet med særligt henblik på spredning i Danmark, indsamles i medfør af pligtafleveringsloven.

Det er Kulturministeriets vurdering, at det ligger uden for pligtafleveringslovens formål og tradition at indsamle udenlandsk materiale, rettet mod et internationalt marked, som bliver importeret til Danmark og solgt på det danske marked. Det er ligeledes ikke praktisk muligt at indsamle dette materiale.

At udvide indsamlingspligten, således at alle computerspil, der produceres, fremstilles eller udgives i udlandet, rettet mod et internationalt marked, men som sælges i Danmark, ville være at ændre grundlæggende på principperne for pligtaflevering. Det ville derudover indebære en meget stor opgave for en dansk pligtafleveringsinstitution, der ville kræve en helt anden ressourceindsats, idet både indsamlingen, bevaringen og formidlingen skulle indrettes meget anderledes, end det er tilfældet i dag.

Dertil kommer, at en sådan udvidelse formentlig ikke med rimelighed ville kunne afgrænses til alene at omfatte computerspil, idet samme ændring ville skulle indføres for trykt kulturarv, musik, tv- og radioprogrammer, film, internetmateriale, m.v.

Det ligger i sagens natur, at det ville repræsentere en meget stor opgave med uoverskuelige ressourcemæssige og praktiske følger, såfremt der med pligtafleveringen skal indsamles alt materiale, der er at finde på det danske marked, f.eks. i form af alle computerspil, der har været til salg i Danmark. Det har ikke tidligere været hensigten med

pligtafleveringsloven, og det er Kulturministeriets vurdering, at det heller ikke er en realiserbar, fremtidig løsning.

Kulturministeriet skal desuden henvide til, at der som tidligere omtalt, eksisterer en international arbejdsdeling, hvor hvert land indsamler deres respektive kulturarv.

Kulturministeriet anerkender imidlertid, at udenlandsk materiale, f.eks. udenlandske computerspil, der sælges på markedet i Danmark, kan have en enestående kulturel og historisk betydning for den danske kulturhistorie. Det er dog Kulturministeriets vurdering, at det primært er en museal opgave at dokumentere denne kulturhistoriske betydning via den museale bevaringsindsats - en opgave, der allerede i dag varetages af Danmarks Tekniske Museum.

Kulturministeriet skal derudover også bemærke, at pligtafleveringsinstitutionerne kan vælge at indkøbe udgivelser, der ikke indsamles som led i pligtafleveringen, hvis de vurderer, at der er en kulturbevaringsmæssig interesse i at bevare et bestemt værk. Det finder allerede sted, idet Det Kongelige Bibliotek i et vist omfang allerede anskaffer en del såkaldte udenlandske danica.

Samlet er det derfor Kulturministeriets vurdering, at pligtafleveringsloven - i samspil med de øvrige kulturbevaringslove, som f.eks. museumsloven - sikrer en forsvarlig indsamling og bevaring af den danske kulturarv.

12.2.2. Indsamling af hardware

Dansk Spilråd, Producentforeningen og Spilmuseet har i deres høringssvar anført, at det bør være en del af pligtafleveringsloven at indsamle hardware i forbindelse med indsamling af computerspil.

Det er Kulturministeriets vurdering, at det ligger uden for pligtafleveringens formål at indsamle hardware til brug for afvikling af computerspil. Pligtafleveringsloven har til formål at indsamle og bevare danske *udgivelser* for eftertiden.

Det Kongelige Bibliotek har i afsnit 7.1.2 redegjort for bevaringsstrategien. Det fremgår heraf, at Det Kongelige Bibliotek i samarbejde med tilsvarende institutioner i andre lande arbejder med emuleringsstrategien, hvor man udvikler software, der efterligner det originale miljø, hvor spillet var tiltænkt at blive afviklet. Emuleringsstrategien er den eneste anvendelige strategi, når der arbejdes med en bevaringsperiode over meget lang tid, dvs. mere end 100 år.

I modsætning til emuleringsstrategien står en strategi, der ville indebære, at man benyttede de originale maskiner til at afvikle spillet. Det Kongelige Bibliotek har redegjort for, at dette ville kræve kompetencer til vedligeholdelse af spil, m.v., ligesom denne strategi ikke ville være anvendelig i forhold til en langtidsbevaringstidshorisont.

Det er Kulturministeriets vurdering, at formålet med pligtaflevering ikke er at bevare den hardware, der benyttes til at afspille spil. Det er Kulturministeriets vurdering, at

det vil være en uoverkommelig opgave, samt en opgave, der ligger meget langt fra pligt-aflevering, såfremt der i medfør af pligtafleveringsloven skulle indsamles al hardware, der benyttes til afspilning af computerspil.

