

DET KONGELIGE BIBLIOTEK

NATIONALBIBLIOTEK OG
KØBENHAVNS UNIVERSITETS-
BIBLIOTEK



PLIGTAFLEVERINGSAFDELINGEN
og
KORT- OG BILLEDAFDELINGEN

GRETHE JACOBSEN

J.nr. 2009-012017

KBs bidrag til redegørelse til Folketingets Kulturdvalg 17. juni 2011

KUM har lovet KUU ”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”. Dette er Det Kongelige Biblioteks bidrag til denne analyse.

KBs analyse er delt op i tre dele: Indsamling, Bevaring og Formidling

Indsamling – spil i fysisk form:	3
1.1 Hvad pligtafleveringsloven omfatter (inklusive omfanget)	3
1.1.1 Hvad KB gør løbende for at få alle de spil, der er omfattet af loven	3
1.1.2 Hvad KB gør retroaktivt for at finde og købe de spil, der er omfattet af loven men som ikke bliver/er blevet afleveret	4
1.2 Hvad pligtafleveringsloven IKKE omfatter, men som KB anser for del af kulturarven	4
1.2.1 Det Kongelige Biblioteks nye accessionspolitik og det operationalisering	5
1.2.2 KBs forsøg på at få danske spil udgivet før 1998	5
1.2.3 KBs forsøg på at få fat på spil, der er udviklet med statslige støttemidler	5
1.2.4 KBs forsøg på at anskaffe spil gennem donation	5
1.3 Hvad KB ikke indsamler	5
2. Indsamling – onlinespil	6
2.1 Hvad loven omfatter	6
2.2 Hvad loven undtager	6
2.2.1. Edb-programmer	6
2.2.2. Materiale offentliggjort via mobiltelefoni	6
2.2.3 Apps	6
2.3 Hvad KB gør for at indsamle og kvalitetssikre spil	6
2.3.1: Hvilke udgivelser indsamles?	6
2.3.2: Ikke alle spil kan indsamles!	7
2.3.3: Det Kongelige Biblioteks initiativer på området:	8
3. Bevaring	8
3.1 Generelt	8
3.1.1 Bevaringsstrategi	8
3.1.2 Dokumentation	9
3.1.3 Metadata	9
3.1.4 Juridiske problemstillinger	10
3.2 Spil i fysisk form	10
3.2.1 Ripning / konvertering fra originalt medie	10
3.2.2 Udbredelse og udfordrings omfang	10



3.3 Onlinespil.....	11
3.3.1 Onlineinteraktion.....	11
3.3.2 Netarkivet.....	11
3.4 Hybride spil.....	12
3.4.1 Afhængighed af netværksteknologien, men ikke af onlineservices	12
3.4.2 Onlineadgang	12
3.4.3 Opdatering af firmware eller software	12
3.5 Mobilspil.....	12
3.6 Sekundær indsamling.....	13
3.6.1 Registrering af platform og minimumskrav	13
3.6.2 Indsamling og licenser	13
3.7 Internationalt samarbejde	14
4. Formidling	15
4.1 Af samlingen (katalog, møder, foredrag, kontakter)	15
4.2 Af det enkelte spil (on site på pligtafleveringsinstitutionerne, ikke hjemlån)	15
BILAG 1: Anskaffelsespolitik for computerspil til de nationale samlinger uden for pligtaflevering	16



Indsamling – spil i fysisk form:

1.1 Hvad pligtafleveringsloven omfatter (inklusive omfanget)

KB indsamler computerspil og interaktive programmer i henhold til Lov om pligtaflevering af offentliggjort materiale (Lov nr. 1439 af 22. december 2004). Lovens formål er at sikre indsamling og bevaring af den nationale kulturarv.

Hvad angår spil i fysisk form er værker, der udgives i Danmark, omfattet af pligtaflevering (§ 2 stk.1). Med udgivelse menes ”når eksemplarer af værket med ophavsmandens samtykke er bragt i handelen eller på anden måde spredt blandt almenheden. Som udgivelse anses også det forhold, at der med ophavsmandens samtykke tilgår almenheden meddelelse om, at eksemplarer af værket fremstilles og distribueres på bestilling (§ 2 stk. 2). Med udgivelse i Danmark menes, ”når de udgivne eksemplarer er fremstillet i Danmark, eller 2) de udgivne eksemplarer er fremstillet i udlandet med særligt henblik på spredning i Danmark. (§ 2 stk. 3)

Den afleveringspligtige er ifølge loven, ”den, der fremstiller færdige eksemplarer til udgivelse (§ 4 stk. 1). Kan fremstilleren ikke entydigt identificeres, påhviler afleveringspligten efter påkrav fra pligtafleveringsinstitutionen udgiveren (§ 4 stk. 2). Ved udgivelser, hvor eksemplar fremstillingen er sket i udlandet, påhviler afleveringspligten udgiveren eller, hvis denne ikke er bosiddende i Danmark, den importør, som repræsenterer udgiveren i Danmark. Såfremt udgiveren er bosiddende i udlandet, og der ikke findes en importør i Danmark, påhviler afleveringspligten udgiveren. (§ 4 stk. 3)

1.1.1 Hvad KB gør løbende for at få alle de spil, der er omfattet af loven

Computerspil i fysisk form blev inddraget under pligtafleveringsloven med virkning fra 1. januar 1998. Det er Det Kongelige Biblioteks opfattelse, at der generelt er en udstrakt forståelse for, at dansk computerspil skal afleveres som en del af dansk kulturarv, men at der fortsat er behov for en informationsindsats for at forklare, hvordan pligtafleveringssystemet fungerer. Dette sker bl.a. ved kontakt til de producenter og distributører i Danmark, som ikke tidligere er blevet kontaktet, men som vi bliver gjort opmærksomme på. Det Kongelige Bibliotek arbejder på at gøre sine lister over distributører af computerspil så komplette som muligt, således at vi fanger så stor en del af de spil, som ikke automatisk er blevet pligtafleveret, i vores kvartalsvise rykkerprocedurer. Desuden orienterer biblioteket sig på websider, blogs etc., hvor spil omtales (se punkt 1.2.1).

Hvis biblioteket konstaterer, primært ved gennemgang af Nationalbibliografien, at der er udgivet et konkret computerspil, som skal pligtafleveres, men som



biblioteket ikke har modtaget, retter biblioteket henvendelse til den juridiske person i Danmark, som afleveringspligten påhviler, typisk den danske distributør.

Det Kongelige Bibliotek har pr. 1. april 2011 modtaget 1.063 computerspil, heraf 436 læringsspil.

Det er bibliotekets forventning, at behovet for at rykke for ikke-afleverede spil efterhånden vil være faldende baseret på erfaringer fra Frankrig, hvis nationalbibliotek har betydelige mangler af spil udgivet mellem 1992 (hvor computerspil blev omfattet af pligtaflevering) og årtusindskiftet på grund af manglende kendskab i branchen set i forhold til tiden efter 2000.

1.1.2 Hvad KB gør retroaktivt for at finde og købe de spil, der er omfattet af loven men som ikke bliver/er blevet afleveret

Det Kongelige Bibliotek har gennemgået de nationalbibliografiske registreringer siden 1998 for at få opdateret vores katalog, så alle computerspil, der optræder i nationalbibliografien, er registreret i bibliotekets katalog. Biblioteket har afdækket, at der i perioden fra 1998 indtil nu mangler 584 spil i bibliotekets katalog. Disse spil er pt. i ordre hos bibliotekets indkøbere. Der gøres status på bibliotekets webside for mangler inden 1. oktober 2011.

1.2 Hvad pligtafleveringsloven IKKE omfatter, men som KB anser for del af kulturarven

Computerspil, som er fremstillet i udlandet og som er målrettet mod udlandet er ikke afleveringspligtige, selvom de har en særlig dansk tilknytning. Det er bibliotekets vurdering, at det drejer sig om relativt få udgivelser (under 20 om året når det gælder spil i fysisk form), som ikke skal pligtafleveres, selv om der er en særlig tilknytning til Danmark, f.eks. computerspil, der er udviklet med bidrag fra danskere, men som udgives på udenlandske forlag. Denne type udgivelser betegnes almindeligvis udenlandske danica. Som et eksempel på computerspil, som ikke er omfattet af pligtaflevering selvom danske ophavsmænd har haft en væsentlig rolle i spillenes udvikling, kan nævnes Hitman-serien og Kane & Lynch-serien. De er fremstillet i udlandet og rettet mod udlandet og det er eksempelvis ikke muligt at afvikle disse spil på dansk. "Fremstillet" henviser i pligtafleveringsøjemed til det fysiske eksemplar og ikke til værkets indhold. At de ikke er afleveringspligtige svarer nøje til, at en bog, som udgives i udlandet på engelsk, ikke er omfattet af pligtaflevering, selv om forfatteren eller illustratoren er danske. Det Kongelige Bibliotek anskaffer efter en konkret vurdering sådanne værker – både computerspil og andre værker.



1.2.1 Det Kongelige Biblioteks nye accessionspolitik og det operationalisering

Med virkning fra januar 2011 har Det Kongelige Bibliotek formuleret og iværksat en anskaffelsespolitik for computerspil, der ikke er omfattet af loven om pligtaflevering

(se BILAG 1: 'Anskaffelsespolitik for computerspil til de nationale samlinger uden for pligtaflevering'). For at opspore denne type spil afsøger biblioteket ledende spilwebsites og følger med i anmeldelser om omtale i fysiske og online medier samt bruger uformelle kontakter til branchen.

Følgende sider tjekkes pt. regelmæssigt:

- Spiludvikling.dk (hvortil hører oversigten "DK Games", der rummer den p.t. bedste samlede oversigt og som KB bidrager til)
- Relevante blogs
- Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning (DADIU)
- Gamereactor.dk
- Dansk BiblioteksCenters registreringer til nationalbibliografien

1.2.2 KBs forsøg på at få danske spil udgivet før 1998

Det Kongelige Bibliotek ønsker ligeledes at anskaffe danskudviklede computerspil, der er udgivet før 1998 og har til det formål udarbejdet en liste på 151 titler, som biblioteket vil søge at anskaffe, enten gennem køb eller donation.

1.2.3 KBs forsøg på at få fat på spil, der er udviklet med statslige støttemidler

Det Kongelige Bibliotek har interesse i at indsamle spil, der er udviklet med statsstøtte, men som ikke er blevet udgivet og som derfor heller ikke er omfattet af pligtafleveringsloven. Det Kongelige Bibliotek betragter disse som arkivalier, som bør indsamles på linje med de privatarkiver, som biblioteket længe har indsamlet (fx forfatterarkiver). Der tænkes her på spil, der er udviklet med støtte uddelt af Det Danske Filminstitut (DFI) og Nordisk Ministerråd. Som første skridt har biblioteket taget kontakt med DFI om at få en kopi af de spil, der er afleveret som kvittering for modtagelse af støtte.

1.2.4 KBs forsøg på at anskaffe spil gennem donation

KB er som pilotprojekt i dialog med IO-Interactive om *Hitman*-serien (o.a.) og har lavet en aftale om levering af spil og afventer modtagelse. Biblioteket har indledt en dialog med Playdead om donation af *Limbo*.

1.3 Hvad KB ikke indsamler

Udenlandske spil, der forhandles i Danmark, men som både falder uden for pligtafleveringsloven og for kriterierne for anskaffelsespolitikken, indsamles ikke.



Det gælder fx *The Witcher 2: Assassins of Kings* og *Fallout: New Vegas*.

2. Indsamling – onlinespil

De fleste danske computerspil udkommer gennem elektroniske kommunikationsnetværk. På dette punkt varetages pligtafleveringen ved en høstning af dansk materiale på internettet af Netarkivet.dk, der er et samarbejde mellem Statsbiblioteket og Det Kongelige Bibliotek.

2.1 Hvad loven omfatter

Computerspil i kommunikationsnetværk blev inddraget under pligtafleveringen med virkning fra 1. juli 2005. Loven omfatter dansk materiale, som offentliggøres i elektroniske kommunikationsnet (§ 8 stk. 1). Afleveringspligten opfyldes ved, at pligtafleveringsinstitutionen har adgang til at rekvirere eller fremstille eksemplarer af materialet. Det vil i praksis sige, at Netarkivet.dk ved hjælp af programmer indsamler ("høster") det online materiale, der er omfattet af loven. Det drejer sig om materiale, som offentliggøres fra internetdomæner og lign., der særligt er tildelt Danmark (<.dk>), eller som offentliggøres fra andre internetdomæner og lign. og er rettet mod et publikum i Danmark.

2.2 Hvad loven undtager

2.2.1. Edb-programmer

Ifølge loven skal Edb-programmer ikke afleveres, med mindre programmet udgør en del af et værk af en anden art og udgives sammen med dette (§ 2 stk. 4).

2.2.2. Materiale offentliggjort via mobiltelefoni

Ifølge bekendtgørelsen er materiale, som offentliggøres via mobiltelefoni, herunder også mobilspil, undtaget fra pligtaflevering (§ 8 stk. 2).

2.2.3 Apps

En særlig udfordring er den nye type program, kaldet apps, som er opstået siden udarbejdelsen af pligtafleveringsloven af 2004, og som distribueres via mobile enheder (fx mobiltelefoner, tablets). Indsamling af disse apps efterspørges nu af danske såvel som internationale forskere.

2.3 Hvad KB gør for at indsamle og kvalitetssikre spil

2.3.1: Hvilke udgivelser indsamles?

Der findes ikke – som for spil på fysiske medier – en formel nationalbibliografi, endsize en samlet, officiel opgørelse over hvilke udgivelser, der har relevans for dansk kulturarv. Udfordringen er særligt vanskelig, når det gælder spil, der



offentliggøres fra domæner udenfor .dk-domænet, der – som det eneste – bliver indsamlet automatisk.

Biblioteket ajourfører sig løbende med udviklingen i den danske spilbranche, bl.a. ved at konsultere en række hjemmesider, internetfora og brugerskabte lister over danskudviklede spil. Enhver udgivelse eller relevant hjemmeside, KB bliver opmærksomme på, indlemmes i netarkivet.dk. Det er også muligt for brugere at anbefale links til indlemmelse i netarkivet.dk via netarkivets hjemmeside

2.3.2: Ikke alle spil kan indsamles!

Der er en række teknologiske udfordringer i forbindelse med indsamlingen af onlinespil. Spillene kan opdeles i to hovedtyper:

- Spil, der afvikles eller kan hentes fra World Wide Web – altså via en almindelig internetbrowser.
- Spil, der kræver særligt udstyr eller distribueres via særlige softwareplatforme.

For den første type gælder det, at en lang række af disse spil kan indsamles i fungerende stand via de almindelige tværstnitshøstninger til netarkivet.dk, men der er spil, der ikke kan indsamles optimalt på grund af nethøsterens fremgangsmåde. Flere af de spil, der ikke kan indsamles via den automatiske høstning, kan indsamles i fungerende stand ved at hjælpe høsteren på vej. Denne tilgang kræver imidlertid en manuel indsats og ofte en række på hinanden følgende overvågede høstninger af det pågældende netsted.

Den anden type (spil der kræver særligt udstyr eller distribueres via særlige softwareplatforme) omfatter de spil, der kræver særligt udstyr i forbindelse med distribution, fx spil, der kræver en særlig spillekonsol (Xbox, Playstation, iPhone, etc.) og som ofte distribueres gennem udenlandske betalingsportaler. Disse spil kan ikke på nuværende tidspunkt indsamles i arkiverbar stand som del af pligtaflæringen. Det gælder fx spil, der udgives via Xbox Live Arcade, Playstation Network og Apples App Store m.fl. Tillige findes der distributionsportaler til ”almindelige” PC-udgivelser, fx Valves portal Steam.

Spil, hvor en del af programmet afvikles på særlige servere, kan ikke indsamles komplet. Det gælder fx MMO-spil (Massively Multiplayer Online) og virtuelle verdener, men også andre spiltyper. Her er det typisk, at spillene spilles af mange spillere samtidigt, og hvis man skal have et samlet indtryk af spillene, er det ikke tilstrækkeligt at have programmet til rådighed. Det Kongelige Bibliotek arbejder på at udvikle en metode til dokumentation af spillene. Sidste år gennemførtes et pilotprojekt, hvor man dokumenterede den virtuelle verden Second Life gennem 44 filmede sekvenser.



2.3.3: *Det Kongelige Biblioteks initiativer på området:*

Biblioteket har gennemført en række testhøstninger for at afklare hvilke spiltyper, der kan indsamles i fungerende tilstand, og hvilke der ikke kan.

Biblioteket planlægger i sommeren 2011 at iværksætte en målrettet nethøstning af danske onlinespil med henblik på at arkivere så mange som muligt i så komplet en stand som muligt.

Se også afsnit 3.7 om de internationale initiativer som Det Kongelige Bibliotek (og Statsbiblioteket) deltager i.

3. Bevaring

3.1 Generelt

Et computerspil er et digitalt værk, som underholder/indlærer via interaktion. Det afvikles på en maskine, hvorfra det kan blive formidlet til diverse formidlingsapparater (skærme, højttaler, m.m.), og hvorpå der kan tilknyttes andre apparater til kommunikation med maskinen med henblik på interaktion – f.eks. mus eller joystick. Det bør ses som et samlet digitalt værk, som er lavet til at fungere i en bestemt kontekst.

3.1.1 *Bevaringsstrategi*

Ud over det program, som afvikler selve spillet, indeholder et computerspil også andre digitale objekter, som bruges i spillet, f.eks. grafik, lyd, indlejret video og lignende. Hvert af disse digitale objekter kan være i et format, som der foreligger specifikke bevaringsstrategier for, men det giver ikke mening at tage dem ud af spillets sammenhæng, da det kun er i den pågældende sammenhæng, at spillet er i stand til at benytte sig af disse digitale objekter. De forskellige dele af computerspillet, både program og data, er pakket til et samlet værk, og derfor bør computerspillet ses som en helhed, selvom det reelt består af mange mindre dele.

Der er to forskellige strategier, som man kan bruge til at bevare computerspil: den museale strategi eller emuleringsstrategien.

Den museale strategi baserer sig på, at man bruger de originale maskiner til at afvikle spillet. Det kræver dog kompetencer at vedligeholde selve maskinerne samt adgang til reservedele, og navnlig det sidste vil efter en periode være så stor en udfordring, at denne strategi ikke kan forventes at holde inden for en langtidsbevarings tidshorisont.

Emuleringsstrategien baserer sig på, at man har software, som efterligner det originale miljø, hvor spillet var tiltænkt at blive afviklet. Det originale spil afvikles derefter under denne software. 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 (f.eks. en PC). Desuden skal der ske en mapning af tilhørende formidlings- og kommunikationsapparater med tidssvarende enheder. Eksempelvis anvendes tidssvarende formidlings apparater, lydkort til PCere, i stedet for Commodore 64's lyd kort.

Det Kongelige Bibliotek ønsker at kunne gøre de indsamlede og bevarede spil tilgængelige over en meget lang tidsperiode på mere end 100 år, hvorfor kun emuleringsstrategien vil være anvendelig.

Der arbejdes på europæisk og internationalt plan på at etablere disse emuleringsmiljøer i bevaringsinstitutionerne. Arbejdet er fortsat på et forsknings- og udviklingsstadium, og man er derfor fortsat nogle år fra at kunne anvende teknikken på nationalbibliotekernes læsesale. Se endvidere afsnit 3.7

Så længe KB har udstyr som kan afvikle spillene i gængse originale omgivelser, vil det give den mest ægte spiloplevelse. Så længe der ikke findes et færdigt emuleringsmiljø, er dette den eneste måde, som KB kan give adgang på.

3.1.2 Dokumentation

Det er ikke alle computerspil, som er mulige at bevare, så de kan afvikles på et senere tidspunkt (se punkt 2.3.2). Derfor bør computerspil også dokumenteres på anden måde.

Dette involverer en parallel indsamling af andet dokumenterende materiale i form af videooptagelser (f.eks. trailers og speedruns) eller hjemmesider (fora, anmeldelser, walkthroughs, koder, o.lign.). Også egentlig videooptagelse af selve spillet initieret af biblioteket kan komme på tale, f.eks. ved onlinespil.

Fysiske udgivelser af et computerspil bør dokumenteres yderligere, da det udgivne værk omfatter mere end blot mediet, hvorfra spillet afvikles. Der er også manualer (installations- og brugermanualer), som bør bevares på lige fod med selve spillet, idet disse skal bruges, når man på et senere tidspunkt skal afvikle spillet i et emuleringsmiljø. Dertil kommer cover art (nogen gange kaldet box art) på kassen/indpakning som typisk på et senere tidspunkt vil indgå i identificeringen af spillet, når man skal genfinde det. Manualer og cover bør digitaliseres og bevares sammen med spillet. Det Kongelige Bibliotek har bevaret disse for alle de fysiske spil, der er indlemmet i samlingerne.

3.1.3 Metadata

Det Kongelige Bibliotek vil basere sig på internationale standarder for opbygning af metadata for computerspil. Dette gælder såvel beskrivende- og tekniske- som bevarings-metadata. Internationale projekter er i gang med at udvikle disse standarder, f.eks. det amerikanske "Preserving Virtual Worlds" og det europæiske "Keeping Emulation Environments Portable" (KEEP) og Danmark bør lægge sig tæt op ad disse standarder.



3.1.4 Juridiske problemstillinger

Udover forskningsarbejdet med de tekniske udfordringer er der et internationalt forskningsarbejde i gang med udredning af de juridiske aspekter ved langtidsbevaring af spil. Der forventes at komme en guide omkring de juridiske udfordringer ved emulering og genanvendelse af software fra KEEP projektet i 2012 (se separat bilag: BILAG_2_KEEP_Feb2011.pdf)

3.2 Spil i fysisk form

Et spil i fysisk form er et spil, der er distribueret på et fysisk medie.

3.2.1 Ripning / konvertering fra originalt medie

Et nødvendigt led i forbindelse med emuleringsstrategien er at sikre de "rå data", dvs. den bitsekvens, som udgør spillet. Da levetiden af de fysiske medier er varierende og under alle omstændigheder begrænset, er første trin i en emuleringsstrategi at flytte spillene fra de fysiske medier og over i miljøer, hvor man dels løbende kan kontrollere, at de er intakte, og hvor man senere kan tilgå dem med henblik på emulering. Det Kongelige Bibliotek påbegyndte derfor i 2010 overførsel (ripning) af allerede indsamlede spil fra oprindelige medier som f.eks. disketter, cd'er, dvd'er til vores centrale langtidslagringsfaciliteter (harddisk baseret). Pr. d.d. har Det Kongelige Bibliotek foretaget ripning af spil på cd'er og dvd'er, mens ripning af f.eks. cartridge, Blue-ray, o. lign afventer afslutningen af KEEP - projektet og offentliggørelse af projektets resultater i foråret 2012, herunder resultaterne fra arbejdsplan WP1 "Transfer tools".

Det at rippe et spil fra et medie er ikke nogen homogen proces, og det er f.eks. ikke alle værktøjer, som kan give de samme resultater. Som nævnt ovenfor arbejdes der i international sammenhæng på en afklaring af både de tekniske og juridiske aspekter af denne problemstilling.

3.2.2 Udbredelse og udfordringers omfang

Computerspil er i tidens løb blevet distribueret på mange forskellige fysiske medier (cartridge, disketter, cd'er, dvd'er, m.m.), hvorfra spillet kan rippes som tidligere beskrevet.

Et af de helt store problemkomplekser, især angående konsoller, er interaktionen, som ofte foregår via specielle kontroller, f.eks. joystick, gamepad, eller kamera. Når et konsolspil skal emuleres, så skal kontrollere til konsollen også emuleres, men det kræver, at man ved, hvilken controller, som hører til spillet.

En særlig udfordring udgør de spil, der ikke bruger standardkontrollere til konsollen, men som har specielle kontroller, f.eks. *Guitar Hero* som bruger en interaktiv guitar-lignende controller, *WiiFit* som har et trykfølsomt fitness-bræt, eller andre sportsspil der aflæser biometriske data fra brugeren (f.eks. har *EA Sports Active 2* en pulsmåler som en del af interaktionen med spillet).



Disse udfordringer bliver adresseret i de igangværende forskningsprojekter, og KB afventer derfor resultaterne af disse projekter.

3.3 Onlinespil

Et onlinespil er blevet udgivet på en onlineplatform, fx via internettet, og det kan derfor ikke indsamles fra et fysisk medie.

3.3.1 Onlineinteraktion

Der er en speciel udfordring for de spil, som kræver adgang til en onlineserver for at blive afviklet. Det kan både være for at validere spillernes rettigheder til at afvikle spillet, og for at spillerne kan interagere med andre spillere online. Serverafvikling er efterhånden en udbredt metode til at forhindre ulovlig kopiering af computerspil.

Man kan ikke lade bevaringen af et computerspil afhænge af adgangen til en proprietær service i form af tilgængeligheden af en server. Det er ikke rentabelt for et computerspilfirma f.eks. at have en server stående til tid og evighed for at yde en sådan service, og hvis der ikke er adgang til serveren, så kan spillet ikke afvikles, så i praksis vil denne type spil have en begrænset "levetid" både uden for og senere inde i en bevaringsinstitution, og det vil derfor heller ikke være muligt at bevare selve spillet, hverken via en emulerings- eller en museal strategi. Desuden udgøres en stor del af spiloplevelsen af den sociale interageren med andre spillere i en virtuelle verden, og især mængden af andre spillere er påvirkende på spiloplevelsen.

3.3.2 Netarkivet

De spil, som kun er tilgængelige via Internettet, indsamles via Netarkivet som beskrevet i afsnit 2.

Det involverer både spil, som afvikles direkte i browseren, og de spil, som skal downloades for derefter at blive afviklet udenfor browseren.

En af de store udfordringer ved computerspil på internettet er, at de meget ofte kræver adgang til onlineresurser og -services. Det er ikke nødvendigvis noget, som kræves, når spillet startes, men forbindelsen kan ske eksempelvis midtvejs eller i slutningen af spillet. Det er således meget almindeligt for små internetspil at have en online *highscore*, når spillet er gennemført, hvor man registrerer sine resultater og ser hvordan man har klaret sig i forhold til andre.

Mange onlinespil kræver, at brugeren installerer et eller flere softwarekomponenter for at afvikle spillet, f.eks. et plugin til browseren eller et virtuelt miljø.

Bevaringsstrategierne i relation til spillene kræver derfor også at disse komponenter bliver bevaret.



3.4 Hybride spil

Dette involverer computerspil, som er udgivet på et fysisk medie, og som derudover kræver netværksadgang for at blive afviklet. Dette dækker også over spil, som har brug for lokal adgang, men som ikke kræver adgang til internettet.

3.4.1 *Afhængighed af netværksteknologien, men ikke af onlineservices*

Der er en udfordring for de spil, som skal interagere med andre instanser af samme spil via netværk, men som er uafhængig af specifikke onlineservices. I sådanne spil vil noget af oplevelsen gå tabt, hvis man ikke har flere instanser af spillet til rådighed inden for netværket. Derudover kræver det adgang til den netværksteknologi, som spillet er bygget op omkring, f.eks. protokollen eller software til en lokal server, som spillets instanser kan interagere gennem. Der er pt. ikke nogen gode danske eksempler, men på den internationale marked kan f.eks. nævnes Atomic Bombberman, hvor man enten skal oprette en server eller indtaste IP adressen på en allerede oprettet server for at spille spillet.

3.4.2 *Onlineadgang*

En særlig type af computerspil udgives og distribueres på fysiske medier, men kræver alligevel online interaktion for at kunne blive afviklet. De fleste problemstillinger omkring sådanne spil er behandlet i afsnit 3.3.1, men en enkelt type fortjener at blive behandlet særskilt: Visse spil kræver kun onlineadgang til en specifik server under installationsprocessen, mens spillet ikke er afhængigt af onlineadgang til serveren under afvikling. Det gælder f.eks. spil til Valves *Steam*-distributionsplatform. Det betyder, at spillet ikke kan gemmes selvstændigt.

3.4.3 *Opdatering af firmware eller software*

Nogle spil kræver, at man opdaterer sin maskine, før det kan afvikles. Det kan f.eks. være et konsolspil, som kræver en opgradering af firmwaren [det programmel, der findes på konsollen selv] for at understøtte en ny egenskab, som spillet benytter sig af.

Det betyder, at maskinen automatisk vil prøve at tilgå internettet for at foretage de nødvendige opdateringer, så spillet kan afvikles. Dette kræver adgang til en specifik online service, hvilket er en udfordring i et bevaringsmiljø i henhold til afsnit 3.3.1.

3.5 Mobilspil

Computerspil til mobile enheder er en relativt ny type, og deres grundlag er i konstant forandring. Dette involverer især smartphones (iOS, Android, Windows Mobile).



Spillene hentes til den mobile enhed via onlineplatforme, der oftest kun kan tilgås via den mobile enhed. Det betyder, at spillene kun kan hentes og lagres på afviklingsenheden og kun meget vanskeligt kan overføres til et digitalt bevaringsmiljø. Spil til mobile enheder er derudover underlagt de samme forhold mht. opdateringer af firmware eller styresystemer som beskrevet ovenfor.

En særskilt udfordring udgøres som nævnt af distributionsmetoderne, der gør det yderst vanskeligt at anskaffe mobile udgivelser i en form, der kan bevares. Ser man eksempelvis på spil til Apples iOS (iPhone, iPod, iPad, etc.), så er der p.t. ikke noget sted i produktions- og distributionscyklussen, hvor det er muligt at få en kopi, som kan bruges til bevaring.

3.6 Sekundær indsamling

Til brug for afviklingen af indsamlede og bevarede computerspil vil det være nødvendigt at foretage en parallelindsats i forhold til nødvendige software- og hardwarekomponenter (for eksempel drivers).

3.6.1 Registrering af platform og minimumskrav

Det er vigtigt at registrere, hvilke krav der stilles til afviklingssystemet for at kunne afvikle computerspillet. Et lignende behov gør sig gældende i relation til dokumentationen af interaktionsenheder, skærmkonfiguration, osv. I forbindelse med konsolspil er det nødvendigt at registrere hvilken konsol, samt hvilken version af firmwaren for konsollen, der er påkrævet for at kunne afvikle spillet. For PC-spil vil installationsvejledningen ofte rumme en detaljeret liste over hvilke minimumskrav, spillet stiller til maskinen. Det omhandler bl.a. CPU, ram, harddisk, grafik-kort, lyd-kort, operativsystem, drivers, og lignende. Udover denne liste af minimumskrav har mange PC spil også en liste over anbefalinger for at opnå optimal ydelse af spillet. Begge disse lister bør registreres.

3.6.2 Indsamling og licenser

Det vil være formålsløst kun at bevare selve spillet, da afviklingen vil være afhængig af en genskabelse af det omkringliggende miljø. Det betyder, at det er uomgængeligt at indsamle og bevare nødvendige softwarekomponenter og hardware-nære komponenter, f.eks. operativsystem, drivers, og lignende. På nuværende tidspunkt vil en sådan tilgang kræve en anskaffelse af bruger- eller udviklingslicenser til enhver af disse komponenter, som sjældent er specifikt danske. Indsamlingen af komponenterne og anskaffelsen af disse licenser skal gøres i internationalt samarbejde, f.eks. Open Planets Foundation. Nødvendigt programmel eller udstyr er i dag ikke omfattet af pligtafleveringsloven, idet § 2 stk. 4 i loven undtager ”EDB-programmer” fra pligtaflevering ”med mindre programmet udgør en del af et værk af en anden art og udgives sammen med dette.



3.7 Internationalt samarbejde.

Det Kongelige Bibliotek står ikke alene med udfordringerne om at indsamle og bevare computerspil og interaktive programmer. Biblioteket følger løbende flere internationale projekter, der har til formål at udvikle værktøjer eller teorier til dækning af en eller flere af de ovennævnte problemstillinger. Det gælder bl.a. det amerikanske *Preserving Virtual Worlds*-projekt og det EU-finansierede *KEEP*-projekt.

Desuden har Det Kongelige Bibliotek taget 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. Det gælder nationalbibliotekerne i Norge, Sverige, Finland, Frankrig, Holland, Belgien, England og Tyskland, samt en række andre institutioner i disse lande, herunder Computerspielemuseum i Berlin og National Videogame Archive i England. Biblioteket forventer at have udarbejdet en mindre, intern rapport på området henover sommeren 2011.

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).

OPF blev dannet i kølvandet af EU-projekt PLANETS, hvor Det Kongelige Bibliotek gennem forskning og udvikling var med til at sikre en koordineret europæisk indsats inden for logisk bevaring af digitalt materiale. Flere af OPF's medlemmer har bevaring og emulering af spil på deres dagsorden. Ud over Det Kongelige Bibliotek gælder det bl.a. også det franske nationalbibliotek, BnF, og Stanford Universitetsbibliotek (USA) - 2 institutioner som KB i forvejen har et samarbejde med om andre digitale løsninger. BnF leder i dag KEEP-projektet. Emulering står på OPF's arbejdsprogram i 2012 og de kommende år med henblik på at:

- Evaluere KEEP projektet når det afsluttes forår 2012
- Etablere det nødvendige overblik over, hvad der skal i gang sættes lokalt i hver institution og hvad der skal ske centralt i OPF
- Igangsætte nye projekter med fokus på emuleringsudfordringerne under EU's 8. rammeprogram

Det Kongelige Bibliotek forventer som medlem af OPF at bidrage til dette arbejde.

Det Kongelige Bibliotek har desuden taget kontakt til en række europæiske nationalbiblioteker og institutioner med tilsvarende bevaringsforpligtigelser med henblik på at etablere et internationalt netværk på institutionsplan. Udover BnF



drejer det sig fx om Kungliga Biblioteket (Sverige), Computerspielemuseum i Berlin og National Video Game Archive (England).

4. Formidling

4.1 Af samlingen (katalog, møder, foredrag, kontakter)

Det Kongelige Biblioteks samling registreres i bibliotekets online katalog, REX, hovedsagelig ved genbrug af posterne i *Dansk Bogfortegnelse* (udarbejdet af Dansk BiblioteksCenter). Spil, der ikke registreres i *Dansk Bogfortegnelse*, registreres af Det Kongelige Bibliotek. For at sikre at brugerne kan få et komplet overblik over de spil, som Det Kongelige Bibliotek har indlemmet i de nationale samlinger, har biblioteket iværksat flere tiltag, herunder tildeling af emneordet "computerspil" til alle poster og tildeling af et ikon for "elektronisk materiale" (så man kan vælge bøger om computer spil fra). Spil, der indsamles til Netarkivet, bliver ikke særskilt registreret i onlinekatalogen.

Det Kongelige Bibliotek har desuden oprettet en webside www.kb.dk/spil med en FAQ om computerspil.

Biblioteket har afholdt møder med branchen og med enkelte spilforskere og planlægger at fortsætte denne lidt mere formelle kontakt som supplement til uformelle kontakter til miljøet. Biblioteket deltager desuden i relevante seminarer og temadage, holder foredrag om pligtaflevering og er for nylig blevet medlem af Dansk Datahistorisk Forening.

4.2 Af det enkelte spil (on site på pligtafleveringsinstitutionerne, ikke hjemlån)

Adgangen til at se selve spillene sker ifølge lovens § 5 stk. 3: "For så vidt adgangen til det pligtafleverede materiale ikke er begrænset i medfør af anden lovgivning, må institutionerne gøre det tilgængeligt for almenheden inden for rammerne af ophavsretsloven." Det betyder i praksis, at pc-spil kan ses på Det Kongelige Bibliotek (og på Statsbiblioteket) på en særlig pc, der ikke tillader kopiering, eller på særlige platforme.



BILAG 1: Anskaffelsespolitik for computerspil til de nationale samlinger uden for pligtaflevering

Ud over pligtafleveringen anskaffer Det Kongelige Bibliotek også spil, der ikke er omfattet af pligtafleveringsloven, men som må anses for at tilhøre dansk kulturarv.

Det grundlæggende princip for anskaffelsespolitikken er, at et værk skal have tilknytning til Danmark, dvs. at ophavsmanden til værket er dansk, at værket vedrører danske forhold, at det kan spilles på dansk, at de medvirkende kunstnere er danske eller at værket vedrører danske forhold.

Konkret betyder det, at Det Kongelige Bibliotek vil

1. anskaffe spil, hvor en eller flere af følgende betingelser er opfyldt: Der har en dansk
 - Udvikler
 - Idemand
 - Komponist
 - Animator
 - Anden kreativ rolle

Forudsætning: det danske bidrag har haft afgørende betydning for udviklingen af spillet eller for væsentlige dele af det færdige spils kunstneriske udtryk.

2. anskaffe spil, der direkte vedrører danske forhold eller behandler emner inden for dansk historie, samfund og kultur
3. efter en konkret vurdering at anskaffe spil, hvor en eller flere af følgende betingelser er opfyldt: En dansker har været en del af et hold af
 - Udviklere
 - Idemænd
 - Komponister
 - Animatorer
 - Andre kreative roller

Forudsætning: Det danske bidrag skal være identificerbart.

4. undtagelsesvis anskaffe andre spil, hvori det danske bidrag ikke er tydeligt, men som alligevel anses for at være del af dansk kulturarv.



Politikken revideres i januar 2013 med henblik på at vurdere, hvorvidt anskaffelseskriterierne er praktisk anvendelige og sikrer en dækkende indsamling.

9. marts 2011

NOTAT

Strategipapir for ny støtteordning til digitale spil under Det Danske Filminstitut

Dette papir er udarbejdet med henblik på at fastlægge de overordnede principper for den kommende støtteordning til digitale spil, som DFI skal iværksætte i henhold til Filmaftalen. Papiret fokuserer navnlig på støttekriterier og beslutningsprocessen for ordningen. De mere detaljerede støttevilkår for ordningen vil blive fastsat på grundlag af de principper, som fastlægges i papiret.

Papiret er tiltrådt af Filminstitutts direktion den 14. april 2011. Strategipapiret forventes forelagt for bestyrelsen senest den 24. maj 2011, hvorefter der vil blive udarbejdet støttevilkår for ordningen.

FILMAFTALE 2010-2014

"Styrkelse af danske computerspil som kulturmedie

Computerspil har udviklet sig til et vigtigt kulturbærende medie for børn og unge og har skabt en foreningskultur omkring computerspil. Udbuddet af computerspil er hovedsagelig af udenlandsk oprindelse, men flere danske spil har vist potentiale til at kunne konkurrere med de udenlandske spil. Det er derfor vigtigt, at der skabes et dansk alternativ til udenlandske spil, og at der sikres bedre udviklings- og vækstbetingelser for danske computerspil.

På den baggrund fortsættes og udbygges støtteordningen rettet mod udvikling af digitale spil for børn og unge i aftaleperioden med støtte til udvikling af spil rettet mod undervisningsformål.

Støtten skal fortsat forankres i Det Danske Filminstitut, der til fordeling af støtten nedsætter et selvstændigt udvalg med et flertal af eksterne computerspilsagkyndige repræsentanter.

Til denne indsats afsættes i alt 20 mio. kr. i perioden af tilskudsmidlerne.

For at sikre et nordisk alternativ til udenlandske spil vil regeringen arbejde for en fortsættelse af det Nordiske Computerspilprogram under Nordisk Ministerråd.

Computerspil er et erhverv med et stort vækspotentiale. For at skabe de bedst mulige

rammer for vækst i spilindustrien skal Økonomi- og Erhvervsministeriet, Udenrigsministeriet og Kulturministeriet udarbejde et oplæg med flere forskellige modeller for, hvordan man kan tiltrække mere kapital til og optimere afsætningsmulighederne for spilproduktion, herunder i undervisningssammenhæng. Oplægget skal inddrage erfaringer fra offentlige og private kapitalformidlere og ses i sammenhæng med de indsatser, der gennemføres i Computerspilzonen samt Eksportrådet.”

STRATEGIPAPIRETS OMRÅDE OG AFSÆT

Dette papir vedrører alene udformningen af den støtteordning, som skal iværksættes af Det Danske Filminstitut – og ikke spørgsmålet om en eventuel fortsættelse af det nordiske computerspilprogram og heller ikke spørgsmålet om tiltrækning af yderligere kapital og optimering af afsætningsmulighederne.

Papiret er udarbejdet på grundlag af input fra en arbejdsgruppe bestående af

- Jan Neiiendam, projektdirektør, Computerspilzonen
- Claus Ladegaard, områdedirektør Produktion & Udvikling, Det Danske Filminstitut
- Claus Hjorth, kontorchef, Det Danske Filminstitut

Undervejs har arbejdsgruppen rådført sig med

- Mads Wibroe, producer, Playdead
- Mikkel Lucas Overby, commercial director, Serious Games Interactive
- Simon Løvind, spilredaktør for spilordningen under New Danish Screen 2008-2010

STØTTEORDNINGENS FORMÅL

1. Det Danske Filminstitut kan yde støtte til spil, der i væsentligt omfang lever op til et eller flere af de fastsatte kriterier for ordningen:

Ved støttetildelingen lægges der afgørende vægt på, at en støttet udvikling eller produktion i indhold, spildesign og udtryk formodes at repræsentere *originalitet* i forhold til det dominerende udbud af spil, *oplevelse* i den forstand, at projektet vurderes at indeholde stærke ambitioner inden for leg, læring og/eller kunstnerisk udtryk og *kvalitet* i den forstand, at projektet repræsenterer et højt spilmæssigt og/eller designmæssigt ambitionsniveau. Desuden skal ansøgeren sandsynliggøre, at spillet kan realiseres og vil kunne opnå et publikum på markedet og/eller i undervisningsmæssige sammenhænge.

2. Spil, der formodes at virke skadelige eller forrående på børn og unge eller som formodes at være pornografiske kan ikke opnå støtte.

3. Der ydes støtte til digitale interaktive spil uanset teknologisk platform og forventet distributionsproces. Et spil vil normalt indeholde et såkaldt "gameplay" og et visuelt univers, der tilsammen repræsenterer en kunstnerisk, fortælle-mæssig og/eller

pædagogisk ambition. Der ydes ikke støtte til projekter, der alene tager sigte på teknologiudvikling.

Bemærkninger:

Arbejdsgruppen har lagt vægt på, at der etableres en åben og dialogsøgende vurderingspraksis i forhold til de indkomne ansøgninger. På denne baggrund er de fastlagte vurderingskriterier på den ene side åbent formuleret og på den anden side skal de indramme og fastlægge et højt ambitionsniveau for den spilredaktion, der skal fordele støttemidlerne (jf. Filmaftalen og nedenfor).

Arbejdsgruppen har ligeledes lagt vægt på, at de støttede spil ikke i snæver forstand skal være målrettet mod børn og unge. Som det gjaldt den tidligere ordning (under Filminstitutts talentudviklingsordning i perioden 2007-2010) skal børne- og ungdomsperspektivet ses som en mulighed, der skal åbne for iderigdommen. De traditionelle skel mellem børn, teenagere og voksne, som til en vis grad kendes fra bøger, teater, tv og film, gælder ikke på samme måde spillenes univers. Børn spiller avancerede spil allerede fra 7-8 års alderen. De spiller måske ikke på samme måde som voksne, men de vil spille spil, som giver rige muligheder for at opdage nye universer, lege og lære.

I fortsættelse heraf foreslår arbejdsgruppen en afgrænsning af spiltyper, som ikke skal kunne opnå støtte. Det er netop spil, som formodes at være decideret uegnet for børn og unge på grund af deres indhold.

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" forestået 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.

Endelig har arbejdsgruppen drøftet, på hvilken måde støtteordningen kan honorere Filmaftalens målsætning om støtte til spil, der kan anvendes i undervisningsmæssige sammenhænge. Arbejdsgruppen har i denne forbindelse lagt vægt på, at læringselementet ikke ses som en begrænsning, f.eks. ved at stille krav om spillene skal kunne indgå i bestemte fagligt afgrænsede undervisningsforløb, men som en mulighed, der lægges vægt på ved vurdering af ansøgningerne. Det er således opfattelsen, at ansøgninger, der betoner helt nye metoder til at integrere leg og læring skal prioriteres.

STØTTEMULIGHEDER

4. Filminstituttet kan yde op til 75.000 kr. i støtte til *ideudvikling* og normalt op til 0,5-1,5 mio. kr. til *projektudvikling*. Støtte til projektudvikling kan udgøre op til 60 % af det samlede udgifter til projektudviklingen.

5. Støtte til ideudvikling har til formål at understøtte konceptudviklingen af ideer til nye spil og forudsætter, at ideudviklingen forestås af minimum to personer, der i væsentligt omfang repræsenterer de kernekompetencer, der normalt indgår i spilproduktion som f.eks. spilinstruktion (game director), teknisk ledelse (technical director) og produktionsledelse (producer). Det er ligeledes et krav, at den støttede idé manifesterer sig i et foreløbigt koncept for spillet, der kan præsenteres visuelt, og hvor spillets primære målgruppe og anvendelsessammenhænge er beskrevet.

6. Støtte til projektudvikling har til formål at understøtte projektudvikling af spillkoncepter og forudsætter, at projektudviklingen forestås af minimum tre personer, der repræsenterer de kernekompetencer, der normalt indgår i spilproduktion, jf. pkt. 5. Det er ligeledes et krav, at det støttede koncept manifesterer sig i et færdigt koncept for spillet, der kan præsenteres i en spilbar prøveversion. Endelig er det et krav, at spillets målgruppe og anvendelsessammenhænge er beskrevet i en foreløbig forretningsplan for projektet distribution og markedsføring mv.

7. Støtten udmåles efter hvilke konkrete udviklingstiltag, der fastlægges for det enkelte projekt. Støtten kan udbetales i rater, hvor rateudbetalingen kan være afhængig af, om de fastlagte udviklingstiltag er gennemført tilfredsstillende.

Bemærkninger

Arbejdsgruppen har drøftet spørgsmålet om, hvilken rolle støtten skal have i forhold til den produktions- og distributionsmæssige fødekæde fra idé til færdigt spil. På spilområdet kan man ikke på samme måde fastlægge en linear fødekæde for udviklingsprocessen – på samme måde som man kender den fra film- og tv-produktioner.

Udvikling af spil kan - alt afhængigt af spillets platform og kompleksitet – være en proces, der går relativt hurtigt fra idé til færdigt spil, f.eks. hvis spillet er baseret på velafprøvede teknologier. Det kan også være en proces, der kræver indgående udvikling af spillets ide, teknik, gameplay og design. Arbejdsgruppen lægger i denne forbindelse vægt på, at støtteprogrammet hverken begrænser sig til bestemte spilplatforme, spiltyper eller på forhånd fastlagte udviklingsprocesser.

Det er derfor afgørende, at støtten medvirker til at berige de indkomne projektforslag, og at spilredaktionen ved den konkrete støttetildeling ikke blot udmåler støtteportioner, men fastlægger individuelle milepæle og succeskriterier for den udviklingsproces, som støttes. Støtten udmåles således efter hvilke konkrete udviklingstiltag, der fastlægges for det enkelte projekt. I den forbindelse er den dialog med ansøgere, som der er lagt op til med spilredaktionen og de åbne vurderingskriterier, et helt afgørende instrument.

SPILEDAKTION OG BESLUTNINGSPROCES

8. Støttemidlerne fordeles ved forventeligt to årlige ansøgningsrunder i perioden 2011-2014. Til hver runde fastsættes en ansøgningsfrist.

9. En spilredaktion træffer endelig afgørelse om tildeling og udmåling af støtte baseret på de konkrete udviklingstiltag, som redaktionen godkender for det enkelte projekt.

10. Spilredaktionen udpeges af Det Danske Filminstituts direktion og sammensættes af tre personer, hvoraf to ikke må have ansættelsesmæssig tilknytning til Filminstituttet. Redaktionen skal i et væsentligt omfang repræsentere erfaring og kompetence inden for spilgenrer, produktionsplanlægning, design, programmering og distribution af spil til markedet og/eller undervisningssektoren.

11. Spilredaktionen mødes mindst fire gange årligt. To af møderne har til formål at fordele støttemidler (jf. pkt. 8). De to mellemliggende møder har til formål at vurdere fremdriften i og resultaterne af allerede støttede projekter, eventuelt med henblik på at vurdere behovet for justering af støtteudmålingen (jf. pkt. 7).

12. Spilredaktionen kan i forbindelse med støtteudmålingen beslutte, at en ansøger indkaldes til drøftelse og afklaring af projektets ide og den udviklingsproces, der søges om støtte til.

13. Spilredaktionen træffer så vidt muligt beslutning i enighed.

Bemærkninger

Arbejdsgruppen lægger som nævnt vægt på, at støtteprogrammet anlægger en åben og dialogorienteret tilgang til ansøgerfeltet og deres projektforslag. På denne baggrund foreslås det, at støtteudmålingen baserer sig på de konkrete udviklingstiltag, som spilredaktionen fastlægger for det enkelte projekt.

