

Jongeren en heemkunde¹

Historische games. Entertainment of educatieve waarde in een digitale wereld?

Games zijn hotter dan ooit in de cultureel-erfgoedsector. Vraag is of zij te rijmen zijn met de historische accuraatheid en of er wel voldoende duiding en context wordt gegeven. Hoe kunnen historisch bronnenmateriaal, kunstvoorwerpen, getuigenissen, tradities en technieken ingepast worden in dit verhaal? Is de erfgoedsector wel compatibel met zoiets 'lichtzinnigs' als games? Hoe kunnen games een educatieve waarde hebben, in het bijzonder in de culturele erfgoedsector? Aan de hand van enkele voorbeelden van historische games, de vaststellingen van de conferentie 'Erfgoed & Games Level 2' en een aantal case studies uit de erfgoedsector zelf trachten we een antwoord te vinden².

1. Vooroordelen

Wanneer je als volwassene durft bekennen dat je regelmatig nog eens vastgekleusterd zit aan je computerscherm bij het spelen van een of andere game, dan word je vaak met een scheef oog bekeken. Allerlei uitnodigingen van vrienden op Facebook die je vragen om hen een cadeau te geven of een niveau hoger te brengen in een of ander spel op dit sociaal medium, doen nochtans vermoeden dat jij niet de enige bent die zich af en toe eens aan een computerspel waagt. Toch worden computerspellen door veel mensen nog altijd beschouwd als iets voor kinderen of gaan ze nog steeds gebukt onder talloze andere vooroordelen. Die vooroordelen bestaan ook tegenover historische games. Deze zouden te veel gericht zijn op sensatie en te weinig aandacht besteden aan historische details. Net door dit gebrek aan nuance zou een ongecompliceerd en onjuist beeld ontstaan van de geschiedenis en zou ons historisch blikveld vertroebelen. Maar geldt dit wel voor alle historische games? Het is duidelijk nodig om het kaf van het koren te scheiden. Daarom trachten wij in wat volgt een overzicht te geven van de bestaande historische games.

2. Soorten historische games

1. First-person shooters

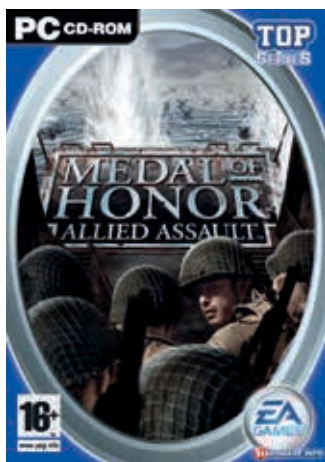
De *first-person shooter* (FPS) of *point-of-view* (POV) games zijn spellen waarbij de speler vanuit het eerste persoonsperspectief op het scherm wordt vertegenwoordigd door een personage (avatar) waarvan meestal alleen het vooruitgestoken wapen en soms de handen te zien zijn. Opvallend bij dit speltype is dat de grenzen tussen fictie en werkelijkheid in oorlogsspellen steeds meer zijn vervaagd. Zo wordt het spel 'America's Army' door het Amerikaanse leger gebruikt om soldaten te rekruteren. Aanvankelijk was het spel als vermaak opgezet, maar inmiddels is het door datzelfde Amerikaanse leger verder ontwikkeld.



America's Army

Interessant zijn vooral de FPS-games gebaseerd op de Tweede Wereldoorlog. Electronic Arts Games lanceerde met zijn reeks 'Medal of Honor' (MoH) een uniek concept in de late jaren 1990. Met het eerste spel dat werd uitgebracht in 1999 werd een nieuwe soort game geboren. Het was de eerste succesvolle FPS die zich onthield van het fantasie-

element waarmee dit gametype vaak werd geassocieerd. In de plaats daarvan wist men een extreem geloofwaardige achtergrond voor het spel op te bouwen. In de MoH-reeks staat de speler in de meeste gevallen in de schoenen van Amerikaanse soldaten. Daarnaast wordt er soms ook als verzetsstrijder gespeeld. De organisatie en opbouw van het spel nodigt de speler uit om het als een verhaal te beleven. Er verschenen reeds verschillende generaties van MoH; gaande van geheime missies van het verzet in Frankrijk tot de oorlog in de Grote Oceaan. Gebaseerd op missies ondernomen gedurende de Tweede Wereldoorlog, plaatst MoH de speler in de positie van een soldaat, die deel uitmaakt van een groter militair kader.



