

Mer än bara dataspel

Hur kulturarvsinstitutioner i Sverige resonerar kring dataspelsbevarande

Ludvig Hals

Examensarbete (30 högskolepoäng) i arkivvetenskap för masterexamen inom ABM-
masterprogrammet vid Lunds universitet.

Handledare: Isto Huvila

År: 2014

© Ludvig Hals

Title

More than just video games - How cultural heritage institutions in Sweden discuss about computer game preservation.

Abstract

This Master's thesis investigates how Swedish cultural heritage institutions discuss their work and their role in the preservation of computer games as a cultural expression. The organizations investigated for this thesis is Gamevaults in Malmö, Museum of Technology in Stockholm and the audiovisual department at the National Library of Sweden in Stockholm.

The first question in this thesis investigates how Gamevaults, the Museum of Technology and the audiovisual department at the National Library discuss what is to be retained and preserved by the computer game culture. The second question in this thesis is investigates how they reason about how it should be preserved. The third question in this thesis investigates what factors underlies their opinions.

Qualitative interviews have been used to be able to retrieve empirical information for this thesis. The interviews were carried out through personal interviews with personnel from the different institutions.

The results of this thesis show that Gamevaults, the Museum of Technology and the audiovisual department at the National Library have chosen to preserve different types of information because of different interests and responsibilities. Since the various institutions maintain different types of information because of their mission and responsibility, they experience different types of problems in their work. The audiovisual department at the National Library for example, has an official responsibility to preserve computer games, which means that they must ensure that they work. Gamevaults and the Museum of Technology do not have to take this into account because they do not have any responsibility to preserve computer games. All three institutions are aware that computer game preservation is more than preserving computer games and that their work only preserves a part of the cultural manifestation. To be successful and to be able to give a broader picture, they must, according to themselves, cooperate. The view of cooperation, however, differs between institutions.

Keywords

ABM, arkivvetenskap, dataspelsbevarande, kulturarvsinstitutioner, ansvar

ALM, archival science, digital game preservation, cultural heritage institutions, responsibility

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1	Inledning	5
1.1	Dataspel eller datorspel	5
1.2	Historisk bakgrund	5
1.2.1	Dataspelens och dataspelsmaskinernas utveckling.....	6
1.2.2	Dataspelens roll i samhället.....	8
1.2.3	Dataspelbevarandets utveckling	8
2	Syfte och frågeställning	11
3	Metod och källmaterial.....	12
3.1	Val av metod och källmaterial.....	12
3.2	Urval och avgränsningar.....	13
3.3	Avidentifiering och forskningsetiska aspekter	14
3.4	Genomförande	14
3.5	Källkritik.....	15
4	Dataspelens förutsättningar för bevarande.....	16
4.1	Dataspelens element	16
4.1.1	Interaktivitet och gameplay	16
4.1.2	Oförutsägbart innehåll	18
4.2	Interaktivitet, oförutsägbarhet och bevarande	18
5	Spelbevarande	20
5.1	Syner på spelbevarande.....	20
5.1.1	Dokumentation kring gameplay och den historiska kontexten.....	20
5.1.2	Dokumentering och bevarande av spelutvecklingen.....	22
5.1.3	Dokumentation av atmosfär och dataspelsguider	23
5.1.4	Sammanfattning.....	24
5.2	Tekniska lösningar på spelbevarande	25
5.2.1	Dataspel som medium	25
5.2.2	Olika strategier för långtidsbevarande av dataspel.....	25
5.2.3	Emulering eller migrering som lösning.....	26
5.3	Konklusion	27
6	Teoretisk referensram	28
6.1	Det fjärde rummet inom ABM	28
6.2	Terry Cook och det fjärde paradigmet.....	29
7	Det empiriska forskningsmaterialet.....	31
7.1	Hur institutionerna resonerar kring vad som ska bevaras.....	32
7.1.1	Resonemang kring det egna bevarandearbetet	32
7.1.2	Samlingens intressenter	35
7.2	Hur institutionerna resonerar kring hur det ska bevaras.....	36
7.2.1	Bevarande och tillgängliggörande.....	36
7.2.2	Problem med bevarandearbetet	38
7.2.3	Samarbete	40
7.3	Vilka faktorer som ligger bakom deras yttranden	41
7.3.1	Uppdrag och ansvar.....	41
8	Analys och diskussion	43
8.1	Interaktivitet och bevarande	43
8.1.1	Insamlingsstrategier.....	46

8.2	Olika aspekter av dataspelsbevarande	47
8.2.1	Urval.....	47
8.3	Samarbete och spelinstitut	48
8.3.1	Det fjärde rummet och samarbete.....	48
8.3.2	Det fjärde paradigmet och samarbete	49
8.3.3	Spelinstitut och brist på resurser.....	50
9	Avslutning	53
9.1	Återkoppling och slutsatser	53
9.2	Vidare forskning	55
10	Referenser	56
11	Bilagor	60

1 Inledning

Idag råder det inga tvivel om att dataspel börjar bli en allt mer accepterad kulturform. Dataspel sysselsätter numera barn, ungdomar och vuxna från alla samhällsgrupper och dataspelsindustrin genererar miljarder varje år (Winget 2011, s. 1869). Eftersom dataspel har blivit etablerat i samhället har inneburit att de nu också är en kulturyttring, värd att bevara. Då dataspel har blivit ett fenomen värt att bevara har väckt frågor vad som ska bevaras och hur det ska bevaras. Den arkivvetenskapliga forskningen har under flera år fokuserat på att försöka besvara dessa frågor, vilket har haft till följd att det nu finns teoretiska riktlinjer för vad som anses vara viktigt att bevara och hur det bäst kan genomföras. Även om det finns teoretiska riktlinjer för vad som ska bevaras och hur det ska göras betyder inte att det är praktiskt genomförbart att nå upp till dessa, eftersom det finns begränsade resurser i verkligheten. Den här uppsatsen undersöker hur kulturarvsinstitutioner, som arbetar med att bevara dataspel och dataspelskultur, resonerar kring sitt arbete och sin roll i bevarandet av dataspel som kulturyttring. Hur resonerar de verksamheter som har begränsade resurser kring bevarandet av dataspel? Vad är möjligt att bevara för dem och hur arbetar de för att bevara och tillgängliggöra sitt material?

1.1 Dataspel eller datorspel

I den här uppsatsen kommer jag att använda mig av begreppet dataspel och det inbegriper alla typer av spel som består av data som processas med hjälp av olika elektroniska verktyg. Anledningen till varför jag har valt att använda begreppet dataspel grundar sig i att det inkluderar alla typer av digitala spel enligt Dataspelsbranschen (Strömbäck 2008). Även om datorspel och TV-spel många gånger kan ses som synonymer till dataspel så exkluderar de vissa spel. Datorspel innefattar enbart elektroniska spel för persondatorer medan TV-spel endast omfattar elektroniska spel som är menade att spela på en TV genom en spelmaskin. Dataspel fungerar på så sätt som en överkategori till mobilspel, TV-spel, datorspel, arkadspel och så vidare (Strömbäck 2008).

1.2 Historisk bakgrund

Dataspelsutveckling är idag en omfattande och komplex industri, som omsätter miljarder varje år, och som underhåller människor i alla åldrar (Winget, 2011, s. 1869). Att bevara dataspel och den kultur som omger dem har emellertid varit en ickefråga för traditionella kulturarvsinstitutioner (Barwick, Dearnley & Muir, 2010, s. 375).

För att förstå dataspelsutvecklingen, dess påverkan på samhället och hur dataspelsbevarandet har utvecklats har den historiska bakgrunden delats in i tre delar – dataspelens och dataspelsmaskinernas utveckling, dataspelens roll i samhället och dataspelsbevarandets utveckling.

1.2.1 Dataspelens och dataspelsmaskinernas utveckling

Dataspel har funnits sedan 1950-talet. 1951 skrev Christopher Strachey "Draughts" på datorn Manchester Mark 1 som kan räknas till det första dataspellet. Samma år designade John Bennet och Raymond Stuart-Williams datorn Ferranti NIMROD, som kunde spela matematikspelet "NIM" till utställningen Festival of Britain. Ett år senare, 1952, skrev Alexander Douglas luffarschackspelet "OXO" på EDSAC, vilket är det första dokumenterade spel som använt sig av enkel grafik. (Tekniska museet 2014, utställningen Game on 2.0) 1958 utvecklade Willy Higinbotham ett enkelt tennisspel som använde ett oscilloskop som bildskärm. Syftet var att ha något som besökare kunde interagera med på öppet-hus dagen på den amerikanska regeringens Brookhaven National Laboratory (Guttenbrunner, Becker & Rauber 2010, s. 68).

År 1962 utvecklade Steve Russell spelet "Space War" på Digital Equipment Corporation PDP-1 stordator vid MIT. Spelet spreds över universiteten under 1960-talet och det blev föregångaren till den första arkadmaskinen "Spacewar". Samtidigt utvecklade Ralph H. Baer sina idéer om hur TV-apparater skulle kunna utvecklas. Han kom på idén med att kunna spela tennis på en TV och 1966 blev han den första att lämna in en patentansökan för dataspel ämnat att spela på en TV-apparat, men det tog ytterligare sex år tills den första konsolen till en TV-apparat släpptes för försäljning (Guttenbrunner et al. 2010, s. 68).

I och med det så hade första generationens spelmaskiner skapats. Med dessa spelmaskiner blev det nu möjligt att kunna spela dataspel i hemmamiljö. Innan dess hade spelmaskiner endast funnits tillgängliga på ställen som spelhallar, barer och restauranger (Swalwell 2007, s. 257). De första systemen byggdes från diskreta analoga komponenter men på grund av att det blev allt billigare med mikrochip byggdes senare system på den tekniken. Ett större konsolsystem under denna period var Magnavox Odyssey (lanserad 1972). Den såldes med spelkassetter som inte innehöll någon programvara, men som fungerade som nycklar, som låste upp de spel som redan var inprogrammerade i systemet (Guttenbrunner et al. 2010, s. 68). Magnavox Odyssey kunde endast producera enkel svartvit grafik, så spelen såldes tillsammans med färgade överlägg för TV-skärmen, samt spelarmarker och spelkort för att förbättra spelupplevelsen (Guttenbrunner et al. 2010, s. 68-69).

När priserna på mikrochip sjönk, gav det möjligheten för företaget Atari, som var i arkadverksamheten på den tiden, att själva börja utveckla en egen version av de tennisspel som fanns i spelhallarna (Pong 1974). Det mikrochip som användes brukades även i de kommande Pong-konsolerna (1975) och blev senare standard i nyare system som Atari senare utvecklade. 1976 började Coleco producera konsolsystemet Telstar, en tennisspelskonsol som byggde på ett enda mikrochip och som då endast kostade 5 amerikanska dollar att utveckla (Guttenbrunner et al. 2010, s. 69). 1976 kom de så kallade andra generationens konsoler, som till skillnad från den första generationen hade mikrochip inuti spelkassetter, vilket gjorde att spelutvecklarna kunde utveckla nya spel efter det att konsolen hade släppts. Från

Altair 8080 (1975)
 Apple 1 (1976)
 Apple 2 (1977)
 Commodore PET (1977)
 IBM Personal Computer (1981)
 Commodore 64 (1982)
 Fairchild Channel F (1976)
 Atari 2600 (1977)
 The Colecovision (1982)
 Atari 5200 (1982)
 Nintendo Entertainment System (1983)
 The Sega Master System (1987)
 Sega Mega Drive (1988)
 Super Nintendo Entertainment System (1990)
 Ataris Jaguar (1993)
 Sony Playstation (1994)
 Nintendo 64 (1996)
 SEGA Dreamcast (1998)
 Sony Playstation 2 (2000)
 XBOX (2001)
 Nintendo Gamecube (2001)
 XBOX 360 (2005),
 Sony Playstation 3 (2006)
 Nintendo Wii (2006)
 Playstation 4 (2013)
 XBOX One (2013)
 Wii U (2013)

Figur 1: Ett urval av dataspelsmaskiner genom tiderna (Guttenbrunner et al. 2010, ss. 69-71 och O'Regan 2012, ss. 60-61).

senare delen av 1970-talet och framåt utvecklades även datorerna och de blev något som varje hushåll nu kunde äga. Persondatorerna gick från att de endast hade brukats i forskningen och industrin till att nu även kunna användas för att spela spel, titta på filmer och andra multimedierelaterade aktiviteter (O'Regan 2012, s. 63).

Från 1980-talet och framåt utvecklades också nya dataspel och dataspelsmaskiner i en allt snabbare takt. Parallellt har det även skett en snabb utveckling av hemdatorerna, World Wide Web och mobiltelefonerna, vilket också har haft en stor betydelse för dataspelsutvecklingen (O'Regan 2012, s. 61). Utvecklingen har gjort att dataspel idag finns på en mängd olika format såsom spelkassetter, cd-skivor, dvd-skivor, eller som mjukvara som kan laddas ner via nätet. Dessa kan sedan upplevas/spelas på datorer, arkadkonsoler, konsoler som är anslutna till TV:n, handhållna spelmaskiner,

handdatorer, mobiltelefoner eller simulatorer. Spelen kan sedan skilja sig markant mellan varandra. Vissa dataspel kan vara helt textbaserade medan andra kan vara beroende av en kraftfull och realistisk grafikmotor (Lowood 2004, s. 3). Vissa dataspel kan vara för en spelare (singleplayer), andra för flera (multiplayer). Det finns också dataspel som bygger på spelarnas interaktion med varandra och spelvärlden och som i teorin aldrig tar slut (Massively multiplayer online role-playing game eller MMORPG) (Lowood 2004, s. 3). Anledningen till varför jag här visar hur den tekniska utvecklingen har sett ut är för att den påverkar de institutioner som arbetar med att bevara och tillgängliggöra dataspel. Det krävs brett tekniskt kunnande för att kunna se till att alla de spelmaskiner som har gjorts ska fungera. Samtidigt har utvecklingen av dataspelsmaskiner lett till att allt fler spel har släppts, vilket påverkar samlingarna. Att försöka skapa en insamlings- och bevarandestrategi för alla dataspel som har släppts kan ses som en omöjlig uppgift eftersom det finns så många och på så många olika format.

1.2.2 Dataspelens roll i samhället

Dataspel och dataspelsutveckling har fått en allt viktigare roll i världsekonomin då försäljningen av dataspel överstiger miljardbelopp varje år. Sedan lanseringen av den förra generationen konsoler (Playstation 3, Xbox 360 och Wii) har försäljningen av spel ökat från 30 miljarder dollar 2006, till nästan 47 miljarder dollar 2009. Till exempel sålde Halo 3 (2007) för 211 miljoner dollar redan första dagen, Grand Theft Auto IV (2008) för 310 miljoner dollar och Call of Duty: Modern Warfare 2 (2009) för 410 miljoner dollar (Winget, 2011, s. 1869). För att ta ett nyare exempel så lanserades Grand Theft Auto V den 17 september 2013 och försäljningen översteg 800 miljoner dollar under de första 24 timmarna (Jenselius 2013).

Dataspel är även en stor del av dagens populärkultur och det är något som konsumeras i alla åldrar, både av män och av kvinnor. Statistik från 2008 visar att 65 procent av de amerikanska hushållen ägde antingen en konsol eller dator som är anpassad för att spela på. Den genomsnittliga spelaren var 35 år, och 40 procent av spelarna utgjordes av kvinnor. Faktum är att kvinnor över 18 år utgjorde en större andel av den spelande befolkningen (33 procent) än pojkar i åldern 17 år eller yngre (18 procent) (Winget, 2011, s. 1869). I England visar statistiken att den genomsnittlige spelaren är 35 år, 26 procent av spelarna är över 50 år samt att det finns flera kvinnor som spelar än vad det finns pojkar under 17 år (Barwick, Dearnley & Muir, 2011, s. 2). I Sverige visar statistiken att 87 procent av alla 9-12-åringar (98 procent killar, 78 procent tjejer), 62 procent av alla 13-16-åringar (90 procent killar, 38 procent tjejer), 58 procent av alla 17-18-åringar (82 procent killar, 38 procent tjejer) och 81 procent av alla 15-60-åringar regelbundet spelar någon form av dataspel (Sydow 2013).

1.2.3 Dataspelbevarandets utveckling

Trots att dataspel har funnits i mer än 60 år och idag har en betydande roll i samhället har dataspel inte fått samma respekt som mer etablerade kulturformer såsom böcker, filmer, television och musik (Gooding & Terras, 2008, s. 19). Arbetet med att bevara dataspelskulturen har hitintills främst gjorts av spelentusiaster som genom Internet skapat flertalet olika grupper som försöker bevara gamla dataspel. Dessa grupper, drivna av en passion för dataspel, märkte tidigt att kulturarvsinstitutioner inte fokuserade på att bevara dataspel, och tog på sig ansvaret att bevara denna kulturyttring för framtiden (Barwick, Dearnley & Muir, 2010, s. 375).

The industry failed to do this important job and the government and museums also failed to see the importance of doing this. We simply stepped up to do the work before it's too late If we don't, who will? (Kvamme, 2009)

Barwick, Dearnley & Muir, 2010, s. 375

Det är först på senare tid som mer traditionella kulturarvsinstitutioner har börjat arbeta med att försöka bevara dataspel och den kultur som har skapats kring dem (Lange 2013). Några exempel på institutioner som bevarar dataspel är Computerspiele Museum i Berlin, National Videogame Archive i Bradford (England) och The Stephen M. Cabrinety collection på universitetet i Stanford (USA). Det har även startats två projekt som fokuserar på att lösa problemen med att bevara dataspel, *Preserving Virtual Worlds* vid Stanfords universitet och *KEEP* som är ett samarbete

av flera europeiska kulturarvsinstitutioner, bland annat Computerspiele Museum (Lange 2013).

Även i Sverige sker ett arbete med att försöka bevara digitala spel inför framtiden. På avdelningen för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket, arkiveras bland annat musik, film, litteratur och tidskrifter. Dataspel med koppling till Sverige ska sedan 1995 också sparas där enligt lagen om pliktexemplar, men när det gäller spel är arkiveringen mer komplicerad då upphovsrättslagen förbjuder KB att kopiera spel (B1 och B2 på AVM 2014-03-05).¹ De finns bara på sina fysiska skivor och om forskare kommer dit och vill spela måste de låna ut själva arkivexemplaret. KB får heller inte göra emuleringar av spelen, det vill säga översätta dem till en annan plattform. 2015 börjar e-pliktlagen gälla men den täcker exempelvis inte in digitala spel eftersom den nya lagen kräver att spelföretagen måste lämna in sina spel på en fysisk bärare (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Det betyder att KB måste tillhandahålla konsoler och datorer som de gamla spelen fungerar på – något som visar sig vara problematiskt (B1 och B2 på AVM 2014-03-05).

Spelarkivet i Malmö är ett privat initiativ av tre arkivarier på Malmö stadsarkiv som startade 2013. De vill främst arbeta med att försöka bevara information kring de företag som utvecklar spel och fokuserar därför på att hämta in och arkivera material från spelföretag i Sverige. De vill, enligt de själva, arbeta utifrån ett mer traditionellt arkivperspektiv och fokusera på att bevara och tillgängliggöra arkivhandlingar som har skapats i Sverige (A2 och A3 på Spelarkivet 2014-02-28).

Tekniska museet, som är en stiftelse men som har fått statliga anslag sedan 1965, visar för tillfället (25 oktober 2013 till 28 september 2014) världens största dataspelsutställning, ”Game on 2.0”, i sina lokaler. I utställningen finns det möjlighet att prova på över 100 olika spel, från tidiga arkadspel som Donkey Kong, Pacman och Space Invaders till spel som The Sims, Halo, och World of Warcraft. På utställningen visas även en unik samling konsoler, handkontroller, arkadspel och andra sällsynta samlarprylar, skisser av Marios skapare Shigeru Miyamoto, ett galleri med ljud och musik och konceptbilder bakom spel som Tomb Raider och Jak and Daxter. Game on 2.0 används enligt M1 på Tekniska museet för att starta deras projekt ”Dataspelens världar” där det är tänkt att det ska dokumenteras kring tre teman:

- Dataspelens maskiner (klassisk dataspelshistoria)
- Dataspelens användare
- Dataspelsproducenter

(M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

Det finns även andra initiativ som Datamuseet IT-Ceum och WASD-museet som vill bevara dataspel och den kultur som omger dem. Trots det finns det få lagkrav som dikterar att dataspelskulturen faktiskt ska bevaras, än mindre hur den ska bevaras. Det enda lagkrav som finns i Sverige idag som är riktad för bevarandet av dataspel är lagen (1993:1392) om pliktexemplar av dokument som har gällt sedan 1995. Lagen säger att ett exemplar av de multimedier med svensk anknytning som framställs och ges ut i Sverige alternativt utomlands och importerats till Sverige i minst 50 exemplar

¹ B1 och B2 på AVM är menat två av mina informanter på Avd. för audiovisuella medier på KB. Det kommer en närmare förklaring i metodkapitlet.

ska lämnas in till Kungliga biblioteket. Samtidigt menar både forskare och andra kulturarvsinstitutioner, även Kungliga biblioteket, att andra typer av dokument kan säga mer om dataspelskulturen än spelen och måste således också bevaras (Newman 2011, s. 110).

