

## Computerspil er kulturarv

af udviklingskonsulent Jakob Moesgaard, Det Kongelige Bibliotek

Det kan efterhånden siges de fleste steder, uden at folk rynker brynene: Computerspil er kulturarv. Og vi kan gå længere end det: Computerspil er en absolut væsentlig del af nutidig kulturproduktion, både internationalt og i Danmark. Spilindustrien har allerede overhalet både musik- og filmbranchen i omsætning; der er spil overalt og til ethvert formål: Lærings-spil, børnespil, reklamespil, nyheds-spil og politiske spil, der alle spilles på børneværelser og arbejdspladser, i busser og på caféer verden over. Der forskes i computerspillenes æstetik og etik ved universiteter over hele verden, afholdes konkurrencer og skrives afhandlinger. På linje med de mange andre former, kulturarven antager, bør også computerspil indsamles og bevares for eftertiden.

Det Kongelige Bibliotek har indsamlet computerspil og interaktive programmer siden de blev inkluderet i Lov om pligtaflevering af offentliggjort materiale i 1998, hvor mediet så at sige blev kanoniseret som en del af dansk kulturarv. Siden da har biblioteket arbejdet med at indsamle og bevare kulturarven i elektronisk form, også computerspillene.

Denne artikel er en kort

introduktion til computerspil som kulturfænomen og en præsentation af Det Kongelige Biblioteks nuværende praksis og fremtidige visioner på området.

### Et medie bryder frem – overblik

**S**pacewar!, verdens første masse-distribuerede computerspil så dagens lys på Massachusetts Institute of Technology i 1962. Spillet foregår som en duel mellem to rumskibe og er, målt med nutidens standarder, nogenlunde lige så primitivt som brødrene Lumières film vil være det for et biografpublikum i dag.



Spacewar!

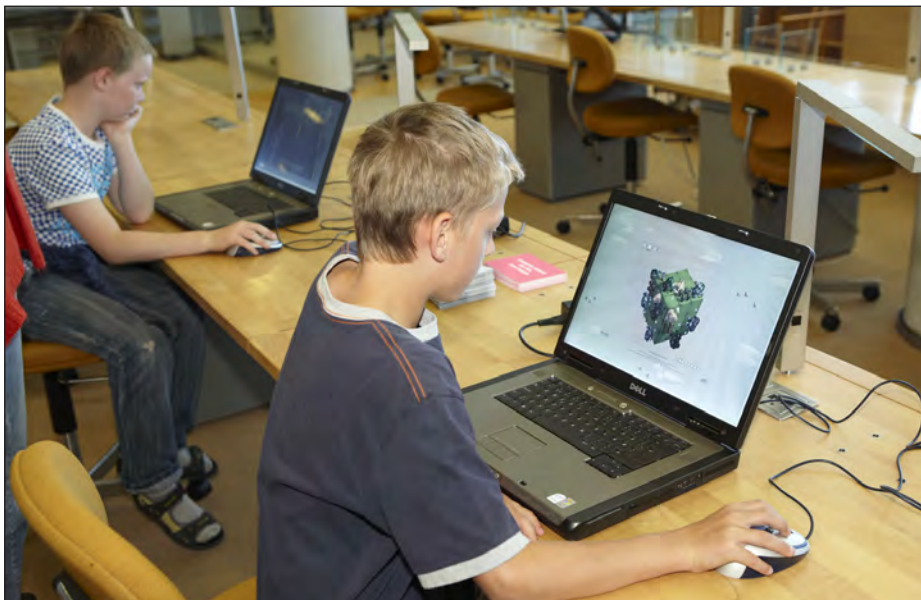
Fra den spæde begyndelse i 1960erne blev mediet for alvor populært i løbet af de næste to årtier. Først med Ataris tv-spil *Pong* og senere med Taitos og Namcos spillehalsmaskiner, der i Japan på det nærmeste skabte en regulær mangel på 100-yen mønter.

I senhalvfjerdserne og særligt i firserne bevægede computerspillene sig for alvor ud af spillehallerne og ind i private hjem. Amerikanske Atari og Sega og japanske Nintendo var i front med spillekonsollerne, der spredte sig parallelt med de tidligste personlige hjemmecomputere. De populæreste var Commodores maskiner, særligt den ikoniske ”brødkasse”, Commodore 64, der solgtes i over 17 millioner eksemplarer.