Medal of Honor: Allied Assault (EA Games, 2002)

In het populaire ‘Medal of Honor: Allied Assault’ (EA Games, 2002) kruipt de speler in de huid van luitenant Mike Powell, die in dienst is van de ‘Office of Strategic Services’ (OSS), de eerste onafhankelijk opererende buitenlandse inlichtingendienst van de Verenigde Staten. De *singleplayer-modus* bevat een zestal missies.

Het verhaal speelt zich onder andere af in Noord-Afrika, Noorwegen en Frankrijk met ieder een stel submissies waarin je moet infiltreren, tanks, geschut of andere doelen opblazen, documenten en informatie bemachtigen, gevangenen redden en in veiligheid brengen, enz. Daarin probeert Powell, als geallieerde, delen van Europa en Noord-Afrika te bevrijden van de asmogendheden. Zo wordt in missie 3 ‘Operation Overlord’ de landing van de geallieerden op Omaha Beach gereconstrueerd. Doorheen het spel wordt een zin voor rechtlijnigheid en een historische koers door het landschap en het spel opgebouwd.

Het spel is voor een groot deel gebaseerd op de film ‘Saving Private Ryan’ (1998) en de historische serie ‘Band of Brothers’ (2001). Het shockelement speelt een rol bij de landingsscène, waar de speler in het begin geconfronteerd wordt met de chaos

van het moment. Toch is het spel goed georganiseerd en legt het de speler welbepaalde doelstellingen op, zowel militair als geografisch, door te bewegen doorheen de levels en de vijanden te doden. Levels kunnen niet overgeslagen worden en de speler kan niet beslissen om niet te vechten. De speler moet het verhaal voortzetten, of er zal niets gebeuren. De geschiedenis zal niet verdergaan, behalve als de speler aan een aantal criteria voldoet, de juiste vijanden uitschakelt en in leven blijft. Het spel is zowel verhalend als een simulatie.

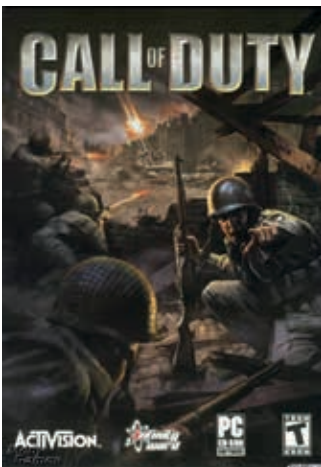


Saving Private Ryan (1998)

‘Rising Sun’ (2003) was een vernieuwend spel want nu werd er niet meer in Europa gestreden, maar nam het spel de speler mee naar de tropische eilanden van de Stille Oceaan. Het spel begint met de aanval van Japan op Pearl Harbor, waar de speler moet verdedigen. Kenmerkend voor de opeenvolgende MoH-games was dat de graphics op pc van veel betere kwaliteit waren dan op spelconsoles. Uiteindelijk maakte de Medal of Honor-reeks de overstap naar PlayStation 3. Dit gaf de mogelijkheid tot online-gaming. Vernieuwend was ook dat nu niet meer in de Tweede Wereldoorlog werd gestreden, maar wel in het huidige tijdperk. De speler is een Amerikaanse soldaat die uitgestuurd wordt in de bergen van Afghanistan om een ontvoerde kameraad van hem te gaan redden. Hij krijgt hulp van vier teamgenoten, die voor de nodige bescherming zorgen. Dit spel kreeg veel kritiek vanwege het hoge realiteitsgehalte en het confronterende materiaal dat getoond werd. In de laatste MoH-game wordt de speler meegesleept naar het Midden-Oosten. Het is duidelijk hoe de historische actualiteit inspeelt op de ontwikkeling van deze game. Een terroristische aanslag vindt plaats op een trein in Spanje met als gevolg dat er vele onschuldige men-

sen het leven laten. De speler moet missies uitvoeren in Pakistan en Somalië.

