

Spilmuseets svar på kritik fremført af Det Kongelige Bibliotek

Ikast, 10. marts 2013

Det Kongelige Bibliotek ved vicedirektør Steen Bille Larsen har i to længere breve fra sensommeren 2012 fremført en kraftig kritik af Spilmuseet og dets arbejde, samt oplysninger fremført af dette og andre notabiliteter fra spilbranchen. Spilmuseet er det private, uafhængige og selvfinansierede initiativ, der siden 2002 har varetaget indsamling, bevaring og tilgængeliggørelse af spilmediet, i erkendelse af at staten ved Det Kongelige Bibliotek totalt har forsømt sin lovpligtige opgave på området, hvormed spilmediet i praksis er gået tabt i statslig regi, imens film, bøger og andre ældre kulturmedier er behandlet i overensstemmelse med lovgivningen og dermed bevaret.

Disse breve var efter vores opfattelse af privat karakter og vi har derfor ikke villet bruge ressourcer på at besvare dem, også fordi indholdet og påstandene er på et sådant plan, at vi ikke forventede nogen ville tage dem alvorligt. Idet MF Mogens Jensen (A) efterfølgende har udmeldt, at regeringen også har fået, tror på og baserer deres politik på disse breve, har vi hermed valgt at svare tilbage på disse påstande. De to oprindelige breve kan læses her:

<http://www.playright.dk/filer/museum/kbbille1.pdf>

<http://www.playright.dk/filer/museum/kbbille2.pdf>

Regeringen har ikke villet fortælle præcis hvilket indhold i de 15 sider lange breve man lægger vægt på, så vi har udvalgt hvad vi betragter som de seks væsentligste kritikpunkter, og gennemgår disse i det følgende. Hvis nogen tror på øvrige påstande, der er fremført i de omtalte breve, besvarer vi også gerne disse, da de generelt alle er af samme karakter. Til hvert af de seks punkter har vi endvidere bedt en offentligt anerkendt autoritet fra hvert område udtale sig.

Konklusionen er at Det Kongelige Bibliotek ikke har det fjerneste belæg for kritikken, der er grundlæggende falsk og bevidst vildledende. De enkelte kritikpunkter udstiller tværtimod Det Kongelige Biblioteks egen manglende viden og totale inkompetence på området. Det er blot endnu et forsøg fra Det Kongelige Bibliotek på at dække over institutionens svigt og lovbrud på området, der har stået på siden computerspil blev afleveringspligtige ved lov i 1998.

Hvis regeringen og Kulturministeriet alligevel igen vælger at sidde alt dette overhørig, er det blot bevis på, at man reelt ikke ønsker spilmediet ligestillet med andre kulturmedier. I så fald bør man officielt udmelde, at man ikke vil anerkende spilmediet som del af vores kulturarv, istedet for at foregøgle at det allerede er tilfældet, hvormed opgaven kan blive løst i andet regi end staten.

Mvh.



Rune Keller



Eddie Keller

Spilmuseet

www.spilmuseet.dk

1. Spiludgivelser i Danmark

Det Kongelige Bibliotek (KB) påstår at have modbevist eksistensen af cirka 10.000 spiludgivelser i Danmark i perioden 1998-2010, ved at have lavet en analyse af en udgivelsesliste, hvori man afviser at en række udvalgte spil er udgivet i Danmark, hvilket skulle underbygge KB's gentagne påstand om, at der kun er udgivet få hundrede spil i perioden. Dette er fuldstændig forkert.

Den pågældende analyse er for det første slet ikke lavet ud fra en bekræftet udgivelsesliste fra 1998-2010, som det påstås. KB har i stedet arbejdet ud fra en liste over spilanmeldelser fra danske spilmagasiner i perioden 1986-2012, som er fundet på vores website. Grundlaget for analysen er dermed fejlagtig, idet der altså *ikke* er tale om en liste over spil, som Spilmuseet har sagt er udgivet. Vi har ved flere lejligheder tilbudt både Kulturministeriet og relevante politikere at levere udgivelseslister som dokumentation for KB's svigt, hvilket ingen har ønsket.

De 39 titler i analysen, som KB har udvalgt og angiveligt undersøgt, er altså i stedet spil, som KB påstår *ikke* er udgivet i Danmark. Heraf er de 17 titler – upågtet at de er udgivet i Danmark – dog irrelevante i relation til pligtafleveringsloven; 12 titler er fra før spil blev afleveringspligtige i 1998, 4 titler er digitalt distribuerede, som ikke er specifikt dækket af loven, og 1 titel er hardware, der slet ikke er dækket af loven. Af de tilbageværende 22 titler, som potentielt kan være dækket af pligtafleveringsloven, har KB accepteret 3 af titlerne som værende udgivet i Danmark og bevaret én af disse. Tilbage er 19 titler.

Upågtet at KB påståeligt allerede har undersøgt disse titler, har vi alligevel bedt Multimedieforeningen, brancheforeningen for danske spildistributører og -udgivere, at undersøge hvorvidt disse 19 spil er udgivet i Danmark. Konklusionen er, at alle spillene er udgivet i Danmark, og at KB dermed tager fejl på samtlige titler. De er alle dækket af pligtafleveringsloven, og KB har alligevel ikke bevaret ét eneste af dem.