2 Syfte och frågeställning

Syftet med uppsatsen är att undersöka hur kulturarvsinstitutioner i Sverige resonerar kring sitt arbete och sin roll i bevarandet av dataspel som kulturyttring. Jag har valt att närmare undersöka hur Spelarkivet, Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket resonerar kring vad som ska bevaras av dataspelskulturen och hur det ska göras. Tidigare forskning har till stora delar fokuserat på att undersöka vad som ska bevaras och hur det ska göras ur ett mer teoretiskt perspektiv. Även om det finns teoretiska riktlinjer för vad som ska bevaras och hur det ska göras har inte verkliga förhållanden tagits i beaktande. Det är inte säkert att det går att genomföra allt i verkligheten eftersom institutioner som bevarar dataspel och dataspelskultur måste ta hänsyn till de begränsade förutsättningar som finns. I arbetet har fokus legat på att undersöka Spelarkivet och Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket eftersom de är signifikanta aktörer som alla arbetar med att bevara dataspelskulturen men har valt att genomföra det på olika sätt.

Utifrån ovanställda syfte kan tre forskningsfrågor formuleras:

- Hur resoneras det på Spelarkivet, Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket kring vad som ska bevaras av dataspelskulturen?
- Hur resoneras det kring hur dataspelskulturen ska bevaras och tillgängliggöras på Spelarkivet, Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket?
- Vilka faktorer ligger bakom Spelarkivets, Tekniska museets och avd. för audiovisuella mediers yttranden?

3 Metod och källmaterial

3.1 Val av metod och källmaterial

Valet av forskningsmetod beror alltid på vilka frågor som forskningen ska besvara. Vissa frågor går endast att få svar på genom kvalitativa studier. Dessa frågor rör framför allt människors upplevelser av olika saker eller deras syn på verkligheten. Forskaren som använder kvalitativa metoder är intresserad av att beskriva, förklara och tolka. (Ahrne & Svensson 2011, s. 14)

För att kunna besvara mina forskningsfrågor och på så sätt uppnå syftet med undersökningen har jag därför valt att göra en kvalitativ studie som baserar sig på intervjuer. I det här fallet hade jag hade kunnat skicka ut enkäter som informanterna hade kunnat fylla i och skicka tillbaka men då hade risken varit att frågorna skulle kunna ha missuppfattats samt att chansen till följdfrågor hade försvunnit. Hade jag skickat enkäter hade det varit viktigt att frågorna ställdes på rätt sätt, sett utifrån den information som efterfrågades. Med detta menas inte bara att den eller de som konstruerar frågorna ska tycka att frågorna motsvarar behovet utan att respondenterna även ska tolka frågorna på det sätt som är avsett. Det samma gäller svarsalternativen, det får inte finnas något tvivel vad respektive svarsalternativ står för. Att skicka ut enkäter hade varit ett alternativ om antalet utvalda institutioner hade varit fler eftersom det då inte hade funnits tid till att djupintervjua och transkribera så många. I mitt fall har jag haft tid att intervjuar de utvalda institutionerna eftersom de inte är så många (3 stycken).

Till skillnad från en kvantitativ metod så finns det inte några angivna standardregler inom kvalitativ forskning utan det är mycket upp till forskaren själv att bestämma vilken metod som är bäst lämpad. I det här arbetet har jag utgått från Steinar Kvaless råd från boken *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Valet av intervjuer som primär insamlingsmetod skedde av flera olika orsaker. Samtalet är den grundläggande formen för mänskligt samspel och det är genom samtal som vi lär oss känna andra människor och får veta mer om deras värld de lever i (Kvale 1997, s. 13). Det jag ville var att komma nära den värld som mina informanter lever i eftersom jag ville ta reda på hur de resonerade kring sitt arbete. Valet av metod gjorde att jag kom nära informanternas värld och kunde erhålla kunskap om hur de resonerar kring vad som ska bevaras och hur det ska göras.

Innan jag påbörjade intervjuerna så utgick jag från Kvaless tre steg. Det första steget var att skaffa sig förkunskap om ämnet. Det gjorde jag genom att läsa på om tidigare forskning på ämnet och om informanternas verksamheter. Det andra steget var att formulera frågeställningar och klargöra syftet med intervjuerna. Syftet var framför allt att få fram hur respektive institution resonerar kring vad som ska bevaras av dataspelskulturen och hur det ska göras och vad som styr deras arbete. Det tredje

steget var att förvärva sig kunskap om olika intervju- och analysmetoder, vilket jag gjorde genom att läsa hans bok (Kvale 1997, s. 91, 138). Genom att följa de tre stegen var jag förberedd att kunna upprätthålla och få ett utbyte av samtalet (Kvale 1997, s. 19, 20 och 21)

Intervjuerna som genomfördes var så kallade *semi- eller halvstrukturerade* intervjuer. De var planerade och avgränsade i tid och rum då jag hade bokat in intervjuerna i förväg och planerat att varje enskild intervju fick maximalt ta en timme. Semi-strukturerade intervjuer bygger på att någon form av frågemall följs men den behövs inte strikts följas. Istället går det under intervjuens gång ändra sig och ställa andra frågor än de som står på pappret (Hagström 2013). För intervjuerna använde jag samma frågemall men det dök upp olika följdfrågor i de olika intervjuerna vilket gjorde att de fick olika karaktär. Skulle jag ha använt mig av *strukturerade intervjuer*, där frågorna är förutbestämda och att man använder samma frågor till varje informant hade det inte fungerat lika bra i det här fallet eftersom jag då hade varit helt låst till mina förutbestämda frågor (Hagström 2013).

Jag har kompletterat intervjuerna med att analysera dokument (lagtexter, årsberättelser och förstudier) som redovisar de olika förutsättningar som respektive organisation har. Det har varit viktigt att komplettera intervjuerna med dessa dokument eftersom de ligger till grund för den tredje forskningsfrågan som handlar om vilka faktorer som ligger bakom deras yttranden. Till exempel är det helt skilda förutsättningar för Kungliga biblioteket och Spelarkivet eftersom Kungliga biblioteket är finansierat med offentliga medel och styrt av lagar och förordningar medan Spelarkivet bedrivs i privat regi. Jag anser att metodvalet relaterar väl till mitt syfte och mina forskningsfrågor eftersom metoden har medfört att jag har kunnat besvara dem på ett bra sätt.

3.2 Urval och avgränsningar

I undersökningen har flera avgränsningar skett. Till en början så ville jag undersöka synen på dataspel och vad människor anser vara viktigt att bevara av dataspelskulturen. Jag insåg snabbt att ett sådant projekt är svårt att avgränsa eftersom det inte skulle finnas några tydliga gränser när jag hade nått en teoretisk mättnad (Robinson 2014, s. 35). Istället valde jag att fokusera på hur kulturarvsinstitutioner resonerar kring dataspelsbevarande. För att mitt urval skulle bli baserat på vetenskapliga grunder och inte vad jag själv tycker var intressant så valde jag att använda mig av målinriktat och selektivt urval. Kärnan i målinriktat urval ligger i att välja ut informationsrika fall som ska djupstuderas (Robinson 2014, s. 35). Med selektivt urval menas kortfattat de praktiska nödvändigheter som författaren måste ta i beaktande, till exempel tidsbegränsningen. Selektivt urval sker efter ett antal kriterier som påverkar arbetet (Robinson 2014, s. 35). Till exempel så är tiden för detta arbete kraftigt tidsbegränsat vilket gör att jag inte kan ha hur många informanter som helst eftersom materialinsamlingen måste avslutas inom vissa tidsramar. Jag hade även kunnat använda mig av teoretiskt urval, som är en form av målinriktad insamling. Teoretiskt urval går ut på att gå till en källa som man vet på förhand kan leverera maximalt med data. Efter första datainsamlingen finner man sedan var nästa datainsamling ska ske. Detta fortsätter tills man når teoretisk mättnad (Robinson 2014, s. 35). Poängen med denna metod är att man på förhand inte vet vilka källor

som behövs, utan det är under analysen som det kommer fram vilka ytterligare källor man behöver. Frågan här är då, när når man teoretisk mättnad?

Som jag ser det hade det blivit problematiskt att använda teoretiskt urval fullt ut eftersom uppsatsen är starkt tidsbegränsad. Att låta analysen av en intervju leda mig vidare till nästa informant hade varit tidsödande och ovisst och risken att inte bli färdig i tid hade varit överhängande om jag strikt skulle ha följt teoretiskt urval. Urvalet av informanter skedde således med hjälp av både målinriktat och selektivt urval. Urvalskriterierna grundade sig på att det skulle vara informationsrika informanter som besitter sådan information som är vital för studien samtidigt som jag inte fick ta med för många eftersom studien har varit starkt tidsbegränsad. Utifrån detta sonderade jag terrängen och fann att det fanns fem stycken kulturarvsinstitutioner som var intressanta att undersöka – Spelarkivet, Avdelningen för audiovisuella medier (AVM på KB), Tekniska museet, IT-Ceum och WASD-museet. Spelarkivet, Avdelningen för audiovisuella medier och Tekniska museet fick jag kontakt med i ett tidigt skede. Jag fick även kontakt med WASD-museet men eftersom de inte har startat upp sin verksamhet valde jag bort att djupstudera dem. IT-Ceum har valts bort av selektiva skäl eftersom jag inte har fått någon kontakt med dem. Kvar står då tre stycken informationsrika informanter som alla kan ge information som är vital för studien. Genom att jag har valt att undersöka kulturarvsinstitutioner så har företag, offentliga personer eller privatpersoner som i någon mån arbetar med dataspelsbevarande valts bort. Till exempel så valde jag i ett tidigt skede att intervjua ordförande för svenska e-sportsföreningen men insåg att den intervjun i det här sammanhanget inte skulle tillföra något väsentligt.

3.3 Aidentifiering och forskningsetiska aspekter

Jag bedömer att den här undersökningen inte är speciellt kontroversiell eftersom jag inte behandlar känsliga uppgifter eller ställer frågor av privat karaktär. Även om detta inte är någon kontroversiell studie som är känslig på något sätt har jag ändå valt att skydda informanternas integritet genom att aidentifiera dem i arbetet. Jag har låtit informanterna på Spelarkivet respektive avd. för audiovisuella medier bli A1, A2 och A3 och B1, B2 och B3. Informanten på Tekniska museet har i texten blivit M1. Även om det är tämligen enkelt att gissa sig till vilka dessa personer är går det inte att utgöra vem som uttalar sig om vad samt att deras namn inte är sökbara med den här uppsatsen. Undersökningen bygger inte på vad enskilda personer vid namn säger och tycker utan det handlar om vilka de representerar. Därför har jag valt att inte aidentifiera de institutioner jag har undersökt. Det enda som har dykt upp som jag har blivit tvungen att beakta är att jag har fått tagit del av material från Kungliga biblioteket som är menat för internt bruk. Jag har fått tillåtelse att referera till detta material men jag har inte blivit tillåten att tillgängliggöra eller sprida materialet i sin helhet, något jag har respekterat fullt ut.

3.4 Genomförande

Jag genomförde intervjuerna genom att fysiskt ta mig till respektive institution. Jag hade skickat min intervjuguide med frågor på förhand så informanterna var förberedda på vilka typer av frågor som skulle dyka upp. Att skicka frågorna på

förhand kan vara både bra och dåligt. Det kan vara bra eftersom informanterna då kan förbereda sig på vilka frågor som kommer komma och då kan ge tydligare och mer utförliga svar. Nackdelen kan vara att de kan ”ge det bästa svaret”, det vill säga, svara på ett sådant sätt att de inte framstår som kontroversiella eller är kritiska mot andra. Det visade sig senare vid intervjuerna att det var endast avd. för audiovisuella medier som hade läst frågorna i förväg och hade förberedda svar. Efter intervjun skickade jag transkriberingarna och de inspelade intervjuerna till informanterna som fick verifiera att jag hade uppfattat deras åsikter på ett korrekt sätt.

Intervjuerna tog mellan 30 och 50 minuter och spelades in för att sedan transkriberas. För att spela in intervjuerna använde jag en diktafon som fungerade problemfritt under hela insamlingsarbetet och transkriberingarna är skrivna ordagrant. Transkriberingen är viktig av flera anledningar. Dels är översättningen från muntligt tal till ord i skrift viktig för att behålla intervjusvaren i sin ursprungliga form och dels är denna en förutsättning för den kommande analysen av intervjumaterialet. Genom inspelningen och transkriberingen av intervjuerna kunde jag även ta del av intervjumaterialet upprepade gånger. Detta stärker trovärdigheten i behandlingen av det empiriska materialet eftersom läsaren kan granska och jämföra intervjumaterialet med det empiriska material som presenteras i uppsatsen.

I analysen av intervjuerna har jag valt att strukturera intervjuerna utifrån arbetets frågeställningar får att på så sätt få en överskådlig resultatredovisning som har en tydlig koppling till forskningsfrågorna. Jag har kopplat vad de har sagt till vad det handlar om och strukturerat resultatdelen utefter det. Jag har inte arbetat strikt efter en analysmetod utan blandat olika tekniker för att kunna redovisa materialet. I bearbetningen av materialet har jag därför valt att arbeta med *att skapa mening ad hoc* (Kvale 1997, s. 184). Att skapa mening ad hoc är enligt Kvale den vanligaste formen av intervjuanalys, eftersom det till skillnad från till exempel koncentrerings och kategorisering av mening inte finns någon standardmetod för att analysera hela intervjumaterialet utan det växlas fritt mellan olika metoder (till exempel koncentrerings och kategorisering av mening) (Kvale 1997, s. 184).

3.5 Källkritik

Det främsta källkritiska problemet med att intervjua och sedan tolka och reducera materialet är att läsaren kan tro att det inte är en objektiv bild som presenteras. Eftersom det är författaren som reducerar och tolkar intervjuerna är det viktigt att tydligt hänvisa till det transkriberade materialet när tolkningar har gjorts för att det ska bli så transparent som möjligt. Med andra ord är det viktigt för mig som forskare att visa var jag tar mina citat ifrån och vad jag baserar mina slutsatser på. Det är viktigt att bevara intervjuerna som är gjorda så resultat och analysredovisningen blir transparent. Ett annat problem med intervjuer är att individer har olika förmåga att uttrycka sig i tal vilket kan påverka resultatet. Det påverkar även relationen mellan intervjuaren och informanten. Intervjun är en specifik form av mänskligt samspel där kunskap utvecklas genom en dialog (Kvale 1997 s. 118). Människor samspelar olika bra med varandra och beroende på hur de kan uttrycka sig i tal påverkas de samspel som sker med andra människor. Fungerar inte samspelet blir det således svårare att utvinna kunskap ur intervjun.

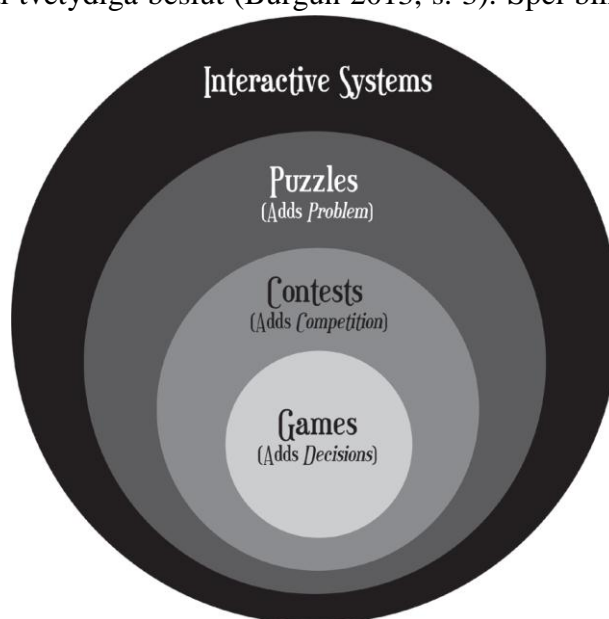
4 Dataspelens förutsättningar för bevarande

4.1 Dataspelens element

För att kunna förklara dataspel och hur de ska bevaras behövs det en förklaringsmodell för hur dataspel ska förstås. Till att börja med kan det sägas att dataspel skiljer sig från vanliga fysiska spel eftersom den audiovisuella apparaturen möjliggör automatisering och komplexitet – dataspelen kan skapa mer invecklade rammar och regler, vilket i sin tur ger större och mer komplexa spelvärldar (Esposito 2005A, s. 3). Dataspel bygger helt enkelt på att de kan spelas genom någon sorts audiovisuell apparatur. Den kan i sin tur skapa mer komplexa världar än vad som kan göras med vanliga fysiska spel. För att uppleva dataspelen krävs det någon form av interaktion – dataspelen måste spelas (Lowood 2004, s. 6). Dataspelen kan dock spelas på många olika sätt och handlingen eller narrativet, om det finns i dataspelet, kan helt förändras beroende på vilka val som spelaren utför. Dataspel kan således inte ses som något statiskt objekt som är densamma från gång till gång eftersom de innefattas av ett agerande som förändras från gång till gång som inte kan förespås (Newman 2011, s. 122). Interaktiviteten är således en central del av dataspel och det går inte att förbi se det om de ska bevaras.

4.1.1 Interaktivitet och gameplay

Keith Burgun menar att spel ska definieras som ett system av regler där ett antal agenter tävlar genom att göra ett antal tvetydiga beslut (Burgun 2013, s. 3). Spel blir ett spel först när det består av pusselement, någon form av tävlingselement samt av ett valelement (Burgun 2013, s. 3). Med pussel menas ett interaktivt system som innehåller problem med en utstakad lösning. Ett pussel har inte några slumpmässiga element som kan påverka utgången av lösningen, utan det är samma lösning som gäller varje gång. Med andra ord så ligger det i pusslets natur att det finns en optimal lösning på problemet (Burgun 2013, s. 4). Till exempel så finns det bara en väg att gå när man lägger ett pussel, man sätter bitarna på den plats där de ska vara. Spel som till exempel *Tetris* eller *Bejewled*, som oftast kallas



Figur 1: Burguns hierarkimodell av vad ett spel är (Burgun, 2013, s. 4)

pusselspel, är med andra ord inga pussel. De är spel på grund av de slumpmässiga elementen och poängsystemen (vilket medför ett tävlingsmoment). Pussel är något som kan lösas och därmed avslutas (Burgun 2013, s. 3). Tävlingselementet lägger till någon form av tävlingsmoment till ett interaktivt system som redan har någon form av pusselement. Här handlar det om agenter eller spelare som på något sätt måste åstadkomma något. Tävlingselementet innebär till exempel att agenterna ska hitta något, men som inte kan delas – så fort en agent har hittat objektet vinner den ene och den andre förlorar (Burgun 2013, s. 5). Skillnaden mellan tävling och pussel är därmed att tävling baseras på vinst och förlust och pussel endast på att lösa problemet. Dataspel enligt Burguns definition är då interaktiva system som utöver pusselement och tävlingsmoment även innehåller elementet val. Burgun menar att dessa val är något som skiljer sig från de val man kan göra i pussel- och tävlingselementen eftersom även om du vinner är du inte helt säker på att de val du gjorde var de rätta – hade du gjort andra val kanske du hade vunnit med en större marginal (Burgun 2013, s. 7).

Nicolas Esposito menar att dataspel ska ses som spel som vi kan spela, tack vare audiovisuell apparatur, och som kan vara baserade på en berättelse (Esposito 2005A, s. 2). Hans definition bygger på fyra olika begrepp – spel, spela, interaktivitet samt berättande (Esposito 2005A, s. 2). Esposito menar att det är tack vare den audiovisuella apparaturen som det kan uppstå interaktivitet, eftersom det uppstår en interaktion mellan människa och dator, där spelen ses om ett användargränssnitt (Esposito 2005A, s. 3). Esposito menar också att interaktiviteten är starkt kopplad till gameplay som han förklarar som ”the gameplay is the component of the computer games that is found in no other art form: interactivity. “A game’s gameplay is the degree and nature of the interactivity that the game includes” (Rouse 2004 se Esposito 2005A, s. 3).

