

Från matematikmaskin till IT
Forskningssekreterare: Mirko Ernkvist
Fokusgrupp: Media
Slutrapport
2008-06-25

Slutrapport: Svensk dataspelsutveckling, 1960–1995

Mitt arbete som forskningssekreterare inom dokumentationsprojektet ”Från matematikmaskin till IT” med ansvar för svensk dataspelsutveckling 1960–1995 inleddes den 1 september 2007 och avslutades den 25 juni 2008. Under den tiden genomfördes, redigerades och publicerades ett vittnesseminarium som hölls på Tekniska museet i Stockholm den 12 december 2007. I det följande ska jag beskriva inventeringen och urvalet av projektet, planeringen och genomförandet av vittnesseminarierna, samt arbetet med redigering och publicering av rapporten. Slutligen ska jag ge några uppslag för fortsatt forskning och dokumentation.

Vittnesseminariet, som genomfördes den 12 december 2007 leddes av Mirko Ernkvist som också hade rollen som moderator. Peter Blom var biträdande moderator. I panelen av svenska spelutvecklare ingick Kimmo Eriksson, Arne Fernlund, Stefan Gadnell, Bo Jangeborg, Olle Johansson, Håkan Sundell, Göran Sundqvist och Andreas Tadic. Vittnesseminariet finns publicerat i rapporten ”Svensk dataspelshistoria, 1960–1995”.

Inventering och urval

Under den första perioden av svensk dataspelshistoria skedde utvecklingen främst av enskilda individer. Över tid ökade dock komplexiteten och utvecklingskostnaderna samtidigt som industrin struktur tog form. Detta ledde till att spelutvecklingen från andra halvan av 1980-talet och framåt allt mer kom att bli projekt med en grupp av spelutvecklare iblandade. Då tidig svensk spelutvecklingshistoria varit en verksamhet utspridd över fler olika individer över landet som i flera fall arbetade med olika plattformar (PDP, C64, VIC-20, Amiga, PC m.m.) så har kartläggningen av svensk spelutveckling i sig varit relativt problematisk. Genom att gå igenom en del av de tidiga svenska hemdatortidskrifterna har en del av dessa svenska spelutvecklare kunnat identifieras. Författaren har också

tidigare skrivit en rapport om spelutvecklingen i Göteborgsområdet och i detta arbete identifierat några tidiga spelutvecklare. En betydande hjälp i kartläggningsarbetet har skett genom spelutställningen ”Spela roll” där Peter Blom har hjälpt till med kontaktinformation för flera spelutvecklare.

Då fokus för vittnesseminarierna är användarna själva har jag valt att fokusera på svenska dataspelsutvecklare. Denna grupp innefattar både svenskar som utvecklade spel för ett svenskt företag och svenskar som utvecklade spel för utländska spelföretag. Denna fokus har gjort att andra delar av värdekedjan och närliggande industrier (förläggare, distribution, marknadsföring, speltidskrifter) inte tagits med. Fokus har varit på perioden fram till 1990-talets början. Målet har varit att ge en så heltäckande bild som möjligt av tidig svensk spelutveckling fram till 1980-talets slut, för perioden från 1990-talet och framåt ska kunna täckas krävs det minst ett seminarium till.

En majoritet av de som tillfrågades hade möjlighet att delta på vittnesseminariet. Dock så var det ett par personer som hade förhinder och ytterligare några där kontaktinformation saknats. Dessa personer inkluderar någon av de tre personer som grundade den svenska spelutvecklaren Greve Graphics (samt spelens förläggare, American Action)¹ och utvecklingsarbetet av Nim som spelades då SMIL i Lund invigdes 1956² samt Karl Hörnell som utvecklade ett antal spel för de engelska spelföretagen Players Software och Interceptor Software. För framtida studier av 1990-talet finns det också ett stort antal spelutvecklingsföretag att studera som inte tagits med i detta seminarium, bl.a. DICE (Digital Illusions CE), Atod, Unique Development Studios (UDS), Computer House och Daydream.³ För framtida forskning skulle ett vittnesseminarium fokuserat på 1990-talet som behandlar dessa företag vara intressant.