Det foreslås endvidere, at spilredaktionen afholder mindst fire møder, hvor de to møder har til formål at vurdere nye ansøgninger, og hvor de resterende to møder følger op på allerede støttede projekter.

Endelig foreslås det, at en ansøger kan indkaldes til drøftelse og afklaring af såvel projektansøgningen som resultaterne af de fastlagte udviklingstiltag på et opfølgende møde.

DET DANSKE FILMINSTITUTS SPILENHED

14. Det Danske Filminstitut ansætter en spilredaktør. Redaktøren skal i et væsentligt omfang have erfaring og kompetence inden for spiludvikling og besidde et generelt kendskab til spilområdet, navnlig inden for spilgenrer, distribution og markedsudvikling.

15. Spilredaktøren er medlem af redaktionen og deltager på lige fod med de øvrige medlemmer i spilredaktionens arbejde. Redaktøren har endvidere ansvaret for at følge projekterne og så vidt muligt sikre i tæt dialog med ansøgere, at spilredaktionens beslutning om fastlagte udviklings tiltag bliver realiseret inden for rammerne af støtteudmålingen. Endelig har redaktøren ansvaret for rapportering til spilredaktionen om fremdriften i de støttede projekter.

16. Der tilknyttes en spilkoordinator til spilordningen. Spilkoordinatoren har sammen med spilredaktøren ansvaret for den sekretariatsmæssige betjening af spilredaktionen og bistår spilredaktøren.

Bemærkninger

Arbejdsgruppen har drøftet om spilredaktionens tildeling og udmåling af støtte til de indkomne ansøgninger skal baseres på en indstilling fra spilredaktøren. Denne model vil betyde, at der - inden redaktionen træder sammen - foretages en vurdering af, om de indkomne ansøgninger skal have støtte eller ej. Modellen indeholder betydelige fordele, idet der forud for spilredaktionens arbejde allerede er foretaget en screening af de indkomne projektforslag. Men samtidig bliver det vanskeligt for redaktionen at vurdere potentialet i det samlede ansøgerfelt.

Hertil kommer, at "indstillingsmodellen" indebærer en betydelig risiko for, at spilredaktionen fratages det samlede og endelige ansvar for fordeling af støtte midler, sådan som det er forudsat i Filmaftale 2011-2014.

Arbejdsgruppen foreslår derfor en model, hvor spilredaktøren skal deltage på lige fod med de eksterne deltagere i spilredaktionens arbejde. Fordelen ved denne model, at spilredaktøren tager aktivt medansvar for redaktionens beslutninger, hvilket har afgørende betydning for den efterfølgende dialog med ansøgere om gennemførelse af udviklingsprojektet.

STØTTEVILKÅR

17. Det Danske Filminstitut fastlægger støttevilkår for spilordningen. Vilkårene vil i et væsentligt omfang afspejle de fastlagte principper i nærværende papir. Vilkårene vil herudover indeholde bestemmelser om typer af digitalt interaktivt indhold, der ikke vil kunne opnå støtte, krav til ansøgere og det indsendte ansøgningsmateriale, levering af pr og arkivmateriale i henhold til pligtafleveringsloven, kreditering og lancering, Filminstitutets ikke-kommercielle rettigheder til det støttede spil samt rapportering og regnskab mv.

/Jan Neiiendam, Claus Ladegaard og Claus Hjorth

Bilag F

EVALUERING AF FILMINSTITUTTETS STØTTEORDNING TIL COMPUTERSPILE

i henhold til Filmaftale 2007-2010



Oktober 2010

1. Filminstituttets anbefaling

Med afsæt i den kendte finanslovsramme for den kommende filmaftale 2011-2014 foreslår Filminstituttet følgende:

- I perioden 2011-2014 afsættes i alt 16 mio. kr. i hele aftaleperioden til en *udviklingsstøtteordning* for computerspil.
- Ordningen etableres som en selvstændig ordning, men med tæt tilknytning til de øvrige støtteordninger på Filminstituttet. Hermed skabes der grobund for dynamik og synergi mellem støtte til computerspil og Filminstituttets støtte til andre former for billedbåede fortællinger på film- og tv-området. Med forslaget løsrives ordningen fra sin hidtidige forankring under New Danish Screen.
- Ordningen baseres på følgende tre målsætninger:
 - *Udvikling af originale dansksprogede spil for børn og unge.* Kravet om dansk sprog vil ikke stå i vejen for, at de færdige spil kan versioneres til eksport. Målgruppen "børn og unge" skal ikke forstås restriktivt således, at spillene skal rette sig mod bestemte aldersgrupper, men spillene skal være egnede og attraktive for børn og unge.
 - *Talentudvikling.* Ordningens fokus er ikke alene produktet, men også talentteamet bag produktet. Støtteordningen har således fokus på at understøtte professionaliseringen af den danske spilbranche.
 - *Innovation.* Med sit fokus på såvel produktet som talenterne bag, tjener støtteordningen som risikovillig kapital, der kan medvirke til dels at gøre projekterne produktions- og markedsklare og dels at ruste talenterne til den videre finansiering, produktion og markedsføring af spillene.
- De indkomne projektforslag vurderes af en ikke-anonym redaktion med repræsentanter fra Filminstituttet og eksterne medlemmer. Flertallet udgøres af de eksterne medlemmer. De eksterne medlemmer udpeges for en tidsbegrænset periode. Redaktionen skal samlet besidde kompetencer indenfor spiludvikling og produktion samt kendskab til spilmarkedet.
- Til ordningen tilknyttes en faglig leder – en projektredaktør eller lignende - på minimum halv tid. Vedkommende får til ansvar at vurdere de indkomne projektansøgninger, betjene redaktionen, sagsbehandling samt faglig rådgivning af talentteamet bag de støttede projekter. Inden for den fastsatte ramme på 16 mio. kr. afsættes i alt 1,6 mio. kr. til ordningens administration og redaktion – svarende til 400.000 kr. om året.
- Filminstituttet nedsætter et udvalg med repræsentanter fra spil miljøet og udvalgte innovations- og venturefonde, herunder Vækstfonden. Udvalget har til opgave at fremkomme med forslag til forretningsmodeller, der kan understøtte tiltrækning af privat kapital til spilproduktion. Udvalget skal navnlig fokusere på at optimere

muligheden for, at de spil, som opnår støtte under udviklingsordningen, kan komme i produktion og blive markedsført på kommercielle vilkår.

2. Evaluering af støtteordningen til computerspil 2007-2010

2.1 Grundlaget for spilordningen under New Danish Screen

Spilordningen blev udformet i henhold til Filmaftale 2007-2010:

"I aftaleperioden igangsættes etableringen af en ny talentudviklingsordning rettet mod udvikling af digitale spil for børn. Ordningen forankres i Det Danske Filminstitut, men søges etableret i et samarbejde med branchen og andre relevante offentlige myndigheder.

Som led i etableringen af ordningen skal behov og muligheder i den danske spilbranche afdækkes og ordningens endelige udformning skal tage afsæt i denne afdækning.

Der afsættes 3 mio. kr. årligt, dvs. i alt 12 mio. kr. i perioden. Midlerne tilvejebringes via en forholdsmæssig reduktion af tilskudsmidlerne.

Etableringen af ordningen skal ses i sammenhæng med den kulturpolitiske satsning på spiluddannelsen DADIU på Den Danske Filmskole."

Efter aftale med Kulturministeriet blev målsætningen om en ny spilordning udmøntet i 2008-2009 inden for rammerne af New Danish Screen. I 2007 fastlagde Filminstituttet de strategiske pejlemærker for ordningen på grundlag af en analyse af spilbranchens behov og muligheder samt dialog med branchen og brancheinteressenter om ordningens idegrundlag og støttevilkår mv.

Støtteordningen blev rettet mod udvikling af digitale spil, der er egnet for børn, og havde med dette afsæt til formål at understøtte talentudvikling og innovation i den danske spilbranche. Støttemidlerne blev koncentreret om udviklingsprojekter frem til færdiggørelse af prototyper og demoer. Hermed fik de talentteams, der opnåede støtte, en mulighed for at kvalificere deres projekter og kompetencer med henblik på egentlig produktion.

2.2 Status for den nuværende støtteordning til computerspil

Ordningen har uddelt ca. 12 mio. kr. over fire ansøgningsrunder i 2008-2009 med de sidste udbetalinger i 2010.

Ordningen har været målrettet børn og unge-målgrupperne og er tildelt ud fra en afvejning af tre primære kriterier: Originalitet, talentudvikling og økonomisk bæredygtighed. Dertil kommer en vurdering af holdets evne til at gennemføre produktionen både med hensyn til kompetencer og projektets teknologiske udfordringer.

Ordningen har støttet projekter til alle børn- og unge-målgrupper: Småbørn, førskole, tween og teen. Drengene og piger. Ordningen har støttet projekter til en lang række teknologiske platforme: PC (packaged, download, online), Wii, Xbox, Nintendo DS, iPod/iPhone, mobiltelefoner.

Støtten har været målrettet de tidlige udviklingsfaser af spillene – enten som *prototype-støtte* eller som *demo-støtte*:

Prototype-støtte

En prototype defineres som en stabil og fuldt virkende testversion af det færdige produkts afgørende og unikke tekniske og/eller designmæssige elementer. Der lægges hovedsageligt vægt på de tekniske og designmæssige kvaliteter (gameplay, interface, styring) samt, at projektets tekniske mulighed for gennemførelse sandsynliggøres.

Demo-støtte

En demo defineres som et stabilt og fuldt virkende uddrag af det færdige produkt med alle afgørende tekniske, designmæssige, grafiske, auditive, animationsmæssige etc. elementer til stede i fuld kvalitet.

Filminstituttet har udbetalt i alt 36 støtter til i alt 29 forskellige projekter, jf. oversigten i bilag 1 sidst i rapporten. Flere projekter har således både opnået støtte til den allertidligste udvikling, prototypen, og den senere demo.

For de demostøttede projekter er status pr. september 2010 følgende:

- 4 er færdigproduceret og udkommet**
(*ScorFactor, Max & the Magic Marker, PocketCreatures, Limbo*)
- 2 færdiggjorte med planlagt release**
(*ABCity, Playing History*)
- 4 i endelig produktion**
(*Riders & Ranches, Zoonies (tidl. ItsAZoo), CrimeVille, TRYL (tidl. Face Off in the Magic Circle)*)
- 1 søger finansiering efter færdig demo**
(*Befri Musika*)
- 6 i demoproduktion**
(*Klub Cirkeline, Blinded, PinballDJ, Chace Ace, GubbyLife, SoloRola*)
- 1 konkurs tidligt i demoproduktion**

2.3 Interessentinterviews om spilordningen

På foranledning af Filminstituttet gennemførte Tine Mark Jensen, Modus Kommunikation i marts 2010 en interviewrunde med 11 interessenter, heraf seks spiludviklere, som har haft direkte berøring med spilordningen og fem interessenter, der har kendskab til spilbranchen. Respondenterne repræsenterer dermed et brugernært perspektiv og et interessentperspektiv. Det skal understreges, at undersøgelsen ikke er repræsentativ, men viser en vifte af erfaringer og holdninger til spilordningen.

Hovedkonklusionen fra interviewrunden er følgende:

"Resultaterne fra den kvalitative undersøgelse viser, at NDS støtteordning til computerspil har haft positiv betydning for det enkelte spiludviklerfirma og branchen som helhed. Alle respondenter mener, at støtteordningens høje krav til ansøgere, at der kun ydes støtte til prototype og demo samt muligheden for sparring til spiludviklerne er en succes. Støtten

fra NDS har betydet, at spiludviklere har haft mulighed for at arbejde koncentreret med deres spilkoncept og fået konkrete kvalitative produkter i form af prototyper og demoer, som er vigtige for at komme videre i processen og finde investorer. Ordningen vurderes endvidere at have haft stor betydning for branchen som helhed. Talentfulde små firmaer har fået mulighed for at konsolidere sig og branchen har fået et tiltrængt løft.

Ansøgningsproces og NDS' rolle som sparringspartnere får gennemgående positive tilbagemeldinger. Den væsentligste kritik drejer sig om reglerne for modregning af støtte fra andre offentlige støtteordninger i Filminstituttets støtte (den såkaldte "modregningsregel") og målgruppeafgrænsningen."

Modus Kommunikations sammenfatning af interessentinterviewene fremgår af bilag 2 til rapporten.

Filminstituttets bemærkninger til interessentinterviewene

Respondenternes bemærkning om "reglerne for modregning" vedrører Filminstituttets regel om, at eventuel anden offentlig støtte til spiludviklingen ikke fuldt ud medregnes i projektets samlede finansieringsgrundlag, der lægges til grund for udregning af Filminstituttets støtte. Filminstituttet har med modregningsreglen ønsket at sikre, at spillene støttes efter behov, og at der fastholdes en grad af egenfinansiering, så projekter ikke fuldfinansieres af offentlige støttesystemer.

Kritikken af "målgruppeafgrænsningen" handler om, at respondenterne ikke finder afgrænsningen til spil for børn hensigtsmæssig. Afgrænsningen er nærmere omtalt nedenfor.

2.4 Filminstituttets evaluerende bemærkninger

Talentudvikling og professionalisering

Ordningens fokus på talentudvikling har udfyldt et vigtigt hul i værdikæden mellem uddannelse (såsom DADIU) og de få større etablerede firmaer. Kombinationen af en grundig screening ved ansøgning og en løbende dialog med projekterne har været med til at professionalisere ansøgere og kvalitetssikre projekterne.

Det dobbelte fokus på talentudvikling og projektudvikling har samtidig været en fordel for projekternes originalitet, idet helt nye udviklere har fået mulighed for at udvikle egne koncepter fra grunden.

Endelig har ordningen været med til at igangsætte projekter til mange forskellige teknologiske platforme og distributionsformer og dermed også givet firmaerne mulighed for at afsøge nye forretningsmodeller.

Støtten øger chancen for anden finansiering

Der har været positivt, at støttetildelingen udgjorde den første risikovillige kapital, der kunne give projektet mulighed for at bevise sig. Støtten har været med til at blåstemple projekter i forhold til investorer. Støtteordningen har været med til at forbedre og sikre

danske projekters mulighed for at få støtte fra Nordic Game Program og især EU Media. I sidste støtterunde fra EU Media modtog 5 danske computerspilsprojekter støtte, med hvad der svarer til 31 % af den samlede pulje.

Innovation - støtten skaber nye firmaer

Det anslås, at ca. en tredjedel til halvdelen af de støttede firmaer er startet inden for et-to år op til ansøgning. For disse firmaer vurderes det, at støtten har været afgørende for deres etablering. Næsten alle firmaerne har computerspilsudvikling som primært forretningsområde. De få undtagelser har primært forretningsområde i film og medier.

Ordningen har været kritiseret for kun at være rettet mod udviklingsfasen, jf. også interessentinterviewene.

Filminstituttet lægger i denne forbindelse vægt på, at spilordningen – til trods for de begrænsede midler, der har været til rådighed – har virket som en vækststrategi for den danske spilbranche. Udviklingen fungerer som en vigtig dynamo for innovation, kvalitetsudvikling og bredde, navnlig i de første kritiske faser af investeringskæden:

Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4	Fase 5
Spluddannelsen DADIU Konsortium af kreative, tekniske og forretningsorienterede uddannelser på højeste niveau The Animation Workshop (Viborg) Videnscenter for animationsbranchen med fokus på uddannelse og vidensformidling	Offentligt støtteprogram til spil for børn og unge Originalt dansk indhold (nye IP'er) Professionalisering Virksomhedsetablering	Innovationskapital Innovationsmiljøer og fonde Business angels IP-baseret investering Begyndende virksomhedsinvestering	Venturekapital Primært virksomhedsinvestering Investering i flere IP'er ad gangen	Privat investeringskapital F.eks. aktiekapital

I dette perspektiv fungerer faserne som hinandens forudsætninger. Udviklingen af nyt indhold går hånd i hånd med udviklingen af nye virksomheder, og hvert led virker som en form for "green-lightning fase".

På baggrund af det udtalte ønske i spilmiljøet om, at ordningen skal ses som en integreret del af den samlede værdikæde foreslår Filminstituttet, at der nedsættes et udvalg med den opgave at fremkomme med forslag til forretningsmodeller, der kan understøtte tiltrækning af privat kapital til spilproduktion. Udvalget skal navnlig fokusere på at optimere muligheden for, at de spil, som opnår støtte under udviklingsordningen, kan komme i produktion og blive markedsført på kommercielle vilkår.

Begrænsning til børnemålgruppen

Der har været pres på målgruppeafgrænsningen til børn og unge, til trods for den åbenhed og fleksibilitet, der har været omkring afgrænsningen. Da dette er den eneste danske støtteordning er det klart, at projekter til voksenmålgrupper presser på for at udvide ordningens sigte. Den nordiske ordning under Nordisk Ministerråd prioriterer børn og unge, men ekskluderer ikke voksenmålgrupper. EU Media har ikke særligt fokus på børnemålgruppen.

Filminstituttet foreslår på denne baggrund, at ordningens fokus udvides til *børn og unge*, og at målgruppen ikke forstås restriktivt således, at spillene skal rette sig mod bestemte aldersgrupper, men spillene skal være egnede og attraktive for børn og unge, jf. nedenfor om projektforslag, der ikke anses for støtteegnede:

- Spil, der fremmer bestemte værdier og holdninger af religiøs, politisk eller racistisk karakter
- Spil, der fremmer vold eller kan virke skræmmende for børn og unge
- Spil, der indeholder et stærkt stødende og provokerende sprog
- Pornografiske spil

Kun fokus på nye talenter?

Ordningens fokus på talent har skabt en unik mulighed for unge kræfter til at få erfaring og for erfarne folk at prøve kræfter med radikalt nye udtryksformer eller teknologier. Dog har der været pres på at koncepter af god kvalitet med erfarne kræfter bag også kunne støttes, ud fra et argument om at ordningen er med til at tage risiko og hjælpe originale projekter frem til et punkt hvor anden finansiering kan skaffes.

På denne baggrund foreslår Filminstituttet at ordningen ikke begrænses til debuterende talentteams, men også kan støtte udviklingsprojekter i det mere etablerede spilmiljø.

Tilknytningen til New Danish Screen og til tv

Spilstøtteordningen bør som nævnt etableres som en selvstændig udviklingsordning på Filminstituttet uafhængigt af de øvrige støtteordninger til talentudvikling og produktion på film og tv-området. Hermed løsrides ordningen fra DRs, TV 2s og Filminstituttets fælles talentordning New Danish Screen, og det understreges, at udviklingen af spil ikke har en særlig tilknytning til tv-stationerne, som hverken er den naturlige eksponeringsplatform eller pr. definition aftagere spilkoncepter, der endnu ikke er færdigudviklet.

Tv-stationerne kan efterfølgende have stor interesse i at medvirke til den færdige produktion i nogle af spillene - og kan på den måde have interesse i at være direkte medfinansierer i udviklingsprojektet.

Samspillet med computerspilzonen

I 2009 blev computerspilzonen etableret med støtte fra Erhvervs- og Byggestyrelsens program for oplevelsesøkonomi. Zonen er et netværk af repræsentanter fra spilbranchen, uddannelses- og forskningsinstitutioner, vækstkapitalen, brancheorganisationer samt Filminstituttet. Zonen har til opgave at styrke bæredygtigheden og sammenhængskraften i den danske spilbranche og arbejder ud fra visionen om, at branchen skal blive en sund,

internationalt orienteret branche med levedygtige virksomheder gearet til vækst. Den overordnede målsætning er, at Danmark skal være Nordeuropas hovedstad for computerspil.

Det er arbejdsgruppens opfattelse, at zoneinitiativet og en ny støtteordning, der er målrettet udvikling og produktion, gensidigt understøtter hinanden. Hvor zonen fokuserer på spilbranchen som helhed, der kan en støtteordning mere direkte understøtte den kreative og kunstneriske udvikling af danske spil. Det er således vurderingen, at en støtteordning kan medvirke til at sikre, at zoneinitiativet opnår den fulde effekt.

Filminstituttet har opbakning i branchen

Da ordningen blev etableret var der nogen skepsis i computerspilsbranchen over en ordning administreret af Filminstituttet. Denne stemning er efter Filminstituttets vurdering vendt, så der overvejende er opbakning til ordningen og dens tilknytning til Filminstituttet og de muligheder for samspil med de øvrige støtteordninger til billedbårne fortællinger, som tilknytningen giver.

Beslutningsproces og administration

Projekterne vurderes af en ikke-anonym redaktion med repræsentanter fra Filminstituttet og eksterne medlemmer. Flertallet udgøres af de eksterne medlemmer. De eksterne medlemmer udpeges for en tidsbegrænset periode. Redaktionen skal samlet besidde kompetencer indenfor spiludvikling og produktion samt kendskab til spilmarkedet.

Til ordningen tilknyttes en spilkyndig projektredaktør (eller lignende), der har det operationelle ansvar. Vedkommende bør have erfaring inden for projektudvikling og projektledelse på det interaktive område med den fornødne ballast til at kunne rådgive ansøgere om projektstyringen i de tidlige faser af spiludviklingen.

Økonomi

I lyset af den kendte finanslovsramme, der er indtil videre er fastlagt for perioden 2011-2014 afsættes i alt 16 mio. kr. til den nye udviklingsstøtteordning for computerspil. Der er hermed tale om forøgelse af de samlede midler på ca. 30 % i forhold til den nuværende ordning.

Inden for rammen afsættes i alt 1,6 mio. kr., svarende til 400.000 kr. årligt til projektredaktør og redaktionen.

3. Computerspil som kulturbærende medie

Filminstituttet nedsatte i 2009 en arbejdsgruppe med repræsentanter fra Computerspilzonen og interne, der fik til opgave at vurdere de kulturpolitiske perspektiver ved offentlig støtte til computerspil. Arbejdsgruppens vurdering gengives i det følgende.

Computerspillet – og spilbranchen - har i en årrække været præget af det globale mantra om spillet som et globaliseret underholdningsprodukt uden nationalt eller lokalt kulturelt særkende, og hvor al produkt- og forretningsudvikling havde det globale marked som adresse.

En række forhold peger i nye retninger.

På *indholdssiden* har den danske og de øvrige nordiske støtteordninger påvist, at der blandt nordiske spiludviklere er stor interesse for at bevæge sig fra velkendte og stereotype brands og genrer (som fx action, skyde- og sportsspil) til spil, der rummer alle mulige former for leg, læring, fortælling, social interaktion og kunstneriske universer - og som retter sig mod mange forskellige målgrupper. Det kan i øvrigt fremhæves, at de danske spiludviklere har været topscorere ved de seneste ansøgningsrunder i EU Mediaprogrammets ordning for udvikling af interaktive produktioner.

Computerspillet er - som filmen - et medie med global udtryk og gennemslagskraft, hvor internationale koncepter blander sig med indhold af regional eller national oprindelse og karakter.

Markedet for spil udvikler sig i flere spor:

- Sammenlignet med andre kreative brancher forventes computerspilbranchen frem mod 2018 at have den højeste vækstrate med en global årlig vækst på 9 % (PricewaterhouseCoopers). Navnlige markedet for online spil via Internet forventes at have en høj vækstrate på omkring de 20 % allerede i 2010.
- Computerspillene har opnået en enorm udbredelse og benyttelse. 90 % af alle børn og unge mellem 8-12 år spiller jævnligt spil, for de 13-18 årige er det 75 %. Gennemsnitsalderen for en dansk spiller er midt i tyverne (Børneindeks, Gallup 2008).
- Spilmarkedet tiltrækker således flere og flere brugere og rummer således flere og flere forbrugerssegmenter, der efterspørger et diversificeret udbud af spil. Markedsudviklingen har bevæget sig fra en ensidig koncentration omkring de dyre og tidskrævende konsol- og pc-spil mod mindre pc-spil, mobilspil og internetbaserede spil.
- Ved siden af de dominerende internationale udgivere (med Nintendo og Electronic Arts i spidsen) findes der alternative og bæredygtige forretningsmodeller for udvikling og markedsføring af spil. De nye forretningsmodeller giver mindre spiludviklere – og mindre spil – langt bedre muligheder for at komme på markedet, at beholde deres Intellectual Property Rights (IP) og dermed mulighed for indtjening på kort og langt sigt.

Sammenfattende er det arbejdsgruppens opfattelse, at computerspillet har bevæget sig fra et stadie præget af markedsmæssig og indholdsmæssig konformitet til pluralisme på såvel udbuds- som efterspørgselssiden. Computerspillet præger en stadig større del af børn, unges og voksnes kultur- og medieforbrug. Spillet rummer en mangfoldighed af universer og interaktionsformer mellem spiludbydere og brugere – og social interaktion mellem brugerne.

Det giver kort sagt lige så god mening at tale om danske computerspil som om f.eks. dansk arkitektur, design, billedkunst, film, tv og musik.

Computerspil som kulturbærende medie

Computerspillet er et kulturbærende medie med sin egen kunstneriske og kulturelt baserede udtryksform. I Danmark har vi gode muligheder for at udvikle spil, der afspejler de danske og nordiske kulturtraditioner inden for fx leg, læring, fortælling og social interaktion.

Med gode rammebetingelser kan det danske spilmiljø udvikle sig til en kreativ vækstbranche, og produktionen af danske spil kan udvikle sig til en markant del af den danske oplevelsesøkonomi – både nationalt og internationalt.

Samtidig – og nok af samme årsager – har computerspillet fundet indpas som *politisk indsatsområde* i de nordiske kulturpolitikker.

På nordisk plan overvejer Nordisk Råd en fortsættelse af *NordicGameProgram*, der udfases i 2011. Hensigten er at etablere et varigt nordisk offentligt støttesystem, hvor computerspillet defineres på egne præmisser, og hvor der sigtes mod et mere alsidigt og kvalitetsbetonet udbud af spil i Norden som modvægt mod den amerikanske dominans.

I Norge har det norske Storting besluttet at videreføre og styrke det norske filminstituts støtteprogram for computerspil fra 2009 ff. Ved drøftelsen af stortingsmeldingen i Stortinget i december 2008 gav den norske Kulturminister Trond Giske udtryk for følgende:

"Med denne meldingen gjør vi det klart at dataspill er en del av Regjeringens kultursatsing. Vi har fire hovedmål når det gjelder dataspill: Det skal utvikles gode norske dataspill i ulike sjangre basert på norsk språk og innhold. Vi skal ha en livskraftig norsk spillprodusentbransje. Norge skal ha kompetanse, innovasjon og teknologiutvikling innen dataspill, og det skal være trygt å bruke dataspill."

I den videreførte ordning er der som noget nyt mulighed for - udover udviklingsstøtten - at søge om markedsføringsstøtte.

I Sverige lægger den svenske regerings filmudredning fra oktober 2009 op til, at filmstøtten bør udvides til også at rette sig mod cross media projekter - koncepter, der omfatter integration af film og computerspil.

I Finland har man inden for rammene af beskæftigelses- og erhvervs politikken programmer, der er målrettet teknologi- og forretningsudvikling inden for computerspil.

BILAG 1: OVERSICHT OVER STØTTEDE UDVIKLINGS- OG PROJEKTER UNDER FILM INSTITUTELETS SPILSTØTTEORDNING I PERIODEN 2008-2009.

Titel	Produktionselskab	Format	Genre	Målgruppe	Prototype	Demo
ABCITY	ABCity	PC, webbrowser (Explorer og Firefox)	Læringspil	4-7 år		x
ARENA: CHAMPIONS OF VALHALLA	Elysium Games	PC	Action eventyr	0 - 12 år	x	
ARK, THE	Three Lives left	PC	Rollespil	12-30 år	x	x
BEFRI MUSIKA	Tonic Games	PC (Wii)	Musikspil	6-9 år		x
BLINDED	PortePlay	PC / (Iphone)	Action eventyr	Blinde børn og teenagere		x
CHASE ACE - DFF WORLD LEAGUES	Space Time Foam	PC	Skydespil	Drenge, 10-16 år	x	x
CRIMEVILLE	Art of Crime Aps	PC/ Mobile online connection	Rollespil/ Strategispil, online chat forum	6 - 12 år	x	x
CRYOPOLIS	Little Computer People	PC/ browser baseret	Sci-fientytr	0 - 13 år	x	
GALACTICOS	Boolean Media	PC	Strategispil	Fra 12 år	x	
GOODIEGØJSERNE	Clh Aps	PC / Online	Sportspil	3-6 år	x	
GUBBYLIFE	Guppyworks Aps	Online	Køledyrs/ socialt spil	8-12 år		x
KLUB CIRKELINE	Klub Cirkeline Aps	PC / Mac	Kreativitetsspil	4-8 år	x	x
LIMBO	Limbo	PC, Xbox 360 LA	Underholdning, Gædespil	0 - 12 år		x
MAX & THE MAGIC MARKER	press play	PC, mÅske Wii ware	Tegnespil	10-14 år		x
MELVIN	Metopia	PC / (Xbox360 live)	Platform Spil	Drenge, 0 - 10 år		
MUTATIONE	Die Gute Fabrik	PC / Mac	Action / eventyr	Fra 8 år	x	
NOISCAPE (PINBALD3)	Unified Games Aps	Iphone Touch/ Iphone	Musik	12-18 år	x	
OCTORACER	press play Aps	Wii ware/ Other handheld/ GBA / DS	Racerspil	Fra 6 år	x	
PINBALD3	Unified Games Aps	Iphone touch/ iphone/ Wii ware	Musik	12-18 år		x
PLAYING HISTORY	Serious Games Interactive	PC/ Mac/ Browser baseret	Læringspil	9 - 13 år		x
POCKET CREATURES (TIDL. ICREATURES)	Tactile Entertainment Aps	Ipod Touch/ Iphone	Køledyrespil	7-12 år	x	x
RIDERS & RANCHES ONLINE	Apex - Virtual Entertainment	PC/ Wii/ Iphone	Role playing/ Sports game/ Learning, uddannelse, social interaktion	Piger, 12-18 år	x	x
SCORFACTOR (SUNNY BEACH)	PortePlay	Mobiltelefon	Skydespil	13-16 år		x
SMASCH CAFÉ	Digital Out	Nintendo DS		8 - 30 år	x	
SOLAROLA - MIND THE MIIIVS	Progressive Media	PC, Mobil, 22ME, Brew, N-gage, Iphone & Flash	Underholdning	12 - 35 år		x
SQUEAK THE SQUIRREL	Betapilot I/S	PC/ Mobiltelefon	Mobilt køledyrespil	Alle	x	
TRAINBOMBING	Sybo Games	PC / Iphone	Platform Spil	10-18 år	x	
TRYL (TIDL. FACE-OFF THE MAGIC CIRCLE)	Copenhagen Game Collective	Wii ware	Action eventyr	0 - 10 år	x	x
Zoonies (TIDL. IT'S A ZOO)	Kilo Aps	GBA/ DS	Action puzzle	8-12 år	x	18
TOTAL						18
TOTAL PROJEKTER I ALT						29

Bilag 2: Interessentinterviews v/ Modus Kommunikation (marts 2010)



En kvalitativ undersøgelse af NDS støtteordning til computerspil

Det følgende er en sammenfatning af 11 kvalitative interview med seks spiludviklere, som har haft direkte berøring med NDS støtteordning til computerspil og fem interessenter, der har kendskab til spiludviklingsbranchen (se navne i bilag). Respondenterne repræsenterer dermed et brugernært perspektiv og et interessentperspektiv. Undersøgelsen er ikke repræsentativ, men viser en vifte af erfaringer og holdninger til NDS spiludviklingsordning.

Undersøgelsen er udført af kommunikationskonsulent Tine Mark Jensen, Modus Kommunikation. Interviewene er gennemført ud fra en spørgeramme (se bilag) og varede ca. en time.

Hovedkonklusion

Resultaterne fra den kvalitative undersøgelse viser, at NDS støtteordning til computerspil har haft positiv betydning for det enkelte spiludviklerfirma og branchen som helhed. Alle respondenter mener, at støtteordningens høje krav til ansøgerne, at der kun ydes støtte til prototype og demo samt muligheden for sparring til spiludviklerne er en succes. Støtten fra NDS har betydet, at spiludviklerne har haft mulighed for at arbejde koncentreret med deres spilkoncept og fået konkrete kvalitative produkter i form af prototyper og demoer, som er vigtige for at komme videre i processen og finde investorer. Ordningen vurderes endvidere at have haft stor betydning for branchen som helhed. Talentfulde små firmaer har fået mulighed for at konsolidere sig og branchen har fået et tiltrængt løft. Ansøgningsproces og NDS' rolle som sparringspartnere får gennemgående positive tilbagemeldinger. Den væsentligste kritik drejer sig om reglerne for modregning af støtte fra andre offentlige støtteordninger (den såkaldte "modregningsregel") og målgruppeafgrænsningen.

Neden for uddybes konklusionen. Første fire afsnit er skrevet på baggrund af interview med spiludviklerne. Derefter følger et afsnit, som er skrevet på baggrund af interview med interessenterne. Og afslutningsvis præsenteres alle respondenteres forslag til forbedringer ved en videreudvikling af støtteordningen.

NDS – spilordnings betydning for spiludviklerne

Alle spiludviklerne vurderer, at støtten fra NDS har haft stor betydning for udviklingen af deres spil. Pengene har gjort det muligt at arbejde koncentreret og få skub i projektet. Ligeledes vurderer alle, at støtten har været med til at højne kvaliteten i koncept og prototype/demo. Demoen giver mulighed for at vise gameplayet i en kvalitet, der gør det interessant for eventuelle investorer. Spiludviklerne tror, at ambitionen i det enkelte projekt efter al sandsynlighed var blevet reduceret væsentligt, hvis de ikke havde modtaget støtte.

Nogle af spiludviklerne mener, støtten har gjort det nemmere at søge støtte andre steder og tror, at den har haft betydning for, at de også har fået støtte herfra – fx Nordic Game og Media. Andre har søgt alle tre steder på samme tid og derfor har støtten fra NDS ikke fungeret som en blåstempling.

Bortset fra et spil, er spillene baseret på en original IP. Og alle vurderer, at deres spil har et internationalt potentiale. Spiludviklerne sigter primært på et internationalt marked - særligt andre europæiske lande og USA. Det danske marked er særligt interessant for nogle af spillene, fx Cirkeline og Riders and Ranches. Men de har også et internationalt sigte.

'Jeg tror ikke, vi havde påbegyndt projektet uden støtte. Det ville i hvert fald have været et meget begrænset projekt. Støtten har været afgørende for kvaliteten i spillet, som er blevet et projekt, der har en konkurrencedygtighed. Vi har kunne lave noget, der er på niveau med andre internationale firmaer.' (Spiludvikler)

'Projektet var ikke faldet til jorden, hvis vi ikke havde fået penge fra ordningen, men de har været afgørende for, at vi har kunne gennemføre det, vi ville.' (Spiludvikler)

Prototypestøtten har gjort, at vi har kunne visualisere det unikke i projektet. Og det har betydet, at vi har kunne overtale rettighedshavere og få fonde til at forstå, hvad det her går ud på. (Spiludvikler)

Støttens betydning på person- og firmaniveau

Støtten fra NDS har givet firmaerne mulighed for at fordybe sig i udviklingen af spillet og selve ansøgningsprocessen har tvunget firmaerne til at tænke mange elementer igennem, der rækker ud over selve spillet. Projekterne har derfor givet mange af deltagerne et fagligt løft. Det kan både være teknisk og forretningsmæssigt. Som en siger – så udvikler enhver proces en fagligt. I forhold til talentudvikling, så mener respondenterne, at den har givet dem mulighed for at vise og udvikle deres talent.

De støttede firmaer er etableret mellem 2005 og 2009. Derfor har støtten haft betydning for firmaernes konsolidering og videre udvikling. Nogle firmaer har tidligere primært haft indtjening på andre multimedieopgaver, og de har pga. støtten haft mulighed for at fokusere på spiludvikling. Det smitter af på firmaets profil, som bliver koncentreret på spil. Ligeledes har støtten haft betydning for muligheden for at ansætte folk. Det 'hold', der var/er på et spil, har kunne arbejde stabilt på projektet.

'Det har betydet rigtig meget for vores faglige udvikling og erfaring. Det er et kompetencemæssigt løft. Vi har fået ro til at udvikle os. Og vi tror mere på os selv, når vi præsenterer tingene.' (Spiludvikler)

Rammer for støtteordningen og samarbejdet med DFI

Overordnet er respondenterne tilfredse med samarbejdet med NDS. De har oplevet Thomas og Simon som kompetente rådgivere/sparringspartnere. Flere fremhæver, at de har fået mere end bare penge. Den faglige rådgivning og for så vidt også kravene til ansøgningen har kvalificeret ansøgerne. Selve ansøgningsproceduren vurderer alle som omfangsrig, men også lærerig. De synes ikke, det har været urimelige krav og som en siger – vi skulle have lavet det arbejde alligevel. Men for nogen kom det som en overraskelse, at de skulle levere så meget. Og det store arbejde var lige på kanten til at kunne betale sig i forhold til det beløb, som de ansøgte om. Alt i alt synes respondenterne, at 360 graders vurderingen er god og nødvendig.

'DFI er uden sammenligning det sværeste sted at få penge i verden. Man stiller meget store krav. Og det er ikke nødvendigvis dårligt. Men man skal overveje om man derved kommer til at sortere nogle gode fra. Men i princippet så synes jeg, kravene er i orden.' (Spiludvikler)

Støttekriterierne vurderes lidt blandet. På den ene side som forståelige og relevante, men også modsætningsfyldte. Fx ønsker man fra NDS side talentudvikling samtidig med, at man lægger vægt på et erfarent team. Og på sigt mener nogle af respondenterne, at kravet til talentudvikling kan blive en barriere. En mener også, der er for meget vægt på den kunstneriske del i forhold til den forretningsmæssige del. Kravet om, at spillets målgruppe skal være børn, er der kun en, der mener skal bevares. De andre synes, det er et krav der ikke har hold i virkeligheden, når det handler om spil. Samlet set er oplevelsen dog, at støttekriterierne er forvaltet på en udmærket måde og målgruppeafgrænsningen ikke har været en hindring i arbejdet i denne omgang.

'Originaliteten og talentudviklingen er jo svære. Hvorfor vil man ikke støtte en erfaren rotte, der ved, hvad han laver og som måske kan lave noget, han tjener penge på. Jeg ville nok fokusere på økonomisk levedygtighed. Det er jo det, der er det svære. Det andet er der masser af fra uddannelser og små virksomheder.' (Spiludvikler)

Afgrænsningen af støtten synes de fleste overordnet er udmærket. Alle mener, det er rigtigt at støtte til prototype og demo. Nogle så gerne, at man også kunne søge til manuskript/konceptudvikling og flere vil gerne have bedre mulighed for at søge produktionsstøtte – om ikke andet så i et andet regi. Dog synes mange, det er meget arbejde for relativt få penge – specielt ved ansøgning om prototypepenge. Men reduktionen af maximal støtte ved samfinansiering med de andre støtteordninger er der stor utilfredshed med. Det kom som en overraskelse for flere og de mener ikke, det har fremgået tydeligt i beskrivelsen af støtteordningen. Derudover synes de, det er demotiverende i forhold til at søge penge og arbejde på at skaffe medfinansiering*.

*Modregningen er foretaget ud fra en fast formel med henblik på at sikre, at projekter støttes efter behov og at der fastholdes en grad af egenfinansiering, så projekter ikke kan fuldfinansieres af offentlige støttesystemer (NDS.).

'Reduktionen ved støtte fra andre er absurd. Det er totalt molboagtigt. Og det fik vi først at vide, efter vi havde afleveret. Det er utrolig ringe. Derudover skulle alle budgetposter måles og vejes - helt ned i detaljen. Det virkede absurd, at vi diskuterer med instituttet om vi kan bruge så og så mange penge på en lille budgetpost. Vi kommer til at lave alle mulige forskellige budgetter. Og det ender jo med, at folk fusker med dem og tillemper dem de forskellige ansøgninger.' (Spiludvikler)

Konstruktionen ved bedømmelse af ansøgningerne, hvor en redaktør og to eksterne læsere vurderer ansøgningerne og derefter indstiller til styregruppen, har respondenterne generelt ikke så mange kommentarer til. Nogle er lidt i tvivl om, hvor meget styregruppen har at sige og en er desuden kritisk i forhold til styregruppens viden om computerspil og branchen i det hele taget. En ser desuden et enkelt medlem, som konkurrent til det hans firma laver.

Den faglige sparring fra NDS' konsulent vurderes positivt. Men flere bemærker, at han har haft meget travlt og de måske derfor ikke har fået det maksimale ud af ham. Hvis støtteordningen fortsætter, ønsker de fleste sparringen højere prioriteret.

'Svagheden i ordningen er, at det kun var Thomas og han ikke havde så meget tid. Det kunne have været fint, hvis de var flere og der havde været mere tid til sparring.' (Spiludvikler)

Støtteordningens betydning for branchen

Generelt vurderer respondenterne, at støtteordningen har haft stor betydning for deres firma og for branchen som helhed. De mener, at en masse talenter og ideer har fået mulighed for at udfolde sig. Den underskov af små firmaer der eksisterer, har kunne cementere sig på markedet, bl.a. pga. den støtte de har fået fra ordningen. Branchen har med andre ord fået et tiltrængt boost. Samtidig har den teknologiske udvikling betydet, at små firmaer, der udvikler mindre spil kan få en plads på markedet. Respondenterne mener alle, at spil er kulturbærende på linie med film og teater. Derfor synes flere også, at man udmærket kan udvide støtteordningen, så den fx kommer til at ligne 60/40 ordningen på filmområdet.

'Den tid, den har eksisteret, har den haft kolossal betydning. For tre - fire år siden kunne man ikke forudsige, hvordan mediemarkedet har udviklet sig. Nu kan man jo lave små ting, der kan blive en god forretning. Vi har fået helt andre distributionskanaler. Og nu er der en masse små selskaber, der passer til disse kanaler og vi ligger rigtig godt til dette marked. Og der har NDS spillet en kæmpe rolle. Branchen har fået en saltvandsindsprøjtning på det rigtige tidspunkt på den rigtige måde. Det er både held og forstand.' (Spiludvikler)

'Der er mange, der har fået rum til at skabe nogle firmaer. Hvis ordningen forsvinder, så er spilbranchen væk igen. Den har lige reddet stumperne af den danske spilbranche. Vi er en ny branche og hvis den forsvinder, så mangler vi den hjælp, der kan gøre, at vi kommer videre og kan konkurrere med Canada mfl.' (Spiludvikler)

'Jeg vil vove den påstand, at DFI ordningen er omkostningsneutral i forhold til hvad der ellers er hevet til landet af kapital og at mange faktisk er i arbejde'. (Spiludvikler)

Interessenters vurdering af støtteordningen

Alle interessenter mener, at støtteordningen har haft en positiv betydning for spilbranchen. Ordningen har været vigtig for at sikre en trængt branche og interessenterne synes, det er et rigtigt valg, at der er givet støtte til prototype og demo. Det er en vej til at få konkretiseret ideerne og fremme de talenter, der er i branchen. Støtten giver et godt skub på det rigtige tidspunkt og gør det muligt for spiludviklerne at have et materiale, som de kan gå videre med til eventuelle investorer og publishere. Og det er vigtigt for investorer, at have noget konkret at forholde sig til, da de ofte har et lille kendskab til spil og ikke er særlig risikovillige. I forhold til investorer mener interessenterne, at støtten godt kan fungere som en blåstempling. Især fordi kravene til ansøgerne er omfattende og har tvunget dem til at tænke alt igennem mht. udvikling og forretning.

Nå det er sagt, er der flere af interessenterne, der mener, at støtteordningen er utilstrækkelig, hvis man virkelig ønsker at opbygge en spilindustri i Danmark. Der skal tænkes videre i processen og evt. oprettes investeringsfonde, der kan støtte produktion. Flere nævner Canada, som en model - særlige skatteregler for spilindustrien.

Støtteordningens udformning mht. krav ved støtte mm. vurderer de interessenter, der har nærmere kendskab til den, overordnet som god og professionel. Og det bliver fremhævet, at kravet om en udførlig forretningsplan er særdeles vigtig. I det hele taget lægger interessenterne meget vægt på det forretningsmæssige perspektiv og nogle foreslår, at der i fremtiden også tilknyttes en producer til ordningen.

Men der er et par krav, som interessenterne synes er meget uhensigtsmæssige. Det gælder kravet om talentudvikling og at målgruppen skal være børn. De fleste synes i stedet, man skal fokusere på de gode projekter, der har et forretningsmæssigt perspektiv. Med de krav, der er nu, er der fare for, at man frasorterer gode ideer med bedre markedsmuligheder. Dog lægger flere af interessenterne vægt på, at spil er kulturbærende og det er vigtigt, at der også bliver udviklet spil med et dansk/nordisk udtryk.

På trods af, at interessenterne mener, at DFI har håndteret støtteordningen godt, ønsker flere, at spiludvikling får sit eget hus og sin egen støtteordning. En foreslår et multimediehus, der kan dække flere tilstødende områder. Og hvor eventuelle uddannelser kunne bo. Det kunne give en stærkere platform for spiludvikling.

'Jeg tror ordningen har forholdsvis stor betydning. Det var en meget fornuftig ramme, der blev sat op. Det har været godt at få de små firmaer professionaliseret. Det var et godt valg, at det var støtte til prototype og demo. Det er et tidspunkt, hvor det er svært at tiltrække sig investorinteresse. Thomas inviterede os ind til en event, hvor man kunne se, hvad der var kommet af projekter. Det synes jeg var en god måde indirekte at støtte spiludviklerne. Der er stor risiko ved at investere i spil. Og det var smart af ham at få investorer til at følge processen og se at det udvikler sig. Det tror jeg gør, at investorer er mere villige til at investere.' (Interessant)

'Al støtte har betydning særligt for små firmaer. Og det er en ordning, der betyder, at man kan fremme kreative kræfter. De store spilaktører dominerer branchen og derfor bestemmer de også, hvordan spil skal være. Og publisherne tager meget små risici. De tager det sikre. Og det giver ikke meget innovation. Så en støtteordning kan hjælpe nye talenter. Og de kan arbejde koncentreret og vise noget konkret.' (Interessant)

'Jeg synes det er meget positivt, at de har haft strenge krav om en forretningsplan. Og jeg tror også det har haft indflydelse på at flere har fået penge fra Media/EU.' (Interessant)

'Spil er absolut kulturbærende. Man kan jo fx godt se forskel på tyske og japanske spil. Og derfor har danske og nordiske spil også et særligt udtryk.' (Interessant)

Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning

Både interessenter og spiludviklere mener, det er vigtigt, at støtteordningen fortsætter. Der er en proces i gang i branchen, som fortsat skal understøttes. De nye teknologiske muligheder, hvor mindre spil er oplagte at satse på, gør det meningsfuldt også at støtte små firmaer.

Hvis støtteordningen skal fortsætte, har spiludviklere og interessenter en række ændringsforslag til ordningen. Nedenstående forslag er ikke udtryk for alle respondenters forslag og de er ikke prioriteret.

Spil til alle målgrupper: Både interessenter og spiludviklere synes, det nuværende krav om spil til børnemålgruppen er uhensigtsmæssigt. Dette krav skal fjernes og der skal kunne søges støtte til alle målgrupper

Moderere krav om talentudvikling: Kravet om talentudvikling ser flere en fare for kan blive en begrænsning. Desuden står det også i modsætning til kravet om et erfarent team. I stedet skal der fokuseres på projektet og ideen.

Støtte til konceptudvikling: Nogle af spiludviklerne mener, det vil være godt, hvis der kan søges støtte til konceptudvikling. Ønsket er, at man kan skitsere en ide og diskutere den med en konsulent, som kan vurdere om den kan få et mindre beløb til konceptudvikling.

Støtte til produktionsudvikling: Stort set alle respondenter ser et problem i at finde investorer, så spillene kommer i produktion. Derfor mener flere, at hvis man ønsker en spilbranche i DK, så bør der findes en model, som også indeholder produktionsstøtte. Nogle ønsker en ordning a la 60/40 til film, andre ser muligheder i investeringsfonde mm.

Fjerne modregningskravet: Spiludviklerne finder det meget demotiverende, at anden støtte bliver modregnet i støtten fra NDS. Derfor mener de, at denne regel skal fjernes.

Mere sparring og rådgivning: Flere af spiludviklerne har været glade for den sparring, de har fået. Men de ville gerne have haft mere end det var muligt. Derfor vil de gerne have denne del opprioriteret i en fremtidig ordning. Også set i lyset af, at ordningen skal fremme talent.

