

Dataspillformidling i bibliotekene

Innholdsfortegnelse

1	Innledning.....	2
2	Opphavsrett og dataspill.....	2
2.1	Verkstype	2
2.2	Opphavers eneretter.....	3
3	Tilgjengeliggjøring av dataspill	4
3.1	Utlån.....	4
3.1.1	Låne med hjem	4
3.1.2	Installere på maskiner i lokalene	4
3.1.3	Bruk av dataspill i bibliotekets lokaler.....	5
3.1.4	Spillkonsoller med installerte dataspill	5
3.2	Arrangementer.....	5
3.2.1	Ulike typer arrangementer	5
3.2.2	For tilstedeværende publikum i biblioteket	6
3.2.3	Bruk i mindre faste grupper i biblioteket.....	6
3.2.4	Strømming av fysiske arrangementer	6
3.2.5	Digitale arrangementer	7
3.2.6	Opptak av dataspilling	7
3.2.7	Publisering av dataspillingsopptak.....	7
3.2.8	Kunstig virkelighet.....	8
4	Retten til eget bilde	8
4.1	Forbud mot gjengivelse uten samtykke	8
4.2	Aktuell og allmenn interesse	9
4.3	Avbildningen er mindre viktig enn hovedinnholdet.....	9
4.4	Forsamlinger, folketog i friluft eller hendelser av allmenn interesse	9
5	Hjemmel i lov	9
5.1	Aktuelle fribruksbestemmelser	9
5.2	Sitatretten	10
5.3	Klasseromsregelen	10
6	Hjemmel i avtale	11
6.1	Ulike former for tillatelser	11
6.2	Spesialitetsprinsippet	11
6.3	Tillatelse etter brukervilkår eller gjennom CC-lisens.....	11
6.4	Rettighetsovergang av åndsverk skapt i arbeidsforhold	12
6.5	Avtalelisens.....	13

6.6	Avtaleklausulene til Biblioteksentralen	13
6.7	Avtaleklausulene til NFI	13
7	Forholdet til internasjonalt regelverk	14

1 Innledning

I regjeringens dataspillstrategi for 2024-2026, «[Tid for spill](#)», poengteres det at bibliotekene er et av Norges mest brukte kulturtilbud. De er gratis og anses som trygge arenaer, med god tradisjon for samarbeid med frivillige organisasjoner. Bibliotekene som har nødvendig utstyr for å spille dataspill, kan derfor gi et dataspilltilbud til de som ellers ikke har tilgang til dette (se punkt 4.2.1.4 *Bibliotekene*). Regjeringen mener det også er viktig at bibliotekene formidler norske dataspill. Derfor forvalter NFI innkjøpsordningen for spill, hvor norske spill kjøpes direkte inn fra produsenter for tilgjengeliggjøring i bibliotek.

Mange bibliotek er allerede godt i gang med formidling av dataspill, men mange melder om at det er behov for en økt kompetanse, og mer ressurser. Både er det behov for utstyr til dataspilling, men det må også lages fysiske og digitale møteplasser i bibliotekene for dataspilling. Dataspillkulturtilbud skal både etableres og videreutvikles og bibliotekene skal kunne gjennomføre dataspillarrangementer i bibliotekene.

En uttalt strategi for regjeringen i «[Tid for spill](#)», er derfor å «oppfordre bibliotekene til å bidra til å styrke dataspillkulturen primært gjennom formidling av dataspill som kunst og kulturuttrykk, men også som lavterskel møteplass og fritidsaktivitet».

At bibliotekene skal være en viktig arena for formidling av dataspill, noe som også poengteres i Nasjonal Bibliotekstrategi 2020-2023 «[Rom for demokrati og dannelses](#)» som har blitt [utvidet ut 2025](#). Det er samtidig flere, både praktiske og juridiske, problemstillinger med bibliotekenes formidling av dataspill. Denne utredningen søker å klargjøre de juridiske problemstillingene ved formidling av dataspill i norske bibliotek.

2 Opphavsrett og dataspill

2.1 Verkstype

Det er klart at dataspill er et komplekst, sammensatt verk som mest sannsynlig vil oppfylle verkshøydekravet i åndsverkloven § 2. Det er denne bestemmelsen som avgjør om det er et opphavsrettslig vernet materiale vi har med å gjøre. Dette vil være tilfelle når skapelsen er et resultat av en original og individuell skapende åndsinnsetts jf. åndsverkloven § 2 andre ledd. Det foreligger ingen begrensning for typer verk. Lista i åndsverkloven § 2 bokstav a-m er å anse som en eksemplifisering. Vi kan merke oss at både filmverk, musikkverk, litterære verk, grafikk og datamaskinprogrammer er nevnt her. Det er den som skaper et åndsverk som innehar opphavsretten og betegnes som opphaver.

Tidligere forelå det uenighet/usikkerhet om hva slags verkstype dataspill må klassifiseres som. Er det et datamaskinprogram, og/eller kan det klassifiseres som et filmverk. I Sverige kom Högsta domstolen frem til at dataspill er å anse som et datamaskinprogram. Etter svensk rett var dette viktig å få avklart fordi filmverk og datamaskinprogrammer reguleres ulikt.

EU-domstolen har også vurdert dette spørsmålet i saken Nintendo v PC Box (C-355/12). Der ble konklusjonen at dataspill er sammensatte verk som oftest består både av datamaskinprogram og audiovisuelle komponenter. Når disse audiovisuelle komponentene

er vernet som åndsverk, konkluderte EU-retten med at dataspillet som helhet må vurderes etter de alminnelige reglene og ikke særbestemmelsene for datamaskinprogrammer. Når særreglene for datamaskinprogram i utgangspunktet ville gitt en utstrakt rett til bruk, tilsa behovet for vern av de øvrige verkstypene at disse fribruksbestemmelsene ikke kunne påberopes.

Norsk rett operer ikke mellom et enten/eller-regelverk. Det har ikke tidligere vært nødvendig å slå fast hvilke verkstyper dataspill er. Dataspill har vært klassifisert som et multimedieverk og et sammensatt verk. Det kan bestå av flere verkstyper som datamaskinprogrammer, filmverk, databaser, litterært manus, musikk med mer. Det vil nok alltid ansees som et datamaskinprogram og filmverk.