Det er korrekt, at det ikke på nuværende tidspunkt er muligt via emuleringsstrategien at bevare alle computerspil, således at de kan afvikles, som de ville være blevet afviklet på den originale hardware. Der arbejdes internationalt på udviklingen af emuleringsstrategier herfor.

Kulturministeriet anerkender, at hardware, der benyttes til afspilning af computerspil, kan være et vigtigt kulturhistorisk element. Det er dog Kulturministeriets vurdering, at det er en museal opgave at bevare og dokumentere denne del af historien efter gængse museale principper om indsamling og bevaring ud fra et kulturhistorisk perspektiv, jf. afsnit 9.

12.2.3. Fortolkning af pligtafleveringsloven

Dansk Spilråd, Producentforeningen og Spilmuseet i Ikast har i deres hørings svar derudover anført, at Det Kongelige Bibliotek fejlfortolker pligtafleveringsloven.

Det har bl.a. været anført, at Det Kongelige Bibliotek fejlfortolker pligtafleveringsloven, idet biblioteket alene anser spil, der er udgivet og fremstillet i Danmark for omfattet af loven. Derudover har det været anført, at Det Kongelige Bibliotek har fejlfortolket begrebet ”fremstilling” til alene at omfatte fysisk fremstilling. Slutteligt har det været anført, at det beror på en fejlfortolkning at lægge vægt på, om et computerspil findes i en dansk version eller er på dansk, idet dette ikke fremgår af loven.

Som det er gennemgået i afsnit 4, omfatter pligtafleveringsloven alene danske udgivelser, dvs. udgivelser, der er fremstillet i Danmark eller fremstillet i udlandet særligt med henblik på spredning i Danmark.

Som angivet i analysens afsnit 4, kan en fortolkning af forarbejderne alene kan føre til at anse ”fremstilling” som værende den færdige fremstilling af eksemplarer til udgivelse, spredning og distribution.

Det er ligeledes angivet i analysens afsnit 4, fremgår det direkte af lovens forarbejder, at der først og fremmest skal lægges vægt på, om værket findes på dansk, ved vurdering af, om et værk er fremstillet særligt med henblik på spredning i Danmark.

Kulturministeriet har dermed på baggrund af nærværende analyse ikke fundet, at Det Kongelige Bibliotek har fejlfortolket den gældende pligtafleveringslov.

Der henvises generelt til gennemgangen af loven under afsnit 4.

12.2.4. Omlægning af pligtafleveringssystemet

Spilmuseet i Ikast, Dansk Spilråd og Producentforening har i deres høringssvar fremsat ønske om, at Spilmuseet i Ikast tildeles en statslig rolle i pligtaflevering af computerspil i Danmark. Der er bl.a. blevet stillet forslag om, at pligtafleveringsopgaven for spilmediet skal deles mellem Spilmuseet og Det Kongelige Bibliotek, således at Spilmuseet indsamler, bevarer og dokumenterer spil og spilhardware i fysisk form, ligesom spillene i dette regi skal tilgængeliggøres. Det Kongelige Bibliotek skulle ifølge forslaget alene varetage den langsigtede bevaring af spillene samt høstning af online-udgivne spil. Danmarks Tekniske Museum har desuden foreslået, at pligtafleveringsopgaven varetages af Det Danske Filminstitut.

Det er et grundlæggende princip i bevaringen af den danske kulturarv, at dette varetages af den danske stat. Historisk har det i flere hundrede år været den danske stat, der indsamlede og bevarede den danske kulturarv for eftertiden. Der henses blandt andet her til sikkerheden for opbevaring og bevaring af samlingerne, der ikke bevares med henblik på at blive fremvist eller benyttet; men alene for eftertiden og for at kunne forske heri. Denne opgave varetages bedst af staten. Det er derfor i dag også de store, statslige, kulturbevarende institutioner som Statsbiblioteket, Det Kongelige Bibliotek og Det Danske Filminstitut, der varetager opgaverne med at indsamle og bevare den danske kulturarv.

Det er Kulturministeriets vurdering, at Det Kongelige Bibliotek - herunder taget i betragtning bibliotekets forslag til forbedringer af pligtafleveringsindsatsen på computerspilsområdet - opfylder sin funktion som pligtafleveringsinstitution efter den gældende pligtafleveringslov, og at der derfor ikke er behov for eller opnås nogen gevinster ved at udlægge dele af pligtafleveringsfunktionen til andre institutioner, og herunder heller ikke er behov for at omfordele opgaverne mellem de statslige institutioner.