Producer tilknyttet ordningen: For at understøtte det forretningsmæssige perspektiv ønsker både interessenter og spiludviklere en producer tilknyttet ordningen.

Multimediehus: En vej til at understøtte spiludvikling er at etablere et egentligt multimediehus. Her kan man samle relevante uddannelser og erhvervsrådgivning samt støtteordninger.

Netværk: En enkelt interessent fremhæver et initiativ i støtteordningens første tid, hvor Thomas var konsulent. Her inviterede han investorer og interessenter til at mødes med spiludviklerne, der kunne præsentere deres projekter. Det synes han var et rigtig godt initiativ, der burde videreføres. Hans oplevelse er, at både spiludviklere og investorer er usikre på hinanden og det derfor er godt at skabe nogle rammer, hvor de kan mødes.

11/03/2010

Tine Mark Jensen

BILAG:

Interviewguide til spiludviklere

Evaluering af New Danish Screen – spilordningen blandt primære interessenter

Udvælgelses kriterier:

De valgte interviewpersoner er udvalgt efter et kriterium om direkte berøring med støtteordningen. Der er udvalgt 6 spiludviklere som er modtagere af støtte til demoudvikling, samt 2 investorer, 1 fra spiluddannelsen DADIU, 1 aftager af talenter ansat i IO Interactive samt 1 fra Nordic Game Program.

Udviklere:

- Rune Dittmer, CEO, PressPlay
- Dino Patti, CEO, Playdead
- Lars Henriksen, CEO, APEX virtual entertainment
- Simon Andreasen, Creative Director
- Simon Egenfeldt-Nielsen, CEO, Serious Games
- Asbjørn Malte Søndergaard, CEO, Tactile Entertainment

Andre interessenter:

- Allan Rasmussen, investor, CatScience/NoGap
- Søren Steen, investor, Vækstfonden
- Kristine Ploug, koordinator, computerspilsuddannelsen DADIU
- Erik Robertson, CEO, Nordic Game Resources, Administrerer Nordic Game Program
- Karsten Lund, Game Director, IO Interactive (underviser desuden på DADIU)

Hovedtemaer:

NDS – spilordnings betydning for spiludviklerne

For de enkelte deltagere i produktionen (talentudvikling?)

For de udviklede spil (Hvad giver det af muligheder? Originalitet?)

For firmaet der udvikler spil?

Støttens betydning for at rejse anden finansiering.

Samarbejdet/ samspillet med DFI

Hvordan opleves processen med at søge og modtage støtte fra DFI?

Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning for computerspil

Hvad vurderes en støtteordning for computerspil at betyde for den enkelte udvikler og for branchen som helhed ?

Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning ifht. den nuværende.

NDS – spilordnings betydning for spiludviklerne

Fakta:

- Hvornår er firmaet etableret?
- Hvor mange folk er ansat og er de ansat fast eller som freelance?
- Hvor mange folk har arbejdet på det støttede spil?

• På projekt-niveau

- Hvad har den modtagne støtte fra NDS-spilordning helt overordnet betydet for jeres spil?
- Ville jeres spil have været produceret / påbegyndt hvis ikke I havde modtaget støtte fra NDS – spilordning?
- Er jeres spil baseret på en original IP og hvad er det særlige eller originale ved spillet?
- Hvad er det danske potentiale for spillet? Er der et internationalt potentiale?
- Ville I have været nødt til at ændre på spilkonceptet, omfanget eller andet hvis det skulle realiseres uden støtten?
- Hvad har støtten betydet for muligheden for at rejse anden finansiering til projektet?
- Hvordan har eller vil projektet klare finansieringen af den endelige produktion?

• På person-niveau

- Hvad har projektet betydet for de enkelte deltageres faglige udvikling og erfaring?
- Har holdet efter produktionen mulighed for at indgå i nye produktioner det ikke havde før produktionen?

• På firma-niveau

- Hvad har støtten helt overordnet betydet for jeres spiludvikler firma?
- Vil firmaet også producere nye spil efter det støttede?
- Hvilken betydning har det udviklede spil haft for firmaets profil?
- Har støtten gjort en forskel i forhold til at udvikle firmaet langsigtet? Hvilken?
- Hvordan ser du mulighederne for at skaffe finansiering til nye spilproduktioner?

Samarbejdet/ samspejlet med DFI

- Hvordan vil du kort karakterisere samarbejdet med støtteordningen?
- Hvordan vurderer du ansøgningsproceduren?
- Hvordan vurderer du støttekriterierne – originalitet, talentudvikling og økonomisk levedygtighed?
- Hvordan vurderer du ønsket om at foretage en 360° vurdering af projektet, - altså en vurdering, hvor både projektets bemanding, originalitet, økonomi og teknologiske udfordring vurderes samlet?
- Alle ansøgninger bliver vurderet af redaktøren samt to læsere. Hvordan har det virket?
- Har du kommentarer til afgrænsningen af støtten (1. til prototype og demo, 2. 75% op til 400.000 og 50% derover, 3. reduktion af maksimal støtte ved samfinansiering med støtteordningerne Nordic Game og Media)?
- Hvad syntes du om krav til budget og finansieringskrav?
- Bevillingerne godkendes af styregruppen for NDS med repræsentanter fra tv-stationer og DFI, hvordan vurderer du det?
- Har der været sparring om projektet med DFI? Hvis ja, på hvilken måde?
- Er sparring noget der skal lægges vægt på i en fortsat støtteordning?
- Har der været svagheder ved samarbejdet med DFI? Hvilke?

Ordningens betydning for spilbranchen

- Hvordan vurderer du overordnet NDS spilordning 2008-2009 betydning for den danske spilbranche?

- Hvilken rolle mener du, en støtteordning har for udviklingen af danske spil generelt?
- Hvordan vurderer du spil som kulturbærende? Og har en støtteordning som denne betydning for, at spil evt. er/bliver kulturbærende?
-

Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning for computerspil

- Hvordan kan en fortsat støtteordning fremover sikre udviklingen af originale danske computerspil?
- Har fokus på talentudvikling været det rigtige og skal det fortsat være primært fokus?
- Har du i øvrigt forslag til justering af støttekriterierne?
- Ordningen har indtil nu været afgrænset til børnemålgruppen, skal det fortsat være tilfældet?
- Ordningen har ydet tidlig udviklingsstøtte til prototype og demo, skal det stadig være fokus?
- Hvilken betydning ville en eventuel produktionsstøtte have for jeres spiludvikling?
- Er DFI og herunder NDS det rigtige regi for en støtteordning til spil? Har du andre forslag?
- Har du anbefalinger til en kommende spilstøtteordning?

Interviewguide til interessenter

Spilordningens betydning for spilbranchen

- Hvordan vurderer du overordnet NDS spilordning 2008-2009 betydning for den danske spilbranche?
- Hvilken rolle mener du, en støtteordning har for udviklingen af danske spil generelt?
- Hvordan vurderer du spil som kulturbærende? Og har en støtteordning som denne betydning for, at spil evt. er/bliver kulturbærende?

Vurdering af ordningen i et interessentperspektiv:

- Hvilken betydning har ordningen haft for dit arbejde med computerspilsområdet?
- Har støtten og ordningens vurdering af projektet betydning som screening eller blåstempling af spilkoncepter? Hvis ja, hvordan?
- Hvordan ser du spilordningen i et føde- eller værdikædeperspektiv, der går fra uddannelse til etableret spiludviklerfirma?
- Hvor i denne kæde mener du, støtteordningen har dens vigtigste funktioner?

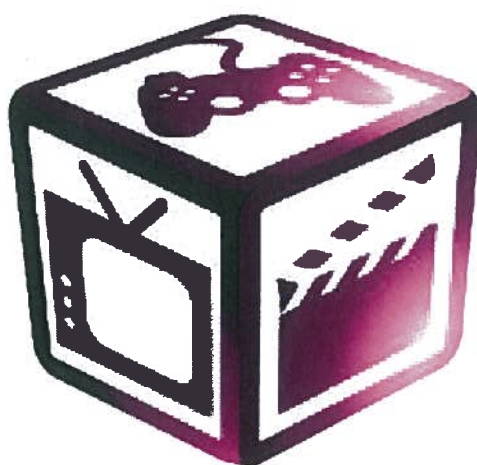
Tillægsspørgsmål til investorer og Nordic Game Program:

Hvordan mener du, samspillet mellem de forskellige finansieringskilder har været i den nuværende ordning?

Hvordan mener du samspillet burde være?

Forslag til forbedring af en fortsat støtteordning for computerspil

- Hvordan kan en fortsat støtteordning fremover sikre udviklingen af originale danske computerspil?
- Har fokus på talentudvikling været det rigtige og skal det fortsat være primært fokus?
- Har du i øvrigt forslag til justering af støttekriterierne?
- Ordningen har indtil nu været afgrænset til børnemålgruppen, skal det fortsat være tilfældet?
- Ordningen har ydet tidlig udviklingsstøtte til prototype og demo, skal det stadig være fokus?
- Hvilken betydning ville en eventuel produktionsstøtte have for jeres spiludvikling?
- Er DFI og herunder NDS det rigtige regi for en støtteordning til spil? Har du andre forslag?
- Har du anbefalinger til en kommende spilstøtteordning?



DANSKE INDHOLDSPRODUCENTER

FILM, TV OG COMPUTERSPILE I TAL
2009

August 2010

INDHOLD

SAMMENFATNING

Baggrund	7
Sammenfatning af resultater	8
Sammenfatning af resultater i tabelform	10
Sammenfatning af metode	11

RAPPORT

1.0 Indledning	13
1.1 Fokus på både kultur og kommercielle dimensioner	13
1.2 Derfor fokus på kulturindustrierne	13
1.3 Behovet for gode data	14
1.4 Den nye metode	14
1.5 Hvorfor film, tv og computerspil?	15
1.6 Rapportens fokus	15
1.7 Rapportens struktur	16
2.0 Produktmetoden	16
2.1 Kernevirkomheder: Det økonomiske kraftcentrum	17
2.2 Støttefunktioner: Vigtige medspillere i produktionen	17
2.3 Organisationer og institutioner: Talentmaskinerne og kapital	18
2.4 Infrastruktur: Kanalen til forbrugerne	18
3.0 Kilder til identificering af kernevirkomheder	19
3.1 TV Producenter: Benyt CABs database	19
3.2 Filmproducenter: Nødvendigt at bruge flere kilder	19
3.3 Computerspilproducenter: Den største udfordring	19
3.4 Reklamefilmproducenter: Anvend TV2 Medialink	20
3.5 Fra brutto- til nettoliste: Brugen af ekspertgrupper til at rydde ud	20
3.5.1 Sammensætning af ekspertgrupperne	20
3.5.2 Udfordringerne ved arbejdet med ekspertgrupperne	21
3.5.3 Opsummering af vores erfaringer	21
3.6 Arbejdsgruppen forestår en sidste oprydning	22
3.7 Kørsler hos DST – og formålet med kørslerne	22
3.7.1 Værdien af Produkt-metoden: Forskellen mellem DST og Produktmetoden	23
3.7.2 Samlede økonomiske aktivitet i kernevirkomhederne	24
3.7.3 Hvilke brancher står for aktiviteten?	24
3.7.4 Store eller små virksomheder – hvem betyder mest?	24
3.7.5 Klyngerne og deres betydning – dominerer København?	24
4.0 Den nye metode i praksis	25
4.1 Produktmetoden versus DSTs branchekoder: Kæmpeforskel	25
4.1.1 Film og tv: Omfattende forskel mellem Produktmetoden og DST	25
4.1.2 Reklamefilm: Massiv forskel mellem Produktmetoden og DST	26
4.1.3 Computerspil: Overraskende forskelle mellem Produktmetoden og DST	26
4.2 Kernevirkomheder i absolutte tal (Produktmetoden)	27
4.2.1 Total omsætning: 2.2 milliarder kroner	27
4.2.2 Antal ansatte: Små 2000	27
4.2.3 Hvor meget bidrager de enkelte branchers kernevirkomheder med?	28
4.3 Store eller små virksomheder? Store brancheforskelle	30
4.3.1 Film: Mellemløse virksomheder spiller en mindre rolle	30
4.3.2 Computerspil: De store spillere er vigtigst	31
4.3.3 Tv Produktion: Den mindst skæve fordeling	31
4.3.4 Reklamefilm: Forholdsvist flere af små firmaer	32
4.4 Region/klynge: Massiv koncentration i København	32
4.4.1 Film: Næsten alt er i København	33
4.4.2 Computerspil: Mere spredt	33
4.4.3 TV Produktion: Næsten som film	33
5.0 Automatisering	33
6.0 Konklusion	34

OPDATERINGSMANUAL

Formål	35
Afgrænsning	35
Processoversigt	36
Skridt 1: Identificer	36
Skridt 2: Rens	36
Skridt 3: Valider	36
Skridt 4: Rens II	37
Skridt 5: Bestil	37
Skridt 6: Suppler	37
Skridt 7: Analyser	37
Skridt 8: Opdater	38
DST 2011	38

SAMMENFATNING

BAGGRUND

Oplevelsesøkonomien har de senere år påkaldt sig stor interesse på grund af sit erhvervsøkonomiske potentiale. Og inden for oplevelsesøkonomien har film, og ikke mindst computerspil, meget høje vækstrater globalt.

For at sikre, at Danmark får del i denne vækst, er der igangsat flere initiativer, herunder projektet Copenhagen Entertainment, som skal skabe vækst inden for film, tv og computerspil ved at hjælpe producenterne på vej mod et stærkere forretningsgrundlag. Denne rapport er et nødvendigt udgangspunkt for dette arbejde, idet den sætter tal på disse branchers størrelse og omsætning. Ud over at være særdeles brugbar for Copenhagen Entertainments videre arbejde er rapporten til gavn for alle professionelle og studerende, som arbejder inden for området. Rapporten skaber grundlaget for en mere faktabaseret diskussion om branchernes tilstand.

Det har ikke tidligere været muligt at kortlægge indholdsproduktionen i film, tv og computerspil i Danmark på et højt detaljeringsniveau. Men ved hjælp af Copenhagen Entertainments nyudviklede metode kan man fremover følge udviklingen i branchernes kernevirkomheder, her defineret som virksomheder, der producerer de ophavsrettighedsbeskyttede produkter.

Når kernevirkomhederne er så interessante – både kultur- og erhvervspolitisk – er det, fordi deres aktivitet har betydelige samfunds- og erhvervsmæssige effekter. Kerneaktiviteten spreder sig som ringe i vandet, og ringene går længere ud end blot til supportvirkomheder og underleverandører. Et eksempel er, at film og video i dag står for mere end 80% af datatransmissionen på internettet (IP traffic) og er indirekte årsag til den store aktivitet inden for bredbånd og anden digital infrastruktur (Annual Cisco Visual Networking Index). Den audiovisuelle branche er således 'driver' for den eksplosive udvikling i telekommunikationsindustrien.

Til at udarbejde rapporten har Copenhagen Entertainment sammensat en ekspertgruppe, som har udviklet en branchedefinition og en ny analysemetode. En svær opgave – som er lykkedes!

Ekspertgruppen består af:

Danmarks Statistik, Kaj Kammer Madsen
Det Danske Filminstitut, Claus Noer Hjorth
Styrelsen for Bibliotek og Medier, Erik Nordahl Svendsen
Aalborg Universitet, København, Jan Vang
Copenhagen Business School, Jesper Strandgaard
Vækstfonden, Stine Kruse
Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi, Soren Würtz
Copenhagen Capacity, Kim Bek
Producentforeningen, Hannes Jakobsen
Copenhagen Entertainment, Henrik Søndergaard

Projektet er finansieret af Vækstforum Hovedstaden og Den Europæiske Fond for Regionaludvikling, samt af partnerkredsen som består af Producentforeningen, DI-ITEK, Vækstfonden, Forskerparken CAT, Copenhagen Film Festivals, Aalborg Universitet i Ballerup, Copenhagen Business School og Copenhagen Capacity. Rapporten er udarbejdet i samarbejde med Computerspilzonen.

SAMMENFATNING AF RESULTATER

Denne rapport omhandler kerneaktiviteten i film-, tv- og computerspilbranchen i Danmark – defineret som indholdsproduktion til skærme (tv-, computer-, mobiltelefonskærme, spilterminaler, biograflærreder etc.). Omsætningstallene viser de private kernevirksoheders momspligtige salg, herunder virksomhedernes indtægter fra public service tv-stationer (udlægning af programproduktion, visningsrettigheder og medfinansiering)¹⁾. Momsfri indtægter, herunder film- og fondsstøtte, indgår ikke, men er en forudsætning for den følgende periodes salg²⁾.

FILM, TV OG COMPUTERSPIL

Samlet set var næsten 2.000 personer beskæftiget i knap 250 film-, tv- eller computerspilproducerende virksomheder i 2009 (omregnet til fuldtidsansatte).

Omsætningen var på 2.2 milliarder kroner og eksporten 350 millioner.

Underleverandører og andre support-virksomheder solgte varer og tjenester til kernevirksohederne for 1.5 milliarder kr.

Kernevirksomhederne var i 2009 over altvejende koncentreret i København.

Fordelt på brancher så det sådan ud:

FILM

95 filmproducenter beskæftigede 527 mennesker (omregnet til årsværk) og omsatte for 800 millioner kroner i 2009. Der er tale om et stort fald fra 2008, hvor der var 200 flere medarbejdere hvor omsætningen var tæt på en milliard kroner. Også eksportindtægterne faldt - fra knap 140 til blot 30 millioner kroner. Faldet kan primært henføres til de største virksomheder³⁾.

Fordelt på virksomhedens størrelse ser det sådan ud:

- De små kernevirksoheder (1-9 ansatte) beskæftigede 28% af medarbejderne og havde 23% af omsætningen i 2009.
- De mellemstore kernevirksoheder (10-49 ansatte) havde 41% af medarbejderne og 26% af omsætningen i 2009.
- De store kernevirksoheder (50+ ansatte) havde 31% af medarbejderne og 50% af omsætningen i 2009. I forhold til 2008 er der tale om et markant fald i såvel antallet af medarbejdere som i omsætning og eksport.

København er en filmklynge. 99% af den danske filmproduktion (målt på omsætning) var koncentreret i København i 2009.

1) Se afsnit 4.2.3

2) Tildelt støtte i 2008 og 2009, se afsnit 4.2.3

3) Film: En del af det markante fald i 'store film-virksoheder' kan tilskrives metoden. Der var i 2008 tre filmproducenter med flere end 50 medarbejdere i Danmark. En af disse skiftede i 2009 kategori, hvorfor virksomhedens medarbejdere, omsætning og eksport i 2009 er registreret under 'mellemstore virksomheder'.

TV

110 tv-producenter (ekskl. DR og TV2) beskæftigede godt 700 mennesker (omregnet til årsværk) og omsatte for 736 millioner kroner i 2009. Modsat film havde tv-producenterne vækst fra 2008 til 2009. Medarbejderantallet steg 15% og omsætningen 17%. Eksportindtægterne faldt derimod - fra 50 til 45 millioner kroner.

Fordelt på virksomhedsstørrelse så det således ud⁴⁾:

- De små kernevirkomheder (1-9 ansatte) beskæftigede 14% af medarbejderne og havde knap samme andel af omsætningen og 18% af eksporten i 2009.
- De mellemstore kernevirkomheder (10-49 ansatte) havde 51% af medarbejderne, en tilsvarende andel af omsætningen og knap en fjerdedel af eksporten i 2009.
- De store kernevirkomheder (50+ ansatte) havde 35% af medarbejderne og godt og vel samme andel af omsætningen, mens de stod for næsten 60% af eksporten i 2009.

København var i 2009 hjemsted for 94% af den danske tv-produktion (målt på omsætning) og stort set hele eksporten.

REKLAMEFILM

32 reklamefilmproducenter (ekskl. reklamebureauernes egenproduktion) beskæftigede 127 mennesker (omregnet til årsværk) og omsatte for 273 millioner kroner i 2009⁵⁾. Fra 2008 til 2009 faldt omsætningen med 15%, mens medarbejderantallet var stort set uændret. Også eksportindtægterne faldt, fra 26 til 17 millioner kroner.

Fordelt på virksomhedsstørrelse så det således ud⁶⁾:

- De små kernevirkomheder (1-9 ansatte) beskæftigede godt halvdelen af medarbejderne i 2009. De havde halvdelen af omsætningen og eksporten.
- Der var tre mellemstore reklamefilmproducenter (10-49 ansatte) i 2009, som stod for cirka 40% af medarbejderne, omsætningen og eksporten.
- Der var ingen reklamefilmproducenter med flere end 50 medarbejdere i Danmark.

De danske reklamefilmproducenter var i 2009 koncentreret omkring København.

4) TV: Der er store forskelle inden for størrelses-kategorierne fra 2008 til 2009. En del kan tilskrives metoden. Der var i 2008 fire tv-producenter med flere end 50 medarbejdere i Danmark. En af disse skiftede i 2009 kategori, hvorfor virksomhedens medarbejdere, omsætning og eksport i 2009 er registreret under 'mellemstore virksomheder' (der antalmæssigt steg fra 10 til 12 virksomheder).

5) Kun reklamefilmproducenter. Reklamebureauernes egenproduktion af reklamefilm er eksklusive. Fra 2010 medtages også denne omsætning via DST Produktstatistikken (se afsnit 4.1.2)

6) Reklame: Ca. 10 % af reklamefilmproducenterne optræder ikke i ATP-statistikken, hvilket forklarer at tallene ikke summer op til hundrede.



COMPUTERSPIL

72 computerspiludviklere beskæftigede 552 mennesker (omregnet til årsværk) og omsatte for 380 millioner kroner i 2009. Medarbejderantallet voksede 14% fra 2008 til 2009 og omsætningen 4%.

Modsat film, tv og reklamefilm, som alle har en eksportandel på mindre end 10% af omsætningen, er computerspilbranchen et eksporterhverv. To tredjedele af omsætningen er eksport, og i 2009 udgjorde den godt 250 millioner kroner (et fald på 5%).

Fordelt på virksomhedsstørrelse så det således ud⁷⁾:

- De små kernevirksomheder (1-9 ansatte) beskæftigede 20% af medarbejderne. De havde 11 % af omsætningen og mindre end 2% af eksporten.
- De mellemstore kernevirksomheder (10-49 ansatte) havde 24% af medarbejderne, 24 % af omsætningen og 15% af eksporten.
- De store spilproducenter (50+ ansatte) var der kun to af i 2009. De stod for 55% af medarbejderne og en lidt større andel af omsætningen. De to virksomheder stod også for ikke mindre end 82% af eksporten.

København er en klynge, om end mindre udtalt end for film. 75% af aktiviteten (målt på omsætning) er koncentreret i København, som også er noteret for stort set hele eksporten (95%).





SAMMENFATNING AF RESULTATER I TABELFORM

Tabellen viser aktiviteten i film-, tv- og computerspilproducerende virksomheder i Danmark.

Film omfatter både spillefilmproducenter og kort- og dokumentarfilm.

Reklamefilmproduktionen er eksklusiv reklamebureauernes egenproduktion af reklamefilm.

Tv-producenter er eksklusive DRs og TV2s egenproduktion.

2009 KERNEVIRKSOMHEDER	 FILM	 REKLAMEFILM*	 TV	 COMPUTERSPIL
Antal virksomheder	95	32	110	72
Antal medarbejdere	527	127	706	552
Omsætning mio. kr.	800	273	736	380
Eksport mio. kr.	28	17	45	252

* Kun reklamefilmproducenter. Reklamebureauernes egenproduktion af reklamefilm er eksklusive.

Omsætning er opgjort som kernevirksomhedernes momspligtige salg. Momsfri indtægter, herunder film- og fondsstøtte, indgår ikke, men er en forudsætning for den følgende periodes salg.

7) Computerspil: Ca. 7% af producenterne optræder ikke i ATP-statistikken, hvilket forklarer, at tallene ikke summer op til hundrede

SAMMENFATNING AF METODE

Danmarks Statistiks branchekoder er for bredt defineret til at give brugbar information om indholdsproducenterne. Ekspertgruppen har derfor valgt at finde branchernes kernevirkomheder via de produkter virksomhederne fremstiller. Metoden er forenklet set:

- Identificering af kernevirkomhederne via produkt- og rettighedsregistre.
- Ekspertvalidering (udvalgte fag- og branchefolk).
- Indsamling af virksomhedsdata for virksomhederne på de ekspertvaliderede lister.

IDENTIFICERING AF KERNEVIRKSOMHEDERNE

Virksomhederne identificeres via deres intellektuelle rettigheder på film, tv-programmer og computerspil, produceret i en specifik periode. Disse findes via udvalgte officielle datakilder. Herved identificeres aktive virksomheder uafhængigt af deres DST branchekode-placering.

FØLGENDE REGISTRE DANNER GRUNDLAGET:

Tv-producenter:

- CAB (kabelretransmission af tv-udsendelser).

Filmproducenter:

- Medierådets database over produkter, der er blevet aldersvurderet i en specifik periode
- Det Danske Filminstituts lister over tildelt filmstøtte
- Producentforeningens medlemsliste
- Det Danske Filminstitut "DFIbogen"

Computerspilproducenter:

- Bruttoliste over spilproducenter fremstillet af Computerspilzonen
- Register over spilvirksomheder på nordicgame.org og spiludvikling.dk
- Støttetildelinger fra DFI gennem New Danish Screen
- Databasen PEGI, den europæiske organisation, der er ansvarlig for aldersmærkningen

Reklamefilmproducenter:

- TV2 Medialink

EKSPERTVALIDERING

Registeroplysningerne kan identificere indholdsproducenterne, men pga. støj i kilderne har der været behov for at validere bruttolisterne (f.eks. kan en virksomhed være både film- og tvproducent - men den må kun figurere et sted i vores statistik).

For hver af de fire kategorier har en ekspertgruppe valideret listerne. Disse består af branchefolk, akademiske eksperter og anmeldere/journalister fra relevant medie.

INDSAMLING AF VIRKSOMHEDSDATA

Når bruttolisterne er udarbejdet og ekspertvalideret, indsamles akkumulerede økonomiske nøgletal om de identificerede virksomheder via deres CVR-nummer. For at få aktuelle tal (2009) er analysen baseret på informationer fra Danmarks Statistik, Momsstatistikken og ATP-statistikken. Alternativet er virksomhedsstatistikken, som giver flere oplysninger, men som offentliggøres med et efterslæb på næsten tre år.

OPDATERING OG FREMTIDIG ANVENDELSE AF ANALYSEN

Vi har nu udarbejdet en entydigt defineret metode til kortlægning af film-, tv- og computerspilproduktion i Danmark, og der er lavet en opdateringsmanual, så udviklingen i brancherne kan følges.

Projektorganisationen Copenhagen Entertainment ophører sit virke i 2012, hvorfor opgaven, med opdatering og udgivelse af data herefter overtages af Producentforeningen.

Rapporten, med metodebeskrivelse, dataark, virksomhedslistes og opdateringsmanual, stilles frit til rådighed for alle professionelle og studerende, som arbejder i og omkring brancherne.

Som fortalt i indledningen er rapportens formål at skabe et grundlag for en mere faktabaseret diskussion om branchernes tilstand. Vi mener, at det grundlag nu er til stede.

RAPPORT

1.0 INDLEDNING

Det er ikke mange årtier siden, at de audiovisuelle industrier – udover reklamebranchen – hovedsageligt blev betragtet som kulturindustrier. De var i diverse støtteordninger næsten entydigt forbundet med bevarelsen og nyfortolkningen af nationers kultur og selvforståelse. Anmeldere fokuserede primært på produkternes narrative og æstetiske kvaliteter og kun i mindre grad deres kommercielle dimension - og når det kommercielle blev inddraget, var det ofte på en forsimplet måde. Diskussionerne handlede oftest blot om antal seere, antal solgte billetter o. lign. Derudover kan man hævde, at i manges øjne var – og delvist er – kommerciel succes identisk med kunstnerisk underlødige produkter.

1.1 FOKUS PÅ BÅDE KULTUR OG KOMMERCIELLE DIMENSIONER

Det ville være forkert at sige, at fokus er skiftet således, at de audiovisuelle industrier nu kun betragtes gennem en kommerciel optik. Et hurtigt blik på forskellige filmstøtteordninger og Public Service mediernes Public Service forpligtelse dokumenterer entydigt, at dette ikke er tilfældet. Filmens og fjernsynets betydning som kulturbærende institutioner står stort set uforandret. I forhold til computerspil er opfattelsen for tiden måske endda ved at ændre sig. Hvor man for få år siden så computerspil som et udelukkende kommercielt produkt, er opfattelsen af computerspil som kulturbærende institution ved at blive mere og mere fremtrædende i Danmark. Dette kan for eksempel ses ved etableringen af en støtteordning for computerspil placeret hos det Danske Film Institut i denne medieforligsperiode.

Det som imidlertid har ændret sig radikalt er, at kulturindustrierne nu også defineres og definerer sig selv som kreative industrier, hvor accenten er på industrier. Mere specifikt ses de som industrier, der på basis af et typisk kreativt input, producerer audiovisuelle intellektuelle ophavsretigheder med salg for øje. I den sammenhæng er de stadig oftere blevet udpeget som nye vækstmotorer for dansk økonomi og/eller specifikke regioner og erhvervsklynger. Den ændrede rolle som de kreative industrier tildeles skyldes bl.a., at den traditionelle industriproduktion i de vestlige industrilande er blevet udfaset og flyttet til især Asien og Østeuropa. Der er derfor behov for at identificere 'nye' industrier, som kan fremtidssikre indtjening og arbejdspladser i Danmark. Gerne industrier som er baseret på kompetencer, tavs viden og viden som er indlejret i kulturelle forhold, som dels ikke let kan kopieres af producenter i andre lande, og dels ikke let kan near- eller offshores, da disse begrænsninger kan fastholde dette indtjenings- og skattegrundlag i Danmark.

1.2 DERFOR FOKUS PÅ KULTUR INDUSTRIERNE

Når politiske beslutningstagere har vendt blikket mod udlandet, er det hurtigt blevet tydeligt at i supplement til de 'traditionelle' videnintensive og kapitalintensive industrier såsom medicinalindustrien, vindmølleindustrien og softwareudvikling, så udgjorde kulturindustrierne et uudnyttet potentiale. Meget høje returns on investment på blockbustere – endda op til 1:4000 – bidrager også til at gøre film og computerspil til tillokkende vækstmotorer. Ikke mindst er det denne type industrier, mange unge veluddannede mennesker gerne ser sig selv have en karriere i; dermed antages det, at man kan tiltrække og fastholde den mest attraktive arbejdskraft, hvilket så gerne skulle bidrage til en positiv udviklingsspiral. Sådanne indsigter var typisk inspireret af USA, hvor film og computerspil, i især Californien, bidrager med mange arbejdspladser og en stor indtjening/omsætning og dermed skattegrundlag.

1.3 BEHOVET FOR GODE DATA

På hjemmefronten har det resulteret i en lang række af politiske initiativer, der har som formål at understøtte industriernes udvikling og dermed realiseringen af deres formodede kommercielle potentiale. De omtalte industrier er typisk bygget op omkring en kerne af kreative virksomheder, der agerer motor for de andre firmaer i industrien. Det har indtil nu ikke været muligt at beskrive den økonomiske aktivitet i disse kernevirksomheder, da der har manglet detaljeret datamateriale. Hidtil har forskere, journalister og politikere anvendt Danmarks Statistiks branchekoder. Disse er for nogle brancher, som for eksempel computerspiludvikling, ikke eksisterende, og for andre er de for brede og dermed heller ikke anvendelige. Det bliver således tydeligt, at en mere detaljeret beskrivelse af de audiovisuelle industrier kræver udviklingen og anvendelsen af en ny metode.

Den nuværende situation medfører altså uklarhed om, hvor meget de enkelte branchers kernevirksomheder bidrager med til den danske økonomi og om forholdet mellem de virksomheder, der er direkte involverede i den kreative skabelsesproces, og de virksomheder der leverer ydelser til disse kernevirksomheder eller på anden vis eksisterer på grund af denne kerne. Da der således i stigende grad er behov for gode data, er formålet med denne rapport at:

- Udvikle en metode der tillader en systematisk kortlægning af kernen af udvalgte audiovisuelle industrier. I arbejdet er de audiovisuelle industrier afgrænset til produktion af spillefilm (herunder kort- og dokumentarfilm), tv-programmer, reklamefilm og computerspil (spil til computere, konsoller, mobiltelefoner og andre platforme).
- Afdække i hvilken udstrækning denne kortlægning kan lede til identifikation af procedurer som tillader en mere løbende og gerne automatiseret opdatering af data.
- Præsentere vores kortlægning af de udvalgte branchers nøgletal (antal firmaer, antal ansatte, omsætningstal) – samt ikke mindst forskellen mellem traditionelle opgørelser og vores opgørelse.
- Støtte Danmarks Statistik i udviklingen med at etablere bedre muligheder for en kontinuerlig monitorering af disse industrier.

1.4 DEN NYE METODE

En stor del af arbejdet med denne rapport har koncentreret sig om at udvikle en ny metode. Vi har udviklet det, som vi kalder den produkt-baserede metode, som vi vil beskrive i detaljer senere i rapporten. Denne helt nye metode tillader også, at vi for allerførste gang får kastet et lys ind i de inkluderede branchers økonomiske kerne.

Rapporten bidrager dermed til debatten om betydningen af de kreative industrier som økonomisk motor. Film, tv, reklamefilm og computerspil tilhører denne gruppe af industrier. Det er ikke almindelige industrier, idet de adskiller sig signifikant fra normal produktionsvirksomhed. Typisk er de organiseret omkring kortere (film) eller længere (computerspil og tv) projekter med en stor brug af projektansat arbejdskraft. Afhængigheden af løse fugle til projekterne betyder, at disse industrier er kendetegnet ved at være geografisk koncentreret i klynger i ganske få storbyer så som Los Angeles, New York, Paris, London og Berlin. Af samme grund betoner vi i denne rapport også specielt størrelsen af 'København-klyngerne' i forhold til resten af landet. Vi laver altså både branche- og klyngeanalyser med fokus på kernevirksomhederne.

1.5 HVORFOR FILM, TV OG COMPUTERSPILE?

I 2007 skrev Vækstforum en Erhvervsudviklingsstrategi for Region Hovedstaden og identificerede film- og spilbranchen som ét af regionens primære strategiske indsatsområder for tiltrækning af såkaldte kompetencedrevne investeringer. Både Erhvervsfremmestyrelsen og Vækstfonden argumenterer også for, at film og spil er deciderede kompetenceklynger med internationalt potentiale. Dette arbejde konkluderede dog også, at selvom Hovedstadsregionen siden midten af 1990'erne har gjort sig internationalt bemærket som klynge for filmproduktion, og hovedstaden på uddannelsesområdet er med i verdenseliten og faktisk har en overproduktion af dygtige kreative medarbejdere, er der stadig mange udfordringer, hvis dette potentiale skal udnyttes optimalt.

Konklusioner i denne type af studier siger, at uden en klar strategi risikerer hovedstadsregionen at sætte sine styrker over styr og miste rollen som én af Nordeuropas foretrukne destinationer for international film- og spilproduktion. Med andre ord vil hovedstadsregionen gå glip af betydelig vækst og attraktive job, hvis ikke området opprioriteres og sammentænkes, argumenteres der.

Mens sådanne politiske rapporter kan kritiseres for mange ting, så er det klart at forudsætningen for en solidt funderet politisk diskussion og udviklingen af solide og realistiske strategier fordrer, at der er et solidt talmateriale til rådighed – og udviklingen af en metode, der tillader dette, er netop det som denne rapport bidrager med. Vi præsenterer også nye tal for omsætning, eksport, antal ansatte mv. inden for de udvalgte branchers kernevirkomheder. Da det er første gang, at metoden præsenteres og da den bør gennemtestes yderligere, ønsker vi ikke at lægge op til deciderede politiske beslutninger. Derimod har det været målsætningen at bidrage til at forfine metoden til indsamling af data, som i fremtiden skal danne grundlaget for politiske beslutninger på området.

1.6 RAPPORTENS FOKUS

Rapporten fokuserer på de nyeste tal (2008/2009), da en pålidelig historisk analyse de facto ikke er mulig. Dette skyldes at der er for stor en diskrepans mellem trækninger baseret på DST's branchekoder og de identificerede kernevirkomheder. Endvidere er det næsten umuligt at forestå en egen rekonstruktion af tidligere populationer.

Det er meget svært at finde en entydig definition for kreative industrier og begrebet har været brugt forskelligt i mange sammenhænge af forskellige interessenter i området.

For at skabe en klar indgang og et klart fokusområde for denne rapport definerer vi populationen for vores undersøgelse som virksomheder inden for film, tv, reklamefilm og computerspil, som er direkte producenter og rettighedshavere af indhold til skærme. Eksempler på produkter er for eksempel: Spillefilm, tv-drama, dokumentarfilm, reklamefilm, tv-programmer etc.) og computerspil for eksempel: Konsolspil, pc-spil, AAA, mobiltelefonspil, browser games etc.

Vores opgørelser omfatter ikke Public Service medierne med DR og TV2 som de største spillere. Denne beslutning er truffet ud fra et rationale om, at vækstpotentialet især også i forhold til eksport ligger hos de uafhængige danske indholdsproducenter. Public service medierne har ikke et krav om vækst og deres størrelse er alene afhængig af politiske beslutninger og er dermed problematiske at inddrage i en rapport om udvikling og vækst i disse brancher.

1.7 RAPPORTENS STRUKTUR

Rapporten er struktureret på følgende måde: Først præsenterer vi produktmetoden. Derefter hvorledes denne er blevet anvendt i praksis. Så følger et afsnit med resultater, herunder forskellen mellem vores kørsler og kørsler baseret på DSTs branchekoder. Endelig en diskussion af mulighederne for at automatisere dataindsamlingen. Rapporten afrundes med en konklusion og anbefaling til det videre arbejde.

2.0 PRODUKTMETODEN

Udgangspunktet er spørgsmålet: Hvordan kan der etableres et tal- eller datamateriale, som giver et mere detaljeret billede af kernevirkomhedernes størrelse og struktur end det, som pt. kan frembringes på basis af kørsler på DSTs branchekoder?

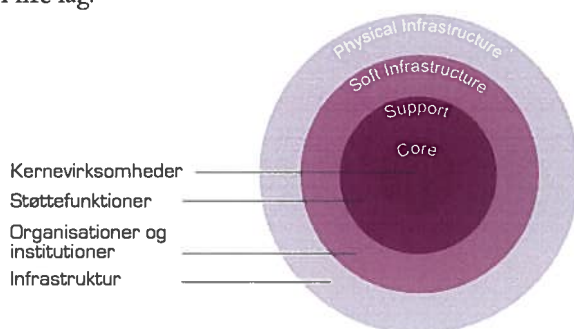
Desuden undersøger vi om, det er muligt at skabe procedurer, som kan sikre en automatisering af disse typer kørsler, så de løbende kan opdateres, og det dermed bliver lettere at få nye og præcise tal, som kan sammenlignes med tidligere tal.

Denne del af rapporten besvarer dette spørgsmål og præsenterer vores arbejdsmetode; af hensyn til at denne rapport også skal understøtte en gentagelse af metoden, beskrives metoden detaljeret og kronologisk. Metoden betegner vi som produktmetoden. Det er første gang, at vi ser den præsenteret og anvendt på danske data. Der er også udarbejdet en kort decideret manual, der kan benyttes til en gentagelse af undersøgelsen hvert andet år. Hvad går produktmetoden ud på?

Først har vi lavet en opdeling af brancherne og klyngerne på basis af deres produkter: Spillefilm, tv-programmer, reklamefilm og computerspil. Denne opdeling svarer i store træk til opdelingen inden for DSTs branchekoder med computerspil som den eneste helt nye kategori. Forskellen er, at vores population er defineret mere snævert end populationerne i DST, og at vores metode er baseret på virksomhedernes produkter frem for at virksomhederne placerer sig selv i en kategori. Sidstnævnte er ellers normalproceduren. Vi er i første omgang kun interesserede i aktører, som er deciderede producenter eller medproducenter af film, tv-programmer, reklamefilm eller computerspil. Firmaer med en tilkendegivelse af at være interesserede i industrien eller firmaer med produkter i pipelinen, som endnu ikke har udgivet produkter, er ikke medtaget i opgørelsen. Heller ikke alle de virksomheder der ligger uden for kernen af indholdsproducenter men stadig kan medregnes den audiovisuelle industri såsom for eksempel postproduktion, catering og andre supportfunktioner. Heller ikke de mange selvstændige freelancere er medtaget.

Vores udgangspunkt er firma-niveaue, som vi efterfølgende aggregerer. Dermed præsenterer vi et alternativ til meget af det arbejde som ofte laves omkring kreative industrier ikke mindst film. Her fokuseres typisk på det enkelte produkt. Giver den enkelte film overskud? Kan man lave formler for overskudsgivende film? Hvor stor er usikkerheden ved en filmproduktion? Er der tale om winners-take-it-all-markets, som hævdede af økonomen Richard Caves? Det er den type spørgsmål som normalt besvares. Vi er imidlertid mindre interesserede i om netop en film eller et spil bliver en blockbuster, men afdækker i stedet, hvordan firmaerne har det økonomisk, og hvordan de bidrager til samfundsøkonomien som sådan. Set ud fra et samfundsøkonomisk synspunkt er det denne vinkel, der er den afgørende, hvis målsætningen er, at de audiovisuelle industrier skal

udvikles til en af de nye vækstmotorer for Danmark. De undersøgte industrier og klynger består ikke kun af producenter – men producenterne/kernevirksomhederne er motoren der holder industrierne i gang og er derfor fokus for denne undersøgelse og rapport. Vi opdeler industrierne/klyngerne i fire lag.



2.1 KERNEVIRKSOMHEDER: DET ØKONOMISKE KRAFTCENTRUM

Kernevirksomhederne er vores indgang til industrierne, dvs. at det er dem, som vi fokuserer på. Vi har som tidligere nævnt valgt at definere kernevirksomhederne som producenterne af de audiovisuelle værker. Ved at benytte producenterne har vi en helt klar analyseenhed, som kan genfindes i statistikker (via deres CVR-nr). Typisk har virksomhederne indberetningspligt omkring økonomiske data og data har derfor en vis kontinuitet over tid. Producenten defineres, som den enhed der samler alle involverede rettigheder, for eksempel musik, foto, skuespillere, kode, mv. til et værk. Instruktører mv. som ikke er deciderede 'regningsskrivere' altså freelancere indfanges i de regnskaber producenterne indberetter. Film – mere end spil – er kendt for at nogle selskaber opstår som 'single purpose' firmaer, der kun dækker et filmprojekt; dette er et mindre fænomen i Danmark end i for eksempel Hollywood. Zentropa er dog et eksempel på undtagelsen. I tilfælde af virksomheder der har opdelt deres aktiviteter i flere organisatoriske enheder, har vi i denne rapport sammentrukket disse enheder. Dette er sket som en ren addition, hvilket kan betyde, at disse virksomheder fremstår større, end de er, da handelsvirksomhedsdelen ind imellem indgår i opgørelsen. Vi har dog, hvor det er muligt, fastholdt en opdeling af virksomhedernes aktiviteter på vores kerneområder. De specifikke kernevirksomheder, som indgår i denne analyse, fremgår af Copenhagen Entertainments hjemmeside: CopenhagenEntertainment.dk.

2.2 STØTTEFUNKTIONER: VIGTIGE MEDSPILLERE I PRODUKTIONEN

Begrebet støttefunktioner dækker over virksomheder og selvstændigt arbejdende enkeltpersoner, som sælger varer eller tjenesteydelser til kernevirksomhederne; andre studier betegner typisk disse som underleverandører. Men begrebet underleverandører er for snævert, da det henviser til såkaldte upstream input, mens de rettelig også kan indgå som en aktiv part i selve produktionsprocessen (for eksempel lydmand, lysmand, mm), eller downstream i for eksempel postproduktion, distribution eller markedsføring. Disse virksomheders økonomiske aktivitet er affødt af kerne-virksomhedernes aktiviteter. Det er interessant at nævne, at mange af de personer der er involveret i filmproduktioner udfører manuelt arbejde. De audiovisuelle industrier skaber således ikke kun arbejdspladser for højtuddannede videnarbejdere, men i meget høj grad også for håndværkere og ufaglærte personer. Det er dermed ikke tale om brancher, som kun skaber arbejdspladser for eliten og de højtuddannede.

2.3 ORGANISATIONER OG INSTITUTIONER: TALENTMASKINERNE OG KAPITAL

Udover kernevirksomheder og supportfunktioner findes der også offentligt eller medlemsfinansierede organisationer og institutioner, som understøtter industrien. Det er bl.a. uddannelsesinstitutioner og brancheforeninger. Da disse ikke har deciderede kommercielle mål, har vi ikke inddraget dem i denne rapport.

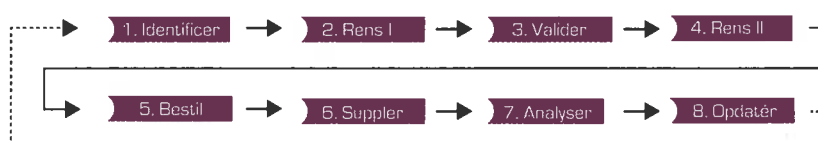
2.4 INFRASTRUKTUR: KANALEN TIL FORBRUGERNE

Endelig har vi fravalgt at inddrage firmaer som varetager Infrastruktur og Distribution. Det er dog vigtigt at påpege, at der også på "Organisationer og institutioner" og "Infrastruktur og Distribution" typisk er tale om aktiviteter, der er udledt fra og betinget af kernevirksomhedernes aktiviteter. F.eks. står videoformater i dag for mere end 80% af datatrafikken på internettet. Kernevirksomhedernes samfundsøkonomiske effekt er således betydeligt større end omsætningen og antal ansatte i disse virksomheder og støttefunktionerne alene.

Som vi illustrerer nedenfor, er der en god grund til at udvikle en metode, der mere præcist end DSTs branchekoder beskriver kernevirksomhedernes aktivitetsindhold i de industrier, som vi er interesserede i. Ved at tage afsæt i en virksomheds produkter – og vi kommer tilbage til hvad vi har gjort med virksomheder med en bred produktportefølje – har vi kunnet identificere deres hovedaktivitet og dermed placere dem i henhold til deres reelle økonomiske aktivitet uafhængigt af hvor de er placeret i DST. Placeringen i DST foregår ved at virksomhederne selv indplacerer sig i en af branchekoderne når de oprettes. I tilgift giver det mulighed for, at vi kan arbejde med mere præcise populationer for kernevirksomhederne end tilfældet er i DST, hvor kategorierne er meget brede. Et par eksempler: Computerspiludvikling: Udviklingsfirmaerne fordeler sig på 10 forskellige brancher (anden it-servicevirksomhed, anden udgivelse af software, computerprogrammering, databehandling, webhosting og lignende serviceydelser; engroshandel med computere, andre enheder og software, fremstilling af spil og legetøj, konsulentbistand vedrørende informationsteknologi, udgivelse af computerspil, uoplyst, webportaler). Reklamefilm: Virksomheder, der har deres primære aktivitet inden for produktion af reklamefilm, dækkes af branchekoden 59.11.20 Produktion af film og videofilm. Men vi ved, at en række reklamebureauer også producerer reklamefilm. Reklamebureauer har branchekategorien 73.11.10, men her findes også de virksomheder, der ikke laver film. Der har indtil nu ikke været overblik over, hvor stort omfang produktion af reklamefilm har i den enkelte virksomhed.

Men for at benytte produktmetoden er det påkrævet at finde gode kilder og procedurer til at identificere virksomhedernes produkter. Kildematerialet er produkt- og rettighedsregistre. Dette er en stor udfordring, og der er mange faldgruber, som vi nu vil vise. Processen præsenteres skridt for skridt for at skabe størst mulig klarhed (se afsnit 4.1.2.).

Oversigt over processen:



3.0 KILDER TIL IDENTIFICERING AF KERNEVIRKSOMHEDER

3.1 TV PRODUCENTER: BENYT CABS DATABASE

For tv-produktion anvendte vi CABS database. CAB er den organisation, som for danske og udenlandske film- og tv-producenter forvalter indtægterne fra kabelretransmission af tv-udsendelser og film. Deres database registrerer alle udsendte programmer på dansk tv. Database registrerer også producenterne. CABS liste giver en meget stor bruttoliste, men også med meget støj, da der for eksempel også indgår tv-stationer og andre offentlige institutioner. Ikke medtaget i denne rapport er således virksomheder, som ikke figurerer på denne liste; det er typisk de virksomheder, som producerer dokumentar til skolebrug mv. som ikke vises i tv. Problemets omfang er dog skønnet til at være minimalt i forhold til totalerne for tv-produktion.