På dette stadig tidlige tids-



Space Invaders



Den Sorte Diamant fejrede 10 års fødselsdag i september 2009 og i den anledning besluttede Pligtafleveringsafdelingen og Afdelingen for Digital Bevaring at sætte fokus på bibliotekets kommende udfordringer i indsamling, bevaring og formidling af danske computerspil. Arrangementet blev afholdt på Diamantens Læsesal Øst. Der var flere samarbejdspartnere på dagen: Det Danske Akademi for Digital, Interaktiv Underholdning (DADIU), som kom og demonstrerede deres nyeste afgangsspil, Spilmuseet, der medbragte en masse gamle spillecomputere og originale danske spil fra 1980'erne og frem. Pligtafleveringsafdelingen og Afdelingen for Digital Bevarings emuleringsmaskiner. Desuden foretog ved Gunnar Ville, Mads Østerby Jespersen, Thomas Vigild, formanden for det nystiftede uafhængige Dansk Spilråd. Foto: Det Kongelige Bibliotek.

punkt i mediets historie var de maskiner, der afviklede spillene, umådeligt langsomme efter nutidens standarder, og det afspejles i høj grad i spillenes udtryk. De fleste spil var ganske simple færdighedsspil uden megen fortælling eller



*Assassin's Creed 2.*

indhold. Men den manglende regnekraft forhindrede ikke forskellige forsøg på endog meget ambitiøse spilprojekter, der stadig i dag kan fascinere og inspirere på trods af deres primitive udseende. Spil som *Elite*, *M.U.L.E.* og *SimCity* har virkningshistorier inden for mediet, der kan sammenlignes med stumfilmsperler som Dreyers *La Passion de Jeanne D'Arc*, W. F. Murnaus *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* og D. W. Griffiths *Birth of a Nation*.

I løbet af 1990'erne tog computerteknologien en række kvantespring, der medførte en reel eksplosion af krea-

tiv indholdsmæssig nytænkning blandt spiludviklere. Med PC'en og de næste generationer af spillekonsoller, særligt Sonys PlayStation, gik 3d-grafikken sin sejrsgang i spil som *DOOM*, *Alone in the Dark* og *Tomb Raider*. Tendenserne til at nærme sig "virkeligheden" i grafisk form er fortsat til i dag.

Udviklingen i regnekraft er fortsat gennem det seneste tiår også, og computerspil har i dag nået et teknisk og indholdsmæssigt niveau, som kun få ville have troet på for blot en generation siden. Den største revolution i 00'ernes computerspilkultur er dog ikke sket på dette område, men snarere på måden hvorpå vi spiller computerspil.

To tendenser gør sig gældende: Begyndende i senhalvfemserne med spil som *Ultima Online* og *Everquest* har onlinespil og netværksspil for alvor markeret sig som dominerende kræfter på nutidens spilverdenskort. Gennem internettet eller andre computernetværk mødes spillere fra hele verden nu i computerskabte virtuelle verdener for at dyste med eller mod hinanden i alt fra sværdkamp til poker. Tendensen er indtil videre kulmineret i de enormt populære (og profitable) spil *World of Warcraft* og *Call of Duty: Modern Warfare II*.

Den anden tendens er mere demografisk end indholdsmæssig: Publikummet har udvidet sig. Indtil årtusindskiftet bestod computerspilpublikummet næsten udelukkende af børn og unge mænd, og computerspil blev tematiseret og markedsført derefter. I løbet af det forløbne årti målrettede langt flere spil end tidligere sig til øvrige befolkningsgrupper, der almindeligvis ikke havde

spillet computerspil før. Den markedsstrategi har betydet enorme salgssuccesser for fx Nintendos Wii-konsol og spilserier som *The Sims*. I tilgift har internettets udbredelse betydet en vældig fremgang for en hurtigt voksende genre, de såkaldte casual games, små, hurtige spil, der oftest afvikles i en webbrowser og kan spilles af alle uden forudgående teknisk kendskab til computerspil. Computerspil er blevet et medie for alle.