Et åndsverk er vernet i 70 år etter utgangen av opphaverens dødsår jf. åndsverkloven § 11. Der opphaveren har avgått med døden, men verket fortsatt er i vernetid, er det arvingene som forvalter opphavsrettighetene jf. åndsverkloven § 75. Dataspill er en forholdsvis ny verkstype. Den første spillmaskinen for hjembruk kom i 1975, og rundt 1980 ble datamaskiner for hjembruk lansert (Store norske leksikon, 2020). Vi kan derfor legge til grunn at samtlige dataspill vil være underlagt opphavsrettslig vern.

Det vil også være mulig for to eller flere gå sammen om å skape et åndsverk. Dette er nok svært vanlig for dataspill. Hvis den enkeltes bidrag til åndsverket ikke kan skilles ut som selvstendige verk er det et fellesverk etter åndsverkloven § 8. Skaperne innehar da opphavsretten til åndsverket i fellesskap. Den som ønsker å utnytte dataspillet må da innhente tillatelse fra samtlige av bidragsyterne. Vernetiden regnes etter den lengstlevende dødsår jf. åndsverkloven § 11, bokstav b.

Den som sammenstiller to eller flere åndsverk kan ha opphavsrett til denne sammenstillingen jf. åndsverkloven § 7. I dette tilfelle vil man kunne skille ut de enkelte bidragene til sammenstillingen som selvstendige verk. For eksempel vil man kunne skille ut musikken fra et spill og dette kan da utnyttes alene. Den som sammenstiller et åndsverk, vil ikke erverve rettighetene til de sammensatte delene. For å utnytte sammenstillingen kreves det derfor tillatelse både fra rettighetshaverne til de enkelte verkene, samt sammenstilleren. Det kan selvsagt foreligge en avtale om rettighetsoverdragelse slik at sammenstilleren kan klare på vegne av alle.

2.2 Opphavers eneretter

Opphaveren har enerett til å fremstille eksemplar av åndsverket, samt gjøre verket tilgjengelig for allmennheten jf. åndsverkloven § 3. Dette omfatter både varig og midlertidige eksemplarfremstillinger, og bestemmelsen er teknologinøytral. Det å digitalisere et analogt åndsverk vil være en varig eksemplarfremstilling. Det samme vil mer eller mindre permanent publisering på nett være. Ved å bruke internett foretar man faktisk midlertidig eksemplarfremstilling, i form av mellomlagring i cache og bilder som vises på skjerm. Alt dette er i prinsippet underlagt opphavers enerett. Det følger imidlertid av åndsverkloven § 4 at man fritt kan fremstille tilfeldige eller forbigående midlertidig eksemplar når bruken av verket ellers er lovlig. Det vil den være når den er hjemlet i lov eller avtale med opphaver. Åndsverkloven § 26 tillater for eksempel kopiering til privat bruk.

Når det gjelder tilgjengeliggjøringshandlingene, skiller åndsverkloven mellom spredning-, visning-, fremføring- og overføringshandlingene. Det å låne ut et fysisk eksemplar av et dataspill er en spredningshandling. Hvis man stiller ut det fysiske eksemplaret av dataspillet i biblioteklokalene (cover/diskett/CD/DVD/kassett), er det en visningshandling. Spilling på TV eller storskjerm med et tilstedeværende publikum er en fremføringshandling når dataspillet

befinner seg fysisk i lokalet. Dette vil være når det spilles fra en CD, DVD eller kassett eller når spillet er lastet ned på maskinens harddisk og kan spilles i offline-modus. Hvis dataspillet befinner seg på en server og overføres til biblioteket ved spillingen vil det være en overføringshandling. Strømming av dataspilling til personer utenfor bibliotekets lokaler er også en overføringshandling. Dette gjelder både for strømming i sanntid og for opptak av dataspilling som blir tilgjengeliggjort for senere avspilling.

I tillegg til økonomiske rettigheter har opphaveren ideelle rettigheter tilknyttet åndsverket jf. åndsverkloven § 5. Opphaveren har krav på navngivelse etter god skikk etter bestemmelsens første ledd, og vern mot krenkende bruk av verket etter andre ledd. Det er en allmenn misoppfatning at så lenge man navngir opphaveren så trenger man ikke spørre om lov til å bruke verket. Dette er ikke korrekt. Man er nødt til å ha hjemmel for utnyttelse, og når man utnytter åndsverket så må opphaver navngis.

Opphaverens enerett er i prinsippet en form for 'markedsmessig monopol' som kan gå på bekostning av samfunnsmessige interesser. Lovgiver har derfor avgrenset opphavers enerett gjennom fribruksregler, avtalelisens og tvangslisens.

Åndsverkloven beskytter ikke bare opphavere. Nærstående rettigheter er arbeider som er tett knyttet til åndsverk, og derfor har et behov for beskyttelse etter loven som produsenter, utøvende kunstnere, fotografer og databaser.

3 Tilgjengeliggjøring av dataspill

3.1 Utlån

3.1.1 Låne med hjem

Når bibliotekene låner ut vernet materiale så er dette i utgangspunktet en allmenn tilgjengeliggjøring etter åndsverkloven § 3. Etter åndsverkloven § 27 følger det at når et verk er «solgt eller på annen måte overdratt» med «samtykke» fra opphaver, kan dette eksemplaret spres videre til allmenheten. Dette er en av de to konsumpsjonsrettene. Etter åndsverkloven § 3 andre ledd bokstav a foreligger det spredning ved «salg, utleie eller utlån» av eksemplaret. I bibliotekets tilfelle når brukeren låner et eksemplar med hjem.

Dataspill er et sammensatt verk som alltid vil bestå av verkstypen datamaskinprogram jf. svensk rettspraksis. Etter åndsverkloven § 27 andre ledd andre punktum er «maskinlesbart eksemplar av datamaskinprogram» unntatt spredningsretten. Dette betyr at fysisk eksemplar av dataspill ikke kan lånes med hjem. Dataspill regnes her som alle former for digitale spill som enten spilles på datamaskin eller på konsoll jf. [På rett hylle med åndsverkloven](#) punkt 2.2.3. Hjemlån av dataspill på diskett/kassett/CD/DVD/Blu-ray må derfor hjemles i avtale med rettighetshaverne til dataspillet.