3.2 FILMPRODUCENTER: NØDVENDIGT AT BRUGE FLERE KILDER

Vedrørende produktion af spillefilm har vi ikke fundet en sammenhængende liste. Vi har derfor benyttet :

- Medierådets database over produkter, der er blevet aldersvurderet i en specifik periode. Der er i Danmark ikke indsendelsespligt, hvorfor supplerende data er nødvendige.
- DFIs lister over tildelt filmstøtte. Langt størstedelen af danske filmproduktioner (kort og lang fiktion samt dokumentar) modtager på et eller andet tidspunkt i processen filmstøtte fra DFI.
- Producent-foreningens medlemsliste og DFI-håndbogen.

Dette gav en meget omfattende bruttoliste, hvor en af udfordringerne har været at få klassificeret virksomhederne i enten tv- eller spillefilmsproduktion, da der især hos de store virksomheder er betydeligt overlap.

3.3 COMPUTERSPILOPRODUCENTER: DEN STØRSTE UDFORDRING

Datakilder for computerspilbranchen har vist sig at være den største udfordring, da branchen er relativt uorganiseret. De kilder der er blevet identificeret er:

- Støttetildelingslister fra DFI gennem New Danish Screen,
- Database PEGI, den europæiske organisation, der er ansvarlig for aldersmærkningen af computerspil,
- NordicGame.net online games directory, der er en del af the Nordic Game Program, som er underlagt Nordisk Ministerråd samt
- Bruttoliste over spilproducenter fremstillet af Computerspilzonen.
- Endelig konsulteredes også registreret på spiludvikling.dk. Listen er detaljeret, men er ikke en officiel database. Listen er etableret af frivillige kræfter i branchen.

3.4 REKLAMEFILMPRODUCENTER: ANVEND TV 2 MEDIALINK

For produktion af tv-reklame anvendte vi TV 2 databasen Medialink. Databasen registrerer alle nye reklamer, som er vist på TV 2. Listen, der identificerer producenterne af disse tv-reklamer er meget omfattende – og har megen støj. Dette skyldes for eksempel at mange virksomheder, der har betalt for reklamefilm, er medtaget som producenter i opgørelsen. Reklame, som ikke vises i tv, registreres ikke. Det er for eksempel corporate-film og -reklamer, som eksponeres i butikker, på messer og på internettet (viral reklame for eksempel). Igen blev det vurderet ikke at have den store betydning for vores total-tal, da der typisk er sammenfald mellem producenterne af den ene og anden type reklamer.

Efter at have etableret bruttolisterne frasorterede arbejdsgruppen virksomheder, som helt indlysende ikke skulle figurere på listerne. Et eksempel herpå er en pelsproducent som figurerer som producent af tv-reklame. Dette har som omtalt ovenfor at gøre med den måde som TV 2 registrerer på.

3.5 FRA BRUTTO- TIL NETTOLISTE: BRUGEN AF EKSPERTGRUPPER TIL AT RYDDE UD

Da der var støj i listerne og til dels usikkerhed om den endelige placering af virksomheder med bred produktportefølje besluttede arbejdsgruppen at lave en validering (reduktion til nettolister) af bruttolisterne ved brug af ekspertgrupper. Ekspertvalidering er en meget udbredt metode i forskning og i litteraturen, som omhandler god forskning men kun sjældent brugt i undersøgelser som denne.

Kort fortalt gik ekspertvalideringen ud på, at vi fremsendte vores bruttolister til udvalgte fag- og brancheeksperter med en specifikation af, at de skulle gennemgå populationen med henblik på:

- At identificere firmaer som ikke bør være på listen, da firmaet ikke har aktiviteter eller kun ganske få aktiviteter ifht. deres hovedformål inden for andre industrier/brancher.
- Tilføje firmaer som ikke er identificeret ved hjælp af vores datakilder.

Basalt set så er ideen bag denne procedure, at den relevante viden omkring brancherne ligger spredt hos diverse eksperter, og at deres viden derfor kan bruges til at kvalitetssikre vores lister dvs. vores population. Dermed skulle vi undgå, at listen overså relevante firmaer eller havde irrelevante firmaer med.

3.5.1 SAMMENSÆTNING AF EKSPERTGRUPPERNE

For at sikre en vis spredning af videntyper i ekspertgrupperne (akademisk viden, praktikerens viden etc.) tilstræbte vi at nedsætte grupper bestående af 3 branchefolk (praktikere), 1 akademisk ekspert (universitetsforsker) og 1 anmelder/journalist fra relevant medie (f.eks. et dagblad) for hver af de undersøgte brancher. Det vil sige fire ekspertpaneler med fem personer i hvert panel. Hver ekspert fik vores bruttolister tilsendt.

3.5.2 UDFORDRINGERNE VED ARBEJDET MED EKSPERTGRUPPERNE

Da dette som sagt er en metoderapport, vil vi ganske kort redegøre for de udfordringer, som vi oplevede i forbindelse med arbejdet med ekspertgruppen.

For det første var det svært at finde relevante eksperter inden for alle grupper. Dette gjaldt især for identifikationen af akademiske eksperter. Her benyttede vi os af at universiteterne enten har ekspertportaler, eller at eksperterne kan findes via deres egen hjemmeside. Det er imidlertid ikke altid simpelt at finde frem til de institutter, som er mest relevante. Eksempelvis er reklameforskning spredt på flere institutter på samme universitet, hvor man ikke af instituttets navn kan udlede, at det skulle være involveret i reklameforskning.

Når en mulig akademisk ekspert er identificeret, så består næste skridt i at vurdere om han eller hun så reelt også har de efterspurgte kompetencer. I reklame er der for eksempel mange med viden om semiotik mv. mens forskere med viden om hele værdikæden og de aktive firmaer var begrænset. En første grovsortering blev foretaget på basis af forskernes egne beskrivelser af deres forskning (på basis af deres hjemmesider), deres publikationer og deres CV. Herefter kontaktede vi den enkelte ekspert pr. e-mail og fortalte om projektet, og den aktivitet vi forestillede os at bruge ham/hende i. De meldte så tilbage, om de havde tid, lyst og kompetencerne. Idealet har naturligvis været at få de fremmeste eksperter med i grupperne.

Til identifikationen af ikke-akademiske eksperter har vi benyttet vores eget kendskab til relevante eksperter, kontaktet brancheorganisationer for at få deres bud på eksperter og endelig benyttet arbejdsgruppens medlemmers respektive netværk. Eksperternes kvalifikation er desuden blevet vurderet på baggrund af deres placering i industrierne. Processen for de ikke-akademiske eksperter har dermed et større tilfældighedsmoment indbygget. Men det er tvivlsomt, om den kan gennemføres på en mere struktureret måde.

3.5.3 OPSUMMERING AF VORES ERFARINGER

Hvad er så vores erfaringer? Det er ganske svært at finde akademiske eksperter med detailkendskab i de forskellige brancher, derfor er der færre end håbet med i de endelige ekspertpaneler (se tabel 1). Værdien af de akademiske eksperters udsagn var meget varieret, da de ofte fokuserer mere på abstrakte modeller og fortolkninger end på at have kendskab til firmaer i brancherne. Dette var dog ikke entydigt. Praktikere – især med et engagement i brancheforeninger – viste sig at have et forbilledligt kendskab til brancherne. Ekspertterne havde en tendens til at have en bias i deres viden. De vidste mest om de store virksomheder og virksomheder i København og de andre større byer. Endvidere var det ofte meget svært at motivere praktikere til at deltage. For anmeldere gælder det om at finde 'eksemplarer', som ikke kun er interesserede i produkternes narrative og æstetiske karakterer. Vi var som sagt derfor nødt til at have færre deltagere i vores ekspertpaneler, end vi først havde planlagt. Til gengæld bidrog ekspertpanelerne med en uvurderlig viden om virksomhederne og gjorde det muligt for os at komme et skridt tættere på nettolisterne med kernevirksomheder som kunne indsendes til DST.

Eksperttype	Film	Tv	Reklame	Computerspil
Forsker	1	0	0	1
Anmelder	1	1	0	1
Industri	1	3	2	3

Tabel 1

3.6 ARBEJDSGRUPPEN FORESTÅR EN SIDSTE OPRYDNING

I modsætning til hvad vi havde håbet på, så var der alligevel behov for endnu en sortering, da der var forskellige typer af virksomheder som eksperterne enten a) ikke kendte, b) var usikre omkring eller c) var uenige om. Resultatet var derfor at vi fik foretaget en betydelig reduktion i antallet af virksomheder, men at der stadig var en residual, der skulle bearbejdes.

Vi var derfor nødt til at få etableret en procedure for den endelige validering. Vi benyttede egenvalidering. Egenvalideringen går populært sagt ud på at få luget endeligt ud og få placeret de virksomheder, som der var tvivl om placeringen af i den rigtige gruppe (for eksempel i film eller tv-produktion – de kan kun figurere i en gruppe). Vi nedsatte en arbejdsgruppe bestående af personer – som havde et reelt branchekendskab og erfaring inden for videnskabelig metode.

Denne gruppes arbejde bestod i først omgang i at få etableret konsensus om proceduren for den endelige frasortering. Processen bestod i, at der skulle være enighed blandt arbejdsgruppens medlemmer om, at der ville blive benyttet informationer fra firmaernes hjemmesider – hvor disse var tilgængelige. Den første inklusion/frasortering var baseret på virksomhedens hjemmeside og dennes præsentation af sig selv - 'home'-delen. Det vil sige, at hvis virksomheden definerede sig som filmproducent, så ville vi klassificere den som sådan. Ved tvivl foretog arbejdsgruppen en vurdering af de på hjemmesiden præsenterede aktiviteterets omfang. Vurderingen blev foretaget på basis af en vægtning af økonomisk størrelse frem for en vægtning baseret antallet af aktiviteter. En spillefilm vurderedes derfor typisk til at have større økonomisk vægt end for eksempel to reklamespots. Selv herefter var der virksomheder, som ikke kunne entydigt klassificeres, og her måtte vi bruge andre troværdige kilder. Eksempelvis benyttede vi DFI-håndbogen. Endelig var det nødvendigt at lave en krydstjekning på basis af CVR nummer og navn på tværs af listerne, da flere stadig kunne figurere på flere af vores lister. Dette er et omfattende manuelt arbejde med mange faldgruber; og i sidste ende må det i nogle tilfælde bero på et skøn om en virksomhed skal placeres i kategori a eller b, hvis aktiviteterne fremstår som havende et næsten ens økonomisk omfang. Virksomheder blev også undersøgt i databasen www.cvr.dk, for at sikre at de stadig var aktive.

Endvidere bør det nævnes, at efter at vi havde fået kørt vores trækninger hos DST blev udvalgte dele udsendt til eksperter med henblik på at få deres vurdering af resultatet.

Resultatet af disse omfattende dobbeltvalideringsprocesser var, at vi kunne identificere kernevirk-somhedernes endelige population – og med en højere præcision end tilfældet har været i andre studier. Listerne – forsynet med CVR-numre – udgjorde basis for vores dataudtræk som DST skulle foretage for os.

3.7 KØRSLER HOS DST – OG FORMÅLET MED KØRSLERNE

Vi har nu dokumenteret vores proces for identifikationen af vores populationer af kernevirk-somheder inden for henholdsvis filmproduktion, tvproduktion, reklamefilmproduktion og produktion af computerspil og sandsynliggjort, at disse populationer er rimelig præcise. Hvad vil vi så finde ud af i vores studie? Det skal være med i bagehovedet, at vi hele tiden har været interesserede i mulighederne for at kunne automatisere processen. Af denne grund er vi interesserede i at

identificere forskellene omkring udvalgte nøgletal for kørsler på henholdsvis DSTs branchekoder og kørsler baseret på vores populationer/lister. Da vi er interesserede i nye tal og ikke kun historiske data, valgte vi at trække informationer fra henholdsvis Moms- og ATP-statistikken frem for kørsler trukket i Virksomhedsstatistikken. Denne offentliggøres med et efterslæb på næsten tre år. Virksomhedsstatistikken er derfor ikke egnet til opdaterede data.

For at kompensere årsudsving valgte vi at trække data for 2008 og 2009. Ideelt ville det have været at få data tilbage fra 2007, men da det de facto ikke er muligt at rekonstruere populationen, vurderedes det som værende uhensigtsmæssigt. De informationer som er tilgængelige i Momsstatistikken er køb, salg (=omsætning), eksport og værditilvækst (i en forsimplet form). ATP-statistikken giver antal ansatte (målt i fuldtidsansatte).

Brugen af de nævnte kilder er ikke uden udfordringer. De største udfordringer er:

- At i ATP-statistikken falder op til 50% af virksomhederne i de forskellige brancher væk. Dette har med indberetningskravene for ATP at gøre (eksempelvis indberetter selvstændige ikke antal ansatte og figurer derfor ikke i ATP statistikken). Det var ikke umiddelbart muligt på basis af ATP-kørsler at identificere årsagen til dette omfattende frafald. Med fare for at blive en anelse tekniske vil vi kort redegøre for hvorledes vi løste dette problem, så det kan reproduceres af andre efterfølgende. Proceduren: Vi fik DST til at køre en kørsel på virksomhedstyper (enkeltmands-firmaer mv.) og antal ansatte i Virksomhedsstatistikken for år 2007 – denne kilde lider ikke af samme frafaldsproblem. Af disse kørsler udledte vi standardstørrelsen for de virksomheder, der ikke optræder i ATP statistikken.
- At der er et omfattende diskretioneringsproblem. Dette henviser til, at DST ikke offentliggør data som tillader identifikation af enkeltvirksomheder. Dette forhindrer brugen af traditionelle størrelseskategorier, da vores populationer – især inden for reklame – er ganske små og samtidig er industristrukturen kendetegnet ved ganske få store firmaer. Manuelt var vi derfor nødt til at revurdere virksomhedsstørrelserne med henblik på, at de stadig skulle give mening (små, mellemstore og store virksomheder for sig) – også på tværs af industrierne – men også være praktisk operationaliserbare med henblik på at reducere diskretioneringsproblemet. Problemet kan aldrig løses i praksis for meget små populationer som tilfældet er med reklamefilm – af denne grund benytter vi os kun af de samlede reklamefilm-data.
- Endelig bør det nævnes, at der er god grund til at være påpasselig med ukritisk at anvende DST-kørsler, da vi oplevede problemer med kørslerne.

3.7.1 FORSKELLEN MELLEM DST, BRANCHEKODER OG PRODUKTMETODEN

Vi har anmodet om en kørsel på de relevante branchekoder for at undersøge, om data genereret på basis af vores lister afviger signifikant fra data genereret på basis af DSTs branchekoder.

Vi anmodede også om en kørsel for det sammenlignelige tal på basis af vores nettolister¹; kørslerne var på brancheniveau og vi forestod selv aggregeringen til totaler for alle fire industrier.

1) Dette var specificeret som: Samlede økonomiske oplysninger for tilsendt population af CVR-numre fordelt på år.

Ved at sammenligne de to kørsler både på det totale niveau (=sum af alle brancher) og på brancher (=relevante branchekoder overfor population i vores branche-kerner) er vi i stand til at identificere differencen mellem traditionelle branchekodebaserede kørsler og kørsler baseret på vores lister over kernevirkksomheder. Forskellen tolkes som udtryk for 'hvor meget mere præcis vores metode er'. Beregningerne er foretaget af arbejdsgruppen, da DST ikke leverer dem.

3.7.2 SAMLEDE ØKONOMISKE AKTIVITET I KERNEVIRKSOMHEDERNE

Projektets nøgletal gælder for kernevirkksomhederne på aggregeret niveau. Det vil mere konkret sige: Hvor stor er omsætningen for kernevirkksomhederne? Hvor stor er eksporten og ikke mindst hvor mange ansatte er der i kernevirkksomhederne? Til dette anvendte vi samme kørsel hos DST som specificeret ovenfor, men kun på den population som vi identificerede (vi benytter kun DSTs branchekodebaserede kørsler til at vise forskellene mellem den traditionelle metode og produkt-metoden).

3.7.3 HVILKE BRANCHER STÅR FOR AKTIVITETEN?

Videre var vi interesserede i den økonomiske aktivitet for de forskellige brancher. Samme kørsler som ovenfor. Dette tillader os at gruppere vores totaler og finde ud af, hvor stor aktiviteten er i de enkelte brancher. For at undgå misforståelse skal vi pointere at DST kun inddrager momspligtige indtægter i Momsstatistikken; støttemidler er dermed ikke inkluderet.

3.7.4 STORE ELLER SMÅ VIRKSOMHEDER – HVEM BETYDER MEST?

Vi er ligeledes interesserede i at identificere hvilke kernevirkksomheder – i form af størrelse – som står for den økonomiske aktivitet i de forskellige brancher. Dette kræver at Momsstatistikken på brancheniveau køres sammen med ATP-statistikken (med de ovenfor specificerede problemer). Det skal også bemærkes at størrelserne i en projekt-baseret industri – målt i antal ansatte – ikke er direkte sammenlignelige med størrelser inden for den traditionelle industri, som typisk opererer med flere fastansatte.²

3.7.5 KLYNGERNE OG DERES BETYDNING – DOMINERER KØBENHAVN?

Endelig er vi interesserede i at få et indtryk af klyngernes betydning for industriernes totaler. Dette gøres ved at lave kørsler på kernevirkksomhederne i de forskellige brancher krydset med regionerne. Vi kørte det som to grupper: Hovedstaden overfor resten af Danmark. Alternative kørsler giver for store diskretioneringsproblemer, da antallet af kernevirkksomheder uden for Region Hovedstaden er meget lille. For at få et indtryk af relationen mellem kernevirkksomheder og støttevirkksomheder udtrak vi data på deres køb, det vil sige, hvor meget underleverandører modtager i direkte betaling for varer og services fra kernevirkksomhederne. Denne kørsel er dog meget grovkornet, da den ikke tillader at der differentieres mellem forskellige typer af underleverandører. Vi tjekkede alternative metoder til afdækning af dette i DST, men fandt ikke, at der var brugbare datakilder (heller ikke Samhandelsstatistikken, hvorfor en mere omfattende kortlægning af disse interne pengestrømme ville være nødvendigt).

²) For de virksomheder som falder bort ved krydsningen mellem ATP og Momsstatistikken har vi måtte køre en ekstra kørsel på virksomhedsstatistikken i historiske data for at få størrelserne; de er så af arbejdsgruppen medregnet i de korrekte grupperinger. Denne restgruppes totale økonomiske aktivitet er tilgængelig fra kørslerne i Momsstatistikken; denne skal ligeledes manuelt overføres til de korrekte kolonner.


4.0 DEN NYE METODE I PRAKSIS

Vi vil nu præsentere størrelserne og antallet af kernevirksomheder i film-, tv-, reklamefilm- og computerspilbranchen i Danmark baseret på Produktmetoden og sammenligne dem med tal genereret fra DST branchekoder.

4.1 PRODUKTMETODEN VERSUS DST BRANCHEKODER: KÆMPEFORSKEL

Det første vi kan sige er, at der er meget stor forskel. Antalsmæssigt udgør kernevirksomhederne mindre end 2% af de virksomheder der registreres via de udvalgte DST Branchekoder.³ Det skyldes forskellig branchedefinition: De i opgørelsen inkluderede branchekoder fra DST repræsenterer branchen meget bredt. For eksempel er hele distributions- og broadcast-sektoren inkluderet, mens vores definition er meget snæver og alene omfatter indholdsproducenterne. Sammenligner vi på tilsvarende vis tal for omsætning, når vi godt 4% og 5-6% af eksporten (se tabel 2). Det er klart, at der i denne sammenligning viser sig store forskelle, og vi vil for at præcisere forskellene mellem DSTs branchekoder og vores grupper af kernevirksomheder, i de følgende afsnit gå mere i dybden og sammenligne vores fire del-brancher med de 'matchende' branchekoder fra DST.

FILM, REKLAMEFILM-, TV- OG COMPUTERSPIL-
PRODUCERTERNES ANDEL AF DST BRANCHEKODE


	2008	2009
Omsætning	4,1%	4,3%
Export	5,8%	4,9%
Antal virksomheder	1,6%	1,8%

Tabel 2

4.1.1 FILM OG TV: OMFATTENDE FORSKEL MELLEM PRODUKTMETODEN OG DST


For film og tv-produktion opgøres antallet af kernevirksomheder via Produktmetoden til 4-4,5% af antallet af virksomheder i filmbranchen opgjort via DST branchekodestatistik. Sammenligner vi på tilsvarende vis tal for omsætning via Produktmetoden, når dog vi helt op på mere end 40% af den omsætning, der registreres i filmbranchen via DST branchekodestatistik.

FILM-PRODUCERTERNES ANDEL AF
DST BRANCHEKODE

	2008	2009
Omsætning	46,2%	40,0%
Export	51,3%	16,8%
Antal	4,1%	4,5%

Tabel 3a

TV-PRODUCERTERNES ANDEL AF
DST BRANCHEKODE

	2008	2009
Omsætning	35,1%	37,8%
Export	60,4%	57,4%
Antal	26,9%	26,1%

Tabel 3b

3) Inkluderede branchekoder: 582100 Udgivelse af computerspil, 591110 Produktion af film og videofilm, 591120 Produktion af tv-programmer,

591200 Aktiviteter, der udøves efter produktion af film, video- og tv-programmer, 591300 Distribution af film, video- og tv-programmer,


591400 Biografer, 602000 Tv-virksomhed, 620100 Computerprogrammering, 751110 Reklamebureauer.

4.1.2 REKLAMEFILM: MASSIV FORSKEL MELLEM PRODUKTMETODEN OG DST

Reklamefilmproduktion ligger under samme DST branchekode som film. Her ser vi mindre variation mellem årene. Antalsmæssigt udgør reklamefilmproducenterne cirka 1,5% af de virksomheder, der er registreret i filmbranchen via DST branchekoder. Sammenligner vi på tilsvarende vis omsætningstal via Produktmetoden med den omsætning der registreres i filmbranchen via DST branchekodestatik, når vi op på næsten 15%.

For Reklamefilm er det vigtigt at nævne, at vores opgørelser indtil videre kun omfatter ”rene” reklamefilmproducenter – den andel af reklamebureauernes omsætning, der kan henføres til reklamefilmproduktion, indgår ikke i denne opgørelse. Dette er en udfordring i forhold til DSTs branchekoder, som arbejdsgruppen har fundet en løsning på (se afsnit 5.0 om automatisering).

REKLAMEFILM-PRODUCERTERNES ANDEL AF DST BRANCHEKODE


	2008	2009
Omsætning	14,9%	13,6%
Export	9,7%	10,2%
Antal	1,5%	1,5%

Tabel 4

4.1.3 COMPUTERSPIL: OVERRASKENDE FORSKELLE MELLEM PRODUKTMETODEN OG DST


Computerspil kan være fordelt over mange brancher, men findes typisk enten under DSTs branchekoder for Udgivelse af computerspil eller Computerprogrammering. For den første kategori er vores population større (med omkring på 140% af Udgivelse af Computerspil), mens vi indfanger mellem 80 og 115% af omsætning og eksport. Til gengæld indfanger vi kun en meget lille andel af computerprogrammeringen (ca. 0,5 til 0,7% af populationen) og ca. 1,5% af omsætningen og 5-6% af eksporten. På computerspilområdet er der reelt tale om, at vi har skabt en hidtil ikke eksisterende population frem for at forfine tidligere eksisterende. Denne population er ganske snævert afgrænset til virksomheder, der rent faktisk producerer computerspil. Der vil herudover være en population af virksomheder, som har computerspil som en mindredelforretning, for eksempel positionsbaserede spil til læring eller lign – disse indgår ikke nødvendigvis i vores population.

COMPUTERSPIL-PRODUCERTERNES ANDEL AF DST BRANCHEKODE (udgivelse)

	2008	2009
Omsætning	83,6%	115,9%
Export	80,2%	115,4%
Antal	145,0%	135,9%

Tabel 5a

COMPUTERSPIL-PRODUCERTERNES ANDEL AF DST BRANCHEKODE (Computerprogrammering)

	2008	2009
Omsætning	1,9%	1,6%
Export	5,5%	5,9%
Antal	0,5%	0,7%

Tabel 5b

Den første konklusion, vi kan drage på baggrund af sammenligningen mellem vores resultater via Produktmetoden og DSTs branchekoder, er, at det er forskellige ting metoderne kortlægger. Alle tal for de audiovisuelle industrier er meget afhængige af definitioner. DST har meget brede definitioner, hvilket giver en mulig overrepræsentation og manglende afgrænsninger ved ukritiske trækninger. Faren ved Produktmetoden er, at det er lettere at overse firmaer. Resultaterne kan derfor ikke sammenlignes. Det er to forskellige værktøjer som, alt afhængig af hvad der skal kortlægges, har styrker og svagheder. Men hvis vi skal give et retvisende billede af kernevirksohedernes struktur og aktivitet, så er Produktmetoden uden sammenligning den bedste metode af de to.

Tallene har også været valideret af udvalgte brancheeksperter efterfølgende.

4.2 KERNEVIRKSOMHEDER I ABSOLUTTE TAL (PRODUKTMETODEN)

Nedenfor præsenteres kun tallene baseret på vores egne kørsler.



4.2.1 TOTAL OMSÆTNING: 2,3 MILLIARDER KRONER

Hvor stor er den samlede økonomiske aktivitet i kernevirksohederne inden for film-, tv-, reklamefilm- og computerspilproduktion i Danmark? Tilsammen har de en økonomisk aktivitet – målt i omsætning på 2,2-2,3 milliarder kr. om året (lavest i 2009; formegentligt delvist initieret af recessionen). Tilsammen har de en registreret eksport på – groft afrundet – 400 millioner kr. Dette eksport-tal dækker kun over eksport fra produktionsselskaberne direkte, dvs. at for eksempel salg gennem tv-stationer og distributører kun indgår på producentens indtjeningsniveau og ikke til salgspriser. Beløbet dækker dog over en reduktion fra 479 millioner kr. i 2008 til 342 millioner kr. i 2009.⁴

4.2.2 ANTAL ANSATTE: SMÅ 2000

I antal ansatte er der tale om henholdsvis 1.953 (2008) og 1.912 (2009) fastansatte i kernevirksohederne.

TOTAL ANSATTE I KERNEVIRKSOMHEDERNE

   	2008	2009
Antal medarbejdere	1.953	1.912

Tabel 6


⁴) Vi koncentrerer os om absolutte tal, da der ikke findes sammenlignelige data for andre brancher. Disse har ikke benyttet produktmetoden endnu.

4.2.3 BRANCHEOMSÆTNING OG - STØTTE

Film og tv: Størst målt i omsætning


Film- og tv-brancherne er de største målt i omsætning og har en omsætning på i gennemsnit ca. 895 millioner (film) og 680 millioner (tv) i 2008/9, eksport på henholdsvis 166 millioner (film) og 47 millioner (tv) og der er omkring 650 ansatte i hver branche.

NØGLETAL FOR FILM

	2008	2009
Omsætning mio. kr.	990,2	799,8
Export mio. kr.	137,8	28,4
Antal medarbejdere	723	527

Tabel 7a

NØGLETAL FOR TV


	2008	2009
Omsætning mio. kr.	625,3	735,8
Export mio. kr.	50,1	45,0
Antal medarbejdere	616	706

Tabel 7b

Filmstøtte

Som nævnt indgår den udelte filmstøtte ikke i kernevirksomhedernes salgsomsætning i denne rapport, men den har naturligvis stor betydning for den efterfølgende periodes salg. Tabel 7c viser størrelsen af DFI filmstøtte i 2008 og 2009.

DFI STØTTE TIL FILM


	2008	2009
DFI-støtte til film mio. kr.	234,8	225,8

Tabel 7c Baseret på budgettal i DFI facts & figures, inklusive PS puljemidler

Udlægning og investering fra DR og TV2


Udlægning af tv-programproduktion fra public service tv-stationerne har stor betydning for kernevirksomhederne i tv-branchen, ligesom DR og TV2s investeringer i dansk film har stor betydning for kernevirksomhederne i filmbranchen. Vær opmærksom på at udlægning og investering allerede indgår i de omsætningstal, der er præsenteret i rapporten.

UDLÆGNING TIL UAFHÆNGIGE DANSKE TV-PRODUCENTER

	2008	2009
DR udlægning mio. kr.	162,0	187,7
TV2 udlægning mio. kr.	393,0	405,0

Tabel 7d DR-tallene dækker programproduktion og faciliteter for både tv, radio og multimedie. I 2008 var fordelingen 116,5 mio. kr. til programproduktion og 45,5 mio. kr. til faciliteter. Programproduktion fordeler sig med 107,9 mio. kr. til tv, 3,3 mio. kr. til radio og 5,3 mio. kr. til multimedieproduktion. For 2009 har DR ikke offentliggjort fordelingen af udlægningen. TV2-tallene dækker programmer udsendt på TV2s hovedkanal i perioden

INVESTERINGER I DANSK FILM

	2008	2009
DR investering i dansk film mio. kr.	186,3	78


Tabel 7e Investeringen i film fordeler sig i 2008 med 62,2 mio. kr. til spillefilm, 16,8 mio. kr. til kort- og dokumentarfilm og 7,3 mio. kr. til talentudvikling. I 2009 udgør spillefilm 57,7 mio. kr., kort- og dokumentarfilm 13 mio. kr. og talentudviklingsordningen 7,3 mio. kr.

Derudover er TV2 i henhold til deres public servicetilladelse forpligtet til, i perioden 2007-2010, at bidrage med gennemsnitlig mindst 68 mio. kr. årligt til dansk filmproduktion.

Computerspil: Omkring halvdelen af filmbranchen målt i omsætning


Computerspil omsætter for ca. det halve (372 mio i gennemsnit for 2008/2009). Eksporten når op på mere end 250 millioner kroner i gennemsnit. Der er i gennemsnit ca. 520 ansatte i computerspil branchens kernevirkksomheder. Som nævnt indgår den uddelte udviklingsstøtte ikke i kernevirk-somhedernes salgsomsætning, men ligesom for filmproducenterne har den stor betydning for den efterfølgende periodes salg. Tabel 8a viser størrelsen af den tildelte udviklingsstøtte i 2008 og 2009 fra DFIs New Danish Screen-ordning samt Nordic Game.

NØGLETAL FOR COMPUTERSPIL

	2008	2009
Omsætning mio. kr.	364,3	379,8
Export mio. kr.	265,6	251,6
Antal medarbejdere	486	552

Tabel 8

STØTTE TIL DANSKE COMPUTERSPIL


	2008	2009
NDS støtte til computerspil mio. kr.	2,9	5,0
NG støtte til computerspil mio. kr.	0,4	2,2

Tabel 8a Baseret på budgettal i DFI facts & figures samt på tal fra Nordic Game

Reklamefilm: Den mindste branche

Reklamefilmproducenterne omsætter for 296 millioner i gennemsnit for 2008/2009 og har eksport på gennemsnitligt ca. 22 millioner. Der er i omegnen af 130 ansatte i gennemsnit. Tallene omfatter kun reklamefilmproducenter. Reklamebureauernes egenproduktion af reklamefilm er eksklusive. Fra 2010 medtages også denne omsætning via DST Produktstatistikken (se afsnit 4.1.2).

NØGLETAL FOR REKLAMEFILM

	2008	2009
Omsætning mio. kr.	318,8	272,5
Export mio. kr.	26,2	17,1
Antal medarbejdere	128	127


Tabel 9


Opsummerende konklusion:

Vi kan konkludere, at der er stor forskel på bidragene fra de respektive brancher, hvor film og tv er størst målt på omsætning, mens computerspilbranchen er størst på eksport.

4.3 STORE ELLER SMÅ VIRKSOMHEDER? STORE BRANCHEFORSKELLE

Hvordan bidrager de små, mellemstore og store virksomheder forskelligt til den økonomiske aktivitet i de forskellige brancher?

 2008					
Ansatte i virksomheden	0 - 1	1 - 9	10 - 19	20 - 49	50
Omsætning mio. kr.	134,2	461,8	206,1	276,5	1.220,0
Export mio. kr.	6,5	48,4	2,7	36,3	385,6
Antal ansatte	100	426	138	424	886

 2009					
Ansatte i virksomheden	0 - 1	1 - 9	10 - 19	20 - 49	50
Omsætning mio. kr.	140,6	413,9	282,3	499,9	851,2
Export mio. kr.	6,3	24,9	46,4	30,3	234,2
Antal ansatte	99	396	229	506	683

Tabel 10

4.3.1 FILM: MELLEMSTORE VIRKSOMHEDER SPILLER EN MINDRE ROLLE

Det, som er mest interessant for filmbranchen, er, at den økonomiske aktivitet er koncentreret i de små og store virksomheder, mens de mellemstore virksomheder spiller en mindre rolle.

- De små virksomheder: Virksomheder med 1-9 ansatte har i gennemsnit (2008/9) ca. 25% af det samlede antal ansatte, mens deres andel af totalomsætningen svinger mellem ca. 11% (2008) og 23% (2009).
- De mellemstore virksomheder: Gruppen af mellemstore virksomheder (10-19 og 20-49 ansatte) har mange af de ansatte med henholdsvis gennemsnitlig ca. 10% og 25% af alle ansatte i branchen. Til gengæld er deres omsætning begrænset til henholdsvis ca. 1 % (2008) og 9-10% (2009) af total omsætningen i branchen.
- De store virksomheder: Virksomheder med flere end 50 medarbejdere står for broderparten af den økonomiske aktivitet i filmbranchen. Deres andel af totalomsætningen svinger mellem ca. 50% (2009) -70% (2008) og de har 38% af medarbejderne.

4.3.2 COMPUTERSPIL: DE STORE SPILLERE ER VIGTIGST

Målt i økonomisk omsætning så er industristrukturen endnu mere skævvreden inden for computerspilbranchen end tilfældet er for filmbranchen.

- De store virksomheder: De store virksomheder (50+) står for hovedparten af den økonomiske omsætning. De store virksomheder har i gennemsnit mere end halvdelen af de ansatte (knap 60%) og mere end halvdelen af omsætningen 56% (2009) og 67% (2008) samt ikke mindre en 90% (2008) og 80% (2009) af den samlede eksport.
- De små virksomheder: Mens gruppen af de små virksomheder (1-9 ansatte) i gennemsnit har relativt mange ansatte (22%), så står de kun for en meget lille del af den samlede omsætning 11% (2009) 12% (2008) og endnu mindre af eksporten med 4% (2008) og små 2% (2009).

4.3.3 TV PRODUKTION: DEN MINDST SKÆVE FORDELING

Tv adskiller sig fra de to foregående brancher, da der er en mindre skæv fordeling af den økonomiske aktivitet.

- De store virksomheder: Dog er det igen de store virksomheder (50+) som står for broderparten af omsætningen med 45% (2008) og 33% (2009). Derudover står de for gennemsnitligt ca. 34% af de ansatte og hovedparten af eksporten 84% (2008) og 58,3% (2009).
- De mellemstore virksomheder: Gruppen af mellemstore virksomheder bliver vi nødt til at opdele i to forskellige. Gruppen med mellem 10-19 ansatte har i gennemsnit 11% af det totale antal ansatte og henholdsvis 14,4% (2008) og 9,8% (2009) af den totale omsætning. Virksomheder med mellem 20-49 ansatte har derimod i gennemsnit ca. 34% af de ansatte med, andelen er vokset betydeligt fra 2008 til 2009 (sandsynligvis skyldes væksten i antal ansatte igen at en af de større virksomheder har downsized og dermed er rykket ned i kategori), mens deres andel af total omsætningen svinger mellem 16% (2008) og 40% (2009).
- De små virksomheder: Relativt mange ansatte, i gennemsnit ca. 15% og en lidt mindre andel af total omsætningen med 15% (2008) og 11% (2009) og nogenlunde samme andel af eksporten 10% (2008) og 18% (2009).

4.3.4 REKLAME FILM: FORHOLDSVIS FLERE SMÅ FIRMAER

Reklamefilmbranchen adskiller sig fra de andre ved at have en anderledes industristruktur, hvor der er en 'overrepræsentation' blandt de mindre firmaer – endda de helt små enkelt-mandsfirmaer.

- De små firmaer: Hovedparten af de ansatte er ansat i de små virksomheder med 1-9 ansatte (i gennemsnit ca. 49%), som også står for hovedparten af total-omsætningen med 41% (2009) og 70% (2008) og eksporten med 40% (2009) og 90% (2008).
- De mellemstore virksomheder: I 2008 eksisterer der slet ikke virksomheder med mellem 10-19 ansatte. Der er dog to virksomheder i 2009 – det er overvejende sandsynligt virksomheder, som er vokset i størrelse mellem 2008 og 2009. Tilsammen står de mellemstore virksomheder i 2009 for ca. 40% af totalomsætningen og 50% af eksporten. Ca. 49% af de ansatte i branchen er i 2009 ansat i de mellemstore firmaer mod kun 37% i 2008.
- De store virksomheder: Inden for denne branche findes ikke store virksomheder (50+). I denne sammenhæng er det vigtigt endnu en gang at påpege, at denne opgørelse ikke indeholder alle de reklamebureauer, som har filmproduktion som en del af deres forretning.

Der er i de øvrige brancher en tendens til at den økonomiske aktivitet er koncentreret omkring de store virksomheder; ikke mindst når det kommer til eksporten. Men som reklamefilmbranchen illustrerer, så er dette ikke en naturlov, da reklamefilmbranchen har en anden industristruktur.

4.4 REGION/KLYNGE: MASSIV KONCENTRATION I KØBENHAVN

Endelig fremgår det, at de identificerede kernevirksomheder overvejende er koncentreret i København. København står for mere end 90% af den samlede omsætning og mellem 96 % og 97 % af den samlede eksport. Fordelt på brancher ser billedet lidt anderledes ud.⁵

Endvidere fungerer kernevirksomhederne som væsentlige kunder for resten af branchen. I gennemsnit benyttes ca. 70 % af omsætningen til køb af varer og tjenesteydelser hos støttevirksomheder (disse kan dog være udenlandske; vi har ikke et fordelingstal).

GEOGRAFISK KONCENTRATION AF ØKONOMISK AKTIVITET

 2008			
	Salg mio. kr.	Export mio. kr.	ATP-ansatte
Hovedstaden	2.110,3	463,4	1.724
Andre regioner	188,3	16,2	164

 2009			
	Salg mio. kr.	Export mio. kr.	ATP-ansatte
Hovedstaden	1.974,6	328,7	1.637
Andre regioner	213,4	13,4	193

Tabel 11

5) På grund af diskretionering kan tallene for reklamefilm ikke offentliggøres.

4.4.1 FILM: NÆSTEN ALT ER I KØBENHAVN

Mere end 99% af filmbranchen er koncentreret i København målt i omsætning, mens næsten 100 % af eksporten stammer fra firmaer lokaliseret i København.

4.4.2 COMPUTERSPILE: MERE SPREDT

På grund af diskretionering i data for 2008 har vi kun tal for 2009; igen kan vi se en høj koncentration i København med omkring 75% af den økonomiske aktivitet koncentreret her. Dette er dog betydelig mindre end tilfældet er for film. Til gengæld er eksportvirksomhederne koncentreret i København. De står for omkring 95% af den samlede eksport.

4.4.3 TV PRODUKTION: NÆSTEN SOM FILM

Tv-virksomhed adskiller sig ikke signifikant fra filmindustrien, hvad angår den geografiske fordeling af aktiviteterne. Ca. 94% af de økonomiske aktiviteter – målt i omsætning – er koncentreret i København, mens mere end 99% af eksporten stammer fra firmaer lokaliseret i København.

Endelig er det interessant at finde ud af hvor store beløb, som går til støttevirksomhederne. Vi har i denne rapport ikke haft mulighed for at differentiere mellem forskellige typer af støttevirksomheder, da der ikke findes data herom i Momsstatistikken. Det drejer sig dog i gennemsnit om ca. 70% af omsætningen der kanaliseres direkte fra kerne- til supportvirksomhederne.

5.0 AUTOMATISERING

På basis af erfaringen med at udvikle en alternativ metode må vi konkludere, at det umiddelbart ikke er muligt at automatisere arbejdet. Det skyldes, at det ikke er muligt at finde databaser, som kan benyttes uden manuel validering. De enkelte databaser indeholder for mange fejlkilder og har for mange mangler. Brancherne er også meget dynamiske, hvilket betyder, at der er mange firmaer som dør eller etableres, og dermed kan man ikke blot benytte vores population. Endelig er det heller ikke muligt at beregne et validt forholdstal mellem resultater baseret på DSTs branchekoder og Produktmetoden. Et validt forholdstal kunne ellers være benyttet til at dividere resultaterne af DSTs branchekoder med, således at man kunne beregne kernevirksomhedernes størrelse på denne måde. Enkelte brancher, hvor der er stor afhængighed af offentlig støtte, kan man etablere nye indberetningssystemer, som tillader en automatisk indsamling af de relevante oplysninger. Dette synes dog kun at være tilfældet for filmbranchen.

Vi har dog iværksat to initiativer. For det første har vi udarbejdet en manual over den anvendte metode, således at det er muligt at replicere arbejdet. Men som for alle 'opskrifter' så vil der være en del tavs viden. Dette er uundgåeligt. For det andet har vi fået initieret, at der er blevet indført spørgsmål i DSTs produktstatistik for henholdsvis IT og reklameerhverv. Fra efteråret 2010 indfanges størrelsen af den økonomiske aktivitet inden for branchekoderne omhandlende computerprogrammering og reklamebureauer. I begge tilfælde skal virksomhederne specificere andelen af deres aktiviteter som stammer fra henholdsvis computerspil-udvikling og reklamefilmproduktion.

6.0 KONKLUSION

Vi har i ovenstående redegjort for, at en kortlægning af indholdsproduktion for film, tv og computerspil i Danmark på basis af DSTs branchekoder er meget upræcis, da disse generelt er for brede. Der er derfor behov for en alternativ metode; især hvis man er interesseret i at identificere kernevirksohedernes økonomiske betydning. Vi har udviklet en såkaldt produktmetode og specificeret, hvorledes den udføres i praksis. Men også den har faldgruber! Derfor har vi introduceret nogle valideringsprocedurer og beskrevet processen nøje i opdateringsmanualen. Ingen model er dog i praksis uden mulige fejl.

Vi har vist, at der er meget store forskelle mellem traditionelle DST-kørsler og Produktmetoden, som kun fokuserer på kernevirksohederne.

Vi kunne også vise, at der er stor variation i industristrukturen brancherne imellem, men at den økonomiske aktivitet – og især eksporten – er koncentreret hos de store virksomheder.

Dertil kommer, at vi kunne dokumentere, at virksomhederne næsten entydigt er lokaliseret i København.

Arbejdsgruppen har desuden bidraget til at få DST til at indsamle nye oplysninger for computerspil og reklamefilm. Især førstnævnte er interessant fra et politisk synspunkt. Dette bestod i, at vi fik indført nye spørgsmål i den såkaldte Produktstatistik, som virksomhederne skal besvare for DST. Det vil således være muligt, fra og med efteråret 2010, at identificere den andel af den økonomiske aktivitet, inden for henholdsvis branchekoderne for computerprogrammering og reklamebureauer, der relaterer sig til henholdsvis computerspil og reklamefilm. Arbejdsgruppen har således bidraget til en præcisering af DSTs opgørelser.

Til gengæld har vi ikke identificeret muligheder for, hvordan selve identifikationen af indholdsproducenterne (kernevirksohederne) kan foretages på en mere automatiseret måde. Med store udsving fra år til år er det problematisk blot at bero på lineære fremskrivninger, stabile populationer mv. Det, som alternativt kan anbefales, er at andre aktører, hvortil producenterne har indberetningspligt, inkluderer spørgsmål omkring omsætning mv. i deres indberetningsskema. Dette kunne for eksempel gøres af DFI, der administrerer filmstøtteordningen. Men det vil stadig ikke kunne lade sig gøre at aggregere disse data, da ikke alle firmaer modtager støtte. Endvidere har ikke alle brancher den type af støtteordninger. Vores umiddelbare konklusion er derfor, at den mest pålidelige metode er at replicere vores produktmetode med en vis kontinuitet.

OPDATERINGSMAUNAL

ARBEJDSMANUAL FOR IMPLEMENTERING OG OPDATERING AF PRODUKTMETODE

Rapport og manual udarbejdet af:

Forretningsudvikler Henrik Søndergaard, Copenhagen Entertainment
 Projektleder Hannes Morten Jakobsen, Producentforeningen
 Associate Professor Jan Vang, Aalborg Universitet og CBS
 Senior Konsulent Stine Kruse, Vækstfonden

Ekspert-gruppen består desuden af:

Claus Hjorth, DFI
 Ann Faber Guinness, Copenhagen Capacity
 Søren Würtz, Center for Kultur- og Oplevelsesøkonomi
 Erik Nordahl Svendsen, Styrelsen for Bibliotek og Medier
 Kaj Kammer Madsen, Danmarks Statistik
 Jesper Strandgaard Pedersen, Copenhagen Business School

FORMÅL

Præmis: DSTs branchekoder er for upræcise

At følge udviklingen i kernevirksohederne i film-, tv-, reklamefilm- og computerspilbrancherne i Danmark

Midlet til dette er identifikation af kernevirksohederne og indsamling af relevante nøgletal. Kernevirksohederne er her de virksomheder som generer IP-rettigheeder (indholdsproducenterne).

Kernevirksohederne udgør fundamentet for indkomst i andre dele af brancherne.

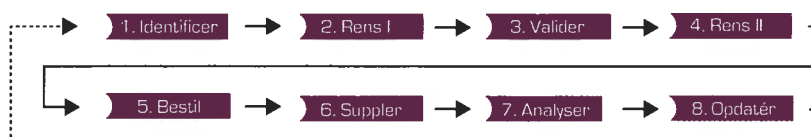
AFGRÆNSNING

Analysen omhandler kun kernevirksoheder (indholdsproducenter)

- Spillefilm-, dokumentar- og kortfilmproducenter
- TV-producenter
- Reklamefilmproducenter
- Computerspilproducenter

Analysen inkluderer ikke:

- Støttevirksoheder (bl.a. distributører)
- DR, TV2 (herunder regionerne)
- Corporate filmproducenter
- Reklamebureauer som ikke har reklamefilm som hovedaktivitet
- Producenter af film som ikke er vist i massemedier o.lign.



SKRIDT 1: IDENTIFICER

Benyt følgende kilder:

Film-producenter

- Medierådets database over aldersbedømte film
- DFIs lister over tildelt filmstøtte
- Producentforeningens medlemsliste
- DFI håndbogen

Tv -producenter

- CAB database (liste over udsendte titler på dansk tv, alternativt ville gallup kunne levere dette)

Reklamefilm-producenter

- TV2 Medialink

Computerspil-producenter

- DFI/New Danish Screen
- Databasen PEGI
- NordicGame.net online games directory
- Computerspilzonen.dk
- Spiludvikling.dk.

SKRIDT 2: RENS

Udlug de mest indlysende fejlplaceringer, for eksempel fødevareproducenter i TV2s medialink

Resultat: Liste klargjort til ekspertvalidering.

SKRIDT 3: VALIDER

Etabler **ekspertgruppe** for hver branche:

Ekspertgruppen bør bestå af 3 erhvervsfolk med central placering/viden, 1 forsker og 1 anmelder - den skal etableres i god tid

Ekspertgruppen skal have tilsendt bruttolisten

Ekspertgruppen skal:

- Fjerne virksomheder som ikke hører til
- Placere virksomheder som der er tvivl om i en af brancherne
- Tilføje virksomheder som mangler.

Resultat: en mere præcis liste, men stadig med tvivlsspørgsmål.

SKRIDT 4: RENS II

Nedsæt to-personers arbejdsgruppe med godt branchekendskab som skal:

- Identificere virksomheder som der stadig er tvivl om
- Placere virksomhederne efter deres hovedaktivitet.
- Benyt virksomhedernes hjemmeside
- Økonomisk volumen vægtes højere end antal aktiviteter

Resultat: En nettoliste som kan fremsendes til DST.

SKRIDT 5: BESTIL

Hos Danmarks Statistik bestilles en analyse pr. branche (film, tv, spil, reklame):

- Samlet omsætning
- Samlet antal ansatte
- Samlet køb
- Samlet eksport

– derefter opdeling efter virksomhedsstørrelse (antal ansatte) i grupper:
(der anvendes en opdeling som følger DST normale praksis).