Henry Lowood anser att spel ska ses som något som befinner sig mellan text, upplevelse och förmåga (Lowood 2004, s. 4). Han menar att spel är dynamiska på det sättet att spelet förändras varje gång man spelar eller interagerar med spelet. Även om man spelar samma spel om och om igen kommer interaktiviteten förändras varje gång eftersom man inte utför exakt samma handlingar varje gång. Man lär sig nya saker och man blir helt enkelt bättre för varje gång man spelar. Med andra ord så kommer upplevelsen att förändras eftersom förmågan att spela kommer att skifta varje gång man väljer att spela (Lowood 2004, ss. 6-7).

Likt Lowood så menar James Newman på att spel ska ses som upplevelser. Dessa upplevelser bygger i sin tur på de aktiviteter som spelaren har valt att utföra. Aktiviteterna ger erfarenhet och lär sedan spelaren vilket ökar förmågan att välja och utföra andra, mer effektiva aktiviteter (Newman 2011, s. 122). Det är detta typ av agerande som Newman anser är gameplay.

Gameplay ska enligt Newman förstås som en akt av utforskande och upptäckande där spelaren, ensam eller tillsammans med andra, upptäcker nya sätt att spela på (Newman 2011, s. 116). Närmare förklarar han att gameplay är...

As such, gameplay is best understood as situated practice that very often takes place within the context of, and is shaped and regulated by, a community of players. Most critically, the resultant gameplay is often unpredictable, emergent, and frequently travels in directions unintended and unanticipated even by the designers and developers of the gaming environments within which it is enacted. (Newman 2011, s. 116)

Gameplay är enligt Newman således aldrig statiskt, utan det förändras varje gång eftersom aktiviteterna som utförs inte är densamma (Newman 2011, s. 122).

4.1.2 Oförutsägbart innehåll

Att spel består av ett oförutsägbart agerande står klart även om olika forskare väljer att beskriva det med olika begrepp. Även om dataspel bygger på en oförutsägbart interaktion så kan dataspel i många fall liknas vid film, speciellt när det kommer till att bevaka dataspel. Likt filmer så kan dataspel baseras på en berättelse som styr händelseutvecklingen (till exempel *Last of Us*). Men till skillnad från film så kan de oförutsägbara valen spelaren kan utföra förändra handlingen i spelet i en helt annan riktning (Esposito 2005A, ss. 4-5). En film eller bok har alltid ett förutbestämt slut och är därmed något som går att avsluta på ett redan bestämt sätt. Till exempel så kommer ringen i *Sagan om ringen* alltid att förstöras på samma sätt, oavsett hur många gånger filmen ses om. Det spelar ingen roll på vilket sätt filmen ses på, det kommer alltid vara exakt samma handling varje gång. Eftersom dataspel bygger på någon form av interaktivitet går det inte att förutbestämma vad som kommer att hända. I dataspel som handlar om *Sagan om ringen* kan hjältarna dö och den onda sidan kan vinna, något som aldrig kan hända i filmen eller boken. Det är spelarens interaktion med dataspel som avgör vad som kommer att hända med handlingen. Narrativet utgör således inte det centrala i dataspel. Det är istället interaktionen mellan spelaren och spelet – spelandet som utgör det primära (Esposito 2005A, s. 4-5). Dataspel går inte heller att förutbestämma hur de kommer sluta eftersom dataspel inte på förhand har ett bestämt innehåll som är avslutat och permanent. Dataspel skiljer därmed markant från filmer eller böcker som på förhand har ett bestämt innehåll som är avslutat och permanent.

4.2 Interaktivitet, oförutsägbarhet och bevarande

Dataspel är följaktligen spel som kan upplevas med hjälp av någon form av audiovisuell apparatur. Det kan vara allt från mobiler och handhållna datorer till konsoler kopplade till TV:n och arkadmaskiner. Dataspelen bygger sedan på att de spelas – det krävs med andra ord någon form av interaktion mellan spelaren och spelet. Centrala begrepp som återkommer i den teoretiska diskussionen är interaktivitet, aktiviteter, upplevelser, förmåga, valemment och gameplay. Gameplay kan enkelt förklaras som sättet att spela på och det är en term som innefattar alla spelarens upplevelser under interaktionen med ett dataspel och i allmänhet används termen för att beskriva den totala upplevelsen av att spela spelet, förutom faktorer som grafik och ljud (Grant 2009, s. 87). Oavsett vilka begrepp som används för att förklara dataspel handlar de om att spelarens interaktion med spelet är det centrala i

dataspel. Spela och dataspel går därmed hand i hand. Samtidigt går det inte att förutsäga hur spelet kommer spelas, vilket kan komma påverka att handlingen. Eftersom interaktiviteten förändras från gång till gång kommer varje spelomgång inte vara den andra lik. Dataspel är således inte något som på förhand har ett bestämt innehåll som är avslutat och permanent. Bevarandet av dataspel kan således inte gå till på samma sätt som till exempel film, musik eller andra liknande kulturyttringar eftersom de är statiska på ett annat sätt än spel. En film kan inte förändras efter att den har spelats in. Till exempel kan inte tittaren avgöra hur filmens handling ska gå framåt genom att önska att en person gör det ena eller det andra, något som kan göras i dataspel eftersom det är spelarens val som avgör hur spelandet utformas. Interaktiviteten i dataspelen får följaktligen konsekvenser för hur dataspel ska bevaras eftersom spelandet utgör en central del och måste därför bevaras.

5 Spelbevarande

Spelstudier eller *game studies* är en relativt ny men omfattande tvärvetenskaplig akademisk disciplin som handlar om den kritiska studien av spel. Inom spelstudier så ligger fokus på speldesign, spelarna och deras roll i samhället och kulturen kring datorspel. Eftersom spel idag påverkar samhället på flera plan befinner sig spelstudier i ett tvärvetenskapligt forskningsfält som består av forskare och akademiker från vitt skilda områden såsom datavetenskap, psykologi, sociologi, antropologi, filosofi, konst, litteraturvetenskap, teologi och mer.

Även inom arkivvetenskapen finns de forskare som ägnar sig åt *game studies*. Efter att ha sonderat forskningsfältet så har jag observerat att de flesta artiklarna handlar om vad som ska bevaras och hur det ska bevaras vilket gör dem centrala för mitt arbete. Dispositionen för avsnittet är därför indelat i *Synen på spelbevarande* och *Tekniska lösningar på spelbevarande*. Den arkivvetenskapliga litteraturen inom detta område är relativt liten i omfånget eftersom det endast är ett fåtal forskare som ägnar sig åt detta. Det gör att samma forskare återkommer i flera texter jag använt mig av.

5.1 Synen på spelbevarande

5.1.1 Dokumentation kring gameplay och den historiska kontexten

Det står klart att datorspel inte kan särskiljas från aktiviteten spela. Sättet att spela på (gameplay) utgör därför en central del av datorspel, och det framgår klart av teorin att om kulturarvsinstitutioner vill bevara och tillgängliggöra datorspel, måste de även se till att bevara sättet att spela på.

Andreas Lange, som driver Computerspiele museum i Berlin, menar att om man bara försöker bevara datorspel så blir de i slutändan värdelösa artefakter eftersom man då har förlorat den historiska kontexten. Han menar att spel bör bevaras genom emulering men att man måste vara medveten om att det inte blir det inte densamma som originalet. Till exempel är inte kontrollen, det visuella och interaktionen densamma om man hade spelat originalspelet med den ursprungliga utrustningen. Med andra ord så försvinner den historiska kontexten kring varför man spelade och hur man spelade (Lange 2013). Ett exempel kan vara ett gammalt arkadspel som stod på den lokala pizzerian i slutet av 1980-talet. Lange menar att vi idag kan emulera själva spelet som spelades men vi kan inte återskapa känslan av att stå tillsammans med sina kompisar och tävla om vem som fick den högsta poängen. Därför måste även den historiska kontexten bevaras (Lange 2013). För att långtidsbevaringen av datorspel ska bli meningsfull menar Lange att nio typer av information måste bevaras.

Dessa är spelets originalkod, den tekniska plattformen (både hård- och mjukvaran), historisk gameplay från spelet, dokument från både spelare och utvecklare, dokument från hur spelet utvecklades, artefakter som har skapats kring spel, data som har skapats kring spel, forskningsresultat samt den sociala interaktionen. För att lyckas med detta lyfter Lange bland annat fram att det kommer krävas ett samarbete mellan de olika institutioner som försöker bevara dataspel (Lange 2013).

Henry Lowood vill synliggöra det faktum att spel inte är statiska objekt utan de ska snarare ses som en uppsättning av designverktyg (Lowood 2004, s. 5). Till skillnad från de flesta andra mjukvaruprogram så är spelets innehåll oftast förpackat tillsammans med spelmotorn² istället för att vara separata som dokument eller filer (Lowood 2004, s. 5). Det möjliggör att spelare kan modifiera spelmotorn och på så sätt skapa nya spel utifrån det ursprungliga exemplaret som skapades av spelutvecklarna. Lev Manovich menar att detta fenomen har skapat en ny ”kulturell ekonomi” inom spelutvecklingen där modifikationerna kan ta över och bli större och mer spelade än originalspelet (Lowood, 2004, s. 5). Ett exempel på det är modifikationen *Counter-Strike*, som utvecklades utifrån spelet *Half-Life*. Det blev så småningom ett eget spel och fick miljontals spelare över hela världen. Ett annat exempel på en modifikation som har blivit större än sitt ursprungliga spel är *Dota* (*Defense of the Ancients*) som från början var en inofficiell karta till *Warcraft III* men som senare har fått en uppföljare (*Dota 2*) samt inspirerat spel som *League of Legends* och *Heroes of Newerth*.

Även spelfilmer, som är skapade i dataspel, produceras på samma sätt. Här använder spelarna spelmotorn till att skapa en värld som sedan utgör filmvärlden i olika animerade filmer (Lowood 2004, s. 1) Lowood menar att det är viktigt att försöka bevara historien av vad han kallar användargenererat innehåll, men pekar samtidigt på att det kommer bli en stor, om inte en nästintill omöjlig, utmaning för kulturarvsinstitutioner eftersom de då måste ta hänsyn till både variabilitet och programvarans modifierbarhet (Lowood 2004, s. 5). Lowood menar att man måste försöka fånga spelets gameplay om man ska kunna förstå spelen i framtiden (Lowood, 2004, s. 6). Spel är idag dynamiska på det sättet att spelet förändras varje gång man spelar eller interagerar med det. Även om man spelar samma spel om och om igen kommer interaktiviteten förändras varje gång eftersom man inte utför exakt samma handlingar varje gång. Man lär sig nya saker och man blir helt enkelt bättre för varje gång man spelar (Lowood, 2004, ss. 6–7). Det gör att vissa spelare blir bättre än andra eftersom de har lärt sig av sina handlingar i spelet. Spelarna utformar på så sätt strategier i spelen som sedan styr spelupplevelsen. För att kunna bevara förmågan kan man inte bara bevara spelen som spelades. Lowood anser att kulturarvsinstitutioner även måste fokusera på att bevara inspelat material som fångar spelupplevelsen (Lowood 2004, s. 8). För att kunna bevara all den information som behövs för att spelbevarandet ska bli meningsfullt så föreslår Lowood att kulturarvsinstitutioner som bevarar dataspel kan arbeta utifrån följande punkter:

² Spelmotorn är mjukvaruplattformen som hanterar spelets grafik, fysik, artificiella intelligens, spelnivåer, filformat etc.

1. Bygga en emuleringsdatabas.
2. Bygga en spelupplevelsedatabas.
3. Bygga ett arkiv som innehåller speldesigndokument, källkod, digitala tillgångar samt tillhörande dokumentation av spelutvecklingen.
4. Samla relevanta artefakter som tillhör spelkulturen på arkiv och museer.
5. Samarbeta med andra institutioner (Lowood 2004, s. 9).

Även om Langes och Lowoods perspektiv på spelbevarande är breda och i viss mån otydliga, eftersom begrepp som artefakter, data och digitala tillgångar kan inbegripa nästan vad som helst, går det att uttyda en tydlig poäng i deras argumentation. Dataspelbevarande handlar inte bara om att tillgängliggöra äldre spel, det handlar även om att bevara kulturen kring dataspel. Gameplay, den historiska kontexten, speldesigndokument och relevanta artefakter som tillhör spelkulturen är minst lika viktiga att bevara. För att det ska bli möjligt att bevara alla de artefakter och all den information som behövs lyfter båda fram att det kommer krävas ett samarbete mellan de olika institutioner som arbetar med dataspelbevarande. Dataspelbevarande är komplext då det innefattar en mängd olika artefakter och olika typer av information. Att en institution ska kunna klara av det här själv kommer troligtvis inte att gå eftersom det kommer kräva stora resurser. Bland annat kommer det att krävas olika kompetenser som inte traditionellt finns på kulturarvsinstitutioner.

5.1.2 Dokumenterande och bevarande av spelutvecklingen

Både Lange och Lowood påpekar att det är viktigt att även dokumentera och bevara spelutvecklandet. The Game Preservation Special Interest Group grundades 2004 av International Game Developers Association för att försöka öka medvetenheten kring problematiken kring spelbevarande, och i denna grupp ingår flera forskare, bland annat då Henry Lowood. (Lowood, Armstrong, Monnens, Vowell, Ruggill, McAllister, Donahue och Pinchbeck 2009, s. 1). De anser att det är av stor betydelse att även historien bakom spelen, det vill säga spelutvecklarnas historia dokumenteras och bevaras (Lowood et al. 2009, s. 1). Förutom spelet så anser Game Preservation Special Interest Group, eller GPSIG, till exempel att designdokument, utvecklarrelaterad korrespondens och dokumentation relaterad till spelutvecklarens och utgivarens relation bör bevaras. Nedan listas alla de dokument som GPSIG anser att kulturarvsinstitutioner ska samla in eftersom det är en lång lista och det skulle vara svårt att om det skrevs i löpande text. Dock så vill GPSIG påpeka att denna lista endast är en början och ingenting man ska se som absolut, eftersom vad som anses som viktigt att bevara kan förändras i framtiden (Lowood et al. 2009, s. 5).

- Designdokument,
- Utvecklarrelaterad korrespondens,
- Konst såsom skisser eller manus,
- Versioner av spelen inklusive patchar, modifikationer och tillägg
- Spelutvecklingens källkod tillgångar, verktyg och de resulterande binära utförandena
- Machinima, reprisar eller andra inspelningar på ”gameplay”
- Utvecklarrelaterade kartor (skuggkartor, influenskartor, texturkartor etc.)
- Wikis, subversion-/sharepoint-/perforcekataloger, interna webbplatser, anslagstavlor, anteckningar och affischer och andra samarbetsprojekt.
- Schemalägnings- och planeringsdokument
- Utvecklar- och utgivarbudgetar, prognoser, marknadsundersökningar och annan företagsrelaterad dokumentation
- Övrig dokumentation relaterad till utvecklarens och utgivarens relation
- Nyhetsbrev och cirkulär från spelutvecklarföretagen
- Information om projekt-, team- och företagsstruktur över tiden
- Fotografier och filmer av företaget, människor och händelser (både interna och externa)
- Reklam- och marknadsföringsmaterial, speciellt bitar som används för unika, engångsändamål
- Press kit och demos
- Rättslig dokumentation
- Böcker om speldesign, utveckling, och spelstudier
- Forskningsrapporter som produceras av akademiker för spelutvecklare
- Källmaterial (det vill säga skrifter, film, konst, etc. som inspirerade ett spel)
- PowerPoint och andra presentationer för konferenser och möten
- Speltidskrifter, däribland pressklipp
- Arkiv- och affärshandlingar eller personliga papper från grupper, organisationer och enskilda personer som är associerade med spelbranschen, men är inte inblandade i spelutveckling

Figur 2: GPSIG: s lista på vad de anser kulturarvsinstitutioner ska börja med att samla in och bevara (Lowood et al. 2009, s. 5)

5.1.3 Dokumentation av atmosfär och dataspelsguider

Nicolas Esposito menar att dataspelarvet bevaras i hög utsträckning på två sätt: dels genom virtuella museer på webben, dels genom fysiska utställningar (Esposito 2005B, s. 1). Med virtuella museer menar han webbsidor där man kan komma åt ljud, ögonblicksbilder, videoinspelningar, emulerade spel etc. Men det som inte bevaras är den miljö där dataspelen brukas eller spelatmosfären som han väljer att kalla det (Esposito 2005B, s. 2). Enligt Esposito utgörs en spelatmosfär av fem punkter – ett år, en lista av typiska element i en spelatmosfär (ljus, ljud, möblemang, andra objekt, personer med mera), en bild på hur en spelatmosfär faktiskt kan se ut, en beskrivning av de interaktioner som kan utföras i den virtuella miljön samt en lista på spel som spelades i just den spelatmosfären Esposito 2005B, s. 2).

James Newman vill ifrågasätta det generella antagandet om att dataspelen är det viktigaste objektet att bevara (Newman 2009, s. 109). Newman, som representerar National Video Archive i England, vill istället peka på att spelarskapade genomgångar av spelen är dokument som kan säga mer om spelen än de faktiska spelen. Spelarskapade genomgångar av spel, så kallade *walkthroughs* är

beskrivningar, inspelade eller nedskrivna i textdokument av spelare, som förklarar hur andra spelare till exempel kan klara ett spel på snabbast tid, kan ta alla poäng på en nivå, kan hitta alla gömda objekt inne i ett spel eller kan klara ett spel till 100 procent (Newman 2011, s. 115). Newman anser att dessa spelarskapade genomgångarna av spel, är några av de mest omfattande undersökningar av digitala spel som för närvarande existerar, även mer noggranna, undersökande och uppfinningsrika än både yrkesmässig eller akademisk litteratur (Newman 2011, s. 111). Newman hävdar att dessa statistiska spelgenomgångar är ett bättre objekt att bevara för att fånga upplevelserna och aktiviteterna i dataspelen eftersom de grundligt undersöker spelens fulla potential (Newman 2011, s. 118-119). Newman vill dock framhäva att han inte är emot att kulturarvsinstitutioner bevarar dataspel. Det han menar att spelgenomgångar också är viktiga dokument som i framtiden kan förklara hur dataspelen fungerade. På så sätt utgör de ett komplement (Newman 2011, s. 110).

Esposito lyfter fram intressanta poänger kring vad som ska bevaras. Spelatmosfären kan säga mycket om vad man spelade, till exempel vilken konsol/dator man spelade på och vilka spel man spelade och hur man spelade, till exempel om man spelade själv eller med kompisar eller om man spelade i vardagsrummet eller i sovrummet. Spelatmosfären blir således en del av dataspelskulturen och kan på så sätt inkluderas i spelbevarandestrategier. Newman vill, precis som Lange och Lowood, visa att spelbevarande inte enbart handlar om att bevara dataspel. För att kunna bevara upplevelsen och förmågan måste ytterligare dokument bevaras till exempel spelgenomgångar.

5.1.4 Sammanfattning

Vad den tidigare forskningen visar är att dataspelbevarande, likt dataspel, är ett komplext begrepp. För att kunna fånga alla de aspekter som är nödvändiga för att kunna förstå dataspel behövs till exempel dokumentation kring gameplay och hur spelen utvecklades också bevaras. Att bara bevara dataspelen kommer i slutändan inte säga så mycket eftersom den historiska kontexten då har försvunnit. Även om litteraturen kommer med konkreta och tydliga svar på vad som ska bevaras och i viss mån hur den ska bevaras så går att tyda en tydlig poäng. Dataspelsbevarande är komplext eftersom det kommer krävas en väldig bredd på insamlandet, det räcker inte med att endast bevara dataspel. Sen att vissa artefakter eller viss information ska ses som viktigare än andra spelar i det här fallet mindre roll efter det handlar om att inkludera material, inte att exkludera. Precis som GPSIG anser så går det inte att föreslå vad som kommer anses vara viktigt att ha bevarat i framtiden. Med det betyder inte att vissa riktlinjer kan fastställas för hur dataspelsbevaringen ska gå till för att den med dagens ögon ska bli meningsfull. För att lyckas med att bevara alla de artefakter och all den information som krävs ske under någon form av samarbete. Att som ensam institution eller organisation tas sig an detta kommer bli allt för resurskrävande då det kommer krävas olika kompetenser inom en rad olika fält för att det ska fungera.

5.2 Tekniska lösningar på spelbevarande

Även om den tidigare forskningen visar på att inte alla tycker att dataspel är det viktigaste att bevara utgör ändå spelen en central del av dataspelsbevarandet eftersom det är kring dem allt annat cirkulerar. För att lättare kunna förstå problematiken och diskussionerna kring tekniska lösningar på långtidsbevaring av dataspel behövs det en närmare förklaring av dataspel som medium.

