Pieter van den Heede

Beleef het verleden!

Gaming en de ludieke historische openbaring

“Er is een game voor iedereen!”, zo kopte *NRC Handelsblad* ongeveer een jaar geleden.¹ De uitspraak toont mooi aan hoe populair en veelzijdig games ondertussen zijn geworden. Gaming is in de afgelopen decennia uitgegroeid tot één van de voornaamste takken van de entertainmentindustrie, met een mondiale omzet van 148,8 miljard dollar in 2019, althans volgens de laatste cijfers van het marktonderzoeksbureau Newzoo.² Bovendien is gaming ook een heel breed fenomeen geworden. Niet alleen speelt een steeds grotere en meer diverse groep mensen games. Ook bekijken spelers steeds vaker online game-uitzendingen via livestreaming kanalen zoals Twitch, en wonen ze professionele gamingcompetities bij in de allergrootste sportarena's.³

De populariteit geldt in het bijzonder ook voor historische games. Titels als *Call of Duty*, *Assassin's Creed* en *Civilization* behoren tot de best verkopende op de markt, en geven miljoenen spelers wereldwijd de mogelijkheid om op een interactieve manier met het verleden om te gaan. Maar bieden games ook een historische meerwaarde? Of steunen ze toch vooral op stereotiepe verbeeldingen van het verleden? In deze bijdrage reflecteer ik op hoe games vanuit een historisch oogpunt zinvol kunnen zijn. Dat doe ik op basis van een bespreking van de games uit de *Civilization*-reeks en het werk over 'historische ervaringen' van Frank Ankersmit, emeritus geschiedfilosoof aan de Rijksuniversiteit Groningen.

Digitale games en de ludieke historische openbaring

Bij een bespreking van games als historische format is het eerst zinvol om stil te staan bij een aantal algemene kenmerken van games. De Noorse game-onderzoeker Espen Aarseth omschrijft digitale games als 'ergodische teksten': culturele uitingen die, in tegenstelling tot bijvoorbeeld een klassieke roman of film, een 'niet-triviale inspanning' van de speler vergen om deze te beleven.⁴ Aarseth bedoelt hiermee dat spelers, wanneer ze tijdens het spelen van een game keuzes maken, ook meteen bepaalde handelingen en uitkomsten uitsluiten, iets wat bij een roman of film niet gebeurt. Als spelers tijdens het spelen van 'role-playing games' (RPG) zoals *Divinity: Original Sin* (Larian Studios, 2014) actief een set aan vaardigheden en karaktertrekken voor hun virtuele personages kiezen, dan heeft dat een directe impact op hoe ze de game wel en niet zullen ervaren.

Dit heeft ook de nodige implicaties voor games als historische format. Historicus Adam Chapman stelt dat historische games, omwille van hun 'ergodische karakter', gekenmerkt worden door een soort 'dubbel auteurschap'. Wanneer spelers een historische game spelen, creëren ze ook steeds een historisch narratief waarvan de inhoud bepaald wordt door tenminste twee (groepen) actoren. Aan de ene kant zijn er de makers van het spel, zoals de spelontwikkelaars, maar ook de mensen die verantwoordelijk zijn voor de marketing ervan. Zij bepalen de bouwstenen en de grenzen van het verhaal. Aan de andere kant is er ook de speler, die deze bouwstenen 'configureert' en bepaalt welk verhaal er verteld wordt binnen de door de spelmakers uitgezette grenzen.⁵ Deze configuratie draait vanuit een narratief perspectief rond twee types bouwstenen: aan de ene kant narratieve basiscomponenten zoals de virtuele personages en locaties in een game (wat Chapman ook wel de *lexia* van een game noemt), en aan de andere kant de zogenaamde *framing controls*. Dit zijn de algoritmische regels die de onderlinge verhouding tussen de *lexia* enerzijds, en tussen de *lexia* en de speler anderzijds bepalen.⁶