### Hvad fremtiden bringer

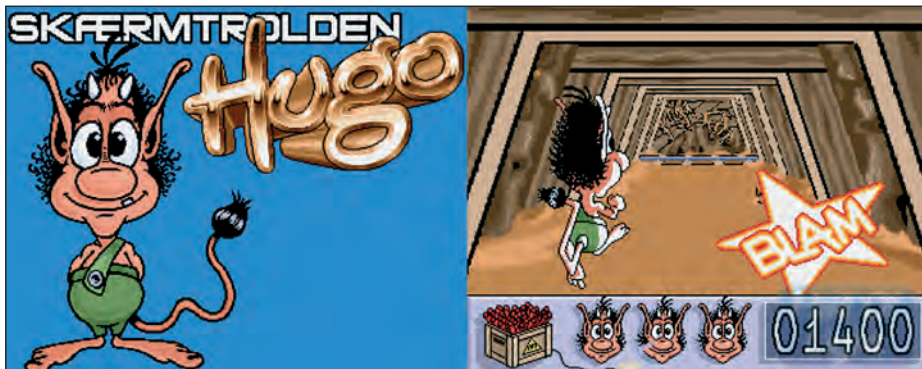
Ved et computerspileseminar på det Danske Filminstitut i september 2009 gav en række branchefolk og eksperter deres bud på, hvordan computerspilverdenen kommer til at udvikle sig i de kommende år. De



*Farmville.*

lagde hovedvægten på to tendenser:

Seminarets titel var *Play for Free*, og som navnet antyder, kommer gratisspillene formodentlig til at blive en dominerende faktor i spilkulturen i mange år fremover. Både små og store spilvirksomheder er begyndt at satse på en gratismodel, hvor spillene hentes eller spilles online uden vederlag, men hvor indtjeningen kommer fra spillernes køb af fx virtuelt "ekstraudstyr". Man kan købe nye afgrøder og træer i Face-



1990 – Skærmtrolden Hugo, dansk spilhistories største økonomiske succes, dukker op i tv-programmet Eleva2eren og bliver et øjeblikkeligt hit.

book-spillet *Farmville* eller bedre udrustning til sine digitale soldater i *Battlefield Heroes*.

Gratisspillene er for alvor begyndt at brede sig til forskellige beslægtede sociale medieplatforme, fx Facebook, og hermed nærmer vi os den anden nystromning i tiden: Spil alle vegne.

Computerspil har længe været både håndholdte og transportable, og i fremtiden flytter de ikke bare ind i andre (internet-)sociale sammenhænge, men også i andre typer elektronik, fra biler til køleskabe. Udviklingen er allerede i gang. Et godt eksempel er Toyotas hybridbil Prius, der med en spillignende indikator på instrumentbrættet konstant overvåger og bedømmer førerens evner udi effektivt brændstofforbrug. Andre eksempler er elektroniske løbesko, der i samarbejde med en iPod giver løberen point, virtuelle pokaler og andre trofæer efter motionsløbeturen, og elektroniske udendørs legepladser, der skaber nye muligheder for leg og samvær.

Der er flere grunde til, at

spillene breder sig: Spil evner bl.a. at motivere os til at handle på måder, vi ellers ikke har lyst til – fx at køre fornuftigt eller tage en løbetur i stedet for en basse søndag formiddag. De giver os nye måder at være sammen på og kommunikere på, der rækker ud over en email eller en telefonsamtale, og de udvider i det hele taget de måder, vi interagerer med verden omkring os på.

Det er en spændende udvikling; men den skaber så sandelig også nye udfordringer for Det Kongelige Bibliotek og forsøget på at bevare dansk kulturarv for eftertiden. For hvornår er et spil dansk, når det hovedsageligt eksisterer på ikke-stedet internettet? Og hvordan kan man indsamle og bevare et spil, hvis grundlæggende egenskab er, at det forener tusindvis af mennesker i en virtuel verden på samme tid?

### Computerspil er kulturarv?

Så vidt spillenes fortid (og fremtid). Men hvorfor skal vi overhovedet beskæftige os med dem på Det Kongelige Bibliotek? Hvorfor er de kul-

turarv? Og hvorfor er de værd at bevare?

I årtier lå computerspil under for den (misforståede) opfattelse, at de ikke er et ”seriøst” kulturelt produkt, at de er legetøj for børn og syndig afledning for vildfarne voksne. Men efterhånden vinder respekten for computerspil som kulturudtryk frem, og det er der flere vægtige årsager til:

Den første af disse er økonomisk. Computerspil overhalede i 00erne både film- og musikbranchen i omsætning og indtager nu underholdningsindustriens førerposition.

