

SPELHISTORIENS ARVINGAR

En arkivstudie av svenska spelares attityder till digitalt spelbevarande

András Szilagyi

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

Handledare: Karin Gustavsson

År: 2023

Title

The heirs of gaming history: An archival study of Swedish players' attitudes towards digital game preservation

Abstract

This thesis aims to elicit different attitudes toward digital game preservation among Swedish digital game players. The questions in focus can be divided into two groups: the attitudes toward preservation of the games themselves, and the attitudes toward safeguarding the sociocultural aspects that stem from player interaction with digital games.

Players are often regarded as vital in preserving digital games through different knowledge practices and conservation. This is generally seen in stark contrast to what is done by game companies and the varied stances reflected by contemporary ALM institutions. The study therefore takes the opportunity to probe player attitudes and what significance they hold in the preservation of digital games as a cultural landscape. Attitudes are collected quantitatively through a questionnaire distributed on two Swedish game forums online and the author's account on Twitter. The questionnaire consists of both closed and open-ended answers, presented as statistics and analyzed with archival paradigm theory, actor-network theory and phenomenology.

The results show that to understand what digital games means for people and the culture in general, you can't ignore the sociocultural practices - games do not exist in a vacuum. Memory institutions need to be mindful of this. Knowledge-production by gamers online is additionally becoming a more integral part of different gaming experiences. The views on if it should have precedence over preserving the actual games and the gaming companies official material, varies though. Furthermore, players are generally flexible in how games are played and preserved. As it stands, the games are almost viewed to be in a constant state of "becoming", making it problematic in terms of the archival notions of stability and authenticity. Lastly, the scarce access to buying older games complicates the views on how game companies manage their history, as well as the notion of "remaking" older classics.

Keywords

ALM, archive, archival science, archival paradigm, digital games, gamers, actor-network theory, attitudes, phenomenology, quantitative, survey, sociocultural, game preservation, textual analysis

ABM, arkiv, arkivvetenskap, arkivparadigm, digitala spel, spelare, actor-network theory, attityder, fenomenologi, kvantitativ, enkät, sociokulturell, spelbevarande, textanalys

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. Inledning	5
1.2 Forskningsproblem.....	5
1.3 Syfte och frågeställningar	6
1.4 Disposition	7
1.5 Definition av ord och begrepp.....	7
1.5.1 Sociokulturell.....	10
2. Bakgrund	11
2.1 Vad är digitala spel?.....	11
2.2 ABM-sektorn och bevarandet av digitalt material i Sverige.....	13
2.3 Att bevara digitala spel	15
2.4 Spelare: en definition	17
2.4.1 Spelarnas initiativ	18
3. Tidigare forskning	20
3.1 Spelare och spelföretagen	20
3.2 Spel som utställningsobjekt	22
3.3 Media och informationsvetenskap	25
3.4 Tidigare ABM-uppsatser.....	26
4. Teoretiska perspektiv	28
4.1 Arkivparadigm	28
4.2 Actor-Network Theory.....	30
4.3 Fenomenologi.....	32
5. Metod och material	35
5.1 Kvalitativ textanalys	35
5.2 Enkätundersökning.....	36
5.3 Urval och avgränsningar	38
5.3.1 Forumen.....	39
5.4 Forskningsetiska reflektioner	40
6. Resultat	42
7. Analys och diskussion	51
7.1 Attityder till bevarande av digitala spel	51
7.2 Inställningen till bevarande av sociokulturellt material	58
8. Slutsatser	63
8.1 Vidare forskning	64
9. Litteraturförteckning	66
9.1 Enkätundersökning.....	73
9.2 Digitala spel	73
Bilaga 1: Introduktionstext till enkäten	74
Bilaga 2: Antalet fritextsvar	75

1. Inledning

År 1998 släppte det japanska spelföretaget Sega ett spel som heter *Panzer Dragoon Saga* till sin då aktuella spelkonsol Sega Saturn. Spelet är ett så kallat rollspel med fokus på narrativ, karaktärsutveckling och utforskande av en stor värld. I västvärlden trycktes spelet upp i få exemplar och det sålde aldrig särskilt bra. Skälet till detta menar några av skaparna var att de prioriterade sin artistiska frihet framför att skapa en kommersiell produkt (Polygon 2018). De få som faktiskt spelat spelet skriver ofta under på det. Av den anledningen kan man säga att det blivit lite av en invigd klubb att ha upplevt *Panzer Dragoon Saga* (1998).

Att komma över ett sällsynt exemplar på andrahandsmarknaden kan kosta upp mot flera tusentals kronor. Samtidigt har källkoden till spelet försvunnit. Att Sega någon dag skulle kunna återlansera det på marknaden är därför osannolikt. När spel är svårtillgängliga brukar många därför vända sig till emulatorer, men även här stöter folk på ett problem: spelet är notoriskt svårt att emulera. Mycket mer kan man som spelare inte göra för att spela spelet. Det hela leder en till att fråga: hur kan sådant tillåtas hända? Alltså, hur kan man inte arkivera något som för undertecknad framstår som fullständigt naturligt att arkivera?

1.2 Forskningsproblem

Mycket har skrivits om svårigheterna med att arkivera digitala spel, både i vetenskaplig som icke-akademisk kontext. Några av problemen kommer kortfattat att redogöras för i bakgrundsdelen av denna uppsats. Men för att återkomma till omständigheterna med *Panzer Dragoon Saga* lite snabbt och samtidigt skifta fokus något så kan man hävda att det sällsynta spelet lever vidare mycket tack vare nyss nämnda invigda klubb; det är genom spelares minnen, videoupptagningar och nedtecknade berättelser som spelet får sin andning. Innan den internetbaserade tidseran trängde sig in i var människans livsrum var det få medium som uttryckte det personliga lika mycket som spelmagasin. Svenska tidningar som *Super Play*, *Player1* och *Level* har för undertecknad varit nära följeslagare under uppväxten, inte minst då de gav en upplevd närhet till andra likasinnade människor i en tid då digitala spel av många ansågs vara något obskyrt eller i negativ bemärkelse ”nördigt”.

Mycket har hänt sedan 90-talet, och visst finns idag en kulturell acceptans för

digitala spel som aldrig förr, om än med några kvarstående brasklappar (Barwick et al. 2008). För den som växt upp med spel, tidig speljournalistik och web 1.0 blev det i varje fall snabbt tydligt att spel och känslor de gav upphov till på många sätt är socialt. Det är här som brännpunkten för uppsatsen kommer att ligga: vad det personliga och kollektiva har för betydelse för spelen som kulturarv och om det är något som kulturarvsinstitutioner ska lägga sin uppmärksamhet på.

1.3 Syfte och frågeställningar

Syftet med uppsatsen är att undersöka vad svenska spelare online bedömer som viktigt ur bevarandesynpunkt av digitala spel och om sociokulturella praktiker har någon plats i det digitala spelkulturarvet. Vad har det för konsekvenser för bevarandet av digitala spel på lång sikt? Det tänkta underlaget för studien är spelare som vistas på olika spelforum och spelrelaterade kommunikationsplattformar där det går att dokumentera, diskutera, umgås och analysera det som hör spelens värld till. Genom en standardiserad enkät som delas ut på sociala medier är studien delvis av kvantitativ art, men där fritext-svaren till enkäten även analyseras kvalitativt. Forskningsfrågorna som uppsatsen undersöker är följande:

- Vilka attityder till spelbevarande kan urskiljas bland spelare på olika spelforum?
- Vilka potentiella för- och nackdelar finns när spelare tar bevarandet av spelhistorien i egna händer?
- Hur kan de sociokulturella spår som lämnas online komma arkivinstitutioner till gagn?

Med uppsatsen är målet att komma närmare attityderna kring det digitala spelarvet och undersöka varför det kan vara av intresse för offentliga minnesinstitutioner. Digitala spel är ett underrepresenterat medium hos både arkiv och museum och frågan varför har tidigare forskning varit relativt flitig med att utforska. I stora drag rör det sig om legala aspekter, skydd av företagshemligheter men kanske framförallt bristfällig kommunikation mellan ABM-sektorn och spelföretagen. Det finns dock andra aspekter av spelarvet som skulle kunna dokumenteras och samlas in. Forskningen efterlyser mer studier om spelgemenskaper och det sociokulturella livet kring spel (Sköld 2018); något som dels kan bidra till andra perspektiv på spelen som spelas, dels verka upplysande för minnesinstitutioner och deras närmande av olika bevarandestrategier. Som Barwick, Dearnley och Muir (2011) skriver är det trots allt tack vare spelare som delar av den tidiga spelhistorien tillåtits leva vidare. Utöver det finns det genom sociokulturella praktiker även en aspekt av

immateriellt kulturarv att tillvarata och som annars riskerar att glömmas bort. Härigenom vill undertecknad ta ännu ett steg i ovan nämnda forskningsinriktning och försöka vidareutveckla den.

1.4 Disposition

Uppsatsen är disponerad på följande vis. Kapitel 1.*Inledning* presenterar dels en bakgrund till forskningsproblemet, dels författarens personliga anknytning till detsamma. Därefter redogörs syfte och frågeställningar ihop med en begrepps- och definitionslista. I kapitel 2.*Bakgrund* går uppsatsen närmare in på vad som definierar digitala spel och olika problem med att bevara dem, en överblick av ABM-sektorns initiativ och hantering av digital information samt en diskussion om hur begreppet spelare definieras inom ramen för uppsatsen.

Kapitel 3.*Tidigare forskning* går djupare in på forskning som bedrivits utifrån olika delar av A, B samt M-spåren. Kapitel 4.*Teoretiska perspektiv* förklarar uppsatsens teoretiska perspektiv och hur de kommer att användas som analytiska verktyg. Kapitel 5.*Metod och material* går igenom uppsatsens metodologiska angreppssätt, vilka urval och avgränsningar som gjorts samt en etisk reflektion som berör det insamlade materialet. Kapitel 6.*Resultat* presenterar därefter statistiken från uppsatsens enkätfrågor ihop med korta reflektioner över svaren och hur de kan tolkas.

Kapitel 7. *Analys* och diskussion analyserar resultatet med hjälp av de valda teoretiska perspektiven och den tidigare forskningen. Utöver det förs även en diskussion genom kapitlet. Kapitel 8.*Slutsatser* tar ett grepp om de fynd och resultat som upptäckts för att besvara uppsatsens forskningsfrågor. Därefter presenteras förslag på vidare forskning som kan vara värt att nysta vidare i. Avslutningsvis följer en litteraturförteckning samt ett par bilagor där enkätens resultat och svarsalternativ presenteras.

1.5 Definition av ord och begrepp

Eftersom studiens fokus ligger på att undersöka spelare och deras attityder kommer inga uttömmande redogörelser av digitala spels egenskaper, eller de tekniska och lagliga svårigheterna med att arkivera dem, ges något större utrymme i denna uppsats. Vad som däremot avses är att ge en överblick av några spel-karaktäristika och problem med att bevara dem, då de sociala nätverken och deras praktiker trots allt centrerar kring nämnda objekt. Nedan följer först en ordlista av särskilda

begrepp och beskrivningar som kan underlätta för läsaren. Efter det förklaras begreppet sociokulturell mer utförligt.

Begrepp	Definition
ABM	Förkortning av arkiv, bibliotek och museum. Akronymen används växelvis med kulturarvsinstitution och minnesinstitution.
Digitala spel	Digitalt uppbyggda spel som spelas på PC, konsol eller mobiler. Behöver inte finnas som ett fysiskt objekt i.e. kassett eller skiva. Digitala spel kan även ses som exempel på mjukvara. För enkelhetens skull används ibland bara benämningen spel.
Artefakt	Ett konstgjort föremål skapat av människor. En för arkiv bredare definition av handling som även innefattar föremål.
Arkivalie	En handling eller artefakt för bevarande som tas omhand av ett arkiv eller museum.
Spelare	En person som spelar digitala spel eller som på ett eller annat sätt engagerar sig i spelkulturen. För en längre definition, se s.17.
Konsol	Elektronisk hårdvara som läser av och spelar upp digitala spel. Den kopplas samman med en display och spelas med hjälp av en separat handkontroll. Det finns även bärbara konsoler med inbyggda skärm- och kontrollfunktioner. Konsoler är exempel på hårdvara.
Konsolgeneration	Varar vanligtvis mellan 5-10 år och är den uppsättning konsoler som konkurrerar om konsumenternas uppmärksamhet vid olika tidpunkter.
Emulator	Program som härmar och efterliknar hårdvara som spelkonsoler och operativsystem. Användarproducerade emulatorer som sprids online använder hackade BIOS från hårdvaran och bryter

	därmed mot upphovsrätt. I spelar-kretsar mycket vanligt med emulatorer för att spela äldre spel.
BIOS	Basic Input/Output System. Det som initierar hårdvaran och operativsystemet.
ROM-fil	En fil som innehåller data från ett read-only memory chip, vanligtvis från en spelkassett. Behövs för att kunna spela en kopia av ett kassetbaserat spel på en emulator.
Skivavbild	En fil som innehåller data från en skiva. Behövs för att spela en kopia av ett skiv-baserat spel på en emulator.
Narratologi och ludologi	Används i game studies och är ett sätt att särskilja spelens estetiska element (narratologi) från spelmekanik/system (ludologi).
Gameplay	Den instans där spelare interagerar med spelet.
Remake/remaster	Omgjorda och/eller uppgraderade versioner av ett visst spel. Gränsdragningen för när det ska räknas som vad är inte alltid helt klart.
Walkthrough	En guide avsedd för att hjälpa spelare att klara ett spel eller bli bättre på specifika delar av det.
E-sport	Livesända tävlingar i digitala spel.
Patch	En uppdatering till programvara eller spel.
Mod	Spelare som moddar spel gör ändringar i koden, exempelvis för att spelet ska bete sig eller se ut på ett visst sätt.
DRM	Står för Digital Rights Management. Spel som köps digitalt är ofta licenser som är DRM-skyddade för att förhindra piratkopiering.
Bit rot	Degradering av information på magnetiska lagringsmedier.

1.5.1 Sociokulturell

Med termen sociokulturella praktiker menas de mänskliga aktiviteter som uppstår inom ramarna för sociala strukturer och kultur (Sköld 2018 s.26). Vad avser bevarandet av digitala spel är termens användning inte fokuserad på digitala spel som artefakter, utan det som uppstår i mötet mellan spelen och de som spelar. De sätt som spelare engagerar med spel, med varandra, deras erfarenheter, preferenser och praktiker kan alla sägas vara uttryck för något sociokulturellt. Sköld erinrar att forskning och bevarandeförsök som tar avstamp i sociokulturella dimensioner runt digitala spel intresserar sig för kontext, snarare än kod och audiovisuella byggstenar (ibid.) Eftersom kultur, vid sidan av de artefakter och verktyg som vi omger oss med, även består av idéer, värderingar och kunskaper som vi “förvärvar genom interaktion med omvärlden” (Säljö 2000 s.29), ses det digitala spelarvet i denna uppsats som något både materiellt och immateriellt.

2. Bakgrund

Bakgrunden ger en överblick över hur digitala spel kan och slutligen ska definieras i uppsatsen. Olika problem med att bevara dem ges även en översiktlig lägesrapport. ABM-sektorns initiativ med att bevara digitala spel och hur digital information förvaltas i Sverige lyfts även fram. Slutligen presenteras en något djupare diskussion av begreppet 'spelare' och hur det tolkas i uppsatsen.

2.1 Vad är digitala spel?

Termer som datorspel, videospel, tv-spel, digitala spel och mobilspel kan för den oinvigde snabbt bli förvirrande och många definitioner av begreppen finns tillgängliga. Det ska direkt påpekas att åsikterna går isär även inom forskningen. Vad som i uppsatsen avses med spel är alltså ingen vedertagen definition, men i ett försök att samla de olika begreppen under ett paraply har 'digitala spel' valts som huvudsaklig term. Till uppsatsen lånas den definition av digitala spel som informationsvetare Joanna Barwick (2012 s.17) använder i sin avhandling, där termer som datorspel och tv-spel ingår som underkategorier. I grova drag rör det sig om elektroniska spel uppbyggda med digitala programmeringsspråk och audiovisuella komponenter. Genom att interagera med olika användargränssnitt och kontrollmetoder genereras svar och responser på någon form av bildskärm. Spelforskaren Jesper Juul menar att det som sammanfaller på skärmen är beroende av mänsklig påverkan som resultat av spelarens känslomässiga engagemang till det som presenteras av spelet (2005 s.36). Han har därtill poängterat att det som denna uppsats refererar till som digitala spel helt enkelt är den senaste iterationen av fenomenet 'spel' som redan funnits i tusentals år (Juul i Barwick 2012 s.15).

För att ovanstående beskrivningar inte ska misstolkas eller kunna appliceras på valfritt program eller applikation där hårdvara, mjukvara, gränssnitt och skärmar är lika essentiella egenskaper är ordet spel nyckeln som öppnar upp den ontologiska grunden. Hur man definierar ett spel är dock omstritt. En preliminär utflykt till att förstå fenomenet ges av Elliot Avedon som räknar upp 10 strukturella element (Avedon i Avedon & Sutton-Smith 1971 s.422-425): 1) syfte/mål; 2) handling; 3) regler; 4) antalet spelare; 5) roller; 6) resultat; 7) färdigheter; 8) interaktion; 9) fysisk miljö; 10) utrustning. Utan att vara en heltäckande definition är det ungefär härifrån som efterföljande forskning om spelens systematik brukar ta avstamp. Ludologen Roger Caillois (1962) gav dessförinnan några välciterade definitioner

av spelstilar som inbegriper *agon* (tävlade i en artificiell miljö), *alea* (turspel/hasardspel), *mimicry* (rollspel/låtsaslekar) och *ilinx* (desorientering, spänningssökande, risktagande). Här finns varierande grader av struktur och regler som antingen föranleder till barnlig lekfullhet eller mer disciplinerad färdighetsövning. Vidare är spel i Caillois mening frivilligt, icke-produktivt, separerat från verkligheten och ovisst sett till resultat.

Ovanstående begreppsapparater måste givetvis ställas mot att digitala spel inte fanns på kartan vid tiden som varken Caillois eller Avedon skrev, och har av naturliga skäl kritiserats (Barwick 2012 s.18). Icke desto mindre är det mycket som talar för att delar av deras definitioner passar in även i digitala spelmiljöer. Variationen av genrer och speltyper på marknaden har dock gett upphov till problem för systematiskt bevarande och utformandet av diverse metadatascheman (Carta 2017), vilket lett forskare till att försöka hitta gemensamma nämnare och strukturella likheter digitala spel emellan (för längre diskussioner om detta, se exempelvis Juul 2005).

Av diverse media har säljpunkterna för spelens värde ofta kokats ner till att handla om underhållning (Fisher 2012 s.224-226). Denna uppfattning har dock utmanats på senare år, inte minst med intåget av fler artistiska, auteur-liknande spelskapare samt populariseringen av 'serious games' med kunskap och lärande som främsta mål. Sedan lång tid tillbaka har spel som medium för berättande ständigt utforskats, vilket fått sällskap av diskussioner om vad spel kan eller inte kan vara, och inte minst vad de har potential till att vara. Finsmakare av spelens estetiska värden och möjligheter som interaktiv fiktion gör ofta poäng av att spelen förtjänar samma kulturella uppskattning och analytiska uppmärksamhet som film, litteratur, konst och musik (Mactavish i Barwick 2012 s.57).

Digitala spel som släpps för återförsäljning lagras bland annat på Blu-ray skivor, där det förut var vanligt med DVD, kassetter, disketter och t.o.m. videoband. Nutida konsoltillverkare som Nintendo, Sony och Microsoft erbjuder sedan mitten av 00-talet sina egna digitala tjänster där det går att köpa och ladda ner spel direkt till konsolens hårddisk, likt Apples App Store på mobiler. Detta har dock varit praxis under lång tid i PC-kretsar med distributionstjänster som Steam och Good Old Games som exempel. Idag har somliga utgivare även börjat erbjuda tjänster där det går att strömma spel, antingen till konsolen eller direkt via teven, likt vad Netflix och HBO gör för tv-serier och film. Slutligen finns en mängd självständiga kreatörer som lägger upp sina spel för gratis konsumtion direkt i webbläsaren; den

numer nedlagda hemsidan Newgrounds och alla dess flash-baserade spel är ett tidigt exempel som senare la grunden till spel som Zyngas populära *Farmville* (2009) på Facebook. Här blir det även tydligt att termen digitala spel inte behöver förutsätta vilka fysiska komponenter eller hårdvaror som driver dem, något som begreppen tv-spel och datorspel i viss mån gör. Det behöver inte heller inbegripa fysiska artefakter. Termen 'digitala spel' anses därför av dessa anledningar vara mer flexibelt och användbart.