Publisering av vernede åndsverk på nett klassifiseres som en overføring til allmenheten. Som nevnt i punkt. 2.2 vil internettsurfing faktisk være en midlertidig eksemplarframstilling. Spredningsretten gjelder kun for konsumerte fysiske eksemplar. Det foreligger derfor ikke hjemmel i lov for digitalt utlån av dataspill. Dette må derfor også hjemles i avtale med rettighetshaver.

3.1.2 Installere på maskiner i lokalene

Installering av dataspill på maskiner som står tilgjengelig for brukerne i bibliotekets lokaler er å anse som en offentlig fremføring jf. åndsverkloven § 3 andre ledd bokstav c. Dette er derfor

ikke lov uten tillatelse fra rettighetshaver. En slik tillatelse kan enten fås gjennom avtale med rettighetshaver (punkt 6.2) eller følge av brukervilkårene (se punkt. 6.3).

3.1.3 Bruk av dataspill i bibliotekets lokaler

Som allerede fastslått tillater ikke åndsverkloven at fysiske eksemplarer av dataspill lånes med hjem av bibliotekets brukere. Dataspillet er da i en annens besittelse over lengre tid. Hvis utnyttelsen av disse eksemplarene derimot begrenser seg til bibliotekets lokaler, vil ikke denne besittelsesoverføring være tilstrekkelig langvarig til at det kan betegnes som et utlån i juridisk forstand. Åndsverkloven § 27 andre ledd andre punktum er derfor ikke til hinder for at bibliotekbrukere spiller dataspill fra fysiske bærere i selve biblioteket. Dette forutsetter også at dataspillingen ikke fremføres offentlig i bibliotekets lokaler. Loven tillater derfor ikke dataspilling på storskjerm, med lyd strømmende ut i lokalet. Dataspillingen må begrenses til en mindre skjerm, og lyden skal ikke tilgjengeliggjøres for øvrige bibliotekbrukere. Dette betyr i realiteten av lyden skrus av eller at hodetelefoner benyttes jf. [På rett hylle med åndsverkloven](#) punkt 2.2.3

Det er klart det virker veldig merkelig at loven ikke tillater at det installeres dataspill på en datamaskin i bibliotekets lokaler, men det er lov å låne ut dataspill knyttet til fysiske bærere til bruk på de samme maskinene. Spillopplevelsen vil antagelig ikke være noe annerledes. I dagens digitaliserte samfunn er det heller ikke like normalt å kjøpe dataspill knyttet til fysiske bærere. Kjøpet skjer i hovedsak digitalt og enten strømmes eller lastes ned på konsollen. Begrunnelsen for skillet mellom fysiske eksemplarer og digitalt eksemplarer som opphavsretten tegner opp er potensialet for misbruk som internett fører med seg. Tidligere var det enklere for opphaveren å holde styr på hvor mange eksemplarer som var i omløp, og risikoen for ulovlig eksemplarfremstilling og allmenn tilgjengeliggjøring var lavere. Av hensyn til rettighetshavers legitime interesser har derfor lovgiver lagt seg på en streng linje her.

3.1.4 Spillkonsoller med installerte dataspill

I likhet med utnyttelse av dataspill knyttet til fysiske bærere i bibliotekets lokaler, vil brukerne av biblioteket også kunne benytte seg av spillkonsoller med installerte dataspill. Besittelsesovergangen anses heller ikke her å være tilstrekkelig langvarig til at det klassifiseres som et juridisk utlån. Dette vil både gjelde for konsoller som kommer med ferdigintegreerte spill og konsoller som har spill lokalt installert på harddisk. Bruk av slike konsoller kan heller ikke fremføres i bibliotekets lokaler eller overføres til allmennheten gjennom for eksempel strømming uten tillatelse fra rettighetshaver.

3.2 Arrangementer

3.2.1 Ulike typer arrangementer

En gjennomgående tematikk vedrørende bruk av dataspill i bibliotek er om og i hvilken grad man kan bruke dataspill ved ulike typer arrangementer. Dette kan variere fra mindre faste grupper som møtes i biblioteket for å spille, til større arrangementer hvor mange enten spiller sammen på hver sin maskin eller følger dataspilling på storskjerm.

Som hovedregel vil nok dataspill oppfylle verkshøydekravet og følgelig være beskyttet av opphavsretten. Det er derfor nødvendig å avklare hvilke former for bruk som faller innunder opphavers enerett. Hvis det er slik at bruken ikke faller innunder opphavers enerett står man fritt til å utnytte dataspillet på den måten. Hvis bruken derimot er omfattet av eneretten må utnyttelsen hjemles i lov eller avtale.

3.2.2 For tilstedeværende publikum i biblioteket

Arrangementer i bibliotekenes lokaler vil primært være åpent for alle, med de begrensninger som følger av brannforskriften. Som nevnt under punkt 2.2 vil tilgjengeliggjøring av dataspill for allmennheten klassifiseres som enten en fremføringshandling eller en overføringshandling basert på om det befinner seg på en fysisk bærer eller digitalt lastes fra en server.

Avgjørende for om fremføringen eller overføringen vil være et opphavsrettslig inngrep er hvorvidt det er en allmenn tilgjengeliggjøring jf. åndsverkloven § 3. Det er kun for tilgjengeliggjøring som skjer «offentlig» eller «allment» som faller innunder opphavets enerett. Privat bruk er ikke ansett som et opphavsrettslig inngrep.

Etter EU-retten foreligger det en overføring til allmennheten dersom en større gruppe mennesker får tilgang til verket, enten samtidig eller suksessivt. Rettspraksis har pekt på at grensa går ved ca. 20-30 mennesker. Det er derimot det potensielle antallet som er avgjørende og ikke det faktiske. Når man inviterer til et dataspillarrangement i biblioteket, vil strengt tatt *alle* kunne få tilgang dataspillet som utnyttes, og det er dette som må legges til grunn.

Etter norsk rett vil det foreligge en offentlig fremføring når personer utenfor den private sfæren får tilgang til verket, altså familie, venner og nær omgangskrets som arbeidskolleger. Her settes det ingen maksgrense for antall mennesker så lenge man kan påvise private bånd mellom gruppemedlemmene. Det er derimot likegyldig om alle deltakerne på arrangement kjente hverandre godt når det er åpent for allmennheten, og ukjente mennesker også kan dukke opp.