Inden filmen *Avatars* premiere var den mest populære underholdningsudgivelse nogensinde spillet *Call of Duty: Modern Warfare II*, der på trods af sin knapt så mundrette titel solgte 4,7 millioner kopier på 24 timer og omsatte for 550 millioner dollars på de første fem dage efter lanceringen den 10. november 2009. Det er omkring 40 % mere end den daværende rekord sat af filmen *Harry Potter og Halvblodsprinsen*.

Computerspil er for alvor blevet en økonomisk magtfaktor – og det på trods af mediets traditionelt set snævre publikum. Og i virkeligheden er demografien blandt spillere slet ikke så ensartet: Den amerikanske spilbranches organisation The Entertainment Software Association (ESA) udgiver hvert år en større statistisk analyse af amerikanernes computerspilvaner. Resultaterne vil muligvis komme som en overraskelse for mange: Rapporten viser, bl.a. at

- Gennemsnitscomputerspilleren er 35 år gammel (og 25 % af spillerne er over 50)

- Kvinder udgør 40 % af spilforbrugerne (mere når det gælder online-spil)
- Der spilles computerspil i knap 70% af de amerikanske hjem (ifølge en undersøgelse foretaget af Copenhagen Business School er udbredelsen af computere og spillekonsoller endda højere i Danmark end i USA. I 2009 blev der solgt omkring 300.000 spillekonsoller i Danmark.)

Ser man i stedet på computerspil fra en intern, indholdsmæssig synsvinkel, bliver det tydeligt, at computerspillene har bevæget sig langt. Nutidens spils formål er blandt meget andet at udgøre en ny udtryksform for komplekse samfundskritiske, etiske og filosofiske problemstillinger. De udforsker eksistentielle spørgsmål og lader komplekse historier udfolde sig i spillet form. Der kan gives en lang række eksempler herpå:

Spil som *Passage* og *Every day the same dream* er små eksistentialistiske perler, der med få midler og på kort tid formår at tematisere liv, død, arbejde, parforhold og alderdom på tankevækkende måder. *Black & White* lader spilleren være guddom for en verden, almægtig; men med det moralske ansvar, der følger heraf. Og *Shadow of the Colossus* er en fantastisk og tragisk fabel om det meningsløse ved tilværelsen og dødens uafvendelighed. Eller hvad med gratisspillet *America's Army*, der fungerer som interaktiv hvervekampagne for den amerikanske hær. Eller, eller, eller...

I takt med den udvikling er computerspil blevet et seriøst forsk-

ningsfelt på alverdens universiteter, bl.a. IT-Universitetet i København, hvor der forskes i spilteori, æstetik, etik, pædagogik, osv. Endelig har computerspil i Danmark i de senere år opnået en statslig anerkendelse, bl.a. med oprettelsen af Dansk Akademi for Digital Interaktiv Underholdning, Computerspilzonen – der er Vækstzone i 2010 og støtteordningen New Danish Screen.

Så ja, computerspil er kulturarv – måske nutidens mest karakteristiske kulturprodukt – og i høj grad bevaringsværdigt til fremtidige generationer.

### **Det Kongelige Biblioteks rolle – Pligtaflevering og computerspil**

**C**omputerspil blev inkluderet i Lov om pligtaflevering af offentliggjort materiale i 1998 og dermed formelt anerkendt som bevaringsværdig kulturarv. Siden lovens indførelse er der udgivet ca. 250 danskudviklede computerspil på fysiske digitale medier som cd-rom og dvd-rom. Hertil kommer en ukendt, men stor, mængde af spil udgivet på internettet. De er også afleveringspligtige og indsamles som en del af bibliotekets nethøstninger og indlemmes i Netarkivet. Det er vanskeligt at udtale sig nøjagtigt om mængden af onlinespil; en optælling foretaget af Det Kongelige Bibliotek viser, at det drejer sig om mindst 1000, sandsynligvis flere.

### **Hvad gør Det Kongelige Bibliotek?**

**B**iblioteket indsamler på nuværende tidspunkt computerspil på to forskellige måder: Spiludgivelser på fysiske digitale medier modtages gennem den almindelige pligtafle-

vering som pakkepost fra udgiver flere gange årligt. Der er omkring 70 faste leverandører af elektronisk materiale. Onlineudgivne spil indsamles aktivt gennem bibliotekets nethøstninger, der afvikles fire gange årligt.