2.2 ABM-sektorn och bevarandet av digitalt material i Sverige

I svensk offentlig arkivverksamhet finns det till dags dato inget initiativ som ämnar att bevara digitala spel (Frisell & Ågren-Jönsson 2021; Martin 2022). Jämför detta med vad Svenska filminstitutet gör för film eller vad Folklivsarkivet gör för musik. Som en av Sveriges största underhållningsindustri (Dataspelsbranschen 2021) och något som allt fler människor ägnar sin tid åt är bevarandet av denna kulturform en i stort sett icke-prioriterad fråga.¹ Pliktexemplar av dokument utgivna i Sverige (SFS 1993:1392) är förvisso en åtgärd som även täcker in digitala spel lagrade på fysiska medier, något som Kungliga biblioteket arbetat med att samla in sedan 1995. Institutionen är, ihop med ett fåtal museer, de enda kulturinstitutioner som bevarar digitala spel i Sverige. Däremot släpar lagen om pliktexemplar efter gällande de nätutgivna spelen som saknar fysiska kopior; dessa skulle kunna täckas upp av e-plikt lagen som innefattar elektroniskt material (SFS 2012:492), men den är i dagsläget inte utformad för att täcka in digitala spel. En stor del av spelmyllan samlas med andra ord inte in. Det ska även påpekas att spelen som samlas in är upphovsrättsskyddade, och är alltså bara åtkomliga för forskare och inte allmänhet (Kungliga biblioteket 2021). Med det sagt ska ABM-fältet verka för att fånga in den nutid som människor verkar inom, vare sig det gäller föremål eller aktiviteter som företar tid på ett meningsfullt plan, samt ordna och förmedla detta. Förvaltandet av det digitala kulturarvet som det tolkas av UNESCO gör det även tydligt att digitala spel är kulturella verk värda att bevara, och de uppmuntrar alla sina medlemsländer att etablera institutionella ramverk som kan möjliggöra detta (se Harkai 2022).

Vad beträffar arkivsektorn behövs en grundförståelse för hur offentliga arkiv i Sverige fungerar. De offentliga arkiven bevarar i regel allmänna handlingar som genererats i en offentlig verksamhet och regleras av arkivlagen (SFS 1990:782), diverse förordningar samt offentlighets- och sekretesslagen (SFS 2009:400).

¹ Globalt finns det dock ett växande antal organisationer och intressegrupper vars fokus är bevarandet av digitala spel.

Svenska företag benämns som enskilda arkivbildare och har inga skyldigheter att lämna över material till arkiv för långtidsbevarande. Enskilda arkivbildare kan donera eller hyra plats för sitt material som sedan tas omhand av professionella arkivarier. Däremot är det upp till varje arkiv att avgöra om enskilt material ska tas emot. Då det inte finns lagstadgade krav att arkivera digitala spel eller företags dokumentation - som ju inte är allmänna handlingar - kan en stor del av ansvaret tyckas falla på den enskilda sektorn. Centrum för näringslivshistoria, en större intresseorganisation som hjälper svenska företag att förvalta sina arkiv, har dock bara ett spelföretag registrerat i dagsläget (Centrum för näringslivshistoria 2023). Därtill pekar både svenska och anglosaxiska studier på att många spelföretag inte prioriterar långsiktigt bevarande av sina spel (Rishem & Smedsaas 2017; Gooding & Terras 2008). Utöver fysiska pliktexemplar, som dessutom inte är konstruerade för att hålla långsiktigt (Newman 2012a), är det alltså en fråga om hur delar av vår kulturhistoria överlever.²

Med anledning av det rådande e-samhället har en betydande del av dagens informationsförsörjning- och förvaltning blivit digital. För arkiven förändras förvisso inte redan lagstadgade krav, som stipulerar att myndigheternas arkiv ska vårdas, bevaras och hållas ordnade så att de tillgodoser insynsrätten enligt offentlighetsprincipen samt rättskipningens, förvaltningens och forskningens behov (SFS 1990:782; Matsson 2011). Det som förändrats är hur detta uppfylls. Elektroniska dokument har generellt en kortare livslängd än pappersbaserade medium. Dessutom består de i grunden av bitströmmar som kräver uppspelningsmedia för att kunna uppfattas av blotta ögat (Borghoff et al. 2006). Uppspelningsmedia utvecklas dock i snabb takt, och när väl ett informationsformat blivit standard tar det inte lång tid förrän nästa tar dess plats. För att databuren information ska förbli läsbar i framtiden behöver arkiven som förvaltare av den ständigt följa med i utvecklingen. Försök att motverka informationsförlust har därom blivit en global angelägenhet. ISO standarder som OAIS-modellen och märkspråket XML är exempel på hur det går att hantera långtidsbevarande av digital information som speglar verksamheterna de är sprungna ur - från det att de skapas tills de når ett slutarkiv - samt göra informationen oberoende av teknisk utrustning och programvara (ibid.). I Sverige rådet det dock regionalt och kommunalt självstyre, vilket innebär att varje kommun själv kan bestämma hur den digitala informationsförvaltningen ska gå till, så länge man når upp till ovan lagstadgade krav. Än så länge råder det därför oenighet kring vad som definierar ett

² Det förmodligen mest ambitiösa projektet i privat regi är Embracer Groups nystartade spelarkiv i Karlstad. Fokus ligger dock på spel som fysiska artefakter (Embracer 2023).

elektroniskt arkiv - eller hur all den information som lever kvar i gamla verksamhetssystem ska extraheras - vilket signalerar att omställningen till digitalisering är långtifrån klar (Gidlund & Klareld 2017).

2.3 Att bevara digitala spel

Ur arkivsynpunkt hör källkoden till de viktigaste byggstenarna av ett spels manifestation. I grund och botten rör det sig om mjukvara som kräver en typ av hårdvara för att läsas upp och bli spelbar på en skärm. Källkoden kan liknas vid en films negativ, och innehåller all den data som gör det möjligt att återskapa spelet utan behov av hårdvarumiljön det ursprungligen utvecklades för (White 2020 s.580). Det finns olika metoder för att bevara källkod men det förutsätter kontinuerligt underhåll för att den logiska strukturen av objekten ska bibehållas (Kraus & Donahue 2012). Migrering till nya format som länge varit praxis i arkivvärlden (Matsson 2011) är många gånger för resurskrävande då spel består av olika digitala objekt som behöver migreras var för sig. Utan rätt kompetens, resurser eller tid är det inte ovanligt att migrerade objekt förvanskas och korrumpas (Carta 2017). Migrering anses därför i regel vara mer applicerbart på enkla digitala objekt som textfiler jämfört med avancerade program som digitala spel (Pinchbeck et al. 2009 s.3). Det har dock inte hindrat spelföretag från att tillämpa migrering och göra en så kallad 'port' (även känt som konvertering) för att återlansera spel till en annan konsol (Newman 2012b). Intressant nog är det inte ovanligt att portade spel förändras - ibland till det sämre - när de spelas upp på en för källkoden främmande hårdvara.

Även om bevarandet av källkoden kan säkerställa livslängd och att spelet som källmaterial överlever, menar många att det är svårt att fullt ut förstå spel utan att faktiskt spela dem. I museivärlden har man vid spelutställningar därför ställt ut spel tillsammans med tillhörande hårdvara för att ge besökarna en interaktiv upplevelse så som det var tänkt att upplevas (Eklund et al. 2019). Frågan är dock vad som händer när hårdvaran, med dess specialtillverkade och svårtillgängliga komponenter, en dag dör ut (Guttenbrunner et al. 2010). Emulering har därför kommit att bli en lovande metod i bevarande-kretsar då det inte förutsätter någon tillgång till källkoden (Pinchbeck et al. 2009). Emulatorer gör alltså inga intrång på mjukvaran, men kan ändå möjliggöra en förstahandsupplevelse av äldre spel på modern hårdvara. Detta i en marknad där en ny konsolgeneration snabbt gör den nyss förbipasserande generationen obsolet (Newman 2012a). Dock med förbehåll för att emulation kan påverka spels hastighet, audiovisuella kvalitet och taktila

finkänslighet (Newman 2012a; Carta 2017). Detta ställer en högst relevant fråga till arkivsektorn om källmaterial, autenticitet och stabilitet över tid.

Enkelheten med emulering har emellertid dragit till sig många av dagens speltillverkare vid återutgivning av sina äldre spel; classic-mini konsoler från Nintendo och Sony är ett par talande exempel på detta (Harris 2021). Med några undantag är dock den stora merparten emulatorer som finns tillgängliga online olagliga och inskränker på upphovsrätt (se begreppsdefinition). För att arkiv ska kunna bevara emulerade versioner av spel krävs därför avtal med konsoltillverkare och upphovsrättsägare. När allt kommer omkring återstår dessutom problemet att emulatorerna i sig måste underhållas för att inte även de ska bli obsoleta eller teknologiskt otydbara (Pinchbeck et al. 2009).

Som framgår ovan är spel mångfacetterade och har olika lager som alla kommer med egna utmaningar för bevarande. Med allt som bygger upp dem inräknat kan spel som term i singular, tekniskt sett, nästan verka missvisande (Kraus & Donahue 2012). Icke desto mindre brukar ett första problem med att bevara dem, som med all digital media, falla på lagringsmediet. En fysisk skiva, diskett eller kassett har en bräcklig livslängd och informationen som finns lagrad där kan förr eller senare komma att drabbas av bit rot och bli oläslig (Lowood et al 2009). Medföljande förpackningar och manualer är en annan aspekt där vissa spel är direkt beroende av dessa för att spelaren ska kunna ta sig förbi särskilda hinder eller förstå handlingen (Martin 2022). I dagens internetbaserade samhälle behöver man dessutom vara medveten om att spel, precis som datorprogram, kan uppdateras flera gånger efter lansering och därmed påverka både spelbarhet och utseende; två spelare kan alltså vid olika tidpunkter få helt olika upplevelser. Vilken version blir då viktig att bevara? Ett i sammanhanget relaterat problem är alla online-baserade spelvärldar som är tillgängliga genom utgivarnas servrar. Då utgivare kan bli tvungna att stänga ner tjänster som inte är ekonomiskt hållbara försvinner också spelarnas möjligheter att någonsin kunna återvända till spelen ifråga.

Jerome P. McDonough (2011, 2012) har skrivit om svårigheterna med att förena bevarandet av digitala spel med den för elektroniska arkiv välanvända OAIS-modellen. Det gäller i synnerhet AIP-delen som står för Archival Information Package och som innehåller alla de objekt med tillhörande metadata som är avsedda att bevaras. Kruxet är att på ett tillfredsställande sätt beskriva enskilda objekt och deras inneboende relationer till varandra, något som i fallet med interaktiv media blir särskilt komplicerat. Digitala spel innehåller typiskt sett flera olika filformat,

och den mängd representativ information nödvändig för att de ska bli tolkningsbara arkivobjekt är stor (McDonough 2011, s.175). På många sätt är det jämsides dilemmat som arkivsektorn står inför med anledning av den pågående digitaliseringen. Arkivering av digitala spel är enkelt uttryckt beroende av strategier som andra medier inte kräver.

2.4 Spelare: en definition

Vilka är då de personer som i uppsatsen benämns som spelare? Föreliggande studie har termen 'spelare' en något bred definition som tar avstamp från professor i digitala medier James Newman (2008). Spelare, eller i Newmans fall "gamer", är ingen homogen grupp och är inte heller nödvändigtvis någon som spelar mycket spel. Vad som istället bör uppmärksammas är på vilket sätt en person *engagerar sig* med spel. Då uppdragas ett motsatsförhållande som gör sig tydligare i engelsk skrift: "the game as something to be played" i förhållande till "[the game as] something to be played with" (ibid. s.17). Någon som enbart engagerar sig i spelets system och regler är exempelvis inte mer spelare än någon som använder spel som språngbräda för egna uttryck och idéer.

Mycket riktigt kan detta delvis visa sig i sätten som folk faktiskt spelar ett spel: det finns många exempel på spelare som hittat oförutsedda, kreativa sätt att utnyttja spelets regler som aldrig var avsedda ens av utvecklarna själva (ibid.). Men Newman sträcker sig längre än så. Hans fokus för analys räknar även in praktiker som inte premierar gameplay. Exempel på detta kan vara dokumentation av spel på en wikipedia; en hackare som modifierar befintlig kod för att spelet ska bete sig på särskilda sätt; författare som lånar ett spels narratologiska element och skriver egna berättelser kring det; musiker som gör covers av spelmusik. Spel kan alltså stimulera till olika sociala praktiker och bemötas på flera nivåer (ibid. s.17). Talande är när Newman förenar akten att spela med akten att passivt betrakta någon annans spelande, där det senare snarare är en "läsning" av spelet som media-text. Utöver det uppenbart sociala med en sådan spelupplevelse, i synnerhet om spelare och betraktare befinner sig samma rum, säger det att rollen man intar som spelare har skiftande karaktär som emellanåt kontrasterar mot varandra.

Professor i interaktionsdesign Staffan Björk (2012) har kritiserat Newmans något frikostiga inställning till spelare och den kontext runt digitala spel som Newman menar måste bevaras; Björk menar det blir svårt att dra en linje för vad som faktiskt ska samlas in. Här finns givetvis en risk att begreppet spelare i Newmans tappning blir alltför omfattande och inkluderande. Författare, musiker eller en förälder som

råkar betrakta när barnet spelar är inte målgrupper som eftersöks i uppsatsen. Det handlar snarare om att täcka ett omfång av människor som vistas på spelrelaterade sociala medier, oavsett vilka aktiviteter spelen ger upphov till eller vilka sätt man väljer att spela. Alla lägger inte lika mycket tid på spel, alla spelar inte samma typer av spel och långtifrån alla ägnar sig åt programmering av emulatorer. Men som Barwick et al. lyfter uppstår betydelsen av spel ofta utanför ABM-institutionernas ramar, där en variation av åsikter, praktiker och attityder ofta är ofrånkomliga (2008 s.9). Det sammanfaller även med Jenkins syn på hur internet blivit en plats för människors tankar och skapelser som ofta härmar, för en dialog med, reagerar mot eller förändrar det som kommersiell masskultur har att erbjuda (2008 s.141).

2.4.1 Spelarnas initiativ

När ABM-institutioner saknar resurser eller rätt kompetens och spelföretagen i regel fokuserar på vad som genererar vinst, har många försök till bevarande istället fallit på spelare. Forskning har visat hur spelare och spelgemenskaper tidigt blev pionjärer gällande dokumentation och tillgängliggörande av spel långt innan någon minnesinstitution fick upp ögonen för dem (Guay-Bélanger 2021). Entusiaster som utvecklat och spridit emulatorer ger, trots de starka kopierings- och lagskydd som finns, enkel tillgång till enorma bibliotek av äldre spel på en valfri dator med internetuppkoppling (ibid). Krauss och Donahue (2012) skriver därutöver att den utförliga metadata och kunskapsorganisation som går att finna på internet-baserade encyklopedier ligger på en nivå som skulle få professionella arkivarier att bli gröna av avund. Stuckey et al. (2015) menar i samma andemening att spelarnas sätt att producera och organisera kunskap kan bli värdefull inspiration till förvaltare av arkivmaterial som föds digitalt, för att inte nämna hur dokumentation av bortglömda eller mindre populära verk får möjlighet att synas och leva vidare.

Som kulturyttring är digitala spel ett medium som i hög grad påverkas av och driver den teknologiska utvecklingen. Hård- och mjukvara ersätts efter några år på marknaden med mer avancerade datorer, och strävan efter det 'nya' genomsyrar i stort sett hela spelbranschen (Newman 2012a). Den snabba utvecklingen blir särskilt märkbar på spel och gör därför att kontexten kring dem blir särskilt viktig. När så äldre spel blivit spelbara utställningsobjekt har yngre generationer och oinvigda haft svårt att förstå signifikansen med äldre spelhistoria (Stuckey et al. 2015). Av erfarenhet är ingenting annat än kortfattade beskrivningar [museum] eller knapphändig metadata [Kungliga biblioteket] ett kvitto på hur kontext och potential som arkivalier enkelt kan gå förlorade. Här kan återigen noggrann, spelar-ledd kunskapsproduktion begeistra andra sätt att producera kulturarv på, likafullt som

anekdoter och personliga upplevelser kan sätta det sociala och kulturella minnet i förgrunden och ge utomstående en ingång med kontextuell förståelse (ibid.).

Vissa forskare hävdar att det inte går att bevara digitala spel i deras ursprungliga skick under en längre framtid (Newman 2012a). Andra är mer optimistiska men framhäver istället frågan om urval; somliga spel kommer troligen att bevaras, men inte alla. Diskussionen om urval blir särskilt laddad när populära spel får större kulturell vikt och företräde över andra (Harris 2021). Vem eller vilka som ska ta beslut och ansvar för det digitala spelarvet är dock ingen enkel fråga. Bachell & Barr (2014) identifierar emellertid vilka aktörer som absolut bör ingå i diskussionen: spelindustrin, spelanvändare och ABM-institutioner. Spelarnas roll i bevarandefrågor tillstyrks ofta på grund av bidrag till utvecklingen av emulatorer samt olika typer av videoupptagningar av gameplay. Även personliga samlingar av spelmaterial är vanligt förekommande (Sköld 2018). Som sidokommentar ska det dock nämnas att emulatorer som stabil metod för bevarande är omstritt inte bara på lagliga grunder, utan även det osäkra med att bevara arkivalier utanför kontrollerade, institutionella ramar (Gooding & Terras 2008; Guttenbrunner et al. 2010; Kotaku 2017).

Studier om de virtuella gemenskapernas kunskapsproduktion har varit ämne inom medieforskning sedan ett bra tag. 2008 publicerade medieforskaren Henry Jenkins boken *Convergence Culture* som tog tempen på hur gemenskaper och fans online började bli aktiva media-konsumenter till skillnad från den mer passiva konsumtion som föregått tidigare generationer. Jenkins refererar till filosofen Pierre Lévy och dennes begrepp 'collective intelligence' som refererar till den ansamling av kunskap som varje aktiv medlem i en gemenskap bidrar med: ingen kan veta allt, alla vet något, och det vi inte kan veta eller göra själva kan vi numera göra kollektivt, vilket i förlängningen ger konsumenter mer makt i förhållande till producenter av olika media (2008 s.4). Detta för oss över till en översikt av tidigare forskning inom området.

3. Tidigare forskning

Redovisningen av tidigare forskning om bevarande och förmedling av digitala spel är tematiskt uppbyggd och tar upp verk från arkivsektorn, museisektorn och informationsvetenskaperna. Slutligen presenteras även några relevanta ABM-uppsatser.

3.1 Spelare och spelföretagen

Forskning om de sociokulturella praktikerna kring spelkulturen är fokus för avhandlingen *Documenting Videogame Communities* av Uppsalabaserade lektorn för ABM, Olle Sköld (2018). Sköld undersöker hur spelrelaterade sociala medier integrerar med gemenskapers dokumenterande aktiviteter, bland annat genom hur de digitala mediernas utseende, miljöer och förutsättningar påverkar interaktionen inom dessa sociala grupper. Dokumenterande aktiviteter ses här som uttryck för olika fall av kunskapsproduktion och minnesskapande. Genom netnografiska studier av dels ett diskussionsforum på Reddit, dels en Wikipedia dedikerad till spelet *Dark Souls* (From Software 2011), kommer Sköld närmare förslag på vilka utbyten som eventuella spelarkiv kan få från det sociala livet kring spelen. Sociokulturella spår föreslås vara möjligt att samla in genom att identifiera dokumenterande aktiviteter på sociala medieplattformar. Ur ett arkivperspektiv blir det direkt användbart med hänsyn till hur lättillgängliga sociala medier är och hur pass informationstät den sociala kunskapsproduktionen tenderar att vara. Sköld menar slutligen att det går att tillföra en bredare kontext till spelen som arkivalier genom att samla in spår av hur spelen spelats, diskuterats och konsumerats.

Kari Kraus och Rachel Donahue (2012) är informationsvetare som i artikeln *Do You Want to Save Your Progress? - The Role of Professional and Player Communities in Preserving Virtual Worlds*, studerat kontaktytan mellan informationsspecialister, entusiaster och spelutvecklare. Artikeln består av flera delar, men vad som är av särskilt intresse är deras kvantitativa undersökningar av bevarandepraktiker hos dels spelföretag, dels spelgemenskaper. Resultaten visar att bland de fåtal spelutvecklare som valde att delta så finns en något slapphänt inställning till arkivering av det egna materialet. Visserligen sparas sådant som källkod, designdokument och marknadsföringsmaterial - i vissa fall - men någon systematisk strategi för långsiktigt bevarande lyser med sin frånvaro. Detsamma gäller anställda med kunskaper om rudimentär dokumenthantering. Spelare

däremot är mer engagerade i frågan, vilket bland annat märks på ett högre svarsdeltagande. Kraus & Donahues avslutande rekommendationer är att arkivsektorn blir mer lyhörda för hur entusiaster och användare samlar in, förvaltar och tillgängliggör digitala spel. Bland annat reflekterar hobby-arkiv en annorlunda inställning till autenticitet och idén om “stabla handlingar”, där spelare tolererar en högre grad av variation hos de arkivalier som de interagerar med. Vad detta innebär är att moddar, hackar och versioner som förändrar koden accepteras, och är snarare uttryck för kreativitet och spelens fortlevnad.