- Omsætning opdelt på virksomhedsstørrelse
- Gennemsnitlig omsætning opdelt på virksomhedsstørrelse
- Omsætning per ansat opdelt på virksomhedsstørrelse
- Eksport opdelt på virksomhedsstørrelse
- Gennemsnitlig eksport opdelt på virksomhedsstørrelse
- Køb opdelt på virksomhedsstørrelse
- Gennemsnitlig køb opdelt på virksomhedsstørrelse
- Derefter opdeling i regioner
- Samlet omsætning
- Samlet antal ansatte
- Samlet køb

SKRIDT 6: SUPPLER

Hvis der er behov for beregning af profitabilitet så kan BusinessView benyttes.

Anvendelse af en performance parameter (fx. afkastningsgrad) gennemsnitlig over 3 år.

Bemærk: Store frafald i antal virksomheder ved brug af BusinessView, da det kun er virksomheder med indberetningspligt der indgår i opgørelsen.

Resultat: Overblik over profitabiliteten i virksomhederne.

SKRIDT 7: ANALYSER

Beskriv følgende punkter:

- Total omsætning
- Total antal ansatte
- Præsentation af de enkelte branchers andel af totalen; fordelt på udvalgte nøgletal (antal virksomheder, omsætning, eksport, antal ansatte)
- Præsentation af den økonomiske aktivitet fordelt på virksomhedsstørrelser i de fire brancher
- Præsentation af Region Københavns andel af totalerne

Beregn forskellen mellem 2008, 2009 og det nye kørselsår.

SKRIDT 8: OPDATER

Anvend denne opdateringsguide i supplement til rapporten.

Resultat: Data på udviklingen i branchernes kernevirkomheder.

DST 2011

Fra 2011 vil der være nye oplysninger tilgængelig fra DST:

- Omfanget af den økonomiske aktivitet i reklamebranchen som kommer fra produktion af reklamefilm
- Omfanget af den økonomiske aktivitet som kommer fra produktion af computerspil i virksomheder involveret i software-produktion
- Validiteten af disse kørsler er endnu ikke testet
- Kørslerne skal derfor sammenlignes med data fra den ovenfor beskrevne dataindsamlingsmetode

COPENHAGEN ENTERTAINMENT



COMPUTERSPILZONEN

VÆKSTFONDEN

CAT 

 ITEK


AALBORG UNIVERSITET


Copenhagen
Business School
HANDELSHØJSKOLEN

COPENHAGEN
FILM FESTIVALS

 PROF
PRODUCENT
FORENINGEN

COPENHAGEN
CAPACITY



Vækstforum
Hovedstaden

DEN EUROPÆISKE UNION

Den Europæiske Fond
for Regionaludvikling



Vi investerer i din fremtid

Plan for bevaring og formidling af spilmediet

Juni 2010

Indledning

Spilmediet er hastigt på vej mod almen anerkendelse som kulturelt medie på linie med film og lignende. Selvom dette også er fastslået ved dansk lov, så er der ikke sket meget på området i praksis fra offentlig dansk side. Spilmuseet i Ikast er de eneste i Danmark, der har lavet en koordineret indsamling og bevarelse af spilmediet. Dette er sket via egne ressourcer, uafhængigt af offentlige instanser, hvilket har sat naturlige begrænsninger for omfanget. Den første udstilling om spilmediet på et statsanerkendt museum blev lavet på Danmarks Mediemuseum i sommeren 2009 i samarbejde med Spilmuseet. De danske biblioteker udlåner spil, men har endnu ikke - trods intentioner om det modsatte - det store fokus på eller indsigt i spilmediet, og leverer derfor ikke nogen fyldestgørende formidling af mediet.

Dette oplæg er udarbejdet af Spilmuseet i samarbejde med Danmarks Mediemuseum, Ikast-Brande Kommune, Play:Right og Dansk Spilråd samt i dialog med Det Kongelige Bibliotek og Projekt Gaming på Århus Hovedbibliotek, med formålet at skabe en samlet plan, der vil sikre bevaring og formidling af spilmediet i Danmark. På sigt vil der helt naturligt komme den nødvendige anerkendelse og forståelse af spilmediet til, at det bliver accepteret og behandlet helt sidestillet med fx filmmediet i form af en organisation tilsvarende Det Danske Filminstitut. Men selvom spilmediet størrelsesmæssigt allerede har overhalet filmmediet, vil det grundet spilmediets korte alder endnu være en årrække, før det kommer dertil. Planen i dette oplæg er et første skridt i den retning, som vil sikre at formidlingen og især bevaringen af mediet opnås indtil da. Hvis der ikke gøres noget inden, vil hovedparten af denne del af vores kulturarv gå tabt - for en stor andel er det allerede sket, fordi spilmediet udvikler sig langt hurtigere end sammenlignelige medier. Planen er ikke en teoretisk vision, men generelt helt konkrete løsningsforslag der kan igangsættes nu, for at realisere de mål der allerede er vedtaget og er bred enighed om.

Forord

Computerspillet er blevet en naturlig del af vores kulturforbrug - og spillene har allerede leveret en hel stribe værker, der både er mesterlige, originale og fuldt på højde med værker fra alle andre kunstformer. Det kniber endnu med anerkendelsen i de højere kulturformidlende luftlag, men det gjorde det også for både filmen, jazzmusikken, tegneserien og tv-dramatikken, da de befandt sig på samme niveau. En ung kunstart, præget af entusiasme, pionerånd og fordomsfri eksperimenteren. En pragtfuld tid for enhver ny udtryksform.

Men disse tidlige år, som hurtigt er blevet 30-40 stykker, er også år, hvor jagten på det nye og de lidt Klondike-agtige forhold gør, at registrering, arkivering og hele det historiske aspekt prioriteres alt for lavt. Vi har set det før: de første 30 år af filmens historie er præget af gigantiske huller, fordi hverken branchen selv eller det offentlige sørgede for at bevare og arkivere. Resultatet er, at der i dag bruges store summer på at restaurere væsentlige film, som burde være bevaret, hvis de da findes overhovedet. Gamle tegneserier, tv-programmer og musik er også gået tabt - og hvis der har været en redning, har det altid været i form af private samlere, der har ofret egen tid og egne penge på at bevare og formidle - til gavn for eftertiden, forskningen og vores kulturelle bevidsthed.

Med computerspillet har vi en enestående chance for at ikke at begå de samme fejl og miste uerstattelige vidnesbyrd om en ny, verdensomspændende kunstart. Men det skal være nu, hvis vi skal bevare alt det spændende, der er sket, siden de første spil kom frem.

Jakob Stegelmann, juni 2010

1. Pligtaflevering

Ved lov i 1998 er det fastsat at spil skal pligtafleveres til Det Kongelige Bibliotek, og behandles på lige fod med andre eksemplarudgivelser. På trods af at der er blevet pligtafleveret spil i de efterfølgende tolv år, så har Det Kongelige Bibliotek i dag kun bevaret under én procent af alle spiludgivelser i Danmark siden lovens indførelse, hvilket på ingen måde er en tilnærmelsesvis fyldestgørende bevaring. Der er tale om en meget begrænset opsamling af spil, hvor Spilmuseets samling til sammenligning er cirka hundrede gange så stor antalmæssigt. Der har heller ikke været nogen 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. Derfor foreslås en ny udførelse af Pligtafleveringen for spilmediet, hvormed opgaven deles mellem Det Kongelige Bibliotek og Spilmuseet - lidt tilsvarende hvordan filmmediet bevares af Det Danske Filminstitut.

Det skal være Det Kongelige Biblioteks opgave og formål, at bevare og tilgængeliggøre spil i en tidshorisont på 100 til 1.000 år. Da spil - modsat alle andre kulturmedier - er låst til deres tekniske hardware, så anses det for umuligt at bevare de originale, fysiske versioner i funktionelle udgaver i så lang tidshorisont. Dette skal derfor opnås via en digital bevarelse, således at spillene - når det er teknisk muligt - digitaliseres til eksakte og ensartede formater, som på sigt kan emuleres fx via EU's KEEP-projekt, når dette realiseres. Et emuleret spil giver kun en forringet efterligning af den originale version, så derfor skal man sørge for at dokumentere alle aspekter af de originale, fysiske spil og digitalt bevare dokumentationen.

Det skal være Spilmuseets opgave og formål, at bevare og tilgængeliggøre spil i en tidshorisont på 0 til 100 år. Inden for denne tidshorisont anses det for muligt, at i væsentlig grad bevare den tekniske hardware i funktionelle udgaver, således at de originale, fysiske spil kan opleves i præcis den form, som de er udviklet og tænkt. Den fysiske indsamling og bevaring af pligtafleverede spil foretages således af Spilmuseet, der hertil hjælper Det Kongelige Bibliotek med digitaliseringen af spillene, når dette er muligt. Dokumentationen af de originale spil udføres ligeledes af Spilmuseet i samarbejde med Det Kongelige Bibliotek.

Da tolkningen af loven hidtil har været meget begrænset, fastslås det at afleveringspligtige spil omfatter samtlige spil udviklet, udgivet, distribueret eller importeret i Danmark eller af danske firmaer, uanset platform, format, distributionsform, sprog, indhold eller national identitet. Den pågældende udvikler, udgiver, distributør eller importør er pligtig til at aflevere spillet i den fulde, fysiske, originale version, eller versioner såfremt der findes flere forskellige. Hvis spillet er afhængig af eller sælges med hardware-udvidelser, er disse ligeledes afleveringspligtige. Hvis spillet i væsentlig omfang er afhængig af anden software eller hardware, som af praktiske eller juridiske grunde ikke kan pligtafleveres, skal den afleveringspligtige samarbejde med Spilmuseet og Det Kongelige Bibliotek, om at finde eller lave den bedst mulige måde, at bevare spillet på.

Direktionen på Det Kongelige Bibliotek bekendtgør at de ikke officielt må samarbejde om noget der vedrører Pligtafleveringsloven, fordi de selv arbejder på en opdatering af loven og i øvrigt betragter sig som inhabile i alt der vedrører statsstøtte under Kulturministeriet. Det Kongelige

Bibliotek fastslår at deres bevaringsindsats også inkluderer computerspil, og at spil er en uomtvistelig del af nutidens digitale kultur og på linje med andre kulturprodukter er en del af den danske kulturarv. Samtidig bekræfter Det Kongelige Bibliotek at de kun mener de skal bevare informationer - ikke genstande som computere og andet teknisk udstyr, der er nødvendigt for at opleve spillene i deres originale form. Dét vil Det Kongelige Bibliotek lade museer om - mere specifikt Spilmuseet, der er det eneste sådant museum i Danmark - og håber i den sammenhæng på, at spil kan få deres egen bevaringsinstitution på linie med fx Det Danske Filminstitut.

I erkendelse af det forsømte på området skal Det Kongelige Bibliotek og Spilmuseet arbejde på at indsamle og bevare spilmediet med tilbagevirkende kraft, således at hele mediets historie dækkes. Dog kan ingen afkræves, at skulle pligtaflevere med tilbagevirkende kraft.

2. Udstillinger på museer

Som en væsentlig del af vores kulturarv skal danske museer også dække spilmediet i form af udstillinger og forskning, der formidler selve mediet og kulturen omkring det. Primært skal Spilmuseet selv fortsætte og udvide sit virke, som det naturlige og centrale museumsvæsen for alle aspekter af spilmediet, herunder det indholdsmæssige, det tekniske og det kulturelle. Udstillingerne skal være så detaljerede og præcise, at de primært henvender sig til folk med interesse i spilmediet, men samtidig tilgodeser andre, så museet kan give en gennemgående og grundig indsigt i spilmediet for alle. For at opnå dette skal Spilmuseet have tilført, og arbejde for at få tilført, de nødvendige midler og ressourcer.

Danmarks Mediemuseum er det statsanerkendte museum, der bl.a. har de elektroniske medier i Danmark som ansvarsområde. Her skal spilmediet behandles på lige fod med andre elektroniske medier fx tv og radio ved jævnlig repræsentation i udstillinger og andre formidlingsaktiviteter. Danmarks Mediemuseum er et kulturhistorisk museum, som fokuserer på spillenes indhold og kulturen omkring dem snarere end den tekniske udvikling. Specifikke spilgenrer, -serier, -udviklere, -handlinger eller -temaer er aspekter, som kan behandles i museets udstillinger. Udstillingerne skal være målrettet og have relevans for et alment publikum - ikke blot et snævert publikum fra spilmiljøet. Spilmuseet skal i passende omfang stå til rådighed med viden, teknik og samling for Danmarks Mediemuseum i forbindelse med disse udstillinger.

Øvrige museer i Danmark opfordres også til at arrangere udstillinger om relevante områder af spilmediet i forhold til det enkelte museums formål, på en tilpas spilfaglig måde. Museer med teknisk fokus kan fx lave udstillinger om de tekniske aspekter af spilmediet, både hardware- og softwaremæssigt. Museer med generelt fokus på kultur kan lave udstillinger om de kulturer, der er og har været omkring spil, fx den danske grillbars/spillehalkultur i de tidlige 80'ere eller den enorme danske demoscene fra 90'erne, som er det direkte grundlag for dagens danske spilindustri. Altsammen væsentlige aspekter af dansk kultur, som er stort set udokumenteret. Spilmuseet skal i passende omfang stå til rådighed med viden, teknik og samling for statsanerkendte museer, der vil lave spilrelaterede udstillinger.

3. Udlån og udstillinger på biblioteker

De danske biblioteker skal omfavne spilmediet som en naturlig del af dét tilbud, bibliotekerne skal give til befolkningen, i form af udlån, udstillinger, foredrag og lignende arrangementer. Bibliotekerne skal dog ikke være en ukritisk formidler, men en kritisk modpol til markedet, ved primært at fokusere på kvalitetsmæssige spiloplevelser, som har en vis kulturel indholdsværdi - kulturbærende spil.

Dette gælder ikke mindst bibliotekernes indkøb af spil til udlån, som for nuværende er præget af en sammenhæng med den generelle markedsstyrede dominans af de mest sælgende eller mest populære spil. Dermed er bibliotekernes nuværende spiludbud ofte et for ensidigt og markedsdomineret billede af spilmediet. I stedet skal bibliotekerne være et alternativ og en øjenåbner ved også at fokusere på de anderledes, smallere kvalitetsspil, som grundet manglende marketingsbudgetter typisk savner gennemslagskraft i markedet - herunder også de mange uafhængige og gratis spil, der findes. Indtil bibliotekernes personale selv er tilpas uddannede til at kunne foretage disse vurderinger, vil Dansk Spilråd og Spilmuseet stille sig til rådighed for bibliotekerne med henblik på at hjælpe dem, til at finde og indkøbe disse kvalitetsspil.

Ofte er udbuddet af spil til udlån begrænset, fordi der ikke kan anskaffes de nødvendige rettigheder til udlån. Her skal aktører som Dansk Biblioteks Central (DBC), bibliotekerne, Dansk Spilråd og Spilmuseet presse på for at forbedre situationen, således at bibliotekerne får adgang til et større udbud af spil. Dansk Spilråd er et uafhængigt ekspertråd af spiljournalister og andre spilrelaterede nøglepersoner. Begrebet kulturbærende spil er nærmere defineret i bilag 1.

De fleste danske biblioteker har i dag én eller flere computere stillet til rådighed, hvor besøgende kan spille en række nyere pc-spil. Denne service skal udvides, så bibliotekerne tilbyder et bredere og mere kvalitetsfyldt spiltilbud, uden på nogen måde at blive en spillehal eller internet-café. Der skal løbende tilbydes enkelte væsentlige spiloplevelser, både af nyere og ældre dato. Bibliotekerne skal, ligesom for alle andre medier, også for spilmediet dække historien længere end blot nogle få år tilbage, som det er tilfældet lige nu.

Da det for bibliotekerne selv er en meget stor teknisk udfordring, at kunne have ældre spilhardware i funktionelle udgaver, skal Spilmuseet indføre en spilhardware-service for bibliotekerne. Spilmuseet skal besidde et større antal ældre spillekonsoller etc., som udlånes til bibliotekerne, herunder spilrelevant udstyr og information, i et rotationskoncept. På den måde kan en meget større del af spilmediet præsenteres for de besøgende, der kan få væsentlige spiloplevelser i den originale form, de ellers aldrig ville opleve. Spilmuseet skal og Dansk Spilråd vil stå til rådighed for bibliotekerne til at udvælge og præsentere de mest væsentlige og interessante spiltitler.

Ud over disse faste "installationer" skal tilsvarende gælde for enkeltstående udstillinger, foredrag og lignende. Også på disse områder skal bibliotekerne lave arrangementer med spilmediet, og have samme indgangsvinkel: at give den almindelige besøgende en større indsigt i mediets kvaliteter, indhold og historie. Også her skal Spilmuseet og vil Dansk Spilråd stille sig til rådighed samt medvirke til sådanne arrangementer i passende omfang.

4. Dokumentation

For at kunne formidle og bevare alle aspekter af spilmediet er det nødvendigt, at der registreres og samles dokumentation om alle spil. Den absolut største danske samling af spildokumentation findes hos Play:Right, der overordnet er en uafhængig gruppe af danske spilentusiaster, -samlere og -journalister, centreret omkring et website og Spilmuseet. Play:Right indeholder en af verdens største databaser over spiltitler, herunder den eneste oversigt over alle danske spil og dansk spiljournalistik gennem tiden, og er derfor det naturlige udgangspunkt for dette arbejde. Play:Right skal således fortsat i samarbejde med Spilmuseet digitalt registrere og dokumentere alle spiludgivelser og relevante data, herunder faktaoplysninger, billeder, presseklip, scanninger, skærmbilleder, videosekvenser, lydoptagelser og objektive beskrivelser på dansk. Play:Right skal mod passende kompensation stille disse data til rådighed for biblioteker og andre statslige organisationer samt til forskning.

Play:Right og Spilmuseet skal gøre en særlig indsats for at dokumentere danske spil, som der ellers ikke findes nogen væsentlig dokumentation af. Herunder skal der arbejdes på fortsat kontakt og dialog med danske spiludviklere gennem tiden, for at indsamle førstehåndsviden om spillene selv og hele udviklernet. Dette arbejde skal resultere i materiale, der løbende fortæller den komplette historie om danske spil og dansk spiludvikling, på en interessant og informativ måde. Herunder skal der så vidt muligt arbejdes på at gøre ældre danske spil lovligt og frit tilgængelige i form af overtagelse eller frigivelse af rettigheder og licenser. Mens det er muligt skal der også arbejdes på at indsamle erfaringer fra andre nulevende aktører i spilmediet i Danmark, således at de danske forhold for mediets historie kan dokumenteres.

5. Spilmuseet

Spilmuseet blev grundlagt for snart ti år siden af to privatpersoner, for at indsamle, bevare og i mindre omfang udstille arcade-, konsol- og computerspil, da det stod klart, at ingen andre havde påtaget sig denne opgave, og effekterne dermed ellers ville være gået tabt. Alt arbejdet med museet udføres stadig af de samme to privatpersoner, og alt er hidtil udført uden økonomisk støtte eller hjælp fra andre. I årenes løb har folkene bag museet opnået en unik evne til at udbygge samlingen og reparere alle typer spilhardware. Der haves en på verdensplan enestående viden om både teknik og spilhistorie, samt et tillidsforhold til alle professionelle i branchen. Der er lavet meget forarbejde og mange aftaler til brug langt ud i fremtiden, både hvad angår reservedele og nye effekter, der således vil tilgå museet gennem mange år fremover. Museet råder i dag over en spilhistorisk samling på ca. 15.000 effekter, der fylder ca. 5.000 m². Det er dermed én af verdens absolut største spilsamlinger, og vil fortsat være det fremover.

Spilmuseet skal påtage sig alle de i punkt 1-4 nævnte opgaver, og hermed tage det overordnede ansvar for den bevaring og formidling af spilmediet, som staten bør varetage i Danmark. I forhold til de øvrige statslige institutioner der medvirker til opgaven, primært museer og biblioteker, består ansvaret primært i at stå til rådighed for disse, samt løbende at sikre samt medvirke til at forbedre deres dækning af spilmediet. Spilmuseet vil desuden arbejde på at præge opfattelsen af spil og søge indflydelse via et bredt samarbejde med ikke-statslige organisationer, der arbejder med formidling af spilmediet.

Herunder følger yderligere en række ændringer og udvidelser af museet og dets virke. Spilmuseets udstillingsområde skal udvides til anden etape, hvilket indebærer en forøgelse på ca. 600 m² udstilling til samlet ca. 800 m² udstilling. Som en del af udvidelsen er der mulighed for at udbrede åbningstider og målgruppe, således at museet vil være egnet til langt flere besøgende, både hvad angår forhold og indhold. Lige nu findes kun ét andet, mindre spilmuseum i New York, og selvom der med tiden vil komme flere af slagsen i andre lande, vil Spilmuseet være unikt på verdensplan med sit forspring og dedikation. Danmarks Mediemuseum vil yde assistance i forbindelse med udstillingsopbygningen og generelt samarbejde og vidende om generel museumspraksis og -drift. Udvidelsen af Spilmuseet er nærmere beskrevet i bilag 2.

Ikast-Brande Kommune bidrager til udviklingen af Spilmuseet som selvejende institution og til national kulturinstitution. Borgmesteren ønsker at bakke op om projektet, og vil derfor indstille til byrådet, at der ydes et årligt driftstilskud, at der stilles et rente- og afdragsfrit lån til rådighed til udvidelse af museet og at byrådet repræsenteres i bestyrelsen. Dermed sikres den lokale forankring, selv om Spilmuseets virke ikke er af lokal, men national og international karakter. Kommunens bidrag skal yderligere opfølges af mere omfattende bidrag fra primært staten samt EU og relaterede fonde. For at udføre de nævnte opgaver skal Spilmuseet bruge de nødvendige midler til at kunne ansætte og aflønne medarbejdere, udbygge, istandsætte og vedligeholde lokaler samt fortsat at udvide samlingen. På længere sigt skal Spilmuseet udvikle sig til eller lade sig overtage af en statslig organisation for spil, tilsvarende Det Danske Filminstitut eller lignende.

Afslutning

Med denne plan har vi belyst en række af de klare mangler, der findes for bevaring og formidling af spilmediet i Danmark fra statslig side. Vi har ligeledes givet en række helt konkrete løsningsforslag, som vil udbedre disse mangler. Disse kan alle realiseres hurtigt, hvilket er afgørende, fordi så stor en del af denne kulturarv allerede er tabt eller på vej til at blive det.

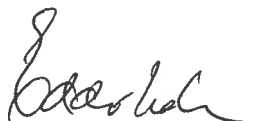
Planen er udarbejdet over otte måneder og har været diskuteret med en lang række forskellige parter og personer relateret til spilmediet i Danmark. Der har generelt været enighed om manglerne og stor opbakning til de løsningsforslag planen foreslår - også fra mange der af andre forpligtelser ikke officielt har kunnet være en del af planen.

Det er vores håb at der også fra politisk side vil være vilje til at muliggøre realiseringen af disse tiltag, så spilmediet også i praksis vil blive behandlet på linie med tilsvarende kulturmedier.

For Spilmuseet:



Rune Keller, ejer
rune@spilmuseet.dk



Eddie Keller, ejer
eddie@spilmuseet.dk

Kontakt:

Spilmuseet
Nygade 39
7430 Ikast
www.spilmuseet.dk
97 70 70 80

Bilag 1:

Kulturbærende spil

Begrebet kulturbærende spil bruges om spil, der har flere og dybere kvaliteter end blot underholdningsværdi. Det dækker over spil, der har kunstnerisk indhold og kulturmæssig værdi, hvormed spillet uafhængig af tid, oprindelse og målgruppe beriger spilmediet og mediekulturen generelt, ligesom væsentlige værker indenfor film, litteratur og musik gør det.

Kulturbærende spil er typisk kendetegnet ved at besidde flere af følgende kvaliteter:

1. Spilmekanisk nyskabende

Spil, der i sin spilmekanik eller styring udfordrer spillerens tanker og evner på en ny og unik måde, og således skaber en anderledes og spændende spiloplevelse.

2. Visuelt

Spil, der på det visuelle plan har et unikt artistisk og stilistisk udtryk, der gør det til en særegen og berigende æstetisk oplevelse.

3. Auditivt

Spil, der i sin lydside fordrer et unikt artistisk og stilistisk udtryk, der gør det til en særegen og berigende oplevelse at høre på.

4. Fortællende

Spil, der er bygget op over fortællinger med en unik handling og et interessant samt dybere nuanceret persongalleri, der tilsammen fortæller en vedkommende historie.

5. Universbyggende

Spil, der opbygger sit eget særegne og personlige spilunivers, der transporterer spilleren til et anderledes og enestående sted, hvormed universet fortæller sin egen historie.

6. Budskabsindholdige

Spil, der i kraft af sin historie, sit univers og/eller sin spilmekanik har et dybereliggende tema eller budskab, som behandler moral, etik, eksistentialisme eller andre større filosofiske emner.

7. Samtidskommenterende

Spil, der beretter om og reflekterer over sin kulturelle samtid - enten i direkte behandling heraf eller ved indirekte at være et klart udtryk for tidens særlige tendenser.

8. Tidløse

Spil, der kan spilles længe efter deres lancering og samtid, fordi de rummer dybere, holdbare og tidløse kvaliteter, der ikke påvirkes synderligt af den efterfølgende tids udvikling.

På den anden side er spil, der ikke kan siges at være kulturbærende, typisk kendetegnet ved at besidde et eller flere af følgende træk:

1. Genskabende

Spil, der genskaber sport eller andre former for spil eller fysisk funderede aktiviteter, uden at det på væsentlig vis adskiller sig fra den virkelige oplevelse af samme.

2. Gengivende

Spil, der gengiver andre former for virkelige og samtidige begivenheder uden at det på væsentlig vis adskiller sig fra den oplevelse, man allerede kan få heraf fra andre medier.

3. Omsættende

Spil, der ureflekeret og direkte omsætter fiktions-oplevelser fra andre medier, uden at de på væsentlig vis adskiller sig fra den originale eller tidligere version heraf.

4. Gentagende

Spil, der gentager spiloplevelsen fra tidligere spil uden kulturrelevante ændringer eller væsentlige forbedringer.

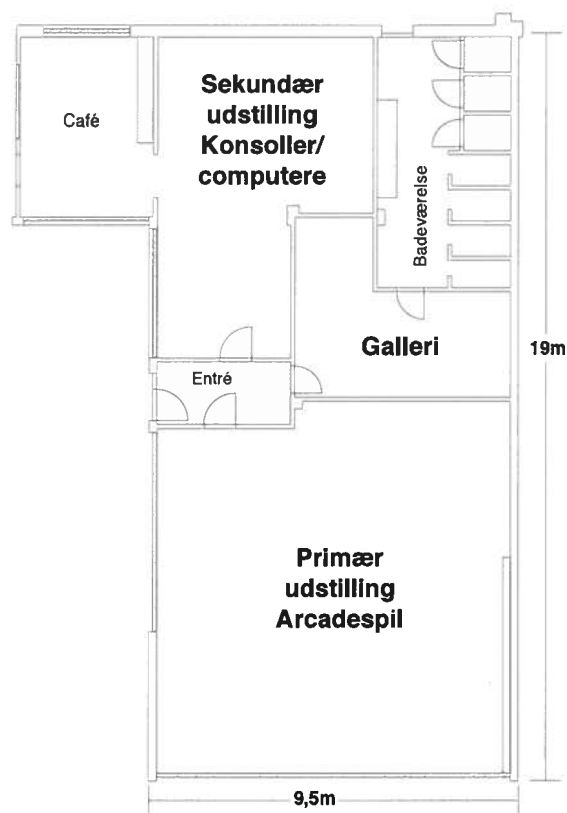
5. Kortlivede

Spil, der kun er relevante i sin samtid, og som allerede efter få år ikke længere har nogen berettigelse eller relevans.

Bilag 2: Udvidelse af Spilmuseet til anden etape

Spilmuseet har indtil videre primært prioriteret de begrænsede ressourcer til indsamling og bevaring af spilhistoriske effekter. Den nuværende offentlige udstilling er fokuseret på interaktive oplevelser af væsentlige historiske spil, fordelt på ca. 200 m², ud af de ca. 1.800 m² lokaler, som museet ejer. Der er således kun plads til et mindre antal besøgende, og der holdes lav profil for ikke at tiltrække for mange. Åbningstiderne er begrænset til to dage om ugen.

Følgende tegning skitserer museets nuværende opbygning:



Anden etape udvider den offentlige del af museet til ca. 800 m². Den nuværende åbne del af museet bliver til café og skiftende specialudstillinger, mens den primære udstilling flytter ind i den første af museets tre store haller. Opbygningen i udvidelsen er aftalt med Ikast-Brande Kommune, som overordnet har godkendt den.

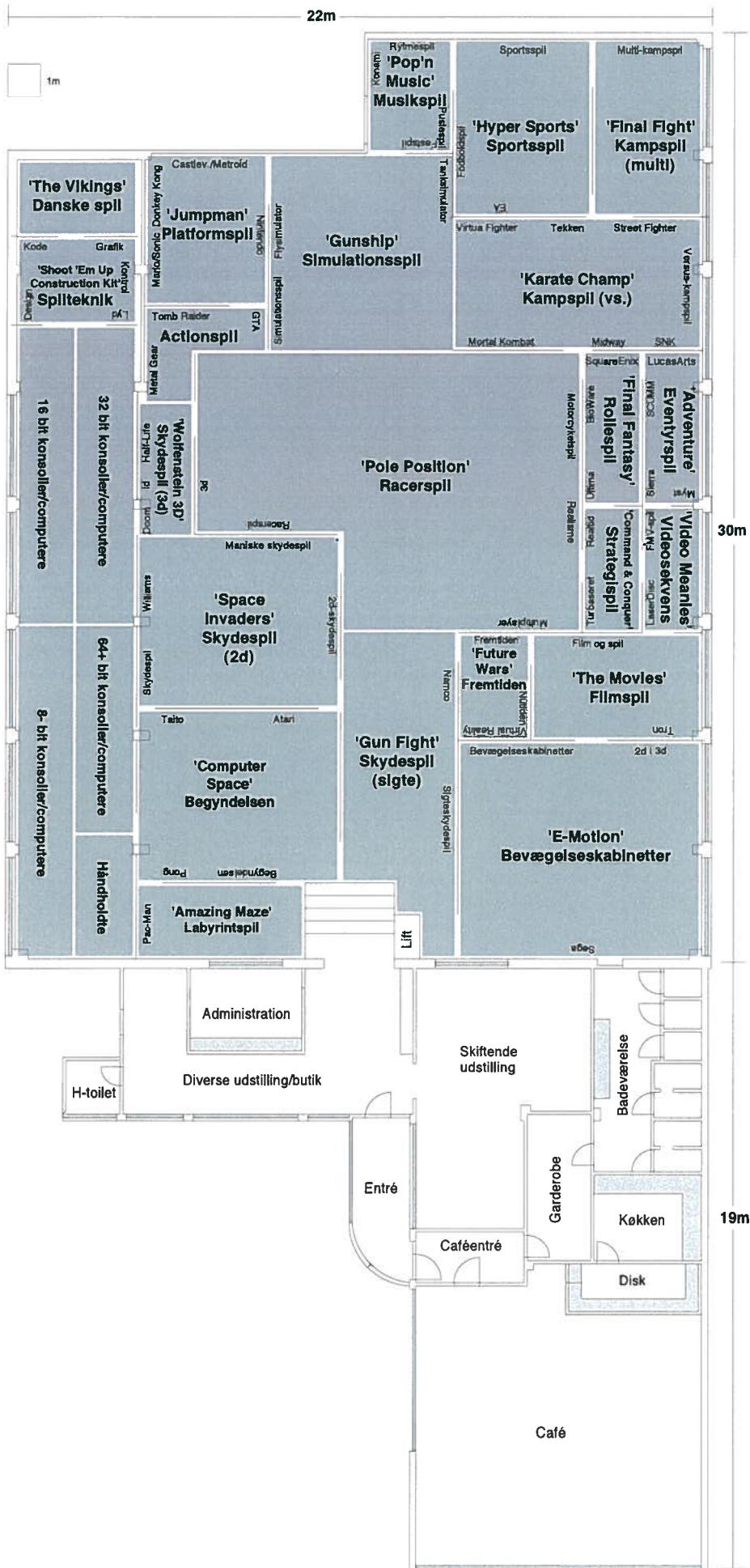
Ud over størrelsen og dermed antallet af udstillede effekter, er den primære forskel i udvidelsen, at der sættes fokus på formidling af spilmediet. Det vil stadig være Spilmuseets unikke force, at spilhistorien kan genopleves interaktivt, men der vil nu også blive gået i dybden med information og baggrundsviden om alle aspekter af mediet i form af tekster, videosekvenser og andre typer udstillinger. Således kan museet give et omfattende indblik i hvad spilmediet er, selv for ikke-kendere, hvormed det fx kan bruges i undervisningssammenhæng.

Udstillingen i anden etape er primært opdelt i grupperinger af spilgenrer baseret på deres spilmekanik, således at der forklares hvordan de enkelte spiltyper er opstået, og hvordan de har udviklet sig frem til i dag. Spilmediets egen kultur og indflydelse på anden kultur dækkes også, ligesom de tekniske aspekter af spillene selv og hardwaren hertil gennemgås og vises. I museets natur vil mange af udstillingerne, som ikke omhandler deciderede spil, også blive gjort interaktive. I en udstilling om kontrol-enheder igennem tiden kan man fx afprøve og sammenligne forskellige styreredskaber i et mini-spil, udviklet til netop dette.

Næste udvidelse af Spilmuseet igen - tredje etape, der er en langt større udvidelse - er også på tegnebordet, og er drøftet med flere relevante personer, selvom det stadig ligger nogle år ude i fremtiden.

Alle effekter til at udfylde indholdet i udvidelsen til anden etape er allerede klargjort, så det er kun et spørgsmål om at istandsætte lokaler og midlerne hertil, før opbygningen af udstillingen kan påbegyndes.

Følgende tegning skitserer museets opbygning i denne, anden etape:



Bilag 3:

Støtteerklæring fra Danmarks Mediemuseum

BRANDTS DANMARKS MEDIEMUSEUM

Odense den 28. maj 2010

Brandts Torv 1 | DK-5000 Odense C | tel: +45 65207052 | fax: +45 65207097 | www.brandts.dk

Støtteerklæring til Spilmuseet

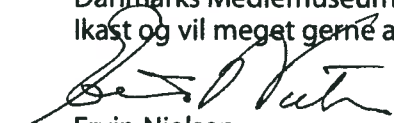
På vegne af Danmarks Mediemuseum skal jeg herved bakke stærkt op om planerne for en sikring og udvidelse af Spilmuseet i Ikast.

Det er en imponerende indsats, som Rune og Eddie Keller hidtil har præsteret med henblik på sikring af spil og teknisk udstyr til spil her i Danmark. På den anden side er det klart, at den varige sikring af Spilmuseet, såvel økonomisk som formidlingsmæssigt, kræver væsentlige økonomiske og lokalemæssige forbedringer. Det bør ske nu, inden det er for sent. Hermed vil det også blive muligt at synliggøre, at spil er et ganske vist nyere men alligevel vigtigt element i vor kulturarv.

Rune og Eddie Keller har store kompetencer, når det gælder teknik, indsamling, spildokumentation og viden om spil. Det vil derfor være meget vigtigt, at de får mulighed for at realisere planerne om Spilmuseet i Ikast.

Men det er også vigtigt, at alle interessenter – de to museumsejere, spiludviklere og de forskellige offentlige institutioner, stat og kommune m.fl. – i denne forbindelse sammen finder en løsning på, hvem der har ansvaret for den anden vigtige side af museumsarbejdet, som bl.a. består i registrering, forskning og en indsamlingspolitik af materiale herunder også fotos, film, erindringer og arkivalier, der kan bidrage til at sætte spilmediet ind i en samfundsmæssig sammenhæng.

Danmarks Mediemuseum ser frem til et fortsat godt og frugtbart samarbejde med Spilmuseet i Ikast og vil meget gerne anbefale projektet.



Ervin Nielsen
museumsdirektør
Danmarks Mediemuseum

Bilag 4: Støtteerklæring fra Ikast-Brande Kommune



Ikast-Brande
Kommune

Spilmuseet

25. juni 2010

Støtteerklæring

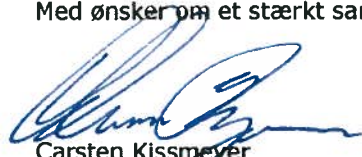
På vegne af Ikast-Brande Kommune ønsker jeg hermed at udtrykke støtte til Spilmuseet i Ikast og planen for bevaring og formidling af spilmediet.

Rune og Eddie Keller har med Spilmuseet sikret en vigtig del af den nyere danske kulturarv, og der er ingen tvivl om, at denne kulturarv bør bevares, og at den fremtidige indsamling sikres og formidles. I Spilmuseet er der sikret en imponerende stor samling af elektroniske spil, som vurderes at være af væsentlig kulturhistorisk betydning. En så væsentlig national samling burde i sagens natur være sikret fra national side, og det er derfor mig en fornøjelse, hvis Ikast-Brande Kommune kan bidrage til udviklingen af Spilmuseet.

Ikast-Brande Kommune engagerer sig gerne i arbejdet med at udvikle Spilmuseet fra at være et privat projekt til at blive en selvejende institution, en nationalt og forhåbentligt internationalt anerkendt institution. Hvis Spilmuseet får national anerkendelse, har jeg til hensigt at indstille til byrådet, at Spilmuseet kan modtage et årligt driftstilskud, og at kommunen kan yde et rente- og afdragsfrit lån til etablering af museet.

Ikast-Brande Kommune er åben og udadvendt, energisk og fandanivoldsk, som det er symboliseret i kommunevåbnet. Derfor er det naturligt at bakke op om et så unikt projekt, der i høj grad kan bidrage til kommunens kulturelle mangfoldighed. Ikast-Brande Kommune stiller derfor også gerne bestyrelsesrepræsentant til rådighed.

Med ønske om et stærkt samspil i årene fremover.



Carsten Kissmeyer
Borgmester

Kultur- og Fritidsafdeling
Bellisvej 2
8766 Nørre-Snedede
Tlf.: 9960 4000
Fax: 9960 5409
E-mail:
mabir@ikast-brande.dk

Sagsbehandler:
Marie Louise Birch-Jensen
Direkte telefon:
9960 5434
Sags ID:
2010/04060

Bilag 5: Støtteerklæring fra Play:Right


playright.dk, 24. maj 2010

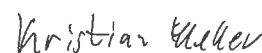
Play:Right er et samlingssted for spilentusiaster, der alle hylder og dyrker bredden og forskelligheden i spilmediet. Administratorerne på Play:Right sigter især efter at øge interessen omkring smalle, gamle og anderledes spil, der står i skyggen af aktuelle mainstreamudgivelser og licensbaserede serieproduktioner. Det sker gennem debatindlæg, artikler, anmeldelser, indsamling af data og ikke mindst gennem sociale aktiviteter og arrangementer, samt deltagelse i festivaler, udstillinger og andre kulturbegivenheder, hvor vi kan fremvise de smalle og glemte kvalitetsspil, som ellers let ville blive overset.


Play:Rights formål ligger altså på linie med Spilmuseets plan for bevaring og formidling af spilmediet. Vi støtter derfor planen fuldt ud og mener, at den kan gennemføres. Planen kan realiseres, fordi både Play:Right og Spilmuseet brænder for spilmediet og ønsker at hæve niveauet for og det brede kendskab til mediets mangfoldighed. Det er med til at skabe forudsætningerne – og drivkraften – til at udføre planen i praksis.

Spilmediet har udviklet sig, så det i dag bør betragtes på helt lige fod med andre medier. Derfor skal der også gøres en større statslig indsats for at bevare og formidle denne del af vores kulturarv. Især set i lyset af, at meget af den allerede er gået tabt på grund af spilmediets hastige vækst og den manglende indsats. Vi på Play:Right oplever, at der er bred enighed om dette, og at der skal handles her og nu, for at sikre mediet for fremtiden.


Rune Keller
rune@playright.dk


Jimmy Marcus Larsen
jimmy@playright.dk


Kristian Meller
kristian@playright.dk


Anders Puge
anders@playright.dk


Morten Riis Svendsen
morten@playright.dk


Per Sørensen
per@playright.dk

**Bilag 6:
Støtteerklæring fra Dansk Spilråd**



Opbakning og støtte til bevaringsplan fra Spilmuseet

På vegne af Dansk Spilråd støtter vi op om Spilmuseets initiativ, hvis fokus på bevaring og formidling af spilmediet er i tråd med de fokuspunkter, som Dansk Spilråd har.

Computerspil - herunder også danske - gennemgår som kulturbærende medie en enorm kulturel transformation i disse år. Der er derfor altafgørende for mediets udvikling og fremtidige generationer, at computerspil af både national og international herkomst indsamles, kategoriseres og videreformidles af landets mest kyndige spilformidlere og spilkuratorer.

Spilmuseet har i årevis udvist vilje, evne og teknisk knowhow til professionelt at varetage disse opgaver. Derfor anbefaler Dansk Spilråd, at projektet søsættes med et fælles løft og under et bredt samarbejde, hvilket et projekt som dette kræver, hvis det skal lykkes i praksis.

Dansk Spilråd vil primært assistere omkring formidlingsarbejdet og have fokus på biblioteksarbejdet. I vores optik er bibliotekerne som udgangspunkt kritiske i deres materialevalg, men hæmmes alt for ofte af spilbranchens markedsvilkår. Det er derfor særligt disse, at Dansk Spilråd vil forsøge at ændre i samarbejdet om planen. Samtidig det er vigtigt at understrege, at definitionen af kulturbærende spil i bilag 1 skal betragtes som et forslag til udvælgelse af spil, da hverken Spilmuseet eller Dansk Spilråd kan eller skal diktere bibliotekernes politik omkring deres spiludvalg.

Det vigtigste for Dansk Spilråd er at sikre, at bibliotekerne opnår den rette balance mellem de mindre niche-spil og de større blockbusterspil på hylderne. Og i den forbindelse er både Spilmuseet og Dansk Spilråd et tilbud om rådgivning og ekspertise over for bibliotekerne.

Mvh. på vegne af arbejdsgruppen "Spilbevaring"

Thomas Vigild
Formand

Kontakt: Dansk Spilråd
vigild@gmail.com, tlf.: 23 25 53 17. Web: www.danskspilraad.dk



Bilag I

Bilag I:

Tre blogindlæg om pligtafleveringsloven og KBs håndtering af indsamlingen af computerspil. Udgivet for Politiken og skrevet af avisens spilredaktør Thomas Vigild, der også er formand for Dansk Spilråd.

"Derfor er Hitman ikke dansk kulturarv" af 13. december 2010

<http://blog.politiken.dk/klik/2010/12/13/derfor-er-hitman-ikke-dansk-kulturarv/>

I 12 år har Det Kongelige Bibliotek haft til opgave af indsamle de computerspil, der har relevans for den danske elektroniske kulturarv gennem loven om pligtaflevering - en lov, der siger, at "digitale værker" skal indsamles for eftertiden, så værkerne bliver tilgængelige for forskningen og for almenheden.

Glimrende. Nu tid til popquiz: hvilket af disse spil er lovpligtigt at aflevere til Det Kongelige Bibliotek til bevaring?

- 1) Det amerikansk-udviklede Toy Story 3, der er oversat til dansk
- 2) Det dansk-udviklede 'Hitman: Blood Money', der udelukkende er på engelsk

Tænk lidt. Svaret kommer herunder.

I sidste uge gæstede jeg Deadline i en debat med Det Kongelige Bibliotek (KB) omkring deres forvaltning af pligtaflevering af computerspil - en indsamling, der ifølge loven har kørt på siden 1998. Min kritik gik på, at den seneste liste, jeg har kunne fremskaffe (og ikke fra KB selv) indeholder blot 88 indsamlede spil, samt hvordan KB fortolker loven. For med så få spil i arkivet kan de simpelthen umuligt have overholdt loven om pligtaflevering af computerspil - tænkte jeg.

Og så har KB måske alligevel overholdt loven - hvis man gradbøjer dens bogstav med tilstrækkelig juristeri og tror, at computerspilbranchen fungerer på samme måde som bogbranchen.

Tilbage til spørgsmålet, fordi tiden er gået. Svaret er: 'Toy Story 3'.

Det spil er ifølge pligtafleveringsloven et stykke dansk kulturarv, der skal bevares via pligtaflevering, men det er 'Hitman: Blood Money' ikke.

Årsagen ligger i KBs tolkning af loven. For at et spil er dækket af pligtafleveringsloven skal det nemlig være udgivet i Danmark, hvilket kun gælder, hvis spillet enten er fremstillet i Danmark eller fremstillet i udlandet med særligt henblik på spredning i Danmark.

'Toy Story 3' glider nemt ind under sidstnævnte med sin danske oversættelse, mens 'Hitman' falder helt uden for, da det dels ikke er fremstillet i Danmark, dels heller ikke specifikt målrettet det danske marked (tilsyneladende fordi det ikke kan spilles på dansk). Men hov stop lige - 'Hitman' er da fremstillet i Danmark?

Nej, prøv igen.

Ifølge KBs tolkning er fremstilleren "den der står for den tekniske færdiggørelse af en publikation" ifølge Pligtaflevering.dk. Og i den henseende tolker KB, at den "tekniske

færdiggørelse” af et spil som ‘Hitman’ ligger hos det firma, der trykker dvd’erne til spillet et sted i udlandet og ikke hos selve spiludvikleren i Danmark.

At ophavsmændene og spiludvikleren i denne sammenhæng er danskere er her ligegyldigt - placeringen af dvd-trykkeriet er afgørende.

Der er ifølge KBs tolkning altså afgørende fokus på, hvor de FYSISKE materialer bliver fremstillet henne. Udover at dette på ingen måde er en tolkning, der sikrer bevaring af danske computerspil, da hovedparten af spillene bliver fysisk fremstillet og udgivet via udenlandske firmaer, så er tolkningen også selvmodsigende, da loven om digital bevaring foreskriver, at “udgangspunktet for en digital bevaringsstrategi er, at indholdet frigøres fra mediet” samt “bevaringsværdigheden afhænger af indholdet, ikke af dets fysiske form”.

Så selvom KB ikke har overtrådt loven i lovteknisk forstand, men de har til gengæld brudt den i sin ånd, hvis meningen med pligtafleveringen er at kunne indsamle dansk-udviklede computerspil som dansk digital kulturarv for eftertiden.

Men hvad så nu? Når danske spil som Hitman, Limbo eller Max & The Magic Marker ikke bevares pga. huller i lovgivningen, så bør det føre til enten en revision af KBs tolkning eller selve loven, så danskudviklede computerspil tæller med uanset om de udgives på et dansk eller udenlandsk forlag

Og indtil dette sker, bør alle danske spiludviklere automatisk pligtafleveres, så kulturarven kan sikres. Ligeså bør alle danske distributører af computerspil, så samlingen bliver så komplet som muligt.

Jeg håber, at KB tager handsken op, kravler i arbejdstøjet og tror på samarbejde. For tænk hvis danske spil på et tidspunkt kunne få ligeværdig behandling som kulturarv - som f.eks. det danske Museum & Cinematek på Det Danske Filminstitut - [læs her en glimrende artikel i Information](#).

PS: Hør debatten fra i torsdags som radiodebat kl. 15:30-16:00 i dag på Kulturnyt på P2.

”Computerspil skal have egen lov” af 25. januar 2011.

<http://blog.politiken.dk/klik/2011/01/25/computerspil-skal-have-egen-lov/>

Hvordan finder vi de danske spil? Hvem ejer dem i juridisk forstand, og hvordan bevarer vi dem korrekt, så de kan holde for eftertiden?

Sådan lød blot et lille udpluk af de spørgsmål, som blev vendt i går, da Det Kongelige Bibliotek (KB) indkaldte til det første i en række netværksmøder, hvor institutionen informerer om deres indsamling og bevaring af computerspil.

Jeg [har før blogget om den absurde lovtekst og ditto fortolkning af loven om Pligtaflevering af computerspil i statslig regi](#), og et faktum stod for mig lysende klart efter informationsmødet i går: hvis vi i Danmark skal kunne bevare de computerspil, der vurderes som dansk kulturarv - fra Hitman og LIMBO til Assassin’s Creed med musik af danskeren Jesper Kyd, så skal loven revideres. Den skal være skrevet så krystalklar, at ingen parter kan så tvivl om fortolkningen, ansvaret og omfanget af indsamlingen af computerspil i Danmark.

Meget af aftenen i går gik med snak om lovtekst, jura og hvad loven om pligtaflevering dækker og ikke dækker. Og mens KB i flere omgange har erklæret, at loven dækker bredt nok, er det noget paradoksalt, når de selv erkender, at loven ikke fanger danske spil som netop Hitman, fordi spillet har en udenlandsk udgiver. Så kan loven vel på ingen måde dække bredt nok?

