

Spelar spelare någon roll?

Svenska spelares tankar kring och erfarenheter av spelbevarande ur ett arkivperspektiv

André Martin

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

Handledare: Charlotte Hagström

År: 2022

Title

What role do gamers play? - Swedish gamers' thoughts about and experience with digital game preservation from an archival perspective.

Abstract

This master thesis examines positions to long-term preservation of digital games in Sweden. Digital games are a new artform and type of cultural heritage but few actions have been taken to preserve them in an institutional context. If nothing is done now digital games risk disappearing very soon. The majority of long-term preservation of digital games has been performed by individual or groups of game enthusiasts, namely gamers. By examining the opinions and experience of digital game preservation in this group the aim is to develop and widen the knowledge about digital game preservation. The study was conducted by interviewing five Swedish gamers. The research questions asked were: What are gamer's opinions about digital game preservation; What experience do gamers have with digital game preservation; and How do gamers value their own role for digital game preservation compared to the roles of archival institutions and the game industry? In order to analyze the informants' responses from an archival perspective I applied the archival scientist Terry Cook's theory of the four archival paradigms which is about how archives and archivists have changed in the last 150 years.

The results show that all informants had a positive attitude towards digital game preservation. All informants believe that digital games are very important to preserve because of their historic, cultural and educational value. Most informants had some knowledge and experience with game preservation. The informants considered gamers to have the biggest positive effect on game preservation due to their technical knowledge although they are often hindered by the game industry. The informants were uncertain of the role that archives play in game preservation. According to the informants the game industry has a negative impact on game preservation because they do not prioritize preservation and try to shut down preservation attempts by the other groups. All informants believe that this can be solved by a collaboration between the three sectors.

Keywords

ALM, archives, cultural heritage institutions, archival paradigms, digital games, gamers, the game industry

ABM, arkiv, kulturarvsinstitutioner, arkivparadigm, digitala spel, spelare, spelindustrin

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

| | |
|--|-----------|
| Acknowledgements | 6 |
| 1. Inledning | 7 |
| 1.1 Syfte och frågeställningar | 8 |
| 1.2 Definition av digitala spel och andra begrepp | 8 |
| 1.3 Disposition | 12 |
| 2. Bakgrund | 14 |
| 2.1 Problem med att bevara digitalt material | 14 |
| 2.2 Problematik med att bevara digitala spel | 15 |
| 2.3 Tidigare insatser för spelbevarande | 17 |
| 2.3.1 Kulturarvsinstitutioners bevarandeinsatser | 18 |
| 2.3.2 Spelindustrins bevarandeinsatser | 19 |
| 2.3.3 Spelares bevarandeinsatser | 20 |
| 3. Tidigare forskning | 22 |
| 3.1 Internationell forskning | 22 |
| 3.2 Svensk forskning | 24 |
| 4. Teori | 27 |
| 4.1 Cooks teori om de fyra arkivparadigmen | 27 |
| 4.1.1 Evidence..... | 28 |
| 4.1.2 Memory..... | 29 |
| 4.1.3 Identity | 29 |
| 4.1.4 Community | 30 |
| 5. Metod och material | 32 |
| 5.1 Metod | 32 |
| 5.2 Material och urval | 32 |
| 5.3 Forskningsetiska reflektioner | 33 |
| 5.4 Genomförande..... | 34 |
| 5.5 Presentation av informanterna | 35 |
| 6. Resultat av intervjuerna | 37 |
| 6.1 Uppfattningar om spel..... | 37 |
| 6.2 Uppfattningar om spelarnas roll..... | 39 |
| 6.3 Uppfattningar om bevarandeinstitutioners och spelföretagens roller | 41 |
| 6.4 Erfarenheter av spelbevarande | 44 |
| 6.5 Tankar om bevarande..... | 45 |
| 7. Analys och diskussion | 48 |
| 7.1 Uppfattningar om spel och tankar kring bevarande | 48 |
| 7.2 Erfarenheter av bevarande | 50 |
| 7.3 Uppfattningar om sektors roller | 52 |
| 8. Slutsatser | 55 |
| 8.1 Vidare forskning | 56 |
| Litteraturförteckning | 58 |
| Intervjuer:..... | 64 |
| Digitala spel | 64 |

Bilaga Intervjufrågor 66

Acknowledgements

Jag vill uttrycka stor tacksamhet till min handledare Charlotte Hagström som har varit till stor hjälp under mitt uppsatsskrivande. Hon har givit mig konstruktiv kritik och många bra förslag till ändringar. Jag vill också tacka mina opponenter för att de givit mig god konstruktiv kritik under opponering. Dessutom vill jag tacka mina informanter för att de har gett sitt medgivande till att bli intervjuade och för att de under intervjuerna på ett mycket informativt sätt berättat om sina åsikter om och erfarenheter av spelbevarande. Slutligen vill jag tacka min familj för att ha gett emotionellt stöd under uppsatsarbetet.

1. Inledning

Digitala spel är en relativt ny men viktig del av vårt kulturarv som har existerat ända sedan 1970-talet. Likt tidig filmindustri tog det tid innan mediet accepterades som kulturarv. Det saknas en stor del av tidig filmhistoria idag eftersom det före 1981 inte fanns några bevarandepolicyer för filmer (Barwick 2010, s. 76; Barwick et al. 2011, s. 375). Ett exempel på en tidig film som försvunnit är Alfred Hitchcocks andra film *Mountain Eagle* från 1926 vilket är British Film Institute's mest efterlysta film (BFI 2022). Digitala spel kommer eventuellt att gå samma öde till mötes om inte någonting görs för att förhindra det. Om ingenting görs kommer vi inte längre komma åt digitala spels historia och kultur och det blir omöjligt att spåra digitala spels inflytande över andra sorters lek, fritid, underhållning, kommunikation, lärande och arbete (Lowood 2009, s. 140). Digitala spel är lika mycket som film en del av vårt kulturarv. Spel som vi spelar berättar någonting om oss själva och genom att förstå kultur kan vi bättre förstå oss själva, men vi kan inte förstå kultur om den inte finns kvar (Monnens 2009b, s. 150).

Ett tecken på digitala spels kulturvärde kunde ses i öppningsceremonin av olympiska spelen i Tokyo sommaren 2021. Under ceremonin då representanter från de olika länderna presenterades spelades samtidigt musik som ursprungligen kommer ifrån olika digitala spel. Ett annat olympiskt event som inkluderade referenser till digitala spel var under avslutningsceremonin i Rio de Janeiro 2016 då Japans dåvarande premiärminister Shinzō Abe dök upp från ett grönt rör, iklädd en keps som brukar bäras av den populära spelkaraktären Mario från spelserien *Super Mario Bros* (Nintendo 1985). Dessa är två tydliga exempel på hur stor inverkan digitala spel kan ha på andra sorters underhållning och kulturformer.

Denna uppsats undersöker hur svenska spelare ser på spelbevarande och hur de själva utfört bevarandeåtgärder av digitala spel. Tidigare studier inom ramen för spelbevarande och arkivvetenskap har gjorts för att undersöka hur

arkivinstitutioner och spelutvecklare ser på bevarande av digitala spel men bara ett fåtal har undersökt spelares roll. Digitala spel är ett brett begrepp som inkluderar både tv-spel och datorspel. Spelare i detta sammanhang avser konsumenter eller brukare av digitala spel. För en mer utförlig definition se avsnittet *1.2 Definition av digitala spel och andra begrepp* nedan på sida 9.

1.1 Syfte och frågeställningar

I tidigare studier om bevarandet av digitala spel har utgångspunkten legat på ABM-institutionernas och spelföretagens roll. I centrum för denna studie står i stället ett antal svenska spelare och deras åsikter om och erfarenheter av spelbevarande. Genom att skifta fokus från de som bevarar respektive producerar spelen till de som använder dem – spelarna – är syftet att ur ett arkivvetenskapligt perspektiv utveckla och fördjupa kunskapen om digitalt spelbevarande. Forskningsfrågorna är följande:

- Hur ser spelare på bevarande av digitala spel?
- Vilka metoder av spelbevarande känner spelarna till och har de själva erfarenhet av spelbevarande?
- Vilken uppfattning har spelarna om sin egen roll gällande spelbevarande och hur ser de på spelföretagens och ABM-institutioners roll när det gäller spelbevarande?

1.2 Definition av digitala spel och andra begrepp

Digitala spel är ett komplext begrepp med flera olika innebörder. James Newman (2012b, s. 136) som är professor i digitala medier kallar dem ostabila och ständigt föränderliga eftersom de modifieras och finns i flera olika versioner. I sin doktorsavhandling jämförde och analyserade Joanna Barwick (2010) olika definitioner av digitala spel. Hon fann att *Oxford English Dictionary* gör en skillnad mellan tv-spel och datorspel med betoning på vilket medium som spelet utförs på. *Oxford English Dictionary* definierar ett datorspel som: “a game played on a computer, especially one involving graphics and operating in real-time, also a software package for such a game.” (OED online 2022). Ett tv-spel definieras av *Oxford English Dictionary* som: “a game played by electronically manipulating images displayed on a TV screen.” (OED online 2022).

Barwick (2010, s. 16) påpekar också att äldre icke digitala spel ofta kategoriseras enligt vilken utrustning som används, till exempel brädspel eller kortspel. Definitionen som Barwick väljer är medieforskaren Aphra Kerrs (2006, s. 3) definition av digitala spel där arkadspel, datorspel, tv-spel och mobilspel alla är underkategorier. Hon tar även med spelforskarna Katie Salen och Eric Zimmerman (2003, s. 86) som menar att ett spel inte kan definieras endast som ett fysiskt medium, såsom en dator eller konsol. Hårdvaran och mjukvaran är bara delelement av spelet.

Barwick (2010) kombinerar Kerrs (2006) definition med Salen och Zimmermans (2003) definition och beskriver digitala spel på detta vis: Digitala spel är en allinkluderande term som inkluderar bland annat datorspel, tv-spel, arkadspel och mobilspel. Digitala spel är inte mediespecifika utan de är mer komplexa än fysiska artefakter (Barwick 2010, s. 16-17). Det är denna definition som jag valt att använda mig av i min uppsats.

Spelare i den här texten syftar enbart till brukare av digitala spel. Termen handlar i denna studie inte om spelare av en viss sport, som till exempel tennis, och den syftar inte heller till individer som spelar för pengar. Texten använder spelare som översättning från engelskans "gamer" och inte "gambler" eller "player".

Dessa är två av de mest centrala begreppen i uppsatsen. Det finns dock en del andra begrepp som kan vara svåra att förstå för läsare som inte är insatta i arkiv eller spelbevarande. Av den anledningen finns det en ordlista nedanför.

Tabell 1. Begrepp och definitioner av relevans för uppsatsen.

| Begrepp | Förklaring |
|-------------------------|--|
| ABM | En förkortning och samlingsbegrepp för institutionerna arkiv, bibliotek och museum och deras respektive discipliner. |
| Action Roleplaying Game | En spelgenre som blandar rollspel med actionäventyr. Till skillnad från rollspel som ofta |

| | |
|---|---|
| | är turordningsbaserade kontrollerar man sin karaktär i realtid. |
| Arkiv | Arkiv kan vara handlingar och samlingar av handlingar men det kan också vara en byggnad eller lokal där handlingarna finns samt institutionen eller myndigheten som ansvarar för lokal och handlingar. |
| Backwards compatibility/Bakåtkompatibilitet | En hårdvaruprodukt som stödjer indata som ursprungligen kommer från äldre enheter. Till exempel kan de flesta Blu-ray enheter spela upp äldre CD- och DVD skivor. |
| Concept art | En teckning eller bild som presenterar en idé som kan användas i filmer, digitala spel, animering och serietidningar. Ska ej förväxlas med konceptkonst vilket är en konstform där idén för ett konstverk, tar överhanden över materiella eller estetiska överväganden. |
| Digitala spel | Samlingsterm för elektroniska spel som kan upplevas på en skärm. Termen inkluderar bland annat tv-, dator-, mobil- och arkadspel. Digitala spel kan vara nedladdningsbara men finns också i fysiskt format. |
| Diskavbildning | En fil som avbildar en hårddisk eller annan digital media. Används ofta vid säkerhetskopiering. |
| DLC (downloadable content) | Extra innehåll till ett spel som kan laddas ner en tid efter att ett spel ursprungligen släppts. Det kan vara estetiska skillnader eller nya berättelser. Kostar oftast pengar men kan ibland vara gratis. |
| DOSBox | En emulator programmerad att köra spel från olika datorplattformar som Windows, Linux och Mac OS Classic. |
| Emulering | En digital bevarandestrategi som innebär att en nutida mjukvara försöker efterlikna eller återskapa en datormiljö som äldre digitala handlingar uppstod i. Till skillnad från migrering som kopierar handlingen, skapar emulering ett program som kan efterlikna handlingens databärare. Programmet eller maskinen som emulerar kallas för en emulator. Dessa är oftast nödvändiga när källkod för ett spel saknas. |
| Gameplay | En inspelad video av någon som spelar ett digitalt spel. De är vanligtvis till för underhållning men |

| | |
|--|--|
| | kan också ha ett lärorikt syfte. Det kan också betyda handlingen av att spela ett spel. |
| Indie/Independent | Indie är förkortning av engelskans "independent" vilket betyder självständig. Indieutvecklare är oftast små grupper eller till och med enstaka individer som på egen hand utvecklar, finansierar, marknadsför och publicerar spel utan något stöd från ett större företag. |
| Konsol | En maskin som är programmerad till att spela digitala spel. Äldre exempel inkluderar Nintendo Entertainment System och nyare exempel är Nintendo Switch och Playstation 5. |
| Källkod/Source code | Motsvarar en films original kameranegativ. Källkod är byggnadsgrunden till digitala spel och innehåller digitala tillgångar. Bevarad källkod underlättar övergång från ett system till ett annat utan att behöva bygga upp från början. |
| Massive Multiplayer Online spel (MMO) | MMOs är online spel med upp till hundratals eller tusentals spelare på en server samtidigt. Ett exempel är <i>World of Warcraft</i> . |
| Migrering | En bevarandemetod som innefattar kopiering, övergång eller överföring från ett hårdvara- eller mjukvaraformat till ett annat. |
| Mods, Moddning | En modifikation där man lägger till innehåll eller förändrar ett spel. Dessa görs ofta av spelarcommunityn. Mods finns ofta gratis på nätet men de kräver att man har originalspelet för att ladda ner dem. |
| Nintendo Entertainment System (NES) och Super Nintendo Entertainment System (SNES) | NES är Nintendos första hemkonsol som släpptes 1983. Den följdes upp av den senare konsolen SNES som släpptes 1990. |
| Ports | Ett spel taget direkt från en konsol och överförd till en annan konsol. |
| Principen om ursprunglig ordning | Arkivprincip som kom samtidigt som Proveniensprincipen. Innebär att bevara handlingar i den ordning som de uppkom. |
| Proveniensprincipen | Principen innebär att arkiv som bestånd ska redovisas utifrån arkivbildaren. Handlingar från olika arkivbildare ska inte blandas enligt principen. Denna princip dominerade arkiven |

| | |
|----------------------------|--|
| | länge tillsammans med principen om ursprunglig ordning. |
| RAM (Random Access Memory) | Ett korttidsminne i en dator som förvarar information som processorn behöver för stunden till skillnad från en hårddisk. RAM är till för att hämta information som behövs för datorprogram, webbsidor, digitala spel med mera. |
| Raspberry Pi | Ett emuleringspaket som man kan köpa. Det är ett kretskort med en CPU som innehåller bland annat USB och HDMI. |
| Remake | Ett gammalt spel som återuppbyggts från grunden. Medför ofta nya mekaniker och nytt innehåll men behåller samtidigt grundelementen från originalet. |
| Remaster | Ett spel som är taget från en äldre konsol som finjusterats i både grafik och gameplay och sedan släppt på en nyare konsol. Kan också kallas för en förbättrad <i>port</i> . |
| Sega Megadrive/Genesis | Segas andra hemkonsol som släpptes 1988. Den första var Sega Master System. |
| Virtual console | En emulator som är inbyggd i olika Nintendo konsoler som Wii och 3DS. Virtual console låter en emulera ports från Nintendos äldre konsoler. |

1.3 Disposition

Kapitel 1. *Inledning* innehåller uppsatsens syfte och frågeställningar samt en ordlista av olika begrepp som förekommer i uppsatsen. Jag har valt att placera ordlistan här för att läsaren ska få en förståelse för begrepp tidigt i uppsatsen så att den kan gå tillbaka och titta på förklaringar. Det andra kapitlet, 2. *Bakgrund*, inleds med att redovisa vilka svårigheter det generellt finns med att bevara digitala handlingar. Därefter behandlas specifika problem med spelbevarande. Kapitlet avslutas genom att visa exempel på tidigare insatser för bevarande av digitala spel som har gjorts av de olika aktörerna spelare, arkiv och spelföretag. I uppsatsens tredje kapitel, 3. *Tidigare forskning*, ges en genomgång av tidigare forskning. Litteraturgenomgången är uppdelad i internationell forskning och svensk forskning.