Arkivarien Alasdair Bachell samt data- och systemvetaren Matthew Barr (2014) gjorde en studie med liknande fokus som Kraus & Donahue, men fokuserar istället på indiespelsbranchen i Storbritannien. *Video Game Preservation in the UK: Independent Games Developers' Records Management Practices*, är lika delar enkätundersökning som intervjustudie och fokuserar enbart på utvecklarna och deras praktiker. Resultaten är snarlika de som uppdagas hos Kraus & Donahue, men får samtidigt ses i ljuset av storleken på indieföretag i relation till de mer etablerade företagen i deras studie. Att utvecklarna varken har tid eller resurser till att bevara blir uppenbart, samtidigt som rädslan för piratkopiering och fritt användande av varumärken gör samarbete med utomstående aktörer mindre sannolikt. De mer frispråkiga intervjuerna ger dock sken av att indieutvecklarna tänker mer på bevarande och dess implikation för branschen än vad utvecklarna i Kraus & Donahues studie gör, och är på sätt och vis mer i linje med hur spelare och användare tenderar att se på det.

Pocket-Sized Archives: Classic Consoles, Consumed Nostalgia and Corporate Rememory (2021) är en artikel av James K. Harris, som kritiskt granskar företagskulturen kring återförsäljning av äldre spel. Ämne för analys är trenden som stavas classic-mini konsoler som flera företag hakat på de senaste åren. I praktiken rör det sig om miniatyr-versioner av tidigare storsäljare som kommer med inbyggda emulatorer med ett begränsat antal utvalda spel, samt en HDMI-utgång för kompatibilitet med moderna tv-apparater. Till bakgrund av att nostalgi blivit ett potent försäljningsargument i det senkapitalistiska samhället är classic-mini konsoler, enligt Harris, en arkiv-praktik som lyckas premiera en idealiserad bild av det förflutna samtidigt som det gör reklam för framtida produkter. Det fungerar ypperligt i en tid när människors identiteter lätt förknippas med tidigare konsumerade produkter och varumärken. Snarare än att öppna upp för en omfattande spelkatalog går det att argumentera för att företagen här “bolagiserar” kunskap med sina classic-mini konsoler. Termen ‘coporate rememory’ innebär då

ett uppbrott mot företagets förflutna - med alla skavanker och misstag inräknade - för att stärka det egna varumärket. Harris menar att detta blivit en viktig "guldådra" i kommersifiering och bolagisering av vardagen.

3.2 Spel som utställningsobjekt

I artikeln *Rethinking Game Heritage - Towards Reflexivity in Game Preservation* manar Niklas Nylund, Patrick Prax och Olli Sotamaa (2020) till eftertanke när minnesinstitutioner konstruerar spelens kulturarv, och att de bör vara mer reflexiva i förvaltningen av det. Deras artikel utgår i huvudsak från en museologisk kontext men gör intressanta observationer som kan ha värde för hela ABM-fältet. Med utgångspunkt i att spelforskning ofta omnämner spelare som viktiga bidragsgivare till gängse historiska uppfattningar av spelkulturen, menar författarna att det sällan lyfts fram i samband med utställningsmontrar eller online-samlingar. Och även om spelsamlare, hobbyister och journalister på senare tid varit mer delaktiga för att tillsammans med forskare lansera en seriös förståelse av digitala spel, tenderar de att reproducera snarlika bilder styrda av fetischismer för särskilda ikoner, märken och föremål. Det rör sig alltså i regel om objekt som triggar starka nostalgiska känslor; upplevelser och minnen som dessutom ofta aktualiseras av huvudsakligen medelålders, vita män. Författarna problematiserar situationen utifrån begreppet 'authorised heritage discourse' (AHD), vilket är de sätt som vi tillåts att prata om kulturarv, men där det samtidigt inte finns något utrymme för någon direkt kritik av det (Ibid.).

Hur vi talar om spel och konstruerar ett kulturarv behöver diversifieras och inkludera röster och perspektiv som kan nyansera det, menar Nylund et al. (2020). Det gäller inte minst för framtida generationer som inte kommer att besitta de referenser och kulturella ramverk som spelen både bygger upp och ingår i. Det immateriella kulturarvet blir här ett användbart verktyg som kan utmana den auktoriserade kulturarvsproduktionen. Författarna hänvisar till UNESCOs definition av immateriellt kulturarv som de praktiker, representationer, uttryck, värderingar, kunskaper och färdigheter som gemenskaper erkänner vara del av det kulturella arvet (2003 s.3). Föreställningsvärldar och hur vardagens praktikaliteter kommuniceras får här en viss tyngd, och åberopar Laurajane Smiths förståelse av kulturarv där det materiella och immateriella i grunden är två sidor av samma mynt (Smith i Nylund et al. 2020 s.270) Utan människans idéer kring föremål, monument och platser kommer de i praktiken att vara meningslösa; tingens mening är inte medfödda. Bärande för resonemanget är att digitala spel "kommer till liv" genom att spelas, men också genom de värderingar, normer och sociala ramverk som är i

omlopp vid givna tidpunkter (ibid.). Nylund et al. framhåller därutöver att den mörkare sidan av spelarvet måste kunna bemötas vid institutionell behandling av spelrelaterat material. Inslag som spelberoende, genusrelationer, jämställdhet, tvångsmässig övertid (så kallad crunch) och det militärindustriella underhållningskomplexet är några exempel. Att blott uteslutande låta en rosaskimrande vurm för barndomens lekfulla eskapader få företräde i kulturarvet är i sammanhanget att ignorera en betydande del av dess historia (ibid.).

Den starka vurmen för fysiska objekt och igenkännbara varumärken får en kritisk törn av digitala medieforskaren Melanie Swalwell i hennes artikel *Moving on from the Original Experience* (2013). Där historiker länge varit medvetna om problematiken med att rekonstruera det förflutna så som det faktiskt var, har många spelälskare och samlare försökt ta det i motsatt riktning. Swalwell inleder med att berömma spelare för noggrann konservering och dokumentation av tidig spelhistoria som inte minst lagt grunden för olika spelsamlingar på olika arkiv och museum. Narrativet om den ursprungliga upplevelsen värdesätts dock i hög grad inom dessa sociala kretsar, men för att tänka i de långa perspektiven kommer detta inte vara en långsiktig modell för att ta del av eller förstå äldre spel. Likväl är originalmaterial som konsoler, tv-apparater och spel något som inte bara värdesätts av brukare; även museum och akademiker ser eftersträvansvärt på upplevelsen som det en gång var, eller som det ”är tänkt” att vara.

I museumsammanhang kan material som spel ursprungligen utvecklades för absolut ha stor betydelse för deras proveniens. Arkivvetenskapen är i sin tur angelägen om att arkivalier ska kunna styrkas som autentiska och stabila över tid. Därtill ska man inte underskatta vad en konvex CRT-TV har för betydelse för äldre spel i termer av upplösning, hastighet och spelbarhet. Men dagen då teknik och lagringsmedier dör ut kommer möjligheterna till detta vara klart begränsade. Swalwell (2013) framhåller därför att spelare behöver växa ifrån jakten på det ursprungliga, och minnesinstitutioner ifrån möjligheten att alltid ha möjlighet att spela. Att konservera spel ska inte likställas med historia, och historien behöver inte reduceras till efterlämnade objekt (Ibid. s.220). I Swalwells mening är spelhistoria mer än bara spelen, och källorna till deras existens kan bland annat vara personliga minnen eller videoupptagningar av gameplay, i.e. det icke-materiella. Swalwell hänvisar till Anne Laforet (ibid. s.214) och låter hennes användning av begreppet ’arkeologiskt museum’ underbygga resonemanget: med arkeologiskt museum syftar Laforet till hur dessa använder bitar och fragment av det förflutna för att presentera en historia som det *kunde* ha varit.

Lina Eklund, Björn Sjöblom och Patrick Prax (2019) har på nära håll studerat två spelutställningar med Actor-Network Theory som tillämpad metod: *GameOn 2.0* på Tekniska museet i Stockholm och *Women in Game Development* vid det betydligt mindre Museum of Art and Digital Entertainment i Oakland. Målet med studien är att visa hur spel blir omhändertagna som utställningsföremål och översatta till nätverk av olika aktörer i hopp om att belysa deras kulturella betydelse. Det ironiska med hur massproducerade konsumtionsvaror i senare skeden blir omvärderade och höjda till kulturarv, och dessutom vittnesbörder till gångna tider, är precis som allmogekulturens tröskor och plogar ingenting nytt (Frykman 2012). Men vad författarna visar är hur spelen, trots vissa skillnader de två utställningarna emellan, ändå blir behandlade på ganska lättsmälta och typiska sätt: fokus hamnar i första hand på spel som underhållning, eller som fysiska, teknologiska artefakter att ha roligt med. Spel som kultur och av kultur får desto mindre uppmärksamhet (Eklund et al. 2019).

I fallet med *GameOn 2.0* kan det enligt författarna delvis ha att göra med³ museisektorns på senare tid omflyttade målsättningar med att skapa utställningar som är lika mycket underhållning som utbildning. Att utställningarna på sätt och vis är centrerade kring besökarna och inte enbart objekten, innebär också att besökare blir medskapare som kan styra innehållet liksom de egna upplevelserna. Det leder ofrånkomligen till många aktörer i ett och samma nätverk. I typisk ANT-tradition är nätverken dock aldrig helt stabila; de omförhandlas och stöter ständigt ihop med olika föreställningar, erfarenheter och normer. Eklund et al. menar därigenom att utställningarna som nätverk bara kunde bli någorlunda stabila genom att de känsliga och omstridda - mer nyanserade, ibland mörkare - delarna av spelhistorien slätades över. Annorlunda uttryckt så gjorde man spelarvet rumsrent. Författarna är måna om att det inte måste bli så, men att det inte heller är friktionsfritt att lyfta ett tidigare obskyrt intresse in i de kulturella finrummen. De negativa men likafullt nyanserade aspekterna och kritiska perspektiven utblir således i dessa fallstudier.

Helen Stuckey, Nick Richardson, Melanie Swalwell och Denise De Vries sammanfattar i artikeln *What Retrogamers Can Teach the Museums* (2015) den tidigare forskningen om online-utställningar av 80-talets spelkultur i Australien och Nya Zeeland. Däröver undersöker de några retrospelshemsidor där entusiaster i decennier arbetat med att bevara olika typer av information kring digitala spel.

3

Samarbeten med inhemsk kunskapsproduktion som betonar en social deltagarkultur föreslås vara ett sätt att utveckla institutionella, online-baserade utställningar av spel. Det engagerar både med gemenskaper som förstår materialet och visar på sätt att ställa ut digitala objekt som i framtiden kanske inte kommer ha någon fysisk form.

3.3 Media och informationsvetenskap

Abigail De Kosnik har i boken *Rogue Archives - Digital Cultural Memory and Media Fandom* (2016) studerat den digitala kunskapsproduktion - i synnerhet fan-fiction arkiv - som internetanvändare både skapar och arkiverar vid engagemang med olika typer av populärkultur. De Kosnik lyfter bland annat hur det finns utbredda uppfattningar av internet som ett levande arkiv som konstant dokumenterar och bevarar alla spår av vad som händer online. Förutom att det sällan stämmer, ger De Kosnik ett starkt argument för hur det fortfarande krävs människor för att arkivera våra digitala fotspår. Internet som infrastruktur är därutöver i konstant förändring, vars innehåll sällan är helt beständigt; hemsidor slocknar, rättigheter till domäner går förlorade, länkar degraderar och filer kan efter en tid bli oläsliga. Impulsen att ständigt upprätta nya domäner och spara värdefullt material är därför något som blivit vanligare med tiden (ibid. s.105). Människor som befinner sig utanför den etablerade arkivsektorn har således byggt upp egna 'repertoarer', vilka är de metoder för hur digitalt material bäst ska förvaltas.

I denna miljö identifierar De Kosnik tre stycken "arkivstilar" som kontrasterar mot traditionella arkivväsende och den institutionaliserade synen på kanon. Det första är *Universal Archives* och är av sin natur anti-kanon i sättet med vilka texter, filmer etc. som är mest värdefulla att konsumera lyfts fram. Istället strävar man efter att spara så många kulturella artefakter som möjligt och göra dem likvärdiga i hur de tillgängliggörs och presenteras för olika användare. Här finns således en ambition att bilda ett totalt arkiv.⁴ *Community Archives* är också anti-kanon men med betoning på minoriteter och marginaliserade grupper i samhället. *Alternative Archives* försöker bilda nya kanon kring andra typer av objekt, eller objekt som traditionella arkiv vanligtvis ignorerar. Det handlar inte om försök att konkurrera med traditionella arkiv, snarare visa på alternativa sätt att bevara det kulturella minnet.

Professor i digitala medier James Newman (2012) beskriver i boken *Best Before: Video Games, Supersession and Obsolescence* spelföretagens iver och ständiga

⁴ Begrepp som förekommer hos både De Kosnik och Terry Cook.

lutning åt det 'nya', vilket bland annat kommer till uttryck i kommersen, marknadsföringen, designfilosofi och spelpressen. Fokuset på nästa spel och nästkommande generationer leder ofrånkomligen till en miljö av obsoleta konsoler och spel, som först upphör i produktion och sedan i försäljning. Även teknisk support, uppdateringar och dylikt blir i regel otänkbart sett till framtida prognoser. Denna "the best is yet to come" mentalitet ses som ett problem för framtida bevarande och tillgänglighet, särskilt när fysiska medier som konsoler och spel inte konstrueras för att hålla. En bieffekt av detta blir även ett upptrissat andrahandsvärde på många spel. Newmans återkommande mantra är att spel håller på att försvinna, varför det blir ännu viktigare att snegla åt den sociala kulturen runt spelen som fortsätter hålla historien relevant och levande.

3.4 Tidigare ABM-uppsatser

Tidigare uppsatser inom ämnet har i huvudsak varit kvalitativa med fokus på djupintervjuer. Valet av informanter har då sträckt sig från representanter mellan spelföretag, arkivsektorn och spelare. De resultat och analyser som framkom från dessa vände och vred på begrepp om vad som inbegriper digitala spel, attityder till bevarande, vad som kännetecknar kulturarv och vilka aspekter av spel man bör fokusera på att bevara.

En av de master-uppsatser i svensk ABM-tappning som influerat föreliggande undersökning mest är *Spelar spelare någon roll? - svenska spelares tankar kring och erfarenheter av spelbevarande ur ett arkivperspektiv* av André Martin (2022). Sex informanter ställer upp på semi-strukturerade intervjuer och delar med sig av deras tankar och uppfattningar kring digitala spel, hur de uppfattar ABM-sektorns respektive spelföretagens betydelse för spelarvet samt egna erfarenheter av bevarande.

Slutsatser som Martin drar av undersökningen är att informanterna nästan enhälligt anser att spel är viktigt att bevara och hur de "[...] påtalar deras värde för historia och för kultur." (2022 s.55). Spelens värde beskrivs som tvåfaldigt: spelens potential att likställas med konst och deras kulturella status likt andra medietexter som böcker, film och målningar, samt deras bevis för samhälllig och teknologisk utveckling. Samtliga informanter kände till flertalet praktiker av DIY-bevarande och deras attityder till spelföretagens återförsäljning av äldre spel var ambivalent. Slutligen framlägger de vikten av samverkan mellan spelare, spelföretag och minnesinstitutioner.

På andra sidan finns *'Save File Empty' - ABM-institutioners och spelföretags tankar kring digitalt spelbevarande* (2021) av Ida Frisell och Kajsa-Stina Ågren Jönsson. Här handlar det återigen om attityder och kvalitativa forskningsintervjuer, denna gång med representanter från ABM-institutioner och spelföretag i Malmö. Om Martins (2022) informanter underströk behovet av samarbete över professionsgränserna ger Frisell och Jönsson inblick i varför det hittills inte gett några fruktbara resultat. Kommunikationen ABM-sektorn och spelföretagen emellan är nästintill obefintlig, och det har delvis sina orsaker i att det saknas resurser och kompetens inom ABM och för att systematiskt bevarande vanligtvis inte prioriteras hos vinstdrivande aktörer som spelföretag. Denna inställning syns igen i liknande undersökningar utförda av bland andra Bachell & Barr (2014), Kraus & Donahue (2012) och Stuckey et al. (2015). En masteruppsats lik den av Frisell och Ågren-Jönsson men som berör Uppsala-området har även gjorts av Lina Risheim och Klara Smedsaas (2017).

Ludvig Hals skrev 2014 masteruppsatsen *Mer än bara dataspel - Hur kulturarvsinstitutioner i Sverige resonerar kring dataspelsbevarande*. Kvalitativa intervjuer är metodvalet. Utöver liknande slutsatser som betonar samarbete mellan kulturarvssektorn, privatpersoner och spelföretag ger uppsatsen en intressant inblick i de offentliga insamlingsarbetet av digitala spel som faktiskt gjordes i Sverige vid denna tid. Det numera nedlagda Spelarkivet i Malmö, Tekniska museet i Stockholm och Kungliga biblioteket hade alla olika uppdrag och ingångar till bevarande. Lagen om pliktexemplar betonar enbart fysiska exemplar av digitala spel, något som informanterna på KB såg som ett stort problem; likaså tillgängligheten då enbart forskare, journalister och de med bakgrund i konstnärlig verksamhet har tillgång till materialet. Spelarkivet fokuserade i första hand på näringslivshistoria och en mer traditionell syn på att bevara spelföretagens dokumentation och handlingar. Tekniska museet får ses som intressant avstickare. Utöver att "belysa utvecklingen inom ingenjörskonsten och dess grundvetenskaper samt industrin" (s.53) har mycket vikt lagts vid de digitala spelens användare. Utställningar med spelinspirerad konst från privatpersoner, samt intervjuer med och fotografier på användare, är några exempel. Det signalerar att det finns en medvetenhet om sociokulturella praktiker och dess betydelse för spelkulturen, även i Sverige.

4. Teoretiska perspektiv

Nedan beskrivs tre teoretiska riktningar med vilket uppsatsens källmaterial tolkas. Terry Cooks arkivparadigm och ANT används för att analysera spelarnas åsikter kring spelbevarande och hur det förhåller sig till arkivsektorn. Därtill används ANT och fenomenologi i en kombination för att ta sig an materialets mer socio-kulturella enkätfrågor. Undersökningen intresserar sig då för materialitet, relationer, kroppslighet och hur ting väcker känslor, med frågan om det har någon plats i arkivens sammanhang.

4.1 Arkivparadigm

Uppsatsen syfte och frågeställningar löper samman med det teoretiska ramverk som arkivteoretikern Terry Cook (2013) namngett de fyra arkivparadigmen. I föreliggande studie kommer teorin främst att användas för att ge analysen en kontextuell grund för att förstå relationen mellan arkiv, kulturarv och användare. Som kort bakgrund till detta har arkivfunktionen sedan upprättandet av nationella och byråkratiska myndighetsapparater genomgått olika faser, där betoningen på *evidence, memory, identity* och *community* enligt Cook varit mest framträdande sedan mitten av 1800-talet. Arkivens nyckelfunktioner under respektive paradigm upphör inte när nästa paradigm tar vid, men de filosofiska frågorna som ställs till arkiven och vilka människor som brukar dem varierar (ibid. s.105). Senaste decenniernas tyngdpunkt på *community* kännetecknas till exempel av att den infaller under en digital tidsera, där arkivalier numera existerar i flera olika format och inte sällan på mer än en plats samtidigt. Dagens enorma kvantitet av information blir ett reellt problem som försvårar processer för gallring, urvalskriterier och arkivvård. Dessutom cementerar det ytterligare att arkiven inte kan spara på allt (ibid.).

Även om samtliga paradigm är flytande och aktuella är de var för sig användbara verktyg för att rama in det snabbt föränderliga 1900-talet. Följande beskrivs, om än mer utförligt, av Cook (2013). Från 1800-talets mitt fram till ungefär 1930 var synen på arkiv i den anglosaxiska världen den av en lagringsplats åt bevis. Evidence-paradigmet kännetecknas av att det fanns relativt lite dokument att arkivera, och det som omhändertogs var i regel juridiskt eller administrativt arbetsmaterial av olika slag. Arkivariens roll genomsyras vid denna tidpunkt av objektivitet och neutralitet; urval och värdering var istället förbehållet statliga administratörer. Med intåget av *'The Dutch Manual'* kom även insikten om

proveniensprincipen, högre grad av deskription och vikten av att dela in arkiven i fonder utifrån vart de skapats. Genom detta kunde arkivalierna och deras kontext, ursprung och funktion lättare identifieras vid ärenden som krävde deras återanvändning.

Memory-paradigmet tidsbestämmer Cook mellan 30- och 70-talet. Efter två världskrig började en aldrig tidigare skådad mängd handlingar och dokument att produceras. Detta ställs mot att det fanns relativt få arkivarier. Med vetskap om att det inte gick att spara på allt började arkivarien därför göra medvetna, selektiva urval. Inte sällan var de utbildade historiker och urvalet baserat på vad som kunde bli värdefullt för framtida forskning, vilket i sin tur styrdes av rådande trender inom den akademiska historieskrivningen. När forskare så blev alltmer intresserade av vanliga människors historia (en så kallad bottom-up ansats) ihop med statens sociala, kulturella och ekonomiska aktiviteter, fick det genomgripande verkningar även i arkiven. Ett mer subjektivt kulturarv började ta form som även räknade in personarkiv och privata manuskript; mer än bara de administrativa handlingar som dominerat tidigare decennier. Samtidigt började man samla in andra typer av material som fotografier, kartor, ljudupptagningar, ritningar och rörlig bild. Bevis i arkivens mening omformades således till att inkludera ett kulturellt minne.