Det er Kulturministeriets vurdering, at det er en myndighedsopgave at varetage indsamlingen af den danske kulturarv med henblik på bevaring for eftertiden. Det er Kulturministeriets vurdering, at det ikke vil være hensigtsmæssigt at udlægge pligtafleveringsopgaver til en privat institution, blandt andet af hensyn til samlingens sikkerhed og bevaring på langt sigt. Det ville desuden bryde med den langvarige tradition, der har været vedrørende bevaring af pligtafleveret materiale, hvor det har været statslige institutioner, der har varetaget indsamlingen og bevaringen.

Kulturministeriet bemærker derudover, at det museale aspekt med bl.a. bevaring og formidling af kulturarven varetages af nogle museer, der er statsanerkendte museer med det formål at dække området; Danmarks Tekniske Museum og Dansk Mediemuseum.

12.2.5. Øvrige spørgsmål

Dansk Mediemuseum har derudover i deres høringssvar rejst en problemstilling vedrørende ophavsret i forbindelse med udstillinger af medier i Danmark.

Det er Kulturministeriets vurdering, at dette spørgsmål ligger uden for formålet med nærværende analyse. Kulturministeriet vil derfor besvare dette spørgsmål i en særskilt henvendelse til Mediemuseet.

13. Konklusion

I analysen af indsamlingen af computerspil har Kulturministeriet i analysearbejdet bevæget sig rundt om de mange aspekter, spilmediet indeholder.

Computerspilsmediet er både en tung, verdensomspændende økonomi med stort udviklingspotential, og en udfoldelsesplads for kreative udviklere og visionære erhvervsfolk. Det er på samme tid udtryk for en legeplads for både voksne og unge spillere, der kan forsvinde i virtuelle universer i leg, og et redskab, der kan lære dig at læse og regne. Det er en hobby for entusiaster, der brænder for at bevare og dokumentere oprindelsen og udviklingen, eller for museer eller forskere, der vil analysere den kulturhistoriske betydning.

Computerspilsmediet er også en stor del af den danske kulturarv - både bagudrettet og fremadrettet. Derfor er det også en statslig opgave at bevare og dokumentere computerspilsmediet for eftertiden. Netop af denne grund er computerspil omfattet af pligtafleveringsloven, hvor Danmark har stolte traditioner. Det er således sikret, at forskere også om flere hundrede år vil kunne kigge tilbage og finde dokumentation for computerspil i Danmark.

Computerspil er samtidig et medie, der på mange måder bryder rammerne i forhold til traditionelle udgivelser, som f.eks. bøger og tidsskrifter. Computerspil bliver ikke nødvendigvis udgivet i samme land, som de er udviklet, ligesom der kan være personer fra hele verden involveret i udviklingen og produktionen af et computerspil. Samtidig kan spillene afvikles over hele verden på trods af spillernes forskellige sprog, alder og kultur. I nogle af spillene sidder medspilleren på den anden side af jorden, mens der spilles det samme spil. På denne måde udfordrer computerspil den gængse indsamlings- og bevarende strategi, idet det bliver vanskeligere at trække grænsen for, hvornår et computerspil er dansk.

Et pligtafleveringssystem må dog have sine begrænsninger. Det er i sagens natur ikke muligt med en pligtafleveringslov at sikre, at alt, hvad en dansker har kendt til egen historien, bevares i Danmark. Danmark er under konstant påvirkning af udlandet, og Danmark bliver dagligt oversvømmet med udenlandske udgivelser, f. eks. blade, film, tv- og radio - og dermed naturligvis også computerspil. Det er ganske enkelt ikke muligt eller forsvarligt at pålægge Danmark at gemme alt dette materiale.

Af disse årsager har pligtafleveringsloven et begrænset anvendelsesområde. Loven er begrænset til at gælde "udgivelser i Danmark", dvs. udgivelser, der er fremstillet i Danmark eller rettet mod et dansk publikum. En sådan afgrænsning er ikke uproblematisk, men det er bydende nødvendigt, at der i en lov findes en sådan afgrænsning. I modsat fald ville en lov blive umulig at håndhæve og administrere. Ved fortolkning af lovens anvendelsesområde må der til tider træffes hårde beslutninger, og der vil altid kunne findes grænsetilfælde, hvor fortolkning er vanskeligere end ellers. Af disse årsager er der også etableret en international arbejdsdeling, der bevirker, at hvert land bevarer sin egen kulturarv, og at det dermed er et lands eget ansvar at indsamle og bevare kulturarven for det pågældende land.