Det er vores opfattelse, at KB ikke reelt har undersøgt nogen af disse spil, men i stedet blot kigget på det amerikanske Wikipedia, der ikke oplyser om udgivelser i Danmark. Dermed har KB blot bekræftet, at de intet ved om spiludgivelser i Danmark, og heller ikke er i stand til at finde ud af det, hvilket selvfølgelig gør dem uegnede til at varetage denne opgave.

Multimedieforeningen bekræfter ligeledes Spilmuseets samlede vurdering af, at der er udgivet ca. 10.000 spil i Danmark i perioden 1998-2010. Vi forventer dermed at diskussionen om antallet af spiludgivelser er lukket, og at KB og Kulturministeriet tilbagekalder og beklager deres fejlagtige anklager om, at Spilmuseet skulle have givet urigtige oplysninger herom.

I følgende udtalelse gennemgår Multimedieforeningen de 19 titler, hvornår de er udgivet i Danmark og hvilke danske firmaer der har været ansvarlige herfor.

Udtalelse vedr. spiludgivelser i Danmark.

21. februar 2013

På opfordring af Spilmuseet har vi undersøgt 19 specifikke spiltitler, som det er blevet påstået ikke har været udgivet i Danmark.

Vi kan på baggrund af denne undersøgelse konkludere, at de pågældende titler, ud fra de oplysninger vi har til rådighed, alle er udgivet i Danmark. Der er tale om et tilfældigt udvalg af helt almindelige spil, der afspejler hvad der generelt udgives i og er tilgængeliggjort i Danmark.

Følgende 13 titler er udgivet/distribueret af aktive medlemmer af Multimedieforeningen eller andre firmaer, som stadig opererer i Danmark. Udgivelserne og oplysningerne er hver især bekræftede af de ansvarlige firmaer.

<u>Titel</u>	<u>Udgivet i Danmark</u>	<u>Ansvarlig i Danmark</u>
Vagrant Story	21. juni 2000	Nordisk Film Interactive
Oni	26. januar 2001	K.E. Media
The Darkness II	10. februar 2012	Nordic Game Supply
Dead To Rights	22. august 2003	EA Danmark
Wallace And Gromit In Project Zoo	3. oktober 2003	Pan Vision
S.C.A.R. Squadra Corse Alfa Romeo	27. maj 2005	Ubisoft Nordic
Carve	19. marts 2004	K.E. Media
Afro Samurai	27. marts 2009	Activision Nordic
Bomberman Land: Touch! 2	24. marts 2008	Bergsala
Justice League Heroes	24. november 2006	Ubisoft Nordic
Shadow Gunner: The Robot Wars	Oktober 1998	Ubisoft Nordic
WWE Smackdown Vs. Raw 2011	29. oktober 2010	THQ Nordic/Pan Vision
Tekken Hybrid	23. november 2011	Nordisk Film Interactive

Følgende 6 titler er udgivet/distribueret af danske firmaer, der ikke længere eksisterer. Det har derfor ikke været muligt at få oplysningerne bekræftet direkte fra de ansvarlige, men vi vurderer at informationerne er korrekte, og at spillene er udgivet i og har været tilgængeliggjort i Danmark.

Pokémon Silver	6. april 2001	Electronic Fun
Alone In The Dark: The New Nightmare	18. maj 2001	Infogrames Danmark
Powerslide	1998	Funware
Army Men: Air Tactics	2000	IQ Media
Antz Racing	30. marts 2001	Electronic Fun
Dead To Rights: Retribution	23. april 2010	Atari Nordic

Overordnet bekræfter vi Spilmuseets vurdering af, at der i Danmark er udgivet ca. 10.000 spil i fysisk form i perioden 1998-2010.

Computerspilsmediet er i dag mindst lige udbredt som film og musik, og derfor en betydelig del af vores kulturarv, som bør bevares på tilsvarende vis. Vi håber på og opfordrer derfor til, at der findes en god løsning på udfordringen hermed, i samarbejde med Spilmuseet.

Mvh.

Morten Nielsen

Formand for Multimedieforeningen

2. Danmarks Tekniske Museums opgave og arbejde

Det Kongelige Bibliotek (KB) påstår, at spilmediet i høj grad er anerkendt som kulturarv, fordi der er to statslige institutioner der varetager indsamling og bevaring heraf. Den anden er Danmarks Tekniske Museum (DTM), hvor man påståeligt har en omfattende samling af spil og spillemaskiner og kan få de originale spiloplevelser ligesom på Spilmuseet, der kaldes et supplement til DTM, som blot duplikerer det statsanerkendte museums opgave. Dette er fuldstændig forkert.

Spilmuseet indsamler udover spil også spilhardware af alle typer og i flere eksemplarer. Formålet med dette er, at spilhardwaren skal bruges til at afvikle spillene. Det er altså af nødvendighed for at bevare og tilgængeliggøre spilmediet, og ikke for at udstille hardwaren i sig selv. Det er derfor afgørende at maskinerne virker, og kan holdes virkende ved et udvalg af dubletter og reservedele.

DTM har hverken til opgave eller formål at bevare spilmediet. Det bevarer et repræsentativt udvalg af tekniske apparater, der til musealt brug fortæller om vores tekniske historie. Derfor har DTM blandt andet en meget stor samling af biler og flyvemaskiner, ligesom det også har et stort udvalg af dagligdagsapparater som fx kaffemaskiner, køleskabe og håndmikser. Efter helt samme princip er der også et lille udvalg af spillekonsoller i samlingen.