Alle MoH-spellen zijn online te spelen, behalve de eerste en het vervolg 'Medal of Honor: Underground' (2000), die spellen waren voor de PlayStation. Online kan de speler kiezen tot welke kant hij behoort. Hij kan kiezen voor de geallieerden of de asmogendheden, met Amerikaanse of Duitse nationaliteit. Later werden ook andere nationaliteiten mogelijk: Brits, Russisch of Italiaans. Er zijn verschillende speltypes mogelijk, zoals *Team death match*, *Objective match* en *Free-for-all*.



Call of Duty (2003)

Andere FPS-spellen als 'Call of Duty' (2003) en 'Battlefield' (2002) bouwden verder op het succes van MoH. Zij legden meer de nadruk op de gewone soldaat. De retoriek in het spel is niet zo individualistisch als in MoH. De nadruk ligt op teamwork: 'no one fights alone'.

In tegenstelling tot MoH speelt de speler in 'Call of Duty' als soldaat van verschillende landen, zoals de Verenigde Staten, Groot-Brittannië en de Sovjet-Unie. 'Call of Duty 4: Modern Warfare' (2007) was het eerste spel in de serie dat zich niet meer tijdens de Tweede Wereldoorlog afspeelde. 'Call of Duty: Black Ops' (2010) is een game die plaatsvindt in Rusland tijdens de Koude Oorlog en de Vietnamoorlog. Een andere missie speelt zich af in Cuba. De evolutie naar meer fantasie en het fictieve, dus minder historiciteit, komt tot uiting in het toevoegen van de *Zombie Mode*, een spelmodus in 'Call of Duty: World at War' en 'Call of Duty: Black Ops', waarbij de speler eindeloze golven van aanvallende zombies moet overleven.

2. Rollenspellen (MMOGs = massive multiplayer online role-playing games)

Het rollenspel of *role-playing game* is ontstaan uit het speltype van de *adventure game*, waarbij interactieve fictie centraal staat. Uit puur tekstuele adventure games als 'Adventure' en 'Zork' ontstonden vari-

anten met tekst en beeld, die in snel tempo steeds realistischer oogden, onder meer door verhoogde resolutie en toevoeging van kleur en geluid. Het publiek wenste echter geen historische reconstructie, maar de creatie van een fantasierijk dat tot de verbeelding kon spreken, vaak echter geïnspireerd op de middeleeuwen.

Massive multiplayer online games (MMOG's) en *massive multiplayer online role-playing games* (MMORPG's) combineren het spel op een unieke en massaal populaire wijze met virtuele en sociale software. Spelers moeten een avatar (= persoonlijke grafische representatie) creëren om daarmee een virtuele 3D-wereld binnen te komen en in contact te komen met andere avatars of spelers. Men kan er ruimte afhuren, rondreizen, complexe taken uitvoeren als ook objecten, gebouwen en producten creëren en ontwerpen. Een mooi voorbeeld van een MMOG is 'Second Life' (Linden, 2003). MMORPGs zijn meer gebaseerd op regels en traditioneler, daar zij meer vertrekken vanuit queesten en taken en minder tot doel hebben de echte wereld na te bootsen. Zij creëren eerder een fantasierijke onlinewereld voor interactief spel. De populairste MMORPG is 'World of Warcraft' (Blizzard, 2004) met quasihistorische, romantische, fantasierijke gevechtsscenario's. Meer dan twaalf miljoen spelers betalen maandelijks of om de zoveel maanden, om online hun karakter te creëren en verder te laten evolueren.