Samtidig slog KBs direktør Erland Kolding Nielsen gang på gang fast, at spil både er det mest besværlige og bekostelige medie at indsamle som bevare, fordi det modsat alle andre medier er dynamisk og digitalt samt udkommer på et væld af forskellig platforme - og derved er uløseligt lænket til specifikt hardware, som KB ikke på nuværende tidspunkt har mulighed for at indsamle. Spil udgør altså en helt unik udfordring for KB i indsamlingsøjemed. Det var alle enige om.

Derfor undrer det mig, at lysten fra KBs side til at revidere loven omkring pligtaflevering af computerspil lå på et meget lille sted. For hvis nogen skal brokke sig over lovteksten og udførelsen i praksis over for politikerne, så er det vel netop KB selv?

Nix - hus fordi. Kolding Nielsen mente selv, at spil umuligt kunne blive underlagt en ny separat lov - som f.eks. film er det. Men en så kontant udmelding står i skærende kontrast til hans erkendelse af, at spilmediet er både ekstremt svært, anderledes og på visse punkter umuligt at indsamle korrekt. Hvorfor så ikke tage fat på roden af problemet og få loven til at fungere?

Det er ikke raketvidenskab, og [man kan jo starte med at se på, hvordan loven gælder for film...](#) Ja, hvis samme lov gjaldt for spil, så vil det selvsagt kræve ekstra penge på bordet, mere politisk opbakning, mere arbejdskraft og en øget ligestilling af spil som kulturbåret medie - men det er min fornemmelse, at det er blot nogle af de punkter, hvor skoen trykker hos KB.

Men hvorfor hellere lappe huller, når pressen og politikerne kigger KB over skulderen, end at skulle tage fat ved selve problemets rod i den ubrugelige lovtekst?

Jeg udleder heraf to kendsgerninger efter mødet i går:

- 1) Pligtafleveringsloven for computerspil er ubrugelig i praksis - hvis målet er at indsamle computerspil med relevans for dansk kulturarv og spil udviklet af danske spilproducenter.
- 2) Computerspil er nød til at få separat sæt lovparagraffer, så også faktorer som f.eks. dansk ophavsmand, dansk producent, dansk-ejet IP eller dansk udførelse tæller med, når KB skal indsamle spil via Pligtafleveringsloven.

(Og mens vi venter, så nyd billedet her for oven fra det aktuelle LittleBigPlanet 2, som i allerhøjeste grad viser, hvor vanskeligt bevaring af dansk kulturarv på computerspil kan være - for hvordan bevarer vi dansk produceret indhold i et så dynamisk spil som LittleBigPlanet 2 for eftertiden? Jeg venter stadig i spænding på den første bane udtænkt af Nørgaard, Hornsleth eller Kvium...)

“Det Kongelige Bibliotek: LIMBO er ikke fremstillet i Danmark” af 5. april 2011

<http://blog.politiken.dk/klik/2011/04/05/det-kongelige-bibliotek-limbo-er-ikke-fremstillet-i-danmark/>

Som tidligere skrevet [HER](#) og [HER](#), så skal et spil oversat til dansk som 'Toy Story 3' ifølge loven indsendes til Det Kongelige Bibliotek som pligtaflevering, mens åbenlyst danskudviklede spil som 'Hitman' og nu også 'LIMBO' falder uden for lovens rammer. Og stop allerede her, hvis du ikke vil høre en længere rant over KBs håndtering og definition af "danske" computerspil.

Yes - for selv LIMBO er ikke ifølge pligtafleveringsloven "dansk" nok til at blive pligtafleveret og gemt for eftertiden.

Og grunden er ifølge Kulturminister Per Stig Møller er, at 'LIMBO' bl.a. ikke retter sig mod et dansk publikum og ikke er oversat til dansk. Som han selv skriver i sin [besvarelse pr. 16. marts 2011](#):

Limbo er et online distribueret computerspil, som er udviklet af det dansk baserede firma Playdead. Ifølge Det Kongelige Biblioteks oplysninger stod Playdead også som udgiver af spillet og på baggrund heraf lagde biblioteket til grund, at spillet var målrettet mod Danmark.

Biblioteket har efterfølgende fået oplyst, at det er Microsoft, der spillets udgiver. Spillet offentliggøres ikke fra et dansk internetdomæne og det er ikke rettet mod et dansk publikum, da det eksempelvis ikke er muligt at afvikle spillet på dansk. Spillet er derfor ikke omfattet af pligtafleveringsloven. Det Kongelige Bibliotek har nu i stedet købt spillet.

Alene i denne udtalelse gemmer sig adskillige absurde konklusioner. Bl.a. at 'LIMBO' falder uden for loven, fordi det ikke offentliggøres fra et dansk internetdomæne og ikke er rettet mod Danmark, fordi det ikke er på dansk. Og det er vel ingen hemmelighed, at det er Microsoft, der har været spillets udgiver hele tiden. Samtidig er loven modstridende her:

1)

For det første HAR LIMBO en dansk registreret hjemmeside (Limbogame.org), hvor KB [direkte skriver](#), at "For udgivelser gennem elektroniske kommunikationsnetværk påhviler afleveringspligten registranten af domænenavnet, hvis det er et domæne, der særligt er tildelt Danmark."

Samtidig er loven ganske ude af trit med virkeligheden, for hvad er "domænenavnet" på Xbox Live Arcade, der udgiver LIMBO? Og betyder det intet, at spillet har en dansk registereret hjemmeside så?

I besvarelsen fra 16. april Per Stig Møller skriver han også at:

1)

Computerspil, som er fremstillet i udlandet, og som er målrettet mod udlandet, er ikke afleveringspligtige, selvom de har en sådan særlig dansk tilknytning

2)

Det Kongelige Bibliotek vurderer, at antallet af computerspiludgivelser, der har relevans for nationalsamlingerne, men som falder udenfor pligtafleveringen, er lille. Det drejer sig om udgivelser fra en lille mængde spiludviklere, hvis spil udgives på udenlandske forlag.

Til 1) er det absurd at bruge denne paragraf mod et spil som LIMBO, der åbenlyst er målrettet mod hele verden. Igen er ordet "fremstiller" møntet på den konkrete og fysiske trykning af dvd-skiverne med spillet på, hvilket heller ikke giver mening i denne sammenhæng. Og i det hele taget kan man sætte stort spørgsmålstegn ved, hvor vigtigt et spils "målgruppe" er for spillets status som lovmæssig pligtafleveret eller ej.

Til 2) er KB igen ude af trit med virkeligheden, da langt de fleste spil udviklet her i Danmark IKKE bliver udgivet af et dansk spilforlag. Og hvis KB føler, at antallet af danske spiludviklere på udenlandske forlag er lille, så må de meget gerne konkretisere det. For det er jo netop her, de danske spiludviklere kommer ud med deres spil i dag.

Samtidig ramler lovteksten sammen med KBs egen online-vejledning.

F.eks. er LIMBO jo netop blevet "offentliggjort i et elektronisk kommunikationsnet", og derfor gælder andre regler for spillet, end hvis det var i fysisk form.

F.eks. [siger loven](#), at "*dansk materiale er omfattet af afleveringspligten, uanset fra hvilket land offentliggørelsen har fundet sted*"

Netop her skriver KB samtidig:

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

o om registranten af et domænenavn har fast bopæl i Danmark (fx danske virksomheders internethjemmesider på .com-adresser),

o om materialet vedrører danske forhold,

o om ophavsmanden er dansk statsborger, eller

o om de udøvende kunstnere er danske.

Netop her burde KB i bedømmelsen klart indse, at LIMBO har både dansk registreret hjemmeside, ophavsmanden er dansk statsborger og de udøvende kunstnere er danske. Og så burde det være fuldkommen ligegyldigt, at spillet ikke er oversat til dansk eller er udgivet af Microsoft. Men tilsyneladende ikke for KB, hvor sproget tilsyneladende afgør dens status som pligtafleveret materiale.

Slutteligt har KB igen skudt sig selv i foden ved nu fuldkommen på forhånd at udelukke det marked, hvor langt de fleste danske udviklere lige nu tager terræn: Apples App Store eller Googles Android Market.

"Materiale, herunder spil, som offentliggøres via telefoni, er undtaget afleveringspligten. Dette gælder også udgivelser, der sker via mobile app-stores som iTunes Store eller Android Market" som KB skriver i deres [nye opdaterede FAQ om pligtaflevering af computerspil](#).

Og som undskyldning for fumleriet hiver KB igen den gamle travhest ud af stalden: *Computerspil – og det digitale område i det hele taget – er et nyt område for KB, og spilbranchen er en ny branche.*

Dels kan man diskutere rimeligheden i, hvordan KB ser 13 år som en naturlig indkørselsperiode til at lære at indsamle spil. Dels at KB ikke kan se det absurde i, at flere

og flere danske spil falder uden for pligtafleveringsloven og derfor skal gøres til særtilfælde.

Min holdning er klar: KB er med udmeldingen gennem Per Stig og deres nye FAQ gradvist ved at tolke pligtafleveringsloven om til, at de ikke behøver at indsamle et eneste dansk spil.

For hvis det et spil kun er "officielt dansk" ifølge KB, hvis det er f.eks.

- 1) er oversat til dansk
- 2) er udgivet på et dansk forlag og
- 3) ikke sælges som en app

så får de en meget meget lille samling af spil, der på ingen måde viser bredden af de danske-udviklede spil i disse år.

27. oktober 2006

Filmaftale 2007-2010

Det er den danske filmbranche - lige fra manuskriptforfattere, instruktører og producenter over distributører og i sidste ende biograferne – der har ansvaret for den fortsatte udvikling af dansk film. Det Danske Filminstitut er den centrale offentlige aktør i denne udvikling.

Med den filmpolitiske aftale for 2007-2010 ønsker regeringen (Venstre og Det Konservative Folkeparti), Dansk Folkeparti, Socialdemokraterne, Radikale Venstre, Socialistisk Folkeparti og Enhedslisten at sikre de overordnede rammer for dansk film og dermed lægge en linje for Det Danske Filminstituts indsats de næste fire år.

Rammer for den filmpolitiske indsats 2007-2010

Den økonomiske ramme for den filmpolitiske indsats i 2007-2010 er baseret på regeringens finanslovsforslag for 2007¹. Derudover omfatter rammen DR's og TV 2/Danmarks økonomiske engagement på filmområdet, som er fastlagt i Mediepolitisk aftale for 2007-2010.

Samlet økonomisk ramme for filmaftalen

Mio. kr. i 2007-priser	2007	2008	2009	2010	2007-2010 i alt
Det Danske Filminstitut ramme til tilskud og tv-stationers bidrag ²	389,6	389,6	389,6	389,6	1558,4
Samlet økonomisk ramme for filmaftalen (inkl. Det Danske Filminstituts drift)	502,0	501,8	501,2	500,2	2005,2

Det Danske Filminstituts finanslovsramme

¹ I relation til Filminstituttets driftsramme forudsættes det, at området vil være omfattet af generelle tekniske korrektioner og generelle tværgående effektiviseringsinitiativer i forbindelse med finanslovsprocesser mv.

² Tv-stationernes tidligere bidrag til Talentudviklingsordningen som følge af Filmaftalen 2003-2006 på 8 mio. kr. pr. år indgår allerede i finanslovsforslaget for 2007. Dette er der taget højde for i beregningen, således at tv-stationernes bidrag til Talentudviklingsordningen ikke er medregnet to gange.

	2007	2008	2009	2010	2007-2010 i alt
Mio. kr. i 2007-priser					
Det Danske Filminstituts ramme til tilskud (Finanslovsforslag 2007)	252,6	252,6	252,6	252,6	1010,4
Det Danske Filminstituts ramme til drift (Finanslovsforslag 2007)	112,4	112,2	111,6	110,6	446,8
Det Danske Filminstituts samlede ramme	365,0	364,8	364,2	363,2	1457,2

DR's og TV2's bidrag

	2007	2008	2009	2010	2007-2010 i alt
DR's og TV2's bidrag til spillefilm, kort- og dokumentarfilm, Talentudviklingsordningen ³	145	145	145	145	580

Temaer i den filmpolitiske indsats 2007-2010

1. Fortsættelse af samarbejdet med DR og TV2

Det positive samarbejde mellem tv-stationerne og den danske filmbranche udbygges i aftaleperioden.

I den mediepolitiske aftale for 2007-2010 er fastlagt, at DR's og TV 2/Danmarks gældende forpligtelser i forhold til dansk filmproduktion på hver 60 mio. kr. årligt (som gennemsnit over aftaleperioden) skal øges med i alt 25 mio. kr. hvert år i perioden 2007-2010.

Af medieaftalen fremgår også, at DR's forpligtelser øges med 17 mio. kr. årligt og TV2's forpligtelser øges med 8 mio. kr. årligt.

³ Tv-stationernes tidligere bidrag til Talentudviklingsordningen som følge af Filmaftalen 2003-2006 på 8 mio. kr. pr år er videreført i finanslovsforslaget for 2007.

Målsætninger for fordelingen af DR's og TV 2's bidrag

	Årligt bidrag	I alt i perioden 2007-2010
DR's forpligtelser ift. filmaftalen	77 mio. kr.	308
- spillefilm	58,0 mio. kr.	232,0
- kort- og dokumentarfilm	11,6 mio. kr.	46,4
- Talentudviklingsordningen	7,3 mio. kr.	29,2
TV 2 Danmark i alt	68 mio.kr.	272
- spillefilm	51,3 mio. kr.	205,2
- kort- og dokumentarfilm	10,2 mio. kr.	40,8
- Talentudviklingsordningen	6,5 mio. kr.	26,0
Tv-stationer i alt	145 mio. kr.	580

Tv-stationerne skal anvende mindst 25% af de midler, som de er forpligtet til at anvende til spillefilm samt kort- og dokumentarfilm til film for børn og unge.

På spillefilmsområdet forsættes anvendelsen af standardkontrakten til at regulere samarbejdet mellem producenterne og tv-stationer til gavn for hele filmbranchen. Der foretages en genforhandling af den gældende standardkontrakt. Indtil der foreligger en ny kontrakt anvendes den gældende.

2. Flere indgange til filmstøtten

Spillefilm

Med henblik på at etablere flere indgange til konsulentordningen inden for spillefilm skal de to konsulenter på voksenfilmområdet og den ene konsulent på børne- ungdomsfilmområdet kunne behandle alle typer ansøgninger inden for spillefilm til både børn, unge og voksne.

Disse tre konsulenter vil kunne disponere over de samlede midler i konsulentordningen.

Kort- og dokumentarfilm

Med henblik på at etablere flere indgange til støtteordningen for kort- og dokumentarfilm skal de to konsulenter på voksenfilmområdet og den ene konsulent på børne- ungdomsfilmområdet kunne behandle alle typer ansøgninger inden for kort- og dokumentarfilm til både børn, unge og voksne.

Disse tre konsulenter vil kunne disponere over de samlede midler i konsulentordningen for kort- og dokumentarfilm.

3. Spillefilm

Det Danske Filminstitut skal i perioden 2007-2010 støtte produktionen af 80-100 spillefilm – dvs. 20-25 film pr. år.

Hovedparten af de støttede film skal være dansksprogede. Der kan dog pr. år støttes op til 5-7 film på andre sprog end dansk.

Det Danske Filminstitut afsætter i alt omkring 611 mio. kr. til udvikling, produktion og formidling af spillefilm i 2007-2010.

Støttemidlerne fordeles med mindst 40% til 60/40-ordningen og mindst 40% til konsulentordningen. Efter to år fremlægger Det Danske Filminstitut en status for fordelingen af den bevilgede støtte mellem de to ordninger.

Manuskriptudviklingsstøtte kan tildeles til alle typer spillefilm uafhængigt af hvilken støtteordning, filmen efterfølgende vil blive støttet under.

Det Danske Filminstitut skal i første halvdel af aftaleperioden sørge for, at der iværksættes en analyse af børns og unges medievaner i forhold til danske og udenlandske spillefilm.

Konsulentordningen

Konsulentordningen retter sig mod den gode fortællekunst –herunder blandt andet det nybrydende, det genremæssige fornyende og det eksperimenterende – hvor der er usikkerhed omkring publikums modtagelse af filmen.

For at sikre åbenhed og gennemsigtighed i konsulentordning får Det Danske Filminstitut i samarbejde med filmkonsulenterne til opgave at formulere kriterier for støttetildeling. Det skal sikres, at alle tilsagn og afslag om støtte til konsulentfilm skal begrundes blandt andet i disse kriterier.

Det Danske Filminstitut skal ligeledes sikre åbenhed omkring konsulentordningens administrative processer, samt sikre miljøet gode muligheder for dialog med konsulenter og øvrige medarbejdere.

60/40-ordningen

60/40-ordningen retter sig mod film med et særligt publikumspotentiale og supplerer derved konsulentordningen.

Støtten kan kun ydes til filmprojekter, der på forhånd vurderes som økonomisk og teknisk bæredygtige.

For at sikre uafhængighed og gennemsigtighed i prioriteringen af projekterne skal Det Danske Filminstitut udvikle et pointsystem, der er baseret på filmens publikumspotentiale, og hvor vurderingen udelukkende foretages af eksterne læsere.

Der kan maksimalt ydes støtte til tre-fire såkaldte romertalsfilm pr. år under 60/40-ordningen.

Der indføres 3 - 4 årlige ansøgningsfrister i forbindelse med ordningen.

4. Talentudvikling inden for fiktion, dokumentarfilm og spil

Samarbejdet mellem DR, TV 2/Danmark og Det Danske Filminstitut om Talentudviklingsordningen vil i perioden 2007-2010 foruden fiktion også omfatte dokumentarfilm og spil.

Talentudviklingsordningen råder i alt over omkring 153 mio. kr. i perioden 2007-2010 til talentudvikling inden for fiktion, dokumentarfilm og spil. Det Danske Filminstitut afsætter i perioden ca. 87 mio. kr. til ordningen. DR afsætter i perioden ca. 29 mio. kr. til ordningen og TV2 afsætter ca. 26 mio. kr.

På fiktions- og dokumentarfilmområdet skal mindst 25% af støttemidlerne anvendes til projekter, hvor debuterende eller nyuddannede talenter er de bærende kræfter.

Ordningen skal være fleksibel og kunne støtte projekter, der bryder med de traditionelle formater, genrer mv. og som f.eks. benytter nye medier og distributionskanaler – hvad enten der er tale om fiktion, dokumentarfilm eller spil.

Det Danske Filminstitut, DR og TV2 ansætter i fællesskab en leder af Talentudviklingsordningen. Derudover ansættes en konsulent, der kan dække fiktion og dokumentarfilmsområdet mv., således at der også under Talentudviklingsordningen etableres flere indgange.

Der foretages i aftaleperioden en ekstern evaluering af ordningens metoder og resultater, som kan påpege behov for justeringer af ordningen.

Fiktion og dokumentarfilm

Inden for fiktionsområdet skal ordningen rettes mod såvel projekter med et stort publikumspotentiale som det mere eksperimenterende. Derudover skal ordningen også kunne rumme projekter, der på ansøgningstidspunktet er færdigudviklede og klar til produktion.

Spil

I aftaleperioden igangsættes etableringen af en ny talentudviklingsordning rettet mod udvikling af digitale spil for børn. Ordningen forankres i Det Danske Filminstitut, men søges etableret i et samarbejde med branchen og andre relevante offentlige myndigheder. Som led i etableringen af ordningen skal behov og muligheder i den danske spil-

branche afdækkes og ordningens endelige udformning skal tage afsæt i denne afdækning.

Der afsættes 3 mio. kr. årligt, dvs. i alt 12 mio. kr. i perioden. Midlerne tilvejebringes via en forholdsmæssig reduktion af tilskudsmidlerne.

Etableringen af ordningen skal ses i sammenhæng med den kulturpolitiske satsning på spiluddannelsen DADIU på Den Danske Filmskole.

5. Fokuseret indsats på dokumentarfilmområdet

Talentudviklingen inden for dokumentargenren styrkes ved at flytte denne opgave til Talentudviklingsordningen.

Det Danske Filminstitut skal i perioden sikre en sundere økonomi på dokumentarfilmområdet via en koncentration af støttemidlerne.

Det Danske Filminstitut afsætter i alt i størrelsesordenen 150 mio. kr. til udvikling, produktion og formidling af kort- og dokumentarfilm.

På kort- og dokumentarfilmområdet indgås en standardkontrakt til regulere samarbejdet mellem producenter og DR samt TV2 til gavn for hele filmbranchen.

Det Danske Filminstitut skal fortsat arbejde for en effektiv distribution og bred anvendelse af kort- og dokumentarfilm i samarbejde med bl.a. uddannelsessektoren og tv-stationerne.

6. Det lokale biografmiljø og art cinemas

Det Danske Filminstitut skal fortsætte den positive udvikling af det lokale biografmiljø. Det er dog en betingelse, at støtten ikke resulterer i konkurrenceforvridning i det lokale område.

Samtidig skal Det Danske Filminstitut sikre den mangfoldige biografkultur gennem støtte til biografer med et repertoire, der lægger vægten på de kunstneriske film – art cinemas.

Omstillingen til den digitale biograf er især en udfordring for de mindre lokale biografer. Det Danske Filminstitut skal i hele aftaleperioden fortsat følge udviklingen på området – herunder prisudviklingen på det digitale udstyr. Det Danske Filminstitut skal aflægge en midtvejsstatus primo 2009.

7. Regionale filmproduktioner

Det Danske Filminstitut kan støtte spillefilm, der har opnået medfinansiering fra en regional filmfond uden for hovedstadsområdet. Det Danske Filminstituts støtte udgør 50% af fondens medfinansiering, dog maksimalt 1 mio. kr. pr. film.

Der afsættes 7 mio. kr. årligt - dvs. i alt 28 mio. kr. i perioden - fra tilskudsmidlerne til spillefilm. Ordningen etableres som et forsøg i aftaleperioden.

Der kan i perioden foretages en administrativ nedjustering af støtteprocenten, hvis det samlede ansøgte beløb ikke kan rummes inden for ordningens økonomiske ramme.

8. Europæisk perspektiv på fremtidens filmpolitik

For at sikre den fælles europæiske dialog om fremtidens filmpolitik skal Danmark i den kommende periode være primus motor i etableringen af den europæiske Think Tank.

9. Filmfestivaler

I forhold til støtten til filmfestivaler skal Det Danske Filminstitut sætte fokus på koordination og international gennemslagskraft.

10. Filmværksteder

Der opretholdes mindst et videoværksted vest for Storebælt.

11. Fremtidens filmstøtte

I aftaleperioden foretages en analyse af udviklingen i de nuværende støtteordninger, og der udarbejdes alternative modeller med henblik på eventuelle ændringer i støtteordningerne.

Der nedsættes et udvalg til at koordinere analysearbejdet. Udvalgets sammensætning og kommissorium forelægges forligskredsen til godkendelse.

12. Effektevaluering

Inden udgangen af april 2010 skal Det Danske Filminstitut gennemføre en samlet opsamling af filmaftalens effekter i perioden 2007-2009 samt de forventede effekter i 2010.

I henhold til retningslinjerne for god tilskudsforvaltning foretages derudover en ekstern konsulentanalyse af tilskudsmidlernes anvendelse i forhold til formålet og betingelserne for tilskuddene, omkostninger ved filmproduktion mv. Effekten af de udbetalte tilskudsmidler kan ligeledes vurderes.

27. oktober 2010

Filmaftale 2011-2014

Med den filmpolitiske aftale for 2011-2014 ønsker regeringen (Venstre og Det Konservative Folkeparti), Dansk Folkeparti, Socialdemokraterne, Socialistisk Folkeparti, Radikale Venstre, Enhedslisten, Liberal Alliance og Kristendemokraterne at sikre en stabil ramme for en fortsat udvikling af den succes, som dansk film har haft i en årrække. Samtidig indeholder aftalen nye elementer, der afspejler de udfordringer, dansk film står over for:

Globaliseringen fordrer, at dansk film i endnu højere grad end i dag, må være en aktiv og konstruktiv del af den internationale filmscene og bygge videre på det gode renommé, som dansk film har uden for landets grænser. Samtidig skal det sikres, at der fortsat produceres film, der bygger på dansk sprog og kultur, og som retter sig mod et dansk publikum.

Udfordringen er at ruste dansk film til en stigende international konkurrence i Danmark, samtidig med at vi skal styrke eksporten af dansk film.

Digitaliseringen skaber en række nye produktions- og distributionsmuligheder, men rummer også store udfordringer for danske film og ikke mindst for de danske biografer.

Udfordringen er at udnytte de nye muligheder digitaliseringen skaber for kunstnere, producenter og ikke mindst for publikum samtidig med, at vi fastholder et landsdækkende net af tidssvarende biografer og en bred distribution af danske film.

Økonomisk er dansk film udfordret af stigende konkurrence fra udlandet og fra andre medier. Samtidig er der mulighed for at udvikle nye forretningsmodeller.

Udfordringen er at skabe de optimale rammer for en dansk finansieringsmodel, der bygger på privat kapital, indskud fra tv-stationerne og offentlig støtte fra Det Danske Filminstitut

Hovedoverskrifterne i filmaftalen er:

1. Et sundt og bæredygtigt filmproduktionsmiljø
2. Et fleksibelt og tilpasningsdygtigt støttesystem, der fremmer diversitet og fornyelse
3. En langsigtet investering i danske talenter
4. Styrkelse af danske computerspil som kulturmedie
5. En biografsektor i balance
6. Offensiv international markedsføring af dansk film
7. En levende og mangfoldig filmkultur.

Et sundt og bæredygtigt filmproduktionsmiljø

Det danske filmproduktionsmiljø er afhængigt af den enkelte films økonomiske bæredygtighed. Der fastsættes for hele aftaleperioden et samlet produktionsvolumen – et antal spille- og dokumentarfilm – som Det Danske Filminstituts samlede filmstøtte skal fordeles på.

I aftaleperioden er det målet at fastholde det samlede antal producerede spille- og dokumentarfilm på samme niveau som i den foregående aftaleperiode.

Det Danske Filminstitut skal støtte produktionen af samlet 60-75 spillefilm med dansk hovedproducent over hele perioden. De støttede film skal være dansksprogede, dog kan 4-8 film være rettet mod et internationalt publikum.

Det Danske Filminstitut kan i aftaleperioden yde støtte til danske producenters deltagelse i 20-36 internationale koproduktioner af spillefilm med udenlandsk hovedproducent.

Det Danske Filminstitut skal støtte produktionen af 120-140 dokumentarfilm i aftaleperioden.

Tv-stationer skal fortsat bidrage til en kunstnerisk og publikumsmæssig udvikling af dansk film. Der er derfor fortsat 3 indgange til støtte af produktion af dansk film: Det Danske Filminstitut, DR og TV 2. Det Danske Filminstitut, DR og TV 2 skal sikre, at hovedparten af filmene finansieres af Det Danske Filminstitut og en tv-station i fællesskab.

I dialog med relevante parter, herunder Kulturministeriet og Økonomi- og Erhvervsministeriet, skal Det Danske Filminstitut i perioden følge udviklingen inden for nye finansieringsformer og forretningsmodeller med henblik på at sikre den danske filmbranche gode udviklingsvilkår i en fremtid, hvor de digitale distributionsplatforme får stigende betydning.

Et fleksibelt og tilpasningsdygtigt støttesystem, der fremmer diversitet og fornyelse *Spillefilm*

Det Danske Filminstitut skal i hele perioden som minimum anvende 673 mio. kr. til udvikling, produktion og formidling af spillefilm.

Det Danske Filminstitut skal sikre bredde og spændvidde i udbuddet af dansk film og administrere filmstøtten med en høj grad af fleksibilitet mellem de forskellige støtteordninger, således at fokus er på, hvilke film der støttes, frem for fordelingen af støttemidlerne.

Det Danske Filminstitut skal over den samlede periode sikre en ligevægt i antallet af producerede film med hovedvægten lagt på kunstneriske kvaliteter og film med hovedvægten lagt på det populærkulturelle, som fortæller historier til et bredt dansk publikum.

Det Danske Filminstitut skal årligt drøfte strategien for udvikling og støtte med repræsentanter fra producenterne, filmdistributørerne, danske filminstruktører, DR og TV 2.

Der er fortsat to støtteordninger til spillefilm:

- En konsulentordning, der sigter mod film med stærke kunstneriske kvaliteter
- En markedsordning, der sigter mod film med et stort publikumspotentiale.

Konsulentordningen skal fortsat have fokus på det kunstneriske udtryk.

Markedsordningen – der afløser 60/40-ordningen – skal støtte film, der er kommercielt bæredygtige og har et betydeligt publikumspotentiale i forhold til sin målgruppe. Ansøgningerne vil blive vurderet med hensyn til fortælling, publikum, distribution, markedsføring og filmens samlede økonomiske bæredygtighed. Til ordningen knyttes en redaktion bestående af repræsentanter for Det Danske Filminstitut samt et flertal af eksterne film- og markedssagkyndige repræsentanter. Kulturministeren udpeger tre eksterne medlemmer efter indstilling fra Producentforeningen, Filmdistributørerne og Danske Filminstruktører, der hver indstiller tre kandidater.

Dokumentarfilm

Det Danske Filminstitut skal i aftaleperioden søge at styrke dansk dokumentarfilm og som minimum anvende 165 mio. kr. til udvikling, produktion og formidling af dokumentarfilm.

Tv-stationernes engagement i produktion af dokumentarfilm fastholdes. Tv-stationerne og Det Danske Filminstitut skal i fællesskab arbejde for at støtte udviklingen og produktionen af dokumentarfilm, der tilgodeser et bredere og yngre publikum.

Det Danske Filminstitut skal arbejde for en større tilgængelighed for dokumentarfilm, f.eks. i forbindelse med filmfestivaler.

Regional filmproduktion

For at sikre udvikling af produktionsmiljøer i hele landet skal Det Danske Filminstitut yde støtte til regionale filmproduktioner.

Støtteordningen gælder for både spillefilm og dokumentarfilm, og støtten er ikke afhængig af regional medfinansiering.

Af tilskudsrammen til spillefilm og dokumentarfilm skal der i perioden anvendes minimum 28 mio. kr. til regional filmproduktion.

Det Danske Filminstitut skal rådgive kommuner og andre parter om etablering af filmfonde.

Tv-stationernes anvendelse af filmpengene

I henhold til mediepolitisk aftale 2011-2014 er DR og TV 2 forpligtet til hver at anvende 60 mio. kr. årligt i gennemsnit på dansk film.

Tv-stationerne skal hver afsætte 53 mio. kr. årligt i gennemsnit til visningskøb af spillefilm og dokumentarfilm. Anvendelsen af midlerne skal afspejle den hidtidige fordeling med ca. 4/5 til spillefilm og ca. 1/5 til dokumentarfilm.

Tv-stationerne skal anvende mindst 25 pct. af de midler, som de er forpligtet til at anvende til spillefilm samt dokumentarfilm, til film for børn og unge

Hver af tv-stationerne afsætter 7 mio. kr. årligt til talentudviklingsordningen. Midlerne overføres til Det Danske Filminstitut.

Det Danske Filminstitut udarbejder i samarbejde med producenter og tv-stationer et aftalekoncept, inden for hvilke tv-stationerne og producenterne får fleksible muligheder for at indgå aftaler om tv-stationernes visningskøb for såvel spillefilm som dokumentarfilm til gavn for publikum såvel som hele filmbranchen. Aftalekonceptet skal som minimum indeholde følgende betingelser:

1. En eller flere licensperioder for tv-stationens udnyttelse af filmen
2. Tv-stationernes udnyttelsesrettigheder inden for kanalfamilien og på de digitale platforme
3. Retningslinjer for hold back mv. for tv-stationernes udnyttelse
4. Retningslinjer for tilbageførsel af tv-stationernes udnyttelsesrettigheder til producenten i tilfælde af, at filmen ikke vises på tv-stationen inden for en rimelig tid efter udløbet af hold back-perioden.

Evaluerings af støttesystemet

Det Danske Filminstitut gennemfører en evaluering af det nye støttesystem efter 2 år. Evalueringen forelægges forligskredsen.

En langsigtet investering i danske talenter

Dansk film er kendetegnet ved en kontinuerlig tilgang af nye talenter. Det er ofte talenter, der sikrer nybrud både kunstnerisk og kommercielt.

Til talentudviklingsarbejdet inde for fiktions- og dokumentarfilm anvendes i alt 147 mio. kr. i perioden fordelt med bidrag fra Det Danske Filminstitut på 91 mio. kr., bidrag fra DR på 28 mio. kr. og bidrag fra TV 2 på 28 mio. kr.

For at styrke talentudviklingsarbejdet skal det knyttes tættere sammen med de øvrige støtteordninger for spillefilm.

Talentudviklingsordningen New Danish Screen videreføres som en selvstændig ordning i samarbejde mellem DR, TV 2 og Det Danske Filminstitut, og der anvendes i alt 112 mio. kr. til ordningen.

Ordningen skal have et bredt støttefokus og give plads til udvikling inden for alle genrer, formater og platforme.

Til talentprojekter, der vil kunne opnå støtte under ordningerne til spillefilm, kan der afsættes et beløb på 35 mio. kr. fra talentudviklingsordningen. Midlerne administreres i tilknytning til spillefilm- og dokumentarfilmstøtten men i overensstemmelse med vilkårene for New Danish Screen.

Filmværksteder

For at sikre en mangfoldig talentudvikling gennem filmværksteder opretholdes støtten til filmværksteder.

Styrkelse af danske computerspil som kulturmedie

Computerspil har udviklet sig til et vigtigt kulturbærende medie for børn og unge og har skabt en foreningskultur omkring computerspil. Udbuddet af computerspil er hovedsagelig af udenlandsk oprindelse, men flere danske spil har vist potentiale til at kunne konkurrere med de udenlandske spil. Det er derfor vigtigt, at der skabes et dansk alternativ til udenlandske spil, og at der sikres bedre udviklings- og vækstbetingelser for danske computerspil.

På den baggrund fortsættes og udbygges støtteordningen rettet mod udvikling af digitale spil for børn og unge i aftaleperioden med støtte til udvikling af spil rettet mod undervisningsformål. Støtten skal fortsat forankres i Det Danske Filminstitut, der til fordeling af støtten nedsætter et selvstændigt udvalg med et flertal af eksterne computerspilsagkyndige repræsentanter.

Til denne indsats afsættes i alt 20 mio. kr. i perioden af tilskudsmidlerne.

For at sikre et nordisk alternativ til udenlandske spil vil regeringen arbejde for en fortsættelse af det Nordiske Computerspilprogram under Nordisk Ministerråd.

Computerspil er et erhverv med et stort vækstpotentiale. For at skabe de bedst mulige rammer for vækst i spilindustrien skal Økonomi- og Erhvervsministeriet, Udenrigsministeriet og Kulturministeriet udarbejde et oplæg med flere forskellige modeller for, hvordan man kan tiltrække mere kapital til og optimere afsætningsmulighederne for spilproduktion, herunder i undervisningssammenhæng. Oplægget skal inddrage erfaringer fra offentlige og private kapitalformidlere og ses i sammenhæng med de indsatser, der gennemføres i Computerspilzonen samt Eksportrådet.

En biografsektor i balance

Dansk film og publikum er afhængige af en mangfoldig biografkultur med et landsdækkende net af tidssvarende biografer. Digitaliseringen skaber helt nye distributionsmuligheder, men rummer også store udfordringer for de danske biografer og den fortsatte udbredelse af danske film.

For at sikre overgangen til digital filmdistribution indføres en støtteordning for de mindre biografer og art cinemas til investering i digitalt fremviserudstyr og en digital distributionsstøtte til danske film.

De mindre biografer og art cinemas vil – såfremt de lever op til en række krav om blandt andet repertoire og geografisk placering – kunne vælge at modtage en engangsstøtte på 200.000 kr. pr. biograf til delfinansiering af digitalt fremviserudstyr eller at modtage digital distributionsstøtte.

I en periode på 5 år kan Det Danske Filminstitut yde digital distributionsstøtte til biografernes fremvisning af danske film i en samlet størrelsesorden pr. biograf, der samlet svarer til engangsstøtten.

Det Danske Filminstitut udarbejder i samarbejde med Kulturministeriet ordninger for engangsstøtte til digitalt fremviserudstyr og digital distributionsstøtte samt en overgangsordning for den hidtidige kopistøtte.

Markedsføring af dansk film i udlandet

Dansk film står stærkt i udlandet. Det konkluderer et udvalg nedsat af kulturministeren om dansk film i udlandet. Men dansk film er samtidig økonomisk afhængig af de internationale markeder. Derfor peger udvalget på, at vilkårene for salg og markedsføring af dansk film i udlandet bør styrkes yderligere.

Det Danske Filminstitut udarbejder en strategi for opfølgning på udvalgets anbefalinger, hvorefter implementeringen af strategien aftales som led i rammeaftalen 2011-14 mellem Kulturministeriet og Det Danske Filminstitut.

7. En levende og mangfoldig filmkultur

Det Danske Filminstitut skal fortsat bidrage til opretholdelse og udvikling af en levende og mangfoldig filmkultur i Danmark ved bl.a. at yde støtte til filmfestivaler i Danmark.

Den økonomiske ramme for den filmpolitiske indsats 2011-2014

Den økonomiske ramme for den filmpolitiske indsats 2011-2014 er baseret på regeringens finanslovsforslag for 2011, og DR's og TV 2's økonomiske engagement på filmområdet, som er fastsat i mediepolitisk aftale 2011-2014. Det fremgår af aftalen, at der i perioden årligt overføres 25 mio. kr. fra licensprovenuet til Det Danske Filminstituts tilskudsmidler.

Økonomisk ramme for filmaftale 2011-2014 i mio. kr. (2011-niveau)					
	2011	2012	2013	2014	I alt
Filmaftale*	532,9	532,9	528,5	527,8	2122,1
- heraf driftsmidler til Det Danske Filminstitut	120,5	120,5	116,1	115,4	472,5
- heraf tilskudsmidler til Det Danske Filminstitut**	292,4	292,4	292,4	292,4	1169,6
- heraf tilskudsmidler fra DR og TV 2***	120,0	120,0	120,0	120,0	480,0

*) Området vil være omfattet af generelle tværgående effektiviseringsinitiativer, besparelser og lignende

***) Inkl. 25 mio. kr. pr. år overført fra licensprovenuet

****) Jf. mediepolitisk aftale 2011-2014

S, SF, R og EL indgår aftalen inden for den anførte økonomiske ramme, men bemærker, at partierne ikke kan tilslutte sig regeringens generelle økonomiske politik.

Effektevaluering

Inden udgangen af april 2014 skal Det Danske Filminstitut gennemføre en samlet opsamling af filmaftalens effekter i perioden 2011-2013 samt de forventede effekter i 2014.

Handlingsplan

Det Danske Filminstitut udarbejder senest den 1. april 2011 en samlet handlingsplan for gennemførelse af filmaftalen 2011-2014.

Bilag L

FACTS OM COMPUTERSPIL

DANMARK / NORDEN / EUROPA / USA / VERDEN

OPDATERET AUGUST 2010





FORORD

IKKE LÆNGERE KUN FOR NØRDER

COMPUTERSPIL ER BLEVET MAINSTREAM UNDERHOLDNING

Computerspil er i mange år blevet opfattet som lillebror til de mere traditionelle medier som tv, film og musik.

Virkeligheden er i dag en anden og analytikerne forventer, at det verdensomspændende salg af spil til pc og spillekonsoller vil være næsten dobbelt så stort som musik i 2011. I 2007 var den globale omsætning af computerspil på 4,1 mia. dollars.

Og det er ikke længere kun 16-årige teenage-drenge og nørder, der spiller elektroniske spil. I dag er den gennemsnitlige computerspiller 34 år og 40 procent af alle computerspillere er kvinder.

Disse og andre facts, kan du læse mere om på de næste sider:

Annette Jacobsen, formand for MUF



DEMOGRAFI

Alder / Køn / Udbredelse / Tidsforbrug

ØKONOMI

Danmark / Globalt / Spil vs musik og film

BØRN OG UNGE

Alder / Samspil / PEGI / Kompetencer

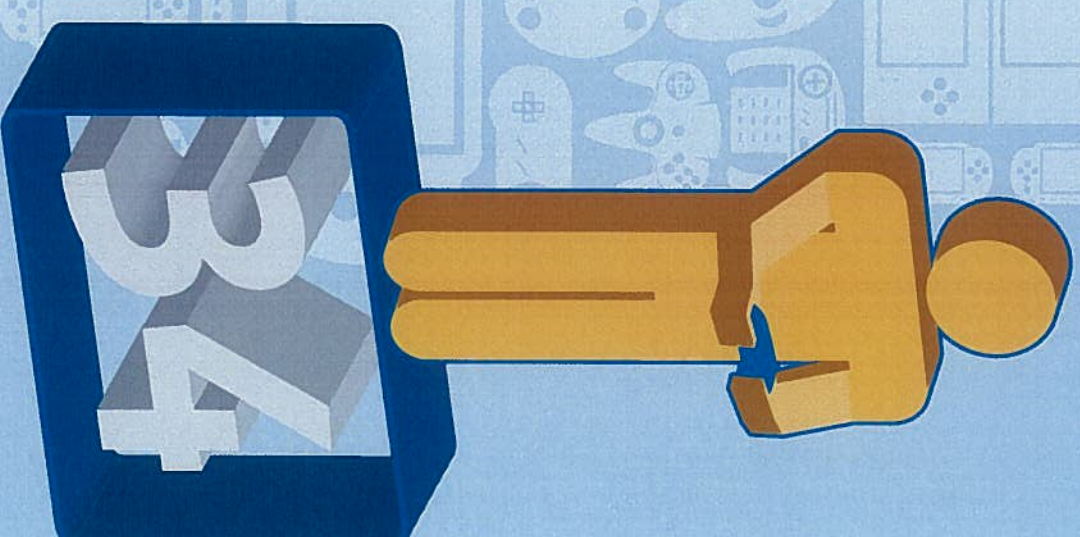
Den gennemsnitlige
computerspiller er

34 år

KILDE: THE ESA ESSENTIAL FACTS 2010

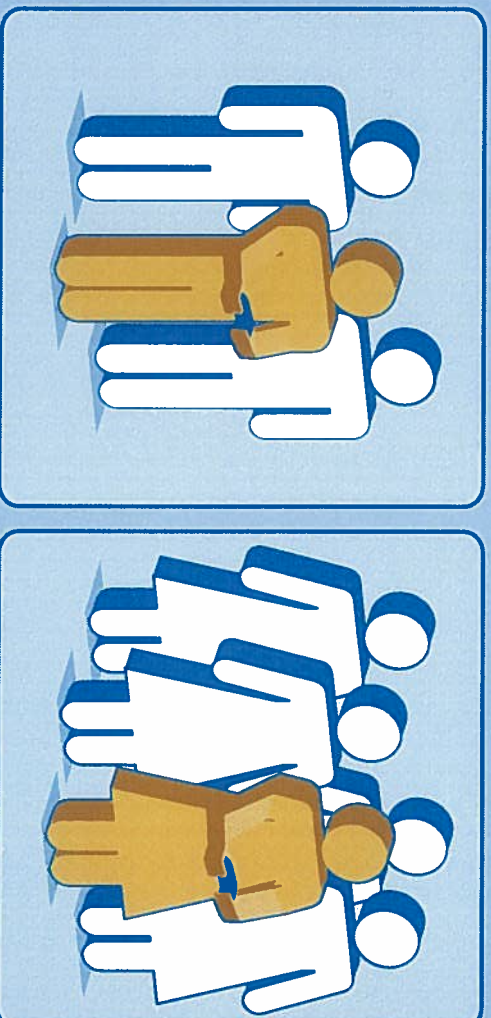
75% af alle
computerspillerere er
over 18 år.

KILDE: THE ESA ESSENTIAL FACTS 2010



40% af alle computerspillere er kvinder.

KILDE: THE ESA ESSENTIAL FACTS 2010



1 ud af 3 mænd og 1 ud af 5 kvinder spiller pc- og konsolspil.

KILDE: ISFE / VIDEOGAMES IIV EUROPE 2010



4 ud af 5 mellem 15 og 60 år spiller computerspil.

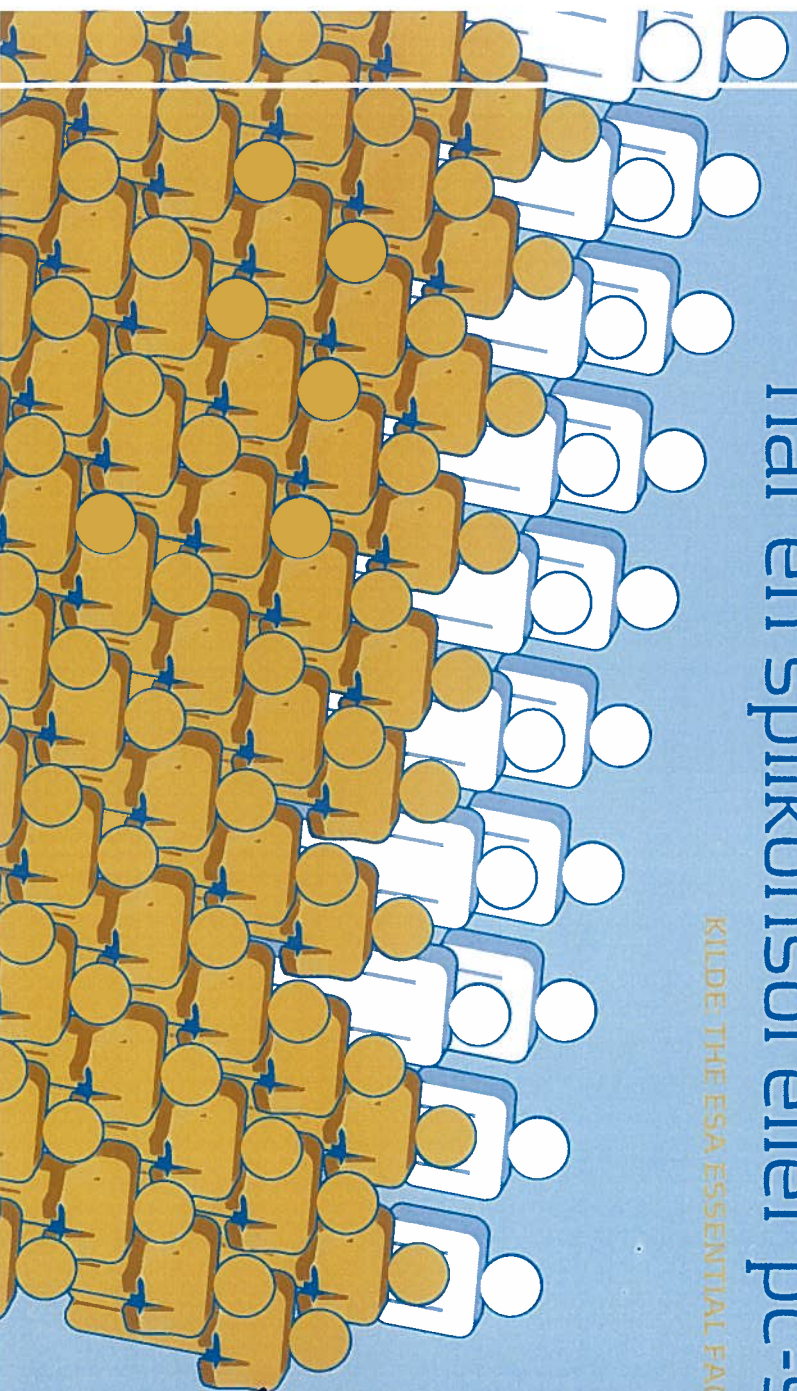
KILDE: DATASPELSBRANCHENS SPELARUNDERSØKNING 2010

67% af samtlige hjem
har en spilkonsole eller pc-spil.

KILDE: THE ESA ESSENTIAL FACTS 2010

82 procent af
alle børn spiller
computerspil.

KILDE: MLUF / 96 PROCENT / 2009



DEMOGRAFI / TIDSFORBRUG

76 procent af alle computer-spillere spiller mindre end 5 timer om ugen.