Ifølge Kulturstyrelsens Museernes Samlinger, hvor alle statsstøttede museers komplette samlinger er registreret, har DTM i alt fem spillekonsoller til udskiftelige spil i samlingen. Dette udgør mindre end 10% af de konsoller, der har været udbredt i Danmark. I følge samme kilde består museets spilsamling af 16 specifikke titler. Dette svarer til omkring 1 promille af de spil der har været tilgængelige i Danmark. Dette har selvsagt intet med en egentlig indsamling at gøre.

DTM tilbyder ikke spiloplevelser, baseret på deres egen samling. Der er ingen spilbare eller kørende spil eller spillemaskiner i udstillingen på DTM. Hverken DTM eller KB udlåner deres spilsamling, så alle museer og institutioner er afhængige af Spilmuseet, når der skal laves sådanne udstillinger. DTM har ingen opgave ift. spilmediet og deres meget begrænsede arbejde hermed, er kun tilsvarende hvordan der arbejdes med andre tekniske apparater. Intet af dette har det fjerneste at gøre med en behandling og anerkendelse af spilmediet som kulturarv.

Vi har ved flere lejligheder bedt DTM forklare deres påståede opgave indenfor spilmediet. Vi har igen til denne skrivelse bedt om en liste over DTM's spilsamling og spiludstillinger. Vi har spurgt om man er enige i, at Spilmuseets samling indenfor spilmediet kun er et supplement til DTM, og om behandlingen af spilmediet tilsvarende statens indsamling og bevaring af sammenlignelige kulturmedier som fx film. Vi har spurgt hvordan DTM's påståede indsamling og bevaring af spilmediet harmonerer med, at museet selv er nødt til at låne spil og spillemaskiner af Spilmuseet eller andre private foretagender, når de skal lave udstillinger og arrangementer hermed.

DTM har ved museumsdirektør Jens Bregnegaard svaret, at "ingen [har] nogensinde sagt eller ment" at "DTM indenfor spilmediet allerede har en komplet og større samling end Spilmuseets ditto" eller at Spilmuseet "dermed er irrelevant." Alle øvrige spørgsmål er forblevet ubesvarede.

3. Valg af indsamlingsobjekter

Det Kongelige Bibliotek (KB) påstår, at Spilmuseets valg af indsamlingsobjekter er ude af trit med udviklingen og ikke bevarer kulturarven indenfor spilmediet, fordi der arbejdes med "uddøende" områder som konsolspil, med baggrund i og henvisning til en artikel skrevet af Thomas Vigild i Politiken. Dette er fuldstændig forkert.

Spilmuseet har til formål at indsamle, bevare og tilgængeliggøre spilmediet fyldestgørende. Uanset distributionsform, uanset platform, uanset nationalitet og uanset udgivelsesår. Vi ser ikke på hvad der er uddøende eller ej, men forsøger at bevare alle spil, da de alle er kulturelle værker. Dette er fuldstændig i tråd med pligtafleveringsloven, som Det Kongelige Bibliotek skal følge: der gøres ingen forskel på platform, og alle udgivelser skal indsamles.

Eftersom der har været udgivet spil i Danmark siden sidst i 70'erne, og der ikke har været nogen bevaringsindsats siden, er det dog i praksis selvsagt mest påliggende at indsamle og bevare ældre spil først, da de selvfølgelig er i størst fare for at gå tabt for eftertiden. At angribe vores evne til at bevare mediet, fordi vi forsøger at bevare så meget af mediet som muligt, er absurd.

Konsolspilmarkedet er langt det mest dominerende for fysiske spiludgivelser, som pligtafleveringsloven dækker. Konsolspil udgør cirka 90% af markedet, hvor pc-spil udgør cirka 10% af markedet. Det er derfor kun logisk, at vores indsamling også primært består af konsolspil - indenfor fysiske spiludgivelser er andelen cirka 80% i vores samling. Dette har intet at gøre med et fravalg af pc-spil, som sammen med relaterede computerplatforme udgør ca. 20% af vores samling af fysiske spiludgivelser.

Det er indiskutabelt at fremtiden byder på flere digitalt distribuerede spil, men sagen er at disse ikke er specifikt dækket af pligtafleveringsloven som den er, og at hverken Spilmuseet eller KB kan indsamle dem under nuværende forhold. Det er et falsum at KB for nuværende skulle indsamle disse spil via deres såkaldte nethøstning, hvilket vi har uddybet og forklaret på vores website. Hvad angår mobile enheder, har Spilmuseet altid indsamlet og bevaret fysiske spil hertil. Ca. 15% af vores samling af fysiske spiludgivelser er til mobile/håndholdte enheder.

I følgende udtalelse fra Thomas Vigild afvises KB's udlægning af hans egen artikel som værende manipulerende og vildledende, og det vurderes at Spilmuseets valg af indsamlingsobjekter er dækkende for bevaring af spilmediet som helhed, i modsætning til KB's tilsvarende indsats.

København, 24. januar 2013

Kommentarer til brev om Spilmuseets virke fra Steen Bille, Det Kongelige Bibliotek

Brev med j.nr. 2010-029128 fra 9.juli 2012 (<http://www.playright.dk/filer/museum/kbbille1.pdf>)

Som kommentar til Steen Billes brev til Spilmuseet pr. 9. juli 2012 har undertegnede og Dansk Spilråd følgende fem kommentarer.