I kapitel 4. *Teori* går jag igenom den teorin som jag valt att använda för min uppsats. Min valda teori är Terry Cooks teori om de fyra arkivparadigmen med särskilt fokus på det fjärde paradigmet Community. I kapitel 5. *Metod och material* redogör jag för mitt val att använda kvalitativa intervjuer som metod och motiverar varför. I kapitlet presenterar jag dessutom respektive informants bakgrund och argumenterar för anledningen till att de utvaldes till studien och hur de är av relevans för resultatet. Dessutom reflekterar jag kring forskningsetik samt berättar hur arbetet genomförts.

I kapitel 6. *Resultat av intervjuerna* presenteras resultatet som uppkom utifrån intervjuerna i fem avsnitt: *Uppfattningar om spel; Uppfattningar om spelarnas roll; Uppfattningar om bevarandeinstitutioners och företagets roller; Erfarenheter av spelbevarande;* och slutligen *Tankar om bevarande*. I kapitel 7. *Analys och diskussion* analyserar jag mina informants svar och ställer dem mot tidigare forskning. Uppsatsen avslutas i kapitel 8. *Slutsatser* där studiens slutsatser presenteras samt ges förslag till vidare forskning.

2. Bakgrund

I detta kapitel redovisar jag vilka utmaningar det finns med att bevara digitalt material generellt och vilka svårigheter det finns för att bevara digitala spel specifikt. Därefter redogör jag för ett antal exempel av spelbevarande som har utförts av ABM-institutioner, spelföretag och spelare.

2.1 Problem med att bevara digitalt material

Innan jag går in på utmaningarna med att bevara digitala spel är det lämpligt att först nämna svårigheterna med bevarande av digitalt material. Detta är för att digitala spel kategoriseras som digitala handlingar och det kan underlätta förståelsen för svårigheterna med bevarande av digitala spel i nästa underavsnitt.

Digitala dokument består av data uppbyggda av bitströmmar och förvaras på datorer eller andra databärare. Bitströmmarna är osynliga för det mänskliga ögat om man inte har ett kompatibelt återgivningssystem som kan läsa av koden. Endast med rätt avspelningsutrustning omvandlas bitströmmarna till skrift, rörelse, ljud och annat som människor kan se (Borghoff et al. 2006, s. 5).

Ett stort problem med dessa databärare är enligt Göran Kristiansson, chef för Riksarkivet i Lund, teknikens snabba föråldrande (2002, s. 192). En CD-skiva från 1990-talet kan möjligtvis inte spelas upp om 50 år om det inte finns en kompatibel avspelningsapparat. Teknik blir föråldrad när äldre mediaformat ersätts av nya format som är snabbare och har större lagringskapacitet. När detta sker finns det inte längre system som stödjer äldre media (Monnens 2009a, s. 143). En databärare kan ha en fysisk livslängd på 100 år om de förvaras i lämplig miljö men dess innehåll kan bli oläsligt redan efter fem år om man inte kopierar och överför informationen på bäraren efter ett visst antal år (Kristiansson 2002, s. 192-193).

Uwe M. Borghoff, Peter Rödiger, Lothar Schmitz och Jan Scheffczyk (2006, s. 6), forskare inom datorvetenskap, säger att teoretiskt sett skulle total överförbarhet mellan olika dataformat kunna uppnås om ett standardiserat utbytesformat

existerade tillsammans med lämpliga export- och importfilter för att omvandla dokument från ett medium till ett annat.

Format för digitala arkivleveranser bör vara oberoende av leverantörers produkter såsom märkspråket XML (Borghoff et al. 2006, s. 48; Kristiansson 2002, s. 216; Matsson 2011, s. 23). Om man använder ett format som inte är leverantörsoberoende finns en risk att om leverantören slutar stödja formatet så kan man inte längre använda det. Till exempel om Microsoft skulle stänga ner allt stöd för Microsoft Word så går det inte längre att redigera .doc filer. Man bör dock ha i åtanke att migrering accelererar datanedbrytningsprocessen och kan innebära informationsförlust. Av denna anledning måste myndigheter alltid reflektera över om en överföring till ett nytt medium skulle innebära förlust av viktig information (Ljung & Borgkvist Ljung 1999, s. 13).

2.2 Problematik med att bevara digitala spel

Även om spel också är digitala handlingar går det inte att bevara dem på samma sätt som övriga digitala handlingar. Ett helt spel kan inte överföras till en ny databärare genom ett standardiserat märkspråk på samma sätt som Borghoff et al. (2006, s. 6) tänker sig att andra digitala handlingar kan. Dan Pinchbeck et al. (2009, s. 3) påstår att migrera ett digitalt spel är oerhört mycket mer komplicerat än ett elektroniskt dokument. Dessutom på grund av att migrering skyndar på datanedbrytningsprocessen och att varje objekt behöver migreras individuellt anser Pinchbeck et al. (2009, s. 3) att migrering har mycket begränsat värde i spelbevarande och därför föredrar de emulering som bevarandemetod. Will White (2020, s. 580-581), som är chefsredaktör för Ohio State Law Journal, skriver att många arkivarier anser att källkod har avgörande betydelse för att bevara ett digitalt spel för framtiden. Källkod utgör ett digitalt spels skelett och innehåller viktiga assets. Assets eller tillgångar är allt som kan finnas i ett digitalt spel såsom karaktärer och objekt. Om källkoden saknas, vilket den ofta gör eftersom företag sällan vill tillgängliggöra den, är den enda möjligheten att skapa emulatorer vilka är mjukvara som söker efterlikna en specifik konsols- eller datorsystems hårdvara (White 2020, s. 580-581).

Dock finns det också problem med emulering. Även om emulering kan återskapa spel som mjukvara kan den inte återskapa de fysiska kontrollerna (Newman 2012a, s. 7). Dessutom är emulering, liksom majoriteten av det spelbevarande som görs, starkt beroende av privata aktörers egna initiativ och varje emulator är designad för att emulera specifika hård- och mjukvara vilket leder till att de själva kan bli föråldrade (Newman 2012a, s. 30; Pinchbeck et al. 2009, s. 3). Det finns dock en lösning till detta som motsvarar resonemanget om standardformat nämligen virtual machines (Borghoff et al. 2006, s. 69). En virtual machine är en hypotetisk konstruktion som är designad för att kunna emuleras på olika hårdvara (Borghoff et al. 2006, s. 62). Konstruktionen används som en gemensam bas för olika emulatorer och detta var själva målet för KEEP projektets första fas (Pinchbeck et al. 2009, s. 4) vilket jag beskriver mer utförligt i avsnitt 2.3.1 *Kulturarvsinstitutioners bevarandeinsatser* på sida 18.

De största problemen med emulering enligt Newman (2012a, s. 140) är skillnader mellan emulatorer och spelet eller konsolen som emuleras, samt variationer i olika emulatorers prestanda. Med detta menar han att emulatorer kan inte exakt replikera det originella spelet så som det ursprungligen var och därför ändrar också emulatorer spelens kontext. I stället för att ha emulering som bevarandemetod anser Newman att man hellre bör bevara den ursprungliga teknologin såsom tv-apparater och kontroller. Melanie Swalwell (2013, s. 7), som är professor med inriktning mot digitalt kulturarv, är av en annan åsikt och argumenterar att det är osannolikt att spel kommer fortsätta vara spelbara i dess ursprungliga form och att man måste göra urval av vad som ska bevaras. Kari Kraus och Rachel Donahue (2012, s. 3), forskare inom digital humaniora och digitalt bevarande, har samma åsikt som Swalwell och argumenterar att ett spel blir mer troget sig självt allteftersom det modifieras och omvandlas av utvecklare och generationer av spelare. Dessutom anser de att ju mer en community modifierar ett spel åt framtida generationer av användare, desto mer sannolikt är det att yrkesarkivarier bedömer ett spel som värt att bevara (Kraus & Donahue 2012, s. 31).

Ett annat problem med bevarande av digitala spel är av juridisk natur. Företagen som producerar digitala spel är mycket överbeskyddade av sin intellektuella egendom och försöker aktivt att stänga ner alla försök från spelare att emulera

produkter utan företagens tillstånd (White 2020, s. 583). Det finns dock vissa undantag som tillåter arkiv, bibliotek och museer att kringgå copyrightskyddsåtgärder genom olika sorters samarbeten mellan kulturarvsinstitutioner och rättighetsinnehavare.

Ytterligare ett problem med att bevara digitala spel är själva urvalet. Pinchbeck et al. (2009, s. 2) ställer frågan: Vilka delar av digitala spel ska bevaras? Originalversionen, den slutgiltiga versionen, alla versioner? Detta är för att spel kan ändras och uppdateras flera gånger under sin livstid och det är inte alltid lätt att välja vilken eller vilka versioner som bevaras. Bland annat görs det urval av vilka konsoler och spel som emuleras. Mark Guttenbrunner, Christoph Becker och Andreas Rauber (2010, s. 78) säger att ju mer ekonomiskt framgångsrikt ett spel eller en konsol varit, desto högre sannolikhet att det finns emulatorer för dem.

Dessutom: även om det fysiska exemplaret bevaras betyder inte det att exemplaret alltid går att spela i framtiden. Även material som medföljer spelet kan i vissa fall också behöva bevaras. Ett exempel är spelet *Startropics* (Nintendo 1990) vilket är ett *The Legend of Zelda* (Nintendo 1986) liknande spel som utvecklades i Japan men som endast släpptes på den västerländska marknaden i Nordamerika och Europa. Vid ett tillfälle i spelet behöver man slå in en kod för att komma vidare. Denna kod finns endast i den analoga instruktionsmanualen som man är tvungen att doppa i vatten eftersom koden då visas på pappret. Koden medföljde också i den digitala versionen av spelet på Wii virtual console men Nintendo tog inte med den när de släppte *Startropics* igen på Nintendo Switch Online. Eftersom koden inte finns med i Nintendo Switch-versionen kan man inte göra vidare framsteg i spelet utan att leta upp koden på Internet. I nästa avsnitt visas ett antal exempel på hur olika sektorer valt att bevara olika delar av digitala spel.

2.3 Tidigare insatser för spelbevarande

I följande tre avsnitt ges några exempel på vad kulturarvsinstitutioner, spelföretag och spelare har gjort för att bevara digitala spel.

2.3.1 Kulturarvsinstitutioners bevarandeinsatser

Enligt White (2020, s. 591) har vissa institutioner försökt bevara spel. Han nämner bland annat att Library of Congress har bevarat ungefär 3500 spel som fysiska exemplar. Olle Sköld (2018, s. 37), som är forskare inom digital humaniora, nämner också International Center for the History of Electronic Games (ICHEG) som via arkiv och utställningar samlar in och tillgängliggör mjuk- och hårdvara tillsammans med bland annat reklam, förpackningar och annat tillhörande material. År 2008 startade the National Videogame Archive (NVA) i Storbritannien. Dess mål var att samla, tolka, tillgängliggöra och ställa ut digitala spel och tillhörande efemära produkter såsom samlingsobjekt, manualer och liknande. Informationsvetarna Joanna Barwick, James Dearnley och Adrienne Muir (2011, s. 384) intervjuade James Newman och Iain Simons som arbetade på NVA samt Jon-Paul Dyson som arbetar för National Centre for the History of Electronic Games. De ansåg att själva spelen ensamma inte räcker till för att berätta sin historia och förklarade att deras samlingar innehöll både hårdvara och mjukvara men även tillhörande muntliga berättelser eller guider.

Det största spelbevarandeprojektet i Europa är Keeping Emulation Environments Portable (KEEP). KEEP-projektet startade januari 2009 och första fasen av projektet försökte bygga en prototyp av en emulerings tillgångsplattform, "emulation access platform", för att förstärka bevarande av digitala objekt, i synnerhet spel (Pinchbeck et al. 2009, s. 3-4). Projektet startades av EU-kommissionen, vilket visar att spel har fått en kulturstatus på internationell politisk nivå.

I Sverige kan också Kungliga biblioteket nämnas. Enligt lagen om pliktexemplar får KB samla in fysiska exemplar av digitala spel. Lagen om pliktexemplar av dokument bestämmer att minst ett exemplar av alla dokument för elektronisk återgivning som innehåller bild, ljud eller skrift, och som producerats eller getts ut i minst 50 exemplar i Sverige, ska skickas till KB (SFS 1993:1392). De har samlat in spel sedan 1995 och har ungefär 6000 objekt i sin samling (Kungliga biblioteket 2021). Dessa spel har antingen producerats eller släppts i Sverige. Tidigare fanns också Spelarkivet i Malmö som var ett privat arkiv som grundades 2013 av tre

arkivarier från Malmö stadsarkiv. Spelarkivet, som stängde ner år 2015, fokuserade under sin verksamhetstid på att bevara och tillgängliggöra material från företagen som utvecklade spel i Sverige (Hals 2014, s. 31).

Alla dessa exempel har löst urvalsfrågan på olika sätt: en del bevarar endast de fysiska exemplaren, andra bevarar företagens handlingar medan vissa ställer ut och bevarar både de fysiska spelen tillsammans med tillhörande material. Efter att ha redogjort för ett antal exempel från ABM-institutioner går vi in på vad spelindustrin har gjort.