Dette betyr at skal man ha åpne dataspillarrangementer i bibliotekets lokaler så må hjemmel søkes i lov eller avtale.

3.2.3 Bruk i mindre faste grupper i biblioteket

Forrige punkt redegjør for grensa for hva som ansees som en overføring til allmenheten og en offentlig fremføring. Dette betyr at når mindre grupper, på eget initiativ, samles i bibliotekene kan de fremføre og overføre dataspillingen innad i gruppa uten at dette medfører et inngrep i opphavets enerett. Dette vil omfatte både vennegjengen som en dag velger å samles i biblioteket for dataspilling, og for dataspillklubber som regelmessig møtes i biblioteket. Her er tilgangen aktivt begrenset til disse gruppene.

Hvis bibliotekene selv ønsker å invitere til dataspilling i bibliotekets lokaler uten at det skal ansees som et inngrep i opphavets enerett, er de nødt til å aktivt begrense antallet fremmøtte. Åpne arrangementer vil derfor være utelukket. Bibliotekenes demokratiske funksjon tilsier at dette bør unngås. Etter folkebibliotekloven § 1 andre ledd skal bibliotekene være en «uavhengig møteplass og arena for offentlig samtale og debatt». Videre kan det også fremstå spekulativt, at man aktivt forsøker å søke og hindre opphaver å ivareta sine legitime interesser, som er å gi tillatelse for bruk, samt mota vederlag for utnyttelsen.

3.2.4 Strømming av fysiske arrangementer

Når et arrangement strømmes, åpent, direkte over internett, vil det være en opphavsrettslig overføringshandling ettersom et ubegrenset antall mennesker kan få tilgang til. Det vil derfor være nødvendig med hjemmel i lov eller avtale for å kunne foreta en slik strømming. Dette vil også være tilfelle der det fysiske arrangementet i biblioteket er et lukket arrangement som klassifiseres som privat.

For at det ikke skal foreligge inngrep i opphavers enerett er man derfor nødt til å begrense antallet til de som har tilgang både fysisk og digitalt. For større grupper må det påvises nære bånd, noe som antagelig ikke er praktisk gjennomførbart.

Når det er snakk om en større gruppe som har tilgang, vil man måtte påvise nære bånd gruppemedlemmene imellom. Dette vil nok i de aller fleste tilfeller ikke være praktisk gjennomførbart og kan fremstå svært ekskluderende når biblioteket selv skal holde et dataspillarrangement. Formålsbestemmelsen i folkebibliotekloven sier at biblioteket skal være en «uavhengig møteplass og arena for offentlig samtale og debatt» (se § 1, andre ledd). Det bør derfor ikke være bibliotekarens oppgave å begrense tilgangen til arrangementer i bibliotekets lokaler, men heller sørge for at bruken av åndsverk i arrangementene er legitimert gjennom lovhjemler og avtaler. Større familie- eller vennegrupper kan selvsagt selv ta initiativ til private dataspillsamlinger i bibliotekets lokaler, uten at det går på bekostning av opphavers enerett.

3.2.5 Digitale arrangementer

Koronapandemien sparket virkelig i gang bruken av digitale verktøy for samvær med andre mennesker. I mange tilfeller vil det i dag være naturlig å ha rene digitale arrangementer. Kanskje for å begrense reisevirksomhet eller når det er snakk om utnyttelse av digitale åndsverk.

Hvis man holder lukkede digitale dataspillarrangementer, for eksempel med en avgrenset gruppe bibliotekarer, vil man være på det private området om gruppen er liten nok, eller om det kan påvises nære bånd mellom deltagerne i en større gruppe.

Hvis man derimot holder et åpent digitalt dataspillarrangement, vil man trenge hjemmel for bruk.

3.2.6 Opptak av dataspilling

Opptak av dataspilling vil være en eksemplarframstilling etter åndsverkloven § 3 som er opphavers enerett. Åndsverkloven § 26 tillater kopiering til privat bruk. Privatpersoner har lov til å fremstille enkelte eksemplarer av offentliggjorte verk til eget bruk og deling innen den private sfæren når det ikke skjer i ervervsøyemed.

Kopieringsadganger omfatter derimot ikke framstilling av «digitale eksemplarer av datamaskinprogrammer» jf. § 26 andre ledd bokstav b. Dette fordi det ikke er særlig arbeidskrevende å kopiere datamaskinprogram, og kvaliteten vil i hovedsak være den samme. Departementet peker i forarbeidene på at det allerede foreligger en utstrakt privatkopiering på dette området, og en legitimering av dette vil «kunne gjøre et urimelig inngrep i opphavsmannens legitime interessen» (Ot.prp. nr. 84 (1991-1992) s. 17.). Dataspillproduksjon er ofte en svært [kostbar affære](#) og opphaver vil ofte være avhengig av de inntjeningsmuligheter som foreligger. Privatkopieringsforbudet for datamaskinprogrammer gjelder kun for eksemplarframstilling i maskinlesbar form jf. Prop. 104 L (2016-2017) s. 110. En naturlig språklig forståelse av «maskinlesbare eksemplarer av datamaskinprogram» tilsier at det vil være lov å ta opptak av dataspilling til privat bruk. Det sentrale er at man ikke kan bruke kopien i samme utstrekning som originalen, som betyr at det tillater dataspilling.

3.2.7 Publisering av dataspillingsopptak

Det å publisere noe på det åpne nettet vil være en varig eksemplarframstilling, samt en overføringshandling etter åndsverkloven § 3. Hvor mange som faktisk har sett publiseringen,

eller kjenner til nettsiden er irrelevant jf. EU-dommen C-466/12. Ønsker biblioteket å publisere opptak av dataspilling på nettside eller i sosiale medier må man ha hjemmel for det.

Hvis publiseringen skjer i et lukket nettverk (for eksempel teams), vil det kunne stille seg litt annerledes. Det vil ikke være en allmenn tilgjengeliggjøring hvis det kun er en liten gruppe som får tilgang til verket eller det kan påvises personlige bånd mellom medlemmene i nettverket. En slik publisering av lovlig eksemplar fremstilt materiale vil derfor falle utenfor opphavers enerett.