Identity-paradigmet löper parallellt med den postmoderna riktningen i samhället såväl som i vetenskaperna. Från att ha varit stödjande element till stat och akademi började arkiven vända sig utåt mot övriga samhället, med innehav som reflekterade ett pluralistiskt och allt mer digitalt samhälle och som kunde användas för en rad olika syften. Kopplingen till identitetsformering i en tid av olika mentaliteter, värderingar och sanningar väckte exempelvis intresse hos folk att söka efter sina rötter, och mer öppenhet och transparens mellan arkiv, stat och samhälle gav arkiven andra funktioner som i att blottlägga tidigare sociala orättvisor. Samhällsnytta är kännetecknande för detta paradigm, likaså en mer strömlinjeformad arkivarie-identitet som informationsspecialist. Däremot bör det nämnas att arkivarierna sållade till olika sätt att tänka kring arkiv; de mer deskriptiva arkivarierna som förespråkade bevisvärdet med fokus på metadata, standarder och teknologier för bevarande; de mer minnesorienterade arkivarierna med fokus på urval, kontext och värdering som stod på axlarna av mer kritiskt förankrade teoretiker.

Vilket för oss till community-paradigmet. Till saken hör att man genom internet demokratiserat många skaparverktyg som gett människor möjligheter att producera

eget innehåll som enkelt kan spridas och delas på en global skala. I samma andemening kan vem som helst upprätta ett eget arkiv. Olika nischer och gemenskaper får plats att synas och styra över sin egen historieskrivning, och användare från världens alla hörn hjälps som exempel åt med att redigera informationsencyklopedier som Wikipedia. Liknande fenomen har setts hända på offentliga arkiv när användare bidragit med information om kontext till särskilda arkivalier (Cook 2013). Det fjärde paradigmet enligt Cook kännetecknas således av ett djupare samarbete mellan arkiven, användare och olika samhällsgrupper. Det vi ser hända när spelare tar förvaltandet av spelhistorien i egna händer är just ett exempel på hur arkiv inte bara bildas innanför en institutions fyra väggar. I sammanhanget innebär det också att arkivarierna blir mer än experter och förvaltare av offentlig information; de kan numera även liknas vid mentorer som delar arkivansvaret tillsammans med övriga samhället (ibid.).

4.2 Actor-Network Theory

För att besvara uppsatsens frågeställningar och tolka källmaterialet har Actor-Network Theory valts för att synliggöra på vilka sätt människor och teknologi samspelar. Hädanefter kommer akronymen ANT att användas. Först ska det sägas att ANT inte är en teori i strikt vetenskaplig mening. ANT-studier söker inte efter att bekräfta eller falsifiera ett teoribygge - vare sig det gäller naturlagar eller samhälleliga fenomen - utan är mer av en idémässig metod för att beskriva den sociala och/eller naturliga verkligheten (Callon 1990; Mol 2010). Det är med andra ord en deskriptiv teori. Orsakssamband eller särskilda förklaringsmodeller kan vara välkomnande inslag från de som använder ANT, med reservation för att dessa sannolikt kan komma att förändras. Snarare rör det sig om ett sätt att spåra *effekterna* av de fenomen som studeras (Mol 2010 s.261). I likhet med andra humanistiska teorier kan den användas som glasögon att se världen genom, med skillnaden att en ANT-studie bör vara anpassningsbar och känslig för avvikelser. Något abstrakt menar Annemarie Mol (ibid.) att ANT används för att syna det oväntade, för att föreslå nya termer och teoretiska frågor, varför en ANT-studie sällan är den andra lik.

Nyckelbegrepp i teorin som formats av bland annat Michel Cannon, Bruno Latour och John Law är aktör, nätverk, mellanhänder och översättning. Aktörer är de människor respektive ting/fenomen vars praktiker formar och möjliggör olika relationer, i.e. nätverk. Hur de interagerar och skapar förutsättningar för relationer är fenomenet som ska observeras. Ett företag kan således vara en aktör som påverkar andra aktörer i sin omvärld, och informationsteknologier som Instragram,

en aktör som möjliggör kommunikation mellan dess användare. Men de två exemplen fungerar även som nätverk: ett nätverk av anställda respektive ett nätverk av Instagram-användare. Omvänt är nätverk knutpunkter som drar till sig aktörer i bildandet av mer eller mindre långvariga relationer. De varierar i storlek och form, men även i graden av stabilitet. Hur lyckade eller långvariga nätverk blir beror till stor del på översättningsprocessen som leder dit. Callon (1986; 1990) förklarar att det relationella som definierar verkligheten och sina aktörer, såsom idéer, akademiska texter, teknologiska artefakter och pengar kräver anhängare för att bli meningsfulla och begripna. För detta krävs en översättningsprocess, även kallat för obligatorisk passage. Ett förenklat exempel skulle kunna vara övergången från knapptelefonen till smartphones. Dess genomslagskraft kräver en översättning som förklarar varför konceptet behövs eller är relevant. Potentiella anhängare till konceptet behöver därmed lära sig tala samma språk, förhålla sig till samma definitioner. När översättningen väl är fastställd kan nätverket i fråga expandera och dra till sig sina anhängare.

Ett utgångsläge för ANT är alltså att det icke-mänskliga har lika möjlighet till att påverka sin omvärld som det mänskliga. Icke-mänskliga aktörer må vid första anblick inte ha en egen vilja, men de får oss icke desto mindre att göra saker (Latour 2005 s.107). Frågor om huruvida det är människor eller ting som styr relationer inom olika sociala lägen, vare sig det gäller maktutövning, offentliga arkiv eller spelforum, lämnas därmed ofta öppna för analys (Callon 1990 s.139). Däremot har det poängterats av Idongesit Williams (2020) att människor fram till ganska nyligen varit styrande både i skapandet och konsolidering av olika nätverk; det är människor som *väljer* att använda teknologi och verktyg, inte tvärtom. Här broderar Callon (1990) ut aktörsbegreppet för att särskilja mellan aktörer och mellanhänder. För att räknas som aktör krävs ett visst författarskap, en agens och styrande vilja. Förmågan att inleda en förändringsprocess. Anhängare till en förändringsprocess, människor som ting, identifierar Callon istället som mellanhänder. Även om teknologier är relativt självstyrande i dagens automatiserade samhälle kvarstår frågan om agens och dess förmåga till egen vilja (Williams 2020). Men om så kärnkraftverket i Tjernobyl började som en mellanhand för energiproduktion, fick det vid haveriet 1986 en annan roll som en otyglad naturkraft med till synes egen vilja (Callon 1990).

Skiftet mellan aktörskap, nätverk och mellanhänder och dess praktiker är vad som särskiljer teorin från idealistiska och materialistiskt styrda förklaringsmodeller (Latour 1990). Som fotnot till en tid av postmodernism och dekonstruktion var detta

avgörande för andra sätt att förklara historiskt viktiga brytpunkter, som upplysningstiden eller den industriella revolutionen (ibid.). Att beskriva hur nätverk blir självklara inslag i vardagen oberoende av forskningsområde har sina styrkor. Samtidigt finns det saker man bör vara uppmärksam på. Beroende på hur granulär man vill vara kan varje aktör och mellanhand i sig vara ett nätverk ihopsatt av andra aktörer: den mänskliga kroppen och dess organ är ett exempel, ett kärnkraftverk med alla dess komponenter är ett annat. Var nätverk (eller aktörskap) börjar och slutar kan nästan pågå i det oändliga. Risken blir att man i en oändlig regress beskriver olika nätverk som i slutändan inte förklarar någonting. Det är här som översättningsprocessen blir vital, och hur människor själva förhåller sig till och definierar sina nätverk, som blir intressant.

4.3 Fenomenologi

I likhet med Actor-Network Theory är fenomenologin ett närmande till de mer praktisk-empiriska vetenskaperna än till teoretiskt sammanhållna förklaringsmodeller (Frykman 2012). Rötterna till den filosofiska riktningen kan spåras till filosofen Friedrich Hegel, och utvecklades sedermera åt olika håll av bland annat Edmund Husserl, Martin Heidegger och Maurice Merleau-Ponty (ibid.). I uppsatsen är det främst Heideggers och Merleau-Pontys fenomenologi om det "levda subjektet", hur kroppen som väsen förhåller sig till omvärlden på olika sätt, som agerat inspiration till teorins användande.

Centralt för fenomenologin är alltså studiet av förmimmelser i förhållande till ting och den omvärld som vi varseblir. Sinnesintryck som erfars genom kroppen är betydande för hur vi förklarar och beskriver tankar och idéer som omvärlden framkallar i oss. Även människors intentionalitet i vardagen kan förklaras av hur kroppen är situerad i den; vi rör oss ständigt emot, ifrån eller med något (Aspeborg 2020 s.22). Precis som med ANT tillskrivs tingen en viss agens; de skapar känslor i oss, och beroende på graden av betydelse får det oss att agera på olika sätt. Etnologen Jonas Frykman (2012) ger exemplet med hårda och mjuka ting: föreställ dig sittande i ett vardagsrum med mjuka möbler, hur det känns, och jämför sedan med om det hade varit hårda möbler istället. Detta företagande skiljer sig något från hur Nylund et al. (2020) beskriver tingens mening som icke medfödd (se forskningsläget). För uppsatsens del är det av intresse att undersöka vilka spänningar de två synsätten eventuellt ger upphov till.

Distinktionen mellan upplevelse och erfarenhet görs för att särskilja mellan sinnesintryck i stunden respektive det som vi blickar tillbaka på, tolkar och tilldelar

mening (Frykman 2012 s.59-60). Inom senare tids etnografisk fenomenologi har denna affektiva riktning blivit en motreaktion till den språkligt fokuserade postmodernismen som började dominera humanvetenskaperna under 1980-talet. Istället för representationer, symboler och diskurser sökte man att studera verklighetens påtaglighet (ibid. s.16). Merleau-Ponty (ibid. s.154) ställer med detta i åtanke frågan om det är genom att läsa beskrivningar som vi förstår vad ett visst föremål är, eller om det är genom levda erfarenheter där vi med kroppen själva brukar och upplever dess funktion i stunden och vad det förmår göra. Sara Ahmed, som bland annat utforskat fenomenologin ur ett queerperspektiv, menar att man därigenom borde avstå från kultur och identitet som statiska förklaringsmodeller och istället se hur människor känner sig dragna och påverkade av andra människor, ting och platser. Annorlunda uttryckt, hur de *orienterar* sig (ibid. s.20) Det ska dock inte nedsätta svårigheterna med att "avlära" sig representationer och invanda beteendemönster (se Mary Douglas *Purity and Danger*).

Tingens essens är en central fråga för Heidegger. Enligt honom kännetecknas "varat" av att man varken ifrågasätter eller reflekterar över vad som är givet just för stunden. Vad ett ting får för betydelse är då vad det ger upphov till, dess *effekt* (Ruin 2005 ss.35-36). Om så ett ting skapar en intention i oss - låt säga spela ett datorspel - leder det till att ting i sig självt försvinner från varseblivningen. Tinget är då osynligt. Varat blir med Heideggers ord 'zuhanden'. Vad som händer är att resultatet av tinget uppenbarar sig istället. Avbrottet från varat och det situerade ögonblicket, som leder till att man börjar tänka och reflektera över det, kallas istället för 'vorhanden' (ibid.). Invanda rutiner i vardagen blir exempelvis 'vorhanden' från stunden då de ifrågasätts (Frykman 2012 s.150). Frykman (ibid.) menar att det är just detta avbrott som är intressant för den som vill undersöka hur en människa, det enskilda subjektet, tolkar och kategoriserar strukturer, ting och sin omvärld. När det vi tar för givet slutar fungera - elnätet går ner eller telefonlinjerna dör ut - är vi plötsligt medvetna om deras existens och agerar och tänker därefter.

Liknande tankegångar går att finna hos Merleau-Ponty. Kroppen är precis som tingen situerad i verkligheten, men innehåller också ett medvetande. Som praktiskt lagda varelser är vi dock sällan medvetna om den egna kroppen och dess olika delar. Avbrottet kommer när den på ett eller annat sätt skadas, blir sjuk eller går emot den egna viljan. Självklarheten och det förgivettagna är att vi är våra kroppar. Med Merleau-Pontys ord är kroppen en förlängning av oss själva. På samma sätt blir ting, föremål och redskap en förlängning av kroppen när vi situerar oss med dem; tänk glasögonen, bilen eller hammaren och hur de blir 'zuhanden' när vi använder,

men inte tänker på dem (Frykman 2012 s.21, 91-92, 102). Tingens innebörder kan följaktligen nås genom deras användande, inte genom att se på dem intellektuellt eller skilda från deras kontext (Aspeborg 2020 s.22).

5. Metod och material

Till uppsatsen görs en kvantitativ enkätstudie ihop med kvalitativ textanalys. Enkäten används dels för att mäta förekomsten av attityder och kvalitativa variabler bland spelare på sociala medier, dels för att samla in fritextsvar om åsikter som sedan analyseras kvalitativt. Det är med andra ord en triangulering av metoder. Nedan förklaras de metodologiska angreppssätten ihop med vilka urval och avgränsningar som tagits.

5.1 Kvalitativ textanalys

När det rör sig om känslor och attityder menar Arlene Fink (2003) att kvalitativa enkäter lämpar sig särskilt väl. Eftersom enkätens frågeställningar är av kvalitativ art, med svarsalternativ som *ofta*, *sällan* eller *mycket*, är fallet också så att svarens betydelse ofta varierar från person till person. Därför togs beslutet att lägga in fritextsvar som komplement till många av frågorna för att ge utrymme till fördjupning och det mer personliga. Att kvalitativa undersökningar, mer än de kvantitativa, bör eftersträva "djup och unikhet" (ibid. s.68) kan verka motsägelsefullt i förhållande till vilken typ av studie som här företas. Intentionen med fritextsvar är dock, bland annat, att identifiera vanligt förekommande svarsmönster och på så vis "kvantifiera" återkommande teman. Det visade sig nästan vara nödvändigt då det kom in väldigt många svar.

Innehållsanalys av svaren har alltså utgått från ett induktivt förfarande med manuell räkning av dominanta ord, uttryck för idéer och omnämnande av företeelser (Boréus & Bergström 2012 s.59-70).⁵ Huvudteman styrs av enkätfrågorna, medan underteman är uttryck för allmänt förekommande attityder bland respondenterna, vilka återges senare i analysdelen. Respondenter som citeras är således ofta typfall på ett visst undertema. I analysen blandas svar från olika enkätfrågor som någorlunda påminner om varandra, och är därigenom mer tematiskt uppstyrda än den deskriptiva statistiken som presenteras i resultatdelen.

I huvudsak är det vad som är manifest i texterna som tittas på, men Boréus & Bergström menar att det även kan finnas fog i att uttyda det implicita som påstås (ibid. s.81). Där det har varit lämpligt att försöka identifiera det utsagda, men som samtidigt är viktigt för resonemanget, har detta gjorts. Mer unika svar har även tagits med i de fall där de varit bärande för ett analytiskt resonemang ihop med

⁵ Dock användes inget statistiskt mätverktyg eller vedertaget kodningschema för detta.

forskningsteori och forskningsläge. Det är som Boréus & Bergström påpekar trots allt ändå så, att *hur* något sägs kan vara lika viktigt som *hur ofta* något sägs (ibid. s.80). För att öka läsbarheten har några av citaten som presenteras i analysen fått en lätt redigering.

5.2 Enkätundersökning

Någon kvantitativ studie inom svensk ABM-forskning om digitala spel har inte gjorts i lika hög utsträckning. Med den kunskap som tidigare forskning genererat kan det därför vara på plats att mäta de observerade fenomenen genom en större urvalsstorlek, och resultaten analyseras statistiskt. I fallet med frågeställningar där något ska mätas är man per automatik inne i kvantitativt tänkande (Hultåker & Trost 2016). Sökningen efter fakta är central för denna metod, till skillnad från djupintervjuer där informanternas individuella åsikter är av större vikt. Det senare arbetar mycket med validitet, vilket påverkas av diverse faktorer som respondentens sinnesstämning, intervjuarens tonläge etc. Kvantitativ forskning eftersträvar istället reliabilitet där en mätning ska kunna upprepas med liktydiga resultat (Fink 2003). Vidare är påståenden som ”många bevarandeförsök görs av spelare”, som tidigare förkunnats i uppsatsen, ett generaliserat påstående. Att undersöka vilken omfattning det rör sig om och presentera det statistiskt kan därför vara angeläget menar bland annat Eggeby & Söderberg (1999). Det kan mycket väl vara så att det hör mer till ovanligheterna att spelare engagerar sig i frågor om bevarande, och att det på sin höjd rör sig om några få insatta individer.

Eftersom tidigare forskning visat att det föreligger en relativt låg svarsfrekvens från spelutvecklare och företag (Kraus & Donahue 2012; Frisell & Ågren-Jönsson 2021 m fl.) och med tanke på att den svenska ABM-sektorns nuvarande roll är tämligen kartlagd, tar denna uppsats en mer gräsrotsliknande riktning med spelare i fokus. Spelare är i sammanhanget potentiellt lättare att nå, och så länge det går att svara anonymt kan det bereda vägen för en högre svarsfrekvens. Om enkäten dessutom framstår i positiv dager för så många som möjligt, att vikten av forskningen och deltagandet i den framgår, samt att frågorna är tydligt formulerade utan några oklarheter kring definitioner, kan antalet fullständiga svar förhoppningsvis öka (Ejlertsson 2014 s.39-47).

För att samla in primärdata utformades en enkät med 16 frågor som kunde fånga in attityder visavi åsikter från ett större antal spelare. Enkätverktyget som användes var Sunet Survey som tillhandahölls av Lunds universitet. Bearbetning av statistik och fritextsvar gjordes i Sunet Survey och Excel. Enkäten gick enbart att svara på

anonymt och inga av frågorna var obligatoriska att svara på. Det rör sig om envälsfrågor som är begränsade till ett kryss, samt två flervälsfrågor öppna för flera kryss. Ungefär hälften av frågorna är öppna för fritextsvar, varav sista frågan är en ren fritextfråga. Öppna kommentarer valdes för att ge respondenten möjlighet till nyanser och elaboration i sina svar. Därutöver var det för att ge utrymme på frågor som per definition var svåra att formulera uttömmande. Ett exempel är frågan: "Hur ställer du dig till spel som förändras i efterhand? Exempel på detta kan vara remakes, moddar, spelaröversättningar och patchar". Eftersom intresset låg i att ta reda på inställningen till när källmaterial förändras bakades alla exempel ihop till en fråga. Alternativet vore att låta varje exempel stå som en separat frågeställning. Breda frågor ska helst undvikas i enkät-sammanhang (Hultåker & Trost 2016 s.75), men eftersom alternativet vore ett större antal frågor med tillhörande risk för svarsbortfall och avhopp (ibid s.77), valdes vägen med fritextsvar. Resultaten från undersökningen presenteras slutligen som deskriptiv statistik.

Ett batteri med frågor undersöker respondenternas uppfattningar av spelbevarande och ett batteri undersöker uppfattningar av spel och spelupplevelser mer generellt. Det sistnämnda togs med för att pröva hypoteser kring om ifall känslor, sociokulturella praktiker och utomliggande faktorer som t ex. rummets betydelse för spelupplevelsen hade någon stark inverkan. Frågor av denna art tog inspiration från både Actor-Network theory och fenomenologisk analys. Båda teorier framhåller hur de ting vi människor umgås med skapar en återklang och handlingsberedskap i oss; hur vi upplever oss dragna, attraherade och påverkade av människorna, tingen och platserna omkring oss (Frykman 2013 s.20; Callon 1990). Tidigare forskning har indikerat att det finns värde i att beakta detta vid institutionellt bevarande av spelmaterial. Eftersom arkiv och museer i regel finns till för brukarna av dem, har det därför varit av intresse att mäta vad just spelanvändare tycker i frågor som berör sociokulturell och emotionell kunskapsproduktion.

De flesta av frågorna är begränsade till fyra svarsalternativ och sträcker sig i regel från "mycket" till "inte alls". Ett vet ej alternativ togs medvetet bort för att inte svaren skulle centreras kring det (Hultåker & Trost 2016 s.75), även om det absolut är en giltig åsikt. Statistiken får därmed tolkas med detta i åtanke. De öppna kommentarsfälten täcker delvis upp för de som är osäkra på eller saknar åsikt i någon specifik fråga. Ett misstag som påträffades efter att enkäten publicerades var dock att detta inte passade alla frågor. På frågan om vad folk tyckte om emulatorer exempelvis, blev det självklart först i efterhand att inte alla har erfarenhet av att

spela på emulatorer. Något som av författaren sågs som en självklarhet blev alltså ett problem för statistikens framställning.