2.3.2 Spelindustrins bevarandeinsatser

Ur ett bevarandeperspektiv har spelindustrin gjort en del för att bevara sitt material. I en enkätundersökning av Kraus och Donahue (2012) undersöktes hur stor del av spelindustrin, kulturarvsinstitutioner och spelarcommunityn som sysslade med bevarande av digitala spel. Enkäterna bestod av en blandning av fritext och flersvarsalternativ. Från industrin svarade 48 personer och enligt svaren bevarade industrin mestadels concept art, källkod och tillgångar såsom 3d modeller. Enkäterna visade också att industrin bevarade mycket material om spelen och att de flesta gjorde det genom en kombination av optisk media, hårddiskar och magnetisk media vilka enligt Monnens (2009a, s. 141) är särskilt känsliga för *bit rot* eller datanedbrytning. Ett annat medium som företagen vanligtvis använder för att lagra sina digitala spel är Network-Attached Storage (NAS) system. En NAS är ett lagringsutrymme som man kommer åt via ett nätverk. NAS-system innehåller en eller flera lagringsenheter, ofta arrangerade i logiska, redundanta lagringsbehållare eller så kallade RAID:s vilket består av en uppsättning hårddiskar.

Alasdair Bachell och Matthew Barr (2014) gjorde en liknande studie som Kraus och Donahue (2012). I denna svarade 21 representanter från den brittiska indiespelindustrin. Även här var det vanligaste lagringsmediet NAS. Detta tyder på att spelföretag faktiskt bevarar viktiga delar av sitt material även om aktiviteterna är oorganiserade och spontana. Vissa företag har dessutom tillgängliggjort källkoden till sina spel online som till exempel *Doom* (id Software 1993). Vanligtvis brukar spelindustrin sällan tillgängliggöra sina spel gratis på samma sätt som id Software gjorde med *Doom*. I stället brukar företag erbjuda sina äldre spel

för ett pris som till exempel Nintendos eShop på konsolerna Wii U och 3DS. Nintendo eShop är en digital spelaffär som medföljer i Nintendos konsoler där man kan köpa och ladda ner spel på sin konsol. Bland annat innehåller eShopen många äldre spel.

Under arbetet med denna uppsats kom det till min kännedom att Nintendo så småningom kommer att avsluta sina tjänster för Nintendo eShop på konsolerna Wii U och 3DS (Nintendo customer support 2022). Detta betyder att en stor mängd äldre digitala spel kommer inte längre vara tillgängliga för ett lågt pris. Många har uttryckt sin besvikelse över detta. Endast en liten andel av de spel som man kunde köpa i eShopen för ett lågt pris är nu tillgängliga på Nintendo Switch genom en månads- eller årsavgift. På hemsidan förklarar Nintendo att anledningen till nedstängningen är att det är en del av den naturliga livscykeln för en produkt när den används mindre av konsumenter över tid. Från spelindustrins insatser går vi över till vad spelare kan göra för att bevara digitala spel.

2.3.3 Spelares bevarandeinsatser

Den vanligaste formen av spelbevarande enligt Sköld (2018) är samlingar av hårdvara och mjukvara. Fördelar med detta sätt är att spelen kan upplevas på samma sätt som när de först kom ut. Problemet är att medan datorer använder standardiserade delar består konsoler av specialtillverkade komponenter som bara tillverkas under tiden som konsolen är relevant (Sköld 2018, s. 41). Ett exempel på detta är min egen samling av spel och kontroller. Jag äger bland annat ett Playstation 2 med runt 50 spel, ett Gameboy Color med två spel, med mera. Dock är jag osäker på hur många av mina spel som fortfarande fungerar eftersom mina kontroller inte är i tillräckligt gott skick för att låta mig pröva. Ett annat problem med privata samlingar är att spelen visserligen bevaras i sin ursprungliga form men inte är tillgängliga för allmänheten. För att både bevara och tillgängliggöra spel kan spelare donera sina samlingar till bevarandeinstitutioner.

Dock förlorar samlingarna sina personliga narrativ när de levereras till arkiven eftersom de inte har samma personliga koppling till samlingarna som spelarna, skriver Jennifer deWinter och Carly A. Kocurek (2017, s. 176) som är forskare inom bland annat kommunikation och digital humaniora. De menar att samlare

vördar sina objekt, hanterar dem varsamt och gläds åt att kunna spela ett sällsynt spel igen. För samlare är digitala spel njutningsfulla och personliga ting, fyllda av lust och nostalgi. För arkiv eller museum är digitala spel bara ännu en artefakt som ska bevaras eller ställas ut eftersom kulturarvsinstitutioner hanterar stora mängder objekt som ska tillgängliggöras för allmänheten. Det vore enligt deWinter och Kocurek (2017, s. 176) mycket klokt om arkiv som bevarar digitala spel reflekterar över komplexiteten kring den ändrade betydelse som digitala spel får när de doneras till arkiv från samlare. Detta eftersom deWinter och Kocurek (2017, s. 176-177) anser att det är av avgörande betydelse att ha en god relation mellan samlare och arkivinstitution för att kunna bevara digitala spels historia och kultur. För att upprätthålla dessa relationer och för att utveckla en enad gemenskap för spelbevarande är det enligt deWinter och Kocurek (2017, s. 177) väsentligt att kunna förstå de kulturella, ekonomiska samt känslomässiga sammanhang inom vilka fans väljer att donera sina spel till arkiv.

Det finns många andra sätt som spelare har försökt bevara digitala spel. Antologin *Fans and videogames: Histories, Fandom, Archives* av Melanie Swalwell, Helen Stuckey och Angela Ndalianis (2017) ger ett flertal exempel i samtliga artiklar. Bland annat har Victor Navarro-Remesal (2017) visat hur en del spelare har försökt bevara spel och konsoler som har varit kommersiella misslyckanden genom bland annat gameplay videor på YouTube och genom att skriva wikis eller forum om spelen. Detta är ett undantag från Guttenbrunner et als. (2010, s. 78) påstående om att ju mer framgångsrikt ett spel eller konsol varit, desto mer sannolikt att det bevarats. Navarro-Remesal (2017, s. 142-143) visar däremot att spelare står emot spelvärldens officiella historiografi genom att värdera och bevara "misslyckade" spel som klassiker.

En viss typ av spel vars spelbarhet är väldigt svår att bevara är Massive Multiplayer Online spel (MMO). När onlineservrarna för ett spel har lagts ner är det nästintill omöjligt att spela dem igen. Även om själva spelet inte kan bevaras kan spelare likväl bevara berättelser och erfarenheter av dem genom bland annat bloggar och gameplay videor (Webber 2017). Från tidigare insatser för spelbevarande går vi över till tidigare forskning om spelbevarande.

3. Tidigare forskning

I detta kapitel gör jag en litteraturgenomgång av en del tidigare forskning som gjorts inom spelbevarande. Kapitlet har två delar. Den första behandlar internationell forskning om spelbevarande och den andra delen fokuserar på svensk forskning om spelbevarande.

3.1 Internationell forskning

Spelares roll för spelbevarande har studerats till viss del inom ABM-området men det har mestadels behandlats inom andra discipliner, framförallt inom det akademiska ämnet ludologi eller game studies. Newman har skrivit flera artiklar om digitala spel och han är en av de mest inflytelserika forskarna inom området. Han medverkar bland annat i antologin *Fans and videogames: Histories, Fandom, Archives* av Swalwell, Stuckey och Ndalianis (2017). I antologin diskuteras i en mängd artiklar den viktiga roll som tv-spelsentusiaster har för tv-spelshistoria och bevarande. Ett exempel är Benjamin Nicolls artikel där han överväger fanpraxis i relation till institutionella arkiv och frågar hur fanpraxis kan ge information om institutionella insamlings- och bevarandestrategier, samt förståelse för vad som behöver samlas in och bevaras (Ndalianis, Swalwell & Stuckey 2017, s. 9). Spelare som arbetar med spelbevarande utför något som Nicoll (2017, s. 180) kallar för *vernacular creativity* vilket han definierar som “vardagliga former av kulturellt deltagande och självrepresentation som utvecklas utanför institutioner som museer” (min översättning).

Henry Lowood är curator för bland annat History of Science & Technology Collections i Stanford University Libraries och är redaktör för vitboken *Before It's Too Late* (2009). Vitboken uppmärksammar vikten av spelbevarande och vänder sig främst till spelutvecklare och spelindustrin. I vitboken visas flera argument varför digitala spel bör bevaras. Devin Monnens, lärare i speldesign och critical game studies, har skrivit två avsnitt i boken. I ett avsnitt resonerar han kring vilka hot det finns mot spelbevarande och hur lämpliga olika databärare såsom

magnetdisk och optiska skivor är för att bevara digitala spel genom att jämföra deras fysiska och tekniska livslängder. Han kom fram till att alla databärare är mer eller mindre sårbara för bit rot och att emulering är den enda lösningen men betonar att det krävs både juridiskt och tekniskt stöd från spelindustrin (Monnens 2009a, s. 145-146). I sitt andra avsnitt i boken argumenterar Monnens (2009b, s. 147-150) varför spelbevarande är viktigt genom ett antal motiv. Han anser att spel är viktiga eftersom de är: historia, egendom, design, konst och kultur men framförallt eftersom spel i hans mening är kul. Zach Vowell, digital arkivarie, presenterar i sitt avsnitt av boken en lista på spelrelaterat material som också bör bevaras förutom själva spelen (Vowell 2009, s. 152-153). Materialet inkluderar bland annat designdokument, concept art, olika versioner av ett spel, källkoden, gameplay videor och wikis.

Kraus och Donahue (2012) gjorde en studie där de undersökte behov och preferenser hos användarcommunityn genom att använda sig av primära och sekundära källor såsom projektet *Preserving Virtual Worlds*. Detta projekt, förkortat PVW, startades 2007 av informationsvetaren Jerome McDonough med flera (2010), och är en akademisk undersökning av livskraftiga modeller för bevarande för tv-spel och virtuella 3D-världar baserad på en serie arkivfallstudier. Förutom deras erfarenheter av PVW genomförde Kraus och Donahue (2012) också en speldokumentationsenkät och utgick från akademisk litteratur om spelstudier, arkiv och digitalt bevarande. Enkäten undersökte hur insatser för spelbevarande skilde sig åt och var de överlappade med varandra hos två grupper: spelföretag och spelar communities. Deras slutsats var att spelföretag är inte lika intresserade av att bevara spel jämfört med spelare. Deras argument var att svarsfrekvensen hos grupperna avspeglade entusiasm för spelbevarande. Från spelindustrin svarade 48 personer på enkäten och utav dessa besvarade 33 % varje fråga. Svarsfrekvensen från spelarcommunityn var högre då 87 % av 62 personer besvarade varje fråga. Kraus och Donahue (2012, s. 45) rekommenderar avslutningsvis att minnesinstitutioner som är intresserade av spelbevarande bör anta policyer och tjänster som är anpassade efter spelarcommunityns bevarandepraktiker.

Bachell och Barr (2014) har gjort en liknande studie som Kraus och Donahue (2012). De undersökte brittiska indie- eller independent spelföretag genom en

enkätundersökning samt genom intervjuer med sex representanter från den brittiska indiespelindustrin. Samtliga respondenter som svarade på enkäten nämnde att de bevarar bland annat källkod och tillgångar. Över hälften av respondenterna berättade också att de behöll alla versioner av ett spel och vissa använde också ett verktyg för att arkivera och kontrollera förändringar mellan versionerna (Bachell & Barr 2014, s. 154). Till skillnad från Kraus och Donahue (2012) fann Bachell och Barr (2014) i sin studie att det inom spelindustrin finns ett intresse för att bevara digitala spel även om det finns vissa hinder som bland annat brist på tillit till bevarandeinstitutioner hos spelindustrin. Bachell och Barr (2014, s. 157) rekommenderar avslutningsvis att spelbevarande skulle ha stor nytta av arkivariers bevarande och värderingsexpertis tillsammans med spelindustrins tekniska expertis.

Will White (2020) har gått igenom olika utmaningar som finns för spelbevarande och nämner exempel på olika institutioner som sysslar med spelbevarande. Han drar också paralleller till filmindustrin och anser att det hade varit att föredra om en nationell styrelseförening stiftas likt National Film Preservation Board. I hans mening kan man dra värdefulla erfarenheter från modernt filmbevarande och tillämpa det för digitala spel.

Barwick, Dearnley och Muir (2011) gjorde en fallstudie för att se vilka åtgärder för spelbevarande som görs av ett antal bevarandeinstitutioner. De fann att museer som fokuserar på digitala spel har ett selektivt tillvägagångssätt. Museerna hade skapat policyer som vägleder deras beslutsfattande om hur spel bör ställas ut och agera som en viktig tillgång för framtida forskare (Barwick et al. 2011, s. 386-387).

3.2 Svensk forskning

Det mesta av forskningen som gjorts kring spelbevarande ur ett ABM-perspektiv har bedrivits utanför Sveriges gränser. Ett undantag är Olle Skölds (2018) doktorsavhandling *Documenting Videogame Communities: A Study of Community Production of Information in Social-Media Environments and its Implications for Videogame Preservation*. Med utgångspunkt i arkivvetenskap och biblioteks- och informationsvetenskap undersöker han hur information skapas i

onlinespelsgemenskaper för att se hur denna kan bidra till att de sociokulturella aspekterna, som ryms utanför spelet som fysiskt objekt, kan bevaras.

Forskningen kring spelbevarande i ett svenskt ABM-perspektiv består annars främst av ett antal ABM Masteruppsatser. Inom arkivvetenskap har Maria Carlsson (2014) skrivit uppsatsen *En kultur utan arv, ett arkiv utan innehåll: ABM ur ett digitalt spelbevarandeperspektiv* som är en litteraturanlys av texter om spelbevarande ur ett ABM-perspektiv. Carlsson (2014, s. 47) fann att många författare ansåg att det är ABM-institutionerna som ska kontrollera arbetet med att bevara digitala spel. Hon argumenterar att ABM-sektorn har god kunskap och kompetens men att de saknar nödvändiga resurser. Vissa av författarna som Carlsson undersökte verkade också ta för givet att spelindustrin skulle vara villiga att samarbeta i långtidsbevarande av sina digitala spel.

En annan är Ludvig Hals (2014) uppsats *Mer än bara dataspel: Hur kulturarvsinstitutioner i Sverige resonerar kring dataspelsbevarande*. Uppsatsen handlar om hur ABM-institutioner tänker kring sin roll och arbete i spelbevarande och han undersöker detta genom att intervjua representanter från Spelarkivet i Malmö, Tekniska museet samt avdelningen för audiovisuella medier på Kungliga biblioteket. Han finner att spelbevarande är en svår uppgift som endast kan utföras genom ett samarbete mellan flera aktörer.

En tredje uppsats är *'SAVE FILE EMPTY': ABM-institutioners och spelföretags tankar kring digitalt spelbevarande* av Ida Frisell och Kajsa-Stina Ågren Jönsson (2021) som undersökt hur ABM-institutioner och spelföretag tänker kring spelbevarande. De finner i sin studie, som bygger på kvalitativa intervjuer, att det inte finns någon relation mellan ABM institutioner och spelföretag. Informanterna från ABM-institutionerna känner till spelens kulturhistoriska värde men har inte tid eller resurser för att ägna sig åt spelbevarande. Spelföretagen kände inte att ABM sektorn var intresserad av att bevara deras spel och därför är spelbevarande inte heller en prioritet hos företagen. Till skillnad från företagen i Kraus och Donahues (2012) studie var företagen i Frisell och Ågren Jönssons (2021, s. 59) studie intresserade av att bevara spel även om det inte var deras prioritet. Författarna avslutar sin uppsats med att föreslå att ett framtida forskningsämne är att se hur

spelarna själva tänker kring spelbevarande, vilket jag tagit som utgångspunkt för min uppsats. Förutom dessa ovannämnda uppsatser om bevarande av digitala spel finns det ett flertal om digitalt bevarande i allmänhet, bland annat *Vitt brus: Om långtidsbevarande av ljud och rörlig bild* av Douglas Gunnarsson och Christian Svenneheim (2018).