5.2.1 Dataspel som medium

Dataspel är mjukvara som är starkt beroende av samverkan mellan olika typer av både mjuk- och hårdvara för att ens kunna upplevas. Hårdvaran måste många gånger överstiga kriterierna för spelet för att spelet ska kunna upplevas på ett optimalt sätt. Dataspel är med andra ord ett komplext medium som kräver olika typer av mjuk- och hårdvara för att tillgängliggöras (McDonough, Olendorf, Kirschenbaum, Kraus, Reside, Donahue, Phepls, Egert, Lowood och Rojo, 2010 s. 13). Andreas Lange på Computerspielemuseum i Berlin, menar att dataspel är ett av de svåraste digitala objekten att bevara, och om det går att lösa problemen med långtidsbevarandet av spel har man även löst problemen att bevara alla andra typer av digitala handlingar (Lange 2013). Med det menar han att dataspel är digitala objekt som är mer komplexa än till exempel textdokument eller ljudfiler eftersom de är mer krävande att bevara och tillgängliggöra. Att hitta ett sätt att bevara de mest krävande digitala objekten skulle således lösa problemen med att bevara de mindre krävande.

5.2.2 Olika strategier för långtidsbevarande av dataspel

Det finns primärt tre olika sätt att bevara och tillgängliggöra äldre dataspel på. Det är genom teknologisk bevaring, emulering och migrering (Pinchbeck Anderson, Delve Otemu, Ciuffreda och Lange 2009, s. 3). Teknologisk bevaring handlar om att bevara dataspelen och den utrustning som krävs för att kunna tillgängliggöra dem. Att teknologiskt bevara ett Playstation 3-spel innebär således att spelet bevaras i fysisk form, det vill säga på originalskivan, tillsammans med ett fysiskt Playstation 3 och en fysisk TV-apparat. Styrkan med det här sättet är att spelaren kommer komma så nära den riktiga upplevelsen av att spela spelet eftersom alla de ursprungliga elementen såsom handkontrollen och konsolen brukas (Lange 2013).

Problemen med att teknologiskt bevara dataspel är framförallt två – mediets naturliga nedbrytande, och mediets föråldrande. Det naturliga nedbrytandet även kallat ”bit rot” är den gradvisa och naturliga sönderfallet av digital information och dess lagringsmedia (Monnens 2009, s. 3). Det innebär det att den digitala informationen och dess fysiska lagringsmedier till slut bryts ner av tidens tand och slutligen blir oläsliga och således obrukbara. Bit rot påverkar lagringsformat på olika sätt, beroende på formatets hållbarhet. Till exempel så drabbas magnetiska och optiska skivor snabbare av bit rot än till exempel ROM-kassetter (Monnens 2009, s. 3). Livslängden för ett fysiskt lagringsmedium såsom Commodore 64 eller Playstation 3 cirka 40 år i bästa fall vilket i ett långtidsperspektiv inte är hållbart (Lange 2013 och Monnens 2009, s. 5).

Det andra problemet är mediets föråldrande, vilket på sätt och viss hör ihop med bit rot. Nya lagringsmedier som i det här fallet skulle kunna vara ett Playstation 4, skapar en situation där Playstation 3 så småningom inte kommer att tillverkas mer och

således bli föråldrat. I samverkan med bit rot så kommer det slutligen bli omöjligt att kunna spela spel på ett ursprungligt Playstation 3 eftersom de få som kommer finnas kvar kommer till slut bli obrukbara. (Monnens 2009, s. 5).

Emulering innebär att återskapa en fysisk plattform digitalt på en ny fysisk plattform. För att behålla de digitala filerna som de var vid skapandet byggs ny hård- och mjukvara som efterliknar den som filerna en gång skapades för – emulatorerna ”härmar” således den ursprungliga hårdvaran digitalt (Lange 2013). Enkelt förklarat innebär de förutsättningar som krävs för att spela till exempel ett Playstation 3-spel återskapas genom en emulator på nyare hårdvara, till exempel på en ny PC. Styrkan med denna metod är att spelet kan spelas med sin originalkod, på ett nytt lagringmedium. Problemet är att spelen inte är densamma som originalen eftersom kontexten kring spelet försvinner. Till exempel så är inte kontrollen, det visuella och interaktionen densamma eftersom spelet har återskapats på en ny plattform med andra förutsättningar (Lange 2013).

Migrering kan beskrivas som ett periodiskt överförande av digitalt material från en hårdvaru- och mjukvarukonfiguration till en annan eller från en generation datorteknologi till den (efter)följande generation. Att migrera spel innebär således att spelen kontinuerligt flyttas och över till nya plattformar och görs läsbara i nyare versioner av operativsystem eller program (Pinchbeck et al. 2009, s. 3). Den främsta nackdelen är att migrering av spel accelererar bit rot-processen eftersom upprepade konverteringar ökar risken för informationsförlust, vilket drastiskt minskar livslängden för migrerade spel. Det är även diskutabelt om spelet är densamma eller om det är ett ”nytt” spel efter att programkoden har förändrats. Vidare så är migrering en tidsineffektiv process eftersom varje spel måste migreras individuellt. Likaså är processen att migrera ett spel väsentligt mer komplicerat än till exempel textfiler eller andra typer av audiovisuell data (Pinchbeck et al. 2009, s. 3).

Skillnaden mellan emulering och migrering är följaktligen att migrering fokuserar på att konvertera själva spelet medan i arbetet med emulering så ligger fokus på att återskapa den teknologiska miljön som krävs för att spela spelet.

5.2.3 Emulering eller migrering som lösning

Det säger sig självt att teknologisk bevaring av dataspel inte är en lösning som räcker för att långtidsbevare dataspel. De fysiska spelen och den utrustning som används för att bruka spelen kommer till slut att brytas ner och bli obrukbara. Den teknologiska bevaringen kan på sikt endast användas för att visa hur olika konsolsystem såg ut (Monnens 2009, s. 3). Det gör att det återstår två metoder, emulering och migrering. Vad den tidigare forskningen kommer fram till är att emulering i kombination med migrering ska ses som den mest lämpade metoden för att långtidsbevare dataspel (Pinchbeck et al. 2009, s. 3, McDonough et al. 2010, s. 87, Guttentbrunner, Becker och Rauber 2010, s. 86-87 och Anderson, Delve och Pinchbeck 2010, s. 115-117).

Eftersom upprepade konverteringar av enskilda spel ökar risken för informationsförlust och på längre sikt minskar livslängden för spelen menar den tidigare forskningen att den bästa lösningen är att skapa emulatorer som möjliggör att spelens originalkod kan användas. Dessa emulatorer kan senare migreras till nyare plattformar. Detta gör att spelen inte behöver migreras varje gång vilket också är

tidsödande eftersom varje spel måste migreras individuellt. Även om det är tidsödande att skapa en emulator som tillgängliggör spelens originalkod så är det bara emulatorens som behöver konverteras när den blir föråldrad (Anderson et al. 2010, s. 115). Något som bör nämnas är att varken migrering eller emulering är några perfekta lösningar eftersom båda metoder har betydande brister. Anderson, Delve och Pinchbeck menar att när det kommer till digitalt bevarande måste teoretiska och praktiska möjligheter skiljas åt (2010, s. 114). Det är teoretiskt möjligt att migrera komplexa digitala spel, oändligt många gånger, långt in i framtiden. Frågan som dyker upp då är, går det rent praktiskt att genomföra något sådant? Eftersom migrering är mer tidsödande än emulering när det kommer till spel blir det mer praktiskt genomförbart att emulera spelen för att sedan bara behöva migrera emulatorens (Anderson et al. 2010, s. 114).

5.3 Konklusion

För att återkoppla till forskningsfrågorna, hur kulturarvsinstitutioner resonerar kring vad som ska bevaras av dataspelskulturen och hur det ska bevaras, har den tidigare forskningen tydliga svar. Dataspel är till skillnad från film, interaktiva vilket medför att de på förhand inte har ett bestämt innehåll som är avslutat och är även permanent. Interaktionen är det centrala i dataspel vilket får konsekvensen att dataspelsbevarande inte bara handlar om att bevara dataspel. Till exempel så är gameplay och den historiska kontexten kring spelen minst lika viktiga att bevara för att det ska kunna gå att förstå spelen i framtiden. Det handlar om att kunna bevara hur och varför interaktionen skedde, till exempel vilka kontroller som användes, var spelet spelades, varför spelet spelades och så vidare.

Även om vissa forskare kommer med mer konkreta exempel på vad som ska bevaras, är poängen som jag ser det, att dataspelsbevarande är ett arbete som kräver bredd och som egentligen inkluderar allt som har någon koppling till dataspelskulturen som till exempel spelfilmer och speltidsskrifter. Även om dataspelen inte är det enda som ska bevaras utgör de själva kärnan i bevarandet. Spelen är de centrala objekten och det är kring dem som all annan information kretsar. Spelen är den mest komplexa informationen att bevara och de bäst lämpade metoderna för att i framtiden kunna uppleva dessa är att emulera dem. Det ska göras för att spelen då kan spelas med sin originalkod samt att det blir lättare att migrera emulatorens istället för varje enskilt spel när den aktuella plattformen har blivit föråldrad. Att bevara fysiska kopior av spel och den tekniska utrustning som krävs för att spela dem är inte en hållbar strategi för långtidsbevaring eftersom de till slut kommer att brytas ned och bli obrukbara. Dataspelsbevarande är således ett komplext och omfattande arbete som blir svårt att genomföra ensamt eftersom det kommer att vara resurskrävande på flera olika sätt. För att kunna bevara alla de artefakter och all den information som krävs kommer det att behövas ett samarbete mellan alla de institutioner, organisationer och privatpersoner som arbetar med dataspelsbevarande.

6 Teoretisk referensram

Som det framgår i tidigare kapitel är dataspelsbevarande ett brett begrepp som innefattar många olika typer av information. I min uppsats undersöker jag tre aktörer (Spelarkivet, Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier) som alla har valt att bevara olika delar av dataspelskulturen. Mina teoretiska utgångspunkter för att kunna förklara deras resonemang kring dataspelsbevarande kommer framförallt vara idén om *Det fjärde rummet* och Terry Cooks idéer från artikeln *Evidence, memory, identity, and community: four shifting archival paradigms*.

6.1 Det fjärde rummet inom ABM

Spelarkivet, Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier utgör tillsammans en ABM-sektor, även om avd. för audiovisuella medier räknas som nationalarkiv för audiovisuella medier. Begreppet ABM har under några år varit ett samlande begrepp på kulturområdet. Arkiven, biblioteken och museerna har tillsammans uppgiften att samla in, ordna och bevara samt sprida kunskap om samhället till dess medborgare. Men det handlar också om hur dessa områden tillsammans kan skapa någonting mer och på så sätt utgöra något större än var för sig (Olsson 2005, s. 40).

Idén om *Det fjärde rummet* uppkom i samband med ett gemensamt utbildnings- och utvecklingsarbete inom ABM i Västra Götalandsregionen. Enligt Tomas Olsson är *det fjärde rummet*, ett rum som kan vara ett fysiskt eller virtuellt rum för samarbete. Arkiven, biblioteken och museerna utgör en på många sätt naturlig allians. Det fjärde rummet öppnar således för många fler givande allianser och samarbeten. Men det fjärde rummet som begreppet kan även användas som en metafor för mellanrummet mellan institutionerna och det övriga samhället (Olsson 2005, ss. 38-40).



Figur 2: Det fjärde rummet och samhället (Olsson 2005, s. 41)

Jag skulle vilja stanna vid det fjärde rummet eftersom den passar väl in som förklaringsmodell för min undersökning. I det fjärde rummet eller mellanrummet finns den värld som dokumenteras genom arkiv, bibliotek och museer. I mellanrummet finns också de människor som skall utnyttja dessa kulturinstitutioner. På så sätt är alla i mellanrummet såsom enskilda personer, i studiecirkel, i företag,

skolor och så vidare, verksamma på kulturområdet. Enligt Olsson skapas i mellanrummet, förutsättningarna för vad som händer på institutionerna. Om vi ser oss som passiva konsumenter av kulturprodukter är vi publik och finansiärer. Om vi är skapande eller medskapande är vi dessutom aktiva producenter. På så sätt är kulturinstitutionerna beroende av alla som opererar i samhället. (Olsson 2005, s. 39)

Dataspelsbevarande är något som jag skulle vilja hävda är sprunget ur det fjärde rummet eftersom det startades av hängivna privatpersoner som insåg att det var ett kulturarv som höll på att försvinna. Det är ett arbete som kräver att alla, inte bara kulturarvsinstitutioner, är involverade för att det ska vara möjligt. Jag kommer vidare i analysen/diskussionen gå in närmare på idén om det fjärde rummet och hur det relaterar till dataspelsbevarande.

6.2 Terry Cook och det fjärde paradigmet

I Terry Cooks artikel *Evidence, memory, identity, and community: four shifting archival paradigms* argumentar han för att arkivens roll under de senaste 150 åren har genomgått fyra olika stadier; från juridiska arv via kulturminnen och samhällsligt engagemang till att bli medborgararkiv. Samtidigt har arkivariens roll förändrats från att vara passiva förvaltare till att bli aktiva värderare till samhällsliga förmedlare för att bli *community facilitators*. (Cook 2013, s. 95)

Cook menar att sedan slutet av 1800-talet har arkivens identitet skiftat mellan fyra olika paradigmer. Dessa paradigmer eller strukturer kallar han sedan för bevis, minnen, identitet och samhälle. *Bevis* rådde fram till 1930-talet och det byggde på att arkivens roll efter franska revolutionen var att bevara alla handlingar utan att ändra eller bryta kontexten för att på så sätt kunna bevara "sanningen". Arkivmaterialet kunde på så sätt utgöra sannolika bevis. Därmed blev arkivens syfte att bevara originalhandlingar så att deras värde som vittnesbörd inte skulle gå förlorat utan att de kunde stå som rättsligt tillförlitliga källor. (Cook 2013, ss. 105-107)

Det andra paradigmet, *minnen*, varade från 1930-talet till 1970-talet. Under den här tiden ökade antal handlingar som skapades av de offentliga institutionerna, vilket framtvängde en omställning av det första paradigmet. Att göra ett urval av alla handlingar blev nödvändigt eftersom arkiven inte kunde hantera alla handlingar som skapades. Arkiven blev på så sätt inte naturligt skapade, utan deras innehåll formades av de urval som arkivarierna utförde. På så sätt blev urval och bedömmande ett karaktäristiskt kännetecken för det andra paradigmet. (Cook 2013, ss. 107, 109)

Under samma period förändrades även arkivens samlingar, från att endast ha bestått av text till att även bestå av fotografier, ljudupptagningar, arkitekturritningar och rörliga bilder vilket ytterligare förstärkte roll som kulturarvs- och minnesinstitutioner. Andra utmärkande drag för det andra paradigmet var att handlingar bedömdes som historiska källor och att arkivariern subjektivt skapade kulturella minnen snarare än bevakade ärvda juridiska bevis. (Cook 2013, s. 109).

Från 1970-talet och framåt kom arkivariern allt mer att framstå som en yrkesmässig expert. Arkiven kom att mer direkt avspegla samhället och all den mångfald som fanns där. Det fanns plötsligt inte bara en sanning utan flera. Samtidigt växades

arkivens fokus från bedömande och urval till att även dokumentera medborgare lika mycket som staten (Cook 2013, ss. 109-110). Under det tredje paradigmet kom fokus att ligga på arkivens roll som samhällelig resurs. De skulle inte längre endast vara till för akademien utan även fungera som en samhällelig grund för identitet (Cook 2013, ss. 112-113).

Cook menar att arkivparadigmet numera håller på att förändras och skifta till ett fjärde paradigmet. Det nya paradigmet bygger enligt Cook på att nya kommunikationsvägar uppstår genom internet och den ökande digitaliseringen. De nya vägarna medför enligt Cook att varje person idag kan bli sin egen författare, fotograf, utgivare, filmskapare och inte minst arkivarie. Var och en skapar idag sina egna arkiv på nätet som tillsammans utgör gemensamma dokument för olika grupperingar. På grund av detta finns det numera flera som menar på att arkivarier ska ge upp sina roller som experter för att istället dela arkiveringen med såväl fysiska som digitala grupperingar (communities). Arkivariens blir på så sätt mentorer (facilitators) som arbetar ute i samhället och ser arkivering som en process som delas med många medborgare. Nyckelkonceptet för det kommande fjärde paradigmet är *community* (samhälle) och det kan ses som en demokratisering av arkiven anpassade för de kommunikationsvägar och medborgarkrav som ställs i den digitala tiden. (Cook 2013, ss. 113-116).

Jag kommer vidare i uppsatsen använda mig av Cooks teorier om det fjärde paradigmet eftersom jag anser att det stämmer väl in på hur kulturarvsinstitutioner idag arbetar med att bevara dataspel. Speciellt idéerna om hur arkivarier ska dela med sig av arkiveringen med såväl fysiska som digitala grupperingar.

7 Det empiriska forskningsmaterialet

I det här kapitlet kommer de intervjuerna jag har genomfört med de utvalda institutionerna att redovisas. Kapitlet är disponerat utefter forskningsfrågorna för att det ska bli enklare att följa med samt att det ska bli tydligt att de besvaras. Innan intervjuerna redovisas kommer dock en kortare presentation av Spelarkivet, Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket (fortsättningsvis skrivet som AVM på KB).

Spelarkivet i Malmö är ett privat initiativ, av tre arkivarier på Malmö stadsarkiv, som startade 2013. De vill främst arbeta med att försöka bevara information kring de företag som utvecklar spel och fokuserar därför på att hämta in och arkivera material från spelföretag i Sverige. De vill, enligt de själva, arbeta utifrån ett mer traditionellt arkivperspektiv och fokusera på att bevara och tillgängliggöra arkivhandlingar från dataspelsproducenter i Sverige. (A2 och A3 på Spelarkivet 2014-02-28)

Tekniska museet visar för tillfället (25 oktober 2013 till 28 september 2014) världens största dataspelsutställning, ”Game on 2.0”, i sina lokaler. Game on 2.0 används enligt M1 på Tekniska museet för att starta deras projekt ”Dataspelens världar” där det är tänkt att det ska dokumenteras kring tre teman:

- Dataspelens maskiner (klassisk dataspelshistoria)
- Dataspelens användare
- Dataspelsproducenter

(M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

Kungliga biblioteket är nationalarkiv för audiovisuella medier (www.kb.se, 2014-04-22). På AVM på KB, arkiveras bland annat musik, film, litteratur och tidskrifter. Dataspel med koppling till Sverige ska sedan 1995 också sparas där enligt lagen om pliktexemplar, men när det gäller spel är arkiveringen mer komplicerad då upphovsrättslagen förbjuder AVM att kopiera spel (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). De finns bara på sina fysiska skivor och om forskare kommer dit och vill spela måste de låna ut själva arkivexemplaret. AVM får heller inte göra emuleringar av spelen, det vill säga översätta dem till en annan plattform. 2015 börjar e-pliktlagen gälla men den täcker exempelvis inte in digitala spel eftersom den nya lagen kräver att spelföretagen måste lämna in sina spel på en fysisk bärare (B1 och B2 på AVM 2014-03-05).

7.1 Hur institutionerna resonerar kring vad som ska bevaras

7.1.1 Resonemang kring det egna bevarandearbetet

Spelarkivet

Spelarkivet fokuserar enligt A1 fokusera på att dokumentera och bevara spelföretagens historia, inte på artefakten, spelen eller de tekniska konsolerna (A1 på Spelarkivet 2014-02-28). Anledningen till att Spelarkivet kommer fokusera på företagshistorien och inte på spelen eller utrustningen grundar sig i att arkiv traditionellt sett inte fokuserar på att bevara objekt (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). A2 påpekar att Malmö stadsarkiv har Kockums företagsarkiv men det innebär inte att de bevarar några båtar eller andra produkter som de har producerat, ”[...] vi har ju historien kring företaget så det är vår approach... den är helt arkivarisk om man säger så [...]” (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). A2 menar dock att de är intresserade av all information som rör spelföretagen så de har inte uteslutit att ta in spel, ”[...] vi har inte uteslutit att inte ta in spel heller men det är ingenting vi har fattat något beslut om... vi antar att det finns några myndigheter som är intresserade av att kanske göra någonting tillsammans med oss där” (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). Enligt den förstudie som gjordes av Spelarkivet 2013 framkommer det mer exakt vilken typ av material som Spelarkivet vill samla in och tillgängliggöra.