5.3 Urval och avgränsningar

Enkäten spreds och har besvarats digitalt genom två nätforum för digitala spel samt ett Twitter-konto. Anledningen till varför spelforum valdes var dels för att försöka nå en större räckvidd med minst 50 respondenter, dels för att personer som vistas och engagerar sig på dessa platser tenderar att vara insatta i ämnet digitala spel. Det är även på digitala hemvister som många bevarandepraktiker spridits och blivit kända. Möjligen hade det varit befogat att vända sig till grupper på exempelvis Facebook, där medlemsantal kan sträcka sig upp mot flera tusental. Nackdelen med sociala medier som Facebook var i detta fallet att det hade kunnat generera på tok för många fritextsvar; med de valda forumen var förhoppningen, i bästa fall, runt 100 svar. Vidare var anledningen till varför inte mer “bevarande-fokuserade” spelforum togs med för att de etiska dimensionerna kring exempelvis olagliga emulatorer riskerade att göra källmaterialet svårfångat. Mer generella spelforum ansågs därför vara en lämpligare väg att gå. Slutligen grundar sig besluten i att undertecknad har en personlig relation till spelforum. Dedikerade forum som kanaler för åsiktsspridning på internet är dessutom inte lika trafikerade som de en gång varit.⁶ Framtida studier kring dessa nätverk kan därför komma att bli sällsynta. Denna uppfattning reflekteras i några av enkätfrågorna. En enkätfråga som togs bort från analysen är den om vilken ålderskategori respondenten tillhör. Tanken var då först att göra en regressionsanalys och mäta korrelationen mellan olika variabler, men idén lades slutligen på is.

Svenska forum som tillfrågades var Gamereactor.se, Loading.se, FZ.se och Svampriket.se. Därutöver tillfrågades upphovspersoner till olika amerikanska Youtube-kanaler som My Life in Gaming, Gamesack och SomeCallmeJohnny. Youtube-kanalerna övervägdes i ett tidigt stadium då de var för sig har hundratusentals följare. En engelskspråkig version av enkäten var därför planerad, men i slutändan var det bara den svenska versionen som distribuerades. Anledningen var antalet svar som kom in från de svenska forumen. Med 650 svar upplevdes den engelska versionen som överflödigt och lades på is, även om en komparativ analys mellan svenska och engelska mätningar hade varit intressant. De

⁶ Inga vetenskapliga texter om detta går att finna. Söktermer som “internet forums are disappearing” får dock sökträffar som indikerar att så är fallet. Generellt är det sidor som Facebook, Reddit och Twitter som tagit över forumens tidigare roller.

forum där kontakten med redaktörerna var som godast blev där enkäten slutligen spreds. Dessa var Loading.se och FZ.se.

Utöver forumen togs kontakt med speljournalisten Jonas Högberg som gick med på att sprida information om enkäten via sin Twitter. När det kommer till kommunikationsform är Twitter en annorlunda plattform jämfört med diskussionsforum. Enkelheten med att nå ut på Twitter sågs dock som en fördel, och Högbergs följare består av alltifrån speljournalister, spelutvecklare, filmregissörer och andra, vilket signalerade den bredd i målgruppen som eftersöktes.

5.3.1 Forumen

Loading.se är ett forum med användare som pratar om allt möjligt, både högt och lågt. Under fliken Spel finns spelrelaterade trådar som berör: “Senaste nytt, skvaller, rykten, HYPE, kärleksförklaringar, åsikter och mer därtill” (Loading 2023). Under fliken Övrigt hittar man allsköns trådar med exempel som “Vad lyssnar du på just nu?”, “Den officiella tråden om balkonger | #Lifegoals”, “För oss som tränar - En träningsråd”, samt “Tror du Christer Pettersson mördade Olof Palme?”. Spelare som dras till sidan har alltså möjlighet att skriva och skapa kontakter utifrån fler intressen än bara spel. Forumet är en nystart på ett äldre bolags-ägt forum med samma namn som lades ner 2018 efter påtryckningar från den då nya dataskyddsförordningen GDPR (EU 2016/679), samt andra mer oklara anledningar. Allt material som publicerats på den gamla sidan sedan starten 2006 (medlemsrecensioner, artiklar, trådar och podcasts) försvann utan förvarning från en dag till en annan. Medlemmarna slog därefter sina påsar ihop och bildade det nya Loading, som drivs ideellt med ekonomiskt stöd från sina medlemmar.

FZ.se är ett mer aktivt och Sveriges förmodligen äldsta spelforum och har funnits sedan 1996. “Hit kommer man för att läsa det senaste om spelvärlden, diskutera de senaste släppen och läsa recensioner” står det på sidans självbeskrivning (FZ 2023). Forumet ägs av bolaget Geeks, som marknadsför sig själva med “idén att ta det galet insatta på allvar” (Geeks 2023). Detta utmynnar i två plattformar tillika varumärken varav det ena är FZ och det andra SweClockers, som är en webbplats för datorer och hårdvara. En snabb jämförelse visar att FZ är en mer avancerad webbplats än Loading.se med fler funktioner. Utöver forumet är det mycket fokus på nyhetsreportage, release-listor och recensioner. Innehållet verkar dessutom mer strömlinjeformat för att fokusera enbart på spel. Detta märks tydligt bland

forumtrådarna där det inte finns lika mycket initiativ till vardagliga betraktelser och kåserier som på Loading.se.

5.4 Forskningsetiska reflektioner

Innan frågorna presenteras en kort introduktionstext i enkäten (se bilaga 1) som är tänkt att väcka intresse hos respondenten. Det är en kortfattad beskrivning av kulturarv som begrepp vad ABM-sektorn har för roll beträffande detta. Beskrivningen som ges är formuleringar som tagits från den svenska wikipediaartikeln om kulturarv, i förkortad form. Eftersom det på ett enkelt och koncist sätt tar upp aspekter som anförts av bland annat UNESCO (UNESCO 2023), sågs det som lämpligt att använda. Däremot anges det inte var referensen är hämtad, vilket kan ses som brist på respekt mot forskningsdeltagare (Vetenskapsrådet 2023). Beskrivningen ger även sken av att kulturarv är något statiskt och oföränderligt - att det inte beror på olika generationers sätt att hålla det levande - och är därför något oproblematisk i sin framtoning. Intentionen var dock att på ett enkelt sätt leda in läsaren till frågorna; en alltför lång och utförlig beskrivning hade möjligtvis kunnat leda till att respondenten tappat intresset eller tålmod (Ejlertsson 2014). Planen med enkätens utformning var istället att motarbeta svarsbortfall, varför en balansgång mellan enkelhet och intention eftersträvades.

Enkäten skickades ut som två separata foruminlägg med tillhörande länkar den 22 mars 2023 och var öppna till den 3 april 2023. Efter två dagar hade enkäten genererat 585 svar för att sedan avta markant med 40 svar dagen därpå. Den höga svarsfrekvensen ledde snabbt till misstankar om bot-aktivitet. Sammanfattat är en bot ett datorprogram som programmerats för att utföra automatiserade kommandon som ofta efterliknar mänsklig aktivitet på internet (Dunham & Melnick 2008). Det går att skilja på godartade och elakartade botar, där det senare har spam-meddelanden, virus och fejkkonton på sociala medier som igenkännbara tecken. Eftersom länken låg ute på offentliga hemsidor utan någon anti-bot teknik⁷ som skydd, ökade misstankarna.

Först undersöktes hur mycket trafik som förekommit på forumen de två första dagarna som enkäten låg uppe. På Loading.se hade det varit runt 500 besökare per dag. FZ.se kunde inte komma med besökssiffor på specifika forumtrådar, men gav en uppskattning på att mellan 500-1000 besökare klickat sig in på inlägget. På

⁷ CAPTCHA är en vanligt förekommande variant av detta.

Twitter hade den delade tweeten fått omkring 150 views från ett konto med 489 följare. Man ska såklart inte anta att alla som klickade på foruminläggen gick vidare till att besvara enkäten. Därutöver kan det finnas de som delat vidare länken till andra som inte besökt sidorna. En indikator på att det rör sig om mänskliga respondenter är att svarsfrekvensen avtog efter bara några dagar; vid bot-aktivitet skulle den höga svarsfrekvensen möjligtvis kunna pågå mycket längre. Fritextsvaren var därutöver uteslutande skrivna på svenska.

Kontakt togs med systemförvaltaren för Sunet Survey som skapade ett ärende till systemleverantören. Svaret var att de var medvetna om att botar kunde leta upp publika länkar och även besvara enkäter. Dock hade de inte fått klagomål från någon kund att detta skulle ha inträffat och blivit ett problem. Det hade inte systemförvaltaren för den delen heller. Rekommendationen var att exportera rådatafilen och undersöka om det fanns några märkliga svarmönster i materialet. Det insamlade materialet bekräftar några av de hypoteser som antagits och avvek inte med några direkt motsägande svar. Fritext-svaren visade dock vid ett tillfälle på några korta, men likartade formuleringar. En oroande faktor berör kategorin ålder. I den första frågan får respondenten kryssa för vilken ålderskategori denne tillhör. Av 663 totala svar är det endast en person som svarat 18-24 år. Att det skulle finnas fler i denna åldersgrupp må vara en förutfattad mening, och de slutgiltiga svaren kanske snarare är en spegling av verkligheten.

Efter övervägningar och felsökande togs beslutet att fortsätta arbetet med det svarsunderlag som fanns till hands. Mycket mer kunde inte göras för att fastställa svarens autenticitet, och tiden att konstruera en ny enkät fanns inte till förfogande. Vad som därmed får vara sagt är att svaren *kan* vara kompromissade av oönskade element. Med det ur vägen utgår analysen från att det är människor som svarat på enkäten.

6. Resultat

Mellan den 22 mars och den 3 april 2023 fick enkäten 663 inskickade svar. Räkningar bort den sista renodlade fritext-frågan landar antalet fullständigt ifyllda svar på 638, vilket innebär att 96% av den totala andelen var fullständigt ifyllda. Svartsbortfallet ligger med andra ord på en låg nivå. Vad gäller fritext-svaren var tio av de sexton frågorna öppna för kommentarer, varav sista frågan var helt öppen. Typen av svar sträcker sig då från längre utläggningar till korta kommentarer som "ja" och "nej". För en översikt av antalet fritextsvar se bilaga 2.

Sammantaget finns det en hel del fritextsvar som i kombination med ikryssade variabler bildar ett omfattande källmaterial. Nedan följer en genomgång av resultaten, fråga för fråga. Här görs beskrivningar av den kvantitativa datan, kortfattade resonemang till svaren, i.e. en bakgrund till varför respondenterna svarat på ett visst sätt, samt några av de vanligaste attityderna sammanfattade.

Hur stort är ditt intresse för digitala spels historia? Intresset är påtagligt stort inom den studerade målgruppen. Av 661 svar svarade 352 personer att intresset var "ganska stort" medan 211 svarade "mycket stort". De mer svala alternativen är alltså i klar minoritet. Huruvida detta inbegrep att faktiskt spela spelen, i förhållande till att prata om och diskutera det, är svårt att säga. De öppna svaren visar på att spel varit en viktig del av uppväxten, tendenser till samlande av äldre titlar samt en oro för hur spelens arv ska kunna leva vidare. Några svarade att det inte var någon hjärtefråga i sig, men att det helt klart är intressant. Kanske kan detta ses som uttryck för "ganska stort".

Vilka årtionden av spel är du främst intresserad av? Alternativen sträckte sig från 70-talet till idag, och det fanns helt klart preferenser. Eftersom det gick att kryssa för flera alternativ såg denna fråga sammanlagt 1387 svar. De starkaste preferenserna fanns för 90-talet med 446 kryss, där 00-talet och "10-talet till idag" kom på en andra respektive tredje plats. 123 stycken, som man får anta var definitiva svar, svarade att de inte hade några särskilda preferenser. Klart minst av alternativen var 70-talet med 32 kryss. Denna tidiga del av spelhistorien fick se de första TV-baserade spelkonsolerna och är av svaren att döma en obskyr period för många spelare.

Hur viktigt är originalhårdvara och mjukvara (tv-apparater, konsoler, spel)

för äldre spel? är en fråga som fokuserade svaren någonstans i mitten. Av 663 svar var en majoritet på 41% av uppfattningen att det är ganska viktigt. 29% ansåg att det inte var särskilt viktigt medan 24% svarade mycket viktigt. Att endast 6% svarade “inte alls viktigt” indikerar att det är svårt att separera spelen som mjukvara av ettor och nollor från den tid och kontext de släpptes. Gamla tv-apparater, spelkassetter och handkontroller har därför en viss betydelse. Vad “viktigt” betyder i sammanhanget är dock svårt att säga exakt, och kan handla om alltifrån bildkvalitet, kontrollmetoder eller känslomässiga aspekter som nostalgi.

Hur är din inställning till emulatorer som metod för att spela spel? kan ge ledtrådar till föregående fundering. Även om många anser att äldre hårdvara har betydelse var en överväldigande majoritet positiva till emulatorer. Av 662 svar var det 49% som svarade “mycket positiv” och 42% som svarade “ganska positiv”. Möjligheten för fler att ta del av gamla klassiker och svårtillgängliga spel var motiveringen bakom många av fritextsvaren. Ett ofta förekommande svar var dock att helhetsupplevelsen sällan blir detsamma som på gammal hårdvara, men att det i brist på den riktiga varan fick “duga”.

Vilka av följande tycker du är nödvändigt att bevara för ett spels framtid? Denna fråga var också öppen för flera kryss. Även om det skrivits mycket om vad som behövs för att spel som mjukvara ska överleva tidens gång, var inte syftet med frågan att testa spelares förkunskaper om de mest lovande metoderna för bevarande. Syftet var istället att mäta hur stor vikt spelare lägger vid de sociokulturella aspekterna av spelkulturen, som personliga minnen och användarproducerat material där gameplay-videos och walkthroughs är några exempel. Svaren som landade på 3646 kryss fokuserar i högre grad på spelen som artefakter och den paratext som omger dem. Utöver källkoden rör det sig alltså om förpackningar och manualer, konsoler och uppspelningsmedia samt designdokument från utvecklare. Spelet som fysisk och/eller digital produkt sågs därutöver som lika viktigt att bevara som källkoden.

Hur ställer du dig till spel som förändras i efterhand? Exempel på detta kan vara remakes, moddar, spelar-översättningar och patchar är en fråga som undersöker värdet av modifierat källmaterial. Typiska exempel är remakes, moddar, inofficiella översättningar och patchar. Frågan fick 661 svar. 59% är ganska positivt inställda till det, varav 28% är mycket positiva. Detta är en av enkätens bredare frågor, varför det ansågs nödvändigt att göra den öppen för kommentarer. Många hade åsikter om just remakes och remasters. Att remakes och remasters kan väcka

liv i slumrande varumärken ses som positivt av många. I likhet med emulatorer är det också en väg för yngre generationer att upptäcka äldre spel på ny hårdvara. Ur ett narratologiskt och estetiskt perspektiv lutade dock åsikterna om remakes mer åt det negativa. Så länge det är troget originalet och tillgängligheten till ursprungsverket inte missköts kan det vara välkommet. Politisk korrekthet är ett återkommande tema för när det kan gå fel.

Mer positiva är de ludologiska argumenten. Här ses spelen mer som en tjänst, där moderniserad spelbarhet och snabbare bilduppdateringsfrekvens snarare förbättrar upplevelsen och gör - med dagens mått mätt - föråldrade spelsystem attraktiva igen. Patchar tenderar också att hamna i denna kategori, då de återställer buggar och andra oönskade element som ofta förbättrar spelet (med vissa förbehåll). De ses av vissa som fullständigt nödvändiga då många av dagens spel släpps i ofärdigt skick. Detta är en utvecklingsmodell som blivit allt vanligare; spelutvecklare hinner släppa sina spel till utsatt deadline och förlitar sig på uppdateringar för att rätta till skavanker och eventuella klagomål. Med ett sådant perspektiv, som noterats av vissa, blir spel också något som är i konstant förändring.

Som några noterat är att remakes/remasters ofta produceras av samma företag men inte alltid av samma människor. Företagen som förvaltar och tillgängliggör sina äldre spel får alltså utstå en del kritik när de granskas av en bred spelarbas. Det är en känslig fråga, särskilt om det är nya kreatörer som tolkar materialet. Desto mer lovord får moddar där upphovspersonerna istället är vanliga spelare. Det finns hela communities som cirkulerar kring moddande av digitala spel; somliga är uppmuntrade av spelföretagen, andra är mer inofficiella som översättningar av spel som aldrig släpptes för en engelsktalande publik. Skickliga utövare har till och med lyckats lokalisera gömt innehåll i källkoden som aldrig såg dagens ljus. Att moddning ses som uttryck för kreativitet, ett reell fritidsintresse och som del av en viktig subkultur kring spel är vanliga åsikter i frågan.

Spelföretagen är bra på att tillgängliggöra sina äldre spel är ett påstående med fyra svarsalternativ: instämmer helt, instämmer delvis, tveksamt och instämmer inte alls. Av 658 svar var 50% tveksamma till påståendet. "Instämmer delvis" fick 30% av rösterna medan 18% svarade att de inte instämde alls. Sålunda var det bara 2% som instämde helt. Textsvaren visar bland annat att tillgängligheten blivit bättre på senare tid, men att det fortfarande finns utrymme till förbättringar. Företagen som anses vara bra på det är en minoritet. Därutöver finns en misstro till de prenumerationstjänster som blivit kutym på senare tid, där spel är låsta bakom

betalväggar utan möjlighet att själv kunna äga dem. När det kommer till fysiska exemplar blir ägandeformerna ännu mer problematiska, då fysiska exemplar inte prioriteras i lika hög utsträckning av företagen längre.

Tillgängliggörandet är dessutom starkt beroende av om det finns ekonomisk vinning i det, menar många. Att spelföretagen skulle bevara och/eller tillgängliggöra spel utifrån kulturella värden ses därför som osannolikt. Några poängterar här till att det är därför som remakes/remasters blivit en så stark trend; det blir ett sätt att ersätta det gamla med det nya, potentiellt mer lukrativa, samtidigt som man lutar sig mot redan etablerade varumärken. Några poängterar att vilka spel som blir tillgängliga eller får en remake-behandling alltsomoftast är redan väl sålda klassiker och tidigare succéer. Samtidigt noterar vissa att det är stor skillnad mellan marknaden på PC och den på konsoler, där PC-scenen är bredare i utbudet och spelen oftast kompatibla med flera äldre operativsystem.

Är bevarandet av digitala spel något som offentliga arkiv och museum ska ägna sig åt? fick 660 svar. 51% svarade ja, tätt följt av 37% som svarade "till viss del". Många verkar därför vilja se att spel tas omhand av skattefinansierade minnesinstitutioner. Som görs gällande i svaren till den avslutande kommentarfrågan, finns det dock en medvetenhet om att det antagligen inte borde gälla utländska spel. Skattekostnader gentemot värdet och hur det ska vägas är ett annat problem som uttrycks.

Hur betydelsefull är kringliggande kultur för spelens historia, som tidsskrifter, gameplay-videor, walkthroughs, fan-art och sociala medier? Frågan fick 661 svar och 47% tyckte att det var ganska viktigt medan 34% svarade mycket viktigt. Överlag kan man alltså se att det som reagerar på, och kommer till uttryck av, digitala spel har en viktig plats jämte huvudnumret om man så vill kalla det. Även denna fråga är relativt bred och kompletterades med en ruta för kommentarer. Många svarar att det är lika viktigt som spelen i sig, medan andra ser på det mer som komplement. Andra uttrycker att det är genom kontextualiserande material som vi kan bearbeta vilka kulturella verkningar olika spel haft, och att det sätter in spelen i ett bredare kulturellt sammanhang. Vilket bemötande spel fick och hur det diskuterades hör vanligtvis hemma bland tidskrifter (i dag även sociala medier) och är således viktiga tidskriftnar menar många. När det kommer till övrigt material är det officiella verk signerade företagen som är en gränsdragning för många. Det finns alltså en skepsis kring den ofantliga mängd egenproducerade

material som går att finna på internet. Var gränsen ska dras för bevarande av detta och vilken plats det har i framtiden ställer sig många därför undrande till.

Hur betydelsefulla har internetforum och sociala medier varit för din relation till digitala spel? 662 svar och majoriteten med 36% svarade “ganska viktigt”. 31% svarade “mycket viktigt” och 25% “inte särskilt viktigt”. Ett genomgående tema bland fritextsvaren är möjligheten för folk att upptäcka nya spel och genrer; en del menar att det bara är genom forum som det går att hålla sig uppdaterad om vad som händer på exempelvis retro och indiescenen. Sociala medier ses även som medel för erhållande av praktiska typer av information. Exempel på detta kan vara hjälp och råd kring en installationsprocess, eller förfrågan om tips när spelet inte ger någon tydlig handledning. Aningen förekommande var att det är i diskussion med andra som man lär sig se innehållet i spelen ur nya perspektiv. Därutöver var gemenskapsbyggande och värdet i det sociala något frånvarande, även om ett fåtal uttryckte att forum skänkt vänskapsrelationer som annars inte hade varit möjliga i den egna närheten.

Tror du att äldre spelrelaterade forum, wiki's och sociala medier kommer att behövas för att förstå digitala spel i framtiden? är en fråga som delvis överlappar med de två föregående. “Till viss del” var svaret från 50% av 661 svar. Nästkommande stapel som svarade ja landade på 25% och 19% ställde sig tveksamma. Återstående 6% anser inte att det behövs. Eftersom likheter med föregående fråga fanns, togs beslutet att inte lämna frågan öppen för kommentarer. Kvalitativa svar från föregående fråga kan därför delvis överlappa här. Denna fråga är också något bred, varför “Till viss del” möjligen skulle kunna översättas till ett “det beror på” från respondentens sida. Wiki's är exempelvis encyklopedier först och främst, men möjligheter att lämna kommentarer brukar finnas även där. Till yttermera visso är de kollaborativa åtaganden, varför beslutet att gruppera Wiki's som en social media togs. De negativa kontra positiva aspekterna av sociala medier som gavs av föregående kommentarer - och som kommer att diskuteras närmare i analysen - kan med ganska hög sannolikhet spegla svaren även här.