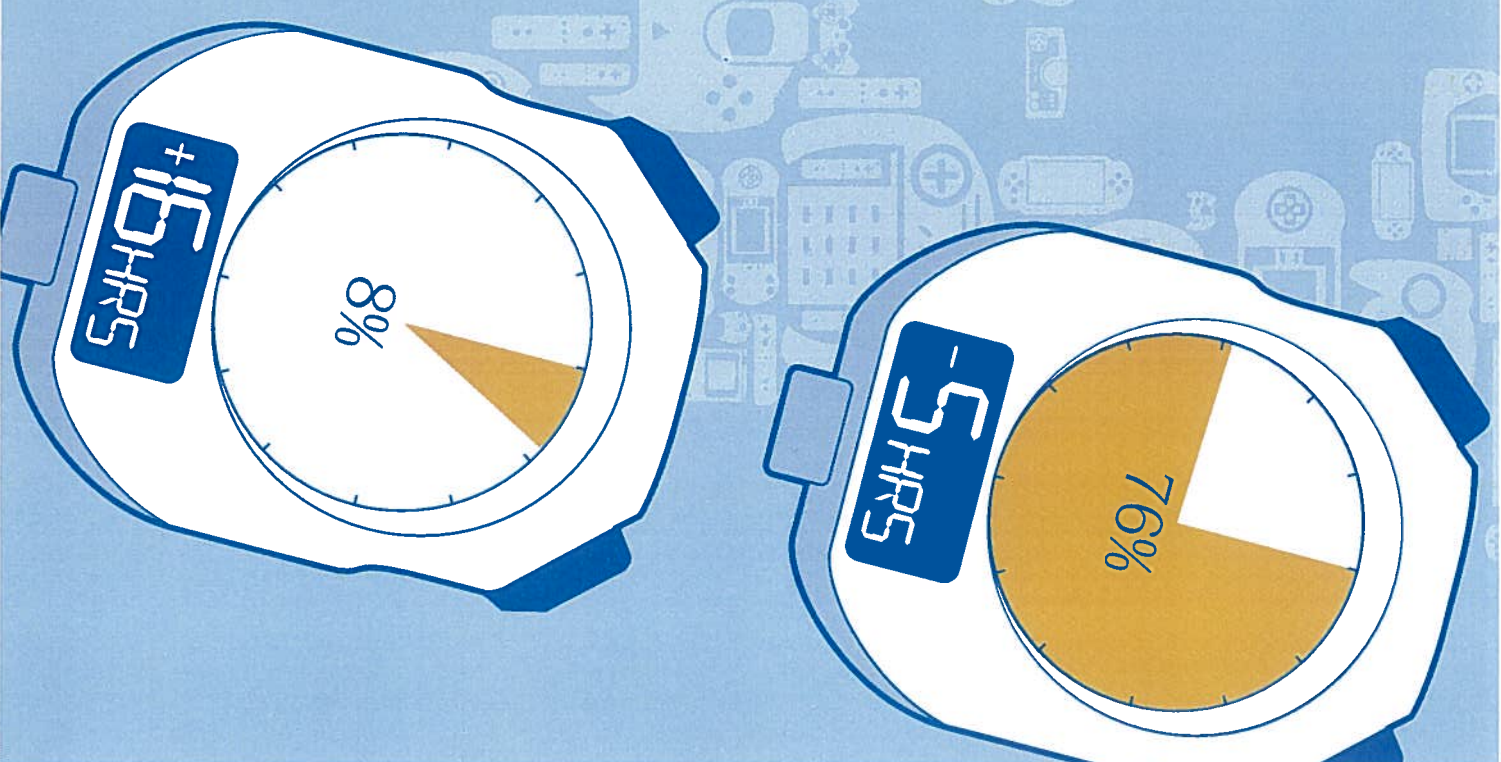
KILDE: ISFE / VIDEOGAMES IN EUROPE 2010

Danske børn spiller i snit **1** time om dagen.

KILDE: MUF / 96 PROCENT / 2009

8 procent af alle computer-spillere spiller mere end 16 timer om ugen.

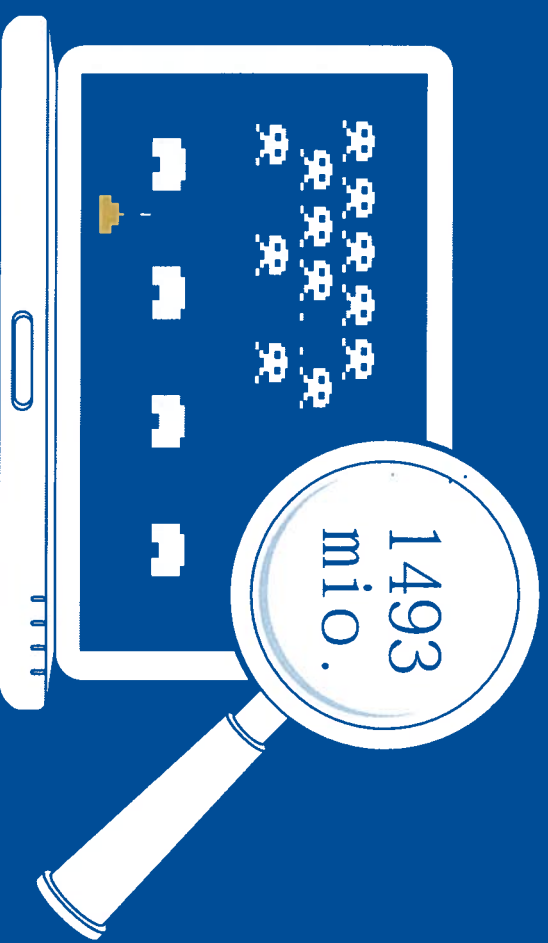
KILDE: ISFE / VIDEOGAMES IN EUROPE 2010



ØKONOMI / DANSK OMSÆTNING I 2009

Danskerne købte i **2009**
for 965 mio. kr. pc- og konsolspil
og for 528 mio. kr. spilkonsoller.

KILDE: CHART TRACK ANNUAL REPORT 2009



ØKONOMI / GLOBAL OMSÆTTNING

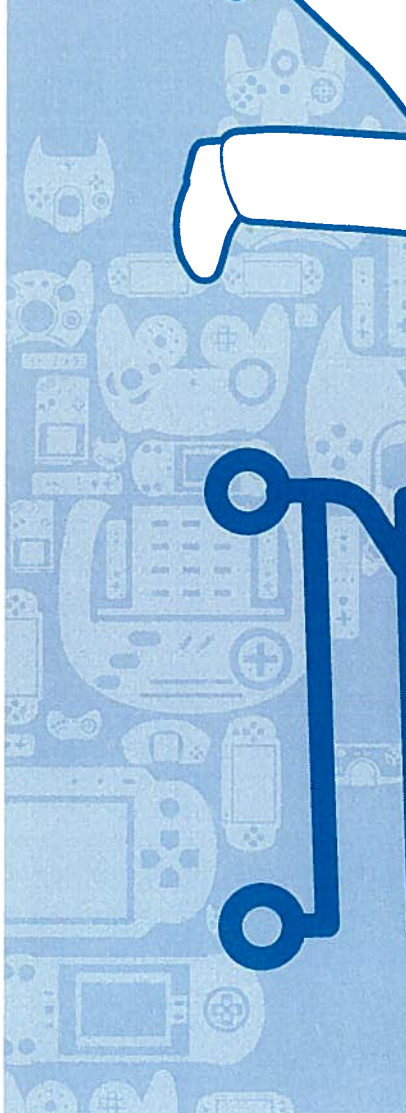
I 2007 var den globale omsætning af pc- og konsolspil

41,9

mia. dollars.

KILDE: PRICE WATERHOUSE COOPERS

Den forventede omsætning i 2012 er på 68,4 mia. \$



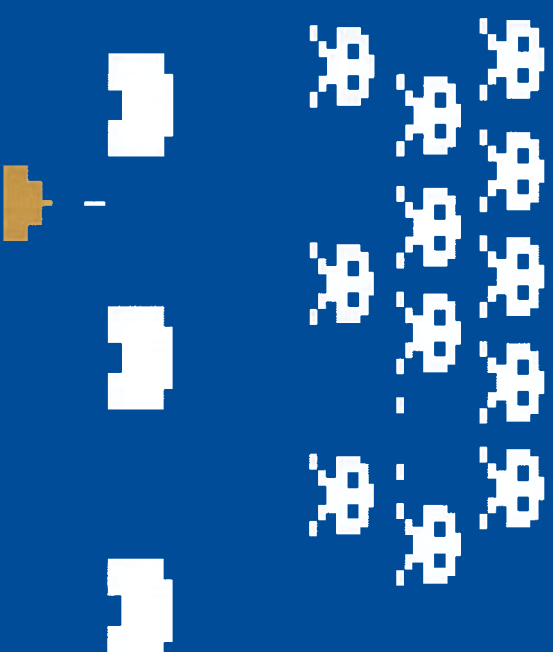
ØKONOMI / COMPUTERSPIIL VS MUSIK OG FILM

I **2011** vil markedet for pc- og konsolspil være dobbelt så stort som musikmarkedet.

KILDE: ARS TECHNICA

Salget af pc- og konsolspil har for længst overhalet salget af biografbilletter.

KILDE: ARS TECHNICA

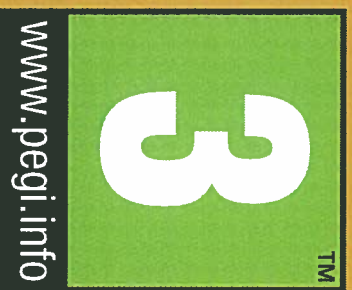


BØRN OG UNGE / SPIL OG ALDER

mpf

95% af alle pc- og konsolspil er velegnede for børn og unge.

KILDE: NICAM



49%



12%



22%



12%

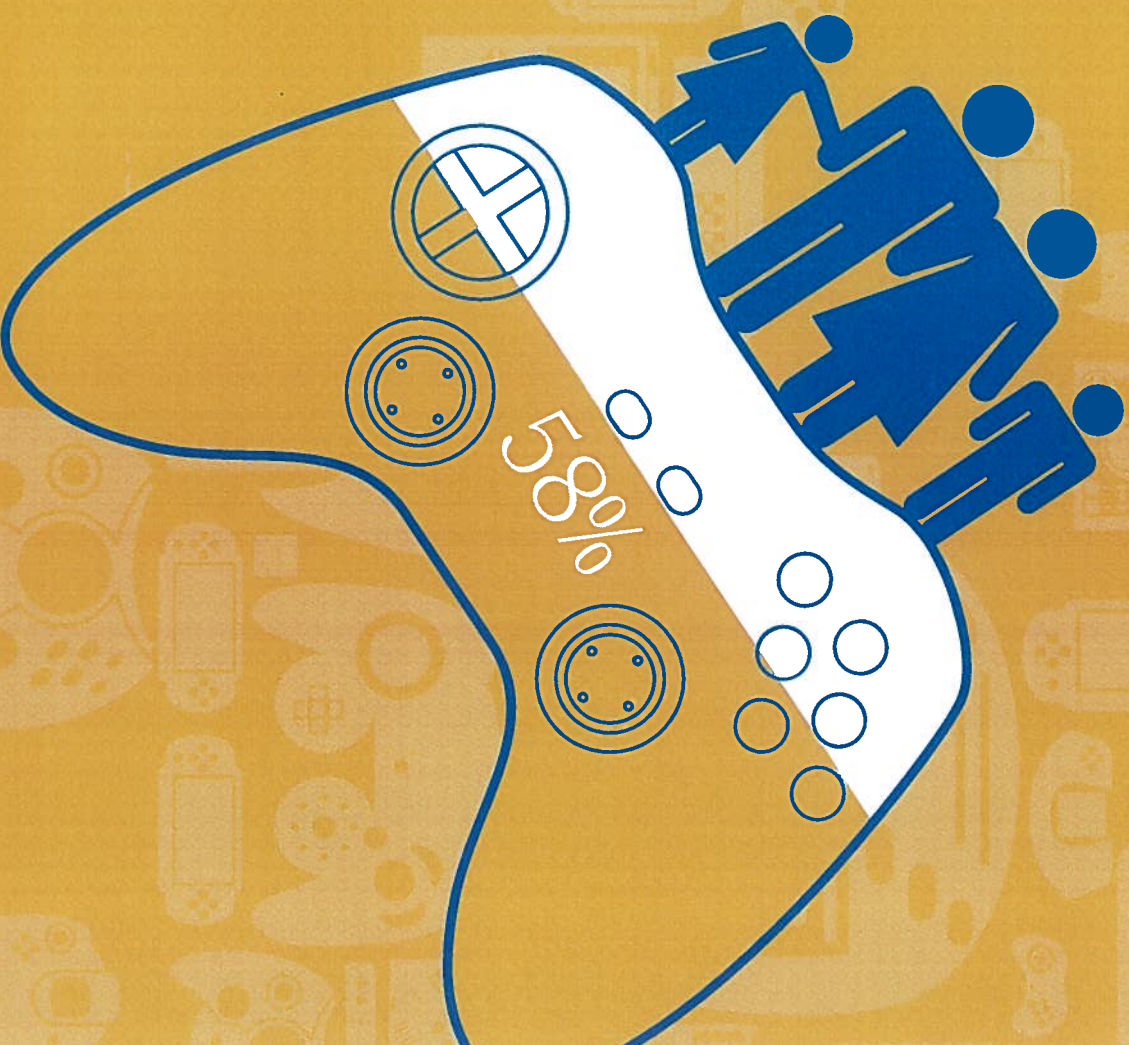


5%

BØRN OG UNGE / SAMSPIL

58% af
 forældre,
 der spiller
 computerspil,
 spiller sammen
 med deres børn.

KILDE: ISFE / VIDEOGAMES IN EUROPE 2010



BØRN OG UNGE / PEGI

83 % af alle forældre
genkender alders-
mærkningen på
computerspil.

52% af alle
hjem er der regler for
brug af computerspil.

KILDE: MUF / 96 PROCENT / 2009



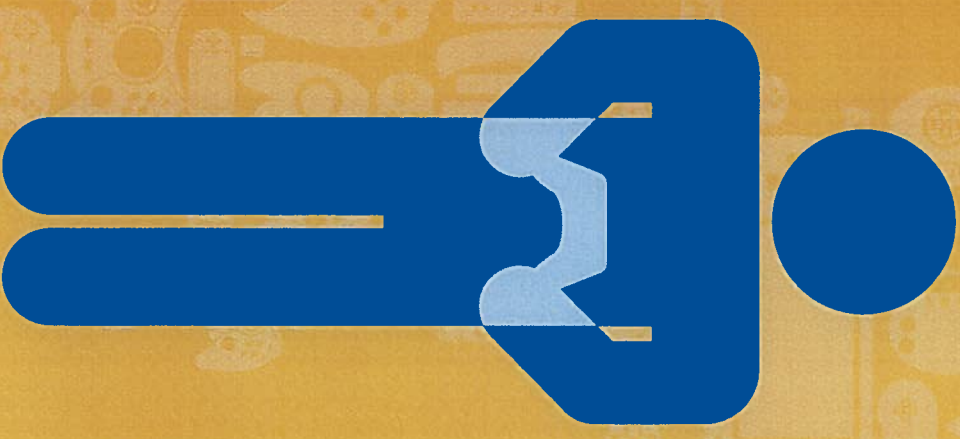
PEGI

BØRN OG UNGE / KOMPETENCER

75% af alle forældre mener at deres børn lærer sprog af at spille computerspil.

92% mener at deres børn får IT-kompetencer af at spille computerspil.

KILDE: MUF / 96 PROCENT / 2009



UDARBEJDET AF MULTIMEDIEFORENINGEN MED STØTTE FRA ISFE
OPDATERET AUGUST 2010



Bilag M



Kulturministeriet
Kulturbevaring
Nybrogade 2
1203 København K

Att. Fuldmægtig Helene Nordborg Kiær

5. JULI 2011

KULTURARVSSTYRELSEN
MUSEER

H.C. ANDERSENS BOULEVARD 2
1553 KØBENHAVN V

TELEFON 33 74 51 00
FAX 33 74 51 01

POST@KULTURARV.DK
WWW.KULTURARV.DK

CVR 26489865
EAN DRIFT 5798000792999
EAN TILSKUD 5798000792982

HØRINGSSVAR: KULTURMINISTERIETS RAPPORT OM COMPUTERSPILE

Kulturarvsstyrelsen har til høring modtaget Kulturministeriets udkast til rapport om "Indsamling og bevaring af danske computerspil".

Rapporten giver ikke umiddelbart styrelsen anledning til at revurdere museernes rolle inden for indsamling og bevaring af computerspil.

Med forbehold for den endnu uskrevne konklusions ordlyd har styrelsen i øvrigt ingen bemærkninger til rapporten.

Med venlig hilsen

Eske Wohlfahrt
Specialkonsulent

J.NR. 2011-7.30.01-0003
HØRINGSSVAR

DIREKTE 33745172
ESKEWO@KULTURARV.DK

Danmarks Mediemuseums bemærkninger til Kulturministeriets analyse om indsamling og bevaring af computerspil

På vegne af Danmarks Mediemuseum vil jeg kommentere især to problemstillinger, som jeg mener, at Kulturministeriet analyse vedr. indsamling af spil rejser. Det drejer sig om indsamlingens fokus og rettigheder i forbindelse med formidling.

Ifølge den gældende indsamlingspolitik omfatter pligtaflæveringen kun danske computerspil. Som det fremgår af analysen, sker det på grundlag af en vurdering af bl.a. sproget, fremstillingsstedet, målgruppen m.v. Men det vil være vanskeligt at fokusere på "danske spil", fordi computerspilmarkedet fra starten har været internationalt på stort set alle måder. "Danske spil" indgik og indgår i en international spilkultur på lige fod med andre spil. Læringsspil har derimod ofte været produceret specifikt til et nationalt marked, men læringsspil adskiller sig fra andre spil på mange punkter, og brugerne har traditionelt set ikke betragtet dem som "rigtige" spil. De har således lidt deres egen historie.

Med andre ord: Mediemuseet vil foreslå at indsamlingen af computerspil i stedet for fokuserer på spil, der på en eller anden måde har haft kulturhistorisk betydning for Danmark – ikke specifikt danske.

Sådanne samlinger vil være nyttige og nødvendige ikke mindst for de museer, der arbejder med at formidle spillenes kulturhistorie. Det ville jo være utænkeligt for et industrimuseum eller et teknisk museum ikke at indsamle eller fra andre samlinger at låne importerede maskiner med tilhørende manualer etc. med henblik på dokumentation, forskning og formidling af industrihistorien. Et andet eksempel er, at trykte skrifter, brugt på danske trykkerier, næsten udelukkende har været importerede skrifter – især fra Tyskland, og at skrifter i dag stort set kun designes med henblik på et internationalt marked. Forskningen i og formidlingen af dansk skriftkultur forudsætter derfor tilstedeværelsen af samlinger af skrifter, der har været anvendt men ikke nødvendigvis fremstillet i Danmark.

Det er meget positivt, at analysen forholder sig til museernes ansvar og opgave i forbindelse med indsamling etc. af spil. Det museums-mæssige arbejde nødvendiggør imidlertid, at også en anden kategori materiale end hardware og software bliver indsamlet. Det drejer sig om sekundære medietekster som fx manualer, markedsførings- og pr.-

materiale, reklamefilm, analyser og debatmateriale vedr. computerspil og deres brugere m.v. - alt sammen nødvendigt, når spil skal sættes ind i en større kulturhistorisk sammenhæng. I computerspilkulturen har der altid været en udbredt brug af supplerende materiale i form af manualer, plakater og sågar T-shirts og lignende. Tidligere lå dette typisk i æsken, mens man nu til dags ofte kan købe den slags ved siden af. For indsamling af denne type materiale bør der udarbejdes en forpligtende arbejdsdeling mellem biblioteker, arkiver og museer.

Endelig vil jeg pege på nogle udfordringer i forbindelse med museernes formidling af den danske mediehistoriske kulturarv.

Som det er i øjeblikket, medfører den gældende lov om ophavsret så store udgifter til erhvervelse af rettigheder vedr. brug af medier som computerspil, radio- og tv-klip, reklamefilm m.v. (og for radio- og tv's vedkommende også køb af lyd- og billedklip), at det bliver vanskeligt – måske i visse tilfælde umuligt – at skabe en moderne og levende formidling af vor historie.

Med computerspil giver det især god formidlingsmæssig mening at lade brugerne "bruge" spillets indhold i formidlingen fremfor udelukkende at fremvise statisk materiale som screenshots, tryksager, lagermedier, æsker etc.. Det er derfor vigtigt for museerne til udstillingsbrug at have adgang til at låne hardware og software vedr. computerspil. En del af de tidlige små spilfirmaer er forsvundet, og således er der ikke længere nogen reel rettighedsindehaver til deres spil. Mange af de store firmaer har valgt at frigive spillene, fordi de ikke længere har nogen kommerciel interesse (spil bliver hurtigt forældede). Men en del historisk vigtige spil er også stadig underlagt copyrightregler, som vil vanskeliggøre formidlingen. I forlængelse af denne analyse om indsamling af spil, bør Kulturministeriet derfor tage skridt til en revurdering af museernes reelle muligheder for at bruge medier – herunder spil – i formidlingen.

De fleste spil kan afvikles på en PC via emulatorer, men det er på alle måder en emulering. Ud fra et museumssynspunkt er det problematisk at reducere et computerspil til selve spillets kode. Spilafviklingen sker i samspil mellem software og hardware, og en reduktion af spil til kode er lidt det samme som at sige, at "et foto er et foto". I museumsformidling kan det naturligvis gå an at vise mediemateriale på moderne platforme, men en fremvisning, der er så tæt på den oprindeligt tiltænkte, må være at foretrække, når det er muligt. Og i visse tilfælde vil der være synlige og hørbare forskelle i

en emulering af et computerspil. Nogle af de gamle maskiner har nogle chips, som ikke kan genskabes nøjagtigt som emulator. F.eks. har Commodore 64-maskinen en meget berømt lydchip (i to versioner), som er så eftertragtet og unik, at lydentusiaster opkøber maskiner bare for at pille denne chip ud.

Så i en museumsmæssig sammenhæng vil adgang til original-hardware være at foretrække. Men for at dette kan realiseres, taler vi om en forholdsvis stor mængde hardware, og hvis man inkluderer arkademaskiner, så er det formentlig kun Spilmuseet, der har en egentlig samling. Her kunne der måske aftales en låneordning med hardware, så der ikke skal bruges museumsressourcer på at skabe nye samlinger.

Som jeg ser det, satser den eksisterende indsamlingspolitik vedr. spil først og fremmest på bevaring – ikke på formidling for en større kreds. Fra et museumssynspunkt må det imidlertid også være vigtigt at kunne formidle spillene og det på en måde, som giver et indblik i den kulturhistoriske kontekst, der omgav og omgiver spillene. Derfor peger Mediemuseet på behovet for at få afklaret ovennævnte spørgsmål.

Venlig hilsen

Ervin Nielsen

museumsdirektør

Danmarks Mediemuseum

13. juli 2011

Kulturministeriet
Kulturbevaring
Nybrogade 2
1203 København K

Att.: Fuldmægtig Helene Nordborg Kiær og
Kontorchef Per Voetmann

Helsingør, den 4. august 2011
JB/nv

Vedr.: Udkast til analyse om indsamling og bevaring af computerspil

Danmarks Tekniske Museum har d. 10. juni sendt en redegørelse for museets indsamling og bevaring på området og deltaget i Kulturministeriets møde d. 22. juni 2011. Efter modtagelsen af det omfattende materiale fra Kulturministeriet kan jeg kun have den opfattelse, at Kulturministeriet har styrket fokus på nødvendigheden af bevaring af dette vigtige medie.

Samtidig synes det, at den passive indsamling, som pligtafleveringsloven er udtryk for, har været mangelfuld i den forløbne tid, hvilket er beklageligt, da mediet i samme periode har været i stærk udvikling. Her kan det være heldigt, 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.

Et andet kritisk punkt er den grundlæggende mangel på en operationel og accepteret afgrænsning af feltet. Med hensyn til pligtaflevering må denne afgrænsning være dansk producerede spil eller spil med en dansk versionering. Det må da supplerende 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 Museums indsats på området vil som skrevet i redegørelsen fortsat bestå i en repræsentativ indsamling af hardware med tilhørende software inden for området. I det omfang der er ressourcer til det søges spillene i formidlingsøjemed afviklet på originalt hardware, således som det er sket ved arrangementer og udstillinger på museet. I forbindelse med særudstillinger vil vi gerne, ligesom inden for andre tekniske områder, benytte samarbejde med specialsamlinger, i dette tilfælde f.eks. Spilmuseet.

Mht. bevaring af selve mediet, spillene, mener jeg, at, ligesom Danmarks Tekniske Museum i dag kun har mulighed for at afvikle de tidligste spil til regnemaskinen GIER (Danmarks første transistoriserede computer) via emulering, er det emuleringsstrategien der er den helt vigtige bevaringsindsats. Selv om den på mange måder er krævende, må det være satsningen, også med en relativ kort tidshorisont. Med mediets karakter og udbredelse er den internationale indsats og samarbejde mht. at få denne emulering gennemført meget vigtig. Det er også vigtigt, at den originale afvikling på oprindeligt hardware i videst muligt omfang og snarest filmes til brug for dokumentation og fremtidig formidling.

Endelig vil jeg komme med det synspunkt, at dette medies bevaring med fordel, ikke mindst med tanke på karakteren af den udvikling som mediet vil gennemgå, burde overvejes placeret i den rette kontekst inden for den statslige kulturbevaringsindsats, og at det da ville være Det Danske Filminstitut, der også har god erfaring med software/hardware-problematikken.

Med venlig hilsen

Jens Breinegaard
Museumsdirektør



Ikast-Brande
Kommune

Kulturministeriet
Kulturbevaring
Nybrogade 2
1203 København K

4. august 2011

**Høringssvar vedrørende Indsamlings- og bevaringssituationen
vedrørende danske computerspil**

Med dette høringssvar ønsker Ikast-Brande Kommune at bakke op om Spilmuseets høringssvar. Vi har dog ikke grundlag for at foretage en faglig bedømmelse af Indsamlings- og bevaringssituationen vedrørende danske computerspil, men vi er overbeviste om, at Rune og Eddie Keller er dedikerede til området i en sådan grad, at vi finder det relevant at bakke op om udviklingen af Spilmuseet som en nationalt anerkendt institution til bevaring af spilmedlet.

Administrationen i Ikast-Brande Kommune er i øjeblikket ved at undersøge hvilken form for museum, der egner sig bedst til at varetage de statslige opgaver Ikast-Brande Kommune forventer at Spilmuseet får. Desuden har administrationen tidligere rådgivet Spilmuseet om, hvordan de kan etablere en selvejende institution til sikring af museets fremtidige drift.

Borgmesteren har 25. juni 2010 fremsendt en støtteerklæring til Spilmuseet og planen for bevaring af computerspil. Jeg kan hermed bekræfte, at støtteerklæringen stadig er gældende.

Ikast-Brande Kommune ser frem til samarbejde med Kulturministeriet om udvikling af Spilmuseet til statsstøttet institution.

Med venlig hilsen


Flemming Storgaard
Direktør

Bilag:

Kop af Borgmester Carsten Klismeyers støtteerklæring af 25-06-2011

Kultur og Fritid
Rådhusstrædet 6
7430 Ikast
Tlf.: 9960 4000
Fax: 9960 4040
E-mail:
mablr@ikast-brande.dk

Sagsbehandler:
Marie Louise Birch-Jensen
Direkte telefon:
9960 4155
Sags ID:
2010/04060



**Ikast-Brande
Kommune**

Spilmuseet

25. juni 2010

Støtteerklæring

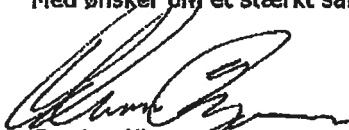
På vegne af Ikast-Brande Kommune ønsker jeg hermed at udtrykke støtte til Spilmuseet i Ikast og planen for bevaring og formidling af spilmedlet.

Rune og Eddle Keller har med Spilmuseet sikret en vigtig del af den nyere danske kulturarv, og der er ingen tvivl om, at denne kulturarv bør bevares, og at den fremtidige indsamling sikres og formidles. I Spilmuseet er der sikret en imponerende stor samling af elektroniske spil, som vurderes at være af væsentlig kulturhistorisk betydning. En så væsentlig national samling burde i sagens natur være sikret fra national side, og det er derfor mig en fornøjelse, hvis Ikast-Brande Kommune kan bidrage til udviklingen af Spilmuseet.

Ikast-Brande Kommune engagerer sig gerne i arbejdet med at udvikle Spilmuseet fra at være et privat projekt til at blive en selvejende institution, en nationalt og forhåbentligt internationalt anerkendt institution. Hvis Spilmuseet får national anerkendelse, har jeg til hensigt at indstille til byrådet, at Spilmuseet kan modtage et årligt driftstilskud, og at kommunen kan yde et rente- og afdragsfrit lån til etablering af museet.

Ikast-Brande Kommune er åben og udadvendt, energisk og fandanivoldsk, som det er symboliseret i kommunevåbnet. Derfor er det naturligt at bakke op om et så unikt projekt, der i høj grad kan bidrage til kommunens kulturelle mangfoldighed. Ikast-Brande Kommune stiller derfor også gerne bestyrelsesrepræsentant til rådighed.

Med ønsker om et stærkt samspil i årene fremover.


Carsten Klissmeyer
Borgmester

Kultur- og Fritidsafdeling
Bellsvej 2
8766 Nørre-Snede
Tlf.: 9960 4000
Fax: 9960 5409
E-mail:
mabir@ikast-brande.dk

Sagsbehandler:
Marie Louise Birch-Jensen
Direkte telefon:
9960 5434
Sags ID:
2010/04060

Kommentar til Kulturministeriets udkast til analyse om indsamling og bevaring af spil

Spilmediet er et kulturbærende medie på lige fod med film, bøger og musik. På trods af sin unge alder har spilmediet allerede indhentet disse medier, og er i dag et lige så stort og betydningsfuldt medie. Med tiden vil spilmediet udvikle sig endnu mere.

Alligevel bliver spilmediet i statslig regi slet ikke behandlet som dets størrelse og betydning berettiger og forlanger. For så vidt angår indsamling og bevaring af spilmediet samt tilgængeliggørelse heraf, er der i praksis stort set intet sket i statslig regi, selvom spilmediet på papiret har været ligestillet med andre værker udgivet i eksemplarform i tretten år. Der er i dag ingen brugbar bevaring af spilmediet i statslig regi, og det kommer der ikke til at være, før man grundlæggende ændrer hvor opgaven er placeret og hvordan den udføres.

Den primære pointe er: **spilmediet skal ligestilles med tilsvarende medier**. Dét skal ske ved at overføre den nødvendige fokus og ressourcer, så følgende nævnte punkter kan udføres:

1. Bevaring af hardware

Det er utilstrækkeligt kun at bevare softwaren, når man skal bevare spilmediet. Den originale hardware er nødvendig for at afvikle og opleve det enkelte spil i sin originale form.

Selv over en meget lang tidshorizont, hvor original hardware ikke længere kan fungere og man må ty til afvikling via emulering, er hardwaren stadig aldeles nødvendig. Man kan ikke senere udvikle emulatorerne, hvis man ikke har den originale hardware at arbejde ud fra og sammenligne med. Det er et falsum at påstå, at man bare kan ignorere hardwaren og vente på den nødvendige emulering og digitalisering til andre formater. Der er nogen der skal udvikle dette, og de skal bruge hardwaren for at kunne gøre dette.

Bevaring af spilhardware er en omfattende og kompliceret opgave, da der er langt flere formater og systemer end til noget sammenligneligt medie. Det er ikke en opgave som nogen eksisterende statslig institution kan varetage. Spilmuseet er de eneste der har kapaciteten, erfaringen og viljen til at bevare spilhardwaren, og skal derfor tildeles denne opgave i statslig regi.

2. Indsamling af alle spil i Danmark

Det Kongelige Bibliotek forsøger, for at retfærdiggøre den manglende indsats, at fejlfortolke pligtafleveringsloven ved at begrænse indsamlingen til spil der er oversat til dansk. Dette er efter vores klare opfattelse ikke i overensstemmelse med hverken lovens ånd eller bogstav. Selvom det var, er dette et meningsløst parameter for relevansen af det enkelte spil for danskere.

En meget stor del af spiludvalget har enten intet eller så begrænset tekstindhold, at det er ligegyldigt hvilket sprog det er på, eller så meget tekstindhold, at det er utænkeligt at det nogensinde ville blive oversat til dansk. Spil er ikke bøger. Udover på læringsspil til de yngste børn har sproget ingen betydning for, hvilke spil danskere spiller, og en begrænsning hertil giver således et fuldstændig forkert og meget begrænset billede af, hvilke spil vi spiller og bliver påvirket af.

Alle spil udgivet eller på anden vis tilgængeliggjort i Danmark skal derfor indsamles under pligtafleveringsloven, uanset om de er udviklede af danskere, oversat til dansk eller trykt på en dansk fabrik. En sådan indsamlingspolitik vil i praksis være helt i tråd med, hvordan man indsamler de andre medier, og er således en ligestilling af spilmediet - ikke noget der stiller det bedre end eller medfører nogen omvæltning af andre medier.

3. Omlægning af pligtaflevering

Den indsamling og bevaring af spilmediet der er sket som følge af pligtafleveringsloven i perioden 1998-2011, hvor spil har skullet indsamles på lige fod med andre værker i eksemplarform, er fuldstændig utilstrækkelig og nær værdiløs i dag. Trods direkte og indirekte information om problemerne gennem flere år, har Det Kongelige Bibliotek ikke taget initiativ til reelt at løse problemet. De har hverken kapaciteten eller viljen til at varetage bevaringen af spilmediet via pligtaflevering.

Pligtafleveringsopgaven for spilmediet skal derfor som minimum deles mellem Spilmuseet og Det Kongelige Bibliotek. Spilmuseet skal indsamle, bevare og dokumentere spil og spilhardware i fysisk form, og tilgængeliggøre spillene. Når det er muligt skal Spilmuseet, via bevaringen af den fysiske hardware og software, samarbejde med Det Kongelige Bibliotek om at overføre spildataene til ensartede formater, så Det Kongelige Bibliotek kan lave en digital bevaring heraf.

4. Tilgængeliggørelse af spilarkiv

Ligesom vi bevarer andre medier for at sikre vores kulturarv, skal spilmediet bevares fuldt ud for ligestilling. I erkendelse af det forsømte på området skal der således igen påbegyndes indsamling af afleveringspligtige spil udgivet 1998-2011, samt gøres en indsats for at bevare den tidligere spilhistorie. Dette skal ske i Spilmuseets regi, hvis samlinger i forvejen dækker et bredt udsnit heraf, således at hele mediets præsentation i Danmark bevares, tilsvarende andre medier.

Formålet med bevaringen skal også være at tilgængeliggøre spilmediets historie for offentligheden, selvfølgelig i interaktiv form. Spilmuseet skal dermed blive den officielle statslige institution for bevaring af spilmediet - et specialmuseum med et interaktivt spilarkiv over alle spiludgivelser i Danmark. Spilmuseet skal holde samlingen fungerende og gøre den tilgængelig for besøgende, samt andre museer (nationalt og internationalt), biblioteker og lignende i form af udlån.

5. Igangsættelse af initiativer for nye platforme

De eksisterende regler og procedurer for pligtaflevering er tiltænkt fysiske udgivelser, og dermed slet ikke fyldestgørende overfor onlinedistribuerede og mobilbaserede udgivelser. Det Kongelige Biblioteks nethøstning løser ikke og kan ikke løse udfordringen. Disse problemer gælder for mange medier, ikke mindst spilmediet, så der er brug for igangsættelse af nye initiativer og planer, for at imødekomme udfordringen. Dette vil kræve politisk samarbejde i EU for at blive realiseret.

Med udførelse af ovennævnte punkter kan indsamlingen og bevaringen af spilmediet i Danmark sikres, og mediet vil således omsider nærme sig en ligestilling med de øvrige medier. Det har man i Folketinget snakket om og vedtaget for mere end 10 år siden, men der er så godt som intet sket i praksis. Det er på tide at stoppe med at snakke, og få tingene ført ud i livet. Det har Spilmuseet gjort i privat regi i mere end 10 år, hvor denne store del af vores kulturarv ellers ville være gået tabt. Vi har varetaget den opgave, som er blevet syttet i statslig regi, og derfor har vi i dag en enestående spilsamling og en unik viden om bevaring af spilmediet, der gør at vi som de eneste kan varetage denne opgave. Det er på tide at Spilmuseet nu også officielt tildes opgaven, så den kan videreføres og alle kan profitere af det store arbejde, vi har udført.

Rune og Eddie Keller
Spilmuseet
lkast 1. august 2011



Dansk Spilråds kommentarer til Kulturministeriets analyse om "Indsamling og bevaring af Danske computerspil" pr. 8. august 2011

Herunder følger kommentarer fra Dansk Spilråd til analysen om indsamling og bevaring af danske computerspil.

Generelle kommentarer

For det første vil Dansk Spilråd gerne rose analysen. Der er gjort et godt stykke arbejde med grundig research, og analysen kommer glimrende rundt om de mange facetter i sagen.

Kommentaren fra Dansk Spilråd er inddelt i tre dele:

1. Konklusion og fremadrettede forslag
2. Fem hovedpunkter, som bør overvejes i forbindelse med udarbejdelsen af en ny lov om Pligtaflevering og Indsamling af computerspil
3. Konkrete kommentarer til Kulturministeriets foreliggende analyse, inddelt efter kapitler.

Del 1

Konklusion og forslag til fremtidens indsamling og bevaring af computerspil

Der er sket radikale ændringer på spilmarkedet siden loven om pligtaflevering sidst blev revideret i 2005 - og særligt inden for digital distribution med online-butikker som Apples "App Store" til iPhone/iPad og Valves "Steam" butik til Mac og Windows. Computerspil overskrider både nationale og tekniske begrænsninger kendt fra andre medier, og derfor kræver indsamlingen af mediet en særskilt lovgivning.

Derfor mener Dansk Spilråd, at loven om pligtaflevering uden tvivl skal revideres, så den indbefatter **alle** computerspil udgivet eller sat til salg på det danske marked.

Alle computerspil udgivet i fysisk format på det danske marked **har** en juridisk repræsentant bosiddende her i landet, så derfor kan dansk lov håndhæves over for disse distributører eller udgivere. Når det kommer til online-distribuerede spil bør man forfatte en dækkende indsamlingsstrategi, hvor f.eks. en ekspertgruppe løbende vurderer hvilke computerspil, der er relevante for Danmark. Disse skal i første omgang overgives vederlagsfrit fra de pågældende spiludgivere eller erhverves gennem internationalt samarbejde og/eller EU-aftaler, alternativt indkøbes til formålet.

For spil udviklet af danske spiludviklere er det også vigtigt at indsamle og bevare alt relevant baggrundsmateriale fra spillenes udviklingsproces - f.eks. reklamer, plakater, demoer, tegninger etc.

I denne sammenhæng foreslår Dansk Spilråd, at et spil skal tolkes som dansk, hvis det har en dansk producent/udvikler, en dansk ophavsmand, dansk IP eller hvis det enten kan afvikles på dansk eller rummer en særlig kunstnerisk eller teknisk indsats, som medvirker til fremme af spilkunst og spilkultur i Danmark. Samtidig skal et computerspil samt dets baggrundsmateriale selvsagt automatisk pligtafleveres, hvis det på noget tidspunkt i produktionen har modtaget støtte fra f.eks. Det Danske Filminstitut, Nordisk Computerspilsprogram eller lignende nordiske eller danske støtteordninger.

Fremadrettet mener Dansk Spilråd, at Det Kongelige Bibliotek og Spilmuseet bør arbejde sammen om indsamlingen, formidlingen og bevaringen af computerspil, så både software og hardware inden for computerspil bevares og formidles for eftertiden.

I den forbindelse bør personalet på Spilmuseet bevilliges de nødvendige ressourcer samt efteruddannelse og opkvalificering inden for statens materialehåndtering, arkivering og bevaring, så samarbejdet bliver så gnidningsløst som muligt.

Del 2

5 hovedpunkter

1. Alle computerspil udgivet i Danmark bør indsamles for eftertiden - ikke kun dem udviklet i Danmark.

Fremtidens pligtaflevering og indsamling af computerspil skal primært sigte efter at bevare alle computerspil, og sekundært indsamle og dokumentere processerne bag alle spil udviklet i Danmark.

Alle fysisk distribuerede spil skal pligtafleveres, og i forbindelse med online-distribuerede spil skal man løbende vurdere, hvilke spil, der er relevante i indsamlingsøjemed (udfra faktorer som f.eks. påvirkning af danske forbrugere, dansk udviklingshold, oversat til dansk etc).

Modsat den nuværende lov om pligtaflevering og indsamling af computerspil, bør faktorer som "dansk sprog", "fysisk fremstilling", "platform" (dvs. om spillet er til pc, Mac, Xbox etc) og "distributionsform" dermed være irrelevante.

Disse faktorer skal ingenlunde påvirke spillenes status som værende relevante i pligtafleveringsøjemed. Særligt udvikling af spil til Android, iPhone, iPad (hvor Apple i USA med salgskontor i Danmark er distributør og udgiver) er populært hos danske spiludviklere nu og i fremtiden, og særligt her bør man indlede et samarbejde med EU om en centraliseret indsamlingsstrategi over for disse spil i Apples App Store og Googles Android Marketplace.

2. Definition af et "dansk" computerspil

Dansk Spilråd foreslår endvidere, at der udarbejdes en særlig indsats for at bevare og indsamle materiale, der viser processerne "bag" de spil, der udvikles her i Danmark - desuagtet om den danske spiludvikler udgiver spillet via en international udgiver eller ej. Til disse danske spil foreslår Dansk Spilråd, at man indsamler tilhørende materiale såsom manuskripter, tegninger, skitser, reklamemateriale og demoer, så man for eftertiden kan bevare dele af selve arbejdsprocesserne bag de danske spil.

Danske spiludviklere målretter i dag primært deres spil mod et globaliseret marked, så derfor skal krav om dansksproget indhold ikke være en afgørende faktor for, om spillet skal

anses som værende et "dansk" computerspil eller ej. Dansk Spilråd foreslår, at et computerspil tolkes som "dansk", hvis IP'en er dansk-ejet, ophavsmanden til spillet er dansk eller hvis udviklerholdet primært består af danskere og/eller er placeret i Danmark.

3. Fremtidens pligtaflevering skal være uafhængig af platforme

Om et spil er udviklet til iPhone, pc, browser, iPad, Xbox 360 eller Nintendo DS skal være fuldkommen underordnet i forhold til den fremtidige lov om pligtaflevering og indsamling af computerspil. Vurderingen skal udelukkende bero på selve det kunstneriske værk bag selve spillet og nævnte faktorer i foregående afsnit.

4. Bevaring af hardware er nødvendigt

Computerspil er et særligt medie, da det hænger uløseligt sammen med sin konsol og tekniske platform - dvs. om spillet afvikles på en pc, en iPad eller en Nintendo Wii. Det giver ikke mening af bevare et Wii-spil for eftertiden uden samtidig også at bevare den særlige bevægelsesfølsomme hardware-baserede styring fra spillekonsollen - dvs. de særlige "joysticks" til Nintendo Wii. Samtidig er det umuligt at udvikle emulatorer, der på sigt fremtidsikrer spillene uden adgang til det originale hardware.

Derfor er bevaring af både spil og hardware nødvendigt i den fremadrettede indsamling. I denne henseende vurderer Dansk Spilråd, at Spilmuseet har den fornødne kompetence til at løfte opgaven i statsligt regi. Hvad der mangler er den økonomiske samt rådgivningsmæssige støtte.

5. Fremadrettede forslag til indsamlingen af computerspil

Alle computerspil påvirker den danske kultur, så derfor bør der arbejdes med en fremtidig indsamling af alle computerspil, der f.eks. er "anvendt i Danmark" eller "udgivet i Danmark" for at få et fyldestgørende billede af tidernes spilkultur i Danmark. Dette står faktisk allerede i loven, og det er på tide, at dette arbejde også udføres i praksis - ikke kun afgrænset til spil udviklet i Danmark.

For at løfte den opgave foreslår Dansk Spilråd, at Spilmuseet og Det Kongelige Bibliotek fremadrettet arbejder sammen om indsamling og pligtaflevering af computerspil i Danmark. Samtidig skal alle danske distributører, spilproducenter og importører gøres bekendte med indsamlingen og automatisk indsende eksemplarer af deres spil, så omkostningerne for staten holdes nede.

Inden for computerspil skal alt søges bevaret gennem pligtaflevering, mens man endvidere skal arbejde på at indsamle baggrundsmateriale fra alle danske spil. Alle spiludgivere i verden budgetterer med "gratis" presseeksemplarer af deres computerspil, så derfor bør dette ikke belaste statens budget, så længe den danske del af spilbranchen er bekendt med indsamlingen og støtter op omkring den.

Spilmuseet kan eksempelvis arbejde med en tidshorisont på op til 100 år og særligt stå for bevaring hardware, mens Det Kongelige Bibliotek fokuserer på softwaren og bevaring via emuleringsstrategien, der sikrer spillene over de 100 år.

DEL 3

Konkrete kommentarer til analysen opdelt efter kapitler

- I faktaboksen i **Kapitel 2** redegøres for, hvad der menes med "danske computerspil". Her er det vigtigt for Dansk Spilråd at Kulturministeriet klart præciserer, hvad verbet "fremstiller" dækker over, da netop dette ord har været en af de største misforståelser i Det Kongelige Biblioteks tolkning af loven om pligtaflevering. "**Fremstiller**" skal - hvis loven i praksis skal matche lovens ånd - være lig med den spiludvikler, der reelt skriver programkoden, designer spillet, tegner grafikken og udarbejder gameplayet. I denne sammenhæng skal det have INTET at gøre med den geografiske placering af den fysiske fremstiller af spillet (trykker af dvd-skiverne eller en udenlandsk distributør f.eks.), som Det Kongelige Bibliotek i årevis fejlagtigt har brugt som fortolkning. "**Fremstiller**" skal altså henføres til den reelle produktion og udarbejdelse af spillet - ikke den mere eller mindre arbitrære fremstilling og efterfølgende distribution af spillet, da dette ikke har umiddelbar indflydelse på spillets kulturelle værdier, ophavsmæssige baggrund og status som "dansk" computerspil.
- Til **Kapitel 3** er det centralt at understrege, at computerspil i dag er for alle aldre og køn. Den gennemsnitlige computerspil i USA i dag er **37 år og har spillet i 12 år** (kilde: Entertainment Software Association - <http://www.theesa.com/facts/index.asp>). Dette mener Dansk Spilråd er afgørende at nævne i analysen, så ingen tror, at computerspil kun er til børn.
- Til **Kapitel 5.2** om "Pligtaflevering af computerspil, offentliggjort i eksemplarform" vil Dansk Spilråd anføre, at der intet sted i loven står krav om, at et spil først er dansk, hvis det kan afvikles med dansk sprog. Der står derimod i Loven om Pligtaflevering §2, stk. 2, at et computerspil er afleveringspligtigt, hvis "*de udgivne eksemplarer er fremstillet i udlandet med særligt henblik på spredning i Danmark.*" Her foreslår Dansk Spilråd, at det klart præciseres, hvad "særligt henblik på spredning i Danmark" betyder i praksis. Dansk Spilråd foreslår, at et spil i følge loven om Pligtaflevering skal tolkes som dansk, hvis det har en dansk producent, en dansk ophavsmand, dansk IP eller hvis det enten kan afvikles på dansk eller rummer en særlig kunstnerisk eller teknisk indsats, som medvirker til fremme af spilkunst og spilkultur i Danmark. Langt de fleste spil i Danmark produceres til et globalt marked, men sælges stadig i Danmark, så derfor bør denne paragraf revideres, da den er for uklar, hvis særligt danske spilskaberes værker skal bevares i forhold til loven.
- Til **kapitel 5.4** om "Pligtaflevering af computerspil på mobiltelefoner" vil Dansk Spilråd ønske at få præciseret, hvad "offentliggøres via mobiltelefoni" betyder - og betone, at man **skal** indsamle spil udgivet til mobiltelefoner, hvis pligtafleveringen skal indsamle et fyldestgørende billede af de danske spil udviklet særligt i disse år. Flere og flere også danske spiludviklere udvikler i dag til iPhones og iPad, hvor spillene distribueres via Apples App Store eller Googles Android Marketplace, der begge delvist fungerer via 3G-netværket (mobilnettet) og WiFi. Derudover er mobiltelefoner tangerende computere, så det er for Dansk Spilråd vigtigt, at Kulturministeriet definerer skillelinjen. Indbefatter loven IKKE dansk udviklede spil til iPhones, bliver nok 60-70 procent af nye danske spil ikke afleveret og dermed sikres kulturarven her ikke. Apple App Store er hovedhandelspladsen lige nu for danske spiludviklere, så derfor skal danske spil til disse platforme også indskrives i pligtafleveringsloven og indsamles ganske som spil i fysisk form eller via internettet.