1. Spilmuseets samling og valg af indsamlingsobjekter er efter min vurdering særdeles repræsentative for og fyldestgørende for bevaring af spilmediet som helhed. Dette baserer jeg både på museets online-lister samt synlig samling under besøget til Spilmuseet.
2. Ifølge Steen Bille så er Spilmuseets fokus på arkadespil og hardware ude af trit med udviklingen. Det er på ingen måde sandt eller retvisende. Tværtimod kan Spilmuseet qua sin samling på bedste vis skue både frem og tilbage i tiden, som det bør være tilfældet for enhver indsamlings-institution inden for spilmediet - modsat KB hvis minimalistiske og på flere punkter misforståede indsamling af spil og modstand mod at indsamle hardware ikke kan skønnes brugbar endsige fremadrettet på spilmediets præmisser.
3. Steen Billes udlægning af min artikel fra Politiken (<http://politiken.dk/tjek/digitalt/ECE1672067/spilgiganter-presses-af-smartphones/>) er både bevidst manipulatorisk og groft vildledende.

Ud fra artiklen konkluderer Bille, at:

“Arkadespil har haft deres storhedstid og er i dag et historisk indsamlingsområde. Hvad angår konsolspil er de nyeste meldinger, at de vil være ude af markedet inden for en kort årrække... For begge jeres hovedindsamlingsområder gælder, at arkadespil og konsolspil om føje tid kun vil eksistere som nicher, og jeres museum vil være netop et museum for fortidens spillemaskiner. Der er i sig selv ikke noget galt i at have et museum om gamle dage, men det er vildledende, når I henviser til Spilmuseets tidsbestemte indsamlingspolitik som et argument for, at Det Kongelige Bibliotek ikke er i stand til at løse sin opgave. Det Kongelige Biblioteks indsamlingspolitik er rettet mod fremtiden: vi koncentrerer os om udgivne spil i fysisk form (så længe de udkommer), spil på Internettet og som noget nyt: spil til håndholdte enheder.

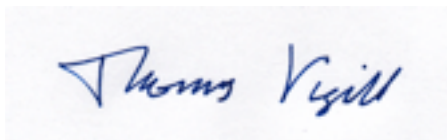
For det første er nutidens arkadespil og spil til smartphones baseret på fortidens spildynamikker og spilkoncepter, så hviler derfor på et historisk grundlag og genrekendskab, som Spilmuseet modsat KB kæmper for at bevare for eftertiden. De fysiske arkadespil og spillekonsoller ikke blive reduceret til en niche, men nærmere blive en integreret del af hele spilbranchen og de udgivne spil.

Selvom KBs indsamlingspolitik på ord synes rettet mod fremtiden, så er de egentlige konkrete tiltag ikke-eksisterende og uholdbare. Der er ingen realistisk plan for, hvordan de vil indsamle spil udgivet på internettet, i lukkede online-systemer som Xbox Arcade ej eller spil på håndholdte enheder som PS Vita eller iPhone - og det er en selvsagt særligt teknisk og ophavsretslig problemstilling, som både KB og Spilmuseet deler.

Men at Spilmuseet reelt indkøber digitalt distribuerede spil allerede nu og bevarer dem modsat KB viser, at Spilmuseets bevaringsstrategi bliver udført i praksis, hvorimod KBs kun er pæne ord på officielt papir.

4. Det er vigtigt igen at pointere, at selvom alle er enige om, at der kommer flere digitalt distribuerede spil, så er disse IKKE specifikt dækket af pligtafleveringsloven, og KB har ikke indsamlet disse - igen modsat Spilmuseet. Her er KBs automatiske nethøstning, som KB håber indsamler online-udgivne spil til pc/browser-plattformen desværre værdiløs og totalt kaotisk i praksis, da den på ingen måde indsamler spil, så de kan søges frem i databasen og dermed sikkert bevares for eftertiden. Dette problem har KB selv indrømmet: at deres systemer ikke kan skelne mellem spil og websider.
5. At KB hovedsageligt fokuserer på at indsamle spil udgivet i fysisk form betyder, at de netop er i gang med indsamle en uddøende medieform, og er ikke tilstrækkeligt rustet til en fremtid, hvor hovedparten af spil distribueres fuldkommen digitalt. Her vil det kun give mening for KB at arbejde for en lovændring - også på EU-plan - så indsamlingsområdet også gælder digitalt distribuerede værker af enhver art og tilhørende få tildelt ressourcer til dette arbejde.

Mvh



Thomas Vigild

Formand for Dansk Spilråd - forening for danske spilformidlere.

Mail: vigild@gmail.com. Mobil: 23 25 53 17. www.danskspilraad.dk



DANSK SPILRÅD

4. Bevaring af data

Det Kongelige Bibliotek (KB) påstår, at Spilmuseets indsats for bevaring af originale spil er formålsløs, fordi cd-plader kun har en holdbarhed på 5-10 år, og at man derfor selv kopierer alle spildata over på harddiske, som påståeligt har en længere levetid. Dette er fuldstændig forkert.

Kommercielt producerede cd'ere laves som pressede skiver, med fysiske datahuller i selve skiverne. Dette er det mest langtidsholdbare medie der findes, med en anslået levetid på op til flere hundrede år under normale forhold.

Det er i stærk kontrast til harddiske, som nærmere er det mindst langtidsholdbare medie, der findes. Det er et magnetbaseret medie, der nedbrydes ved almindelig brug, og som afhængig heraf kun har en holdbarhed på få år. Derfor skal man hele tiden kopiere det over på nye harddiske, for at have "friske" kopier, når de gamle dør.