World of Warcraft (2004)

Steeds meer MMORPG's zijn gebaseerd op films als 'Lord of the Rings' en 'Pirates of the Caribbean'. Een combinatie van MMOG en FPS is terug te vinden bij spellen als 'Wolfenstein: Enemy Territory'

(Activision, 2004). Er bestaan ook pseudomiddel-eeuwse games als 'Regnum Online' (nu 'Champions of Regnum') waarbij het spel focust op oorlog tussen teamspelers met een voortdurende strijd over forten en kastelen, met monsters en verschillende karakters. Vaak vinden veel games inspiratie voor hun fictieve karakters en werelden in de Keltische, Noorse, Griekse, Koreaanse en Chinese mythologie.



Roma Victor (2006)

Daarnaast bestaan er ook een reeks authentiekere historische MMORPG's, waarbij de ontwerpers bewust zich willen onderscheiden van de puur commerciële games. Deze historische MMORPG's laten de spelers toe om te handelen in de geschiedenis. Een klassiek voorbeeld was 'Roma Victor' (RedBedlam, 2006), waarbij het decor zich beperkte tot een sectie van de Romeinse provincie Britannia langs de Muur van Hadrianus, met inbegrip van verscheidene dorpjes en Romeinse forten. Het spel bevatte twee grote groepen: de Romeinen en de barbaren. Verder konden spelers ingedeeld worden in clans of gilden. Elk karakter kon specifieke vaardigheden en mogelijkheden ontwikkelen doorheen het spel. In 2010 ging het spel offline.

3. Strategiespellen

De strategiespellen (*strategy games*) vormen een genre games waarbij meer 'hersensactiviteit' te pas komt en minder de voorstelling van *history-in-real-time* vooropstaat. Sid Meier's 'Civilization'-reeks spellen is de meest succesvolle van de *reality strategy games*. Men gebruikt echte historische, geografische en feitelijke achtergronden om het spel voldoende historische achtergrond te geven. Waar het bij het oudste strategiespel Risk, een bordspel uit 1957

dat in 1988 werd gedigitaliseerd, nog om te doen was om via een beurtensysteem de wereld te veroveren, gaat het bij het beurtenspel (*turn-based strategy game*) 'Civilization' en het real-time-strategiespel 'Age of Empires' (Ensemble, 1997) veel meer om machtsuitbreiding van de beschaving die je kiest door handel, nijverheid en technologische innovaties. Ontwikkeling en evolutie, economie en technologie zijn de sleutelwoorden bij deze strategiespellen. Zij dompelen de spelers visueel en auditief onder in de geschiedenis. Ze geven aldus de speler een diepere betrokkenheid bij het verleden.



Rome in Civilization V

'Civilization' is een serie strategische computerspellen. Deel 1 is in 1991 door de Canadees Sid Meier bedacht en geschreven voor Microprose. Het doel van het spel is een groot rijk vanuit het niets op te bouwen. Het spel begint in het jaar 4000 voor Christus met een enkele eenheid kolonisten die weinig meer kan dan een stad stichten. Afhankelijk van de versie van het spel kan het zijn dat er nog andere (militaire) eenheden aanwezig zijn, waardoor de speler direct kan beginnen de omringende wereld te verkennen. Door wetenschappelijk onderzoek en uitbreiding krijgt de speler steeds meer en betere militaire eenheden, gebouwen en staatsvormen tot zijn beschikking. Er zijn verschillende manieren om het spel te winnen. Bij de eerste versie gaat het er om als enige beschaving over te blijven door de steden van alle andere beschavingen te veroveren of door als eerste beschaving succesvol met een ruimteschip Alpha Centauri bereiken. In andere versies zijn ook diplomatieke en culturele overwinningen mogelijk. 'Civilization' laat de speler ook toe om wereldwonderen te bouwen (zoals de hangende tuinen van Babylon), die je beschaving een aanzienlijke sprong voorwaarts laten maken op een bepaald technologisch of cultureel gebied, zodat je bevolking gelukkiger wordt. Cultuur is belangrijk

om het volk te paaien en rustig te houden. In de moderne tijden heb je de keuze om een bepaalde politieke ideologie te kiezen voor je rijk met keuze tussen fascisme, democratie, communisme, socialisme enz., elk met zijn specifieke eigenschappen, voor- en nadelen.