4. Teori

I detta kapitel beskriver jag vilken teori som jag utgår ifrån för att analysera mitt material.

4.1 Cooks teori om de fyra arkivparadigmen

Mitt syfte är att utveckla och fördjupa kunskap om bevarande av digitala spel genom att undersöka hur spelare förhåller sig till spelbevarande, hur de själva har utfört bevarande samt hur de anser ett samarbete mellan spelare, arkiv och spelföretag skulle fungera. Min uppsats utgår från arkivvetaren Terry Cooks teori om de fyra arkivparadigmen: Evidence, Memory, Identity och Community, med särskilt fokus på det fjärde paradigmet. Jag har valt att använda de engelska begreppen eftersom de vanligtvis brukar benämnas på engelska inom arkivvetenskapen.

Jag applicerar Cooks teori om arkivparadigmen i min uppsats för att kunna analysera mitt material ur ett arkivvetenskapligt perspektiv. Fokuset på det fjärde paradigmet kommer utav att spelare i min mening är en community som på egen hand behövt bevara sitt material då arkiven inte haft möjlighet (se *4.1.4 Community*).

Nedan i avsnitt 4.1.1 till 4.1.4 följer en genomgång av paradigmen som handlar om hur Cook anser att arkivariers roll har ändrats genom fyra stadier under de senaste 150 åren. Dessa paradigmen eller "ramverk" som han kallar dem, har dominerat under olika tidsperioder men Cook (2013, s. 117) menar också att de har existerat parallellt. Cooks teori om de fyra arkivparadigmen har använts i ett flertal tidigare masteruppsatser av bland andra Frisell och Ågren Jönsson (2021), Hals (2014) samt Gunnarsson och Svenneheim (2018). Hals (2014) använder sig av teorin för att han anser den passa in på hur ABM-institutioner arbetar med att bevara digitala spel. Frisell och Ågren Jönsson (2021) tillämpar Cooks paradigmatteori för att ur ett

arkivvetenskapligt perspektiv undersöka hur kulturarvsinstitutioner och spelföretag tänker kring bevarande av digitala spel.

Gunnarsson och Svenneheim reflekterar kring paradigmatteorin. Bland annat påstår de att paradigmen inte innebär totala övergångar utan att de äldre paradigmens föreställningar följer med i ett senare paradigm (Gunnarsson & Svenneheim 2018, s. 29). Cook (2013, s. 97) nämner också själv att han inte är helt nöjd med att benämna dem som paradigm och förklarar att paradigm i denna mening bör ses som “archival mindsets” eller sätt att tänka kring arkiv. Förutom dessa resonemang ovan så finns det en del andra problem med att tillämpa paradigmatteorin i min uppsats. Dessa utvecklar jag i avsnitt 4.1.4 *Community* då en genomgång av respektive paradigm är nödvändig först.

4.1.1 Evidence

Efter den franska revolutionen formaliserades arkiven som allmänna institutioner som bevarade äldre regeringars dokument. Traditionella arkivprinciper som ursprunglig ordning och proveniensprincipen stiftades för att arkivhandlingar skulle ordnas, beskrivas och upprätthållas i samma kontext och ordning som när de skapades. I Sverige kombinerades dessa principer i redovisningssystemet Allmänna Arkivsystemet 1903. I detta skede var det inte arkivarierna som skulle värdera handlingar utan statliga administratörer. Det enda arkivarierna skulle göra var att vakta regeringshandlingar och juridiska handlingar för att upprätthålla materialens bevisvärde (Cook 2013, s. 106). Arkivverksamheten har förändrats väldigt mycket sedan det första paradigmat men det är värt att nämna att traditionella principer från det första paradigmat tillämpas än idag. Som tidigare nämnt använde sig Spelarkivet i Malmö sig av traditionella principer för att samla in, ordna och bevara handlingar från svenska spelföretag. Dessutom används proveniens och ursprunglig ordning fortfarande för handlingar som bildats före övergången från allmänna arkivsystemet till processororienterad arkivredovisning 2013.¹

¹ Cecilia Lagesson, Arkivarie på Riksarkivet i Lund, *Klassisk arkivredovisning och övning*, föreläsning 23 februari 2021.

4.1.2 Memory

Det första paradigmet, Evidence, var rådande fram till 1930-talet då mängden statliga handlingar ökade explosionsartat. Tidigare hade arkiven fokuserat på att bevara äldre handlingar men det förändrades då det producerades massvis med nya dokument. Arkivarierna tvingades nu göra ett urval av vilka handlingar som skulle bevaras. Arkiven som bevarades var inte längre en naturlig kvarleva utan ett resultat av arkivariers avsiktliga värderingsurval baserat på handlingarnas historiska värde. Det andra paradigmet kännetecknas av värdering (Cook 2013, s. 107). Arkivarier valde aktivt ut handlingar och bidrog medvetet till att skapa ett gemensamt minne. Den historiska forskningen började vid denna tid rikta in sig på historia underifrån (Cook 2013, s. 108) och arkivbeståndet vidgades till att förutom skrifter även innefatta foton, ljudinspelningar och rörliga bilder. Vissa arkiv har dessutom breddat sitt bestånd till att också inkludera digitala spel och spelrelaterade handlingar eller material, vilket vi kunde se i avsnitt 2.3.1 *Kulturarvsinstitutioners bevarandeinsatser*.

4.1.3 Identity

Från och med 1970-talet utvecklades arkivvetenskapen som en egen akademisk disciplin och arkivarier blev välutbildade experter. Kritisk och postmodern teori förändrade paradigmet, arkivbeståndet och arkivariens roll igen. Värdering kom nu inte längre att baseras på handlingars värde för potentiell historieforskning utan snarare på samhällsfunktioner och aktiviteter. Man insåg att det fanns flera sanningar och flera historier att berätta, inte bara en. Fokus skiftade till att dokumentera medborgarna lika mycket som staten (Cook 2013, s. 109-110). I detta paradigm hittade arkivarier sin identitet som expert och aktiv förmedlare av samhällets minnen (Cook 2013, s. 112-113). När den personliga datorn och digitala kommunikationsnätverk kom blev många organisationer mer digitala och deras handlingar existerade på flera platser samtidigt utan en tydlig koppling till dess ursprung. Detta innebar enligt Cook (2013, s. 110) att i den nya digitala miljön räckte traditionella arkivpraktiker och principer inte till. Den datorgenererade elektroniska handlingen är mycket mer flytande än en analog handling på papper vilket går emot det traditionella bevisperspektivet där en handling är bunden till ett fast och stabilt medium (Cook 2013, s. 110).

Digitala spel är också raka motsatsen till stabila eftersom de enligt Newman (2012b, s. 136) rutinmässigt överförs och översätts till olika operativsystem och plattformar samt uppdateras för att åtgärda buggar. När ett spel portas mellan olika system kan det förlora eller förvärva nya egenskaper och modifikationer och existerar på flera olika ställen i olika versioner. Dessutom är bevarande av digitala spel en komplex fråga med tanke på att det ofta är en community av spelare som försöker bevara handlingar som inte är deras. Handlingarna har sitt ursprung i en annan grupp, nämligen spelindustrin.

4.1.4 Community

Det fjärde arkivparadigmet, Community, handlar om hur communities eller gemenskaper på egen hand eller i samarbete med arkivinstitutioner bevarar handlingar. Digitala spel utgör elektroniska handlingar, vilka enligt Cook inte kan hanteras med hjälp av traditionella pappersbaserade praktiker. Digitala spel bevaras av spelare själva oftare än av arkivinstitutioner och spelföretag. Cook (2013, s. 115) anser att offentliga arkiv och arkivarier bör uppmuntra privatpersoner och communities till att själva arkivera. Många artiklar om *community archives* beskriver ofta hur bland annat etniska minoriteter, kvinnor och LGBTQ grupper varit osynliga i arkiv och av den anledningen har behövt skriva sin egen historia genom att bilda egna community-arkiv. Spelare är visserligen inte en minoritet i denna bemärkelse men är likväl en grupp som behövt ta saken i egna händer. Av den anledningen kan, i min mening, Cooks community-paradigm tillämpas på spelare.

Arkivering som en deltagande process, i stället för att det utförs av en enda ansvarig aktör, är centralt i Cooks community-paradigm. Detta är dessutom en lösning som flera författare föreslår med avseende på bevarande av digitala spel. Som exempel hävdar Hals (2014, s. 54-55) att bevarande av digitala spel är ett mycket svårt arbete som är nästintill omöjligt för en enda aktör att genomföra och av den anledningen föreslår han ett samarbete mellan institutioner, organisationer och privatpersoner.

Ett problem med begreppet Community är att det riskerar att dra alla över en kam. Även Cook reflekterar över vad det innebär att vara en community med hänvisning

till Benedict Anderson (1983) som använder begreppet “föreställda” communities när han talar om nationer. Anderson (1983, s. 6-7) kallar communities för föreställda eftersom varje medlem inte känner alla andra medlemmar, och att det finns många olikheter mellan varje communitymedlem, men att alla trots det känner en övergripande tillhörighet.

På samma sätt känner inte alla spelare i spelarcommunityn varandra eftersom spelarcommunityn innehåller inte bara en gemenskap utan flera olika. Det finns dessutom flera skillnader både mellan och inom dessa communities. Community används i arkivsammanhang ofta då en grupp har utfört bevarande utanför en institutionell kontext. Men när det gäller spelbevarande så behöver det inte betyda att bara för att en spelare tillhör en spelarcommunity så måste den spelaren ha bevarandeerfarenhet. Här vill jag betona att även om jag benämner arkiv eller kulturarvsinstitutioner, företag och spelare som communities eller sektorer så betyder inte det att alla arkiv tillhör en sektor och att inte alla spelare tillhör en community. Anledningen till att jag valt att generalisera är att det saknas en lämplig benämning, liksom för att underlätta läsningen.

5. Metod och material

I detta kapitel redogör jag för vilka metoder och material jag valt och resonerar kring varför.

5.1 Metod

Mitt syfte är att utveckla och fördjupa kunskap om bevarande av digitala spel genom att undersöka svenska spelares upplevelser, åsikter om, och erfarenheter av bevarande av digitala spel. Av den anledningen anser jag att den mest lämpliga metoden var kvalitativa semi-strukturerade intervjuer. Kvalitativ metod är mest lämplig för min uppsats då den, till skillnad från en kvantitativ metod, fokuserar mer på åsikter och sammanhang än kvantifierbara data. Som tidigare nämnts i avsnitt 3.2 *Svensk forskning* har semi-strukturerade intervjuer tillämpats i flera tidigare uppsatser med liknande ämne av bland andra Frisell och Ågren Jönsson (2021) och Hals (2014).

Något som är värdefullt med kvalitativa semi-strukturerade intervjuer är att de gör det möjligt att anpassa sättet att ställa sina frågor och i vilken ordning man ställer dem. Det gör att man får svar på frågor på annat sätt än i en standardiserad enkät (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2015, s. 38). En annan fördel är att i intervjuer kan ett flertal individer ge uttryck för sina personliga åsikter och berättelser om ett fenomen (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2015, s. 53). Nackdelen är att intervjuer enligt Ulla Eriksson-Zetterquist och Göran Ahrne (2015, s. 53) ger enbart en snäv beskrivning av fenomenet man studerar och av den anledningen bör intervjuer kombineras med andra metoder.

5.2 Material och urval

Materialet i denna uppsats består av sex kvalitativa semi-strukturerade intervjuer med fem stycken svenska spelare. Även om det inte är särskilt många intervjuer har jag försökt hitta ett så brett spektrum hos mina informanter som möjligt. Tre av mina fem informanter har mycket erfarenhet av arkiv av den anledning att de arbetar

på eller tidigare har arbetat på arkiv. De resterande två är inte lika insatta i arkivens verksamheter. Först intervjuade jag några som jag känner. Orsaken till detta är att jag innan uppsatsarbetet saknade erfarenhet av att intervjua. Jag bedömde att intervjuer med bekanta skulle flyta på mer naturligt samt att jag på så sätt skulle utveckla min erfarenhet av metoden.

Jag är medveten om att det är väldigt subjektivt och inte särskilt representativt att intervjua bekanta men jag argumenterar för att det kan vara bra åtminstone i början eftersom i all kvalitativ intervjuforskning är det, som Peter Öberg (2015, s. 61) påpekar, viktigt med en god relation mellan informant och forskare. Det finns andra brister med att intervjua bekanta. Bland annat är det hög sannolikhet att de besvarar frågorna på ett sätt som de tror att jag skulle vilja. Till exempel skulle relationen kunnat göra så att informanterna enbart visar sina positiva tankar kring spelbevarande och försöker dölja mer kritiska åsikter.

I ett försök att få informanturvalet mindre subjektivt använde jag mig av snöbollsurval. Det är en urvalsprocess som innebär att man inledningsvis intervjuar någon man känner och som man tror har intressanta erfarenheter eller upplysningar. I intervjun frågar man om andra personer som respondenten tror kan ge ytterligare information (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2015, s. 41). Med andra ord kontaktas inledningsvis en liten grupp individer som är relevanta för forskningsämnet och genom dessa försöker man etablera kontakt med andra (Barwick 2010, s. 125).

Snöbollsmetoden fungerade mycket bra som urvalsmetod. Utifrån intervjun med informant 1 fick jag kontakt med informant 3 och under intervjun med informant 3 fick jag sedan kontakt med informant 4. Detta innebär att jag inte sedan tidigare känner informant 3 och 4 och av den anledningen bör deras svar inte ha påverkats av vår relation.

5.3 Forskningsetiska reflektioner

Av etiska skäl har jag så långt som möjligt försökt undanhålla personlig information som kan identifiera informanterna. Dessutom gjordes intervjuerna enbart efter informanterna givit sitt tillstånd. Innan intervjuerna genomfördes behövdes först ett

informerat samtycke vilket betyder att de som blev intervjuade först fick information om vad undersökningen gick ut på och att de själva hade rätt att bestämma om och hur de vill delta (Svensson & Ahrne 2015, s. 29). Efter att först ha skickat en blankett med information om projektet skickade jag sedan ännu en där informanter fick skriva under samtycke till medverkan. Där framgick att de kunde avbryta sin medverkan när som helst. De två blanketterna följde Ulf Görmans (2017, s. 22-23) rekommendationer om informerat samtycke. Alla intervjuer har transkriberats och när jag citerar ur dem har jag lätt redigerat texterna för att underlätta läsningen.

5.4 Genomförande

Samtliga intervjuer genomfördes under februari och mars 2022 digitalt via samtalstjänsten *Discord*. Anledningen till att Discord valdes var att alla de som deltog i studien själva hade Discord. En annan anledning var dessutom för att minska risken för smittspridning under Covid-19 pandemin. Discord är en samtalstjänst som inte har någon inspelningsfunktion. Jag behövde därför ladda ner inspelningsprogrammet *Audacity*. Varje intervju spelades in och transkriberades.