Jag valde själv att vara moderator då min egen forskning kring datorspelhistorien var väl lämpad till denna uppgift. Peter Blom tillfrågades att vara bitträdande moderator då han

¹ Greve Graphics utvecklade en rad spel under 1980-talets andra hälft, bl.a. ”Soldier One” (1986), ”Blood n’ Guts” (1986), ”Captured” (1986), ”The Supercan” (1986) och ”1943 - One year after” (1987). Greve Graphics inkluderade Bengt Caroli (programmering), Nils Hård (grafik) och Lars Hård (musik). Spelen gavs ut av svenska American Action (Action Software) som leddes av Philip Diab.

² Ecklesiastikminister Ivar Persson fick vid invigningen av SMIL i november 1956 spela ett parti Nim mot datorn. De matematiska förutsättningarna för spelet (som bl.a. tidigare hade spelats på Mark-datorerna i England) var kända vid denna tid och spelet hade ingen rörlig grafik. Om det går att få tag på fler uppgifter om utvecklingen av detta demonstrationsspel skulle det vara intressant (se Sandqvist, 2007:66 och Hallberg, 2007:171).

³ För en mer utförlig lista över svenska spelutvecklare under 1990-talet och framåt, se Sandqvist (2007:121-126).

hade betydande kunskaper om vissa av de spelutvecklingsprojekt som togs upp i seminariet genom det arbete han genomfört för utställningen ”Spela roll” om svensk spelhistoria. Eftersom paneldeltagarna inte arbetat med samma spelutvecklingsprojekt och i många fall inte kände varandra sedan innan valde jag att ge alla en möjlighet att redogöra för de olika spelutvecklingsprojekt de varit involverade i för att därefter öppna upp för frågor från moderator och publik som var fokuserade på de aktuella spelutvecklingsprojekten. Vid slutet av vittnesseminariet öppnades det upp för frågor av mer allmänt slag till deltagarna, ett upplägg ämnat att behålla fokus kring själva spelutvecklingsprojekten i så hög grad som möjligt.

Redigering och publicering

Vittnesseminariet spelades in med ljud. Därefter transkriberades inspelningen och jag genomförde en varsam redigering av manuskriptet i syfte att göra det läsbart och begripligt. Upprepningar, grammatiska fel och oavslutade resonemang rensades genomgående bort och korrigerades. Förkortningar skrevs ut för att underlätta förståelse och läsbarhet. I vissa fall har jag valt att lägga till enstaka meningar eller bisatser inom klamrar i texten för att förtydliga eller göra resonemang fullständiga. Längre kommentarer och förklaringar har jag däremot fogat till manuskriptet som fotnoter.

Innan publicering skickades de redigerade manuskripten ut till seminariedeltagarna som fick tillfälle att läsa sina inlägg. Med undantag för ett mindre textstycke på några rader som togs bort efter påpekande från en av deltagarna gjordes inga ändringar av texten efter detta utskick.⁴

Att skriva förklarande fotnoter till seminarierapporterna har utgjort en stor del av redigeringsarbetet. Eftersom spelutveckling är ett tekniskt komplicerat ämne som dessutom har en egen jargong har min tidigare forskning inom området varit värdefull. Deltagarna har själva fått utforma biografier efter mina instruktioner som jag sedan kortat ned. I ett fall har jag inte fått någon biografi skickad till mig och jag har då själv författat biografien utefter de uppgifter jag har kunnat få fram.

⁴ Det borttagna textstycket (som var en anekdot om ett förfarande i lagens gråzon) ansågs inte ha något betydande historiskt värde.

Rapporten innehåller ett antal fotografier, skärmdumpar och planscher av spel. Deltagarna har själva tillfrågats om de har haft invändningar mot någon av dessa bilder, men några sådana har inte inkommit. Samtliga fotografier förutom omslagsbilden är tagna av mig.