Har andra aspekter av spelkulturen - såsom genus och jämställdhet, spelberoende, crunch (tvångsmässig övertid), militärindustriell underhållning - en roll att fylla i samlingar och utställningar om spel? hade av 660 svar en ganska jämn spridning över svarsalternativen. Till viss del svarade 34% av respondenterna. 28% svarade ja och 24% var tveksamma. 14% svarade nej. Likt tidigare kommentarer ansåg många att det var viktigt för kontext och för

möjligheten att problematisera innehåll med koppling mellan nutid och dåtid. Förutom blir det svårt att forma framtiden till något bättre, menade många. Att digitala spel inte befinner sig i något vakuum, utan i en samhällelig kontext där de förmedlar idéer och föreställningar precis som annan media, är en återkommande slutsats som plockats ut från svaren.

På andra sidan finns de som tycker tvärtom. Huvudlinjen bakom dessa åsikter landar någonstans mellan att det förtar fokus från själva spelen, att det egentligen inte har med spel att göra samt att det är tolkande och subjektiva perspektiv som inskränker verkligheten och empiri. Om sistnämnda kriterier uppfylls kunde dock vissa ha överseende med det. Tematiserade utställningar är en lösning som tas upp, men är oftast inget som behövs för att faktiskt bevara spelen. På nej-sidan uttrycks även negativa uppfattningar som politisering och indoktrinering. I övrigt var detta en av de frågor med flest respondenter som inte förstod vad frågan avsåg, eller som inte visste var de egna åsikterna låg.

Har spel varit betydande för andra kreativa uttryck som du ägnar dig åt, såsom musik, konst och film? Frågan fick 662 svar och 45% av dem svarade ja. 34% svarade “till viss del” medan de mer nekande svaren “inte särskilt” och “inte alls” fick 14% respektive 7%. En snabb överblick antyder alltså att digitala spel är intersubjektiva, med förmåga att påverka olika typer av livsval, smakpreferenser och orientering i tid och rum. De öppna svaren varierar och många av dem är som väntat anekdotiska. Även om några uttrycker att så inte är fallet och att inspirationen kanske främst sträcker sig till utvecklingen av andra spel, menar många att spel varit grunden för beslut som tagits senare i livet. Intressant nog avviker dessa svar emellanåt från det förment kreativa som efterfrågades. Alltifrån val av utbildning, yrke och sätt att tänka kring historieberättande togs upp. Att det är en källa till kreativitet i andra sysslor som rollspelet Dungeons & Dragons och lekar med barn har också identifierats. Bildskapande och teater nämns flera gånger, men vanligast förekommande är musikskapande. Intresset för spelmusik är i överlag stort, och äldre konsolers karaktäristiska ljud-chipp är en trigger som lett folk till att själva bli kompositörer.

Har miljön där du spelar haft någon särskild inverkan på dina spelupplevelser? Exempel på detta kan vara barndoms-rum, arkader, pizzerior, med vänner eller ensam etc. Utifrån denna fråga går det att fastställa att rummet och miljön där det spelas haft stor betydelse. “Till stor del” svarade 42% och “till viss del” landade på 40%. Resterande procentandelar föll på “inte särskilt”

med 16% och “inte alls” med 3%. Vanligt förekommande minnen är de om LAN (Local Area Network), där kompisgänget samlas på samma plats och kopplar ihop med varandras datorer för att spela och umgås. Några skriver att dessa sammankomster haft stor betydelse för den personliga utvecklingen och formandet av ens identitet. Att spela med andra i samma rum nämns ibland som roligare än att spela själv, som i soffan framför teven med vänner och familj. Att intåget av bredband förändrat det sociala landskapet genom ett skifte mot onlinespelande nämns av vissa med viss nedstämdhet. Även barndomsrummet har haft betydelse, där vissa vill efterlikna sina nuvarande rum för att få tillbaka den rätta känslan. Att miljön där man spelar ska vara avslappnande för att få inlevelse har också identifierats som viktigt.

Andra lägger något mindre vikt vid rummets betydelse. Spelet är då det huvudsakliga fokuset, och omgivningen mindre viktig. Det är inget man tänker på i stunden säger vissa, men som vid reflektion och tillbakablickar inger nostalgi och minnen. Nostalgi är utifrån textsvaren ett i övrigt starkt skimmer som spelen och rummen bär med sig. Spelen kan rentav förknippas med vissa fysiska platser. Detta märks till exempel då många av respondenterna spelat sedan sent 70-tal; många minns med värme de arkadhallar samt restauranger med spelkabinetter som var vanligare i Sverige på den tiden. Demoscenen nämns vid några tillfällen, och var under 80- och 90-talet stora sammankomster där man ägnade sig åt skapande av olika uttrycksformer relaterat till datorer.⁸ På ett mer introspektivt plan nämns det också att spel och konsoler bär med sig minnen om var man befann sig i livet vid olika tidpunkter, både fysiskt och mentalt.

Identifierar du dig med denna undersökningen och hur den talar om kulturarv och digitalt spelbevarande, eller tror du att det finns andra sätt att tänka kring bevarandet av spel? Med vetskap om att författarens syn på bevarande präglas av ett institutionellt fokus och ABM-spårens etablerade sätt att tänka kring kulturarv, ställs föreliggande fråga för att utarma om spelare ens tänker i de banor som enkätfrågorna gör gällande. Eftersom frågan är tänkt som en möjlighet för respondenten att komma med övriga/slutliga kommentarer - vilket är ett standardiserat sätt att avsluta en enkät - togs valet att inte ha med kryssalternativ. Samtidigt är frågan riktad åt ett specifikt håll, varför den mycket väl hade kunnat mätas kvantitativt också. Att den innehåller många korthuggna svar som ja, nej och

⁸ Demoscenen är en uppsats i sig och sägs ha lagt grunden till Sverige som stark spelutvecklarnation. Finland erkände år 2020 demoscenen som del av sin nationella UNESCO-lista över immateriella kulturarv.

nja får ses som ett tecken på detta. Det som eftersöktes var dock i första hand kvalitativa svar, där olika åsikter var av intresse.

Hur som helst uttrycker många ett ja inför frågan, och att det finns relevans i att begrunda de frågor som enkäten ställer. Många uttrycker här en principfast åsikt om att spel förtjänar samma respekt och behandling som musik och film. Samtidigt belyser vissa respondenter andra problemområden som inte efterfrågas specifikt i enkäten. Som en respondent framför, är det faktum att spel är 'kultur' något som gör att det går att betrakta från många olika håll.

Några kommentarer belyser hur kontrollmetoder ibland är essentiella aspekter av en spelupplevelse och som kan vara svårt att efterlikna med emulatorer. Spelet *Brothers: A Tale of Two Sons* (Starbreeze Studios 2013) nämns som exempel, där kontrollen kräver två analoga styrpakar för att kunna styra två individuella karaktärer samtidigt. Andra spel, som de till Nintendo Wii, är beroende av rörelsekänslighet för att kunna styras. Hur man bevarar ett spel i det tillstånd som det ursprungligen var tänkt att upplevas kan därför skilja sig åt markant mellan olika typer av spel. Som ytterligare en respondent anför är det alltså frågan om det är mjukvaran, hårdvaran eller hela paketet som bör avses vid bevarande. Att enkäten på sätt och vis har en alltför omfattande bild av spel - med tanke på mängden av speltyper - har också påpekats.

Även om det finns de som ser värde i kontextualiserat material som inte bara framhäver berättelser runt spelen, utan även hur de format populärkulturen, så framhäver andra att detta är skilt från att bevara digitala spel som kulturarv. En svarande menar exempelvis att det är skillnad på att bevara spelen och att berätta om spelen. På annat håll poängteras det hur live-service spel⁹ samt onlinespel som kräver uppkoppling mot en server, har sina egna utmaningar då de sällan är beständiga; här kan däremot berättelser och minnen fylla en viktig funktion. När det kommer till svenska spel nämns de vid några tillfällen som mer nischade sett ur ett globalt perspektiv. Att samla in så mycket som möjligt kring den svenska spelskatten ses därför som angeläget.

Det understryks att dagens andrahandspriser för fysiska retospel gör åtkomsten till digitala versioner viktigare än någonsin, också för att de inte ska glömmas bort av den större publiken. I anslutning till detta finns frågor som rör ägandeskap av den

⁹ Innehåller ofta mikrotransaktioner, som innebär att man betalar riktiga pengar för köp inuti spelet.

media man konsumerar. DRM¹⁰ är något som framkommer i det sammanhanget, och benämns vara något som begränsar ägandeformer och den betalande konsumentens rätt till åtkomst av sina spel.

Något som vissa respondenter saknade var vikten av att lyfta fram de personer som ligger bakom kod, grafik, musik och design till spel, då även de förtjänar en plats i kulturhistorien. Eldsjälar som brinner för spelutveckling och deras berättelser om hur spelen blir till är viktiga inslag i den övergripande historien för många. Att det borde finnas ramverk för bevarande som tar vid redan vid ett spels release har också identifierats, ihop med att spelföretagen borde vara öppna för samarbete i bevarandefrågor. Respondenterna hyser även respekt för vanliga spelare, och där finns ibland en större tilltro till att spelare i slutändan tar bättre hand om spelen och deras arv.

Slutligen ska det sägas att en del respondenter reagerade på formuleringen “identifierar du dig med”. Där vissa inte förstod frågan var det för andra en krystad formulering som egentligen inte går att ställa i ett enkät-sammanhang. Detta får ställas i kontrast till att många uttryckligen identifierade sig med undersökningen och ansåg att den låg i linje med en personlig syn på medieformen.

¹⁰ Spel som skyddas av DRM säljs för digital återförsäljning och innebär i princip att man betalar för en licens för att ladda ner spelet.

7. Analys och diskussion

De olika enkätfrågorna har genererat många svar och bland dessa går det att urskilja olika attityder. Som framkom i resultatet är det några som är mer vanligt förekommande än andra. Här analyseras fritext-svaren i relation till teori och den tidigare forskningen. Respondenter som citeras anges med ett ID-nummer, i.e., den ordning som svaret skickades in.

7.1 Attityder till bevarande av digitala spel

Att det finns ett påtagligt intresse för äldre spel framkom bland annat i frågan om vilka årtionde av spel som föredrogs. I spelens värld har det sedan de första hemdatorerna på 80-talet hunnit hända mycket för varje decennium som passerat, varför det är angeläget att se 90-talet och 00-talet som “gammalt” med dagens mått mätt. Historien är närvarande, även för de som inte uttryckligen ser det som ett intresse: “Har verkligen ingenting emot spelhistoria, kan till och med tycka att det är intressant när det landar i knät, men ingenting jag direkt aktivt efterfrågar eller söker upp” (Respondent 87). Liknande kommentarer upprepas och signalerar hur historien bryter igenom den vanliga tillvaron och blir ‘vorhanden’ vid plötslig eftertanke och reflektion. Påminnelser om historiska ögonblick kan bli närmast smärtsamma. En kommentar uttrycker exempelvis sorg över att det idag inte längre går att spela samma banor som fanns i ursprungsversionen av *Destiny 2* (Bungie 2017), och att det numera är omöjligt att återuppleva de minnen i co-op¹¹ som tillbringades med dennes kusin.

Spelens förgänglighet är varför många börjat intressera sig för deras bevarande. På flera håll nämns till exempel att online-affärerna som funnits tillgängliga på Nintendos Wii U och 3DS varit i processen att stängas ner.¹² Mängder av exklusiva spel som tidigare funnits tillgängliga via dessa kanaler är numera otillgängliga om man inte räknar med de som redan köpt spelen. I detta fallet rör det sig dock om licenser som är låsta till en konsol åt gången; när konsolen slutar fungera försvinner så även tillgängligheten, och möjligheten att ladda ner licensen till fler konsoler varar enligt Nintendos egna, något diffusa, utsagor “for the foreseeable future” (Nintendo 2023). Detta kan tolkas som ett försök att kontrollera konsumenters köpvänor genom att rikta intresset mot andra spel och hårdvara, något James K.

¹¹ Står för cooperation och syftar till när man spelar med andra personer.

¹² Affärerna stängde officiellt ner den 27 mars 2023 efter tolv år på marknaden.

Harris skulle tolka som försök till att upprätta ett 'corporate memory' (2021). Det är i sammanhanget inget alltigenom uppskattat inslag från konsumenternas sida.

Förutom en uppenbar ängslan över tillgängligheten finns det de som faktiskt tar bevarandet i egna händer. Det hör förvisso mer till ovanligheten bland svaren till denna enkät, men är likväl i linje med Cooks fjärde paradigm och de personliga arkiv som blir allt vanligare, inte minst i digitala miljöer. En respondent svarade exempelvis att hen sparar mängder med spel från 90-talet (~1TB), bland annat genom att göra ISO-filer av samtliga spel som köpts på CD/DVD genom åren, eller IMG i de fallen spelen låg på disketter. En annan respondent skriver att hen köper DRM-fria spel och bevarar dessa på sin NAS.¹³ Därutöver sparar hen patchar, moddar, banor samt övrig information som kan vara bra att ha för spelen. Huruvida folk utvecklat egna sökmedel eller beskrivningar för att göra stora samlingar sammanhängande och logiska, framkommer inte bland svaren. Det skulle i så fall vara uttryck för mer systematisk arkivering som enligt Cook började konsolideras under memory- respektive identity-paradigmen (2013).

Vad det istället verkar ha att göra med är ett uttryck för 'archival repertoire', där folk som befinner sig utanför de institutionella arkiven testat sig fram med hemmagjorda lösningar för att bevara personligt material (De Kosnik 2016). En illustration av detta är en respondent som: "är en av få i min krets som faktiskt värnat om min gamla hårdvara hemma, bytt kondensatorer och sparar alla spel med originalkartonger och skivor/disketter. Allt är såklart uppbackat till en HDD och jag tror att andra skulle göra detsamma om de hade haft råd/skills" (Respondent 391). Genom ett ANT-perspektiv signalerar detta dels att det existerar nätverk utanför den etablerade arkivarieprofessionen som arkiverar hård- och mjukvara, dels att översättningsprocessen av hur gammal ingenjörskonst bäst ska bevaras ännu inte slagit fäste i den bredare spelarbasen. Många spelare verkar snarare uppleva dessa nätverk på distans.

Det blir än tydligare när man lovordar de communities som dels bevarar spel genom emulatorer, dels vidareutvecklar eller rättar till existerande titlar genom moddning. Det sistnämnda har till exempel varit avgörande för nya banor till spelet *Warcraft III* (Blizzard Entertainment 2002), som sedermera la grunden för varumärken som idag drar en mångmiljonpublik i e-sportvärlden.¹⁴ Flera tar också upp exemplet med *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios 2011) vars community "gjort

¹³ En lagringsenhet som är ansluten till det egna hemmanätverket.

¹⁴ MOBA-genren är vad som åsyftas här.

det till en fantastisk involverande upplevelse” (Respondent 597). Det är bara några få exempel på hur nätverk omformulerar det som en gång var givet, men som samtidigt lyckas dra till sig anhängare i form av spelande konsumenter. Även om det rör sig om “de” och “vi” är det ett ‘de’ som väcker respekt och beundran.

Samma går inte att säga om synen på spelföretagen, där åsikterna istället spretar åt olika håll. Att företagen ses som specifika aktörer med förmåga att författa förändringar kan tolkas som ett mer eller mindre koordinerat synsätt (se Callon 1990) hos respondenterna. Men att aktörernas hantering och bevarande av spelhistorien går i linje med vad respondenterna, i.e. mellanhänderna, vill se är bäddat för friktion. Tillgänglighet är som nämnts en stark faktor, men även hur företagen prioriterar remakes och remasters: “kan vara både bra (fixa saker som är fel) och dåliga (ändra saker för att vara politiskt korrekt)” (Respondent 424). Detta istället för att tillgängliggöra spelen som de baseras på. Här finns således en tydlig konflikt mellan de två nätverk som utgörs av spelföretagen respektive konsumenter.

Men inte heller minnesinstitutioner ses nödvändigtvis som lösningar på problemen. En kommentar framhåller: "Om statliga institutioner ska ansvara för detta blir det lätt byråkratiskt och ideologiskt om vilka spel som bevaras och hur de framställs” (Respondent 400). Att museum struntar i den kringliggande kulturen för spel är ett annat sentiment som lyfts, och har delvis bekräftats av Nylund et al. (2020) samt Eklund et al. (2019). En respondent lyfte här till att möjligheten att problematisera spelkulturen är “avgörande för museets existensberättigande och det måste kunna ske på konstruktiva grunder som inte enbart låter: masskjutningarna är datorspelens fel!” (Respondent 413). Att vissa spelare ser institutionellt bevarande av spelkulturen med en viss olustighet är kanske inget förvånande. Terry Cook framhåller att gemenskaper trots allt inte alltid är bekväma med att lämna över material till organisationer som historiskt inte varit intresserade av dem förut (2013 s.114).

Aversionen mot selektiva urval, både det som görs av spelföretag och av minnesinstitutioner, är ingen småsak för respondenternas del. Samtidigt är det också något som institutionella arkiv historiskt sett varit flitiga med att pådriva, i vad De Kosnik refererar till som “the art of controlled destruction” (2016 s.73). En liten skara så kallade experter väljer ut en andel av historien värd att bevara och bildar därigenom ett kulturkanon. Harris (2021) är inne på samma spår med ‘The Disney Vault’ som ett försök till selektiv åtkomst av ett företags produkter, med hård varumärkeskontroll och kanonisering som mål. Stora företag med

igenkännbara spel och karaktärer som Nintendo är exempel från spelvärlden. Det selektiva tillvägagångssättet har dock - om än rationellt i grunden - kritiserats för att mista viktiga bitar av vad som gör en kulturrepok till något levande och känslomässigt speciellt (De Kosnik 2016 s.79). Med det fjärde paradigmet menar därför Terry Cook (2013 s.113) att arkiven inte längre kan göra anspråk på att vara de bäst lämpade platserna för bevarande av kultur och minne. Idag finns det helt enkelt för mycket 'evidence', för mycket 'memory' och för mycket 'identity' att rymma bakom ett arkivs väggar, men som icke desto mindre utgör viktiga beståndsdelar av en levande kultur. Den gamla devisen som lyder att man inte kan spara på allt var dessutom, av allt att döma, mer angeläget innan internet och digitala medier blev standardiserade inslag i människors liv.

Selektiva urval som remakes och remasters kan enligt respondenterna förstås som ekonomiskt rationella drag för företagets del: "Det är svårt att matcha ett nytt spels försäljningssiffror med ett som dina kunder redan upplevt" (Respondent 488). Kommentaren antyder att äldre spel som blir uppgraderade har bättre ekonomiska utsikter jämfört med nya varumärken. Detta måste ses i ljuset av den budget som idag ofta krävs för att utveckla större spel. Icke desto mindre framkommer det av svaren att det finns en kulturell aspekt av bevarandet som inte får lika mycket utrymme:

Endast ett fåtal spel går att få tag på lagligt och spela, spelföretagen är bara intresserade om det kan göra en stor vinst och bryr sig inte om att bevara kulturellt arv. Se bara på hur vissa klassiska spels källmaterial förlorats för att ingen tänkt tanken på bevaring.

Respondent 542

Enligt studien som genomfördes av Kraus & Donahue (2012) framkommer att de tillfrågade spelföretagens bevarandestrategier mycket riktigt är ad hoc, och syftar främst till att bevara säkra kort för framtida försäljning. Detta bekräftas delvis av Bachell & Barr (2014), där det även framläggs att spelutvecklare sällan blir upplysta om bevarandefrågor under deras tid på olika utbildningar. Praxis gällande bevarande varierar därmed stort mellan olika företag. Det slapphänta genomförandet drabbar kanske mindre indieföretag hårdast; då många av dem kämpar för sin existens är det kostsamma incitamentet att bevara spel ingen hög prioritet (ibid.) Tendenser till ostrukturerad arkivering kan i övrigt vara en av anledningarna till att källkoden till många spel försvinner med tiden, som ovanstående kommentar lyfte.

Att företag skulle ge upp sina rättigheter till äldre spel må vara osannolikt i dagens läge, men är likväl något som flera respondenter hade velat se. Föregående kommentar om att matcha ett nytt spels försäljningssiffror med ett gammalt avslutas till exempel med: “Detta gör det så viktigt att låta arkiv och museum ta över rättigheterna till äldre titlar så att de kan bevaras för framtida generationer” (Respondent 488). En vädjan om samarbete mellan spelföretagen och minnesinstitutioner är för övrigt sentiment som bekräftats av såväl Frisell & Ågren-Jönsson (2021) som Martin (2022). Detta signalerar att det även inom ett stundande community-paradigm finns en viss tilltro till minnesinstitutioner som aktörer, vilket kan ses tydligt vid enkätfrågan om huruvida offentliga arkiv och museum ska ägna sig åt bevarandet av digitala spel. Återigen tåls det att påpeka att arkiv-paradigmen inte är rigida ramverk; snarare rör det som tendenser som kan överlappa med varandra. Att de modernistiska och postmodernistiska tillvägagångssätten som präglat arkiven under tidigare decennier skulle fortsätta in i modern tid är därför inte anmärkningsvärt. De metoder för bevarande, värdering, gallring och förmedling som utvecklats genom åren fyller fortfarande viktiga funktioner, även om de inte alltid är kompatibla med hur andra nätverk och aktörer i samhället ser på det (se Cook 2013). Det är här som den professionella arkivarien behöver vara lyhörd inför andras önsknings och behov om de hoppas fånga upp samhällets olika minnen i ett, som Cook beskriver det, mer holistiskt, demokratiskt och inkluderande arkiv (2013 s.116).