Kulturministeriet har i analysen gennemgået og analyseret de eksisterende regler for pligtaflevering og har med bidrag fra Det Kongelige Bibliotek redegjort for den gældende indsamlings- og bevaringsstrategi. Kulturministeriet har i analysen derudover beskrevet museumsindsatsen for området i Danmark, ligesom øvrige initiativer er blevet beskrevet, herunder Spilmuseet i Ikast.

Analysen om indsamling og bevaring af danske computerspil har vist, at det særligt vedrørende computerspil, der har et internationalt præg og påvirkning, kan være vanskeligt at trække den fortolkningsgrænse, der dagligt træffes vedrørende alle de udgivelser, der er omfattet af pligtafleveringen. Vurderingen af, om et bestemt værk er ”dansk” kan muligvis blive sværere og sværere at trække, men udgangspunktet må nødvendigvis fastholdes trods svære afgrænsninger; den danske stat bør alene bruge ressourcer på at indsamle og bevare dansk kulturarv og danske udgivelser. Hvad dette angår, er kriterierne i loven klart beskrevet; der skal lægges vægt på, om et værk er fremstillet i Danmark eller fremstillet særligt med henblik på spredning i Danmark.

Det er vigtigt, at pligtaflevering ikke blandes sammen med, om et givent medie har kulturhistorisk værdi eller betydning. Pligtaflevering er kun ét af de redskaber, vi i Danmark har, til at forstå vores fortid. De mange danske museer løser en anden opgave, og danske museer vil kunne bevare og dokumentere den kulturhistoriske betydning af f.eks. computerspil og hardware ud fra den gængse museale strategi, hvor også internationale udgivelser og internationalt udviklede maskiner og konsoller vil kunne indgå i et museums fremstilling af Danmarks kulturhistorie.

Kulturministeriet har derudover fulgt op på den aktuelle indsamling af computerspil, som den ser ud efter den gældende pligtafleveringslov. I samarbejde med Det Kongelige Bibliotek har Kulturministeriet gjort sig overvejelser om nogle mulige tiltag til forbedringer, der kan hjælpe med at sikre indsamlingen og bevaringen af computerspil - også for fremtiden.

I forbindelse med udarbejdelse af analysen har Kulturministeriet inddraget en række parter, der hver for sig har bidraget til analysen. Under analysearbejdet har der været fremsat en række forslag til, hvordan en alternativ pligtafleveringsstrategi i Danmark kunne se ud, ligesom der har været kritik af den gældende pligtafleveringslov og den aktuelle indsamling. Kulturministeriet har refereret og behandlet de indkomne forslag i analysen, ligesom ministeriet har taget stilling til de enkelte forslag og til kritikken.

Det er hensigten, at analysen hermed samlet set kan danne grundlag for en drøftelse i Folketingets Kulturudvalg.

14. Bilag

Bidrag til baggrundsinformation til udarbejdelsen af analysen:

- a) Lov om pligtaflevering
- b) Bekendtgørelse om pligtaflevering
- c) Udredning om bevaring af kulturarven, Kulturministeriet, 2003
- d) Bidrag fra Det Kongelige Bibliotek vedrørende den aktuelle indsamling
- e) Strategipapir for ny støtteordning til digitale spil under Det Danske Filminstitut, Det Danske Filminstitut, 14. april 2011
- f) Evaluering af Filminstitutets støtteordning til computerspil i henhold til Filmaftale 2007-2010, Det Danske Filminstitut, oktober 2010
- g) Danske indholdsproducenter, Film, tv og computerspil i tal, august 2010, Entertainment Copenhagen
- h) Plan for bevaring og formidling af spilmediet. Udarbejdet af Spilmuseet i Ikast, juni 2010.
- i) Blogs udgivet for Politiken af Thomas Vigild: "Derfor er Hitman ikke dansk kulturarv" af 13. december 2010 og "Computerspil skal have egen lov" af 25. januar 2011.
- j) Filmaftalen 2007-2010
- k) Filmaftalen 2011-2014
- l) Facts om computerspil, Computerspilzonen, 2010

Høringssvar i forbindelse med udsendelse af udkast til analyse i høring:

- m) Kulturarvsstyrelsen
- n) Danmarks Mediemuseum
- o) Danmarks Tekniske Museum
- p) Ikast-Brande Kommune
- q) Spilmuseet i Ikast
- r) Dansk Spilråd inkl. bilag
- s) Det Kongelige Bibliotek
- t) Statsbiblioteket
- u) Producentforeningen