Fortsatt forskning och dokumentation

Uppslagen för framtida forskning och dokumentationsinsatser kring svensk datorspelhistoria är många och här ska bara nämnas några. För andra kreativa underhållningsindustrier så som film och musikindustrin finns det idag bevarat omfattande vittnesberättelser av skaparna själva (regissörer, musiker), men det har tidigare inte skett några omfattande studier av spelutveckling utifrån vittnesberättelser av spelutvecklarna själva. Det projekt som här genomförts utgör därför en viktig insats inom detta område. Som framgår av rapporten till vittnesseminariet var datorspel en del av svensk datorhistoria redan från slutet av 1950-talet. Denna kreativa verksamhet där datorn användes som ett kreativt redskap har tidigare inte uppmärksammats i någon högre grad i studier av svensk datorhistoria. Till att början utgjorde spelen en form av lättsam demonstration på de första datorerna, därefter blev de fokus för den kreativitet hos den nya, ofta självlärda, generation av datorkunniga ungdomar som fick tillgång till hemdatorer under 1980-talet.

Som ovan nämnts har tiden fram till 1980-talets slut behandlats ganska heltäckande i denna rapport. Dock finns det ett fåtal spelutvecklingsprojekt från denna tid som av olika anledningar inte kunde tas upp i vittnesseminariet (nämnda ovan). För att ge en komplett bild av denna tid vore det önskvärt att även göra intervjuer med dessa personer, i den mån de går att nås. Spelutvecklingen på hemdatorer under 1980-talet är ett område som är relativt outforskat, sannolikt beroende på att det i efterhand varit svårt att få grepp om de många små företagen och enskilda spelutvecklarna under denna period som lämnat få spår efter sig. Campbell-Kelly (2003) beskriver i några stycken hur spelindustrin i England såg ut under 1980-talet, men ett stort antal forskningsfrågor om denna period är obesvarade. För framtida forskning vore det även intressant att göra ett vittnesseminarium som beskriver svensk spelutveckling under 1990-talet. Den kartläggning över svensk spelindustri som gjorts av Ulf Sandqvist (2007) har en förteckning som beskriver alla de svenska spelutvecklingsföretagen som uppstod under denna tid.

Målet med vittnesseminariet var även att beskriva den datorkultur, bl.a. i form av hacker- och demogrupper som utgjorde ”scenen” som på många sätt var viktig för en stor del av

de svenska spelutvecklarna. Den svenska ”scenen” har tidigare beskrivits av Nissen (1993) och Walleij (2000), men det saknas omfattande beskrivningar av användarna själva. För fortsatt forskning skulle det vara intressant att se närmare på vilken inverkan hacker scenen och dess kultur påverkade de svenska spelutvecklarna.

Referenser

Kunskapsöversikt

- Campbell-Kelly, Martin. (2003), *From airline reservations to Sonic the Hedgehog: A history of the software industry*. MIT Press. Cambridge.
- Crawford, C. (1984), *The art of computer game design*. McGraw-Hill Osborne Media, Berkeley, USA. Även tillgänglig på <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>.
- Dymek, Mikolaj – Rehn, Alf. (2003), *Polygonmakarna: Spelbranschens högteknologiska upplevelseekonomi*. Royal Institute of Technology. Stockholm.
- Ernkvist, M. ”Omkörda: En studie av spelindustrin i Göteborg”, delrapport i Jörnmark, Jan. (2005), *Göteborgs globalisering*, Göteborg & Company, Göteborg.
- Hallberg, T (2007). *IT-gryning: svensk databistoria från 1840- till 1960-talet*. Studentlitteratur. Lund.
- Nissen, J. (1993), *Pojkar vid datorn – ungar entusiaster i datorteknikens värld*, . Symposion graduale. *Stockholm*.
- Nissen, Jörgen. (1993), *Pojkar vid datorn – ungar entusiaster i datorteknikens värld*, . Symposion graduale, Stockholm.
- Sandqvist, U. (2007). *Digitala Drömmar: En studie av svenska dator- och tv-spelsbranschen 1980-2005*. Occasional Papers in Economic History 12, Ekonomisk historiska institutionen, Umeå Universitet.
- Walleij, L (2000). *Copyright finns inte v. 3.0*. Rootgear, Ljungby. Även tillgänglig på <http://www.df.lth.se/~triad/book/>.