Bevaring af det indsamlede materiale udgør den anden halvdel af Nationalbibliotekets virke og er en væsentlig del af bibliotekets funktion som pligtafleveringsinstitution.

Bevaringsforpligtelsen gælder alle materialetyper, også computerspil. De modtagne materialer dækker mange forskellige medietyper/-formater, og mange har forskellige opbevaringsbehov. Computerspil anbringes i syrefri æsker, der anbringes midlertidigt i magasinerne, hvorimod spil, der høstes fra internettet, lagres på særligt udstyr i ren elektronisk form.

De to typer af spil, dem på fysiske medier og dem fra nethøstningerne, giver konstant biblioteket nye udfordringer. For spiludgivelser på fysiske medier, er hovedudfordringen at sikre langtidsbevaringen af data, og for de nethøstede spil, at sikre indsamlingen af de mange nye spiltyper, der hele tiden skyder frem. Lad os i første omgang blive ved spiludgivelser på fysiske medietyper.

### **Digitalt hukommelsestab**

**E**lektroniske udgivelser af enhver form er temmelig skrøbelige. I modsætning til en bog eller et andet trykt værk, kan en elektronisk udgivelse ikke kan afvikles eller læses, hvis der blot sker en lille korrumperting af den samlede datamængde. Det svarer

til, at en bog blev uanvendelig, hvis der manglede blot ganske få tegn hist og her. Det primære problem udgøres af udgivelsesmedierne, fx cd'er og (tidligere) disketter, som har en meget begrænset levetid, oftest kun et årti eller to. Herefter begynder det forfald, der rammer medierne, at ramme de indeholdte data også. Herimod hjælper hverken syrefri æsker eller klimastyrede magasiner.

De ældste danske elektroniske udgivelser er allerede over 20 år gamle, og der er derfor god grund til, at Det Kongelige Bibliotek indleder en masseflytning af data fra de gamle medier til nye, langtidssikrede digitale bevaringsplatforme. Alternativet er et nationalt "digitalt hukommelsestæb" af skræmmende omfang; vi risikerer simpelthen helt at miste den digitale verdens barndom og ungdom.

Formidlingen af ældre digitale udgivelser er også på spil. Der er ikke mange, der er i besiddelse af blot 15-20 år gammelt computerudstyr, og oftest er nye maskiner ikke i stand til at afvikle ældre software. Løsningen på dette problem synes at være emulering, en proces hvormed man laver et computerprogram (en emulator), der i det store hele

fungerer præcist som en fysisk maskine. Med andre ord trækker man på moderne computers heftige regnekapacitet, og efterligner gamle maskiner i et rent softwareformat.

Det Kongelige Bibliotek står heldigvis ikke alene med disse udfordringer. National- og forskningsbiblioteker verden over har fået øjnene op for vigtigheden af hurtigst muligt at finde holdbare løsninger til at undgå hukommelsestabet. Biblioteket følger nøje med i en række fælleseuropæiske projekter med lignende institutioner, og håbet er, at der inden for få år foreligger internationale standarder og retningslinier på området.

### Hvordan indsamler man verdener?

Så vidt de fysiske spiludgivelser. Med hensyn til onlineudgivne spil står Det Kongelige Bibliotek over for helt andre udfordringer, både filosofiske og tekniske: Biblioteket er forpligtet på at indsamle og bevare dansk kulturarv, men hvordan definerer man "dansk" for et medie, der allerede i udgangspunktet eksisterer på tværs af alle landegrænser? Og hvordan indsamler og bevarer man en virtuel verden, der kun fungerer i kraft af hundreder eller tusinder af spilleres kontinuerlige "tilstedeværelse" i spillet?