Det giver sig selv, at det således bevaringsmæssigt intet reelt formål tjener at kopiere data fra cd'ere til harddiske, især ikke hvis det sker på bekostning af de originale cd'ere. Det er spild af ressourcer, som kunne være bedre brugt på langt vigtigere aspekter af spilbevaring.

Endvidere er KB slet ikke i stand til at kopiere de indsamlede spil. Langt de fleste spil er beskyttet af forskellige kopsisikringer, og mange udkommer på andre former for specialdesignede medier, som KB ikke har udstyret til at udlæse.

Kopiering af ældre spil fra korttidsholdsbare magnetbaserede medier som bånd, disketter og harddiske er derimod en relevant opgave. Det er en del af arbejdet med at sikre, at spillene fortsat kan afvikles på den originale hardware, præcis som de er tænkt og designet. Dette har dog intet at gøre med emulering, som har til formål at teoretisk erstatte den originale spilhardware med moderne hardware, og det er ikke et område KB har arbejdet med.

I forhold til den påståede emulerings-strategi hos KB, så er dette en ren teoretisk tanke, som endnu ikke fungerer i praksis, og afhængig af synspunkt aldrig nogensinde vil komme til det. KB tilgængeliggør ikke deres indsamlede spil via emulering, for man er endnu ikke i stand til på brugbar vis at emulere nogen af dem. Emulering er i al overskuelig fremtid på ingen måde et alternativ til bevaring - tværtimod er bevaring grundlaget for, at man kan emulere i fremtiden.

I følgende udtalelse fra Jacob Trock, arkivleder på Filmarkivet under Det Danske Filminstitut og konservator med forskning i bevaring af data på elektroniske medier herunder holdbarhed af cd-plader, bekræftes disses lange holdbarhed. Endvidere afvises KB's teoretiske brug af emulering som bevaring af spilmediet.

Spilmuseet
Nygade 39
Ikast

Att. Rune Keller

Udtalelse vedrørende levetid på CD-skiver og spilbevaring.

Spil på CD-skiver (CD-ROM) kan afhængig af produktionskvalitet holde mellem 3 og 300 år. Efter en periode på 10 år vil jeg mene at mindst 95% af en CD-ROM samling stadig vil være læsbar, hvis ikke skiverne fra begyndelsen har været fejlproducerede. Dette er endvidere under forudsætning af at de opbevares passende, i et tørt, stabilt klima, uden korrisionsfremmende stoffer.

Blandt de almindeligt brugte medier som spil er udkommet på, er CD-skiver og andre optiske medier blandt de mere langtidsholdbare udgivelser. Yderligere information om holdbarhed af CD-skiver kan findes på min hjemmeside e-arkiv.com, der har til formål at udbrede kendskabet til elektroniske lagringsmediers holdbarhed.

At kopiere spildata til et samlet bit-lager, vil jeg personligt anbefale alene af praktiske grunde og af bevaringshensyn, men det er langt fra løsningen på alle problemerne. Det bør primært være som en sikkerhedskopi, og man må aldrig smide originalmaterialet væk, da det ville give et autenticitetsproblem.

Kopiering og emulering er kun muligt for spil som kan afvikles på "hjemmecomputere", hvor kun et standard styresystem og selve spildataene er nødvendige, og hvor programmet ikke er kopibeskyttet på nogen måde.

Men derfra og så til resten af spil-universet, hvor der er tilknyttet særlige konsoller, styresystemer, kryptering, skrivebeskyttelse, ekstraudstyr etc. etc. er der en lang vej. Som jeg forstår det er det kun førstnævnte segment, som Det Kongelige Bibliotek berører, og dermed udelades en meget stor del af spilmediet.

Spilmuseet og alle deres maskiner, programmer mv. er i overvejende grad for mig at se bevaringsværdige, som væsentlige kulturhistoriske objekter fra vores tid. Ældre krypterede programmer og ældre spil generelt er en sand udfordring, når vi taler om bevaring. Besøgstiden for en egentlig bevaring er nærmest forbi og det vil være meget vanskeligt at komme med simple løsninger til bevaring af disse. Der mangler en generel stillingtagen til hvordan vi kan og vil bevare computerspil og spilkonsoller for eftertiden.

FILMARKIVET
NAVERLAND 13-15
2600 GLOSTRUP
TLF +45 3374 3620
FAX +45 4347 4757

DIREKTION & ADMINISTRATION
/MANAGEMENT & ADMINISTRATION

PRODUKTION & UDVIKLING
/PRODUCTION & DEVELOPMENT

PUBLIKUM & FORMIDLING
/AUDIENCES & PROMOTION

MUSEUM & CINEMATEK
/ARCHIVE & CINEMATHEQUE

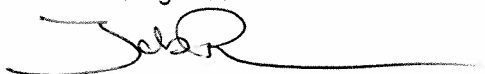
GOTHERSGADE 55
DK-1123 COPENHAGEN K
TEL +45 3374 3400
FAX +45 3374 3401
WWW.DFI.DK

CVR-NR. 56-85-83-18
EAN-NR. 5798 000 794085

Spilmuseet har gennem sit mangeårige arbejde en unik viden omkring elektroniske spil og vil være en uvurderlig viden til at klarlægge en strategi for indsamling og bevaring af dette hjørne af kulturarven.

Jeg håber at der findes en løsning på fremtiden for Spilmuseets samlinger, og at computerspil fremover vil blive behandlet på lige fod med andre digitale medier og film. Det vil være et område der vil tilgodesee interesse fra det ellers sjældne segment i museumslivet, nemlig unge og mænd.