Det kan dock vara svårt att kontakta en ny informant inledningsvis om man inte känner denne. Man bör ha i åtanke vilken typ av mailadress man skickar till och vilken mailadress man skickar från. Som exempel kan nämnas att när jag kontaktade en av mina informanter skickade jag först från min google mailadress och brevet nådde inte fram. Däremot kom det fram när jag använde min hotmail adress. Dessutom är det möjligt att tekniska fel kan uppstå som till exempel att inspelningen inte sparas, ljudkvalitén kanske inte fungerar som den ska och dylikt.

Till intervjuerna valde jag att använda mig av en intervjuguide som bestod av totalt elva frågor. Intervjufrågorna handlade bland annat om hur informanterna ser på digitala spel och bevarandet av dem, digitala spels värde och bevarandeutmaningar, vad som bör bevaras och på vilket sätt, vilka bevarandefarenheter informanterna har samt vilka roller som spelare har jämfört med arkiv och spelföretag och hur de kan samarbeta. Dessa intervjufrågor sammanfattades och gjordes om till de fem teman som beskrivs i kapitel 6. *Resultat av intervjuerna*. Under samtliga intervjuer

ställdes intervjufrågorna på ungefär samma sätt men i vissa fall behövde jag ändra formuleringen eller förtydliga ifall en informant inte först förstod frågan. Dessutom fanns inte vissa intervjufrågor med i den första intervjun utan de ställdes vid ett senare tillfälle, som till exempel frågan om spelares roll för spelbevarande (se *Bilaga Intervjufrågor* på sida 66).

5.5 Presentation av informanterna

I detta avsnitt presenteras informanterna och deras bakgrund och erfarenheter av spelbevarande. Av forskningsetiska skäl används inga namn på informanterna. De benämns i stället som "Spelare" följt av ett nummer som beror på ordningen som de intervjuades i. Det vill säga Spelare 1 är den första som intervjuades och Spelare 5 är den som intervjuades sist.

Spelare 1 är en vän till mig som jag känt sedan gymnasiet. Personen spelar ofta på fritiden och har mycket teknologisk erfarenhet. Hen har relativt goda kunskaper om arkiv och har i flera år praktiserat på ett stadsarkiv. En släkting till personen är dessutom utbildad arkivarie. Hen har intervjuats vid två separata tillfällen. Den första gången var i en pilotstudie och det andra tillfället var en kortare kompletterande intervju eftersom det vid tiden för den andra intervjun hade uppkommit fler intervjufrågor som inte tidigare ställts till Spelare 1.

Spelare 2 är ännu en person som jag umgås med nästan varje dag. Spelare 2 har ganska grundläggande förståelse för vad ett arkiv är och vad de arbetar med eftersom hen läser ett kulturarvsprogram varav en kurs inriktar sig på arkiv.

Spelare 3 arbetar som IT-administratör på ett stadsarkiv. Hen arbetar med e-arkiv och leveranser av digitalt material. Personen har en teknologisk utbildning och har av den anledningen stor kunskap om bevarandemetoder för digitala spel. Spelare 3 är inte en nära bekant till mig sedan tidigare utan personen blev rekommenderad från en tidigare informant genom snöbollsurval.

Spelare 4 har tidigare gått ABM-programmet med arkivinriktning och arbetar nu på samma stadsarkiv som Spelare 3. Hen blev rekommenderad av Spelare 3 genom

snöbollsurval. Spelare 4 arbetar som arkivarie med fokus på e-arkiv. Tidigare har Spelare 4 arbetat på olika administrativa yrken och har för övrigt ett intresse för digitala spel.

Spelare 5 är också en vän till mig. Hen har ingen akademisk utbildning inom området och inte heller så stor förförståelse eller erfarenheter av arkiv eller bevarande. Spelare 5 läste fordonslinje på gymnasiet med inriktning godshantering och arbetar nu som lastbilsförare. Däremot har personen en samling gamla Nintendospel som hen inte prioriterar att sköta.

6. Resultat av intervjuerna

I detta kapitel redovisas och sammanfattas informanternas berättelser och åsikter om spelbevarande uppdelat i fem avsnitt. Informanternas svar kommer i den ordning som de intervjuades. Det vill säga att varje avsnitt börjar med Spelare 1s svar och slutar med Spelare 5s svar.

6.1 Uppfattningar om spel

Detta avsnitt handlar om hur informanterna definierar ett spel samt om informanterna räknar spel som konst eller kultur. Spelare 1 definierar spel som någonting man kan interagera med: "Ett spel är ju en, främst dataspel är ju en rolig aktivitet man gör på en digital plattform som en konsol eller en dator helt enkelt. Det kan vara vad som helst så länge man har roligt med det eller kan interagera med själva spelet" (Spelare 1). Interaktivitet framhålls dessutom återkommande i intervjuerna som ett centralt kriterium för digitala spel utav samtliga informanter.

Vid frågan om spel kunde räknas som konst eller kulturarv svarade Spelare 1 genom att ställa en motfråga: "Vad annars räknas som konst? Är konst väldigt begränsat isåfall om spel inte skulle vara konst? Är det bara målningar eller musik som är konst?" Spelare 1 utvecklade sitt svar och sa att tidigare sågs spel som leksaker men att de nu har utvecklats till att ha blivit en dyr industri vars produkter används och upplevs av människor i alla åldrar:

Jag tycker ju att spel är en slags konst, nu idag. För 30-40 år sen sågs spel som barnleksaker, men nu när spelen har revolutionerats så mycket de senaste decennierna och man lägger miljontals pengar på utvecklingen så är det nu inte längre bara barnleksaker utan nu är det många olika åldrar som spelar spelen. Så nu skulle jag säga att det tillhör konst lika mycket som film och musik.

Spelare 1

Spelare 2 definierar ett spel som något där "man kan göra saker, påverka berättelsen och göra beslut". Vad avser hur spel förhåller sig till konst och kulturarv resonerade Spelare 2 att många spel kan hämta aspekter och idéer ifrån mytologi och folktror och uppgav *The Witcher* (CD Projekt 2007) som ett exempel:

Det är ju mytologiska väsen i The Witcher och i det har man tagit väsen och folksagor och gjort en föreställning om vad man tänker de kan vara och sätter in i ett spel. Det blir att man på ett sätt håller sagor vid liv och samtidigt bygger nya.

Spelare 2

Spelare 3 definierar spel som en underhållningsprodukt med en viss grad av interaktivitet. Hen säger: “Det är väl någon form av underhållningsprodukt, där du har någon form av interaktivitet”. Informanten ser inte några väsentliga skillnader mellan spel och andra konstformer. Likt en film behöver ett spel inte vara underhållande utan det kan också syfta till att väcka starka känslor från åskådaren. Hen menar att: “Det finns vissa olikheter i det men i stort ser jag inte nån skillnad alls om vi jämför med film. En kulturprodukt eller underhållningsprodukt behöver ej vara underhållande utan ett mål kan vara att det är jobbigt att titta på” (Spelare 3).

Ordet spel får Spelare 4 att tänka på underhållning och problemlösning men det är också ett sätt att fly undan verkligheten och in i en interaktiv värld. Spelare 4 likställer vissa spel med konst men inte andra. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) anser Spelare 4 inte är konst men däremot kan *Mass Effect* (Microsoft Game Studios 2007) klassas som konst enligt Spelare 4 men hen vet inte varför hen gör denna åtskillnad. Hen anser dock att digitala spel har lika hög kulturell betydelse som filmer.

Spelare 5 beskriver spel som ett sätt att fördriva tiden och glömma bort problem. Spelare 5 är osäker på om spel kan räknas som en del av kultur eller som ett kulturarv men anser däremot att spel kan räknas som konst. I sin definition av spel beskriver hen dem som en interaktiv film. Spelare 5 jämför spel med böcker och filmer och förklarar att i ett spel sätter man sig in i en viss värld precis som när man läser en bok. Jag gav Spelare 5 en ganska enkel förklaring av kulturarv och utgick från den definitionen som finns på Wikipedia (Wikipedia Kulturarv 2021). Jag berättade att kulturarv är det som tidigare generationer har skapat och som vi idag kan uppfatta, tolka och som vi sen för vidare till senare generationer. Då nämnde Spelare 5 *Ghosts 'n Goblins* (Capcom 1985) som en inspiration till den senare *Dark Souls* (Bandai Namco 2011) serien. Samtliga informanter definierar digitala spel

som interaktiva underhållningsprodukter och likställer dem med konst och kulturarv.

6.2 Uppfattningar om spelarnas roll

Detta avsnitt beskriver hur spelarna tänker kring sin egen roll för spelbevarande.

Spelare 1 berättar att spelare är ägare av spel som produkt medan företagen äger själva rättigheterna. Om en spelare har köpt ett spel kan den göra vad den vill för att bevara det. Hen menar att:

[...] spelarna är ju de som äger spel som en produkt. Jag berättade ju det att många fans emulerar då spel och då har ju de gjort sitt sätt att kunna bevara gamla spel då. Men jag tänker också på de här som samlar mycket gamla retrospel t.ex. jag restaurerade mitt gamla Megadrive och spelkassetten så de fungerar så det tycker jag sånt kan ju fans och retrointresserade hålla på med.

Spelare 1

Spelare 1 anser att spelare kan göra mycket för spelbevarande, eftersom företagen inte alltid gör sina spel tillgängliga på ett rimligt sätt. Som exempel kan nämnas att en del sällsynta spel endast finns som fysiska kopior och kan kosta hundratals dollar. Hen tillägger dessutom att virtual consoles inte är särskilt omfattande och kommer försvinna när företagen väljer att inte längre stödja onlinetjänsten för konsolen.

Spelare har i Spelare 2s mening mer av en påtryckande roll. Det är spelarna som köper företagens spel och det är spelare som uttrycker sig om vilka spel som spelarna vill att företagen ska producera. Hen säger:

Deras roll är snarare att man ska säga till om att det här är ett spel som [...] är ett konstverk, det här är någonting att spara och föra vidare. Det har varit vissa spel nu som blivit efterfrågade av en remake. Att man ville se dem igen och förbättrade.

Spelare 2

Spelare 2 berättar också att spelarcommunityn kan göra väldigt mycket för att bevara men anser också att man ska vara försiktig. Annars kan communityn modda ett spel så mycket att upplevelsen av spelet förändras till något oigenkännligt. Som exempel finns det ett mod i *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda 2011) som gör att alla karaktärer i spelet tilltalar spelarens avatar med det namn som denne valt, i

stället för att benämna huvudpersonen med den titel som spelproducenten valt: Dragonborn.

Spelare 3 är av en annan åsikt om hur spelare kan påverka spelföretag genom sina åsikter. Att "rösta med plånboken" har aldrig funkat enligt Spelare 3. Hen menar att i en kapitalistisk värld är det företagen som bevarar medan fansens enda möjlighet är att piratkopiera eller emulera trots att det kan bryta mot lagen. Hen säger: "Piratkopierare är de bästa personerna för att bevara spel och de bryter mot lagen och det är så det måste vara idag. Det finns inget incitament för företagen att ändra på sig" (Spelare 3).

Spelare 4 tror att spelarcommunityn är den drivande kraften bakom spelbevarande eftersom det inte prioriteras lika högt av andra sektorer: "Det känns som att spelarna varit den drivande kraften i spelbevarandet. Men sen är problemet när man som spelare ska försöka bevara någonting som [...] är copyrightskyddat, då blir det plötsligt legala problem" (Spelare 4).

Spelare 5 anser att spelare har den viktigaste rollen för spelbevarande och ger exempel på hur en person lyckats få spelet *Duck Hunt* (Nintendo 1984) att fungera på en plattskärms-tv genom att placera ett plexiglas² framför en modern LCD skärm. *Duck Hunt* är ett spel på NES som går ut på att skjuta ner ankor med en kontroll som är formad som en pistol. Pistolen har en sensor som känner av om en anka på skärmen är på samma ställe som pistolen pekar åt vid avfyrning. Detta spel fungerar vanligtvis inte på moderna LCD skärmar eftersom de inte avger något infrarött ljus vilket äldre CCTV gjorde och vilket pistolen kunde känna av.

Spelare 5 nämner också ett exempel på hur spelare försökt påverka företagen till att bevara. Hen berättar att i *Halo 2* (Microsoft 2004) var det två spelare kvar på den sista *Halo 2* servern innan tjänsten stängdes ner. Microsoft var tvungen att hålla igång servern en vecka efter planerad nedstängning innan de till slut stängde ner den (The Nerdstash 2017). Kort sagt anser informanterna att spelare har en väldigt

² Informanten sade vid ett senare tillfälle att hen inte är säker på om det var just plexiglas eller något annat material men det finns flera olika sätt att få *Duck Hunt* att fungera på moderna tv-skärmar.

viktig roll för bevarande av digitala spel men att det samtidigt finns juridiska problem eftersom företagen försvarar sin egendom.

6.3 Uppfattningar om bevarandeinstitutioners och spelföretagens roller

I detta avsnitt diskuteras om vad spelare tror arkivens och spelföretagens roll är samt hur ett samarbete mellan spelare, spelföretag och arkiv kan gå till. En del av dem är kritiska mot företagen medan andra har stora förhoppningar. När det gäller arkiven tror Spelare 1 att arkiven inte bevarar spel. Dock anser hen att det är mycket sannolikt att i de kommuner där spelföretag finns så bör arkiven innehålla företagets ekonomiska handlingar som de anställdas lön, med mera. Spelarkivet i Malmö fokuserade på detta innan det lades ner (Hals 2014, s. 31). För att spel på ett lagligt och effektivt sätt ska kunna bevaras är det enligt Spelare 1 helt upp till företagen att bestämma då de äger rättigheterna till spelen:

Det beror ju också på om företagen väljer om de vill bevara dem eller inte. Jag tycker det hade varit bra om många företag hade kunnat tänka sig att bevara allt sitt material så länge som möjligt och se till att så mycket [av] det är tillgängligt för allmänheten så länge som möjligt.

Spelare 1

Vad gäller samarbete anser Spelare 1 att arkiven kan ta emot en del av företagets spel och material för att spara på företagets fysiska och tekniska förvaringsutrymme. Hen berättar: “Om [det fanns] många arkiv som kunnat hjälpa företagen att bevara spelen så hade det underlättat för företagen att bevara dem och slippa låta de gamla spelen ta massa plats i deras lokaler eller hårddiskar” (Spelare 1).

Spelare 2 är osäker på hur stor påverkan arkiven har i spelbevarandefrågan men anser att det är mest lämpligt om spelföretagen har huvudansvaret. Företagens ansvar i frågan är enligt Spelare 2 att lära sig om konsumenters önskemål för att se vilka spel som fansen vill att företagen ska göra remakes eller ports av. Detta bör enligt Spelare 2 bäst göras genom att företagen öppnar upp för en dialog med spelarna. Hen anser också att ett samarbete skulle varit möjligt mellan arkiven,

spelföretagen och spelarna men då behöver man först avgöra vem som har huvudansvaret.

Arkivens roll är spelare 3 osäker på men gissar att arkiven skulle kunna arbeta uppsökande: “Det de skulle kunna göra är att informera spelföretagen om att de är villiga att bevara exemplar av spel” (Spelare 3). Ett annat sätt som Spelare 3 föreslår är att arkiven trycker på för en lagändring som exempelvis en utvidgad lag om pliktexemplar för att företagen ska tvingas lämna ut exemplar av sina spel. Detta är dessutom ett mål som Kungliga biblioteket har (Kungliga biblioteket 2021).