Op basis van deze karakterisering kan gesteld worden dat het spelen van games, en historische games in het bijzonder, om tenminste twee vormen van 'ludieke openbaring' draait. In de eerste plaats veronderstelt het spelen van elke game een vorm van 'instrumentele openbaring'. Om een game te kunnen spelen, dienen spelers te ontdekken hoe de regels ervan in elkaar zitten, en hoe ze hun toetsenbord en muis, gamecontroller of smartphone dienen te gebruiken om die regels toe te passen. Dat doen spelers meestal

al doende, via *trial-and-error*. Om een voorbeeld te geven: bij het spelen van een ‘first-person shooter’ (FPS) zoals *Doom Eternal* (id Software, 2020), waarin spelers zich met een selectie aan virtuele wapens een weg door horden helse demonen moeten banen, dienen spelers op een belichaamde manier te begrijpen hoe ze hun virtuele wapens moeten gebruiken en hoe ze daarmee de verschillende types demonen, met elk hun eigen sterktes en zwaktes, uit kunnen schakelen. Deze instrumentele ontdekkingstocht blijft meestal tijdens het spelen van de game doorgaan. De meeste games stellen spelers voortdurend voor nieuwe uitdagingen, waardoor de laatstgenoemden steeds opnieuw op zoek moeten naar de juiste manier om die uitdagingen aan te gaan.

Ten tweede kunnen historische games ook aanleiding geven tot vormen van ‘historische openbaring’. Het spelen van games draait niet alleen om het ontwikkelen van de passende denkvaardigheden en hand-oog coördinatie om een spel te kunnen spelen. Tegelijk bieden de *lexia* en *framing controls* van historische games, in hun onderlinge samenhang, ook een specifieke, en meestal ideologisch beladen, representatie van het verleden, waaraan spelers, door hun actieve betrokkenheid bij de game, een op ervaring gebaseerd begrip over het verleden kunnen ontleen.⁷ Ik licht dit principe hieronder bijkomend toe op basis van een bespreking van de game *Civilization VI* (Firaxis, 2016).

‘Build, Conquer, Inspire’: ludieke historische openbaringen in *Civilization VI*

Civilization VI is een strategiespel waarin spelers, volgens de marketing, uitgedaagd worden om een ‘beschaving’ op te bouwen vanaf de vroegste tijden tot het huidige informatietijdperk.⁸ De game steunt op het zogenaamde ‘4X’-principe: spelers dienen hun beschaving uit te bouwen door een kaart te verkennen, grondgebied te veroveren, grondstoffen uit de veroverde gebieden te exploiteren en tegenstanders uit te schakelen (‘eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate’). Inzake *lexia* is de game eerder eclectisch en daardoor schijnbaar ahistorisch. *Civilization VI* draait rond een vrije selectie aan historische wereldleiders zoals Montezuma, Dzjengis Khan en de Nederlandse koningin Wilhelmina (Figuur 1); geografisch diverse terreintypes met elk hun specifieke eigenschappen; een brede waaier aan strategische grondstoffen, militaire eenheden, technologische uitvindingen zoals de ontdekking van het wiel; en nog veel meer. Inzake *framing controls* draait de game om het vermogen van spelers om op korte en lange termijn

Figuur 1: Koningin Wilhelmina, één van de wereldleiders die spelers kunnen selecteren in het spel *Civilization VI*. Copyright: Take-Two Interactive Software, Inc.

strategisch na te denken over hoe ze, bijvoorbeeld, hun virtuele steden willen besturen, handelsroutes willen uitbouwen en op een succesvolle manier oorlog willen voeren. Daarbij is het ook zinvol om aan te geven dat de spellen uit de *Civilization*-reeks het verleden op een heel Westerse manier representeren. Zo dienen spelers tijdens het spelen steeds dezelfde openvolging aan technologieën te ‘ontdekken’ en doorlopen ze steeds dezelfde sequentie aan tijdvakken – van de antieke periode over naar de middeleeuwen en van de renaissance tot aan het informatietijdperk. Het levert een heel deterministisch en Eurocentrisch beeld van het verleden op.⁹

Toch kan een game als *Civilization* ook historische inzichten verschaffen. Verwijzend naar het onderscheid tussen ‘instrumentele’ en ‘historische’ openbaring, draait het spelen van de game *Civilization* niet alleen om het leren begrijpen en succesvol manipuleren van de hierboven geschetste *lexia* en *framing controls* in hun onderlinge samenhang. Tegelijk kan de algoritmische modellering van de game, van hoe o.a. geografie en de aanwezigheid van strategische grondstoffen een impact hebben op de mate waarin een virtuele ‘beschaving’ zich succesvol ontwikkelt, inzicht verschaffen in hoe deze factoren ook in de ontwikkeling van verleden samenlevingen een essentiële rol hebben gespeeld.¹⁰ Zo laat *Civilization* spelers op een ervaringsgerichte manier kennismaken met causale modellen over historische ontwikkeling zoals die ook door auteurs als Fernand Braudel in diens boek *La Méditerranée et le Monde méditerranéen à l'époque de*

Philippe II, en Paul Kennedy in diens *The Rise and Fall of the Great Powers*, naar voren worden geschoven.¹¹ Zo biedt *Civilization* spelers een platform om tot historisch getinte ‘openbaringen’ te komen.