Med venlig hilsen



Jacob Trock
Arkivleder
Det Danske Filminstitut, Filmarkivet

5. Bevaring af spilhardware

Det Kongelige Bibliotek (KB) påstår, at hvis man arbejder med en bevaringsstrategi som Spilmuseets, hvor man bevarer de fysiske elementer af mediet, så vil alle spil og spillemaskiner være smuldret væk om 30-50 år, så man ikke længere kan se eller høre dem, men kun læse herom i litteraturen. Dette er fuldstændig forkert.

De ældste spil og spillemaskiner i Spilmuseets samling er 40 år gamle. Man kan uden problemer stadig høre, se og ikke mindst spille dem, hvilket man også vil kunne i årene fremover. Der eksisterer ikke væsentligt ældre computerspil, så ingen kan påvise andet. Det er Spilmuseets vurdering, at den originale spilhardware generelt kan holdes funktionsdygtig i 100 år. Hvis man dertil løbende udskifter de svageste dele med nye komponenter, er der ingen teoretisk grænse for, hvor længe man kan bevare spilhardware i funktionel stand.

At spillemaskiner ikke alene skulle blive ufunktionsdygtige med tiden, men ligefrem smuldre væk og helt forsvinde fra jordens overflade indenfor få årtier, er så absurd en påstand, at den ikke burde være nødvendig at afvise. Både konsoller, computere og arcademaskiner er generelt fremstillet af særdeles hårdføre materialer og er beregnet til hårdt brug. Det er blandt de mest slidstærke apparater der findes, og med en varsom behandling i museumsregi vil de selvfølgelig holde endnu længere.

Vi har bedt Energimuseet udtale sig om holdbarheden af elektroniske apparater, da de bevarer en række af disse, og har haft udstillinger med spilhardware der er ældre end 30 år. Energimuseet tør imidlertid ikke udtale sig om emnet, og vil generelt ikke kommentere noget, som kan opfattes som værende kontroversielt ift. Kulturministeriet. De har i stedet henvist til Bevaringscenter Skive, der laver det praktiske konserveringsarbejde for museerne i området. Bevaringscenter Skive vil dog heller ikke udtale sig om bevaring af spilhardware, da de opfatter emnet som konfliktramt. De mener ikke der findes den nødvendige viden, til at give sådan en udtalelse i statslig regi, og vi bekræfter institutionernes opfattelse af, at Spilmuseet er den eneste danske autoritet på området.

Bevaringscenter Skive vil dog godt udtale sig specifikt om bevaring af arcademaskiner, som udgør en antalsmæssigt mindre, men meget afgørende del af spilmediet, og som efter vores opfattelse repræsenterer langt den største og vanskeligste bevaringsopgave. Centerleder Lars Brock Andersen udtaler: "Elektroniske arkademaskiner er meget sammensatte højteknologiske enheder, og bevaring af funktionsdygtige arkademaskiner er en kompliceret sag, der kræver specialviden indenfor mange felter. Betragter man imidlertid de enkelte elementer af dette kompleks hver for sig, er der ikke noget der tilsiger at sådanne maskiner ikke vil kunne bevares funktionsdygtige selv i et ret langt perspektiv, hvis der ydes den fornødne indsats i bevaringsarbejdet" og endvidere "Hvis det alene er arkademaskinernes fysiske udtryk der søges bevaret, er bevaringsudfordringen sammenlignelig med det, der gælder for f.eks. møbler, inventar og udsmykningselementer fra samme periode. [...] Ved stabile og fornuftige opbevaringsforhold skønnes det, at perspektivet for bevaring af arkademaskiners fysiske udtryk, er ret god, ikke mindst fordi maskinerne generelt er konstrueret til hård og langvarig brug i det offentlige rum."

6. Faglighed og opbakning

Det Kongelige Bibliotek (KB) påstår at det tager spilmediet meget alvorligt, og at bevaringen og tilgængeliggørelsen heraf er en alt for vigtig opgave og del af kulturarven, til at kunne varetages af Spilmuseet, fordi det ikke har nogen faglig eller professionel baggrund. Det antydes at der er generel uenighed med og modstand mod Spilmuseet i kulturverdenen. Dette er groft vildledende.

KB har igennem næsten femten år haft den statslige opgave på området og været finansieret af staten til at løse opgaven med bevaring og tilgængeliggørelse af spilmediet. Alligevel har man stort set intet indsamlet eller bevaret, og der har ikke været nogen tilgængeliggørelse eller formidling. En stor del af de spil, KB har modtaget fra udgiverne efter pligtafleveringsloven, har man ikke bevaret, men i stedet sendt til destruktion. Det er selvsagt ikke at tage mediet alvorligt, eller at behandle det fagligt eller professionelt.

Til sammenligning har Spilmuseet på en kortere periode, uden nogen officiel opgave eller med én eneste krone i støtte, indsamlet og bevaret en spilsamling der er cirka tusinde gange så stor som KB's ditto. Væsentlige dele af samlingen har igennem mere end ti år været tilgængeliggjort og formidlet på både Spilmuseet samt forskellige andre kultursteder, herunder statsanerkendte museer, statslige institutioner og statsstøttede festivaler. Dermed mener vi ikke der kan være tvivl om, hvem der tager spilmediet seriøst og behandler det med størst faglighed og professionalisme.