3.2.8 Kunstig virkelighet

Med tiden må det regnes med at en del av bibliotekenes formidling av dataspill vil skje i form av kunstig virkelighet. Kunstig virkelighet er "en illusjon, vanligvis generert ved hjelp av ulike typer informasjonsteknologi, som gir brukeren en opplevelse av å befinne seg på et annet, oppdiktet eller virkelig sted" ([Store norske leksikon](#), 2020). Med kunstig virkelighet i dataspillsammenheng forstås her *immersiv teknologiske løsninger* som med hodetelefoner omslutter brukeren i en dataskapt virkelighet.

De samme opphavsretsreglene gjelder for dataspill i kunstig virkelighet som for dataspill for øvrig. Spørsmålet er om denne typen dataspill skiller seg fra tradisjonelle dataspill på en måte som medfører at enerettene kommer til anvendelse på en annen måte.

Bruk av kunstig virkelighet innebærer både likheter og ulikheter fra mer tradisjonelle former for dataspillformidling. På den ene siden kan immersiv kunstig virkelighet brukes på en måte som utelukker tilgjengeliggjøring av dataspillet for andre enn brukeren. Andre brukere av biblioteket vil ikke kunne se dataspillingen da det ikke er synlig på en skjerm. Det er derimot også mulig å vise dataspilling ved kunstig virkelighet på en skjerm, med potensiale for at en større gruppe mennesker får tilgang til det.

Generelt kan poenget ovenfor legges til grunn for nye teknologiske tilnærminger til formidling av dataspill. Så lenge det ikke foreligger en lovendring vil åndsverklovens bestemmelser for det meste begrense formidlingsaktiviteten av dataspill. Detaljer i formidlingsformen i nye teknologiske løsninger kan medføre at man i noen tilfeller faller utenfor opphavers enerett, og dermed står fritt til å utnytte åndsverket.

4 Retten til eget bilde

4.1 Forbud mot gjengivelse uten samtykke

Hvis man ønsker å strøme eller gjøre opptak, fotografere arrangementer er det viktig å være bevisst reglene om retten til eget bilde som avbildede har. Retten til eget bilde er egentlig en personvernsbestemmelse som tar sikte på å verne om de personopplysningene som fremkommer i bildet. Det opereres derfor med en ganske streng regel. Bestemmelsen er regulert i åndsverkloven § 104 og sier at «fotografi som avbilder en person, kan ikke gjengis eller vises offentlig uten samtykke av den avbildede». Norsk rettspraksis har slått fast at bestemmelsen også omfatter levende bilder (film/video).

Forbudet gjelder i hovedsak bilder der den avbildede er gjenkjennbar for andre enn denne selv. Dette omfatter ikke bare bilder der ansikter er synlige, men også bilder der andre kjennetegn vil avsløre ens identitet. Bestemmelsen inneholder også noen unntak fra når tillatelse fra avbildede må foreligge for tilgjengeliggjøring. Det skal nå redegjøres for de tre aktuelle unntakene fra retten til eget bilde.

4.2 Aktuell og allmenn interesse

Åndsverkloven § 104 første ledd bokstav a tillater gjengivelse av fotografi hvis avbildningen av personen har «aktuell og allmenn interesse». Det vanligste eksempelet på dette er illustrasjon til nyhets saker. Vilåret om «aktuell» skal forstås med at interessen for bildet må kunne knyttes til nyhetsbildet. Det er ikke et krav om at bildet er dagsaktuelt, men det vil over tid kreve stadig mer for at et bilde skal anses å ha aktuell interesse. Noen saker vil nok alltid være aktuelle. Fotografier fra andre verdenskrig f.eks. vil alltid være aktuelt jf. utredningen [Fotojuss](#). Et bilde kan også reaktualiseres for eksempel når en tidligere avbildet person igjen får en aktuell plass i nyhetsbildet.

Begrepet «allmenn interesse» må forstås som en generell og bred interesse for bildematerialet og saken. Rettspraksis har så langt behandlet flest saker som omhandler kjente personer som mener sitt privatliv er krenket. I disse sakene må man vekte retten til privatliv opp mot ytringsfriheten.

Avbildningen vil kun være lovlig så lenge begge disse vilkårene er oppfylt (kumulative vilkår). Den vil ikke legitimere gjengivelse når dette ikke lenger er tilfellet. Bilder av privat karakter eller tatt i det private rom kan falle utenfor adgangen til publiseringen selv om de har aktuell og allmenn interesse.

4.3 Avbildningen er mindre viktig enn hovedinnholdet

Åndsverkloven § 104 første ledd bokstav b tillater gjengivelse av fotografi når «avbildningen av personen er mindre viktig enn hovedinnholdet i bildet». Typisk når motivet er arkitektur eller landskap, med mennesker tilfeldig plassert i forgrunnen. Det må her gjøres en konkret vurdering av hva fotografi tar sikte på å formidle og vekte dette opp mot den enkeltes behov for vern.

4.4 Forsamlinger, folketog i friluft eller hendelser av allmenn interesse

Åndsverkloven § 104 første ledd bokstav c tillater gjengivelse av fotografier av «forsamlinger, folketog i friluft eller forhold eller hendelser som har allmenn interesse». Motivene i disse bildene er forsamlingen av alle menneskene, og ikke enkeltpersonene. Igjen må det vurderes konkret hva som er fotografert. Dette vil være en skjønsmessig vurdering med glidende overganger.

I noen tilfeller vil enkeltpersoner være så fremtredende at det heller er snakk om portretter. Det er lagt til grunn i [Fotojussutredningen](#) at klassebilder ikke kan publiseres med hjemmel i dette unntaket. Disse fotografiene har som formål å gjengi hvert enkelt individ i klassen. Visse typer tillatt bruk (fribruksbestemmelser)

5 Hjemmel i lov

5.1 Aktuelle fribruksbestemmelser

En fribruksbestemmelse er en lovregel som tillater utnyttelse av åndsverk innen nærmere avgrensede rammer. Bruk innenfor disse rammene medfører at man ikke trenger å be om tillatelse fra rettighetshaver eller betale vederlag for bruk. Loven inneholder også tvangslisenser, som gir tillatelse til bruk, men rettighetshaver har krav på vederlag.

