



Afbeelding uit het computerspel Rome Total War (<http://www.totalwar.com/?lang=en>)

Game Over: Games en Geschiedenis

Studiedag, Leiden, 31 maart 2006

Vincent-David de Clercq, student geschiedenis Nieuwste Tijden UGent

Computerspellen worden door veel mensen nog altijd als kinderachtig beschouwd. Wanneer je als volwassen man of vrouw durft bekennen dat je regelmatig nog eens vastgekleusterd zit aan je computerscherm, word je maar al te vaak met een scheef oog bekeken: gamen is toch iets voor kleine jongens?

Met deze gedachte begon Luuk Schreven, verbonden aan het Nederlands Instituut voor Wetenschappelijke Informatiediensten (NIWI), de studiemiddag in Leiden. Aan de hand van enkele statistieken toonde hij aan dat gaming van alle leeftijden is. De gemiddelde leeftijd is volgens Amerikaans onderzoek⁽¹⁾ dertig jaar. Het aandeel van vrouwen boven de achttien is groter dan dat van jongens tussen de zes en zeventien jaar.⁽²⁾ Connie Veugen voegde hieraan toe dat vrouwen die bijvoorbeeld enkel met patience bezig zijn ook worden meegeteld in deze statistieken, wat zorgt voor een vertekend beeld. Toch kan gesteld worden dat gaming helemaal niet meer alleen voor kleine jongens is.

Centrale vraag in het betoog van Schreven was welke invalshoek men hanteert bij het thema 'Geschiedenis en computerspellen'. Er zijn namelijk meerdere mogelijkheden. Men kan de geschiedenis van de computerspellen beschrijven of men kan de representatie/simulatie onder de loep nemen. Of men kan het educatieve nut van historische spellen bekijken en het gebruik van historische bronnen nagaan bij de ontwikkeling ervan. Tijdens de studiedag werd elk van deze aspecten belicht.

Veugen, verbonden aan de Vrije Universiteit Amsterdam, ging in op ons speelgedrag. Vandaag speelt bijna ieder kind computerspellen, jongens zijn vooral geïnteresseerd in schiet- en strategiespellen, meisjes gaan meer voor puzzels. Beide groepen spelen dan weer graag tycoonspellen of The Sims. Meisjes verliezen hun interesse in computerspellen rond de leeftijd van veertien jaar, zij gaan zich dan meer bezighouden met moderne communicatie met leeftijdsgenoten, met de gsm of via MSN. Wanneer men spellen in het onderwijs wil gebruiken, moet men rekening houden met deze factoren. Het gebruik van commerciële spellen wordt ook bemoeilijkt door de lengte ervan, en eventueel de leercurve. In het onderwijs is er meestal onvoldoende tijd om de leerlingen het spel lang genoeg te laten spelen om er een educatieve waarde uit te halen. Wat een leerkracht wel kan doen, is inpakken op de spellen die de leerlingen zelf thuis gespeeld hebben, maar dan spreekt men hoogstwaarschijnlijk niet voor de hele klas.

De volgende spreker was Sander van Dorst, historicus in de Klassieke Tijden, maar tegenwoordig werkzaam als programmeur bij IBM. Hij had het over de authenticiteit en educatieve waarde van het commerciële spel *Rome: Total War*. Voor wie het spel niet kent: Rome speelt zich af in het Romeinse Rijk tussen 270 voor en 14 na Christus. Het spel is tweeledig, met een strategisch deel waarin je je Rijk verovert door middel van resource management, diplomatie, handel, troepenallocatie enz. ... en een tactisch deel waarin je met een 'realtime strategy'-methode je vijanden kunt verslaan.