<p>Med vilka tankar och grundvisioner bildades spelföretaget?</p> <ul style="list-style-type: none">- Vem/vilka bildade spelföretaget? Vilken bakgrund har upphovsmannen/kvinnan?- I vilken ort/stad uppstod spelföretaget? På vilken/vilka adress(er) finns spelföretaget idag? <p>När skapades spelföretaget?</p> <p>Personalthistorik och nuvarande personalsammansättning</p> <p>Vilka spel har spelföretaget släppt?</p> <ul style="list-style-type: none">- Utifrån vilka idéer / tankar/koncept uppkom spelet?- Vilken genre tillhör det utgivna spelet?- Vilka deltog i utvecklingen?- Till vilken/vilka plattform(ar)?- Utgivningsår?- Antal sålda exemplar?- Utvecklingsbudget? <p>Kan spelarkivet få tillgång till material som exempelvis:</p> <ul style="list-style-type: none">- Skärmdumpar konceptbilder, animationer, filmsekvenser osv.- Manus, storyline, gameplaydokumentation- Musik, ljud,- Ett exemplar av utgivna spel- Arbetsmetoder, organisationskarta med rollbeskrivningar

Figur 3: Den information som Spelarkivet vill fokusera på att samla in (Othén och Björkstrand 2013)

Spelarkivets fokus ligger på svensk spelföretagshistoria och svenska kopplingar. A3 menar att om det finns arkivhandlingar att hämta i Sverige är de intressanta att bevara för Spelarkivet (A3 på Spelarkivet 2014-02-28). A2 på Spelarkivet anser att dataspelen är det viktigaste eftersom det är dessa som är branschen, men att de är mest intresserade av ”[...] den rent deskriptiva delen, den historiska delen är ju... och företagssamheten och allting runt om, det är det vi är intresserade av” (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). A2 påpekar att även om de inte kommer bevara dataspel

kommer de ändå att bara information om spelen eftersom de utgör själva branschen, ”[...] liknelsen med Kockums igen då... vi måste ju känna till vad det är för typer av båtar och... för att kunna ta fram dokument och information kring det företaget har pysslat med så att det är superviktigt, det är det ju” (A2 på Spelarkivet 2014-02-28).

A1 på Spelarkivet säger att de har tankar på att förutom företagshistoria även bevara arbetsprocesser och hur de arbetade på spelföretagen eftersom, ”[...] om man tittar historiskt sett och går tillbaka och jämför med idag så har det förändrats en hel del” (A1 på Spelarkivet 2014-02-28). A1 vill dock påpeka att de inte kommer gå in på varför det har förändrats utan snarare att det har skett en förändring, från garageföretag till seriösa företag (A1 på Spelarkivet 2014-02-28).

Även om Spelarkivet har en tydlig bild av vad de vill bevara menar A2 att de inte säger nej till någonting än så länge utan all information är viktig att bevara (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). Anledningen till varför Spelarkivet startades var att det framkom, i en förstudie som skrevs av Spelarkivet 2013, att dataspelsföretagen själva var intresserade av att börja bevara sitt historiska arv, men att det då inte fanns några näringslivsarkiv eller myndighetsarkiv som bevarade deras historia (A2 på Spelarkivet 2014-02-28 samt Othén och Björkstrand 2013, s. 3). Spelarkivet såg helt enkelt att det saknades något eller några som bevarande en betydande del av populärkulturen.

[...]alltså vi tycker ju att det här är så pass viktigt och det är så pass påtagligt i populärkulturen idag. Min äldsta dotter började gårdagen med att spela Minecraft i två timmar... jag ska inte säga vilken tid hon vaknade... och det... jag spelar själv... hustrun spelar spel men hon tänker inte på att hon gör det men det är på hennes telefon då. Det är så vanligt... det är ungefär... det är som musik finns överallt... spel finns idag överallt och den delen har inte dokumenterats riktigt så att... vi tycker ju att det här är spännande och det säger ju någonting om samtiden om då måste vi bevara. (A2 på Spelarkivet, 2014-02-28)

Tekniska museet

Tekniska museet använder utställningen Game on 2.0 som en kick-off för projektet Dataspelens världar. Detta projekt är tänkt att fokusera på dataspelens maskiner, dataspelens användare och dataspelens producenter (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). Dataspelens maskiner handlar enligt M1 om klassisk dataspelshistoria, det vill säga dokumentation kring de spelmaskiner som har funnits (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). Med dataspelens användare vill Tekniska museet närma sig dataspelarna och deras omgivning. De vill prata med spelare och ställa frågor kring vad dataspel innebär för dem, om det kan vara problematiskt ibland och vad det har gett dem i form av färdigheter, kunskaper, upplevelser och kontakter (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). I den tredje delen, dataspelsproducenterna, så dokumenterar Tekniska museet kring två stycken dataspelsproducenter i Sverige (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

Tanken att fokusera på dessa tre har enligt M1 varit att de då får ”[...] ingångar till väldigt mycket av det som är viktigt att bevara” (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). M1 menar att genom att titta på maskinerna så ger det en inblick i själva spelen, fokus på producenterna ger en inblick i hur de tänker och vad de utgår från när de gör spelen och fokus på spelarna ger en inblick i den sociala aspekten av spelandet (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

Produkter, innovatörer och användare skapar enligt M1 en slags treenighet som ger en övergripande förståelse av området (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). M1 menar att det även finns andra vägar att gå som till exempel hjärnforskning.

[...] sen finns det jättemycket annat också... man kan prata med... man kan ta Martin Ingvarspåret också som hjärnforskning och titta på vad det får för effekter och så där också... med det här om hur man reagerar på dataspel och hur man uppfattar belöningssystemet som många dataspel är [...]. (M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

Anledningen till varför Tekniska museet nu har börjat fokusera på dataspel är enligt M1 på grund av "[...] dataspel har ju fullkomligt exploderat, det är en folkrörelse på ett helt annat sätt. Om det på 80-talet var väldigt mycket den här klichén då, unga pojkar som sitter i pojkrummet och spelar dataspel så är det ju idag så att alla spelar dataspel i princip... väldigt många, det går inte att bara avgränsa det till unga pojkar utan det finns alla typer" (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). M1 lyfter även fram att dataspel är intressant för Tekniska museet eftersom det spelar en stor roll i väldigt många människors liv och att det ofta utgör en central fritidssysselsättning som dessutom är teknikknuten (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). M1 menar också på att dataspel är idag en kulturyttring likt litteratur och bör behandlas likadant.

[...] Ja, varför är det viktigt att bevara August Strindbergs böcker? Därför att de... dels kan det vara... det är ju kultur... det är ju en kulturform, vill vi förstå vilka vi är så bör vi kanske även bevara det så att det går att titta på och forska kring för att det är ju så att som det är nu, väldigt många människor spelar Candy Crush Saga till exempel eller World of Warcraft och det här påverkar ju folk väldigt... det är... man får gemensamma referensramar, en gemensam plattform (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

AVM på KB

AVM på KB är den institution som är mest kontrollerad i sitt bevarandearbete eftersom lag (1993:1392) om pliktexemplar av dokument säger att ett exemplar av de multimedier med svensk anknytning som framställs och ges ut i Sverige alternativt framställs utomlands och importerats till Sverige i minst 50 exemplar ska lämnas till KB (B1 på AVM 2014-03-05). Lagen gäller uteslutande fysiska objekt som har svenskt tal eller svensk text, svenska medverkande, svenska upphovsmän eller förpackning riktad mot svenska marknaden. Den nya E-plikt lagen SRF (2012:492) kommer gälla för webbunikt material 2015 men det omfattar inte onlinespel, spelappar eller nedladdningsbara spel eftersom de räknas till en avgränsad enhet med på förhand bestämt innehåll som är avsett att presenteras vid varje visning. (KB 2013) B1 och B2 är kritiska till detta eftersom lagarna som styr arbetet dels förutsätter att spelens ges ut i Sverige och dels att de ges ut i fysisk form (B2 på AVM 2014-03-05). Lagkraven gör att det blir svårt för dem att själva styra insamlings- och bevarandearbetet så att det blir meningsfullt. Det har gjort att B1 och B2 har startat egna initiativ för på så sätt försöka utöka insamlingen (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). De initiativ som hittills har tagit är att ladda ner gratis spel, filma spel som är spelade från början till slut som inte har kommit in eller gå att få in samt en mindre kartläggning för att kunna emulera spel (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Alla dessa initiativ är hittills i mycket liten skala eftersom resurserna och möjligheterna att arbeta på detta sätt är starkt begränsade. Även om de tre stycken som arbetar med att samla in, bevara och tillgängliggöra dataspel så utgör den totala tiden knappt en halvtidstjänst (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). De anställda lyfter fram flera

anledningar till varför det är viktigt att AVM bevarar dataspel. B2 pekar på att det är ett fenomen som "[...] gått från det här pojkrumsfenomenet till att liksom alla i stort sett spelar". B2 vill även framhäva att spel idag är något inte bara används som nöjesunderhållning utan även i andra sammanhang (B2 på AVM 2014-03-05).

[...] nu finns ju program om du ska ta körkort liksom Bonniers körskolor eller vad det nu kan vara. Även sjukvården har ju tagit fram dataspel som barn kan använda som har diabetes. Så dataspel har ju börjat få andra användningsområden också och det är väldigt intressant att titta på sådana grejer. (B2 på AVM 2014-03-05)

7.1.2 Samlingens intressenter

Spelarkivet

Spelarkivet menar på att det är svårt att säga vilka som i framtiden kommer att vara intresserade av deras samlingar. A3 säger att det är svårt att föreslå vilka som kommer att använda arkiv generellt i framtiden men att deras arkiv kan vara intressant för ekonomhistoriker och andra forskare som är intresserade av studier kring historien (A3 på Spelarkivet 2014-02-28)

Nä, det är väl väldigt svårt att säga det men så är det väl med arkiv... man vet aldrig vem som är intresserad av... det finns ju inga gränser där men traditionellt sett... näringslivsarkiv har väl mest varit intressant för kanske ekonomhistoriker men vi tror ju att detta är mer... ja... det är ju något som kan vara intressant för ekonomisk historia men även bredare kulturella studier av historien och vad som har hänt i vårt samhälle under den här tiden som de här företagen har vuxit fram [...]. (A3 på Spelarkivet 2014-02-28)

A1 påpekar dock att det är viktigt att inte försöka styra hur arkiven ska användas eller vilka som ska få tillgång till dem utan det är upp till användarna att bestämma hur informationen ska utnyttjas. A1 tror att företagen själva kan vara intresserade av arkivet och att Spelarkivet så småningom kan bli en slags informationsbank för dataspelsbranschen, allmänheten och forskarvärlden (A1 på Spelarkivet 2014-02-28)
A2 menar att samlingen inte har något värde i sig om den inte används och att det därför blir upp till dem att tillhandahålla och tillgängliggöra samlingen (A2 på Spelarkivet 2014-02-28)

[...] vi gör ju inga värderingar av det utan det intressanta är vad den personen som efterfrågar gör med den informationen. Men vi vill ju kunna tillhandahålla och tillgängliggöra det här, det vill vi göra... och där har väl alla arkiv historiskt också... det finns väl ett inslag av godtycke där också precis som alla annan kultur att... ja vad är intressant? Blir det intressant för att vi lyfter fram just den delen? Eller ja, vi vet inte vad som kommer att efterfrågas. (A2 på Spelarkivet 2014-02-28)

Tekniska museet

På frågan om vilka som är intresserade av informationen som bevaras så svarar M1 att det ligger på dem att göra samlingen intressant för både spelarna som vill se sin kultur skildrad och dokumenterad och de som inte är en del av den världen. M1 tror att det finns väldigt många frågor kring dataspel ute i samhället idag och att samlingen därför blir till för att besvara dessa (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

[...] vad gör mitt barn eller barnbarn framför dataskärmen om dagarna eller kvällarna eller nätterna ofta? Vad innebär allt det där och... eller min son kanske vill arbeta med dataspel, kan man verkligen leva på det? Vad innebär det egentligen att hålla på att jobba

med att tillverka, producera dataspel, vad gör man då egentligen? Jag tror att det finns väldigt många frågor kring det här fenomenet ute i samhället idag. (M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

AVM på KB

För att kunna ta del av samlingen på KB måste en rad kriterier uppfyllas. För det första måste användaren antingen vara student eller forskare på högskolenivå, författare, journalist eller göra research inför konstnärlig verksamhet. Har användaren nått upp till något av dessa kriterier så måste även denna uppnå nästa kriterium, det vill säga att formulera och precisera vad arbetet ska handla om och vad det ska resultera i. När detta är klart och godkänt möjliggör det att användaren får ett konto i Svensk mediedatabas, vilket är kravet för att kunna bruka samlingen (B1 på AVM 2014-03-05 och hemsidan för Svensk mediedatabas 2014-03-31). När jag frågar om de skulle vilja låta spelare och privatpersoner också få ta del av samlingen så ställer sig B1 positiv men påpekar att detta bestäms högre upp. B3 påpekar att det skulle kunna bli en kapacitetsfråga också eftersom det hade kunnat bli extremt populärt. B3 menar också att pliktexemplarslagen har sin grund i forskningen vilket göra att denna sektor prioriteras. Dock vill B3 påpeka att det på sikt inte är omöjligt att brukarklientelet skulle kunna breddas även om KB då måste finna en lösning så att verksamheten inte stör den kommersiella verksamheten (B1 och B3 på AVM 2014-03-05).

7.2 Hur institutionerna resonerar kring hur det ska bevaras

7.2.1 Bevarande och tillgängliggörande

Spelarkivet

A1 på Spelarkivet tror att det mesta kommer att vara digitalt material av det de kommer få in och att de därför bör fokusera på att tillgängliggöra materialet digitalt. Även mer traditionellt material såsom pappershandlingar förväntas komma in och detta material är tänkt att digitaliseras men det kommer även att kunna finnas möjlighet att titta på det på plats. Det finns även planer på utställningar med andra aktörer och att tillgängliggöra materialet inom universitetsvärlden på något sätt (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). A3 menar att de försöker använda så många vägar som möjligt för att nå ut, liksom många andra arkiv (A3 på Spelarkivet 2014-02-28).

[...]det är väl det som arkivvärlden sysslar med mycket. Hur ska man tillgängliggöra? Hur ska man få ut sitt material? Hur ska man få nya användare, hur ska man det? Det är väl... om än i begränsad skala är väl dom frågorna som vi också sysselsätter oss med. (A3 på Spelarkivet 2014-02-28)

Oavsett vilken strategi som de väljer för att tillgängliggöra materialet menar A2 att det ska vara en låg tröskel till materialet. A2 säger att det ska vara så enkelt som möjligt att ta del av materialet och att tillgången ska vara så bred som möjligt (A2 på Spelarkivet 2014-02-28).

Tekniska museet

Datorspelens världar är ett dokumentationsprojekt vars syfte är att bygga upp ett källmaterial om dataspel, dess användning och produktion som kan användas i Tekniska museets verksamhet. Projektet är ett led i museets strävan att lyfta fram och visa barns och ungas teknikanvändning (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

Tekniska museet har valt att tillgängliggöra informationen genom en rad olika sätt eftersom deras uppgift är att belysa utvecklingen inom ingenjörskonsten och dess grundvetenskaper samt inom industrin. Inom detta ämnesområde ska museet såväl bedriva och främja vetenskaplig forskning och dokumentation som utöva undervisnings- och upplysningsverksamhet. (Verksamheten 2012, s. 11)

Samtalen med dataspelarna kommer att spelas in och skrivas ut i text och tillsammans med fotografier komma de att bevaras för att senare kunna användas i museiverksamheten (Tekniska museets blogg 2013). Tekniska museet har även en utställning med spelentusiasters egna tolkningar av dataspel. Utställningen heter Ateljé Dataspel och startade efter att vandringsutställningen Hjärta Spel gjorde ett turnéstopp på Tekniska museet under våren 2013 (Tekniska Museets hemsida 2014). Många besökare hörde av sig och ville själva vara med och ställa ut sina egna verk som har fått inspiration av dataspelsvärlden. Ateljé Dataspel har över 100 föremål och bilder från spelare över hela landet i sin utställning (Tekniska Museets hemsida 2014). I linje med museets uppgift så bedriver Tekniska museet även seminarier, föreläsningsserier och så kallade Nördcaféer, som bland annat fokuserar på dataspelens koppling till hälsan, dataspel och våld, dataspel och genus samt att dataspel är mer än bara spel (Tekniska museets hemsida 2014).

Tekniska museet samlar även in dataspel och dataspelsmaskiner genom att besökares och andra privatpersoners donationer (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). Tanken med detta är inte att få dataspelen och den tekniska utrustningen att fungera utan att för att dokumentera kring dataspelsmaskinernas historia, likt vad Tekniska museet har gjort med telefonihistorien. Telefonerna fungerar inte men de används för att besökaren ska kunna se den historiska utvecklingen av telefonerna (M1 på Tekniska museet 2014-03-03 samt gjort en egen liknelse med telefonihistorien). Problemet med det här som M1 ser det är att dataspelsmaskinerna idag ses som samlarföremål och således kostar pengar. Inköp av dataspel och dataspelsmaskiner tär på budgeten vilket har gjort att de baserar samlingen på besökares och andra privatpersoners donationer.

AVM på KB

För att kunna samla in dataspel bedriver AVM på KB omvärldsbevakning av dataspelsbranschen. För detta har de verktyg och en arbetsgrupp som plockar ut relevanta nyheter. De besöker även mässor, högskolor med spelutbildningar och arbetar med att knyta kontakter med personer i dataspelsbranschen (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Eftersom det inte finns några listor där det går att se vilka spel som är leveranspliktiga så letar personalen manuellt efter spel och utbildningsprogram. Till exempel så tittar de på spelproducenternas hemsidor, Discshops releaselistor och andra spelrelaterade webbsidor (B1 och B2 på AVM 2014-03-05)

När de vet vilka datorspel/utbildningsprogram som de ska kräva in och vem som är leveranspliktig gör de utskick. KB har en databas som fungerar som ett leverantörsregister. Där matar de in kraven (speltitlarna) och kräver in de via färdigställda kravbrev. Oftast går kraven ut som mejl. I kravet listas vilka spel som ska levereras och om ett spel kommer ut på flera olika konsoler tas samtliga in. När leveranspliktiga dataspel levereras registreras och katalogiseras de i Svensk mediedatabas där de sen finns tillgängliga att söka på. För närvarande har Kungliga biblioteket 5902 objekt i dataspelssamlingen men eftersom ett och samma spel kommer in på flertalet konsoler så representerar inte antalet 5902 unika objekt. En stor del av samlingen består av utbildningsprogram, uppslagsverk, presentationer och liknande som på 1990-talet och i början av 2000-talet ofta gavs ut på CD-ROM. För att kunna tillhandahålla spelen måste KB även tillhandahålla den tekniska utrustningen som krävs för att uppleva dem (B1 och B2 på AVM 2014-03-05).

Ambitionen har enligt B2 hela tiden varit att kunna tillhandahålla spel men att lagarna många gånger ställer till problem (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). De nuvarande strategierna för att bevara och tillgängliggöra dataspel är förlegade anser B1, B2 och B3 eftersom de inte tar hänsyn till dagens tekniska utveckling samt mediets naturliga nedbrytande (B1, B2 och B3 på AVM 2014-03-05). Eftersom de nuvarande strategierna medför så pass mycket problem enligt de anställda har jag därför valt att behandla dessa vidare under avsnittet om problem som följer nedan.

7.2.2 Problem med bevarandearbetet

Spelarkivet

Spelarkivet har än så länge i insamlingsarbetet inte stött på några hinder utan bara fått ett positivt bemötande från branschen. Det har aldrig varit på tal om att Spelarkivet skulle få ta emot företagshemligheter eller liknande men om de i framtiden skulle ta emot känsligare material så anser alla tre att det då blir viktigt att vara avtalsnoga så att det framkommer att det finns restriktioner i materialet (A1, A2 och A3 på Spelarkivet 2014-02-28). Den främsta anledningen till att de inte har upplevt några problem är enligt A2 att de är privata och inte har något fast regelverk för hur saker och ting ska tas emot. ”[...] Det behöver inte fattas några beslut av diverse ledningsgrupper eller något sånt där, utan det är bara vi som säger, ah men fint, vi tar emot det där och då” (A2 på Spelarkivet 2014-02-28).

Tekniska museet

Till skillnad från Spelarkivet så upplever Tekniska museet att det uppstår flera problem i deras bevarandearbete. Ett problem är att dataspelskonsoler och dataspel idag är kommersiella produkter som har ett samlarvärde. Det gör att det blir kostsamt att samla in dataspelsmaskiner och dataspel vilket tär på budgeten menar M1 (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). Ett annat problem som M1 har upplevt är att det är svårt att dokumentera kring dataspelsproducenter eftersom stora delar av verksamheten anses som hemlig (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). Det är enligt M1 även svårt att dokumentera en verksamhet som bedrivs i en kontorsmiljö eftersom det blir svårt att se tydliga processer (M1 på Tekniska museet).