- Til **kapitel 5.6** vil Dansk Spilråd stille spørgsmålstejn ved, om Det Kongelige Bibliotek skal pålægges krav om at kunne afvikle bibliotekets indsamlede spil til gennemsyn eller studium. Dette er et stejlt krav, der kræver en stor bevaringsindsats af selve spillekonsollerne, så her foreslår Dansk Spilråd et samarbejde mellem Det Kongelige Bibliotek og Spilmuseet.
- Til **Kapitel 6.1.1.** om Det Kongelige Biblioteks indsamling af computerspil ønsker Dansk Spilråd at bemærke, at Det Kongelige Bibliotek mangler at indsamle 584 spil i forhold til en samlet spilsamling på 1063 spil. Det er et markant hul i samlingen - over 50 procent - så hvilken indsamlingstrategi har Det Kongelige Bibliotek valgt at bruge her for at få lukket hullet i samlingen? Ligeledes er Dansk Spilråd interesseret i at høre om Det Kongelige Biblioteks strategi for at få indsamlet de 151 nævnte computerspil fra før 1998?
- Til **Kapitel 6.1.2** om Det Kongelige Biblioteks bevaring af computerspil stiller Dansk Spilråd spørgsmålet til Det Kongelige Bibliotek om, hvordan de vil bevare spillene, hvis de ikke også samtidig indsamler det originale udstyr og hardware?
- Til **Kapitel 6.1.3** om Det Kongelige Biblioteks formidling af de indsamlede computerspil stiller Dansk Spilråd spørgsmålstejn ved, hvorfor det kun er PC-spil, der kan ses i Det Kongelige Biblioteks regi og ikke spil på spillekonsoller? PC-spil udgør kun en lille del af det samlede spilmarked og Det Kongelige Biblioteks spilsamling, så i denne sammenhæng betoner Dansk Spilråd, at det i formidlingsøjemed er vigtigst at fokusere på indholdet og spillenes kulturelle værdi - ikke hvilken teknisk platform de er udkommet på. Dermed skal pc-spil ligestilles med spil på spillekonsoller - også i den fremtidige formidling af spillene gennem eksempelvis Det Kongelige Bibliotek.
- Til **Kapitel 6.2** er det slående, hvor mange flere spil, der er indsamlet i Sverige (5400) og Frankrig (15.000) i forhold til i Danmark (1083). Her ønsker Dansk Spilråd at få belyst i analysen, hvordan den svenske og franske pligtafleveringslov adskiller sig fra den danske lovpraksis.

Kontakt

Dansk Spilråd v. formand Thomas Vigild

Email: vigild@gmail.com

Mobil: 23 25 53 17

www.danskspilraad.dk



DANSK SPILRÅD

DET KONGELIGE BIBLIOTEK

DIREKTØREN

POSTBOKS 2149
DK-1016 KØBENHAVN K

TEL: + 45 33 47 47 47
FAX: + 45 33 32 98 46
BANK: 0216 4069032583
CVR: 28 98 88 42
EAN: 5798 000 79 52 97
EMAIL: kb@kb.dk (journalsager)
EMAIL: ekn@kb.dk (personligt)



**Kulturministeriet,
att. Kulturbevaringskontoret,
her**

Fremsendes pr. mail

J.nr.2010-023104/EKN/
gjac/jmo
D. 8. august 2011

Vedr.: Bemærkninger til udkast til Kulturministeriets analyse om computerspil, ref. dok. nr. 955539.

Ref.: Ministeriets mail af 29. juni d.å. om høring heraf.

Det Kongelige Bibliotek takker for det fremsatte udkast til analyse af forholdene omkring computerspil som kulturarv og muligheden for at kommentere det.

Generelt anser Det Kongelige Bibliotek udkastet for dækkende og i øvrigt glimrende. Vi har kun een principiel bemærkning ud over nogle konkrete detailkommentarer.

I afsnit 7 ”Problemstillinger ved den aktuelle indsamling” indledes med to underafsnit en gennemgang af ”kritik af den aktuelle indsamling” fra hhv. Dansk Spilråd og Spilmuseet i Ikast. Det Kongelige Bibliotek mener principielt, at der bør indsættes et nyt afsnit 7.3., der henviser til, at Det Kongelige Bibliotek udførligt har besvaret – og i al væsentlighed afvist – kritikken, idet den er genfremsat gennem spørgsmål til kulturministeren fra Folketingets Kulturudvalg siden efteråret 2010. Som det fremgår af vore bidrag til Kulturministerens svar, bygger den fremsatte kritik på en kombination af misforståelser, fejlagtige oplysninger og manglende forståelse og accept af formålet med og det juridiske og konkrete grundlag for pligtafleveringen fra Spilrådets og Spilmuseets side. Det Kongelige Bibliotek har endvidere svaret offentligt, f.o.f. på Thomas Vigilds blok. Derudover har Det Kongelige Bibliotek udarbejdet en udførlig informativ såkaldt FAQ



om pligtaflevering og computerspil > www.kb.dk/spil < med krydshenvisning til specialhjemmesiden om pligtaflevering.

Herudover skal vi gøre følgende konkrete bemærkninger:

Ad s. 2 (sidste afsnit)

Tekst

”Danmark var det første land, der anerkendte, at computerspil er en del af kulturarven”

Det Kongelige Biblioteks kommentar:

Dette er ikke korrekt. Det franske nationalbibliotek har haft pligtaflevering af computerspil siden 1992. Bør rettes til ”Danmark var et af de første lande, der anerkendte, at computerspil er en del af kulturarven”

Ad s. 2-3 (nederste/øverste linje):

Tekst:

”fokus for pligtaflevering er derfor at indsamle alt udgivet dansk materiale samt et repræsentativt og forsvarligt udsnit af dansk materiale offentliggjort på internettet med henblik på at bevare det for eftertiden.”

Det Kongelige Biblioteks kommentar:

ordene ”repræsentativt og forsvarligt” kan misforstås som at Netarkivet kun indsamler en delmængde af danske websteder. Vi indsamler (så vidt teknikken tillader) alt offentliggjort materiale på domænet <.dk> og alle de websteder på andre domæner, som er rettet mod et dansk publikum, og som vi finder (jfr. s. 12, tredje afsnit ”Det var ... Netarkivet). Formuleringen bør snarere være ”samt en på indsamlingstidspunktet fuldstændig digital kopi af de danske dele af internettet med henblik ...”

Ad s. 4 (fjerde afsnit):

Tekst: ”... konklusionen herpå blev, at det ikke ville være hensigtsmæssigt at arbejde for en øget adgang til Netarkivet, blandt andet ...”

Det Kongelige Biblioteks kommentar:

Forholdet er vel nærmere det, at ”det ikke er muligt af primært juridiske og deraf følgende ressourcemæssige årsager at give øget adgang...”

Ad s. 5 ”Faktaboks”:

Tekst:



Computerspil, der er på dansk

Det Kongelige Biblioteks kommentar:
bør rettes til ”Computerspil, der er beregnet for det danske marked”
(ifølge pligtafleveringsloven)

Med venlig hilsen

Erland Kolding Nielsen



8. august 2011

Kulturministeriet
Kulturbevaringskontoret
Att.: Helene Nordborg Kier og Per Voetmann
- Fremsendes pr. e-mail -

Bemærkninger til Kulturministeriets rapport "Indsamling og bevaring af danske computerspil – udkast"

Statsbiblioteket takker for lejligheden til at kommentere det fremsendte udkast.

Vi finder rapportens gennemgang af pligtafleveringslovens formål samt redegørelsen for de særlige komplekse forhold i forbindelse med indsamling og bevaring af computerspil for dækkende.

En enkelt sproglig korrektion: Formuleringen i faktaboksen side 5 vedr. definitionen af danske computerspil bør ændres fra "Computerspil, der er på dansk" til "Computerspil, der er rettet mod et dansk publikum", således som det er formuleret i loven. At et computerspil er på dansk er blot ét af flere kriterier for, om det er omfattet af loven. Det er således ikke korrekt, når Dansk Spilråd i sin kritik anfører, at "dansk sproget indhold er en afgørende faktor for, om et spil anses for at være dansk kulturarv". Det er en væsentlig faktor, at det er på dansk, men altså ikke den eneste og "afgørende" faktor.

Den danske pligtafleveringslov fra 2004 er – set i international sammenhæng – enestående derved, at den omfatter *både* fysiske materialer og radio/tv, internet og film. Loven er teknologisk avanceret, idet den så vidt muligt sikrer, at en meget stor del af nutidens kulturudtryk bevares for eftertiden. Indsamling og bevaring af internettet – og i særdeleshed af computerspil – er yderst kompliceret og kan ikke ske uden det tætte samarbejde mellem internationale partnere og de danske pligtafleveringsinstitutioner.

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, er hverken juridisk eller praktisk muligt, da dansk lovgivning ikke kan håndhæves i udlandet, og det ville også være en uoverkommelig opgave. Er der en dansk ophavsmand involveret i en sådan udgivelse, søges den bevaret ved, at Det Kongelige Bibliotek anskaffer dette, men det er en aktivitet, der går ud over pligtafleveringslovens bestemmelser.

Det kan selvfølgelig diskuteres, om bevaring af computerspil er en opgave for museer eller for biblioteker. Det kan ligeledes diskuteres, om der skal bevares et repræsentativt udvalg eller om alle spil skal bevares. Men uanset om bevaringen varetages på den ene eller den anden måde, så vil bevaringsindsatsen være den samme. Har man løst bevaringsproblemet for en type spil, er det løst for alle andre spil baseret på tilsvarende teknologi.

Med venlig hilsen

Eva Fønss-Jørgensen
Områdeleder



Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

att.: Helene Nordborg Kiær
Per Voetmann

sendt per e-mail

Producentforeningen
Danish Producers' Association
Bernhard Bangs Allé 25
DK-2000 Frederiksberg
Tel: +45 33 86 28 80
Fax: +45 33 86 28 88
www.pro-f.dk
info@pro-f.dk
SE 0906170

Vedr. Ministeriets analyse om computerspil

Producentforeningen skal hermed afgive kommentarer til Kulturministeriets udkast til analyse om computerspil.

Foreningen har tillige modtaget Dansk Spilråds kommentarer til udkastet og kan til fulde bakke op om Spilrådets ros til analysen.

Analysen er et godt grundlag for at få etableret et regelsæt og en praksis for pligtaflevering af danske computerspil, der sikrer at computerspil som en del af kulturarven bliver gemt for fremtiden.

Producentforeningen kan endvidere tilslutte sig Dansk Spilråds hovedkonklusion, såvel som spilrådets 5 anbefalinger.

Ud over at opgaven ikke har været prioriteret korrekt, er branchens manglende kendskab til loven en af hovedårsagerne til, at der aktuelt kun er indsamlet et mindre antal danskudviklede computerspil. Som analysen beskriver er dette en tilsvarende situation som i Frankrig.

Det er derfor Producentforeningens opfattelse, at det er en forudsætning for en succesfuld indsamling af computerspil, at der bliver etableret rutiner både for indsamling og for branchens indsendelse af computerspil. Dette forudsætter, at Det Kongelige Bibliotek udvikler en informations-, formidlings- og samarbejdsstrategi i forhold til den danske spilbranche.

Vi kan tillige tilslutte os Dansk Spilråds konkrete kommentarer til analysen.

Dog skal vi påpege at det er faktisk forkert, når analysen på side 6 angiver, at der "ikke findes en officiel brancheorganisation, der kan give et præcist overblik over, hvor mange danske aktører, der udvikler og udgiver computerspil."

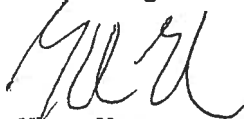
Producentforeningen er brancheorganisation for de danske spiludviklervirksomheder. Foreningens medlemsliste kan ses på www.pro-f.dk.

Herudover er Producentforeningen partner og projektansvarlig for Computerspilzonen, der som en af sine første opgaver i 2010 kortlagde branchen, herunder hvilke virksomheder der findes. Resultatet kan ses på <http://computerspilzonen.dk/branche/brancheliste>

Og endelig findes der Multimedieforeningen (www.muf.dk), der organiserer virksomheder, der distribuerer pc- og konsolspil i Danmark.

Med disse bemærkninger skal Producentforeningen afslutte sit høringsvar.

Med venlig hilsen



Klaus Hansen
Direktør



KEEPING EMULATION ENVIRONMENTS PORTABLE

Newsletter

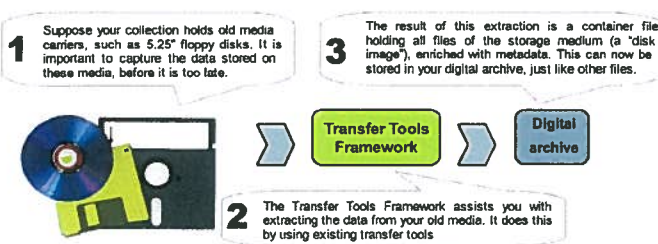
Abstract

Keeping Emulation Environments Portable (KEEP) is a medium scale research project started on 1 February 2009 co-funded by the European Union 7th Framework Programme's ICT-3-4.3 Digital libraries and technology enhanced learning priority. It does research into an emulation-based preservation strategy and develops several tools to support that. The central goal of KEEP is to provide new tools for accessing any digital object both at present and in the long term. Long-term preservation not only entails secure storage and management, but also includes the development and execution of strategies to access and render these objects.

The rapid pace of change in computing technology gives rise to an on-going problem of how to preserve access to digital material stored on obsolete media (such as 5.25" disks) or designed to run on obsolete machines (such as the Atari ST). Any organization which depends on computer systems for its operation and future success is sensitive to the threat of data loss due to technical obsolescence. As new machines, storage media, software packages or file formats are introduced it is not unusual for some of the digital 'capital' of an organization to become gradually inaccessible and over time. If unaddressed, this can grow into a significant threat. While a lot of theoretical research has been undertaken in this area, practical solutions are still somewhat limited. Complex digital material such as websites, games and software are particularly vulnerable as migration approaches to digital preservation are not well-suited to these domains.

KEEP (Keeping Emulation Environments Portable) is attempting to make progress in this area by developing an Emulation Access Platform to enable accurate rendering of both static and dynamic digital objects: text, sound, and image files; multimedia documents, websites, databases, videogames etc.

At archive time...

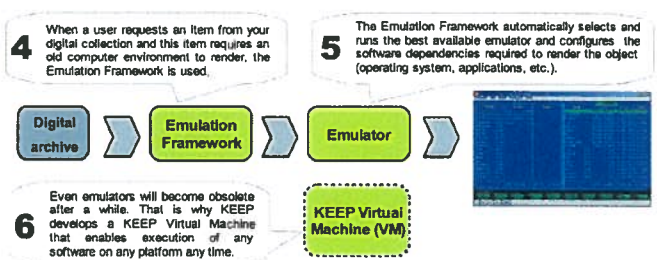


Inside this issue

Abstract	1
Cultural Heritage	2
<i>Legal Aspects of Emulation</i>	
<i>Environment Metadata for Emulation</i>	
<i>KEEP Virtual Machine (KVM)</i>	
KEEP Community	9
<i>NESTOR - German network for digital preservation</i>	
Events	10

You are now reading the third newsletter produced by partners of KEEP project approximately at the end period of second project year. The Consortium has made significant progress. The requirements specification and designed documents for the transfer tool framework has been successfully formulated. A paper on "Legal Aspects of Emulation" was presented at the NEM Summit 2010 and as Poster paper at iPRES 2010. Documents describing meta-data for the specified range of digital objects, requirements and design for browsing system and user interface of the emulation framework has been completed successfully. Work on KEEP Virtual Machine (KVM), GCC porting and integration has been carried out mainly for implementing and validating the most important KVM layers, for researching peripheral management features and for designing and updating development tools. KEEP has been presented at international and national events, mainly in the second half of 2010 (e.g. iPRES, NEM Summit, ICT 2010, Eurocon, WCC etc.).

At access time...



Cultural Heritage - Legal Aspects of Emulation

Apart from technical, organisational and economical challenges of long-term access to digital objects, legal implications arise as well. The KEEP project researched the legal aspects of emulation as part of their research to create a preservation strategy based on emulation. It addresses the legal implications in France, Germany and The Netherlands as well as on European level. Insights have been gained into the legality of transferring content from old media carriers to newer ones and the reproduction of hardware into software emulators.

***by Jeffrey van der Hoeven, Koninklijke Bibliotheek
by Sophie Sepetjan, Bibliothèque nationale de France***

by Marcus Dindorf, Deutsche Nationalbibliothek

1. LEGAL CHALLENGES

Although emulation is denoted as technically challenging, it has become a more accepted strategy over recent years. The big advantage of not having to migrate all digital objects over time (periodically) saves storage space, time, money and effort and therefore has made this strategy an attractive alternative to migration. However, apart from this technical and economical perspective, the legal conditions should be researched as well [7].

Within the KEEP project a study has been carried out to research the legality of various aspects of emulation [3]. The legislation within France, Germany and the Netherlands as well as European regulations was researched. The involved legal teams are experts in copyright and privacy and find KEEP's research a welcome addition to their journey for better legislation regarding long-term access to cultural and scientific information. The study has been conducted from February 2009 until March 2010 and covers two main topics which are explained in detail in the following sections.

1.1. Media transfer

To ensure that a digital object will last longer than its media carrier, it has to be transferred to subsequent carriers over time. This process raises some legal issues as reproduction of content is restricted by law. Moreover, various protection mechanisms have been put in place by vendors to prevent users to copy the information stored on the original data carrier. Matters get even more complicated when manufacturers have stopped their businesses or gone bankrupt, leaving their products as 'orphan works' or abandoned ware [2]. This leads to a very challenging situation within cultural heritage. On the one hand memory institutions are given the responsibility to preserve the cultural heritage which includes increasing amounts of digital media carriers. On the other hand, most of the digital carriers received are protected against copying and require special

treatment to sustain access to the objects contained therein while the legal framework seems very restrictive.

1.2. Emulation of software and hardware

For emulation purposes, hardware and their embedded software or semi-conductor products (e.g. chip masks), have to be mimicked. Their inner workings can be understood by reading technical manuals, but in some cases this is not sufficient. Reverse engineering of hardware and software could then be the only way, for example by performing specific tests on original hardware using an oscilloscope or decompiling software.

The issues raised here are whether or not reverse-engineering is lawful where software, hardware or semiconductors are concerned. In addition, as certain hardware may have already been emulated by proprietary or Open Source Software it is therefore worth assessing to which extent these existing emulators could be used by KEEP.

2. CONTEXT

To find out if transferring digital information and using emulation for rendering digital objects is legally possible, the appropriate European and national regulations have to be investigated. The legal study uses the container term 'Multimedia Works' to cover all possible types of content, such as audiovisual content, software and database elements along with off-the-shelf software programs considered on a standalone basis. The legal qualifications of these digital objects differ: they may qualify as computer programs, audiovisual works and/or databases. Moreover, video games are sometimes treated as a special legal category, within national law, as well.

3. LEGAL IMPACT ON MEDIA TRANSFER

In case of transferring data from media carriers, the study identified various areas of impact outlined in the following sections.

3.1. Intellectual property rights

Following the Information Society Directive from the EC Multimedia Works are protected by intellectual property rights. This means that reproduction and representation of a protected work must be authorized. Intellectual property rights apply to the work itself rather than to the physical storage media. Therefore, the rules regarding copyright protect the content, whatever the physical medium may be (e.g. floppy disk, optical disk, cartridge). The protection lasts seventy years after the author's death (when the publication is done by an individual) or seventy years after publishing (when the publication is done by a company, or (in the Netherlands) when an employee created the work in the service of an employer).

A special exception exists in the three countries covered by this research (FR, DE, NL). This exception authorizes reproduction and representation of protected works by institutions responsible for legal deposit (e.g. national libraries), or cultural heritage institutions in general (in the Netherlands no legal obligation exists for preservation publications). This allows them to take appropriate actions such as format migration or media refreshment (transfer of content) to ensure that the digital object in question will not be lost over time.

3.2. Copy protection techniques

To protect the duplication of multimedia works and computer programs publishers often use technical measures of protection (TMP). In France, the law dictates that Multimedia Works must be deposited at the BnF with appropriate access codes (software keys) [6]. In Germany, circumvention of TMP is prohibited by the German Copyright Act. However, according to the Code of the German National Library legal deposits shall be done without TMP. If not, the access codes should be given or the TMP must be removed. This applies to multimedia works except for games which are excluded from the legal deposit requirement. Circumvention of technical protection measures is not allowed for these computer programs.

In the Netherlands, technological protection measures on multimedia works and computer programs prevail over the exceptions, unless this is remedied by secondary legislation [4]. As yet, such legislation has not been issued and as a consequence, circumvention of these protection measures is legally not possible.

When circumvention of TMP by the legal deposit institutions is permitted, they are only allowed to do so within their premises. Circumvention by private companies is possible only when they act for these institutions as service providers.

4. LEGAL IMPACT ON EMULATION SOFTWARE

The lawfulness of decompiling computer program environments consisting of operating systems, firmware (e.g. BIOS) and applications should be assessed in line with Article 6 of the Computer Programs Directive. This article states that reproduction and translation of source code for the purposes of decompiling are not subject to prior authorisation, provided that (i) these acts are intended to create interoperability between an 'independently created program' and other programs; (ii) these actions are performed by a licensee or lawful user; (iii) the necessary information to obtain such interoperability is not quickly and easily accessible, and (iv) the acts are limited to the portions of the code required for the aim pursued.

Following the line of thought that cultural heritage institutions are lawful users and that they try to create interoperability between old Multimedia Works and current computer environments while no other information is easily at hand, they seem to meet all the predefined condi-

tions. Therefore, decompilation of certain parts of software code is allowed. It would therefore not be necessary to obtain permission in advance from the rights holder.

That said, these conclusions are subject to the development of the emulation platform not requiring the reproduction of a substantial quantity of code from the decompiled computer program, in which case the offence of copyright infringement could be incurred. Likewise, decompiling merely for the purpose of research and analysis without attempting to achieve interoperability could constitute the offence of copyright infringement.

The French, German and Dutch laws have incorporated the provisions of Article 6 of the Computer Program Directive in an almost literal manner and thus national interpretations do not diverge from the European orientations defined here. Therefore, emulating software is in principle permitted under the relevant national laws and subject to the limitation to research, to achieve interoperability between the emulation platform and the Multimedia Work. However, reproduction of a substantial quantity of lines of code or of the structure of decompiled computer programs is not allowed.

5. LEGAL IMPACT ON EMULATION OF HARDWARE

Within the context of emulating hardware several areas were investigated. Each of these are explained in the following sections.

5.1. Patent protection

In general, hardware components are often patented. A patent is (a set of) exclusive rights granted by a patent office to an inventor for a limited period of time. In turn, a public disclosure of an invention is given which allows the rights holder to gain a benefit from the invention in competition with other vendors on the market. As far as patent rights are concerned, it is necessary to distinguish the following situations:

- If hardware is not protected by any patent rights, there are no restrictions to undertake reverse engineering necessary to emulate the applicable hardware and use the resulting emulation program;
- If hardware is protected by patent rights which are still in force, it is not allowed to carry out the activities described above, depending on what is specifically claimed in the patent. This needs to be assessed on a case-by-case basis;
- If hardware was protected by patent rights which are no longer in force, there are no restrictions.

French, German and, to some extent, Dutch law limit patent protection as it does not extend to private or non-commercial purposes (private use exception) and does not extend to acts solely intended for research or testing on the patented subject matter (experimentation exception).

However, if emulation is meant for giving access to digital objects to the public, none of these exceptions are applicable. So, KEEP cannot make use of emulators that mimic hardware still protected by a patent without asking permission of the rights holders beforehand.

All European countries' domestic laws and regulations protect national patents for twenty years (maximum) from the filing date. The filing of a patent often occurs several years before the marketing of the related invention. In addition, to keep the patent in force, annual renewal fees must be paid to the different national intellectual property's Offices where patents have been filed.

Consequently, in most cases, the patented product or process will become public domain before the term of the twenty years protection. It is however necessary to verify, on a case-by-case basis, for each invention identified, whether the patent rights are still in force. Once the hardware protected by patent rights falls in the public domain, the related invention is free for exploitation. Therefore, emulation of older computer hardware (older than twenty years) is likely to be permitted.

5.2. Emulation of semi-conductors (computer chips)

Semi-conductors can be protected by patents in relation to their hardware layer and by copyright when it relates to the firmware (software) layer they may embed. In addition, semi-conductors enjoy a special protection as far as their topography or mapping is concerned. In this case, the rules deriving from Council Directive of 16 December 1986 *on the legal protection of topographies of semiconductor products* (87/54/EEC) [5] should be considered.

The directive provides protection to the 'topography of a semi-conductor product' in so far as it satisfies the conditions "that it is the result of its creator's own intellectual effort and is not commonplace in the semi-conductor industry" (article 2.2). In such a case, the rights holder can forbid the reproduction of the topography by others. This rule, however, carries exceptions that seem relevant to emulation research:

- a Member State may permit the reproduction of a topography privately for non-commercial aims (article 5.2);
- The exclusive rights granted to the rights holder shall not apply to the sole reproduction for the purpose of analyzing, evaluating or teaching the concepts, processes, systems or techniques embodied in the topography or the topography itself (article 5.3);
- The exclusive rights referred to in the first paragraph shall not extend to any such act in relation to a topography created on the basis of an analysis and evaluation of another topography, carried out in accordance with Article 5.3 (article 5.4).

It is quite likely that activities regarding emulation with respect to the reproduction of semi-conductor chip masks, if any, would fall within the scope of those exceptions.

5.3. The use of emulated hardware from third parties

Within the emulation community a lot of third party emulation software is already available under either an open source or a proprietary license. After verifying whether such third party emulators are not infringing the rights of the emulated environment right holder, such software may be used within the limits of their licenses (irrespective of their Open Source or proprietary character) and of the applicable law. With respect to Open Source licenses most of them indeed allow the use and modification of source code, and permit further distribution of the resulting product, even as commercial distribution. As such, emulator developers could use existing Open Source licensed code in their own emulator. Most Open Source software licenses require that the recipient of each resulting product must be given (a) access to the source code and (b) a license to the product which is in line with the initial Open Source license. In other words, the company or heritage institution/KEEP partner that incorporates the Open Source licensed code into its own software cannot distribute it more restrictively than the initial Open Source license. As a result, the licensed code remains 'free', even when embedded into future derivative works.

6. RECOMMENDATIONS & FUTURE WORK

Based on the analysis presented in the previous sections a couple of recommendations can be drawn.

6.1. Regarding media transfer

It is reasonable to consider that the legal risk of transferring data from old carriers is relatively limited as long as conservation is only done at cultural heritage organisations and access is only granted on small scale to individual researchers. However, none of the research exceptions are applicable if the emulation platform is meant to be made available to the public at large to give them access to the digital objects, as is KEEP's goal.

Therefore, it is strongly recommended that copyright law is adapted to fit the Information Technology age in which we live in. Today, several Digital Rights Management (DRM) mechanisms have been developed and applied to regulate the usage of digital content. For such content it is common practice that the use restrictions are transferred together with the object itself or that restrictions in usage and/or transfer of the Multimedia Works are encoded within the digital object. Therefore, copyright law needs to be adapted to focus more on protecting against the unauthorized usage of Multimedia Works rather than just simply prohibit to transfer Multimedia Works.

Especially for those media types which are already obsolete or becoming so, a general exception for cultural heritage institutions to transfer digital media carrier for archival and

access purposes without any technical restrictions is urgently needed on both national and European levels.

Two possible solutions called *the legislative path* (9.2.1) and *the negotiation path* (9.2.2).

6.2. Regarding emulation of (embedded) software

As explained before, the EU only allows reproduction to carry out decompilation (reverse engineering) for interoperability purposes provided that the resulting program does not incorporate portions of the code that is subject of decompilation. The practical steps that should be taken to mitigate the risks of copyright infringement are twofold:

6.2.1. *The legislative path*

A consortium of stakeholders could launch an initiative aiming at modifying the current *Community Framework* of the EU and more specifically the *Computer Programs Directive* to include a new exception. Such an exception should allow cultural or legacy institutions such as national libraries, archives and museums to perform the necessary steps for reproduction in order to preserve Multimedia Works running on proprietary programs, through emulation or any other relevant technique. As a condition to this exception, it could be envisaged that the institutions would only be allowed to do so when such proprietary programs are no longer on the market or supported by the relevant manufacturers.

This approach is obviously the most effective one in terms of result and legal security. However, it is likely that software companies will launch a strong lobby to hamper the achievement of such an initiative as they did in the past in respect of the *European Computer Programs Directive* [1] and, especially, against the decompilation exception. As a result, even in the event that the stakeholders would be able to find heavy political support to endorse the initiative, the timeframe necessary to reach the final objective will be long and even longer considering the implementation required at national level.

6.2.2. *The negotiation path*

An alternative solution would be to approach the right holders in order to obtain the required authorisation to proceed with the activities of emulating software. This would require the stakeholders to disclose the existence and purpose of the research to such right holders which may eventually perceive it as a potential threat for their proprietary rights. They may fear the dissemination of a groundbreaking and far-reaching emulation technology. Negotiations are therefore likely to be difficult and, in any event, lengthy, as the rights holders will thoroughly assess the risks and proceed very carefully. Moreover, not all the rights holders will be found as some will have gone out of business.

A possible approach would be to involve those manufactu-

urers as sponsors within the group of emulation stakeholders, by associating their names with the research and enabling them to communicate about their participation in a project of public interest. For instance, Microsoft could see a PR benefit from showing that it is collaborating with national libraries for non-profit purposes. However, it may be difficult to attract the most important software manufacturers within an enlarged emulation community.

It is also highly probable that those manufacturers would require an insight into the emulation technology which may raise concerns in terms of protection of intellectual property rights developed as part of the emulation research.

6.3. Regarding emulation of hardware

The first practical step that should be taken with respect to emulating hardware would be to verify whether the processes or products to be reverse engineered and emulated are protected by patent claims still in force.

This should be done on a case-by-case basis with support from patent agents.

If the conclusion is that the processes or products are not, or not any longer, protected then no obstruction exists to undertake the emulation operations and develop the corresponding emulator. However, if the processes or products are still protected by patent claims, then the two options described in the previous section (*legislative* or *negotiation path*) seem the only two options.

In this regard, the legislative path is probably a more difficult option than for software as there is no unified European framework governing patent protection that could be amended. Furthermore, any national or European initiative would probably violate the provisions of the TRIPS agreement [8] which is signed on international level. One can imagine that the United States or East Asian countries would probably strongly disapprove in protection of the interests of their national manufacturers.

Concerning the *negotiation path*, the obstacles mentioned in respect of software are relevant here as well, unless the research community would specifically target their interests in technology that is economically outdated as manufacturers probably do not see any commercial or technological value anymore.

6.4. Future work

Clearly, work has to be done in the field of legislation for preservation and use of digital objects. The current *Community Framework* and national laws do provide some structure but legislation is scattered over many domains and different national interpretations exist. Major legal obstacles still exist regarding copyright protection, software re-use and recreation of computer environments based on patented hardware. National libraries, archives and museums try to fulfil their task in offering long-term access to authentic digital material, but they cannot violate the law.

Therefore, a strong group of stakeholders should be formed representing a variety of cultural heritage organisations such as libraries, archives and museums. Moreover, research organisations and companies could join as each organisation will face severe loss of access to old media and information as long as regulations will not change. A two-fold initiative could be deployed:

- focus on a long-term approach of lobbying for better legislation regarding preservation and use of software, media migration and emulation of hardware;
- focus on negotiations with software manufacturer and hardware manufacturers to find solutions on the mid-term, enabling the emulation of their software and hardware for access to digital information.

Only this way, alignment can be reached between what technically is possible and legally allowed to enable preservation and access of digital information in Europe and beyond. The three national libraries involved in this research are now considering the above- mentioned strategy and invite others to join forces.

The KEEP project is currently working on a Layman's guide on legal issues in emulation and software re-use. Results are expected in the final year of KEEP.

9. REFERENCES

[1] Battle on European Directive Program regarding software, available at: <http://www.computerweekly.com/Articles/2005/07/06/210757/european-software-directive-defeated.htm> (accessed 11 May 2010)

[2] Dennis W.K. Khong, 'Orphan Works, Abandonware and the Missing Market for Copyrighted Goods', International Journal of Law and Information Technology 2007/1, available at: <http://ijlit.oxfordjournals.org/cgi/content/abstract/15/1/54> (accessed 8 July 2010)

[3] Document presenting the state of legality in the field of computer media copyright, KEEP, January 2010, available at: http://www.keep-project.eu/ezpub2/index.php?eng/content/download/5329/26645/file/KEEP_WP1_D1.1.pdf (accessed 9 July 2010)

[4] Dutch law on TMP: section 29a subs. 4 of the Dutch Copyright Act.

[5] EC Directive 87/54/EEC, available at: http://europa.eu/legislation_summaries/internal_market/businesses/intellectual_property/l26025_en.htm (accessed 11 May 2010)

[6] French law on TMP: article 10 of Décret nr 2006-696 of June 13, 2006.

[7] Senftleben, M.R.F. (2009). Pacman forever - preserving van computergames. AMI, 2009(6), 221-228.

[8] WTO TRIPS agreement, available at: http://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/t_agm0_e.htm (accessed 11 May 2010)

Environment Metadata for Emulation

Keep The world of metadata seems to be of endless interest to librarians, but a source of bewilderment to those outside the library domain. The wide variety of metadata: descriptive, administrative, preservation, technical¹; is already sufficient to confuse many people. In addition, there are generally accepted standards attached to each type of metadata, all taking time to become integrated into library workflows. Given such a metadata maze, one could reasonably ask how many different types of metadata are needed by the memory institutions.

by Dr Janet Delve, University of Portsmouth

That is the first question that needed to be addressed by the metadata team² at the start of the KEEP project. In brief: did the existing metadata standards cover everything necessary for carrying out emulation, both in the short term for the KEEP project, and in the longer term as well? If not, where were the gaps? Were there any ideological issues, with metadata perhaps more suited to one type of preservation strategy than another? Was there any foundation work in this area that could be built upon?

The results of this state-of-the art metadata survey can be found in KEEP deliverable D3.1 (<http://www.keep-project.eu/ezpub2/index.php?eng/Products-Results/Public-deliverables>), where several areas of interest emerged. First the underlying migration / emulation debate was discussed as these key digital preservation strategies have a discernible, although sometimes well-hidden, effect on the development and use of the different varieties of metadata. Next the metadata standards were examined and the Cedars project with its attendant metadata schema appeared as one of use to KEEP. The metadata practices and emulation development were analysed in the three national libraries involved in KEEP: the French, German and Dutch. Lastly, the largely unexplored but very rich vein of video games metadata was investigated and the metadata and emulation practices of the Computer Game Museum, Germany. From this initial analysis, it was evident that the majority of metadata standards are more suited for migration than emulation, with the result that there are gaps in the technical metadata needed for emulation. A quick inspection of the penultimate version of PREMIS (PREservation Metadata Implementation Strategies) metadata standard illustrates this point well.

Metadata standards – truly implementation independent?

Whilst the widely - used PREMIS preservation metadata standard conforms to the prevalent OAIS (Open Archival

¹ See Gartner (2008) for an excellent description of these.

² Led by the University of Portsmouth.

Information System) model, the degree to which it is truly independent of the preservation strategy used needs to be carefully considered³.

Here preservation metadata covers metadata about ownership and creation of the object, plus technical metadata regarding the physical rather than intellectual characteristics of digital objects. Environment metadata is described by PREMIS as "application software, operating systems, computing resources and even network connectivity [that] allows the user to render and interact with the content". For the first version of PREMIS, it was acknowledged that detailed, format-specific technical metadata is important to implement preservation strategies, yet the group did not specify any such core metadata, preferring instead to leave "the definition of metadata for describing media and hardware characteristics to specialists in these areas".⁴ This is a key point, as without this type of information an emulation platform cannot be successfully implemented. Indeed, a detailed inspection of this version of PREMIS revealed a practical leaning towards migration in the core specifications, whilst metadata essential for emulation was not core. A similar situation pertains for the second version of PREMIS, where significant characteristics of digital objects play a major role.

Significant properties of digital objects?

Much important work has been carried out by various projects such as InSPECT and Planets to single out and prioritize the elements of a digital object that are most important to preserve, and this rationale resonates with that in PREMIS. Again, it is evident that this way of thinking is migration-focussed, as it is of vital importance to know which parts of a digital object might be lost or diminished when migrating it. The situation is not equivalent for emulation, where the aim is to provide a replacement virtual technical environment on which to render the digital object which is itself unchanged by the process. The conceptual change in focus is key here: with migration we consider how an object might have changed from format to format; with emulation we look at how changes in the technical environment render the object differently. Detailed analysis of the technical environment is an area that is generally lacking in digital preservation, and is the one that KEEP is focussing on.

The technical environment – plugging the gap?

The University of Portsmouth have developed a KEEP technical environment metadata model and accompanying My-

SQL database containing detailed data about a) file formats, software, operating systems, libraries (all three down to version level of granularity), hardware, b) media carriers and image files and c) console games running on games consoles. A bottom-up approach was used to develop a), based on a selection of live catalogue data for several digital objects from one of the KEEP library partners. For b) the data came from sources such as Mediapedia (<http://www.mediapedia.com/>). For c) the Masters thesis of Karsten Huth on metadata for computer games, plus the Mobygames metadata, formed a basis for this work, carried out by the Computer Game Museum and the University of Portsmouth. Such detailed modelling, especially for the extremely complex computer games, would appear to be the first attempt of its kind in this field. The detailed models will appear in upcoming public deliverables, as well as journal articles⁵. KEEP partners are working with others in the digital preservation community such as the Open Planets Foundation (<http://www.openplanetsfoundation.org/>), in order to ensure our models, systems, practices and data are interoperable on both a practical and a semantic level. The use of linked data from the Web as part of the 'levels of interoperability' specification outlined by the Dublin Core Metadata Initiative (<http://dublincore.org/metadata-basics/>) provides a key framework for populating the technical metadata database with data having a common source. The prototype database can then be tested by various stakeholders, and then developed / adjusted according to user feedback. But before practitioners will use this technical environment metadata database / standard for emulation, there are some fundamental issues regarding the choice of digital preservation strategy that need to be addressed first.

Emulation vs migration: new arguments for old debates?

The debate between these two strategies has been polarized over the years, and this has been to the detriment of the preservation community as neither migration nor emulation alone comprise the perfect solution. It is our contention that the future does not lie with just one main preservation strategy, but with a hybrid approach combining migration and emulation to tackle complex digital objects such as interactive art and computer games. In addition, there are other communities that have been rejected by both sides but who deserve reconsidering. Computer history museums have previously been dismissed as not being useful, whereas in fact they could play a vital role in providing reference hardware to act as reference models when emulating, together with associated metadata and documentation; software together with associated metadata and documentation; emulators; and practical expertise. Linking with the computer history as well as the computer games community is what makes KEEP an exciting and vibrant project, as it reaches beyond the memory institutions.

³ "[t]he working group made no assumptions about the type or structure of the digital resource with which the preservation metadata is associated, nor did it assume that a particular preservation strategy (e.g., migration or emulation) was followed" OCLC/RLG. (2002). Preservation Metadata and the OAIS Information Model A Metadata Framework to Support the Preservation of Digital Objects. Dublin, Ohio: Online Computer Library Center, Inc.(OCLC), p3.

⁴ OCLC/RLG (2002), page 3.

⁵ "Toward a workable emulation-based preservation strategy: rationale and technical metadata", New Review of Information Networking, 15:110–131, 2010.

KEEP Virtual Machine (KVM)

The KEEP Virtual Machine (KVM) is a complex software architecture that acts as a computer platform implemented in software rather than in hardware...

by David Carrère, Joguins sas

Its main purpose is to offer high-level, rich functionalities based on a low-level, very simple and limited platform, so as to ease software portability. The KVM is split in two main components: virtual processors and virtual peripheral management systems. The top level virtual processor of the KVM is designed to host and execute applications that need hardware neutrality and easy porting to future platform standards.

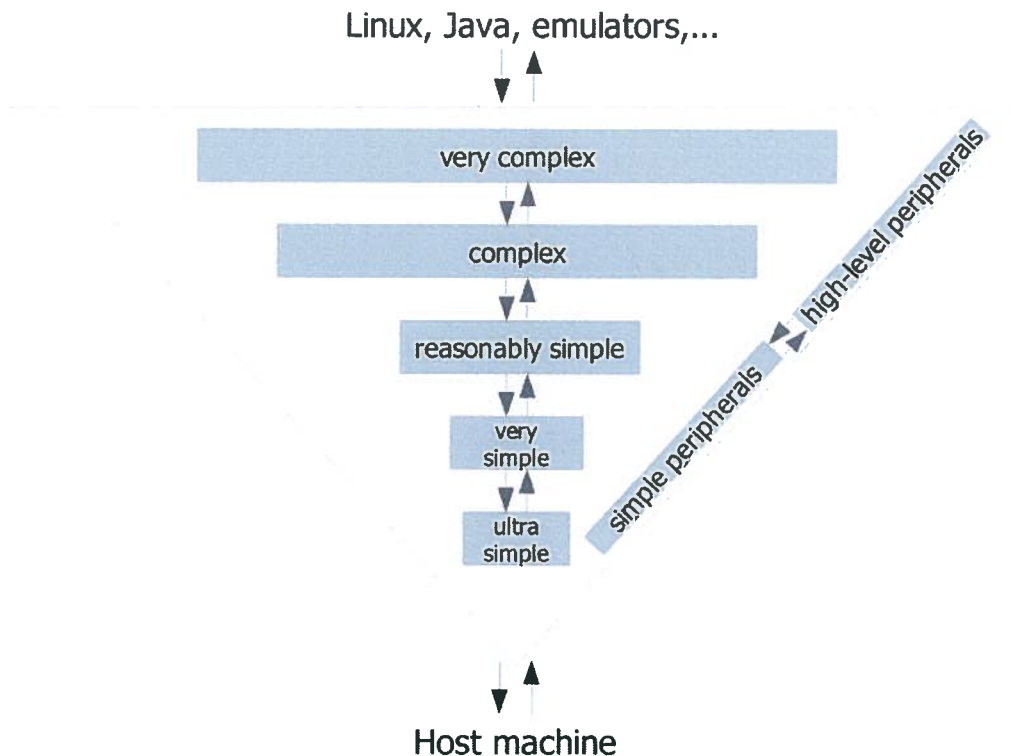
The efficiency of the top-level instruction set is similar to that of modern processors, covering all common operations and some additional high-level functionalities such as a memory management unit (MMU). The memory model is also flexible with variable-size operands (up to 64 bits).

From the application programmer's point of view, the KVM offers functionalities similar to those commonly featured in other virtual machines (such as Java), but through its much more portable design, a KVM implementation on forthcoming computer platforms will be reliable, extremely quick and inexpensive as a result.

This feature is key to long-term digital preservation, and differentiates the KVM significantly from other virtual machines currently available.

Depending on the configuration selected for porting the KVM, the required computing power of the host computer varies to achieve an acceptable execution speed of the virtual machine. A simple, easy-to-port configuration implies a slower virtual machine. But although a very high level of portability comes with a speed penalty, this penalty is also expected to be balanced at least partially by progress made in the efficiency of future hardware computer platforms. As they improve over decades and centuries to come, simplicity of a by-then "obsolete" virtual machine is likely to be considered as a welcome feature to guarantee continuous access to the digital heritage.

Since KEEP was launched, the specification of the KVM layered processor was completed, and research has been carried out into designing an efficient peripheral management system to complement the top layer. Development and validation is ongoing for important parts of the virtual machine, in particular the prototype of the KVM top layer on which initial demonstration software to be developed in KEEP will be hosted, as well as links with the KEEP Emulation Framework over the longer term.



KEEP Community

- NESTOR: German network for digital preservation

Founding of the nestor working group "Emulation" and the Gesellschaft für Informatik working party "Long-term archiving"...

By Winfried Bergmeyer, Computerspielemuseum (im fjs e.V.)

The research into emulation as a preservation concept is one of the fundamental objectives of the KEEP Project. The development of a "virtual machine for emulators", an emulation and transfer tool framework, should in future enable the long-term, automated and easy to use application of emulation for preservation purposes. Unfortunately, as yet there are currently only few national and international activities in this area.

Thus the foundation of the "Emulation" working group on 2nd September 2010 is very welcome. As part of the German competence network for digital preservation, nestor, it also functions as the "Long-term archiving" working party of the Gesellschaft für Informatik. The initiators of the working group are KEEP member Computerspielemuseum together with the Humboldt University Department of Computer Science.

The two working groups are intended to offer an interface between technical computer science expertise on the one hand and application areas on the other. The objective is to establish a central point for the dissemination, research and exchange of practical experience in this subject. In doing so, all endeavours should be guided by the preservation strategy "Transfer – Preservation – Access".

The long-term preservation and use of digital objects in,

amongst others, institutions for culture preservation currently presents many as yet unsolved problems and hurdles. The range of different digital objects – from simple text documents to complex, multimedia applications – requires different conceptual and technological solutions.

The procedures currently employed for the migration of digital objects into new data formats contradicts the basic premise of the preservation concept in institutions for culture preservation. In most cases, the retention of the original code is the basis of the preservation strategy. Its long-term use can, however, only be achieved by reproducing the original systems with software emulation. Next to the highest measure of authenticity, the emulation can provide the possibility of improving the input and output interfaces of the modelled system and adapting it to current systems as well as facilitating the use of the emulated hardware and software with interactive help.

With this goal, the activities of both the newly founded working group and party take up on a national level the KEEP project's preparatory work of making emulation useable on a wide level and thus future-proof. The planned network building between users and developers will serve as an elementary building block for optimised, application-oriented products in the future, which will support us in the preservation of our cultural inheritance.

A public information portal of the working group, currently being established, will hold information and offers on the subject of emulation.

For further information, please see: <http://emulation.informatik.hu-berlin.de/>

Events

GDC 2011

- 28 February 2011 – 4 March 2011, Moscone Center, San Francisco, California, USA

The Game Developers Conference® (GDC) is the world's largest professionals-only game industry event. GDC 2011 commemorates its 25th edition in 2011 and serves as a testament of how far the industry has come and as a celebration of its bright future. It is the essential forum for learning, inspiration, and networking for the creators of computer, console, handheld, mobile, and online games. The primary forum will be programmers, artists, producers, game designers, audio professionals, business decision-makers and others involved in the development of interactive games and exchanging the ideas and shaping the future of the industry.

<http://gdconf.com/index.html>

CeBIT 2011

The power of creativity and innovation!

- Hannover, Germany, 1-5 March 2011

CeBIT is the world's foremost tradeshow and congress for the ICT (information and communications technology) industry and its global clientele. CeBIT has been staged annually by Deutsche Messe in Hannover, Germany since its inception in 1986. This unique showcase covers all the products, services and solutions that enhance our digital lives, both at work and at home. The official CeBIT Partner Country in 2011 is Turkey. The main target group represents decision makers from industrial companies that use technology, the ICT sector, entrepreneurs and multipliers, digital Media associations etc

http://www.cebit.de/homepage_e

Game conference 2011

- Netherlands, 28-29 April 2011

The Festival of Games is Europe's most effective business event within digital games. The festival aims to make the games industry blend with the media & entertainment industry, social net works and ICT and includes the top provi-

-ders of IP, capital, human resources and know-how. The Festival of Games attracts decision makers in business, strategy, marketing, finance, game art, design, technology and development. It is the forum for sharing decision-making knowledge, professional networking and deal-making.

<http://www.festivalofgames.org>

Museums and the Web 2011

- Philadelphia, USA, 6-9 April, 2011

Museums and the Web is an annual conference exploring the social, cultural, design, technological, economic, and organizational issues of culture, science and heritage online. Taking an international perspective, MW reviews and analyzes the issues and impacts of networked cultural, natural and scientific heritage – wherever the network may reach.

<http://www.archimuse.com/mw2011/>

IS&T Archiving Conference 2011

- Salt Lake City, Utah, USA, 16-19 May, 2011,

The conference offers a unique opportunity for imaging scientists and those working in the cultural heritage community (curators, archivists, librarians, etc.), as well as in government, industry, and academia, to come together to discuss the most pressing issues related to the digital preservation and stewardship of hardcopy, audio, and video.

<http://www.imaging.org/ist/conferences/archiving/index.cfm>

In case you would like to contribute to our next issue of KEEP newsletter, please send an email to us at keep@crossczech.cz or send a message through the website www.keep-project.eu



The newsletter is freely usable, KEEP consortium must be notified and credited when contents are used for any public work. No commercial use permitted.

Subscription to the newsletter is possible online at www.keep-project.eu

Newsletter editor: Iveta Mikolaskova (Cross Czech a.s.) Newsletter reviewer: David Anderson (UPHEC)