Realistisch is het spel allerm minst, vindt Van Dorst. Hij haalde een aantal anachronismen aan, om aan te tonen dat de makers zich helemaal niet hebben beziggehouden met de historische accuraatheid. Op een screenshot toonde hij een triomfboog, die er historisch accuraat uitzag, inclusief Latijnse tekst. Maar wie aandachtig keek, kon een vermelding naar keizer Vespasianus lezen. Vespasianus kwam pas in 69 na Christus aan de macht dus hier is sprake van een grote historische fout. Ook de kledij en wapenarij van de Romeinse soldaten is historisch onjuist. Sommige helm types waren compleet onbestaand, de schouderplaten die de Romeinen dragen dateren uit het Laat Romeinse Rijk. De Egyptische soldaten dragen kledij die dateert van duizend jaar vóór het zagezegde tijdstip in het spel. Ook de eenheden die men kan gebruiken in het spel, slaan de historische bal mooi mis. De Britten gebruiken druïden en strijdhonden, de Romeinen gladiatoren en arcani. Zoals algemeen bekend werden gladiatoren nooit in de strijd gebruikt, en arcani waren in het echt verkenners maar zeker geen 'special ops', zoals ze in het spel worden afgebeeld.

De reden voor al deze historische onnauwkeurigheden ligt in het feit dat de makers willen voldoen aan het hollywoodiaanse beeld dat de mensen hebben van de Romeinse periode. Brandpijlen vormen volgens het spel een deel van de standaarduitrusting van elke boogschutter gebruikt tegen het voetvolk. Dit geeft mooie, spectaculaire beelden maar in het echt hadden deze pijlen weinig tot geen nut tegen de infanterie.

Samengevat: het spel geeft allesbehalve een accuraat beeld van de geschiedenis en het brengt volgens Van Dorst de speler niets bij. Het is een spektakelstuk en geen simulatie

en is bijgevolg zonder enige educatieve waarde.

Derde spreker was Jeroen van der Vliet. Als archeoloog hielp hij met de vertaling van het Zweedse spel *Schatten en scherven*. Dit spel geeft aan wat je allemaal moet doen wanneer je aan archeologische opgravingen doet. Ook hierin zitten een aantal fictieve elementen zoals een C14-dateringsmachine. Niet erg, vindt Van der Vliet, het is het idee dat telt: je moet de mensen/kinderen bijbrengen dat er zoiets bestaat als C14-datering, onder welke vorm dat wordt weergegeven is van minder belang. Naast *Schatten en scherven* besprak Van der Vliet ook een aantal historische flashgames die terug te vinden zijn op de website van de BBC. Door hun korte duur, meestal maar een minuut of tien, kunnen ze gemakkelijk gebruikt worden als educatief materiaal.

Als laatste was Ian Howe aan het woord. Howe werkt op dit moment voor het in Nederland gevestigde Guerilla Games en heeft meegewerkt aan een aantal historische spellen, waaronder *B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th*. Dit spel, in 2001 op de markt gebracht, is een WW2-flightsimulator. Het speelt zich af boven Europa en focust op de 'daylight strategy bombing'. Als speler kan je tien verschillende functies in het vliegtuig uitoefenen, van piloot tot 'tailgunner'. Om deze historische simulatie te maken, raadpleegde Howe een zevental bronnen, zowel archiefbronnen⁽³⁾ als mondelinge bronnen⁽⁴⁾, naast entertainende mediabronnen en het internet waarbij het belangrijk is elk feit te dubbelchecken. Ook deze simulator is voornamelijk gemaakt voor het plezier van de speler, maar met daarbij een vleugje historische authenticiteit. Dit vindt men voornamelijk terug in de grafische beeldvorming - elk detail van het vliegtuig is zo goed mogelijk nagemaakt - en in de verhaallijn, zodat er een historisch sfeertje rond het spel hangt.

Uit de studiedag kan geconcludeerd worden dat historische spellen nog een hele weg af te leggen hebben, voor ze echt als historische bron kunnen aanzien worden. Entertainment is nog altijd moeilijk te combineren met educatieve waarde. Dit wil echter niet zeggen dat deze spellen helemaal niets bijbrengen, we mogen niet vergeten dat ze door hun populariteit heel wat mensen bereiken en hen kunnen aanzetten zich meer met geschiedenis bezig te houden. Als kind zijn we allemaal toch wel eens naar de bibliotheek gelopen na het zien van een al dan niet historisch correcte ridderfilm? Waarom zouden spellen niet hetzelfde effect kunnen hebben?

(1) <http://www.theesa.com/files/2005EssentialFacts.pdf>.

(2) Respectievelijk 28 % en 21 %.

(3) NARA.

(4) Major Joseph Worsley, USAF-gepensioneerde.