Fordi dataspill i alle tilfeller må klassifiseres som et datamaskinprogram og et filmverk, faller det dessverre utenfor nesten samtlige av åndsverklovens fribruksbestemmelser

5.2 Sitatretten

Sitatretten i åndsverkloven § 29 er en av de mest sentrale og viktigste fribruksbestemmelsene vi har i norsk rett. Den er både verksnøytral og gjengivelsesnøytral som betyr at den ikke gir noen begrensninger for hvilke verk som kan siteres og hvordan de kan siteres. Den kan derfor påberopes for sitering av dataspill på nett. Sitatrettens sentrale formål er å «ivareta den alminnelige samfunnsdebatt og meningsutveksling» jf. Prop. 104 L (2016-2017) s. 325, og har følgelig sin forankring i ytringsfriheten

Åndsverkloven § 29 bestemmer at det er tillatt å sitere fra et offentliggjort verk i samsvar med god skikk og i den utstrekning formålet betingen». Det ligger fore her ingen avgrensning i hvilket verkstyper som kan siteres, eller hvor mye av åndsverket som kan gjengis. Høyesterett har slått fast at man kan sitere hele visuelle verk, med forankring i åndsverkloven § 29, når man «omtaler andres verk som ledd i allmenn kunstkritikk, debatt, forskning eller som ledd i faglige vurderinger» (se HR-2022-1113-A). Denne opplistingen må forstås som en eksemplifisering, og ikke en uttømmende opplisting. Det kan derfor tenkes andre tilfeller gjengivelse av hele åndsverk vil være i tråd med grensene til sitatretten.

For at det skal være et sitat etter lovens forstand må bruken inngå i en større fremstilling der det er den nye fremstillingen som har hovedfokuset. Sitatet må derfor brukes enten som et argument i den nye fremstillingen eller for å illustrere poenger. Vilkaaret om «god skikk» og bruk «i den utstrekning formålet betingen» tilsier at man ikke skal gjengi mer enn det som er nødvendig for å få fram poenget. På den andre siden skal man også være tro mot meningsinnholdet som tilsier at man må gjengi nok til at konteksten er bevart. I verst tenkelig scenario kan utelatelse av vesentlige elementer medføre krenkende bruk av verket som er forbudt etter åndsverkloven § 5. Når man vurderer hva som er god skikk så legger man til grunn hva ordentlige, ansvarsfulle og fornuftige mennesker vil mene er en korrekt sitering.

Dersom man vurderer gjengivelsen til å ikke falle inn under den generelle sitatretten, eller er svært usikker, kan man søke hjemmel i avtale med rettighetshaver. Dere får gi meg beskjed om dere ønsker en gjennomgang av de avtalerettslige reglene i åndsverkloven.

På generell basis medfører dette at man ikke kan publisere opptak av spilling på internett uten å kontekstualisere gjengivelsen. Hvis man for eksempel lager en anmeldelse av et dataspill, kan man fint legge til smakebiter fra spillet for å illustrere poenger i anmeldelsen. Hvis formålet med publiseringen for eksempel er å «se hvilke spill vi har fått inn på biblioteket!» vil en avbildning av disse spillene tjene som en illustrasjon til nyhetssaken.

5.3 Klasseromsregelen

Dataspill kan benyttes ved ordinær klasseromsundervisning. Dette fordi fremføringer og overføringer i klasserommet ansees for å skje på det private området jf. åndsverkloven § 43 fjerde ledd.

Bruken i klasserommet gjør ikke et inngrep i opphavers enerett da det ikke kan klassifiseres som en allmenn tilgjengeliggjøring. Dette er begrunnet i de nære personlige båndene lærer og elever utvikler ved at de tilbringer mye tid sammen. En skolebibliotekar som kun er sporadisk innom klassen vil nok i utgangspunktet falle utenfor denne private sfæren, men det vil nok stille seg annerledes om man for eksempel har faste undervisningstimer.

6 Hjemmel i avtale

6.1 Ulike former for tillatelser

Når dataspilling i biblioteket medfører et inngrep i opphavers enerett, og bruken er ikke omfattet av en fribruksbestemmelse, må dataspillingen hjemles i avtale. Avtalen kan inngås direkte med rettighetshaver eller med en som opptrer på rettighetshavers vegne. Det kan godt være at flere spillselskaper ikke har noe problem med at dataspillene deres brukes i biblioteket. De kan anse dette som en fin arena å få vist frem spillene sine, som på sikt kan generere inntekt.

Utgangspunktet i avtaleretten er formfrihet. Det vil si at en muntlig avtale er like bindende som skriftlige, de er derimot vanskeligere å dokumentere. Det bør derfor alltid søkes enighet i en skriftlig avtale, helst med en tydelig signatur. I noen tilfeller kan det oppstå usikkerhet om det er inngått en bindende avtale. Hvis man kan dokumentere at det foreligger enighet om sentrale punktene i avtalen som typer bruk, tidsbruk, vederlag etc. vil det være rimelig å anta at det foreligger en bindende avtale. Andre handlinger kan også være med på å belyse om det foreligger en avtale.

Selv om det foreligger en bindende avtale, kan det oppstå usikkerhet rundt innholdet i avtalen: Hva er det man faktisk har avtalt? I utgangspunktet skal avtaler tolkes subjektivt. Det vil si i tråd med partenes felles forståelse. Dersom man ikke har holdepunkter for hva denne subjektive forståelsen er, må avtalen tolkes objektivt. Virksomheter bør søke å inngå tydelige avtaler, og eventuelle subjektive oppfattelser bør dokumenteres. Spesielt dersom det er en langsiktig avtale. Ansatte som deltok i avtaleforhandlingen vil ikke nødvendigvis alltid jobbe i biblioteket mens avtalen er operativ, og derfor ikke kaste lys over innholdet i avtalen.

6.2 Spesialitetsprinsippet

Det er åndsverkloven § 67 som hjemler retten til å inngå avtaler om overdragelse av råderetten til åndsverket. Andre ledd i denne bestemmelsen sier at man ikke kan «ansees for å ha overdratt en mer omfattende rett enn det avtalen klart gir uttrykk for». Denne rettsregelen kalles spesialitetsprinsippet og betyr at ved usikkerhet om avtalens innhold skal avtalen tolkes i favør opphaver, det vil si at avtalen får en innskrenket forståelse. Avtaler som ble inngått før internett ble allemannseie og omhandler publisering av åndsverk kan ikke tolkes til å omfatte digital publisering i dag.

