

Meddelelse, Ikast 7. april 2014

Dansk spilmuseum opgiver Danmark

Opsummering

Det danske Spilmuseet er et privat, selvfinansieret bevaringsprojekt, der har arbejdet i 12 år for at sikre bevaringen af computerspil for eftertiden. Dette er gjort i erkendelse af, at den danske stat i modstrid med lovgivning og modsat sammenlignelige medier, har destrueret spillene fremfor at bevare dem. Spilmuseets arbejde er i dag blevet til verdens største spilsamling, men det er ikke lykkedes at få den danske stat til at acceptere sit ansvar. Projektet stilles derfor nu til rådighed for andre mere fremsynede lande.

Baggrund

Spilmuseet har igennem de sidste 12 år brugt alle ressourcer på at indsamle og bevare så stor en del af spilhistorien som muligt, før den gik tabt. Dette har resulteret i en samling, der optager et samlet areal på ca. 5.000 m², og dermed rent pladsmæssigt er den største i verden, så vidt vides. Samlingen indeholder blandt andet 10.000 komplette spil til konsoller og computere, 500 konsoller og computere, 1.000 controllere, 4.000 arcadespil, 1.400 arcademaskiner og et utal af blade, bøger, merchandise og reservedele.

Spilmuseets strategi for indsamlingen har primært været at redde de spil og den spilhardware, som var i størst fare for at gå tabt for eftertiden. Spilmuseet har fokuseret på de objekter som er for besværlige eller ikke populære nok, til at de bevares af private spilsamlere. Derfor repræsenterer en væsentlig del af Spilmuseets samling de eneste kendte funktionsdygtige eksemplarer i verden.

Formål

Formålet med Spilmuseet er at sikre computerspil samme behandling som film, bøger og musik er underlagt. Målet er at sikre bevaringen af spilmediet, så nuværende og kommende generationer kan opleve historiens spilkultur i original form. Visionen er, at alle computerspil skal bevares i spilbar form, for at sikre vores fælles digitale kulturarv.

For at kunne opleve de originale spil, er det tvingende nødvendigt også at bevare den originale hardware. Spilmediet er anderledes fra andre kulturmedier, fordi det er en interaktiv, fysisk oplevelse og samspil mellem menneske og maskine. Man kan ikke genskabe den originale spiloplevelse fra *Space Invaders*, *Out Run* eller *Time Crisis* alene ved at gemme spildataene og emulere dem på en moderne computer.

Man bevarer heller ikke Da Vincis *Mona Lisa* ved at tage et fotografi af maleriet, og smide det originale værk ud. Ligesom man bevarer og restaurerer det originale maleri, bør man så vidt muligt bevare de originale spil og den originale hardware, for at kunne bevare spilmediet, som det var i sin originale - og af spilskaberne udtænkte - form.

Spilmuseet har for stærkt begrænsede midler bevist, at det fuldt ud er muligt at bevare den originale spilkultur, præcis ligesom man bevarer anden kultur i musealt regi. Med det nødvendige fundament er det muligt at lave denne bevaring med en lang tidshorisont, og samtidig tilgængeliggøre det hele på en fyldestgørende måde, så også fremtidige generationer kan opleve, hvordan spilmediet har påvirket verden. Det er en hån overfor spilmediets essens alene at begrænse sig til en arkivering eller dokumentering af spilhistorien.

Status

Mens efter bedste evne at have varetaget opgaven med indsamling, bevaring og tilgængeliggørelse af spilmediet i mere end ét årti, har Spilmuseet - sammen med den danske spilbranche, forskere og kulturfolk - forsøgt at råbe de ansvarlige i Danmark op. I endnu længere tid - siden 1998 - har det været vedtaget ved dansk lov, at alle digitale spil skal indsamles, bevares og tilgængeliggøres af staten, men uden dette nogensinde er sket. Pengene til opgaven er afsat, men er blevet brugt på andre medier.

I al den tid har Spilmuseet været i dialog med utallige danske ministre, politikere, embedsfolk, museer, biblioteker og andre statslige institutioner. Der er skrevet rapporter og redegørelser, og indhentet massiv opbakning fra alle eksperter og relevante parter. Der er gang på gang blevet lovet handling og løsninger. Alligevel er der absolut intet sket i praksis. Man har trukket tiden ud for at undgå, at vilkårene for spilbevaring blev lavet om, eller at nogen blev stillet til ansvar for det store svigt, der er sket for spilmediet i Danmark.

De ansvarlige parter har omsider opbrugt og opslidt Spilmuseets motivation og energi for at finde en løsning i Danmark, og dermed opnået det ønskede: at spilmediet nok er en ligestillet kulturform på papiret, men i praksis sendes til forbrænding med et træk på skulderen. Det samme er tidligere overgået andre nye kulturmedier, så det er fortidens fejl der gentages igen og igen - og selvom man med tiden vil blive klogere, vil det da være for sent.

Tilbud

Med denne meddelelse vælger Spilmuseet at stille projektet til rådighed for andre lande end Danmark. Dette indebærer Spilmuseets komplette samling, materiale og viden. Alene i sin nuværende form indebærer dette alt nødvendigt indhold til at lave en turistattraktion på international skala, og til at sikre en fyldestgørende og professionel bevaring af spilmediet på lang sigt.

Spilmuseets krav hertil er, at en sådan løsning skal være baseret på et holdbart og langsigtet grundlag, hvor der er den nødvendige vilje, interesse og økonomi til at sikre samlingen og tilgængeliggørelsen heraf på sigt. Det er opfattelsen at dette kan ske helt eller delvist i et statsligt regi. Spilmuseet har ingen øvrige krav til, hvordan en løsning skal realiseres, men er åbne for enhver seriøs dialog.

Spilmuseet gør opmærksom på at der hverken ønskes salg eller opsplitning af samlingen, ligesom den ikke må bruges til andre formål end bevaring og tilgængeliggørelse.

Alternativ

Tilbuddet er gældende frem til den 1. juni 2014. Hvis Spilmuseet ikke inden da har modtaget seriøse henvendelser, som det sandsynliggøres kan resultere i en bedre løsning, vil samlingen i stedet bruges i rent privat regi i Danmark eller andet sted, med begrænset offentlig adgang i semi-kommerciel regi. Spilmuseet vil så ikke længere betragte det som sin opgave at bevare eller formidle spilmediet. Der vil derfor heller ikke længere være nogen form for samarbejde med nogen stat, kommune, museum, bibliotek eller anden offentlig institution.

Fra Spilmuseets side håber vi, at andre er mere lydhøre og fremadsynede end den danske stat, og at flere vil gøre en indsats for at bevare spilmediet. Det er en vigtig del af vores kulturhistorie, som er tæt på at forsvinde grundet manglende forståelse, viden og vilje.

Interesserede i tilbuddet er velkomne til at kontakte Spilmuseet per e-mail. Det vil være muligt at besøge Spilmuseet og se samlingen ved selvsyn efter aftale.

Kontaktoplysninger

Rune Keller: rune@spilmuseet.dk
www.spilmuseet.dk
Spilmuseet, Nygade 39, DK-7430 Ikast