De to spørgsmål er beslægtede, men alligevel forskellige. Lad os i første omgang se lidt på, hvornår et computerspil kan regnes som "dansk". Normal praksis på pligtafleveringsrådet finder vi i Bekendtgørelse til Lov om pligtaflevering. Hovedtanken er, at alt, hvad der er dansk, er afleveringsplig-



Habbo Hotel.

tigt, og i de fleste tilfælde er afgrænsningen ikke vanskelig. Er ophavsmanden eller udvikleren dansk, er spillet dansk-sproget eller er de udøvende kunstnere danske, kan en udgivelse almindeligvis regnes som dansk. Men hvad med et amerikansk spil, fx, hvor danske brugere konstruerer elementer i spilverdenen, som derefter gøres tilgængelige for alle spillere? Man kan fx tænke på muligheden for at kunne købe digitale Arne Jacobsen-møbler i *The Sims*? Eller hvad med danske virksomheders huse og områder i virtuelle verdener som *Second Life* eller *Habbo Hotel*? Er det dansk kulturarv? I øjeblikket arbejder Det Kongelige Bibliotek tæt sammen med både spilbranche og spilforskere om at udarbejde et sæt tidssvarende retningslinier for bedømmelsen af computerspils ”danskhed”.

De to sidstnævnte spil repræsenterer oven i købet også den tekniske problemstilling, der blev opridset ovenfor. *Second Life* og *Habbo Hotel* er blot to eksempler på den meget populære spiltype, der under en bred overskrift kaldes MMO-spil – Massive Multiplayer Onlinespil. Der eksisterer mange virtuelle verdener på internettet, og mange af dem vil være relevante at indsamle og dokumentere – i hvert fald delvist

– for Nationalbiblioteket. MMO-spil (og mange andre spiltyper) giver bibliotekets nethøstninger en række problemer, bl.a. fordi en stor del af spillenes verden foregår ”bag facaden”, så at sige, i digitale lag, der ikke kan downloades og indlemmes i netarkivet.

Hvis biblioteket skal kunne indlemme alle typer af onlinespil i nationalsamlingerne, har vi brug for hjælp: Det Kongelige Biblioteks Pligt-afliveringsafdeling, der bl.a. rummer Netarkivet, har i erkendelse af opgavens omfang og vanskelighed indledt samtaler med repræsentanter for flere MMO-spil om at modtage dokumenterende materiale fra spilverdenene, snarere end spillene selv. Biblioteket har arbejdet hårdt på at opnå brede kontakter i den danske spilbranche, særligt med henblik på at indsamle de spil, som nethøstningsteknologien endnu ikke rækker til at hente.

### Computerspil er kulturarv

**S**pil er bevaringsværdige som en del af nutidig kulturarv, og Nationalbiblioteket arbejder hårdt på at indsamle dem. Forhåbentlig kan det hårde arbejde gøre det muligt for fremtidens forskere og brugere af Det Kongelige Bibliotek at opleve udviklingen og mangfoldigheden af den digitale alders teenageår.



## Nogle væsentlige nedslag i dansk spilhistorie:



**1981** – Peter Ole Frederiksen laver det første danske computerspil *Kaptajn Kaper i Kattegat*.

**1986** – Det første danske spiludviklerfirma Kele Line åbner og producerer en række populære titler. Firmaet gik konkurs allerede året efter.

**1990** – *DIKUMUD* – et tekstbaseret netværksspil ser dagen lys på Datalogisk Institut ved Københavns Universitet. Spillet regnes, trods det simple udseende, for en forløber til de senere så populære MMO-spil som *World of Warcraft* og *Everquest*.



**1990** – *Skærmtrolden Hugo*, dansk spilhistories største økonomiske succes, dukker op i tv-programmet *Eleva2eren* og bliver et øjeblikkeligt hit.



**1996** – *Pixeline + Magnus & Myggen* udkommer samme år. De henvender sig specifikt til mindre børn. Serien eksisterer endnu i dag.

**1997** – Firmaet Deadline Games laver *Blackout*, et ambitiøst dansk autourspil, der fik stor anmelderros. Deadline Games gik konkurs i 2009.



**2000** – IO-Interactive laver *Hitman*, det første spil i den meget populære serie, der også har affødt en Hollywoodfilm af samme navn.



**2001** – Danmarks Radio udsender *Perkerspillet*, senere *Mujaffaspillet* på [www.dr.dk](http://www.dr.dk). Spillet bliver en af de første

danske onlinespils succeser.



**2006** – watAgame starter *GoSupermodel*, en MMO-verden, der særligt henvender sig til piger. På nuværende tidspunkt er der oprettet omkring 1,5 millioner

”supermodeller”.

**2010** – Press Play udgiver *Max and the Magic Marker* til Nintendos Wii-konsol. Spillet har vundet flere priser og tegner til at blive den seneste succeshistorie i den danske spilbranche.