Det är huvudtaget svårt att dokumentera verksamhet som är bedrivs i kontorsmiljö... jämför man med industridokumentationen som jag arbetar en del med också så... allting

är tydligt på ett annat sätt, allting är mer som att man kan se vad som händer... stora maskiner som arbetar och man kan se produkterna växa fram. (M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

AVM på KB

B1, B2 och B3 menar att de strategier som de använder idag för att bevara dataspel är föråldrade och medför två huvudsakliga problem, föråldrade lagar och förbudet mot att kopiera spel (B1, B2 och B3 på AVM 2014-03-05).

För det första så är det ett problem att det är relativt få spel idag som släpps i fysisk form, vilket är ett krav för att Kungliga biblioteket ska kunna kräva i dem (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Exempel på spel de inte kan ta in är enligt B2 mobilapplikationer och spel som bara släpps digitalt. Den nya e-pliktslagen som kommer att gälla från 2015 hjälper inte heller till menar B1 och B2 eftersom den inte gäller interaktivt material som inte har ett förutbestämt, avslutat och permanent innehåll (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Det innebär att Kungliga biblioteket inte kan ta in vissa spel, även om de är riktade till den svenska marknaden. (B2 på AVM 2014-03-05).

Det andra problemet är att Kungliga biblioteket inte får kopiera, det vill säga emulera, spelen utan de måste bevaras i sitt fysiska format. Till det måste Kungliga biblioteket tillhandahålla all teknisk utrustning för att kunna spela upp spelen eftersom utrustningen inte ingår i pliktexemplarslagen. Budgeten till att köpa in den tekniska utrustningen som är nödvändig för att spela upp är starkt begränsad och B2 menar på att det är "[...] skrattretande vilken dålig budget vi har för att köpa in och säkra liksom konsoler och Pc-versioner" (B2 på AVM 2014-03-05).

Att avd. för audiovisuella medier inte får emulera spelen samt att de måste tillhandahålla all teknisk utrustning gör att äldre material till slut inte kommer att fungera. Det fysiska materialet kommer till slut att brytas ner och sluta fungera vilket gör att den nuvarande strategin inte är hållbar ur ett 50- eller 100 årsperspektiv menar B3. B3 säger också att även om spelen fortfarande skulle fungera så kräver äldre system en viss typ av hårdvarukonfiguration och om det inte går att säkerställa denna så kan inte spelen spelas upp. (B3 på AVM 2014-03-05).

Både B1, B2 och B3 är medvetna om att deras samling i dess nuvarande form så småningom kommer att brytas ned och till slut bli obrukbar. De säger själva att de enda de kan hoppas på är att det kommer till en lagändring som möjliggör att de, likt nationalbiblioteket i Köpenhamn, får kopiera dataspelen till nyare format (B1, B2 och B3 på AVM 2014-03-05). Drömscenariot för spelbevarandet hade enligt B2 varit om de hade kunnat få emulera spelen eftersom de slipper problemen med att tillhandahålla äldre teknisk utrustning samt de flesta spelen då skulle gå att spela på en maskin (B2 på AVM 2014-03-05).

7.2.3 Samarbete

Spelarkivet

Arkivarierna på Spelarkivet säger sig vara öppna för alla slags samarbeten. De ser ingen konkurrenssituation kring arbetet med att bevara dataspelskulturen utan de menar att ”om alla kan bidra till något gemensamt positivt så kommer vi gå en mycket ljus framtid till mötes” (A3 på Spelarkivet 2014-02-28). De ser inga hinder att kunna arbeta med både offentliga institutioner såsom Kungliga biblioteket och Tekniska museet och mer privata och kommersiella initiativ eftersom de menar att det finns liknande samarbeten liknande sektorer, till exempel konstvärlden (A1, A2 och A3 på Spelarkivet 2014-02-28).

A2 menar på att de har arkivdelen när det kommer till bevarandet av dataspelskulturen och att andra aktörer får ta hand om andra aspekter (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). Till exempel så menar A1 och A2 att privatpersoner idag gör ett bra arbete med att bevara dataspel och att de på så sätt utgör en annan aspekt av bevarandet (A1 och A2 på Spelarkivet 2014-02-28).

Tekniska museet

För att kunna klara av att bevara dataspel och dataspelskultur anser M1 att det kommer krävas ett ABM-samarbete men det kommer att behövas stora resurser. M1 menar att det kommer krävas ett tekniskt kunnande som traditionellt inte finns inom kulturarvsinstitutioner. Till exempel måste det finnas människor med kompetensen att emulera och underhålla maskinvara och spel om spel ska kunna bevaras (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). M1 menar att det skulle vara fantastiskt om det skulle kunna gå att anställa fem till tio personer som utgjorde en dataspelsinstitution och som arbetade heltid med att bevara dataspel och dataspelskultur. Dock så menar M1 att detta skulle krävas ekonomiska resurser som troligtvis inte finns idag (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

När det gäller samarbete med privata och kommersiella initiativ är M1 mer skeptiskt. M1 menar att privata och kommersiella initiativ ”[...]gör ett jättebra och intressant jobb[...]” och om det finns lagutrymme bör etablerade institutioner och andra typer av initiativ försöka närma sig varandra. Problemet som M1 ser det är att privata och kommersiella initiativ är svåra att bedriva över en lång tid eftersom när dagen då intresset uteblir eller eldsjälarna upphör så försvinner verksamheten.

Men jag har sett så många... om man tittar på industriarvet så finns det ju sådana här arbetslivsmuseer som ofta drivs av eldsjälarna på någon liten ort och när eldsjälarna ofta är pensionärer som har arbetat med en verksamhet inom industrin och som vill visa på ett... på deras yrkeskunnandes historia och industrin på orten och dess historia och så där va. Men som jag sa, dom är pensionärer och en dag så är dom borta och det finns inte den här stabila organisationen som kan tillvara ta det här. (M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

M1 menar att det är relativt lätt att starta kulturarvsorganisationer som till exempel museer men att det sedan är mycket svårt att skapa en livskraftig organisation som kan överleva att eldsjälarna försvinner (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

AVM på KB

B1 och B2 säger att de är öppna för alla typer av samarbeten med andra kulturarvsinstitutioner, dataspelsbranschen och privata spelentusiaster, både inrikes och utrikes, eftersom de menar på "[...] att samarbeten, det är ju A och O för att det är liksom ingen som kan göra det här på egen hand [...]" (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Både B1 och B2 lyfter fram det faktum att privatpersoner kan bidra med information som de själva inte har kunskap om och bidra med dataspel och dataspelsmaskiner genom donationer, en plan som för närvarande håller på att utredas (B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Både B1 och B2 är tydliga med att påpeka att de ensamma inte kan förse eftervärlden med alla de aspekter som behövs för att kunna förstå dataspel och dataspelskultur i framtiden vilket gör samarbeten med andra aktörer och möjligheten att hänvisa till dem kommer bli viktigt. Dock är de, likt M1 på Tekniska museet skeptiska till privata initiativ eftersom de kan försvinna på ett sätt som statliga institutioner inte kan (B1 och B2 på AVM 2014-03-05).

[...] vi ensamma kan inte förse eftervärlden med den bilden utan då är det ju bra att veta vad andra gör och kunna hänvisa till olika institutioner eller olika platser liksom. Men det man får komma ihåg är ju att privata intressenter som skapar någonting kan ju lika gärna försvinna medans vi som statlig myndighet, vi kommer ju förhoppningsvis bestå liksom på ett annat sätt. Ett företag kan ju lika gärna lägga ner och sen kan ingen ha tillgång till det... så att man inte är helt beroende av att... men det där spelet eller den där yttringen finns där på det företaget. (B2 på AVM 2014-03-05)

7.3 Vilka faktorer som ligger bakom deras yttranden

7.3.1 Uppdrag och ansvar

Spelarkivet

A1 påpekar att Spelarkivet inte bedrivs genom en offentlig myndighet utan är något de gör privat på fritiden genom handelsbolaget Repository Lane. Arbetet med Spelarkivet ska enligt A1 och A3 ses som en bisyssla och inte något annat.

Fördelarna med att arbetet sker privat är enligt A1 och A3 att de slipper regelverk och byråkrati samt att de slipper motivera varför de vill arbeta med att bevara dataspelsproducenternas företagsarkiv. Om arbetet hade skett vid en myndighet tror de att det hade prioriterats låg ner på dagordningen vilket hade fått effekten att det inte hade funnits tid till att "[...] ringa runt eller åka runt på resor och träffa folk från olika spelföretag när vi har andra kanske mer pressande arbetsuppgifter som kanske väntar på oss" (A1 på Spelarkivet 2014-02-28).

Spelarkivet har inget officiellt uppdrag eller ansvar utan arbetet styrs av A1, A2 och A3:s entusiasm. A1 menar på att det är en styrka att arbeta på detta sätt eftersom de då slipper argumentera och motivera varför det är viktigt att bevara vissa handlingar. Istället kan de bestämma helt fritt vad de tycker är intressant och bevara det, något som inte hade gått om de hade legat under en myndighet (A1 och A2 på Spelarkivet 2014-02-28). A3 menar att det inte är helt problemfritt att myndigheter idag lagstiftar om vad som är viktigt att bevara eftersom det leder till att information gallras bort (A3 på Spelarkivet 2014-02-28).

Spelarkivets tillvägagångssätt till att bevara dataspelskulturen är enligt A2 arkivdelen, "[...] vi har som sagt... det är ju arkivdelen som vi har... där är vi traditionella (A2 på Spelarkivet 2014-02-28). Även om de inte har sagt nej till någonting än så ligger fokus på att bevara företagshistoria, något som arkiv (näringslivsarkiv) traditionellt har fokuserat på (A2 på Spelarkivet 2014-02-28).

På frågan om vilket ansvar de själva anser att de har så svarar A3 att man då måste sätta in dataspelskulturen i det stora kulturarvet där de ser sig ha ett ansvar och en roll. A2 menar att dataspel är så pass viktigt och påtagligt i dagens populärkultur idag att det bör bevaras (A2 och A3 på Spelarkivet 2014-02-28).

Tekniska museet

Tekniska museet har formellt uppdrag från två parter; stiftelsen i form av stadgar och staten i form av regleringsbrev och riktlinjer från Kulturdepartementet (Verksamheten 2012, s. 10). Museets uppgift är att belysa utvecklingen inom ingenjörskonsten och dess grundvetenskaper samt inom industrin. Inom detta ämnesområde ska museet såväl bedriva och främja vetenskaplig forskning och dokumentation som utöva undervisnings- och upplysningsverksamhet (Verksamheten 2012, s. 11)

Till skillnad från Kungliga biblioteket som har ett ansvar att bevara dataspel så har Tekniska museet således inte något ansvar att bevara dataspel eller dataspelskultur. De har i fallet med dataspel tolkat de stadgar och regleringsbrev som stipulerar verksamheten att dataspel och dataspelskultur är relevant och intressant för dem (M1 på Tekniska museet 2014-03-03) eftersom Tekniska museet har ett tekniskt och industriellt perspektiv. Dataspel blir relevanta eftersom det är ett tekniskt knutet fenomen, det är en industri som finns i Sverige och som sysselsätter ingenjörer och programmerare på olika sätt samt att det är en tekniskt knuten fritidssysselsättning som är central för många barn och ungdomar (M1 på Tekniska museet 2014-03-03). Vidare menar M1 att Tekniska museet utgör ett av tre ben i "ABM-treenigheten", där de står för att samla in föremål och ansvara för utställningsytor där människor kan komma och titta på utställningar. Biblioteken står mer för att bevara böcker och arkiv mer för att bevara dokument menar M1 (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

AVM på KB

AVM på KB är den enda institution som har ett officiellt ansvar när det gäller att bevara dataspel eftersom lagen om pliktexemplar säger att ett exemplar av de multimedier med svensk anknytning som framställs och ges ut i Sverige alternativt framställs utomlands och importerats till Sverige i minst 50 exemplar ska lämnas till KB. AVM kan inte på något sätt frånta sig detta ansvar utan är styrda av lagen att ansvara för att dataspel med svensk anknytning samlas in och bevaras. Dock så medför detta en rad problem som tidigare har framkommit i detta arbete. För att kunna lösa problemen vill B1 och B2 utöka ansvaret så att de även kan ta in applikationer, nedladdningsbara spel och spel som säljs i Sverige men som inte når upp till de krav som finns idag för att de ska kunna ta in dem. Sedan vill de även kunna emulera spelen för att göra det lättare att bevara och tillgängliggöra spelen i framtiden eftersom den nuvarande bevarandestrategin innebär att spelen till slut kommer att brytas ner och sluta fungera (B1 och B2 på AVM 2014-03-05).

8 Analys och diskussion

De resultat som har kommit fram i undersökningen är att Spelarkivet, Tekniska museet och AVM på KB bevarar olika typer av information på grund av olika ansvar och intresse. Spelarkivet, som är ett privat initiativ, saknar regelverk för hur insamlingsarbetet ska gå till. Det har fått effekten att de själva inte upplever några problem i arbetet med att bevara dataspelsproducenternas företagshistoria. De har inget officiellt ansvar eller uppdrag att bevara dataspelskulturen utan drivs av sin egen entusiasm att arbeta med att bevara spelutvecklarnas företagshistoria. Tekniska museet, som är en stiftelse men som har fått statliga anslag sedan 1965, har uppgiften att belysa utvecklingen inom ingenjörskonsten och dess grundvetenskaper samt inom industrin. De har inte heller något ansvar eller uppdrag att arbeta med att bevara dataspelskulturen utan har tolkat utifrån deras uppgift att dataspel är ett intressant fenomen som de borde arbeta med. Avd. för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket är den enda verksamhet som har ett officiellt ansvar när det kommer till att bevara dataspel. De har ett ansvar och ett uppdrag sedan 1995 att samla in, bevara och tillgängliggöra dataspel som har en svensk koppling på något sätt. De har ett strikt regelverk som enligt de anställda påverkar deras arbetsmetoder negativt. Utifrån vad som har kommit fram i resultatredovisningen är det vissa saker som behöver analyseras och diskuteras närmare.

8.1 Interaktivitet och bevarande

Även om AVM på KB är de enda som har ett officiellt uppdrag att samla in, bevara och tillgängliggöra spel så bevarar Tekniska museet och till viss mån Spelarkivet också dataspel (dataspel är en av punkterna i insamlingen samt att de inte har sagt nej till något material än så länge). Dock så skiljer sig syftena bakom varför spelet bevaras vilket påverkar hur de bevaras. AVM på KB har ett ansvar att bevara och tillgängliggöra dataspel vilket innebär att dataspelen och den teknik som krävs för att tillgängliggöra dem måste fungera. Tekniska museet har inte ett sådant ansvar utan de är intresserade av att dokumentera kring dataspelens och dataspelsmaskinernas historia. För dem räcker det med att spelen och dataspelsmaskinerna existerar i sitt fysiska format så att det därmed går att se vilka maskiner som fanns, vad de användes till och hur de fungerade. Spelarkivets inriktar sig på att bevara de företagshandlingar som dataspelsproducenter i Sverige har skapat. Dataspelen finns med som en handling att bevara men att tillgängliggöra dem på sådant sätt att det går att spela dem är enligt dem själva inte deras uppgift.

Dataspel bygger på interaktivitet vilket innebär att spelen inte kan ses som statiska objekt (Lowood 2004, ss. 4-7 och (Burgun 2013, s. 4-5). . Det är spelarens interaktion med spelet som avgör vad som händer vilket innebär att spelen inte kan ses som förutbestämda och avslutade (Esposito 2005A, ss. 4-5). AVM på KB är den institution i Sverige som måste ta hänsyn till detta eftersom de har ett officiellt ansvar att se till att bevara och tillgängliggöra dataspel, till skillnad från Spelarkivet och Tekniska museet.

AVM måste ta hänsyn till dataspelens interaktiva element och hitta sätt att bevara dem. Att brukare ska kunna interagera med spelen, det vill säga spela dem kräver helt andra bevarandestrategier än vad Tekniska museet eller Spelarkivet behöver använda sig av eftersom de inte behöver ta hänsyn till spelens interaktiva element. För att kunna bevara de interaktiva elementen hos dataspel krävs det att spelet går att spela eller att interaktionen på något sätt är avfilmad (Lange 2013). Arbetet på AVM styrs efter ett sådant sätt att de endast får ta in fysiska spel med svensk koppling. De måste även köpa in den tekniska utrustningen som krävs för att tillgängliggöra spelen för egna pengar (utrustningen ingår inte i lagen om pliktexemplar). Att bevara dataspel i sitt fysiska format som AVM gör är inte hållbar strategi på lång sikt eftersom materialet bryts ner och slutar att fungera. Att bevara spel i dess fysiska format kommer följaktligen leda till att de interaktiva elementen försvinner. AVM på KB är väl medvetna om problemen med deras nuvarande sätt att arbeta men säger att det är svårt att ändra på arbetsmetoderna. De har startat egna initiativ som att spela in spel som är spelade från början till slut för att på så sätt bevara det interaktiva elementet.

För att säkerställa dataspelens långtidsbevaring har det visat sig att en kombination av emulering och migrering är den bästa strategin, något som AVM på KB vill kunna göra (Pinchbeck et al. 2009, s. 3, McDonough et al. 2010, s. 87, Guttenbrunner, Becker och Rauber 2010, s. 86-87 och Anderson, Delve och Pinchbeck 2010, s. 115-117). Styrkan med att kombinera emulering och migrering när det kommer till att långtidsbevara dataspel är att spelens originalkod bibehålls vilket minskar risken för informationsförlust och på sikt tryggar livslängden för dataspelen (Lange 2013). Samtidigt räcker det med att migrera emulatorn till nya format istället för varje enskilt dataspel, vilket sparar tid (Anderson et al. 2010, s. 115) AVM på KB bör få tillåtelse, likt Nationalbiblioteket i Danmark, att emulera dataspel för att på så sätt säkerställa det långsiktiga bevarandet. De bör också få tillåtelse att utöka arbetet med att spela in dataspel som är spelade från början till slut. Att arbeta med nuvarande metoder kommer leda till att hela samlingen till slut kommer bli obrukbar och värdelös i den mening att de interaktiva elementen då är borta.

Tekniska museet vill i sitt projekt *Dataspelens världar* dokumentera kring dataspelsmaskinernas historia och visa vilka maskiner som har funnits och hur de har sett ut, inte att de faktiskt går att spela. I slutändan är det inte viktigt för dem att spelen och maskinerna fungerar, utan att de har dem i samlingen och kan tillgängliggöra och kontextualisera kring dem. En likhet som kan dras med andra typer av utställningar som Tekniska museet har. Till exempel har de en utställning om telefoner och det innebär att de har en stor samling telefoner från olika tidsperioder. Att de fungerar spelar mindre roll eftersom de vill visa besökarna hur de såg ut, vilken teknik som låg bakom telefonerna och hur de användes. De behöver således inte ta hänsyn till de interaktiva elementen hos dataspel eftersom deras syfte inte är att

tillgängliggöra dem. Att kritisera dem för att de inte bevarar de interaktiva elementen är meningslöst eftersom det inte är deras uppgift att tillgängliggöra dataspel och dataspelsmaskiner på ett sådant sätt. De vill dokumentera kring dataspelsmaskinernas historia och i det fallet behövs inte maskinerna eller spelen fungera. Likt Tekniska museet så ligger inte Spelarkivets fokus på att bevara dataspel. Deras arbete går ut på att bevara dataspelsutvecklarnas företagshistoria. Dock så framgår det av deras förstudie från 2013 att ett exemplar av utgivna dataspel är intressant för Spelarkivet att bevara. De kan även tänka sig att bevara gameplay på något sätt. Precis som Tekniska museet så kan Spelarkivet se dataspel som statiska objekt även om det går emot de teorier om hur dataspel ska bevaras eftersom det inte är deras uppgift att bevara dataspel. För Spelarkivet är det viktigt att kunna tillgängliggöra vilka dataspel respektive företag har utvecklat vilket kan framgå utan att de måste spelas.

