



Folketingets Kulturdvalg
Christiansborg
1240 København K

Kulturministeren

Kulturministeriet
Nybrogade 2
1203 København K

Tlf : 33 92 33 70
Fax : 33 91 33 88
E-mail : kum@kum.dk
Web : www.kum.dk

10. december 2010

Folketingets Kulturdvalg har den 16. november 2010, efter ønske fra Mogens Jensen (S), stillet mig følgende spørgsmål, nr. 23 (Alm. del), som jeg hermed skal besvare.

Spørgsmål:

Er ministeren enig i, at computerspil distribueret digitalt over internettet ikke kan indsamles af Det Kongelige Bibliotek via den automatiske "nethøstning", da spillene er dynamiske, og desuden noget brugeren ofte betaler for, hvorfor spillene heller ikke er automatisk tilgængelige?

Svar:

Jeg skal henvise til min besvarelse af KUU spørgsmål 21 og 22.

Afleveringspligten vedrørende materiale, som offentliggøres i elektroniske kommunikationsnet opfyldes ved, at pligtafleveringsinstitutionen har adgang til at rekvirere eller fremstille eksemplarer af materialet. Pligtafleveringsinstitutionerne indsamler materialet i henhold til den gældende bekendtgørelse om pligtaflevering af offentliggjort materiale (bekendtgørelse nr. 636 af 13. juni 2005), udstedt i medfør af pligtafleveringsloven, blandt andet ved med visse mellemrum at høste indhold på internettet.

Sådanne nethøstninger gennemføres i praksis af netarkivet.dk, som er en virtuel institution, dannet som et samarbejde mellem Det Kongelige Bibliotek og Statsbiblioteket. Nethøstninger sikrer en mulighed for i rimeligt omfang at bevare den del af kulturarven, der formidles i elektroniske kommunikationsnet, således at den også i fremtiden er tilgængelig. Det er ikke muligt at sikre, at al indhold på internettet indsamles og bevares i netarkivet.dk. Udredningen bag pligtafleveringsloven fra 2004 anbefalede en indsamlingsstrategi med nethøstninger, idet høstningerne ville sikre et volumen og en repræsentativitet, der er forsvarlig ud fra et forsknings- og bevaringssynspunkt.

Det Kongelige Bibliotek har oplyst, at computerspil, der udgives på internettet enten på domæner, der er særligt tildelt Danmark (<.dk>) eller fra andre domæner, der er rettet

mod et publikum i Danmark, indsamles af netarkivet.dk via nethøstningerne. Den software, som anvendes til indsamlingen, svarer til den software, som anvendes i andre lande, der gennemfører webarkivering på nationalt plan for at bevare kulturarven. Med denne software kan spil indsamles komplet, hvis alle komponenter af spillet kan høstes. Det er ikke i sig selv spillenes dynamiske karakter, der er afgørende for, om de kan indsamles.

Det Kongelige Bibliotek har endvidere oplyst, at en stor del af computerspil, der offentliggøres på internettet, anvender teknologier, der gør det meget vanskeligt at høste en fungerende udgave af spillet. Der er således nogle spil typer, der ikke kan høstes, så de kan spilles. Det drejer sig om følgende typer spil:

1. Spil, hvori der indgår en spiltjeneste i afviklingen af spillet, fordi servertjenesten ikke kan arkiveres via nethøstning.
2. Spil, hvor internettet anvendes som distributionsmedie (fremføringsmekanisme) i forhold til en særlig platform som f.eks. Xbox 360, Playstation III eller Wii. Fra platformen downloades spillet fra online tjenester som f.eks. Xbox Live Arcade, PlayStationNetwork, Wii Ware shop eller App Store i lukkede netværk over internettet til spilkonsollen, hvorfra det skal afvikles. Spillene kan enten være gratis eller betalingsbelagte.
3. Spil, der udelukkende distribueres over internettet, men som derefter ikke kræver nogen adgang til online tjenester efterfølgende. Ofte vil disse spil ligge bag adgangsregulerende mekanismer, der kræver en modydelse, som for eksempel købsanordninger eller log in med personlige oplysninger på internettet og vil som følge af dette af ikke kunne indsamles via den automatiske, periodiske tværsnitshøstning.

Fælles for alle ovennævnte spil er dog, at en nethøstning vil indsamle deres community websites og undertiden offentliggjort videomateriale i form af f.eks. trailere, filmning af gennemspilninger som speedruns, walkthroughs, mm.

Per Stig Møller