Enligt Spelare 3 sitter företagen på all makt. Hen tror företagen är mycket bra på att bevara men är sämre på att tillgängliggöra. Det finns enligt Spelare 3 inget incitament för spelföretagen att göra sina spel lätt tillgängliga: “Det kommer aldrig ligga i deras intresse att tillgängliggöra produkterna när de har möjlighet att sälja dem istället” (Spelare 3). Av denna anledning tvivlar Spelare 3 på att spelföretagen skulle samarbeta med andra för att göra sina spel tillgängliga av god vilja: “I en kapitalistisk ekonomi så kommer det aldrig finnas nåt praktiskt samarbete utan bakomliggande motiv från företagen” (Spelare 3).

Det enda sättet som företag skulle gå med på att lämna ut sitt material hade enligt Spelare 3 varit om de tvingats av lagen. Däremot tror Spelare 3 att företagen möjligtvis skulle gå med på att bilda ett initiativ kring dokumentation och utveckling av spel och lämna ut concept art och designdokument.

Spelare 4 känner till ett flertal kulturarvsinstitutioner utomlands som bevarar spel och spelrelaterat material men beklagar sig över att det inte finns fler i Sverige än Kungliga biblioteket:

Jag hade gärna sett att det funnits nåt statligt initiativ men det verkar inte riktigt som att man gör något. Det närmsta jag kommit i kontakt med som är statligt det är egentligen KBs insamling av spel men [...] den är ganska artefaktfokuserad alltså att man sparar de fysiska grejerna.

Spelare 4

Vad gäller företagets roll tror Spelare 4 att de har alla resurser som de behöver för att bevara men de prioriterar inte bevarande eftersom det kostar pengar. Däremot

påstår Spelare 4 att företagen kan gynnas ekonomiskt om de bevarar eftersom de har möjligheter att släppa remasters:

Rent tekniskt så har de alla förutsättningar men [...] företag är ute efter att tjäna pengar och att bedriva någon form av bevarandeverksamhet eller arkivverksamhet, det är ju tyvärr motsatsen. Sen å andra sidan kan man vända på det och säga att [...] om man bevarar mycket grejer finns det stor chans att man kan t.ex. släppa remasters och därigenom tjäna mer pengar.

Spelare 4

Spelare 4 önskar att ett samarbetsprojekt hade startats och förhåller sig positiv till att det hade fungerat eftersom i hans mening kan de tre aktörsgrupperna kompensera för sina respektive svagheter om de arbetar tillsammans:

Varje aktör av de här tre [...] har sin egna styrka men alla verkar ha en svaghet [...]. Jag hade tyckt det varit jättespännande om man kunde haft [...] nåt kul projekt men sen är ju frågan vem som faktiskt ska driva det. Jag tycker att alla tre kan komplettera varandra.

Spelare 4

Spelare 5 är inte väl insatt i arkivens verksamheter och är av den anledningen osäker på vad arkiven kan göra för spelbevarande. Dock gissar hen på att arkiven har möjlighet så länge det finns utrymme. "Kanske, de behöver mycket minne och hårddiskar eftersom det mesta är digitalt nu för tiden" (Spelare 5). Spelare 5 berättar att företagen vill ha pengar och den enda gången som de vill bevara någonting är om företagen anser att de kan tjäna pengar på det. Företagen kan enligt Spelare 5 vara ett hinder för privatpersoners bevarande av digitala spel om individerna ämnar att sprida spelen online men att de kan inte hindra bevarande för eget bruk.

Spelare 5 ger ett intressant förslag till ett samarbete nämligen att grupperna utser ett lika stort antal talespersoner ur varje grupp "typ fem stycken per grupp" som möts och samtalar vid olika tillfällen "och så hade folk kunnat skicka mail till [talespersonen] och så kunde han ta upp det sen med de andra två grupperna när de har möte" (Spelare 5). Samtliga informanter är osäkra på hur stor roll arkiven spelar för spelbevarande men är eniga om att spelföretagen har en negativ inverkan och anser att det kan lösas genom ett samarbete.

6.4 Erfarenheter av spelbevarande

I detta avsnitt ges en beskrivning av samtliga informanternas egna arbete av spelbevarandeåtgärder. Spelare 1 har stora teknologiska kunskaper och har själv vid tidigare tillfällen arbetat med spelbevarande. Informanten äger ett gammalt Sega Megadrive som hen tidigare försökt restaurera. Dessutom berättar Spelare 1 om att hen behövt ladda ner ett mod till Steamversionen av *Final Fantasy VIII* (Squaresoft 1999) för att återställa originalversionen av musiken i spelet som gjorts om på grund av copyrighttvister inom företaget Squaresoft. Steam är en digital plattform där man kan köpa, ladda ner och spela digitala spel.

Spelare 2 har väldigt liten erfarenhet av spelbevarande. Det enda som hen har gjort själv är att installera några modifieringar för *Fallout 3* (Bethesda 2008). Det var några fel med RAM-minnet och Spelare 2 behövde ändra i filerna för att spelet skulle bli mer stabilt.

Ett spel som jag fått greja med för att få upp till standard är Fallout 3. När det kom ut kunde ramminnet eller disken bara registrera en viss mängd så jag var tvungen att gå in i filer och göra en liten ändring så den kunde uppmäta en högre ram för att det få det stabilare [...] för de nya datorerna.

Spelare 2

Spelare 3 har viss erfarenhet av spelbevarande eftersom hen gjort diskavbildningar av sina 3DS spel. Förutom det har Spelare 3 endast tagit del av en emulator genom en Raspberry Pi som hen köpt. Raspberry Pi är Spelare 3s eget privata bibliotek som innehåller alla Super Nintendo och Sega Megadrive spel som någonsin existerat. Spelare 3 har för övrigt djup teknisk kunskap om hur olika spelbevarandemetoder fungerar.

Spelare 4 har inte på egen hand varit med och emulerat några spel. Dock har hen tagit del av emulerade spel via emulatorn DOSBox. Med andra ord har Spelare 4 inte aktivt själv utfört några tekniska insatser för att bevara digitala spel. Däremot har Spelare 4 gjort en stor insats för att uppmärksamma frågan om spelbevarande i en vetenskaplig publikation.

Spelare 5 har inte själv utfört några åtgärder för att bevara spel och förklarar att hen inte har särskilt djupa tekniska kunskaper. Dock berättar spelare 5 att om hen varit tekniskt kunnig skulle spelare 5 ha reparerat motorn på sitt Playstation 2. Hen har dessutom behållit en stor samling äldre digitala spel som fysiska exemplar. Men eftersom hen inte är insatt i hur bevarandet går till förvaras samlingen på ett sätt som inte är lämpligt ur ett arkivperspektiv. Spelare 5 har för övrigt uppvisat stort intresse för spelbevarande och är villig att donera en del av sina spel till en institution om det funnits någon som tar emot. Kort sammanfattat har informanterna varierande erfarenhet med bevarande av digitala spel men samtliga känner åtminstone till ett antal bevarandemetoder.

6.5 Tankar om bevarande

Här redogörs för informanternas åsikter om spelbevarande är relevant och varför, vilken den bästa metoden för spelbevarande är samt vilka utmaningar informanterna anser det finnas för spelbevarande.

Spelare 1 anser att det är viktigt att bevara spelutvecklarens material för att i framtiden kunna se hur viktiga de var för nöjesexport och för att se hur spelen har utvecklats. Spelare 1 tycker för övrigt att spel bör bevaras oavsett vilken metod som används men anser att det viktigaste är att koden ska bevaras och att spelet ska vara tillgängligt. Bevarande av digitala spel kan enligt Spelare 1 vara svårt beroende på om det handlar om spel som kom ut före eller efter övergången från kassetter till skivor. Spel på kassett är enligt Spelare 1 lättare att bevara än spel på optiska skivor eftersom tekniken med kassetter är inte lika avancerad såsom tekniken med optiska skivor. Spelare 1 anser dock att på grund av övergången är det svårare att överföra eller migrera äldre kassettspel till nyare format. Detta är som tidigare nämnt ett övergripande problem för alla sorters digitala handlingar. Spelare 1 anser dock att de största utmaningarna är juridiska och handlar om copyright.

Spelare 2 anser att spelbevarande är mycket viktigt och motiverar det genom att jämföra spel med målningar och skulpturer: “[...] det här är samma sak som vanlig kultur med statyer [och] målningar, att vi måste göra det på ett liknande sätt för det är fortfarande ett konstverk likt en tavla. För det finns spel som klassats som något

så stort så det är typ Mona Lisa” (Spelare 2). Hen anser att den bästa metoden för att bevara spel för framtiden är genom remakes eller backwards compatibility. Problemet med remakes enligt Spelare 2 är förväntningarna som spelarcommunityn har, det vill säga vilka förbättringar remaken ska ha och vilka egenskaper från originalet som ska behållas. Den största utmaningen för spelbevarande enligt Spelare 2 är själva urvalet av vilka spel som bör bevaras men också var de ska bevaras och vem som har ansvaret.

Spelare 3 anser att det är extremt viktigt att bevara digitala spel för att “det är en kulturprodukt som är viktig att bevara för framtiden”. Enligt Spelare 3 är den största utmaningen för spelbevarande kapitalismen. Företagen är endast ute efter att tjäna pengar och de försöker ständigt avbryta spelares försök att bevara spel. Den enda gången företagen bevarar är för att i framtiden göra remakes och om bevarande av ett spel inte innebär att de kan tjäna mycket pengar i framtiden kommer de inte göra några insatser. Vad gäller den bästa metoden för spelbevarande så anser Spelare 3 att alla sätt att bevara spel för framtiden är bra men den bästa är emulering trots att det kan bryta mot upphovsrättslag och tillägger att hen föredrar originalutgåvor av spel framför remakes. Hen säger: “Det viktigaste är att originalspelet ska finnas tillgängligt som det var och det är enklast genom emulering. Allting annat är bara extra utöver liksom” (Spelare 3). Spelare 3 poängterar också att det är av större vikt att bevara processerna snarare än den färdiga produkten. Hen säger: “Materialet som användes för att skapa slutprodukten såsom källkod, concept art och texturer, är förmodligen viktigare än produkten själv” (Spelare 3). Hen ger också ett exempel på vad som kan hända om källkoden inte bevaras. Remaken av *Heroes of Might and Magic 3* (The 3DO Company 1999) inkluderade inte downloadable content ifrån originalet och anledningen var att de hade tappat bort källkoden.

Spelare 4 anser att det är mycket viktigt att bevara digitala spel och förklarar att spel säger någonting om oss människor under olika perioder: “Det säger nånting om oss människor liksom, vad som har hänt i vår kultur genom tiden och därför tycker jag det är viktigt att man inte bara glömmer bort spel som ett kulturmedium helt enkelt” (Spelare 4). Den största utmaningen är enligt Spelare 4 företagen som är rädda för att lämna ifrån sig sina produkter. Hen säger: “Spelföretag har ett annat tänk än arkivarier har. Det har att göra med att man inte vill lämna ifrån sig för man

inte riktigt litat på institutioner men också för man är beskyddande över sin [intellectual property]” (Spelare 4). Hen nämner även en annan utmaning som tidigare också nämnts av Spelare 2 nämligen ansvaret. Hen säger: “Tror att nästan det största problemet med spelbevarande är att det är lite otydligt vem det är som borde göra det egentligen” (Spelare 4).

Spelare 5 påstår att den största utmaningen är av teknisk natur men kan inte riktigt förklara varför. Det tidigare nämnda exemplet om att *Duck Hunt* pistolen inte fungerar på nyare tv-apparater tyder på att informanten pratade om teknikens snabba föråldrande eftersom maskinerna inte byggs på samma sätt som förr. Informanten, som själv ansåg sig vara oteknisk, kunde inte bestämt uttrycka sig om den bästa metoden för spelbevarande. Dock anser Spelare 5 att spel bör bevaras för att se hur teknologin har utvecklats och av nostalgiska skäl. Hen säger: “Jag tycker det ska bevaras. Det är alltid kul att se tillbaka vad det har varit en gång i tiden och var det är” (Spelare 5). Som bästa metod för spelbevarande föredrar Spelare 5 bakåtkompatibilitet framför ports eller remakes: “En annan [metod av] spelbevarande jag känner till är när företagen gör sån här backwards compatibility, vilket jag är för. För jag menar det är lite väl kapitalistiskt när man ska behöva köpa samma spel igen” (Spelare 5).

För att sammanfatta, samtliga informanter anser att digitala spel är mycket viktiga att bevara men det finns en del utmaningar. De största utmaningarna för spelbevarande enligt informanterna är teknikens föråldrande, vad som ska bevaras och vem som har ansvaret, samt juridiska utmaningar. Informanterna anser att den bästa metoden för spelbevarande är varianter av emulering, migrering alternativt en kombination av metoder.

7. Analys och diskussion

I detta kapitel jämförs resultaten från intervjuerna med litteratur och tidigare forskning samt analyseras utifrån Cooks teori om arkivparadigmen. Eftersom jag själv är spelare och blivande arkivarie är det utifrån dessa roller som jag tolkar informanternas svar.

7.1 Uppfattningar om spel och tankar kring bevarande

Samtliga informanter förhåller sig positiva till bevarande av digitala spel. Många av deras åsikter och berättelser speglar vad som tidigare sagts i litteratur. Samtliga informanter räknar spel som likvärdiga med konst och kulturarv och en del av dem jämför också spel med filmer. En informant (Spelare 2) likställer dessutom spel med bland annat Mona Lisa. Det som bevaras i arkiv idag är kulturyttringar och de olika sorters handlingstyper som bevaras i arkiv har ökat ända sedan det andra paradigmet Memory (Cook 2013, s. 108). Det bör dock nämnas att även om digitala spel generellt räknas som konst och kultur så har digitala spel en varierande grad av konstnärlighet. Spelare 4 anser inte att alla digitala spel kan liknas vid konst och menar att en del spel syftar mer till att tjäna pengar på kort tid snarare än att uttrycka sig eller skapa meningsfulla upplevelser. Vad som är konst är subjektivt och på samma sätt är urvalet av vad som bevaras i arkiv subjektivt sedan det andra arkivparadigmet Memory (Cook 2013, s. 108).

Ytterligare ett exempel på digitala spels kulturella värde kommer från Spelare 2 som påstår att spel inkluderar många aspekter från folktro såsom mytologiska väsen (Spelare 2). Folktro är en del av det folkliga minnet och på 1900-talets första hälft arbetade svenska arkiv såsom Dialekt-, ortnamns-, och folkminnesarkivet i Göteborg (DAG) aktivt med att resa runt i Sverige och dokumentera berättelser och traditioner från folk på landsbygden (Skott 2008, s. 14). De sagor och sägner som arkiven rymmer återfinns idag ibland i populärkulturen, bland annat i spel. Ett exempel är *Year Walk* (Simogo 2013).