Övergripande så har arkiv, bibliotek och museer olika syften även om de ibland är svåra att skilja åt. Enligt Manoff går det att argumentera för att arkiv ägnar sig åt att bevara dokument, manuskript och bilder som är original. Bibliotek ägnar sig åt att förvara böcker, tidningar och andra typer av media som har utgivits och spritts i många exemplar medan museer bevarar resterande föremål som har ett kulturell och historiskt värde (Manoff 2004, s. 10). Samtidigt menar Manoff på att det är problematiskt att dela in ABM-sektorn på ett sådant sätt eftersom gränsen mellan arkiv, bibliotek och museer inte lika knivskarp i verkligheten (Manoff 2004, s. 10). Begreppet dokument, enligt Paul Otlet, innefattar alla objekt som innehåller någon typ av information. Termen inbegriper på så sätt egentligen allt som arkiv, bibliotek och museer samlar in och bevarar vilket gör att det är svårt att dra en gräns mellan arkiv, bibliotek och museer. När arkiven, bibliotek och museer även tillgängliggör sina dokument på nätet blir det än svårare att skilja på respektive sektor (Manoff 2004, s. 10).

När det kommer till dataspelsbevarande blir det väldigt otydligt vad arkiven, biblioteken och museerna ska bevara eftersom dessa nya dokument traditionellt sett inte har bevarats av någon institution samtidigt som det finns få regelverk som dikterar vad som ska bevaras (Lange 2013). I det här fallet så har det blivit så att det är bibliotekens³, inte museernas eller arkivens, ansvar att bevara dataspelens interaktiva element. AVM på KB har ett ansvar att bevara de interaktiva elementen eftersom de måste se till att de går att integrera med spelen. AVM syfte med bevarandet är inte att dokumentera kring dataspelens eller dataspelsmaskinernas historia, något som Tekniska museet och Spelarkivet gör. Tekniska museets och Spelarkivets arbete innebär att de inte behöver ta hänsyn till dataspelens interaktiva element eftersom det inte är deras uppdrag samt att de har ett annat syfte med deras bevarandearbete.

³ Jag räknar AVM som bibliotek även om det är nationalarkiv för audiovisuella medier eftersom det tillhör Kungliga biblioteket som är nationalbibliotek.

8.1.1 Insamlingsstrategier

Att säkerställa det långsiktiga bevarandet är dock inte allt som behöver göras. Enligt min och de anställdas mening behövs det också skapas en meningsfull insamlingsstrategi. Idag får AVM på KB endast ta in spel med svenska anknytningar i sitt fysiska format vilket är problematiskt. Färre och färre dataspel släpps idag i fysisk form eftersom de i högre utsträckning laddas ner (Lindell 2013). Till exempel så kan inte AVM samla in onlinespel och nedladdningsbara spel (till exempel mobilapplikationer). Det släpps även mer dataspel idag än vad det gjordes 1995 när lagen om pliktexemplar började gälla. Ett exempel på att tekniken har förändrats är att det till Playstation 2 har lanserats 3870 fysiska titlar sedan 2000 medan det lanseras 210 spel om dagen på iOS⁴ i dagsläget (Lindell 2013). AVM bör få tillåtelse och medel att bevara onlinespel och nedladdningsbara spel eftersom de idag utgör en betydande del av spelkulturen. Till exempel så sysselsätter mobilspelstillverkaren Kings spel 225 miljoner spelare som omsätter 23 miljoner kronor om dagen (Blomen 2013). Det faktum att det släpps mer än 210 spel om dagen är dock problematiskt eftersom det snabbt blir en oöverskådlig mängd spel att samla in, bevara och tillgängliggöra. Att AVM på KB har avgränsat sig till dataspel med svensk koppling är därför en rimlig utgångspunkt. Dock är kriterierna som avgör vad som är svenskt inte rimliga. De nuvarande kriterierna för att AVM på KB ska kunna samla in spel är att de har svenskt tal eller svensk text, svenska medverkande, svenska upphovsmän eller förpackning riktad mot svenska marknaden. Spel som inte uppfyller dessa krav men som ändå säljs kan då inte samlas in och bevaras. Idag är det få spel som lanseras för enskilda länder eftersom dataspelsproduktionen är allt mer internationell. Dataspelsbranschen riktar sina spel till en internationell marknad där Sverige ingår. De gör att texter förpackningar, tal eller producenter oftast inte är svenska i spelen även om de går att köpa på den svenska marknaden. Även spel som säljs i Sverige men som inte uppfyller kriterierna bör således samlas in eftersom de är spel som spelas i Sverige och på så sätt utgör en del av den svenska dataspelskulturen. De anställdas egna initiativ⁵ på AVM visar att de är väl medvetna om vad behöver göras. Regelverket, som baseras på föråldrad teknik, måste förändras så att AVM:s insamlingsarbete kan bli så brett och inkluderande som möjligt.

Tekniska museets insamlingsstrategi går ut på att förlita sig på gåvor från privatpersoner eftersom dataspel och dataspelsmaskiner är kommersiella produkter som har ett samlarvärde. Fördelen med det är att de inte behöver spendera resurser på att köpa in äldre utrustning. Nackdelen som jag ser det är att insamlingen inte blir systematisk. De kan inte styra vad som kommer in utan är beroende av vad privatpersoner vill donera vilket blir problematiskt. Genom att basera sin insamling på gåvor finns risken att samlingen till slut består av likadana föremål. Om tanken är att dokumentera kring dataspelsmaskiners historia borde poängen vara att bevara så många olika maskiner från olika tidsperioder som möjligt för att på så sätt kunna ge en så komplett bild av den historiska utvecklingen, vilket blir svårt om de endast får in slumpmässiga föremål. M1 på Tekniska museet är medveten om problemet men

⁴ Apples applikationstjänst

⁵ Ladda ner gratis spel, filma spel som är spelade från början till slut som inte har kommit in eller gå att få in samt en mindre kartläggning för att kunna emulera spel

menar på att Tekniska museet inte har någon budget för att köpa in dataspel och dataspelsmaskiner och är därför tvungna till att förlita sig på donationer.

8.2 Olika aspekter av dataspelsbevarande

Det viktiga att komma ihåg är att det inte finns något regelverk som dikterat vad dataspelsbevarande ska innebära vilket gör att det i princip kan innefatta allt som har någon koppling till dataspel. Newman menar att det finns ett generellt antagande att spelet är det viktigaste att bevara men tidigare forskning slår fast att dataspelsbevarande inte bara handlar om att bevara dataspel. GPSIG lyfter fram att dokument som är skapade av spelutvecklare till exempel designdokument, utvecklarrelaterad korrespondens och dokumentation relaterad till spelutvecklarens och utgivarens relation också bör bevaras (Lowood et al. 2009, s. 5). Andra exempel på vad tidigare forskning menar är viktigt att bevara är dokumentation kring gameplay, dokumentation kring den historiska kontexten, spelatmosfären och spelguider (Lange 2013, Lowood 2004, s. 9, Esposito 2005B, s. 2, Newman 2009, s. 109).

I Sverige är Spelarkivets och Tekniska museets arbeten tydliga exempel på att dataspelsbevarande är så mycket mer än bevarandet och tillgängliggörandet av dataspel. Som det har framgått tidigare i uppsatsen så är inte dataspellet det primära att bevara och tillgängliggöra för varken Spelarkivet eller Tekniska museet. Likt GPSIG vill de båda försöka dokumentera, bevara och tillgängliggöra historien kring dataspelsproducenter även om deras metoder skiljer sig åt. Tekniska museet vill även dokumentera kring dataspelare, och historien om dataspelens och dataspelsmaskinernas utveckling. Varför de har valt att bevara andra delar än själva dataspelen grundar sig i ansvar och uppdrag. Det är bara AVM på KB som har ett officiellt ansvar att i någon form bevara dataspel. Tekniska museet har valt att tolka utifrån deras stadgar och regleringsbrev att dataspelskulturen är intressant för dem eftersom det är ett tekniskt knutet fenomen. Utifrån det har de gjort bedömningen att genom att fokusera på dataspelare, dataspelproducenter historien kring dataspel och dataspelsmaskiner kan de ge en bra bild av dataspel som populärkulturell fenomen. Arkivarierna på Spelarkivet anser att dataspel idag är en så pass viktig del av populärkulturen vilket har gjort att de har startat ett privat initiativ för att bevara dataspelsutvecklarnas företagshistoria, likt andra företagsarkiv. Att de har valt att bevara olika delar av dataspelskulturen är därför inte så konstigt. I grunden arbetar de efter olika styrverk och har olika resurser till sitt förfogande. Att det ens finns andra verksamheter som arbetar med att bevara dataspelskultur än AVM på KB visar på att dataspel idag engagerar människor och det är något som anses vara viktigt och värt att bevara.

8.2.1 Urval

Enligt GPSIG så är det svårt att föreslå vad som kommer anses vara viktigt att ha bevarat av dataspelskulturen i framtiden men att vissa riktlinjer ändå kan sättas upp (Lowood et al. 2009, s. 5). Att arbeta med urvalsprocesser och på så sätt avgöra vad som ska bevaras är en primär arbetsuppgift för kulturarvsinstitutioner, inte minst arkiv (Cox & Samuels 1988, ss. 28-30). Urvalet som görs formar historien eftersom den information som bevaras är vad framtiden kommer att få veta (Cook 2011, s. 173-

174). Likaså blir den information som inte bevaras glömd av historien. Till exempel har arkiven traditionellt förvarat information om etablerade män i historien. Det har gjort att till exempel kvinnor, vissa etniska grupper och vissa samhällsklasser på så sätt blivit glömda i historien eftersom lite information har bevarats från dessa grupper (Cook 2011, s. 174).

Dataspelskultur är ett brett begrepp och det finns inga tydliga definitioner kring vad som hör till begreppet. Att skapa ett urval för vad som ska bevaras är därför problematiskt eftersom det innebär att någonting kommer att exkluderas och i förlängningen också glömmas bort, något som även A3 på Spelarkivet understryker. Den tidigare forskningen är inte heller helt överens gällande vad som ska bevaras då olika information lyfts fram som viktig att bevara. Frågan om vad som ska bevaras är svår att besvara och jag vet inte om det finns ett rätt svar. Allting kan ses som viktigt att bevara samtidigt som det inte finns tillräckligt med resurser för att allting ska bevaras. En slutsats av intervjuerna och genomgången av tidigare forskning är att dataspelsbevarande är komplext eftersom det kräver bredd på insamlandet, det räcker helt klart inte med att endast bevara dataspel vilket Tekniska museets och Spelarkivets arbete samt den tidigare forskningen tydligt visar. Principen för insamlandet och bevarandet bör vara att inkludera snarare än att exkludera för att på så sätt kunna ge en så heltäckande bild av dagens dataspelskultur som möjligt.

8.3 Samarbete och spelinstitut

Att dataspelsbevarande handlar om mer än bara dataspel är något som både litteraturen och samtliga informanter håller med om. I litteraturen betonas samarbete mellan olika institutioner, som en viktig del för att det ska bli möjligt att kunna bevara all den information som dataspelskulturen utgörs av (Lowood 2004, s. 9 och Lange 2013). Som det framgår i tidigare avsnitt är dataspelsbevarande ett komplext begrepp som innefattar bevarandet av olika typer av artefakter och information som alla kräver olika bevarandestrategier. För att lyckas med att bevara och tillgängliggöra alla de artefakter och all den information som krävs måste någon form av samarbete verkställas. Att som ensam institution eller organisation tas sig an detta kommer bli allt för resurskrävande då det kommer krävas olika kompetenser inom en rad olika fält för att det ska fungera. Det framkom i samtliga intervjuer att de var öppna för samarbeten eftersom alla ansåg att dataspelsbevarande är något som inte en institution kan ta på sig. M1 på Tekniska museet menade att de utgjorde museiaspekten och Spelarkivet menade på dem utgjorde arkivdelen och att andra aktörer får utgöra andra aspekter.

8.3.1 Det fjärde rummet och samarbete

Dataspelsbevarande är något som jag anser är sprunget ur det fjärde rummet, det vill säga i mellanrummet mellan institutionerna (Olsson 2005, ss. 38-40). För det första så är dataspelen och den kultur som omger dem skapade i rummet mellan institutionerna. För det andra så började arbetet med att bevara dataspel i det fjärde rummet genom hängivna spelentusiaster, som genom Internet kunde skapa samarbetsplattformar och grupper för dataspelsbevarande (Barwick, Dearnley & Muir, 2010, s. 375). Det var först mycket senare som mer traditionella

kulturarvsinstitutioner började arbeta med att försöka bevara dataspel och den kultur som har skapats kring dem (Lange 2013).

Idén om fjärde rummet handlar inte bara om mellanrummet mellan institutionerna, det handlar även om samarbete mellan ABM-institutioner och hur de kan hitta nya vägar för samarbete (Olsson 2005, ss. 38-40). ABM-samarbete är något som flera forskare lyfter fram som nödvändigt för att arkiv, bibliotek och museer ska kunna klara av framtidens utmaningar (Vanderberg 2012, s. 137). Arkivens, bibliotekens och museernas olika tillvägagångssätt för att bevara, förmedla, bilda, tolka kan med fördel förvalta olika delar av historien (Nilsson, 2003, s. 161). Dataspelsbevarande är ett komplext arbete eftersom det innefattar bevarandet av många olika typer av information. Det är i det här fallet lätt att se nyttan av ett ABM-samarbete eftersom de olika institutionernas kompetenser kompletterar varandra väl i det här fallet. Idag är det bara AVM på KB som har ett ansvar att arbeta med dataspelsbevarande. Det betyder inte att det bara är de som ska eller kan ägna sig åt dataspelsbevarande. Spelarkivets initiativ visar på att dataspelsbevarande går att implementera med ett traditionellt arkivperspektiv då de bevarar information som arkiv traditionellt har bevarat. M1 på Tekniska museet säger att de utgör museiaspekten i arbetet med dataspelsbevarande och fokuserar mer på föremål. Samarbeten mellan ABM-institutioner när det kommer till att bevara dataspel och dataspelskultur blir därför en förutsättning om det ska gå att genomföra. Spelarkivets, Tekniska museets och AVM:s arbete visar att arkiv, bibliotek och museer kan med fördel samarbeta med att bevara dataspel och dataspelskultur eftersom deras respektives ingångsvägar ger olika aspekter.

Det fjärde rummet handlar även om samarbete med de som verkar i mellanrummet (Olsson 2005, ss. 38-40). I undersökningen har det tydligt kommit fram att Spelarkivet, Tekniska museet och AVM på KB ser mellanrummet och ett samarbete med mellanrummet som nödvändigt eftersom de ser sig själva endast utgöra en av flera aspekter. De tre institutionerna är även beroende av att samarbeta med aktörer från mellanrummet såsom hängivna privatpersoner, föreningar och företag eftersom deras samlingar till stor del består av deras material. Det fjärde rummet skapar på så sätt förutsättningarna för dessa kulturarvsinstitutioner eftersom deras insamling och bevarandearbete bygger på människor, föreningar och företag som är medskapande, det vill säga aktiva producenter av material (Olsson 2005, ss. 38-40).

8.3.2 Det fjärde paradigmet och samarbete

Det fjärde paradigmet bygger som sagt på att genom nya kommunikationsvägar kan var och en av oss idag skapa sina egna arkiv på nätet som tillsammans utgör gemensamma dokument för olika grupperingar. På grund av detta finns det numera flera som menar på att arkivarier ska ge upp sina roller som experter för att istället dela arkiveringen med såväl fysiska som digitala grupperingar (communities). Arkivariens blir på så sätt mentorer (facilitators) som arbetar ute i samhället och ser arkivering som en process som delas med många medborgare. (Cook 2013, ss. 113-116).

Detta stämmer väl överens med hur Spelarkivet, Tekniska museet och AVM på KB arbetar eftersom de inser att de själva inte kan bevara allt som behövs utan de måste samarbeta med såväl fysiska som med digitala grupperingar för att kunna ge en så

komplett bild av historien som möjligt. Spelarkivet anser till exempel att privatpersoner och företag gör ett bra arbete med att bevara dataspel och att de på så sätt utgör en annan aspekt av bevarandet (A1 och A2 på Spelarkivet 2014-02-28). Även om alla är för samarbete så skiljde sig informanterna åt när samarbeten med privata aktörer diskuterades. AVM och Tekniska museet var mer skeptiska till samarbeten med privata aktörer eftersom de såg risker med privata initiativ. Både M1 på Tekniska museet och B1 och B2 på AVM ansåg att privata och kommersiella aktörer gör ett bra arbete och att de på flera sätt kan komma med kompletterande information till vad de offentliga finansierade institutionerna gör. Samtidigt vill de påpeka att dessa aktörer drivs av entusiasm eller resurser som kan försvinna snabbt, vilket gör att det är svårt att genomföra långsiktiga samarbeten med sådana typer av aktörer (M1 på Tekniska museet 2014-03-03 och B1 och B2 på AVM 2014-03-05). Spelarkivet däremot ser bara styrkor med att de arbetar privat. Enligt de själva så slipper de regelverk och att motivera varför de vill bevara vissa typer av handlingar. Att de drivs av entusiasm är enligt dem själva bara positivt eftersom de kan bestämma helt fritt vad de tycker är intressant och bevara det, något som inte hade gått om de hade legat under en myndighet (A1 och A2 på Spelarkivet 2014-02-28). A3 menar att det inte är helt problemfritt att myndigheter idag lagstiftar om vad som är viktigt att bevara eftersom det leder till att information gallras bort.

Jag förstår att Tekniska museet och AVM kan vara skeptiska till aktörer som drivs av entusiasm eller kortvariga och osäkra finansiella medel. De representerar institutioner som har funnits under en lång tid och som är finansierade av statliga anslag, vilket ger en trygghet. Men samtidigt måste det påpekas att privata och kommersiella aktörer kan genomföra vissa typer av arbeten som kanske Tekniska museet eller AVM inte har möjligheter till. Till exempel så står privata och kommersiella aktörer för att äldre spel idag emuleras och migreras till nya plattformar. Att samarbeta med fysiska och digitala grupperingar kommer således vara nödvändigt för att det ska bli möjligt att bevara dataspelskulturen. Även om Tekniska museet och AVM är mer skeptiska till samarbeten med privata aktörer menar jag på att Spelarkivet, Tekniska museet och AVM kan på sätt och vis ses som mentorer som tillsammans med delar av samhället arbetar med att bevara dataspelskulturen. Detta på grund av att alla inser att samarbete är nödvändigt eftersom de inser att de inte kan genomföra arbetet på egen hand. På så sätt stämmer Cooks idé om det fjärde paradigmet väl in.

8.3.3 Spelinstitut och brist på resurser

På seminariet Game over/ Play again på KB den 27 november 2013 framkom det att ett svensk spelinstitut, likt svenskt filminstitutet, bör inrättas för att på så sätt kunna legitimera dataspel som kulturform och skapa en plattform för samarbete mellan olika institutioner när det kommer till dataspelsbevarande (Sydow 2013 samt Game over Panel 2013). Under intervjun med M1 kom tankar kring ett spelinstitut också upp och denne tyckte att "[...]jag tycker det skulle vara fantastiskt om man kunde anställa såg 5, 10 personer som sitter som en liten dataspelsenhet eller dataspelsinstitution. Det var mycket institutprat på KB-seminariet och det vore väl fantastiskt[...]" (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

För att förklara vad ett spelinstitut skulle innebära behövs det en närmare förklaring av filminstitutet. Svenska filminstitutet är en stiftelse som bildades 1963 för att stärka och utveckla svensk film. Filminstitutets mål är att stödja produktion,

distribution och visning av värdefull film, att bevara och tillgängliggöra det svenska filmarvet samt att representera den svenska filmen internationellt. Filminstitutets styrelse utses av Sveriges regering och verksamheten regleras dels i det så kallade *Filmavtalet* upprättat mellan staten, SVT, TV4 och den svenska filmbranschen, dels via årliga regleringsbrev från Kulturdepartementet. Ett av Filminstitutets uppdrag är att hålla filmhistorien levande genom att visa filmer som inte är tillgängliga på den ordinarie biografrepertoaren. Detta sker med filmklubben Cinemateket, som visar film på biografer i Stockholm, Göteborg och Malmö. (Svenska filminstitutet 2012A och Svenska filminstitutet 2012B)

Att skapa ett liknande institut för dataspel skulle kunna säkra det svenska dataspelsarvet såsom det har blivit med film. Dock så måste dataspel som kulturyttring få samma acceptans som film för att kunna få sådana resurser. Att bedriva ett institut skulle kosta stora summor, något som idag inte finns enligt M1 (M1 på Tekniska museet 2014-03-03).