Når man inngår avtale med et dataspillselskap for eksempel om bruk av dataspill i biblioteket er det derfor viktig at ordlyden i overdragelsesavtalen er tydelig på hvilke rettigheter som overdras. Herunder hvilke muligheter avtalen gir til eksemplarfremstilling og tilgjengeliggjøring for allmenheten. Det er også viktig at avtalen ikke har for snever ordlyd slik at den i fremtiden kan gi dårligere handlingsrom enn det som var intensjonen med avtalen.

6.3 Tillatelse etter brukervilkår eller gjennom CC-lisens

Når det kommer til bruk av dataspill, kan det være lurt å starte med å sjekke brukervilkårene til dataspillet. Det kan hende man finner en klarering for bruk som går utover det som følger av nasjonale regler. En slik klarering er å anse som en avtalebasert klarering. Der spillselskapet har tydelig spesifisert at spillet kun skal brukes privat, må vi legge til grunn den norske forståelsen av dette. Altså innen den private sfære (se punkt 3 for mer informasjon)

Et større usikkerhetsmoment er hvordan man skal tolke klareringer som går utover det som er tillatt etter norsk lovgivning. Her foreligger det ikke en forhandling mellom to parter. Man må nok derfor legge til grunn en objektiv tolkningsforståelse. Det vil derimot ikke alltid gi et klart

svar på hvordan klausulen må forstås. Særlig der de er utformet svært generelt og/eller på et annet språk.

En praktisk løsning vil være å legge til grunn forståelsene til [Creative Commons](#). De har utviklet internasjonale standardiserte løsninger for tilgjengeliggjøring av åndsverk. For en enkel oversikt over de ulike lisensene vises det til [Nasjonalbibliotekets oversikt](#). Det vil i utgangspunktet være snakk om ulike sammensetninger av krav om navngivelse, tillatelse for ikke-kommersiell bruk, og forbud mot bearbeiding av materiale. Nedlastbare spill for eksempel kan være lisensiert etter Creative Commons. De kan da utnyttes i henhold til denne lisensen. For å skape forutberegnelighet for de som lisensierer materiale er det viktig at Creative Commons forståelse av begrepene legges til grunn.

En vanlig klausul man finner på dataspill er «all rights reserved». Dette må forstås med at spillskapet forbeholder seg alle rettigheter til eksemplarframstilling og tilgjengeliggjøring. Den norske rettsoppfatningen er at slike klausuler ikke legger begrensninger på lovlig bruk etter loven. Man kan også overstyre slike klausuler med avtale direkte med rettighetshaver.

Noen dataspill vil kun inneha en klausul mot kommersiell utnyttelse av spillet («commercial use»). Hvis vi legger Creative Commons' forståelse til grunn vil dette omfatte enhver utnyttelse av spillet som medfører at man sitter igjen med en økonomisk gevinst. Formålet bak bruken er irrelevant så lenge man direkte eller indirekte får et økonomisk utbytte av selve bruken. I utgangspunktet vil ikke dette være problematisk for bibliotekene som er gratis og åpne for alle.

Spørsmålet er om klausulen mot ikke-kommersiell utnyttelse gir tillatelse til all bruk som ikke kan ansees kommersiell. En tilsvarende klarering etter Creative Commons tenker jeg vil være CC-BY-NC. Denne innebærer at man kan bearbeide og dele materiale så lenge man ikke sitter igjen med et økonomisk overskudd. Jeg tenker at dette også bør legges til grunn her. Dataspillselskapene er godt kjent med at dataspill ofte brukes i større sosiale sammenhenger. Hvis man ønsket at dataspillet kun skulle kunne utnyttes i den private sfæren så burde dette stå tydelig i rettighetsklausulen: 'Kun til privat, ikke-kommersiell bruk.' Slike klausuler forekommer også hyppig. Man vil her være forhindret fra å utnytte dataspillene i åpne arrangementer i bibliotekene uten særskilt hjemmel.

6.4 Rettighetsovergang av åndsverk skapt i arbeidsforhold

Så hvem skal man ta kontakt med når man ønsker å få avtaleklarert bruken av dataspill med rettighetshaver? Som fastslått under punkt 2.2 vil det kunne være en rekke ulike opphavere og andre nærstående rettighetshavere til et så komplekst verk som spill. Vi har en ulovfestet regel i opphavsretten om overgang av rettigheter skapt i arbeidsforhold. For at arbeidsgiveren skal få overdratt disse rettighetene er det et krav om at overdragelsen er nødvendig «for at arbeidsforholdet skal nå sitt formål, og det dessuten er omfattet av arbeidstakerens oppgaver i arbeidsforhold å skape slike verk», se Prop.104 L (2016-2017) s. 251. Arbeidsgiveren vil da kunne klare for bruk på vegne av seg selv og sine arbeidstakere.

Merk at regelen om overdragelse i arbeidsforhold ikke gjelder for oppdragstakere. Uten en tydelig overdragsavtale til oppdragsgiver, vil oppdragstakeren beholde sin enerett til dataspillet. Man må dermed innhente samtykke fra dem også for å kunne utnytte dataspillet.

Ettersom dataspill er et datamaskinprogram, vil åndsverkloven § 71 kunne være behjelpelig. Denne presumpsjonsregelen sier at «opphavsrett til datamaskinprogram som er skapt av en arbeidstaker under utførelsen av oppgaver som omfattes av arbeidsforholdet, eller

etterarbeidsgivers anvisninger, går over til arbeidsgiveren». Man kan altså legge til grunn at arbeidsgiveren har alle rettighetene til datamaskinprogram skapt av arbeidstakerne.

Presumpsjonsregelen i § 71 vil derimot ikke gjelde for utøvende kunstnere som kan ha vært delaktig i skapelsen av dataspillet. Dette være seg skuespillere som har bidratt til bevegelser, eller stemmeskuespillere som har gitt en stemme til karakterer i spillet. Disse rettighetene må derfor i utgangspunktet klareres særskilt jf. åndsverkloven § 16, med mindre det foreligger avtalegrunnlag for noe annet. Det samme vil gjelde for lydprodusenter etter åndsverkloven § 20.

