

OLLE SKÖLD¹
LISA BÖRJESSON²

Det svenska spelarvet: strategisk bevarandeplanering behövs i nationell strategi för spelindustrin

Spel och spelande är arenor för socialt samspel, lärande, förströelse och reflektion - de är en del av vår kultur. På senare år har tunga aktörer tillsammans uttryckt behov av statliga satsningar för att gynna svensk spelutveckling och spelforskning. Samtidigt har bevarandeperspektivet saknats i diskussionen. Här förklarar vi varför bevarande är viktigt, varför nationella och internationella bevarandesatsningar bör samordnas, och varför vi menar att spel och spelkultur bör bevaras tillsammans.

Sedan sommaren 2014 har behovet av en nationell strategi för den svenska dataspelsbranschen debatterats (se t.ex. DN 20141021, 20140716, 20140714, Expressen 20140715). Rektor för Högskolan i Skövde Sigbritt Karlsson, affärsutvecklare vid Gothia Science Park

1 Olle Sköld arbetar som doktorand på Institutionen för ABM på Uppsala universitet. Hans forskningsintressen omfattar bevarande av spel och dokumentation av spelgemenskaper, samt arkivverksamhet sett ur ett kunskapsorganisatoriskt perspektiv. E-post: olle.skold@abm.uu.se

2 Lisa Börjesson arbetar som doktorand på Institutionen för ABM på Uppsala universitet. Hennes forskning rör digitalisering och bevarande inom arkeologin, en del av kulturarvsområdet som präglas av både offentliga och privata initiativ. E-post: lisa.borjesson@abm.uu.se

Per-Arne Lundberg, talesperson för Dataspelsbranschen Per Strömbäck, spelforskaren Ulf Wilhelmsson, och nu senast rektor för Luleå universitet Johan Sterte och Luleås kommunalråd Niklas Nordström, argumenterar för att Sverige, i likhet med Finland och Kanada, behöver utveckla ett politiskt engagemang för och satsa medel på forskning och utveckling i dataspelsbranschen. Debattörerna menar samfällt att dataspelsbranschen, förutom att vara en växande arbetsgivare och exportresurs, kan stimulera utveckling inom andra områden som vård, handel, IT, transporter och utbildning. I en replik skriver Anette Novak på Interactive Institute Swedish ITC tillsammans med spelforskaren Staffan Björk och Dataspelsbranschens Strömbäck att en nationell strategi redan är under utveckling, och att ett av de långsiktiga målen är att "skapa ett livskraftigt ekosystem för spelindustrin" (DN 20141024).

Vi ställer oss i stort bakom de ståndpunkter som har framförts, men vill lyfta fram behovet av att inkludera ett spelbevarandeperspektiv i debatten. De spel och spelkulturer som utvecklas idag är en del av ett kulturarv som samhället har ett intresse av att bevara på samma sätt som vi bevarar film och tv, radio och bilder, böcker och andra trycksaker tillsammans med dokumentation om dessa mediers användning och betydelser. Dokumentation med anknytning till spel och spelkulturer är källor till en period av unik industrihistorisk utveckling (som också påpekats av Anders Houltz från Centrum för Näringslivshistoria i ARKIV 3/2015) och viktiga resurser för samtida och framtida spelutveckling. Ett utbyggt spelbevarande skulle dessutom skapa förutsättningar för en bredare spelforskning än den som äger rum idag, vilket i sin tur skulle ge upphov till en mer nyanserad förståelse av spel som artefakt, kultur, social företeelse och produktionsvara. Därmed främjas också möjligheterna till samverkan mellan industri och akademi.

En svensk strategi för spelindustrin bör därför, förutom att fokusera på utvecklingsinriktad forskning och stöd till branschen, inkludera ett kulturarvsperspektiv som innefattar planering, utveckling och verkställande av infrastrukturer, institutioner och en väl underbyggd praxis för bevarande av spel och spelandets former. Ett högaktuellt exempel på samhällsrelevansen av ett offentligt spelbevarande är uppmärksamheten kring sexism i spelbranschen (se t.ex. DN 20141016). För att spelforskningen ska kunna ge oss reflekterande och mångsidiga perspektiv i detta fall, och generellt på spelandet som en del av vår tids kultur, krävs välutvecklade och tillgängliga arkiv - fristående från de starka intressen som finns på spelområdet. Utan en samhällsinsats för ett samordnat spel- och spelkultursarkiv riskerar historieskrivning och speldebatten framöver att vara beroende av opinionens mer resursstarka röster.

Bevarande och tillgängliggörande av spel sker idag i viss utsträckning i flera verksamheters regi. Med stöd i lagstiftning om pliktleverans och särskilt lagen om pliktleverans av elektroniskt

material (SFS 1993:1392 och 2012:492) samlar Kungliga biblioteket in spel som är utvecklade i Sverige, alternativt riktar sig till den svenska marknaden. Bevarande av spel och spelkulturer sker också i den ideella sfären, exempelvis av föreningen Spelarkivet. Andra initiativ som uppmärksammat spel är Tekniska museets uppmärksammade spelutställningen "Game On 2.0" under 2013-2014, Kungliga bibliotekets spelbevarandeseminarium "Game over/play again!" 2013, och den av Riksarkivet finansierade förstudien "Nationellt TV- och datorspelsarkiv" 2013. Även Centrum för Näringslivshistoria satsar på att dokumentera spelindustrins utveckling.

Ovanstående initiativ till trots återstår mycket utvecklingsarbete innan spelbranschens snabba utveckling och spelmediets komplexitet kan hanteras på ett tillfredsställande sätt ur bevarandehänseende. Sverige har en god grund att utgå ifrån, men för spelbevarande krävs att personer och organisationer med hög teknisk, humanistisk, och samhällsvetenskaplig kompetens samarbetar med utgångspunkt i en välutvecklad arkivstrategisk planering.

Spel och spelkulturer är dessutom i hög grad internationella fenomen. Ett svenskt spelbevarande bör redan från början innefatta möjligheter till internationell samordning, till exempel genom att ta till vara insikterna från det omfattande forskningsprojektet "Preserving Virtual Worlds" finansierat via det amerikanska Library of Congress. Om vi uppnår dessa villkor kan Sverige bli ledande, inte bara inom spelutveckling, utan också inom spelbevarande och spelforskning. Vikten av nationell, och i möjligaste mån internationell samordning av bevaranderesurser, särskilt när det gäller digitala arkiv, är en läxa vi kan lära bland annat från digitaliseringsprocesserna inom museisektorn och arkeologin. Bristen på tidigare samordning och långsiktiga bevarandeperspektiv leder idag till omkostnader vid tillgängliggörande och användning av digitaliserade arkivmaterial.

Med denna uppmaning vill vi inte förminska betydelsen av de fristående och ideella insatserna för spelbevarande, utan belysa att de ur ett samhällsperspektiv är sköra. Ideella bevarandeengagemang är mer beroende av drivande gruppers särintressen, eldsjälars insatser och resurser. Den strategiska bevarandeplaneringen, de komplexa arkivsystemen och den kompetens som bevarande av digitala spel och spelkulturer kräver behöver stabiliteten som offentliga bevarandeinstitutioner kan erbjuda.

Ett politiskt intresse och initiativtagande för forskning och utveckling för spelbevarande behövs därför redan nu. Ett första steg är att en nationell strategi för spelindustri, spelforskning och utbildning också innefattar strategiska och långsiktiga insatser för bevarande av spel och spelande som kulturarv.