Även om spelgemenskaper och communities byggt upp imponerande hemsidor och databaser, med en annorlunda minneskultur än hur det brukar presenteras av traditionella kulturinstitutioner (Stuckey et al. 2015), är det som De Kosnik påpekar mer regel än undantag att hemmasnickrade arkiv på internet förr eller senare försvinner (2016). Newman (2012b) är inne på samma spår när han menar att emulatorer som utvecklats av självständiga entusiaster också är i behov av kontinuerlig tillsyn för att säkerställa deras livslängd. Att entusiast-nätverken hade mått bra av samarbete med minnesinstitutioner är därför angeläget, samtidigt som arkivsektorn kan uppmuntra den inhemska kunskapsproduktionen som kanske bäst reflekterar samhällets olika nätverk och kulturer.

Lagliga aspekter är dock ett problem så länge spelföretagen och deras utgivare inte ser någon poäng med att bevara sina äldre spel. Bachell & Barr (2014) nämner tre incitament som kan få det att vända: historiska, ekonomiska och utbildande syften. Mer än att bara låta äldre, populära spel fungera som kassakor kan historien kring dem och de utbildande värdena det ger upphov till exempelvis hjälpa att fostra

framtida spelutvecklare, med ännu bättre och potentiellt lukrativa spel som resultat. Överlåtelse av rättigheter till andra aktörer, som därmed lägger krutet på att bevara, kan i längden också vara kostnadseffektivt. Önsketänkande åsido är det såhär vissa respondenter ser på företagens roll gällande ansvarsfördelning: “Det är varken deras ansvar eller jobb utan drivs av ett ekonomiskt eller marknadsföringsmässigt incitament” (Respondent 423), samt: “Spel gjorda på 80-talet bör rimligen snart bli tillgängliga gratis” (Respondent 110). Detta får även gehör bland intervjuade spelutvecklare hos Bachell & Barr, som menar att bevarande inte borde ligga på spelindustrin.

För att hålla nätverket runt äldre spel stabil - där spel, användare och förvaltare kan samverka - är det inte förvånande att emulatorer kommit att bli viktiga spelhistoriska verktyg. Emulatorer ses som mer eller mindre nödvändiga av informanterna, där en kommentar framför att “det är den största bidragande faktorn att gemenskaper för gamla spel lever kvar” (Respondent 264). Utöver att fungera som mellanhänder mellan konsument och spelproducent kan emulatorer även ses som en slags aktör i sammanhanget, som påverkar spelvanor och historiemedvetande. För även om det finns tveksamheter kring hur de manifesterar spelen, har de vanebildande tendenser. Således uttrycker många en bekvämlighet när de slipper saker som sladdtrassel, platsbrist och jakten på originalversioner. Dessutom är det inte bara konsumenterna som påverkas, utan även företagen; idag har de företag som tillämpar den emulations-teknik som entusiaster en gång var tidiga med att utforska vuxit i antal (Harris 2021). En tolkning är att företagen som enskilda aktörer, i försök att kontrollera ett växande hav av piratkopiering, nästan behövt omfamna de översättningar som spelare associerar med tillgänglighet och praktikalitet. Därutöver blir det ett sätt för kulturkonsumenter att återta kontrollen från företagens stramhet, samt kringgå problemet med uteblivna insamlingsarbete från minnesinstitutioner.

Men insamlingsarbete på internet visar samtidigt att det finns vägar framåt för institutionerna. ‘Totala’ arkiv som The Internet Archive tillämpar exempelvis fullt lagliga emulatorer och har tillgängliggjort en del av 70-talets spelflora som idag kanske har störst risk att försvinna (Bachell & Barr 2014). Samtidigt är spelbarheten en sak, men frågetecken uppstår även kring vad exakt det är som bevaras. ”En mjukvara är aldrig färdig” (Respondent 492) menar en respondent. Kommentaren “Är det en officiell slutgiltig utgåva eller ska det ses som en ny utgåva?” (Respondent 327) handlar om hur mjukvaran presenteras och betar sig med emulerad teknik. Kommentaren fortsätter sedan med att det bör vara väsentligt att

ta del av företagets konfigurationsstyrning av spelet i fokus, för att därefter avgöra vad som är värt att bevara. Detta kan dels kopplas till “upplevelsen som det en gång var” som diskuterats av Swalwell (2013), dels arkivens urvalsarbete och hur arkivalier ska styrkas som stabila och autentiska. Sistnämnda är en intressant tankegång, och verkar antyda att andra, modulerade versioner av ett visst spel blir meningslösa om inte ursprungsverkets specifikationer finns bevarade. Läser man Kraus & Donahue (2012) är det bland annat det som hackare och moddare ägnar sig åt; de improviserar ovanpå redan befintlig kod, men lämnar likväl kommentarer där det går att spåra exakt vilka förändringar som görs.

Oavsett hur bra emulering-tekniken blir är det av kommentarerna att döma ofta något som inte riktigt “känns” rätt. Något som förtar upplevelsen och möjlighet till ‘zuhanden’ som Heidegger hade kallat det. Några av dessa känslor är kopplade till nostalgi: “**Nostalgin** i gammal hårdvara är 150%, men om man bara vill uppleva spelet och inte resten av trasslet så är emulatorer en skänk från ovan” (Respondent 390). Att nostalgin på något sätt “sitter” i hårdvaran och kontrollerna är sentiment som lyfts i ytterligare ett fall. Huruvida nostalgi alltid är nödvändigt är dock omstritt; några lyfter det som eftersträvansvärt medan andra snarare ser det som en - om än inte alltid hälsosam - effekt som man kan leva utan. På sätt och vis är detta till emulatorernas fördel. Att tillvaron med emulerade spel ändå inte riktigt blir detsamma är representativt och uttrycks väl i följande kommentar:

De kommer aldrig kunna replikera den känslomässiga kopplingen som uppstår vid bruk av originalkonsolen med en tv från samma tid. I mig är hela den sensoriska upplevelsen kopplad till hårdvarans ljud, lukt och haptiska kvalitet, men en emulator kan väcka delar av detta och är en otrolig resurs på andra vis - t.ex i utbildande och tillgänglighetssyften.

Respondent 440

Frågan om laglighet är ännu ett ämne för friktion. Några respondenter ser nämligen emulatorer som en uppmuntran till olagliga aktiviteter:

Tekniken som sådan är jag positivt inställd till. Däremot är jag inte lika positivt inställd till den sociala aspekten där framstående “influerare” eller liknande personer med stor plattform pratar om emulatorer och ROMs som att det inte finns några juridiska aspekter eller annat att ta hänsyn till.

Respondent 2

Det hör dock till ovanligheterna att folk tar upp detta. Vad det kan bero på är att många inte ser eller uppmärksammar utvecklarna bakom spelen i någon hög utsträckning, och när väl första smakprovet av “gratis tillgång” etablerats kan det vara svårt att gå tillbaka. Skiljelinjen verkar dessutom gå någonstans mellan hur

pass gammalt spelet är, där emulerade versioner av nysläppta spel har en mer respektlös stämpel. Tillgången till sällsynta verk, som ännu inte släppts för återförsäljning på nyare hårdvara, är också något som motiverar många att använda emulatorer till att börja med. Emulation och dess översättningsprocess har alltså övergått till en mer eller mindre överenskommen syn hos respondenterna, och har en naturlig plats i spelkulturen, vare sig man själv personligen väljer att använda dem eller ej.

7.2 Inställningen till bevarande av sociokulturellt material

Som framkom i statistiken finns en öppen inställning till att bevara användarproducerat material som reflekterar ett större socialt sammanhang kring de digitala spelen. För att få en mer komplett bild av hur spel mottagits, diskuterats och influerat kulturen behövs historiska källor från många olika perspektiv, anses det. "Spel existerar inte i ett vakuum" (Respondent 239) är en ganska representativ synvinkel på det hela, samtidigt som en annan skara inte ser den omkringliggande kulturen att vara i paritet med själva spelen eller företagets officiella material.

Ett exempel kan tas med walkthroughs. Många har gjort egna walkthroughs för gratis konsumtion på internet, och är inte sällan kollektiva projekt där spelare hjälps åt att rannsaka spelen efter hemligheter, parametrar och hur de påverkar spelens olika system (Sköld 2018). Där finns nästan en underförstådd uppmuntran till detta från vissa företag, och både respondenterna samt Sköld (ibid.) lyfter *Dark Souls*-serien som exempel, där kommunikationen mellan företaget From Software och spelarna ofta går åt bägge håll. Men vid sidan finns även företagets officiella guideböcker, ihop med artbooks, soundtracks, kläder och plastfigurer. Listan kan göras betydligt längre. Poängen är att det hos vissa finns en viktig distinktion mellan företagets officiella material och den motsvarighet som finns i användarnas egna, kreativa tolkningar och produktion. Här återfinns nästan en tydlig koppling till idén om kanon, och de utstuderade gränser om vad som får ingå i ett tilltänkt universum eller varumärke (se De Kosnik 2016). Vissa spelare verkar med andra ord vara mer stöttande för ett så kallat officiellt nätverk av kulturproduktion i vad som är värt att bevara för framtida generationer.

Men det är sällan tydligt var gränsen ska dras. Som en respondent framhåller: "Många äldre och mer kryptiska spel, eller spel som helt enkelt har många hemligheter, lever ju mycket på att det finns en community runt dem som utforskar och förklarar" (Respondent 626). Här kan man återkoppla till *Dark Souls* och de informationsrika wiki's och forum som nästan gjorts till en förutsättning för en mer

“komplett” upplevelse av ett ofta kryptiskt spel. Det går givetvis att spela det i blindo utan någon utomstående hjälp. Men i fenomenologins tecken går det likväl att skönja betydelsen av en omkringliggande kunskapskultur genom vilka sätt den används. Att informationssökande blivit en naturlig del av olika spelupplevelser liksom varat går tydligt att identifiera bland fritext-svaren. Forum, wiki's och de kollektiva medvetande de ger upphov till blir därför, i Merleau-Pontys mening, närmast en förlängning av den egna kroppen och hur den orienterar sig i tid och rum. Det är även ett exempel på hur redskapen får tingen att “världa” när man kroppsligen situerar sig med dem.

Hur pass integrerad den användarproducerade kunskapsproduktionen på internet är i vardagen liksom kroppen varierar dock från fall till fall. Mycket riktigt anspelar betydelsen på ens uppväxt. Det ger återkommande utslag i kommentarer som “jag växte upp på forum” (Respondent 542), “säkert viktigare för en yngre generation som växt upp med det” (Respondent 329), eller “växte upp med Nintendo i hemmet” (Respondent 354). Att tidskrifter har en starkare ställning för en äldre generation är noterat, men dessa fyller samtidigt en liknande funktion som senare tids digitala medier. Det är dock inte bara informationskapital som är av intresse för respondenterna. Även den upplevda närheten till andra människor är väsentligt: “Precis som att folk samlas på en pub efter en fotbollsmatch är det viktigt att ha någon form av anknytningspunkt med likasinnade när det kommer till digitala spel också” (Respondent 514).

Kommentaren ger exempel på de ‘watercooler moments’ som emellanåt nämns av De Kosnik (2016), samt i annan forskning om sociala grupperingar runt populärkulturella fenomen. Det är tillfällena som ägnas åt diskussion, förväntningar och möjligheten att sätta ord på upplevelser, och som för många fördjupar intresset för digitala spel. Detta avbrottets fenomenologi från det tillfälliga varat kan alltså verka meningsskapande, där den enda egentliga skillnaden från fotbollsbaren är att konversationen flyttat ut online. Spelare är dock inte uniforma i att behöva det, något som följande kommentar visar: “Jag har min egen upplevelse. Sen kan man ta del av andras upplevelser. Men inget som stärker eller försvagar min relation” (Respondent 40). Relationen som åsyftas är den till digitala spel. Omvänt kan den personliga upplevelsen av mellanmänsklig kommunikation över sociala medier även gränsa till det negativa: “Viktigt till det sätt att det får mig att avstå digitala spel. [...] dialoger på sociala medier/forum är mer eller mindre folk som håller monologer mot varandra” (Respondent 599).

Frågan som Merleau-Ponty så kärnfullt ställer i förhållande till fenomenologin är huruvida det är genom att läsa om det som vi förstår ett tings innebörd, eller om det är genom att själva med kroppen bruka det (se teoriavsnittet). Att bevara kontextualiserat material som beskriver vilket bemötande ett spel fått kan möjligen inskränka kroppens och dess tillfälliga varas betydelse. Som en respondent poängterar: “Spel åldras bättre och sämre, och det är viktigt att minnas vilket bemötande spelet fick, vilka diskussioner som skedde kring det och övrig kontext som är relevant för spelet” (Respondent 349). En intellektuell förståelse för olika spels genomslagskraft har därför noterats som viktigt och beskrivs utförligare i denna kommentar:

Den kringliggande kulturen visar mycket på hur spelen togs emot och trender som påverkade industrin. Till exempel, när *Wind Waker* kom ut så möttes art-stylen av stor kritik. Men med tiden så blev den accepterad och *Wind Waker* anses (idag) vara ett av de bästa *Zelda* spelen. Hur *Undertale* lyckades bli framgångsrikt kunde vara ett mysterium för framtiden om vi inte hade arkiv på sociala medier och fan-art som spred sig som en löpeld efter release. Hur folk såg på storyn i *Metal Gear Solid 2* när spelet kom ut, som på ett sätt förutspådde framtiden över ett decennium i förväg.¹⁵

Respondent 515

Även om kontextualiserat material kan orientera människor till att vilja uppleva äldre spel finns här en intressant dikotomi mellan intellektet och varats upplevelser. “Att läsa om spel är minst lika viktigt som själva spelen” (Respondent 642) sammanfattar den slutsatsen relativt väl, där en närläsning av ett spels kontext nästan förutsätts och ger mening åt det som subjektet företar sig när hen faktiskt spelar.

Som statistiken visar uppstår desto mer friktion när det kontextualiserade materialet är problematiserande av sin karaktär. Betydelsen och behovet av att exempelvis problematisera genus i spelkulturen verkar genomgå en översättningsfas som är långt ifrån koordinerad sett till ett ANT-perspektiv. Många menar att det är absolut nödvändigt: “historisk kontext och samtida sociala frågor kan vara givande fasetter för att förstå den historia som berättas/teman som utforskas” (Respondent 293). Men diskussionen fokuserar även på att det kan kännas påtvingat:

Ska jag vara helt ärlig så kommer jag aldrig att förstå genus och jämställdhet i spel, det är ju trots allt en fantasi, alltså inte verklighet utan påhittad interaktiv underhållning. I grund och botten tidsfördriv samma som musik, böcker, tv, sport och film. Om det inte faller en i smaken så spela inte spelet i fråga utan välj något annat.

Respondent 196

¹⁵ Eftersom nämnda spel inte tas upp i brödtexten har det beslutats att inte ha med dessa i referenslistan.

Mycket beror även på omständigheterna, där det ökända spelet *Custer's Revenge* (JHM Ltd. 1982) pekats ut som att vara i behov av ytterligare förklaringar¹⁶, men det faktum att man inte kan välja en kvinnlig karaktär i *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985) snarare kan kännas som en överflödigt diskussion. Man påtalar även att det finns en gräns mellan att belysa historien och att döma hur människor vid en viss tid en gång tänkte. Sistnämnda kan övergå till aktiv censur, där Roald Dahls böcker och *Tintin i Kongo* (1931) ses som avskräckande exempel där chanserna att lära sig något av det förflutna går förlorade.

En intressant not till både Harris (2021) och Nylund et al. (2020) har iakttagits. Harris synar som bekant kanonisering till följd av företags hårda varumärkeskontroll, där en rumsren företagshistoria ofta förbiser att verkligheten faktiskt påverkar underhållningsindustrin i hög grad: "Man borde inte ha en utställning om Disney filmer, utan att prata om hur mycket Walt Disney hatade unioner och inte ville att hans arbetare skulle ha rättigheter. Men det är få som vet det, då många utställningar väljer att vara alltför ytliga i sin presentation" (Respondent 515). Nylund et al. som kritiserar den auktoritära kulturarv-diskursen som styrs av fetischismer för särskilda varumärken och ikoner får gehör när Nintendos tongivande särställning i branschen också problematiseras: "Det är en miss jag ofta finner i resonemanget hos de födda från slutet på åttiotalet och framåt. Utvecklingen har drivits genom C-20/C-64 och inte minst Amigan där det varit fritt för spelare att göra vad dem vill - inte ett Nintendo som kurerat" (Respondent 423). Denna DIY-mentalitet som levde under 80-talets spelscen har även diskuterats av Stuckey et al. (2015). Sammanfattningsvis är det inte helt lätt att avgöra var ett ämne för kritisk reflektion hör hemma, eller när. Arkivens och museernas roller i frågan är därmed inte klart avgränsade. Men även om det enligt många är viktigt - nästan viktigast - att både presentera och bevara spel i sina originalutförande, vill man samtidigt inte att "nyanserna och färgerna från gångna tider kokas ner till en svartvit excel-lista med titlar och årtal" (Respondent 572).

Som avslutande del till denna analys tar uppsatsen en närmare titt på den så kallade emotionella kunskapsproduktionen, särskilt framträdande när man talar om immateriell kultur. Det är exempelvis svårt att undgå den betydelse som rummet en gång haft och fortsätter att ha för många spelupplevelser, i synnerhet om det är gemensamma ytor som arkader, LAN och pizzerior. Vid närmare eftertanke är det många som direkt kan beskriva den miljö som kretsat kring deras spelintresse, som

¹⁶ Ett uttalat mål i spelet är att sexuellt förgripa sig på en fastbunden kvinna.

i sin tur beskriver olika perioder i livet mer generellt. Hur det sociala samspelet förstärker mångas upplevelser, vare sig det är online eller på samma fysiska plats, går heller inte att missta. Inte heller hur spel orienterar identiteter eller reglerar känslolivet; vikten av att tingen är original har som bekant redan förkunnats. Men digitala spel verkar även ha förmåga att fortsätta spelaren i ett fiktivt rum, där den verkliga omgivningen försvinner i periferin. En önskan om total inlevelse, som korrelerar med Heideggers 'zuhanden', är då en annan form av kvalitativ upplevelse som varken innehåller en fysisk plats, föremål eller människor runt omkring: "Men jag tror att det är att om man sitter bekvämt och har en stor skärm framför sig så är det lättare att sugas in i spelet och bli mer investerad i spelet. Rummet i sig spelar ofta ingen roll" (Respondent 515). Gränsen mellan mer lättsam underhållning delat med andra, och seriösa solitära upplevelser - som är mer koncentrationskrävande - verkar utifrån svaren ha en stark inverkan på hur den fysiska platsen beskrivs.

Hur ägandeformerna och användningen av spel sett ut, e.g. hur rummet varit utformat eller vilken miljö man föredragit att spela i, skulle säkerligen kunna vara intressant sett till spelens proveniens. Är det en personlig samling donerat av enskilda individer står det nästan givet. Att visa *hur* man spelar och hur detta förändrats med tiden, i takt med att spelen gör det, är ytterligare en dimension att beakta sett till immateriellt kulturarv. Det står även klart att berättelser från eller runt spelen som ges av enkätens kommentarer bär på en emotionell tyngd, samtidigt som de belyser olika sociala konfigurationer; Stuckey et al. (2015) ser stor potential i att inkludera detta, särskilt om en utställning eller arkivsamling är digital och online, där platsbrist är ett mindre problem. Emotionell kunskap tillika personliga kommentarer, argumenterar de, är därutöver en motiverande kraft som ofta får museibesökare att faktiskt börja läsa plakater till att börja med (ibid. s.6). Som Cooks fjärde paradig framhåller: att låta användare engagera med och tillföra kontext till samlingar av material som de själva känner till, har erfarenhet av och emotionella band till, kan om inte annat vara en tillgång för arkiv- respektive museiverksamma som inte besitter samma kunskaper eller förstår sig på mediet. Subjektiva skildringar av hur en kulturform upplevts och brukats borde inte vara mindre angeläget än att samla in minnen från allmogekulturen, flyktingar eller varvsarbetare; inte minst för att förstå äldre, mer primitiva spel och deras utveckling över tid.

8. Slutsatser

Syftet med uppsatsen har varit att undersöka vad svenska spelare online bedömer som viktigt ur bevarandesynpunkt av digitala spel och om sociokulturella praktiker har någon plats i det digitala spelkulturarvet. Materialet har samlats in genom en standardiserad enkät med fasta svarsalternativ samt öppna kommentarer som publicerades på två spelforum dedikerade till digitala spel, samt ett konto på Twitter. Enkäten genererade 663 svar. Resultatet och fritextsvaren har analyserats med hjälp av Terry Cooks arkivparadigm, Actor-Network Theory samt fenomenologi. Uppsatsens forskningsfrågor har varit följande:

- Vilka attityder till spelbevarande kan urskiljas bland spelare på olika spelforum?
- Vilka potentiella för- och nackdelar finns när spelare tar bevarandet av spelhistorien i egna händer?
- Hur kan de sociokulturella spår som lämnas online komma till arkivinstitutioner till gagn?