Civilization V: Brave New World (2013)



De Japanse beschaving in Civilization V

In 'Civilization V' (2010) beheerst de speler als een historisch leider een beschaving van het 4e millennium v. Chr. tot aan het midden van de 21e eeuw, met als doel om de overwinning te behalen via onderzoek, diplomatie, uitbreiding, economische ontwikkeling, overheid en militaire overwinning. Ondertussen krijgt de speler concurrentie van andere leiders en hun beschavingen. Er zijn 18 beschavingen beschikbaar, elk met hun specifieke kenmerken op technologisch, cultureel, militair en economisch vlak. Zo heeft de Japanse beschaving bushido (de erecode van de samurai) als speciale vaardigheid en de samurai als unieke militaire eenheid. Meer gedetailleerde informatie over de geschiedenis van de verschillende beschavingen kan de geïnteresseerde speler terugvinden in de CivPedia, zowel op de dvd als online.



Screenshot uit Age of Empires: The Rise of Rome (1998)

Het abc van computergames

Account: gebruikersnaam.

Avatar: persoonlijke grafische representatie.

Browsersgame: een computerspel dat via een webbrowser gespeeld wordt.

Graphics: de grafische weergave van een computerspel.

Level: de term level of niveau wordt gebruikt om bij te houden hoe ver een personage gevorderd is in een spel.

Multiplayer: computerspel voor meer dan één speler.

Online-gaming: via het internet kunnen spelen met meerdere spelers gespeeld worden.

Real-time strategy: strategisch computerspel waarbij de spelers continu beslissingen nemen.

Spelconsole: een spelcomputersysteem dat specifiek gemaakt is om spellen op te spelen, met als beeldscherm vaak de televisie. Bekende voorbeelden zijn Playstation, Xbox of Wii.

Turn-based strategy game: strategisch computerspel waarbij de spelers om beurten beslissingen nemen.

Een ander bijzonder populair historisch *real-time strategy* computerspel is 'Age of Empires', dat in 1997 werd uitgebracht door Microsoft en ontwikkeld is door Ensemble Studios. Men kan spelen tegen de computer en (in een netwerk of via internet) tegen andere mensen. De spelers moeten vier grondstoffen verzamelen die bestaan uit: voedsel, hout, steen en goud. Daarmee kan de speler gebouwen neerzetten, technologieën ontwikkelen en dorpelingen of militairen trainen. Het voedsel kan verkregen worden door middel van jagen, vissen, landbouw en bessenstruiken te plukken. Het spel is gesitueerd in de prehistorie en oudheid en kent twaalf verschillende beschavingen, elk met hun specifieke unieke eigenschappen. In de uitbreiding 'The Rise of Rome' worden deze volkeren met de Romeinen, Palmyriërs, Carthagers en Macedoniërs uitgebreid tot zestien beschavingen. Elke

beschaving heeft unieke sterke en zwakke kanten, die ten dele overeenkomen met de historische werkelijkheid. Verder kunnen in de loop van het spel vier verschillende tijdvakken worden doorlopen: de Oude of Middensteentijd (Stone Age), de jonge Steentijd (Tool Age), de Bronstijd (Bronze Age) en de IJzertijd (Iron Age). In elk tijdvak worden nieuwe gebouwen, militaire eenheden en technologieën beschikbaar gesteld. Elk spel wordt gespeeld in een landschap dat verschillende afmetingen kan hebben, variërend van heel klein tot heel groot. De computer kan automatisch landschappen genereren op basis van een aantal landschapstypen: kleine en grote eilanden, kustgebied, binnenland (met rivieren) en bergland (soms met rivieren).