Det är väl det där som helt enkelt... politikerna behöver övertygas eller så bör man försöka samla in en plåt som räcker men alltså... ja det är ändå ganska mycket pengar för att den ändå skulle kunna bli varaktigt eller löpande, inte bara ett initiativprojekt som det finns energi i fem år och sen dör ut, utan det måste bli någonting som är varaktigt och då är det väldigt mycket pengar som krävs. Det krävs funderade medel till ganska stor mängd. (M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

Vi är på väg dit men samtidigt... det vore jättekul om det här kunde ske absolut men jag tror samtidigt att den stora institutionsbyggande tidsåldern, den är långt bakom oss. När vi byggde konstmuseer, stora bibliotek, stora museer som tvärs över vattnet här på Skansen skulle präglade det... rurala... bondekulturen och sen så 20-talet så grundades Tekniska museet som visa ingenjörsvetenskapsämnets historia och ingenjörernas historia och industrins historia. Sen finns det ett stort glapp egentligen. Dom här stora institutionerna byggs inte längre. (M1 på Tekniska museet 2014-03-03)

Problem med resurser är något som kulturarvsinstitutioner överlag upplever. Kultursektorn styrs oftast av kortsiktiga projektinsatser eftersom det ständigt råder brist på resurser (Jacobsson 2014). För att bevara dataspel, likt andra kulturyttringar krävs det mer än kortsiktiga projektinitiativ, något som även M1 menar på. Som Gooding och Terras pekade på så har dataspel inte fått samma respekt som böcker, film och musik (Gooding & Terras, 2008, s. 19). Att extra resurser för dataspelsbevarande plötsligt skulle skjutas till från offentliga medel låter därför osannolikt. Vem eller vilka ska då bidra med de nödvändiga resurserna? På Game over/ Play again framkom det under paneldiskussionen att det ska vara samhällets kulturarvsinstitutioner som ska bära ansvaret för att dataspel som kulturyttring ska bevaras (Game over Panel 2013). Samtidigt så framkom det i Spelarkivets förstudie att branschen själv är intresserad av att bevara sitt eget kulturarv (Othén & Björkstrand 2013, s. 3). Vad gäller frågan om vem som ska ansvara för att dataspel som kulturyttring ska bevaras tror jag att branschen själv måste bidra med extra resurser för att det ska bli ett långvarigt projekt, eftersom den offentliga kulturarvssektorn har brist på resurser. Att branschen själv måste vara med är något som även GPSIG argumenterar för. De menar på att dataspelsbranschen måste ta en central roll i bevarandearbetet eftersom arkivarier och andra kulturarvsarbetare inte kan göra det på egen hand (Lowood et al. 2009, s. 5). I dagsläget är det därför viktigt att värna om de initiativ som redan finns och se till att få igång samarbetet mellan alla

de olika institutionerna som ägnar sig åt dataspelsbevarande. Som jag ser det är det enda chansen för att få arbetet med dataspelsbevarandet att fungera.

9 Avslutning

9.1 Återkoppling och slutsatser

Syftet med den här undersökningen var att undersöka hur kulturarvsinstitutioner i Sverige resonerar kring sitt arbete och sin roll i bevarandet av dataspel som kulturyttring. För att kunna fullfölja mitt syfte har jag valt att undersöka hur Spelarkivet, Tekniska museet och avd. för audiovisuella medier resonerar kring arbetet med att bevara dataspel. Jag har undersökt hur de tänker kring vad ska bevaras och hur det ska bevaras. Jag har även undersökt vilka faktorer som ligger bakom deras resonemang. Det jag har kommit fram till är följande:

Spelarkivet vill främst arbeta med att bevara dataspelsproducenternas företagshistoria även om de i dagsläget inte säger nej till något material. Deras avgränsning gäller svensk spelhistoria och svenska spelproducenter. De har valt att fokusera på att bevara detta eftersom de såg att det inte fanns några näringslivsarkiv eller myndighetsarkiv som bevarade denna information. Spelarkivet har ännu inte fastställs några konkreta tillvägagångssätt för att bevara och tillgängliggöra sitt material utan de försöker använda så många vägar som möjligt för att nå ut. Oavsett vilken strategi de än väljer att använda i slutändan menar arkivarierna på att det ska vara en låg tröskel till materialet. De har valt att genomföra sitt arbete privat, som en bisyssla till deras andra arbeten. Anledningen till detta är för att slippa regelverk och att motivera varför de vill arbeta med att bevara denna typ av material. Om arbetet hade skett vid en myndighet tror de att det hade prioriterats lågt ner på dagordningen vilket hade fått effekten att det inte hade funnits tid till att genomföra arbetet på ett bra sätt. De har hittills inte upplevt några problem i sitt arbete utan har istället upplevt mest har varit positiva reaktioner från branschen. De ser sig själva utgöra arkivdelen i arbetet med dataspelsbevarandet, vilket utgör en av flera delar i arbetet med att bevara dataspelskulturen. De ser inga konkurrenssituationer utan är öppna för alla typer av samarbeten. Spelarkivet har inget officiellt uppdrag eller ansvar utan arbetet styrs av A1, A2 och A3:s entusiasm. De ser det som en styrka eftersom de då slipper argumentera och motivera varför det är viktigt att bevara vissa handlingar. Istället kan de bestämma helt fritt vad de tycker är intressant och bevara det, något som inte hade gått om de hade legat under en myndighet.

Tekniska museet uppgift är att belysa utvecklingen inom ingenjörskonsten och dess grundvetenskaper samt inom industrin. Inom detta ämnesområde ska museet såväl bedriva och främja vetenskaplig forskning och dokumentation som utöva undervisnings- och upplysningsverksamhet. Uppdraget har de från två parter; stiftelsen i form av stadgar och staten i form av regleringsbrev och riktlinjer från Kulturdepartementet. De har inget således inget ansvar att bevara delar av dataspelskulturen utan i det här fallet har de tolkat att dataspel är intressant för deras verksamhet efter det är tekniskt knutet fenomen som sysselsätter majoriteten av

samhället idag. Tekniska museet har valt att fokusera på att dokumentera kring dataspel och dataspelsmaskiner, dataspelens användare samt dataspelens producenter. Genom att fokusera på produkter, innovatörer och användare skapas en treenighet som ger en övergripande förståelse av området enligt M1 på Tekniska museet. M1 menar på att de utgör ett ben i ABM-treenigheten där de står för insamlandet av föremål. För att fullfölja sin uppgift med att bedriva och främja vetenskaplig forskning och dokumentation som utöva undervisnings- och upplysningsverksamhet har Tekniska museet valt att bevara och tillgängliggöra sitt material på olika sätt. Samtalen med dataspelarna kommer att spelas in och skrivas ut i text och tillsammans med fotografier komma de att bevaras för att senare kunna användas i museiverksamheten. Tekniska museet bedriver även seminarier, föreläsningsserier och så kallade Nördcaféer som bland annat fokuserar på dataspelens koppling till hälsan, dataspel och våld, dataspel och genus samt att dataspel är mer än bara spel. Ateljé Dataspel är en utställning där spelentusiaster från hela landet får chansen att ställa ut sina egna tolkningar av dataspelen. Det hela startade efter att vandringsutställningen Hjärta Spel gjorde ett turnéstopp på Tekniska museet under våren 2013. Många besökare hörde av sig och ville själva vara med och ställa ut sina egna verk som har fått inspiration av dataspelsvärlden. Ateljé Dataspel har över 100 föremål och bilder från spelare över hela landet i sin utställning. Tekniska museet samlar även in dataspel och dataspelsmaskiner genom att besökares och andra privatpersoners donationer. M1 är öppen för samarbeten, speciellt med andra ABM-institutioner eftersom arbetet med att bevara dataspel och dataspelskultur kommer kräva stora resurser. M1 är mer skeptisk till samarbeten med privata och kommersiella initiativ eftersom det är svårt att förlita sig på att deras långsiktiga perspektiv även om M1 anser att de gör ett bra jobb.

Avd. för audiovisuella medier har enligt lagen om pliktexemplar ett ansvar att samla in, bevara och tillgängliggöra dataspel med svensk koppling. Lagen dikterar dock att de endast får bevara och tillgängliggöra spelen i dess fysiska form. De anställda är kritiska till detta arbetssätt eftersom det inte är långsiktigt hållbart att bevara dataspel och den tekniska utrustning som krävs på ett sådant sätt. Metoden medför också att materialet endast får användas av forskare, journalister, författare eller de som ska göra research inför konstnärlig verksamhet. De anställda har en önskan om att kunna få emulera dataspelen så att det långsiktiga bevarandet kan säkerställas samt att de på sikt även skulle kunna tillåta allmänheten att få tillgång till materialet. På grund av de begränsningar som de måste ta hänsyn till har de anställda startat en rad egna initiativ för att på så sätt komplettera samlingen. De initiativ som har tagits är att ladda ner gratisspel, filma spel som är spelade från början till slut som inte har kommit in eller gå att samla in samt en mindre kartläggning för att kunna emulera spel. Dessa initiativ är fortfarande i mycket liten skala eftersom de har starkt begränsade resurser. På grund av att avd. för audiovisuella medier är så pass begränsade i sitt sätt att arbeta är de öppna för alla typer av samarbeten, såväl med andra ABM-institutioner som privata och kommersiella, även om de ser risker med privata och kommersiella aktörer.

Slutsatser som går att dra från det här arbetet är att dataspelsbevarande är ett komplext och omfattande arbete som blir svårt att genomföra ensamt eftersom det kommer att vara resurskrävande på flera olika sätt. För att kunna bevara alla de artefakter och all den information som krävs kommer det att behövas ett samarbete

mellan alla de institutioner, organisationer och privatpersoner som arbetar med dataspelbevarande. Lagarna som styr arbetet måste förändras och det behövs mer resurser för att det ska finnas goda förutsättningar för att dataspel som kulturyttring ska kunna bevaras.

Den här undersökningen är det första arbetet som närmare har granskat hur de kulturarvsinstitutioner som arbetar med att bevara dataspelskulturen resonerar kring sitt eget arbete. Den här undersökningen har gett en grundläggande förståelse för hur arbetet med att bevara dataspelskulturen ser ut idag och varför det gör det. Arbetet, som jag ser det, har lagt en bra grund för vidare forskning på området eftersom resultaten visar hur de kulturarvsinstitutioner resonerar kring frågor som berör dataspelsbevarande. Uppsatsen ger svar på vad som faktiskt bevaras i Sverige idag, av vilka och varför detta sker. Utomvetenskapligt kan detta arbete öka förståelse hos respektive institution och på så sätt skapa ett bättre klimat för att samarbeten ska kunna genomföras mellan de aktuella institutionerna. Resultaten kan även ge en ökad förståelse och respekt för dataspel som kulturyttring vilket i sin tur kan leda till ökade resurser för bevarande.

9.2 Vidare forskning

Det jag har undersökt är hur kulturarvsinstitutioner som arbetar med att bevara dataspel resonerar kring sitt arbete och sin roll. Att bevara dataspel och dataspelskultur är ett relativt nytt område för kulturarvsinstitutioner och detta är det första arbete som närmare har undersökt hur kulturarvsinstitutioner i Sverige resonerar kring sitt eget arbete. Arkivvetenskapen är ett relativt nytt forskningsområde och det är lite skrivet i jämförelse med till exempel biblioteks- och informationsvetenskap. När det kommer till arkivetenskapliga arbeten och dataspelbevarande finns det än mindre skrivet. För tillfället finns det i princip hur många ingångar till det här forskningsområdet som helst eftersom dataspelsbevarande är ett relativt nytt fenomen och således ett till stora delar utforskat område.

Vidare forskning på den här studien skulle till exempel kunna vara att undersöka de bakomliggande kulturpolitiska faktorerna för att få svar på varför det ser ut som det gör.

10 Referenser

Intervjuer

Intervju med A1, A2 och A3 på Spelarkivet 2014-02-28.

Intervju med M1 på Tekniska Museet 2014-03-03.

Intervju med B1, B2 och B3 på Avdelningen för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket 2014-03-05.

Litteratur och föreläsningar

Ahrne, Göran & Svensson, Peter (2011). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.

Anderson, David., Delve, Janet. & Pinchbeck, Dan (2010). Toward a Workable Emulation-based Preservation Strategy: Rationale and Technical Metadata *New Review of Information Networking*, 15:110-131.

Barwick, Joanna, Dearnley, James & Muir, Adrienne (2011). Where have all the games gone? Explorations on the cultural significance of digital games and preservation. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*.

Barwick, Joanna, Dearnley, James & Muir, Adrienne (2010). Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation. *Games and Culture*, vol. 6 (4), 2011, pp. 373-390.

Blomen, Anna (2013). *Mannen bakom Sveriges okända storbolag*
<http://www.va.se/va-profil/kreatoren-bakom-king-sveriges-mest-okanda-storbolag-583596> [2014-04-21].

Burgun, Keith (2013). *Game design theory: a new philosophy for understanding games*. Boca Raton: CRC Press.

Cock, Terry (2011). 'We Are What We Keep; We Keep What We Are': Archival Appraisal Past, Present and Future. *Journal of the Society of Archivists*, Vol. 32, No. 2, October 2011, pp. 173–189.

Cox, Richards J. & Samuels, Helen W. (1988). The Archivists First Responsibility: A Research Agenda to Improve Identification and Retention of Records of Enduring Value. *American Archivist*, Vol. 51, Winter-Spring, pp. 28-42.

Esposito, Nicolas (2005A). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.

Esposito, Nicolas (2005B). Immersion in Game Atmospheres for the Video Game Heritage Preservation. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*.

Game over Panel. Paneldiskussion vid seminaret *Game over/play again* på Kungliga biblioteket 2013-11-27.
Tillgängligt: http://www.youtube.com/watch?v=ICV_5dh9k2Q

Gooding, Paul & Terras, Melissa (2008). Grand Theft Archive': A Quantitative Analysis of the State of Computer Game Preservation. *The International Journal of Digital Curation*, Issue. 2, Vol. 3, pp. 19-41.

Guttenbrunner, Mark., Becker, Christoph. & Rauber, Andreas (2010). Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games. *The International Journal of Digital Curation*, Vol. 5, No. 1, pp. 64-90.

Hagström, Charlotte. *Föreläsning om intervjuer* på Kulturanatomen, 2013-12-06.

Jacobsson, Karin (2014). *Kulturpolitik*.
<http://www.dik.se/saa-tycker-dik/om-kulturpolitik/> [2014-04-23].

Jenselius, Michael (2013). *GTA slår nytt försäljningsrekord*.
<http://www.idg.se/2.1085/1.523944/gta-5-slar-nytt-forsaljningsrekord?> [2014-02-07].

Kungliga biblioteket (2014). *Svensk mediedatabas*.
<https://smdb.kb.se/smdb/user/new> [2014-04-23]

Kungliga biblioteket (2013). *Pliktleverans av elektroniskt material. Enskilda leverantörer*. Stockholm.

Kvale, Steinar (1997). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur.

Lange, Andreas. *Föreläsning vid seminariet Game over/play again* på Kungliga biblioteket, 2013-11-27.
Tillgängligt: <http://www.youtube.com/watch?v=yjD4ZZ4D5-c>

Lindell, Martin. Föreläsning vid seminariet *Game over/play again* på Kungliga biblioteket, 2013-11-27.

Tillgängligt: <http://www.youtube.com/watch?v=PuIv5JI5T5I>

Lowood, H., A. Armstrong, D. Monnens, Z. Vowell, J. Ruggill, K. McAllister et al. (2009). Before It's Too Late: Preserving Games across the Industry / Academia divide". *Proceedings of DiGRA2009: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London: Brunel University, 2009A. Print.

Lowood, Henry (2004). Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming. *Presented at the Electronic Media Group Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works*. Portland, Oregon.

Manoff, Marlene (2004). Theories of the Archive from Across the Disciplines. *Libraries and the Academy*, Vol. 4, No. 1, pp. 9-25.

McDonough, Olendorf, Kirschenbaum, Kraus, Reside, Donahue, Phepls, Egert, Lowood & Rojo (2010). *Preserving Virtual Worlds Final Report*. Library of Congress' National Digital Information Infrastructure for Preservation Program.

Monnens, Devins (2009). Losing Digital Game History: Bit by Bit, i Lowood, Henry (red.) *Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*. Game Preservation Special Interest Group, International Game Developers Association, ss. 3-8.

Newman, James (2011). (Not) Playing Games: Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay. *The International Journal of Digital Curation*, Issue 2, Vol. 6, 2011.

Olsson, Tomas (2005). Vad händer i mellanrummet? I Molin, Märta & Wittgren, Bengt (red.) *Om ABM. En antologi om samverkan mellan arkiv, bibliotek och museer*. Härnösand: ABM Resurs.

O'Regan, Gerard (2012). *A Brief History of Computing*. Springer. London.

Othén, Henrik & Björkstrand, Petter (2013). *Nationellt TV- och datorspelsarkiv. A Link to the Past*. Malmö.

Pinchbeck, Dan., Anderson, David., Delve Janet., Otemu, Getaneh., Ciuffreda, Antonio & Lange, Andreas (2009). Emulation as a Strategy for the Preservation of Games: the KEEP Project. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*.

Robinson, Oliver C. (2014). Sampling in Interview-Based Qualitative Research: A Theoretical and Practical Guide. *Qualitative Research in Psychology*, 11:1, pp. 25-41.

Strömbäck, Per (2008). Dataspel eller datorspel? *Dataspelsbranschens blogg* [blogg]
<http://www.dataspelsbranschen.se/blogg/2008/4/16/dataspel-eller-datorspel.aspx>
[2014-04-22]

Svenska Filminstitutet (2012A). *Om Filminstitutets verksamhet*.
<http://www.sfi.se/sv/om-svenska-filminstitutet/Verksamheten/> [2014-04-23]

Svenska Filminstitutet (2012B). *Filmarvet*.
<http://www.sfi.se/sv/Filmarvet/> [2014-04-23]

Swalwell, Melissa (2007). The Remembering and the Forgetting of Early Digital Games: From Novelty to Detritus and Back Again. *Journal of Visual Culture*, Vol. 6(2), pp. 255–273.

Sydow, Ann-Sofie. Föreläsning vid seminariet *Game over/play again* på Kungliga biblioteket, 2013-11-27.
Tillgängligt: <http://www.youtube.com/watch?v=DGFHc8H551M>

Tavinor, Grant (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.

Tekniska museet (2014). *Temaserie om dataspel*.
<http://www.tekniskamuseet.se/1/5270.html> [2014-04-23]

Tekniska museet (2014). *Ateljé Dataspel*.
<http://www.tekniskamuseet.se/1/5387.html> [2014-04-23]

Tekniska museet (2013). Projektet Dataspelens världar. *Tekniska museets blogg* [blogg] <http://blogg.tekniskamuseet.se/tekniska-museet-soker-informanter-till-projektet-datorspelens-varldar/> [2014-04-23]

Tekniska museet (2013). *Verksamheten 2012*. Stockholm.

Vanderberg, Robert (2012). Converging libraries, archives and museums: overcoming distinctions, but for what gain? *Archives and Manuscripts*, 40:3, pp. 136-146

Winget, Megan (2011). Videogame Preservation and Massively Multiplayer Online Role-Playing Games: A Review of the Literature. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, Vol. 62, nr.10, pp. 1869–1883.

11 Bilagor

Bilaga 1. Intervjuguide

Intervjun är planerad att ta max en 1h och jag hade tänkt spela in intervjun om det är okej med er?

Intervjufrågor

Inledningsfrågor

- Presentation av er verksamhet – vilka ni är och vad ni arbetar med etc.
- Vad har ni för kopplingar till eller intresse av att bevara dataspelskultur?
- Hur arbetar ni med att bevara dataspel för närvarande?

Kopplat till första forskningsfrågan

- Vad är meningen med att bevara dataspel?
- Vad anser ni är viktigt att bevara av dataspelskulturen?

Kopplat till andra forskningsfrågan

- Varför är det viktigt att bevara?
- Varför har ni valt att fokusera på det material ni för tillfället bevarar?
- Finns det andra typer av objekt/information som ni också skulle kunna/vill bevara?
- För vilka är samlingen intressant?
- Hur kan man använda materialet?

Kopplat till tredje forskningsfrågan

- Hur arbetar ni med att bevara det materialet ni tycker är viktigt?
- Varför arbetar ni så?
- Vilka problem/hinder stöter ni på i ert arbete?
- Känner ni er hämmade av de lagar och förordningar som styr myndigheter?

- Hur ser ni på kommersiella tjänster och spelentusiasters egna arkiv såsom Steam, Home of the underdogs och GoG?
- Skulle det gå att utnyttja dessa?
- Vilken roll tror ni de kommer ha i framtiden?
- Hur ser ni på samarbeten med andra institutioner, organisationer och privatpersoner?
- Vilket ansvar anser ni att ni har, och vilket ansvar anser ni att andra kulturarvsinstitutioner har när det kommer till att bevara dataspelskulturen?

Avslutningsvis finns det möjlighet för er att ställa frågor eller lyfta upp något som ni tycker är viktigt.