Utifrån första frågeställningen går det att konstatera att spelare generellt är väldigt intresserade av de digitala spelens historia - både spelen som artefakter och i viss mån den omgivande kulturen kring dem - och att historien på många sätt är närvarande. Det finns en ängslan över tillgängligheten till äldre spel och spelföretagens järngrepp om detta. En viss tilltro och nyfikenhet till kulturarvsinstitutioner kan därför identifieras, även om denna relation ännu inte är särskilt etablerad. Dessutom råder det tveksamheter kring exakt vilket material institutioner i första hand bör fokusera på att bevara, där sociokulturell kunskapsproduktion - om än viktigt för många av dagens spelupplevelser - ges mindre vikt. Många lyfter däremot omkringliggande kontext och sociokulturellt material som ytterst viktigt för att förstå hur spelen både influerar och influeras av samhället i stort. En viss diskrepans mellan vikt och prioriteringar kan därför urskönjas. Nätverk av entusiaster som tar spelbevarandet i egna händer ses också med föredöme, där kulturen anses kunna leva vidare med hjälp av exempelvis moddar och andra konfigurationer. Detta ses betydligt mer positivt än liknande försök som görs av spelföretagen själva, som remakes och remasters. Det framgår även att de flesta inte låter sig styras av den strama tillgängligheten till äldre spel som dikteras av spelföretagen.

Som grund till svar på den andra frågan värdesätter många ursprunglig hårdvara som gamla handkontroller, konsoler etc., men de flesta är flexibla vilket inte minst den öppna synen på emulatorer visar. Spelare är med andra ord öppna för alternativ i hur spelen spelas och bevaras. Så länge spelens värderingar, känsla och narratologiska element på något sätt bibehålls, kan spelen nästan anses vara i ett konstant tillstånd av "att bli till", vilket gör det problematiskt när det gäller arkivbegrepp om autenticitet och stabilitet. Men det betyder även att man kan kringgå nödvändigheten med att bevara gammal mjuk- och hårdvara, som tenderar att degradera eller sluta fungera med tiden, och istället fokusera på att bevara den kvalitativa spelupplevelsen.

Vidare till den tredje frågan. För att förstå vad digitala spel betyder för människor och kulturen generellt går det inte att ignorera de sociokulturella praktiker som härrör från spelarna själva. En del av detta berör bemötanden olika spel fått, där tiden för analoga tidskrifter övergått till en digital och nätbaserad kunskapsproduktion som numera genererar alltifrån diskussioner, känsloutlopp, kreativa skapelser, gameplay med mera. För många är det viktigt att minnas och bevara detta, i synnerhet om det motverkar en ensidig historieskrivning och visar på olika sätt som spelen kan påverka, både emotionellt och intellektuellt. Även om arkivens roll i det digitala spelbevarandet inte är klart avgränsad - där många respondenter för övrigt ser att spelen och spelföretagens officiella material prioriteras - råder det ingen tvekan om att både immateriella och materiella spår behövs för att återge en nyanserad bild av denna kulturform. Minnesinstitutioner har alltså mycket att vinna på ett närmare samarbete med brukare av digitala spel.

8.1 Vidare forskning

Denna uppsats har undersökt attityder till bevarande av digitala spel och dess funktioner som kulturarv. Genom en enkät som gick direkt till svenska spelare har uppsatsen utforskat liksom utökat forskningsfältet med ett bredare omfång av informanter. Uppsatsen fyller även en forskningslucka då den undersöker relationen mellan spelare, bevarande och sociokulturellt material. Fokus har därutöver legat på kroppslighet och känslornas betydelse i de nätverk som utgörs av spel, spelare och förvaltare.

Som förslag till vidare forskning finns lite olika spår att följa. Bland enkätsvaren till denna uppsats lyfts begreppet DRM ett antal gånger, och problematiserar hur man inte riktigt äger den kultur som man betalar för. Forskning som undersöker legala och kulturella implikationer av detta skulle därför kunna vara angeläget. I

anslutning till detta återstår fortfarande en lucka som berör hur man bäst bevarar online-baserade spelvärldar och/eller upplevelser från dessa, då de flesta stängs ner efter en tid.

Eftersom uppsatsen ihop med resten av forskningsläget varit mån om att intervjua och förstå bevarandefrågor utifrån mindre spelföretag, ABM-institutioner samt spelare återstår fortfarande en undersökning av större spelföretags arkiv- och bevarandepraktiker. Ytterligare en vinkel på detta skulle kunna vara att intervjua blivande spelutvecklare och undersöka vad Sveriges spelutvecklarprogram lär ut om arkivering och dokumenthantering. En organisation som därutöver ännu inte undersökts är det nyblivna spelarkivet i Karlstad, som är unikt i sitt slag. Intervjuer med arkivarie och anställda där är aktuellt och rätt i tiden.

En följetong till uppsatsens sociokulturella inriktning är några för Sverige viktiga skeenden som ännu inte undersökts ur ett ABM-perspektiv: demoscenen och LAN-sammankomster som Dreamhack. Hur man bevarar, förmedlar och levandegör spår från dessa är ett ämne för en ny typ av undersökning.

9. Litteraturförteckning

Aspeborg, A. (2020). *Människan i montern. Om museipublikens inställning till mänskliga kvarlevor*. Masteruppsats. Institutionen för kulturanthropologi och etnologi. Uppsala: Uppsala universitet. [urn:nbn:se:uu:diva-413672](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:se:uu:diva-413672)

Avedon, E.M., Sutton-Smith, B. (1972). *The Study of Games*. New York: J Wiley

Bachell, A. & Barr, M. (2014). Video Game Preservation in the UK: A Survey of Records Management Practices. *International Journal of Digital Curation*, 9(2), ss.139-170. doi: [10.2218/ijdc.v9i2.294](https://doi.org/10.2218/ijdc.v9i2.294)

Barwick, J. (2012). *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. (2008). The Barriers to the preservation of digital games: Questions of cultural significance. I *proceedings from Media in Motion: The Challenges of Preservation in the Digital Age*. Montreal: McGill University. Retrieved from: <https://dspace.lboro.ac.uk/2134/4988>

Barwick, J., Dearnley, J & Muir, A. (2011). Playing Games with Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Video Game Preservation. *Games and Culture*, 6(4), ss. 373-390. doi: [10.1177/1555412010391092](https://doi.org/10.1177/1555412010391092)

Bergström, G. & Boréus, K. (2012). *Textens mening och makt- Metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*. 3 uppl., Lund: Studentlitteratur

Björk, S. (2012) Best Before: The Red Queen Dilemma of Preserving Video Games?. *Game Studies*. [Elektronisk resurs]. Tillgänglig online: https://gamestudies.org/1202/articles/bjork_book_review

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

Caillois, R. (1962). *Man, Play and Games*. London: Thames & Hudson

Callon, M. (1986). Some Elements of a Sociology of Translation: Domestication of the Scallops and the Fishermen of St Brieuc Bay. I: Law, J (red.). *Power, Action and Belief: A New Sociology of Knowledge*. London: Routledge

Callon, M. (1990). Techno-Economic Networks and Irreversibility. *Sociological Review*, 38(1), ss. 132-161. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1990.tb03351.x>

Carta, G. (2017). Metadata and Video Games Emulation: An effective bond to achieve authentic preservation?. *Records management journal*, 27(2), ss. 192-204. doi: [10.1108/RMJ-10-2016-0037](https://doi.org/10.1108/RMJ-10-2016-0037)

Centrum för näringslivshistoria (2023). *Våra kunder och medlemmar*. <https://www.naringslivshistoria.se/kunder/> [2023-05-25]

Cook, T. (2013). Evidence, memory, identity, and community: four shifting archival paradigms. *Archival Science*, 13, ss. 96-120. doi:10.1007/s10502-012-9180-7

Dataspelsbranschen (2021). *Från 1,2 till 35 miljarder*. <https://dataspelsbranschen.se/nyheter/2021/10/25/nyynpjxo96be4040re2u2yj3tk43bm> [2023-03-25]

Donahue, R. & Kraus, K. (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://digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000129/000129.html> [2023-06-01]

Douglas, M. (1966). *Purity and Danger. An analysis of Concepts of Pollution and Taboo*. London; Routledge and Kegan Paul.

Dunham, K. & Melnick, J. (2008). *Malicious Bots: An Inside Look into the Cyber-Criminal Underground of the Internet*. 1 edit., New York: Auerbach Publications

Eggeby, E. & Söderberg, J. (1999). *Kvantitativa metoder för samhällsvetare och humanister*. Lund: Studentlitteratur

Eklund, L., Sjöblom, B. & Prax, P. (2019). *Lost in translation: video games*

becoming cultural heritage? *Cultural Sociology*, 13(4), ss. 444-460.
doi:[10.1177/1749975519852501](https://doi.org/10.1177/1749975519852501)

Ejlertson, G. (2014). *Enkäten i praktiken: En handbok i enkätmetodik*. 5 uppl.,
Lund: Studentlitteratur

Embracer Games Archive (2023) *We are building an Archive to Embrace the History of Games*. <https://embracer.com/om-oss/gamesarchive/?lang=sv> [2023-03-25]

EU 2016/679. *Dataskyddsförordning* (GDPR).

Fink, A. (2003). *The Survey Handbook*. 2nd edit., London: Sage Publications

Fisher, H.D. (2012). *Don't let the girls play: Gender representation in video game journalism and the influence of hegemonic masculinity, media filters and message mediation*. Diss. Ohio: Ohio University. Retrieved from:
<https://www.proquest.com/openview/4c0bed688be88b0661619844894e4485/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>

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. <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/9049521>

Frykman, J. (2012). *Berörd - plats, kropp och ting i fenomenologisk kulturanalys*. Stockholm: Carlsson Bokförlag

FZ (2023). *Om FZ.se*. <https://www.fz.se/info/om-oss> [2023-04-10]

Geeks (2023). *Vi tar det galet insatta på allvar*. <https://www.geeks.se/> [2023-04-10]

Gidlund, K. & Klareld, A. (2017). Rethinking Archives as Digital: The Consequences of 'Paper Minds' in Illustrations and Definitions of E-Archives. *Archivaria. The Journal of the Association of Canadian Archivists*, 83, ss.81-108. <https://archivaria.ca/index.php/archivaria/article/view/13601>.

Gooding, P. & Terras, M. (2008). Grand Theft Archive: A Quantitative Analysis of the State of Computer Game Preservation. *International Journal of Digital Curation*, 3(2), ss. 19-41. doi: [10.2218/ijdc.v3i2.56](https://doi.org/10.2218/ijdc.v3i2.56)

Guay-Bélanger, D. (2021). Assembling Auras: Towards a Methodology for the Preservation and Study of Video Games as Cultural Heritage Artifacts. *Games and Culture*, 17(5), ss. 659-678. doi: [10.1177/15554120211020381](https://doi.org/10.1177/15554120211020381)

Guttenbrunner, M., Becker, C. & Rauber, A. (2010). Keeping the game alive: Evaluating strategies for the preservation of Console video games. *International Journal of Digital Curation*, 5(1), ss. 64-90. doi: [10.2218/ijdc.v5i1.144](https://doi.org/10.2218/ijdc.v5i1.144)

Hergé. (1931). *Tintin i Kongo*. Le Petit Vingtième

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>

Harkai, I. (2022). Preservation of Video Games and their Roles as Cultural Heritage. *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, 17(10). doi: [10.1093/jiplp/jpac090](https://doi.org/10.1093/jiplp/jpac090)

Harris, J. (2021). Pocket-Sized Archives: Classic Consoles, Consumed Nostalgia, and Corporate Rememory. *The Journal of Popular Culture*, 53(6), ss.1417-1434. doi:[10.1111/jpcu.12969](https://doi.org/10.1111/jpcu.12969)

Hultåker, O. & Trost, J. (2016). *Enkätboken*. 5 uppl., Lund: Studentlitteratur

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. 1st paperback ed. New York: New York University Press

Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. 1st paperback ed., Cambridge, MA: MIT Press.

Kotaku (2017). *Saving Japan's Games*. <https://kotaku.com/saving-japans-games-1819339226> [2022-01-09]

Kungliga biblioteket (2021). *Digitala spel bevaras för framtiden*. <https://kb.se/om-oss/nyheter/nyhetsarkiv/2021-05-24-digitala-spel-bevaras-for-framtiden.html>
[2023-05-22]

Latour, B. (1990). *Drawing Things Together*. I: Lynch, M and Woolgar, S (red.) *Representation in scientific practice*. Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press

Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory*. [elektronisk resurs]. Oxford.

Loading (2023). <https://loading.se/> [2023-04-10]

Lowood, H., Armstrong A., Monnens, D., Vowell, Z., Ruggill, J., McAllister, K., Donahue, R. & Pinchbeck, D. (2009). Before it's too late: Preserving Games across the Industry/Academia Divide. *Paper presented at DiGRA 2009*, London, United Kingdom, 1/09/09 - 4/09/09. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.29025.pdf>

Martin, A. (2022). *Spelar spelare någon roll?: Svenska spelare tankar kring och erfarenheter av spelbevarande ur ett arkivperspektiv*. Masteruppsats. Avdelningen för ABM och digitala kulturer. Lund: Lunds universitet. <https://lup.lub.lu.se/student-papers/search/publication/9094470>

McDonough, J. (2011). Packaging Video Games for Long Term-Preservation: Integrating FRBR and the OAIS Reference Model. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(1), ss.171-184. doi: [10.1002/asi.21412](https://doi.org/10.1002/asi.21412)

McDonough, J. (2012). 'Knee-Deep in the Data': Practical Problems in Applying the OAIS Reference Model to the Preservation of Computer Games. I *Proceedings from the 45th Hawaii International Conference on System Sciences*. Maui, HI 04-07 January 2012. New York, NY:IEEE. ss.1625-1634. doi: [10.1109/HICSS.2012.1](https://doi.org/10.1109/HICSS.2012.1)

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

Mol, A. (2010). Actor-Network Theory: Sensitive Terms and Enduring Tensions. *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie. Sonderheft*, 50, ss.253-269. https://www.researchgate.net/publication/254915340_Actor-Network_Theory_Sensitive_Terms_and_Enduring_Tensions [2023-06-01]

Newman, J. (2008). *Playing with Video Games*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Newman, J. (2012a). *Best Before: Video Games, Supersession and Obsolescence*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.

Newman, J. (2012b). Ports and patches: Digital Games as unstable objects. *Convergence*, 18(2), ss. 135-142. doi: [10.1177/13548565114336](https://doi.org/10.1177/13548565114336)

Nintendo (2023). *Customer Support*. https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/57847/~/wii-u-%26-nintendo-3ds-eshop-discontinuation-q%26a [2023-05-01]

Nylund, N, Prax, P, Sotamaa, O. (2020). Rethinking Game Heritage: Towards Reflexivity in Game Preservation. *International Journal of Heritage Studies*, 27(3), ss. 268-280. doi: [10.1080/13527258.2020.1752772](https://doi.org/10.1080/13527258.2020.1752772)

Pinchbeck, D., Anderson, D., Delve, J., Otemu, G., Ciuffreda, A. & Lange, A. (2009). Emulation as a strategy for the preservation of games: the KEEP project. I *Proceedings from the 2009 Digital Games Research Conference - Breaking New Ground: innovation in games, play, practice and theory*. London, U.K. 1-4 September 2009. Tampere, Finland: DiGRA. 1-5 [online] Tillgänglig: <http://www.digra.org/digital-library/publications/emulation-as-a-strategy-for-the-preservation-of-games-the-keep-project/> [2023-04-25]

Polygon (2018). *Panzer Dragoon Saga: An Oral History*. <https://www.polygon.com/platform/amp/2018/4/30/17286042/panzer-dragoon-saga-sega-saturn-oral-history> [2022-01-09]

Risheim, L. & Smedsaas, K. (2017). *Exit game? Any unsaved progress will be lost: En praktikteoretisk analys av relationen mellan svenska spelföretag och ABM-*

institutioner. Masteruppsats. Institutionen för ABM. Uppsala: Uppsala universitet.
[urn:nbn:se:uu:diva-333449](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:se:uu:diva-333449)

Ruin, H. (2005). *Kommentar till Heideggers varat och tiden*. Huddinge: Södertörns Högskola

SFS 1990:782. *Arkivlag*. Kulturdepartementet.

SFS 1993:1392. *Om pliktexemplar av dokument*. Utbildningsdepartementet.

SFS 2009:400. *Offentlighets- och sekretesslag*. Justitiedepartementet.

SFS 2012:492. *Lag om pliktexemplar av elektroniskt material*. Utbildningsdepartementet.

Sköld, O. (2018). *Documenting Video Game Communities: A Study of Community Production of Information in Social Media environments and its Implications for Video Game Preservation*. Diss. Uppsala: Uppsala universitet. [urn:nbn:se:uu:diva-336748](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:se:uu:diva-336748)

Stuckey, H., Richardson, N., Swalwell, M. & Vries, D. (2015). What Retrogamers Can Teach the Museum. *Paper presented at Museums and the Web Asia, 5/10/15*. https://www.academia.edu/30147214/What_retrogamers_can_teach_the_museum

Swalwell, M. (2013). Moving on from the Original Experience. I: Ndalianis, A., Swalwell, M & Stuckey, H. (red.) *Fans and Video Games: Histories, Fandom, Archives*. [Elektronisk resurs]. Routledge. ss. 213-233.

Säljö, R. (2000). *Lärande i praktiken: Ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Prisma

UNESCO (2023). *Immateriellt kulturarv*. <https://unesco.se/kultur/unescos-konvention-om-det-immateriella-kulturarvet/> [2023-05-22]

Vetenskapsrådet (2023). *Etik i forskningen*. <https://www.vr.se/uppdrag/etik/etik-i-forskningen.html> [2023-04-10]

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), pp. 567-[iv]. <http://hdl.handle.net/1811/91852>

9.1 Enkätundersökning

Enkät svar i författarens ägo.

9.2 Digitala spel

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

Blizzard Entertainment. (2002) *Warcraft III: Reign of Chaos* [Video Game].

Bungie. (2017) *Destiny 2* [Video Game].

From Software. (2011) *Dark Souls* [Video Game].

JHM Ltd. (1982). *Custer's Revenge* [Video Game].

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

Sega. (1998) *Panzer Dragoon Saga* [Video Game].

Starbreeze Studios. (2013) *Brothers: A Tale of Two Sons* [Video Game].

Zynga. (2009) *Farmville* [Video Game].

Bilaga 1: Introduktionstext till enkäten

Hej!

Denna undersökning handlar om digitala spel som kulturarv. Syftet är att undersöka till vilken grad spelare anser bevarandet av digitala spel som viktigt, och om sociala och/eller kulturella aspekter påverkar synen på vad som ska bevaras.

Med kulturarv menas det som tidigare generationer skapat och hur vi idag uppfattar, tolkar och för det vidare. Ordet kulturarv används inte bara för föremål, byggnader eller platser, utan omfattar även berättelser, normer och traditioner som vi övertar från tidigare generationer. Bibliotek, arkiv och museum är institutioner som jobbar för att bevara kulturarvet så att det kan förvaras, skyddas och förmedlas till allmänheten.

Enkätsvaren kommer att presenteras som statistik i uppsatsen, och jag kommer inte att nämna enskilda personer eller användare vid namn.

Deltagande i undersökningen är frivilligt och du har möjlighet att avbryta din medverkan om du så önskar. Enkäten tar ungefär 5-10 minuter att besvara. Några av frågorna är öppna för kommentarer. Om du har några frågor, tveka inte att kontakta mig. Deadline är satt till den 5 april.

Om du besvarar enkäten bekräftar du att du har tagit del av informationen och ger ditt samtycke till att jag använder dina svar i min studie.

Jag är mycket tacksam om du har tid och möjlighet att delta!

Bilaga 2: Antalet fritextsvar

- Hur stort är ditt intresse för digitala spel? **56 svar**
- Hur är din inställning till emulatorer som metod för att spela spel? **103 svar**
- Hur ställer du dig till spel som förändras i efterhand? Exempel på detta kan vara remakes, moddar, spelar-översättningar och patchar. **125 svar**
- Spelföretagen är bra på att tillgängliggöra sina äldre spel **96 svar**
- Hur betydelsefull är kringliggande kultur för spelens historia, som tidsskrifter, gameplay-videor, walkthroughs, fan-art och sociala medier? **60 svar**
- Hur betydelsefulla har internetforum och sociala medier varit för din relation till digitala spel? **52 svar**
- Har andra aspekter av spelkulturen - såsom genus och jämställdhet, spelberoende, crunch (tvångsmässig övertid), militärindustriell underhållning - en roll att fylla i samlingar och utställningar om spel? **95 svar**
- Har spel varit betydande för andra kreativa uttryck som du ägnar dig åt, såsom musik, konst och film? **57 svar**
- Har miljön där du spelar haft någon särskild inverkan på dina spelupplevelser? Exempel på detta kan vara barndoms-rum, arkader, pizzerior, med vänner eller ensam etc. **64 svar**