KB's ekspertise er bøger, hvilket har ført til en fejlagtig tro på, at man kan bevare spilmediet med samme arkivariske tilgang, som man bevarer bøger. Men spil kan ikke reduceres til bits og bogstaver - spil er unikke oplevelser der opstår mellem spillemaskine, spil og bruger. Derfor kan man kun bevare spilmediet ved at bevare både softwaren og hardwaren, der tilsammen giver spiloplevelsen. Man kan ikke nøjes med en arkivarisk tilgang til opgaven, ligesom man ikke kan nøjes med en traditionel museal tilgang, når opgaven er at bevare spilmediet som helhed. Derfor er der brug for en selvstændig institution, der ligger i krydsfeltet mellem bibliotek og museum, hvilket er hvad vi har skabt grundlaget for med Spilmuseet i form af verdens største samling af spil og spilhardware, samt en viden og ekspertise der er unik på verdensplan - upåagtet faglig baggrund. Hvordan en sådan institution skulle realiseres ift. den statslige opgave eller hvad det ville koste af ressourcer, har vi aldrig nogensinde udtalt os om.

Vi har igennem de sidste ti år talt med alle relevante parter ift. bevaring af spilmediet, og vi har endnu ikke mødt en eneste, som er uenig i vores strategi eller som ikke anerkender vores arbejde. Det underbygges tillige af alle udtalelserne i dette dokument. Vi har til gengæld aldrig hørt nogen, som støtter KB's indsats på området. Tværtimod er der en gennemgående utilfredshed med KB's virke og attitude, som kun er mulig, fordi Kulturministeriet holder hånden herover.

Følgende er udtalelser fra de statsanerkendte museer Energimuseet og Mediemuseet, som vi har samarbejdet med om udstillinger, hvortil vi har levet indhold og baggrundsoplysninger. Som det fremgår er begge museer enige i vores opfattelse af situationen og opgaven, og udtrykker fuld opbakning hertil.

Odense den 30. december 2012

Udtalelse vedr. Spilmuseet

Danmarks Mediemuseum vil meget gerne støtte ønsket om, at Spilmuseet bliver anerkendt som en del af den danske etablerede museumsverden og opnår solid, økonomisk støtte. Sidstnævnte skal skabe grundlaget for dels at bevare og udbygge museets enestående samling og dels give det mulighed for at indsamle supplerende materiale, der kan sætte spillefænomenet ind i en større kulturhistorisk sammenhæng, samt øge tilgængeliggørelse og formidling af samlingen.

Denne vurdering bygger på Mediemuseets egne erfaringer med at samarbejde med Spilmuseet. I 2009 viste vi særudstillingen *Vroum, Vroum. Sømmet i bund. Det er kun et spil.*

Det var tydeligvis en stor oplevelse for museets mange besøgende at få lov til at spille de gamle spil på de originale maskiner og dermed erfare, at museumsudstillinger kan være andet end plancher og genstande. Udstillingen var unik deri, at hver eneste udstillet genstand var interaktiv.

Denne udstilling ville aldrig kunne være realiseret uden en stor hjælp fra Spilmuseet, der i Danmark er ene om at have en samling af både hardware og software, der dokumenterer spilmediets udvikling. Mediemuseet havde stor gavn af den viden, som er samlet hos ejerne af Spilmuseet, ligesom alt udstyret til udstillingen blev stillet til rådighed for vort museum. Mediemuseet vil ikke tøve med at lave fremtidige udstillingsprojekter i samarbejde med Spilmuseet.

Et væsentlig særkende ved museer er, at de kan tilbyde autensitet. Man udstiller så vidt muligt originale genstande og kunstværker. Der er forskel på at udstille en bogtrykkerpresse fra 1800-tallet frem for en kopi. Et maleri er at foretrække frem for et godt fotografi af samme maleri osv. Det samme gælder med hensyn til spil.

Arkadespil bør spilles på de originale maskiner – ikke som emulering på en computer. Det er samspillet mellem maskine og spil, der giver oplevelsen, autensiteten, den ekstra værdi. Det samme gælder de forskellige computerspil: Fx skal spil, bygget til Commodore 64, også spilles på en sådan og ikke på en moderne, hurtig computer.

Lignende overvejelser har jeg i 2011 givet udtryk for i forbindelse med Kulturministeriets analyse om indsamling og bevaring af computerspil.

Vi er i Danmark så heldige at have haft nogle ildsjæle, der har skabt en - også i international sammenhæng – enestående samling. Denne samling overgår i både omfang og kvalitet langt hvad store udenlandske museer som National Media Museum (UK) og Museum of the Moving Image (USA) ligger inde med. Hvis man fra stat eller kommune virkelig ønsker også at bevare, forske i og formidle den del af landets kulturarv, som spil repræsenterer, har vi endnu mulighed for at sikre den, men muligheden vil ikke komme igen, hvis denne samling spredes ved salg til private samlere.

Hvis vi overvejer den position, som spil har, ikke bare oplevelses- og erhvervsmæssigt, men også samfundsmæssigt, (tænk bare på den evige diskussion om computerspils farlighed eller på spil som læringsmedie) bør det danske spilmuseum sikres. Det kan ikke gå for hurtigt.