Age of Empires II: The Age of Kings (1999)

Het ongekende succes van 'Age of Empires' gaf de aftrap voor een nieuw tijdperk, waarin een historisch verhaal centraal kon staan in spellen. Al snel volgden er vele andere spellen met elk hun eigen insteek. 'Age of Empires' kreeg een vervolg, waarin niet de Oudheid maar de middeleeuwen en de pas ontdekte Nieuwe Wereld centraal stonden. 'Age of Empires II : The Age of Kings' kwam uit in 1999 en speelt zich af in de middeleeuwen. De bedoeling van het spel is een rijk op te bouwen en de tegenstander te verslaan. De verschillende volkeren in 'Age of Empires II' zijn: Britten, Byzantijnen, Kelten, Chinezen, Franken, Goten, Japanners, Mongolen, Perzen, Saracenen, Teutonen, Turken en Vikingen. In het uitbreidingspakket, 'The Conquerors' komen hier ook de Azteken, Hunnen, Koreanen, Maya's en Spanjaarden bij. Net zoals bij de eerste 'Age of Empires' begin je met een stadhuis en enkele dorpen. Die moeten dan grondstoffen winnen en de gebouwen bouwen. Door middel van deze twee elementen kun je het leger en dus je macht uitbreiden.



Age of Empires Online (2011)

Inspeland op de recente tendensen tot online gaming en de opkomst van de sociale media, lanceerde Microsoft Game Studios 'Age of Empires Online' in 2011 als gratis speelbaar en downloadbaar real-time strategyspel met MMO (massively multiplayer online)-elementen. Gebruikers kunnen door middel van een account en betaling het spel uitbreiden. Ook het andere populaire historisch geïnspireerd simulatiespel 'The Settlers' (1993) wist deze markt recent te ontsluiten via 'The Settlers Online', een gratis browsergame, waar je via je Facebook-account gratis kan op inloggen.



Screenshot uit het spel Anno 1602 (1998)

Een ander succesvol *real-time strategy* computerspel is 'Anno 1602: Creation of a New World' (1998), ontwikkeld door het Duitse Sunflowers en het Oostenrijkse Max Design. De speler sticht en onderhoudt 17e-eeuwse nederzettingen in de Nieuwe Wereld door de productie van grondstoffen, het drijven van handel, het onderhouden van diplomatieke betrekkingen en het tevreden houden van de inwoners (in het begin met noodzakelijke goederen, zoals voedsel maar later ook met luxegoederen, zoals juwelen). Ook dient men de nederzetting(en) te beschermen in oorlogssituaties (tegen vijandige spelers, zoals piraten) door het opleiden van soldaten en het produceren van wapenning (zoals verdedigingswerken en kanonnen) voor de nederzettingen en schepen. Het spel is het eerste deel in de

‘Anno’-serie, de opvolgers van dit spel zijn ‘Anno 1503: The New World’, ‘Anno 1701’ (eerste gebruik volledige 3D-wereld), ‘Anno 1404’ en ‘Anno 2070’ (2011), de eerste game uit de reeks die zich in de toekomst afspeelt.