Er zijn nog bijkomende manieren waarop een game als *Civilization* dit faciliteert. Wanneer spelers een *Civilization*-sessie opstarten, duurt het meestal meerdere uren vooraleer ze die sessie kunnen voltooien. Spelers hebben in dat geval de optie om hun voortgang via afzonderlijke ‘save-files’ op te slaan, om later bijvoorbeeld naar een eerdere staat van het spel te kunnen teruggrijpen. Wanneer spelers een vroegere en latere ‘save-file’ van hun spel met elkaar vergelijken (Figuur 2), kan dat tot een significante historische gewaarwording leiden: de historisch contingente interactie tussen speler en spel als algoritmisch artefact heeft tot een unieke uitkomst geleid, en daarmee meteen ook enkele opties binnen de, naar de toekomst toe onzekere, ‘mogelijkheidsruimte’ van de eerdere spelfase opgeheven. Het kan resulteren in een gevoel van verlies van een, weliswaar fictieve en gesimuleerde, verleden wereld. Dit doet denken aan wat Frank Ankersmit een sublieme historische ervaring noemt: de situatie waarbij een fundamentele maatschappelijke omwenteling, zoals de Franse revolutie, een ervaringsbreuk tussen verleden en heden, en daarmee een gevoel van verlies van dat verleden teweegbrengt, in tegenstelling tot het niet-geëxpliciteerde ‘permanente heden’ waarvan voor de omwenteling sprake was.¹² Een dergelijke ervaring kan ook het inzicht in iemands bestaan in de tijd en processen van continuïteit en verandering bevorderen, een essentieel onderdeel van wat in het geschiedenisonderwijs ‘historisch besef’ wordt genoemd.¹³

Algemeen zijn er zeker een aantal relevante verschilpunten aan te duiden tussen de vormen van ‘historische openbaring’ waartoe games aanleiding geven en de historische ervaringen die Ankersmit bespreekt. Veel van de historische ervaringen die we uit het spelen van games kunnen afleiden zijn het resultaat van zorgvuldig bepaalde design-keuzes van gameontwikkelaars, die ook uitvoerig bijgesteld worden op basis van ‘playtesting’. Daarom is er bij games van willekeur vaak geen sprake, en is het aan spelers om te ‘ontdekken’ welke historisch beladen ervaringen er in de *lexia* en *framing controls* van een game ingebed liggen. Verder blijft een game vooral een fictief ingebedde simulatie van het verleden, waarin transformaties symbolisch van aard zijn. Toch ligt de meerwaarde van historische games zoals *Civilization* net o.a. hier: in hun potentieel om op een zinvolle manier historisch beladen ervaringen opnieuw een plaats te geven in hoe we met het verleden omgaan, een doel dat Ankersmit ook met zijn werk voor ogen had.

Figuur 2: Twee screenshots uit het spel *Civilization VI*. De twee screenshots verwijzen naar twee verschillende fases in één speelsessie. Screenshot 2 toont hoe, in een latere fase in het spel, de speler (spelend als Nederland) erin geslaagd is om de meeste steden ten westen van haar oorspronkelijke grondgebied te veroveren. Na de steden veroverd te hebben, heeft de speler de meeste steden ook een nieuwe naam gegeven. Door spelers de kaarten te laten vergelijken, worden ze geconfronteerd met hoe de situatie veranderd is gedurende de speelsessie. Copyright: Take-Two Interactive Software, Inc.