Brandts Torv 1 | DK-5000 Odense C | Tel +45 6520 7052 | Fax +45 6520 7097 | brandts.dk

Ervin Nielsen
museumsdirektør



Tange den 7. februar 2013

Udtalelse vedrørende Spilmuseet

Energimuseet fremviste i sommerferien 2012 udstillingen "Computerspil – en generations kulturarv". Her kunne besøgende se, prøve og læse om 10 klassiske nedslag i spilhistorien. Betegnende for udstillingen var, at spillene kunne opleves og prøves i original udgave, afviklet på original hardware. Det var en forudsætning for autentisk oplevelse af spillene, såvel som for en succesfuld formidling af deres historiske, teknologiske og designmæssige kontekst, at spillene kunne opleves som de fremstod originalt og sammen med original hardware.

Udstillingen var derfor kun mulig at realisere takket være et samarbejde med Spilmuseet, som stillede alle spil og maskiner til rådighed for Energimuseet. Desuden stillede Spilmuseet deres store ekspertise gratis til rådighed, ikke mindst når det kom til, at vedligeholde og installere den nødvendige hardware i udstillingen.

I forbindelse med samarbejdet havde vi muligheden for ved selvsyn at bevidne Spilmuseets samling, reservedelslager og ekspertise indenfor spilområdet. Efter vores vurdering er samlingen enestående ikke bare i Danmark men på verdensplan. Energimuseet støtter derfor Spilmuseets ønske om, at samlingen sikres for fremtiden, og at den bliver i Danmark.

Med venlig hilsen

Georg Stenstrop
Museumsdirektør
22 99 35 24
gs@energimuseet.dk

David Lynghe Hein
Museumsformidler
dh@energimuseet.dk

Konklusion

1. *KB påstår at der kun er udgivet få hundrede spil i Danmark i den periode, pligtaflæveringsloven har dækket spilmediet, og anklager igen Spilmuseet for at lyve om antallet af spiludgivelser i Danmark.* Vi har nu definitivt bevist at KB tager fuldstændig fejl via Multimedieforeningen, brancheforeningen for de danske spiludgivere og spildistributører, der har undersøgt og afvist KB's påstande, og erklæret sig enige med Spilmuseet.
2. *KB påstår at spilmediet er fuldt anerkendt som kulturarv, fordi KB og Danmarks Tekniske Museum arbejder med indsamling og bevaring heraf, og Spilmuseet derfor er et irrelevant supplement.* Påstanden er et falsum, som ikke engang Danmarks Tekniske Museum selv ville bakke op. Ingen relevante parter er enige i påstanden, men fremhæver vigtigheden af Spilmuseet.
3. *KB påstår at Spilmuseet fokuserer på de forkerte aspekter af spilmediet, og derfor ikke kan bevare det, med udgangspunkt i en artikel skrevet af Thomas Vigild.* Thomas Vigild selv erklærer at KB bevidst manipulerer og vildleder udlægningen af hans artikel, og at han er helt uenig i KB's indsamlingsstrategi, men til gengæld støtter Spilmuseets arbejde og indsats.
4. *KB påstår at Spilmuseets bevaring af originale spil er formålsløs, fordi alle data på cd-skiver vil være gået tabt indenfor en meget kort årrække, og at man kun kan bevare spilmediet ved harddisk-kopiering og emulering.* Enhver med en cd-samling ved at den holder meget længere, og arkivleder for Filminstituttet, Jacob Trock, støtter Spilmuseets vurdering heraf, og afviser at harddisk-kopiering og emulering er en brugbar løsning på udfordringen.
5. *KB påstår at det er umuligt at bevare spilhardware længere end nogle få årtier, og at hele spilmediet derfor forsvinder, hvis man vælger Spilmuseets bevaringsstrategi.* Tusindvis af gæster på Spilmuseet og vores andre udstillinger, herunder hos KB, har set og spillet på ældre spilhardware, og ved selvsyn konstateret at det selvfølgelig er muligt. Bevaringscenter Skive udtaler at arcademaskiner - som vi betragter som den sværeste del af mediet at bevare - ikke adskiller sig fra bevaring af mange andre objekter og at de derfor kan bevares i "et ret langt perspektiv".
6. *KB påstår at man tager spilmediet meget seriøst, og at det er en alt for vigtig opgave til at kunne varetages ufagligt og uprofessionelt af Spilmuseet.* De hårde fakta taler for sig selv - Spilmuseet har bevaret tusinde gange så meget af spilmediet som KB, endda uden at have fået én eneste krone i støtte. De statsanerkendte museer Mediemuseet og Energimuseet erklærer deres opbakning til Spilmuseet og vores samling og ekspertise til en officiel opgave på området.

Endnu engang har KB ignoreret deres opgave for spilmediet og i stedet brugt deres ressourcer - og dermed skatteydernes penge - på at angribe Spilmuseet på en måde, som kun kan betragtes som bevidst vildledning af politikerne. Alle angrebene er uden hold i virkeligheden, og fremstår blot mere og mere desperate, i det krampagtige forsøg på at fastholde illusionen af, at man har overholdt loven og at tingene ikke skal laves om.

Enhver med basal viden om og interesse i spilmediet som ligestillet kulturarv kan se, at den nuværende situation og KB's indsats er fuldstændig uholdbar og uacceptabel. Alle relevante parter vi har været i dialog med, fra spiludviklere over spiljournalister til spiludgivere støtter Spilmuseets virke og afviser KB's strategi og indsats på området - det samme gør de fleste museer, bevaringsinstitutioner og biblioteker, selvom de ikke altid tør at fremsætte dette officielt i et system, der primært kæmper for at forsvare sig selv og undgå enhver forandring, uanset hvilke konsekvenser det har for dét, som det hele burde handle om: sikringen af vores kulturarv.