Anno 1404 (2009)

‘Crusader Kings II’ is een *real-time strategy* spel ontwikkeld en uitgegeven in 2012 door Paradox Interactive als de opvolger van ‘Crusader Kings’. Het spel kan omschreven worden als een dynastiesimulator, waarbij de speler een middeleeuwse, Europese dynastie tussen 1066 en 1453 controleert. Door strategisch

gebruik van onder andere huwelijken en moordpogingen dient de speler de macht en invloed van zijn dynastie te vergroten. De simulatie kent een open eind, zodat succes in het spel door de speler zelf gedefinieerd wordt. Alleen als de dynastie van de speler volledig uitsterft of ze geen bezittingen meer heeft, is het spel gedaan. In het spel erven kinderen eigenschappen, cultuur, religie en vaardigheden van hun ouders of opvoeders dankzij een systeem waarin genetica en opvoeding geïmplementeerd zijn. Dit noopt de speler tot het zorgvuldig selecteren en arrangeren van huwelijken, zodat de eigenschappen van kinderen uit dit huwelijk optimaal zijn. Naast deze positieve eigenschappen zijn er immers ook veel slechte eigenschappen te verkrijgen die gebaseerd zijn op de 7 hoofdzonden of als op wat men in de middeleeuwen beschouwde als straf van God (lichamelijke afwijkingen). Er zijn vier speelbare autoriteitsniveaus in het spel: graven, hertogen, koningen en keizers. De speler dient telkens rekening te houden met de opinie van zijn onderdanen om ervoor te zorgen dat zij niet gaan rebelleren tegen hem.



Crusader Kings II (2012)

‘Crusader Kings II’ is ook het eerste historisch strategiespel dat op een vrij accurate wijze en op dergelijk grote schaal het ingewikkeld kluwen van het Europese middeleeuwse feodale stelsel in kaart brengt en toepast in een spel. De leenman had bepaalde verplichtingen tegenover zijn leenheer (leveren van troepen, belastingen, trouw) en de leenheer op zijn beurt ook ten opzichte van zijn leenmannen (militaire bescherming). Hoewel er soms wat historische fouten zijn ingeslopen, brengt dit spel op bijzonder accurate manier het middeleeuwse Europa in kaart en kan de speler rekenen op uren spelplezier en tegelijk zijn historische kennis van de Europese middeleeuwse adellijke dynastieën op peil brengen of tenminste wat prikkelen ...

4. Historische *city-building games*

De *city-building games* zijn een genre strategiespellen waar spelers ageren als de algemene planner en leider van een stad. Dit genre bouwde voort op het legendarische ‘SimCity’ (1989). In 1993 kende het genre grote populariteit door het uitbrengen van de game ‘Caesar’ van Sierra Entertainment, waarin men Romeinse historische steden kon nabouwen, inclusief thermen en aquaducten. ‘Caesar II’ (1995), ‘Caesar III’ (1998) en ‘Caesar IV’ (2006, in 3D) volgden. In 1999 lanceerde Impression Games en Sierra Entertainment het *city-building game* ‘Pharaoh’. Het spel was chronologisch accuraat en gaf een geloofwaardige weergave van de constructie van monumenten, oorlogen en nationale rampen, de geboorte en dood van notabele leiders en de stichting en val van oude steden. Er was zelfs een begrensde encyclopedie met historische informatie over de gebruiken in het oude Egypte. Vervolgens verscheen in 2000 ‘Master of Olympus – Zeus’, dat gesitueerd was in het oude Griekenland. De middeleeuwse variant, de reeks ‘Stronghold’ verscheen

in 1993 en introduceerde 3D. Tijdens het spel werd sterk de nadruk gelegd op het bouwen van kastelen. In 2002 verscheen 'Emperor: Rise of the Middle Kingdom' waar de speler werd meegesleept in de oude Chinese geschiedenis met zijn talloze dynastieën. Typerend voor deze reeks *city-building games* is de aandacht voor de historische accuraatheid van de gebouwen en monumenten.



Screenshot uit Caesar III (1998)

3. Erfgoed en games: Voorbeelden uit Vlaanderen

Het hierboven geschetste overzicht van historische games toont al snel aan dat er de laatste jaren een enorme evolutie heeft plaatsgevonden. Een evolutie die ook de Vlaamse erfgoedsector niet onberoerd laat. Dat bleek ook uit de grote belangstelling voor de studie 'Erfgoed & Games: Level 2' die FARO op 29 november 2012 organiseerde. Niet alleen binnen de erfgoedsector was de respons groot, ook uit de gamewereld kwam veel reactie. Een dertigtal mensen moesten zelfs op een wachtlijst staan. Tijdens deze studiedag, die een vervolg was op een eerdere conferentie over Erfgoed & Games uit 2008, stonden een aantal trends, kansen en uitdagingen in de erfgoedsector, centraal.