Beleef het verleden? Kritische overwegingen bij games als historische format

Uit de bovenstaande bespreking van het spel *Civilization* blijkt dat er, zeker in commerciële en op entertainment gerichte games, wel degelijk sprake is van stereotiepe verbeeldingen van het verleden. *Civilization* biedt spelers heel veel vrijheid, maar binnen de context van een Eurocentrische en deterministische representatie. Tegelijk heb ik in deze bijdrage aangetoond dat *Civilization* in het bijzonder, maar zeker ook andere games, wel degelijk sterk onze omgang met het verleden kunnen verrijken. Dat is o.a. het geval doordat games spelers in staat stellen om historische inzichten op te doen via historisch beladen vormen van ludieke ‘openbaring’. Het betekent ook dat het historische potentieel van games naar de toekomst toe door verschillende stakeholders op een aantal manieren versterkt kan worden. Individuele spelers hebben er baat bij om een kritische ‘leeshouding’ te ontwikkelen bij het spelen van historische games, om zo te achterhalen welk discours er achter de *lexia* en *framing controls* van een historische game schuilgaat. Hier kan het geschiedenisonderwijs een helpende hand reiken, door meer in te zetten op het ontwikkelen van een dergelijke kritische ‘leeshouding’ bij het spelen van historische games. Voor professionele historici die in andere contexten zoals de erfgoedsector actief zijn, ligt de uitdaging o.a. in het ontwikkelen van games die productieve vormen van ‘historische openbaring’ mogelijk maken. Daarbij hoeft het zeker niet alleen te gaan om het verschaffen van inzichten in het verleden zelf. Ook inzichten uit de methodologische en geschiedfilosofische overwegingen die bij geschiedenis als discipline centraal staan, kunnen daarvoor als uitgangspunt gebruikt worden. Het biedt de nodige productieve uitgangspunten voor verder onderzoek.

Noten

1. Len Maessen, “Er is een game voor iedereen (ook als je meer van lezen, films of toneel houdt),” *NRC Handelsblad*, <https://www.nrc.nl/nieuws/2019/07/31/er-is-een-game-voor-iedereen-a3968721> (geraadpleegd op 8 mei 2020).
2. Oleg Nesterenko, “Newzoo: Video Games Market Still Growing. But Slower than Expected. But It’s Healthy,” *Game World Observer*, <https://gameworldobserver.com/2019/11/22/newzoo-video-games> (geraadpleegd op 8 mei 2020).

3. Newzoo, "Introducing Newzoo's Gamer Segmentation™: The Key to Understanding, Quantifying, and Reaching the New Era of Game Enthusiasts," <https://newzoo.com/news/introducing-newzoos-gamer-segmentation-the-key-to-understanding-quantifying-and-reaching-game-enthusiasts-across-the-world/> (geraadpleegd op 8 mei 2020).
4. Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore MD: John Hopkins University Press, 1997). Zie ook: Thomas Apperley, *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global* (Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2010), 11-33.
5. Adam Chapman, *Digital Games as History* (London and New York: Routledge, 2016), 30-55.
6. Ibidem, 119-135.
7. Zie voor de bespreking van games als ideologisch beladen representaties o.a.: Ian Bogost, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Cambridge MA: MIT Press, 2007); Miguel Sicart, *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay* (Cambridge MA: MIT Press, 2013); Mary Flanagan, *Critical Play: Radical Game Design* (Cambridge MA: MIT Press, 2009).
8. Take-Two Interactive Software, Inc., "About Civilization VI," <https://civilization.com/> (geraadpleegd op 8 mei 2020).
9. Zie hiervoor o.a.: Tuur Ghys, "Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games," *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* 12, no. 1 (september 2012), http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys (geraadpleegd op 8 mei 2020).
10. Tom Taylor, "Historical Simulations and the Future of the Historical Narrative," *Journal of the Association for History and Computing*, no. 2 (2003), <http://hdl.handle.net/2027/spo.3310410.0006.203> (geraadpleegd op 8 mei 2020); Adam Chapman, "Is Sid Meier's Civilization History?" *Rethinking History* 17, no. 3 (2013): 312-332; Kurt Squire, "Replaying History: Learning World History Through Playing Civilization III" (Onuitgegeven proefschrift, Indiana University, 2004), https://www.researchgate.net/publication/259532960_Replaying_History_Learning_World_History_through_playing_Civilization_III (geraadpleegd op 8 mei 2020).
11. Zie hiervoor: Fernand Braudel, *La Méditerranée et Le Monde Méditerranéen à l'époque de Philippe II* (Parijs: Armand Collin, 1949); Paul Kennedy, *The Rise and Fall of the Great Powers: Economic Change and Military Conflict from 1500 to 2000* (New York: Vintage Books, 1989).
12. Frank Ankersmit, *Sublime Historical Experience* (Stanford CA: Stanford University Press, 2005). In het bijzonder: Ibidem, 317-368.
13. Maria Grever en Robbert-Jan Adriaansen, "Historical Consciousness: The Enigma of Different Paradigms," *Journal of Curriculum Studies* 51, no. 6 (2019): 814-830; Peter Seixas, ed., *Theorizing Historical Consciousness* (Toronto: University of Toronto Press, 2004).