Dataspillproduksjon er langsiktig og kostbar affære i likhet med film. Erfaring fra Nasjonalbiblioteket tilsier at produsenten som oftest har sørget for å få overdratt alle rettigheter til filmen. Det er naturlig å anta at dataspillselskapet også har samme prosedyre for å inngå overdragelsesavtaler med bidragsyterne slik at de sitter på alle rettigheter. Kontakt derfor dataspillselskapet først for klarering av bruk. De står nærmest å vite hvem andre som det må innhentes samtykke fra.

6.5 Avtalelisens

Noen ganger foreligger det et behov for en bred, generell klarering av mange rettigheter på en gang. Etter reglene om avtalelisens kan man inngå en avtale med en representativ rettighetshaverorganisasjon som også får virkning for ikke-medlemmer innenfor samme rettighetskategori..

Arkiv, bibliotek og museer har en egen hjemmel for eksemplarframstilling og tilgjengeliggjøring av «utgitte verk» i «samlingen» når betingelsene i den generelle avtalelisensen i § 63, første ledd er oppfylt jf. åndsverkloven § 50. Bokhylla-avtalen, som tillater Nasjonalbiblioteket å tilgjengeliggjøre av norskpublisert litteratur på internett, har sin forankring her.

Etter åndsverkloven § 63 tredje ledd er det Patentstyret som godkjenner organisasjoner som kan inngå lisensavtaler. Per dags dato foreligger det dessverre ingen slik godkjenning på dataspillområdet.

6.6 Avtaleklausulene til Biblioteksentralen

Biblioteksentralen bruker Panvision til innkjøp av dataspill. Det er Panvision som inngår avtale med utgivere av dataspill som leveres til Biblioteksentralen. Spillene som er kjøpt fra biblioteksentralen kan lånes med hjem av bibliotekets brukere og kan fremvises på storskjerm i bibliotekets lokaler. Biblioteksutvikling har bekreftet at dataspillingen kan strømmes til Twitch og Youtube, samt at bibliotekene kan publisere dataspillutdrag på sine digitale kanaler. Det sentrale for leverandørene er at bibliotekene ikke tjener penger på bruken.

6.7 Avtaleklausulene til NFI

Norsk filminstitutt (NFI) forvalter [innkjøpsordningen for spill](#) til bruk i bibliotekene. Dette er en avtalebasert klarering for bruk av spill i bibliotekene etter retningslinjene til innkjøpsordningen. Det er produsentene til dataspillene som søker om å bli tatt opp i innkjøpsordningen. Et vesentlig vilkår for å bli tatt opp i innkjøpsordningen, er at de sitter på alle nødvendige rettigheter til å kunne klare for den skisserte bruken.

Innkjøpsordningen har som formål å gjøre norske dataspill tilgjengelig for publikum, og prioriterer dataspill på norsk eller samisk språk. Spill som kjøpes inn etter ordningen kan lånes ut og brukes fritt i bibliotekets lokaler. Dette omfatter bruk i større sammenhenger i

bibliotekregi, og som tilbud til elever i skolebibliotekene jf. [retningslinjer til innkjøpsordningen for spill](#). Det blir både tilbudt dataspill knyttet til fysiske bærere og dataspill som kan lastes ned på konsoller til bruk i bibliotekets lokaler.

Nedlastbare dataspill som blir tatt opp i innkjøpsordningen vil bli gjort tilgjengelig for nedlasting i en toårsperiode, eller til det avtalte antallet nedlastinger har skjedd. Når dataspillene er installert på bibliotekets konsoller kan de brukes til evig tid. Det foreligger ikke et krav om at dataspill må slettes etter utløpet av denne toårsperioden. I toårsperioden forplikter også dataspillutvikler seg til å gjennomføre nødvendig support knyttet til nedlasting og bruk av dataspillet hos bibliotekene. Man har ikke krav på support etter denne perioden, men det kan godt tenkes at dataspillselskapene likevel vil være imøtekommende ved en forespørsel.

Bibliotekene vil kunne låne ut fysiske eksemplarer av dataspill fra innkjøpsordningen på lik linje som fysiske bøker. Dataspill som installeres på maskiner og konsoller kan kun utnyttes i bibliotekets lokaler, og kan ikke lånes med hjem. Det vil heller ikke være mulig å overføre disse dataspillene til medbrakt utstyr. Dataspillene kan også installeres på maskiner i skolebibliotekene og kan kun utnyttes i selve skoletiden.

Dataspillene fra innkjøpsordningen kan brukes i ikke-kommersielle arrangementer ved biblioteket. Dette innebærer at man kan utnytte dataspillene i ulike sosiale samlinger i bibliotekene. Blant annet kan dataspillene vises på storskjerm i biblioteket og man kan strøme dataspillingen i Twitch.

7 Forholdet til internasjonalt regelverk

Utgangspunktet i opphavsretten er at den gjelder for norske verker, se åndsverkloven § 113. I åndsverkloven § 116 har vi derimot en regel om formell gjensidighet som sier at så lenge stater "i det minste likebehandler norske verk med sine egne" så vil norske regler kunne gis tilsvarende anvendelse på utenlandske verker gjennom forskriftshjemmel. Gjennom internasjonalt lovsamarbeid og EU har man inngått flere bilaterale avtaler om gjensidig vern. Åndsverkforskriften § 6-1 sier at bestemmelsene i åndsverkloven skal gjelde for hele EØS-området. Forskriften § 6-2 sier at den skal gjelde for stater som er medlem av Bernunionen eller WTO. Gjennom disse avtalene har statene også forpliktet seg til felles regler om immaterielle rettigheter.

Når det gjelder regler om vernetid sier åndsverkforskriften § 6-3, første ledd at vernet etter § 6-2 ikke varer «ut over den vernetid som gjelder for vedkommende kategori verk i verkets hjemland». Det vil si at der hjemlandet til et åndsverk operer med en kortere tidsperiode for vern av opphavsrettigheter, gis den samme vernetiden i Norge. Utgangspunktet etter Bernkonvensjonen er for eksempel 50 år. Som slått fast under punkt 2.1 vil nok realiteten være at alle dataspill er i vernetid da det er en forholdsvis ung verkstype.