Spelbevarande anses mycket viktigt av samtliga informanter men av olika anledningar. Spelare 4 säger att spel berättar om oss människor och om vår kultur vilket ligger i linje med Sköld (2018, s. 35) som påstår att spel är artefakter som är en del av vår populärkultur men som samtidigt också påverkar populärkulturen. Förutom digitala spels kulturella värde betonar mina informanter också att spel är viktiga för att studera teknikens utveckling och av nostalgiska skäl. Som exempel kan nämnas Spelare 5 som ansåg att *Ghosts 'n Goblins*, ett action platform-spel från 1985, är en inspiration till den senare *Dark Souls* serien. Med detta menar Spelare 5 att skaparna av *Dark Souls*, som är ett action RPG från 2011, kan ha haft nostalgiska känslor för spelet *Ghosts 'n Goblins* och sedan utvecklat *Dark Souls* som en modern mer tekniskt avancerad motsvarighet. Även om genrerna skiljer sig kännetecknas dessa två spel av sin höga svårighetsgrad samt har båda spel liknande innehåll och av den anledning är Spelare 5s jämförelse rimlig. Bachell och Barr (2014, s. 150) fick liknande förklaringar från sina informanter när de frågade varför digitala spel var värda att bevara. Dessa värden var historiskt värde, kommersiellt värde och pedagogiskt värde.

Jag har kunnat urskilja tre utmaningar för spelbevarande utifrån informanterna; teknikens föråldrande, ansvarsfördelning och juridiska problem, där det senare är den största utmaningen. Teknikens föråldrande är samtliga informanter medvetna om även om inte alla ser det som den största utmaningen. Spelare 2 och 4 ser ansvarsfördelning som en stor utmaning för bevarande av digitala spel. I deras mening är det otydligt vem som har ansvar att bevara spel och var dessa spel ska bevaras. Spelare 4 nämner också att även om ett samarbete skulle ske är det fortfarande ett problem med vem som ska driva projektet. Frågan om ansvar har tidigare diskuterats i Bachell och Barr (2014) samt Frisell och Ågren Jönsson (2021). Informanterna ur spelindustrin i Bachell och Barr (2014, s. 152) visste att industrin hade stor betydelse för bevarande av digitala spel men de ansåg att deras ansvar gick ut på att tillåta andra att bevara material åt dem. Detta ligger i linje med det tredje paradigmet Identity där handlingar kan finnas på flera platser samtidigt men också det fjärde paradigmet Community där det inte alltid är säkert om alla sorters handlingar bör förvaras hos en arkivinstitution (Cook 2013, s. 110, 114).

Dessutom ansåg en spelutvecklare som Bachell och Barr citerar, att:

The community will preserve your game; the community has already hacked your game and given it away for free. The benefit of that is that it's there forever, it will never go away. So the best way to look at piracy is the de-centralisation of archiving.

Bachell & Barr 2014, s. 152

Med detta synsätt kan alltså piratkopiering ses som en slags decentraliserad arkivering. Detta passar mycket in på Cooks Community paradigm där arkiven som tidigare nämnt tillåter privatpersoner eller grupper att själva arkivera i stället för att ta ifrån grupperna deras arkiv. Dessutom visar det att det inom spelindustrin finns vissa utvecklare som är vänligt inställda till spelarcommunityns bevarandeåtgärder. Dock intervjuade Bachell och Barr sex indiespelutvecklare och av den anledningen är detta påstående inte representativt för hela spelindustrin eftersom indieföretag är små och har inte lika hög budget som stora företag som Nintendo. Det är också något som författarna medger (Bachell & Barr 2014, s. 152).

Juridiska problem är den största utmaningen speciellt när spelare eller arkiv försöker bevara digitala spel eftersom företagen äger rättigheterna till de digitala spelen och försöker stoppa arkiv och spelare från att bevara deras spel. Dock hade Spelare 1 ett intressant resonemang om att det inte bara är spelare och arkiv som påverkas av detta. Spelare 1 nämnde att hen behövt återställa originalmusiken till Steamversionen av *Final Fantasy VIII* eftersom musiken är annorlunda mellan originalet och Steamversionen. Detta tyder på att juridiska problem uppstår inte bara mellan privatpersoner och spelföretag utan även kan uppstå mellan och inom spelföretag. Till exempel kan ett spel vara en produkt av mer än ett företag men ett företag kan också ha betalat en musiker för att få använda musikerns sånger i sitt spel. I senare versioner av samma spel vill kanske musikern inte längre att hans sånger ska inkluderas och då tas musikerns sånger bort helt eller ersätts av en annan version av sångerna som spelas med andra instrument.

7.2 Erfarenheter av bevarande

Endast ett fåtal av informanterna hade praktisk erfarenhet av att bevara digitala spel. Däremot hade samtliga informanter viss kunskap om olika bevarandemetoder vilket ligger i linje med det fjärde paradigmet där personer själva kan bli sina egna författare, publicister, konstnärer och arkivarier (Cook 2013, s. 113). Även om vissa

informanter inte hade egen erfarenhet av att bevara spel kunde de dock ge en del berättelser om hur andra spelare har gjort viktiga insatser för att bevara. Ett nämnvärt exempel är Spelare 5s berättelse om hur en individ kom på att man kunde sätta plexiglas framför en LCD-tv för att få *Duck Hunt* att fungera på en modern tv. Detta överensstämmer med Barwick et al. (2011, s. 375-376) som påstår att spelargrupper som utför bevarande av digitala spel har en djup teknisk kunskap om och erfarenhet av avancerade digitala bevarandemetoder som exempelvis emulering. Dessa kunskaper kan arkivarier ha mycket stor användning av, å ena sidan kan de få en ny förståelse för handlingar ur ett nytt perspektiv, å andra sidan kan kunskaper om tekniker för bevarande av digitala spel även nyttjas för bevarande av andra sorters digitala handlingar. För att detta ska bli möjligt behöver dock arkivarierna enligt Cook (2013, s. 114) bli lärlingar i stället för eliter vilket ligger i linje med det fjärde paradigmet.

Informanterna har olika åsikter om vad som är viktigast att bevara av ett spel. Detta urval är dessutom en stor utmaning enligt Spelare 2. Urval är också en central del i det andra paradigmet Memory (Cook 2013, s. 107). Spelare 2 och 5 föredrog migrering, vilket inkluderar bakåtkompatibilitet och olika sätt att släppa ut äldre spel till en nyare marknad, som bästa metod för bevarande. Spelare 3 och 4 ansåg i stället att emulering är den bästa metoden och att det viktigaste som bör bevaras är källkoden till ett spel. Samtidigt ansåg Spelare 1 och 3 att det egentligen inte fanns någon metod som var fel så länge som själva spelbarheten behölls. Det sammanfaller med Stuckey, Swalwell, Ndalianis och de Vries (2013, s. 1) som påstår att tv-spel kommer till liv genom själva spelandet. Dessutom finns det flera delar av digitala spel som behöver bevaras för framtiden och vissa metoder kan fungera bättre än andra beroende på vad som finns kvar. Som exempel om ett online spel har lagt ner kan man enbart bevara upplevelserna och minnena av det genom gameplay videor och webbsidor, alternativt om ett spel finns i ett begränsat antal fysiska exemplar kan lösningen vara att emulera det. Här kan också dras paralleller till Barwick (2010, s. 110) som säger att spel är mer än bara fysiska artefakter och av den anledningen behöver man kombinera olika tillvägagångssätt som inkluderar bland annat fysiska och digitala samlingar, muntliga berättelser och dokumentation av spelupplevelser samt efemära produkter såsom instruktionsmanualer, paket och

reklam. Detta kunde vi också se i avsnitt 2.3.1 *Kulturarvsinstitutioners bevarandeinsatser* om vad kulturarvsinstitutioner gjort för att bevara digitala spel.

7.3 Uppfattningar om sektorers roller

Spelarnas roll värderas högt av informanterna. De flesta av informanterna påstår att spelare besitter viktiga tekniska färdigheter och är den grupp som har gjort mest för att bevara digitala spel. Man får dock tänka på att materialet som spelarcommunityn bevarar ursprungligen inte är deras egna utan tillhör spelföretagen. Man kan inte tvinga företagen att lämna över sina handlingar till arkiv utan en lagändring. Det skulle bryta mot det fjärde paradigmet där arkivering bör ske som en deltagande process. Dessutom skulle det sannolikt leda till att företagen ännu mindre vill tillgängliggöra sitt material.

Flertalet informanter var osäkra på hur mycket arkiv och kulturarvsinstitutioner kunde göra för att bevara digitala spel även om Spelare 1, 3 och 4 kände till några institutioner som utfört bevarande av digitala spel såsom Spelarkivet i Malmö och Kungliga biblioteket. Två av informanterna är inte lika insatta i arkivens funktion och verksamheter så det är inte oväntat att de är osäkra på arkivens roll. Däremot är det intressant att de resterande tre informanterna, som har praktisk och viss teoretisk erfarenhet av arkiv, också är osäkra eller åtminstone tilldelar arkiven en liten roll. Denna osäkerhet kan bero på att arkiven i det fjärde paradigmet inte alltid är de bäst lämpade platserna för att bevara vissa sorters handlingar, som exempelvis digitala spel, utan i stället borde arkiven som Cook (2013, s. 115) nämner i stället hjälpa eller uppmuntra privata arkivbildare till att själva arkivera. Vissa informanter föreslår också att arkiven skulle kunna kontakta spelföretagen och informera dem om att arkiven är villiga att ta emot företagens spel alternativt kan arkiven bistå med sin bevarandeerfarenhet. Detta är en del av arkivens uppsökande verksamhet. Uppsökande är en ny men likväl aktuell del av arkivens utåtriktade verksamhet (Grut 2016, s. 76-77). Det är dock en verksamhet som arkiven inte alltid hinner med enligt Frisell och Ågren Jönsson (2021, s. 59).

Informanterna ansåg däremot att spelföretagen hade störst påverkan. Spelföretagen är ofta ovilliga att överlämna material eftersom det gör att de riskerar att förlora

pengar. Cook (2013, s. 114) säger att community-arkiv är ofta ovilliga att lämna över sitt material till arkiv eftersom deras röster tidigare marginaliserats i arkiven. Spelföretagen litar inte heller på arkiven men inte av samma anledning som community-arkiv. I stället beror det på att företagen är vad som kan uppfattas som överbeskyddade. McDonough et al. (2010, s. 24) nämner också att det största hindret är tillit och att lämna ut sina spel skulle för företagen vara som att överlämna kronjuvelerna.

Det finns dock ett sätt att lösa detta. För att företagen inte ska se emulering eller utlämnande av källkod som ett hot, för att spelarna inte ska riskera att bli stämde av företagen och för att digitala spel ska kunna bevaras som ett kulturarv behövs det ett samarbete. De flesta av informanterna tror att ett samarbete mellan grupperna hade varit gynnsamt för bevarande av digitala spel. Spelare 3 ställde sig mycket tveksam till att spelindustrin frivilligt skulle välja att samarbeta med de andra sektorerna. Det enda sättet hade varit genom en lagändring. Några av informanterna gav förslag på hur de tre grupperna kunde samarbeta med varandra.

Spelare 2 ansåg att spelföretagen bör öppna upp för en dialog med spelare om vad som är värt att bevara genom att göra remakes. Detta påminner om White (2020, s. 590) som påstår att industrin bör se spelares emuleringsinsatser som ett tecken på en utforskad marknad. Spel som emuleras av spelare är sådana spel som industrin bör göra tillgängliga även i framtiden. Navarro-Remesal (2017, s. 140) nämner också att fans har en viss styrka att få spelindustrin att bevara och återuppliva produkter som fansen tycker om.

Spelare 4 ansåg att de tre grupperna spelare, spelföretag och arkivinstitutioner har olika styrkor och svagheter och påstår att genom ett samarbete kan de motverka varandras svagheter. Lowood et al. (2009, s. 7) har kommit till samma slutsats att varje grupp bidrar med olika erfarenheter och styrkor samt att en grupps svaghet kan motverkas av en annan grupps styrkor.

Både informanterna samt litteraturen som jag har läst anser att den enda lösningen för att bevara digitala spel för framtiden är ett samarbete mellan de tre grupperna. Bland annat föreslår White (2020, s. 589-590) och Sköld (2018, s. 44) en

kollaborativ och institutionell lösning med överenskommelser som respekterar rättighetsinnehavarnas intellektuella egendom och som uppmuntrar utvecklare att aktivt medverka i bevarande.

Kraus och Donahue (2012, s. 45) nämner att arkiv och andra institutioner som försöker bevara digitala spel först och främst behöver anpassa sina praktiker och tjänster så att de riktar sig efter spelarcommunityns bevarandepraktiker. Detta för att kunna integrera medlemmarna i ett större bevarandenätverk, men också för att spelarnas attityder och värderingar kan komma att ha en positiv inverkan på yrkesarkivarier i framtiden.

Det som informanterna har gemensamt med tidigare forskning är att i sina exempel på samarbete nämns sällan de tre grupperna samtidigt utan det är oftast två av grupperna som nämns medan en grupp blir utelämnad. Informanterna ger tydliga exempel på hur arkiv och spelföretag kan samarbeta men spelarnas roll togs sällan upp i samband med samarbete. Detta kan dock bero på att intervjufrågan om samarbete var en relativt öppen fråga (se *Bilaga Intervjufrågor* på sida 66) men möjligtvis också på att informanterna anser att spelare är mer effektiva när det gäller bevarande av digitala spel om de arbetar med detta på egen hand än om de samarbetar med de andra sektorerna.

8. Slutsatser

Denna uppsats har ur ett arkivvetenskapligt perspektiv undersökt ett antal svenska spelares erfarenheter av och åsikter om bevarande av digitala spel. Studien baseras på sex kvalitativa semi-strukturerade intervjuer med fem individer. Informanternas resultat analyserades utifrån Terry Cooks teori om de fyra arkivparadigmen (Cook 2013). Denna teori bedömdes lämplig för studien då digitala spel på grund av deras komplexitet inte alltid passar att förvaras på arkiv liksom för att spelare är en grupp som ofta behövt utföra egna bevarandeåtgärder för att kunna fortsätta spela spel som blivit tekniskt föråldrade.

Forskningsfrågorna i studien var:

- Hur ser spelare på bevarande av digitala spel?
- Vilka metoder av spelbevarande känner spelarna till och har de själva erfarenhet av spelbevarande?
- Vilken uppfattning har spelarna om sin egen roll gällande spelbevarande och hur ser de på spelföretagens och ABM-institutioners roll när det gäller spelbevarande?

Samtliga informanter anser enhälligt att digitala spel är mycket viktiga att bevara och motiverar sina svar genom att påtala digitala spels värde för historia och för kultur. Alla informanter likställer digitala spel med konst och tycker att de är lika viktiga som andra konstformer och kulturarv såsom böcker, filmer, målningar och skulpturer. Att inte bevara digitala spel innebär att vi förlorar chansen att studera hur de har utvecklats tekniskt och vilken betydelse de har haft.

Informanterna kände till ett flertal metoder av spelbevarande men endast en liten andel hade praktisk erfarenhet av att själva bevara. Två av informanterna hävdade att emulering är den bästa metoden för spelbevarande och två andra framhöll remakes eller bakåtkompatibilitet men samtliga ansåg även att andra metoder också hade varit gynnsamma så länge källkoden och spelbarheten behålls. Gällande vilken roll som de olika grupperna spelare, spelföretag och arkivinstitutioner har så svarade informanterna olika.

Informanterna menar att spelare har en väldigt stor roll gällande spelbevarande men på olika vis. Spelare gör viktiga insatser och besitter en djup teknisk kunskap och kreativitet men problemet är att det spelarna gör inte följer lagar om upphovsrätt. Arkivens roll är samtliga informanter osäkra på, även om tre av informanterna har praktisk erfarenhet av att arbeta på arkiv. De föreslår att arkiven hade kunnat söka upp spelföretagen och informera om att de är villiga att ta emot företagens handlingar. Arkiven kan också bidra med sin professionella expertis i det spelbevarande som företagen redan utför.

Spelföretagen har den största påverkan på spelbevarande av de tre grupperna och denna effekt är negativ. Informanterna anser att spelföretagen har mycket erfarenhet av att bevara digitala spel men de gör det spontant och på ett relativt oorganiserat vis. Anledningen till att spelföretagen har en så kraftfull effekt på bevarande av digitala spel är för att det är företagen som äger rättigheterna till spelen och de försöker ständigt stänga ner alla försök från spelare och arkiv till att bevara deras digitala spel. Detta kan enligt informanterna lösas genom ett samarbete.

Informanterna nämner ett antal exempel på samarbeten. Arkiven skulle kunna söka upp spelföretag och informera om att de är villiga att bevara material eller bistå med sin kompetens. Spelare kan lära arkiven olika sätt att bevara digitala spel. Spelföretagen skulle kunna hålla en dialog med spelare för att undersöka vilka spel som är värda att bevara eller göra en remake av. De kan också möjligtvis bilda något initiativ där de visserligen inte delar med sig av sin källkod men åtminstone av dokumentation kring utvecklingen av spel såsom concept art och designdokument. Alternativt kunde de tre grupperna utse representanter som möts vid olika tillfällen. Samtliga informanter tror att ett samarbete kan gynna spelbevarande men de påpekar att det endast hade fungerat om spelföretagen verkligen velat samarbeta.

8.1 Vidare forskning

Då denna uppsats undersökt ett väldigt begränsat antal svenska spelare är det svårt att räkna den som representativ. Jag föreslår att en liknande studie genomförs fast med ett större antal informanter. En möjlighet till ett bredare urval och

representativitet skulle vara genom enkätstudier. Kunskap om arkivens verksamhet och tekniska färdigheter påverkade informanternas svar mycket. I en framtida studie kan det vara relevant att välja ut fler informanter som inte har något av dem. Ett annat framtida forskningsämne som jag kort behandlat i denna uppsats och som skulle kunna utvecklas i framtida forskning kan vara att undersöka hur man kan göra för att bevara upplevelsen av onlinespel efter att serverna stängt ner.

Litteraturförteckning

Anderson, B. (1983). *Imagined communities: reflections on the origin and spread of nationalism*. Verso, London. Rev and ext 1991.

https://www.academia.edu/31607066/Benedict_Anderson_Imagined_Communities_pdf

Bachell, A. & Barr, M. (2014). Video Game Preservation in the UK: Independent Games Developers' Records Management Practices. *International Journal of Digital Curation*, 9(2), ss. 139-170.

<https://doaj.org/article/93bc17cd598d4ce59f8ba4a145342856>

Barwick, J. (2010). *Where have all the games gone? An exploratory study of digital game preservation*. Diss. Loughborough: Loughborough University.

Uk.bl.ethos.556314

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

BFI (2021). *BFI Most Wanted*. <https://www2.bfi.org.uk/explore-film-tv/bfi-national-archive/archive-projects/bfi-most-wanted> [2022-01-10].

Borghoff, U. M., Rödiger, P., Schmitz, L., & Scheffczyk, J. (2006). *Long-Term Preservation of Digital Documents: Principles and Practices*. Springer.

Carlsson, M. (2014). *En kultur utan arv, ett arkiv utan innehåll: ABM ur ett digitalt spelbevarande perspektiv*. Masteruppsats. Avdelningen för ABM och digitala kulturer. Lund: Lunds Universitet.

<http://lup.lub.lu.se/studentpapers/record/4697815>

- Cook, T. (2013). Evidence, memory, identity, and community: four shifting archival paradigms. *Archival Science*, 13, ss. 96-120.
- Eriksson-Zetterquist, U. & Ahrne, G. (2015). Intervjuer. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2 uppl., Malmö: Liber, ss. 34-54.
- Frisell, I. & Ågren Jönsson, K-S. (2021). 'Save file empty': ABM-institutioners och spelföretags tankar kring digitalt spelbevarande. Masteruppsats. Avdelningen för ABM och digitala kulturer. Lund: Lunds Universitet.
<http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/9049521>
- Grut, S. (2016). Lärande genom arkiv. Tankar om arkivens outnyttjade potential. I *#arkivdag: relevans, medverking, dialog*. Oslo: ABM-media AS. ISBN: 978-82-93298-13-7. ss. 75-83.
- Gunnarsson, D. & Svenneheim, C. (2018). *Vitt brus: Om långtidsbevarande av ljud och rörlig bild*. Masteruppsats. Avdelningen för ABM och digitala kulturer. Lund: Lunds Universitet
<https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=8942901&fileOId=8942915>
- Guttenbrunner, M., Becker, C. & Rauber, A. (2010). Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games. *The International Journal of Digital Curation*, Vol. 5, No. 1, ss. 64-90.
- Görman, U. (2017). Lathund för etikprovning. Lunds Universitet: HT-fakulteterna.
https://www.ht.lu.se/fileadmin/user_upload/ht/dokument/Fakulteterna/policydok_planer/Lathund_for_etikprovning.pdf
- Hals, L. (2014). *Mer än bara dataspel. Hur kulturarvsinstitutioner i Sverige resonerar kring dataspelsbevarande*. Masteruppsats. Avdelningen för ABM och digitala kulturer. Lund: Lunds Universitet. <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/4460805>

Kerr, A., (2006). *The business and culture of digital games: gamework/gameplay*. London: Sage.

Kraus, K. & Donahue, R. (2012). 'Do You Want to Save Your Progress?': The Role of Professional and Player Communities in Preserving Virtual Worlds. *Digital Humanities Quarterly*, 6(2).
<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000129/000129.html> [2021-12-12].

Kristiansson, G. (2002). Långsiktigt bevarande av digital arkivinformation. Bilaga 2 till *Arkiv för alla – nu och i framtiden* (SOU 2002:78), ss. 183-234. Stockholm: Kulturdepartementet.

Kungliga biblioteket (2021). *Datorspel*. <https://www.kb.se/hitta-och-bestall/omsamlingar-och-material/datorspel.html> [2022-03-23].

Ljung, A. & Borgkvist Ljung, K. (1999). *Om gallring: Från utredning till beslut*. Riksarkivet. ISBN: 91-38-31604-8.

Lowood, H. (red.) (2009). Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper. *Game Preservation Special Interest Group, International Game Developers Association*. ss. 139-166.

Lowood, H., Armstrong, A., Monnens, D., Vowell, Z., Ruggill, J., McAllister, K., Pinchbeck, D. (2009, September). Before it's too late: Preserving games across the industry/academia divide. *Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory. Proceedings of DiGRA 2009*. ss. 1-7.
<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.29025.pdf>

Matsson, P. (2011). *E-förvaltning och informationshantering- att hantera, bevara eller gallra elektroniska handlingar*. Sveriges kommuner och landsting. ISBN: 9789171647047.

McDonough, J., Olendorf, R., Kirschenbaum, M., Kraus, K., Reside, D., Donahue, R. Phelps, R., Egert, C., Lowood, H. and Rojo S., (2010). *Preserving*

Virtual Worlds Final Report. Library of Congress' National Digital Information Infrastructure for Preservation Program. [online] Available at: <http://hdl.handle.net/2142/17097> [2022-03-01].

Monnens, D. (2009a). Losing Digital Game History: Bit by Bit. I Lowood, H. (red.) *Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*. Game Preservation Special Interest Group, International Game Developers Association. ss. 140-147.

Monnens, D. (2009b). Why are Games Worth Preserving? I Lowood, H. (red.) *Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*. Game Preservation Special Interest Group, International Game Developers Association. ss. 147-151.

Navarro-Remesal, V. (2017). Museums of failure: Fans as curators of “bad”, unreleased, and “flopped” videogames. I Ndalianis, A., Swalwell, M. and Stuckey, H. (red.) *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. [Elektronisk resurs]. Routledge. ss. 128-146.
<https://doi.org/10.4324/9781315563480>

Ndalianis, A., Swalwell, M. and Stuckey, H. (red.) (2017). *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. [Elektronisk resurs]. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315563480>

The Nerd Stash (2017). *The Story of the Last Man to Ever Play Halo 2's Xbox Live Multiplayer*.
<https://thenerdstash.com/halo-2-multiplayer-last/#:~:text=A%20dedicated%20group%20of%2014%20players%20managed%20to,Beta%20codes%20for%20the%20upcoming%20Halo%3A%20Reach%20game.> [2022-04-19].

Newman, J. (2012a). *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge, Abingdon, UK.

Newman, J. (2012b). Ports and patches: Digital games as unstable objects. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 18(2), ss. 135-142. <https://doi.org/10.1177/1354856511433688>

Nicoll, B. (2017). Sega Saturn Fan Sites and the Vernacular Curation of Videogame History. I Ndalianis, A., Swalwell, M. and Stuckey, H. (red.) *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. [Elektronisk resurs]. Routledge. ss. 180-197. <https://doi.org/10.4324/9781315563480>

Nintendo customer support (2022). *Wii U & Nintendo 3DS eShop Discontinuation Q&A*. https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/57847/~/wii-u-%26-nintendo-3ds-eshop-discontinuation [2022-01-28].

OED online (2022). Oxford: Oxford University Press. Available at: <http://dictionary.oed.com> [2022-05-09].

Pinchbeck, D., Anderson, D., Delve, J., Otemu, G., Ciuffreda, A. and Lange, A., (2009). Emulation as a Strategy for the Preservation of Games: The KEEP Project. *Proceedings from the 2009 Digital Games Research Conference - Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. London, UK, 1–4 September 2009. Tampere, Finland: DiGRA. ss. 1-5. [online] Available at: <http://www.digra.org/digital-library/publications/emulation-as-a-strategy-forthe-preservation-of-games-the-keep-project> [2022-03-18].

Salen, K. and Zimmerman, E., (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge, Mass.; London: MIT.

SFS 1993:1392. *Lag om pliktexemplar av dokument*. Stockholm: Utbildningsdepartementet.

Skott, F. (2008). *Folkets minnen. Traditionsinsamling i idé och praktik 1919-1964*. Institutet för språk och folkminnen. Göteborg. ISBN: 978-91-7229-049-5.

Sköld, O. (2018). *Documenting Videogame Communities: A Study of Community Production of Information in Social-Media Environments and its Implications for*

Videogame Preservation. Diss. Uppsala: Uppsala Universitet.
urn:nbn:se:uu:diva336748.

Stuckey, H., Swalwell, M., Ndalianis, A. and de Vries, D., (2013). Remembrance of Games Past: The Popular Memory Archive. *Proceedings of The 9th Australasian Conference on Interactive Entertainment: Matters of Life and Death*. Melbourne, Australia, 30 September–01 October 2013. New York, NY: ACM. ss.1-7. <https://doi.org/10.1145/2513002.2513570>.

Svensson, P. & Ahrne, G. (2015). Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2 uppl., Malmö: Liber, ss. 17-33.

Swalwell, M. (2013). ‘Moving on from the original experience: games history, preservation and presentation’, *Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies/Art History of Games*. ss. 1-13.
https://www.academia.edu/4184809/Moving_on_from_the_Original_Experience_Games_history_preservation_and_presentation [2022-05-31].

Vowell, Z. (2009), What constitutes history? I Lowood, Henry (red.) *Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*. Game Preservation Special Interest Group, International Game Developers. ss. 151-155.

Webber, N. (2017), EVE Online's War Correspondents: Player Journalism as History. I Ndalianis, A., Swalwell, M. and Stuckey, H. (red.) *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. [Elektronisk resurs]. Routledge. ss. 93-111. <https://doi.org/10.4324/9781315563480>

Wikipedia (2021). *Kulturarv*. <https://sv.wikipedia.org/wiki/Kulturarv> [2022-03-12]

White, W. (2020). Would You like to Save Your Game: Establishing a Legal Framework for Long-Term Digital Game Preservation. *Ohio State Law Journal*, 81(3), ss. 567-604.

deWinter, J. & Kocurek, C. A. (2017). Repacking My Library. I Ndalianis, A., Swalwell, M. and Stuckey, H. (red.) *Fans and Videogames: Histories, Fandom, Archives*. [Elektronisk resurs]. Routledge. ss. 165-180.

<https://doi.org/10.4324/9781315563480>

Öberg, P. (2015). Livshistorieintervjuer. I Ahrne, G. & Svensson, P. (red.) *Handbok i kvalitativa metoder*. 2 uppl., Malmö: Liber, ss. 55-67.

Intervjuer:

Intervju med Spelare 1, 2022-01-08, och 2022-02-16 via Discord.

Intervju med Spelare 2, 2022-01-29 via Discord.

Intervju med Spelare 3, 2022-02-09 via Discord.

Intervju med Spelare 4, 2022-02-22 via Discord.

Intervju med Spelare 5, 2022-03-12 via Discord.

Digitala spel

Bandai Namco Entertainment. (2011) *Dark Souls* [Video Game].

Bethesda. (2008) *Fallout 3* [Video Game].

Bethesda. (2011) *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video Game].

Blizzard Entertainment. (2004) *World of Warcraft* [Video Game].

Capcom. (1985) *Ghosts 'n Goblins* [Video Game].

CD Projekt. (2007) *The Witcher* [Video Game].

id Software. (1993) *Doom* [Video Game].

Microsoft. (2004) *Halo 2* [Video Game].

Microsoft Game Studios. (2007) *Mass Effect* [Video Game].

Nintendo. (1984) *Duck Hunt* [Video Game].

Nintendo. (1985) *Super Mario Bros* [Video Game].

Nintendo. (1986) *The Legend of Zelda* [Video Game].

Nintendo. (1990) *StarTropics* [Video Game].

Simogo. (2013) *Year Walk* [Video Game].

Squaresoft. (1999) *Final Fantasy VIII* [Video Game].

The 3DO Company. (1999) *Heroes of Might and Magic* [Video Game].

Bilaga Intervjufrågor

- 1) Vad är ett spel enligt dig?
- 2) Vad tycker du skillnaden är mellan spel och konst eller kultur? Hur tycker du att spel förhåller sig till film, musik, konst m.m.
- 3) Vilka metoder av spelbevarande känner du till (emulering, översättning, inspelning, reparering av hårdvara etc) och vilken erfarenhet har du av dem?
- 4) Vad är din uppfattning om bevarande av digitala spel? Anser du det är viktigt/irrelevant? Varför/varför inte?
- 5) Hur tycker du att ett spel bäst bör bevaras? I sin ursprungliga form, källkod, emulering, bakåtkompatibilitet, ports till nyare konsoler, annat?
- 6) Vilka utmaningar för spelbevarande tror du det finns?
- 7) Vilken kännedom har du om arkivens verksamheter?
- 8) Vad är din uppfattning om de statliga arkivens roll när det gäller bevarande av digitala spel?
- 9) Vad är din uppfattning om spelföretagens roll när det gäller bevarande av digitala spel?
- 10) Hur ser ni på spelares roll gällande spelbevarande, jämfört med de tidigare nämnda aktörerna (arkiv och spelföretag)?
- 11) Hur bör ett samarbete mellan de tre sektorerna se ut?