Uit verschillende lezingen (o.m. die van Anne Vroegop van Not for Profit en Andrew Payne van The National Archives) bleek dat de grootste kans voor games in erfgoededucatie ligt in het feit dat ze aanzetten tot denken. Goede games kunnen dus wel degelijk een meerwaarde hebben. Zo'n goede game daagt de speler uit en integreert spel en informatie. Wil je als speler goed presteren, dan moet

je voldoende kennis verzamelen. Het competitieve element in een spel motiveert tot (bij)leren. Niet elk speltype is daarvoor geschikt. *Role-playing games* zijn bijvoorbeeld veel educatiever dan FPS-games. Dat stelde ook Pieter Van den Eede vast. Deze jonge historicus die in zijn masterproef de voorstelling van de Wereldoorlogen in schietspelletjes bestudeerde, had ook nog enkele aanbevelingen voor gameontwikkelaars. Zo raadt hij hen aan om andere thema's te verkennen (collaboratie, verzet), zoveel mogelijk oorspronkelijk bronnenmateriaal te gebruiken en het spelelement en de inhoud zoveel mogelijk in evenwicht te houden.



In het WIEL van ODIEL

Op de studiedag kwamen ook verschillende voorbeelden van games uit de Vlaamse erfgoedsector aan bod. Zo lichtte Aline Verbeeck (Erfgoedcel TERF) het educatieve spel 'In het WIEL van ODIEL' toe. Dit educatieve game is gegroeid uit een samenwerking tussen het Wierlarmuseum van Roeselare en het Schoeisel- en Borstelmuseum van Izegem.

Het Expertisecentrum voor Digitale Media van de Universiteit Hasselt, partner in het iDiscover kenniscentrum, werkte eveneens mee aan dit project. Een multidisciplinair projectteam stond in voor de ontwikkeling van de methodiek en software, met als doelstelling de museumcollecties voor de specifieke doelgroep van TSO- en BSO-leerlingen te ontsluiten. In beide musea kan men met vrienden, een groep of klas het spel van Odiel Defraeye spelen. Hij won als eerste Belg de Tour de France in 1912. Als Rumbekenaar werkte hij in een borstelfabriek te Izegem. In dit spel kruip je in de huid van een van de aangeboden personages, die allemaal met de wielrennerij of de borstelmakerij een band hebben en leer je samen met het fietstalent de samenleving van begin 20ste eeuw kennen. Ofwel kom je naar een van de twee musea om een game rond een bepaald thema te spelen. Ofwel ontwerp je zelf met enkelen een game (na een introductiesessie) en speel je dan de game van een andere groep op de smartphone van het museum.



La Mosca: uitgever van city games

In de tweede case study stonden *city games* of zogenaamde *location based games* centraal, stadsspellen waarbij je positie een bepalend element vormt, door gebruik te maken van de smartphone of tablet. De voorstelling werd gegeven door Kristof Van den Brande van La Mosca,

een in Gent gevestigde ontwikkelaar met veel ervaring in het genre. Hij had het ondermeer over de technologische evolutie van de apparaten waarop de games draaien. Deze zorgt ervoor dat ze snel verouderd zijn. Bovendien is ook beweging tijdens het spelen heel belangrijk. Dat geeft afwisseling en houdt het groepsgevoel in stand. Hij pleitte ook voor het opnemen van binnenlocaties in dergelijke games. Vooral nog ligt dat moeilijk omdat musea en andere instellingen zich weigerachtig opstellen om spelers gratis toegang te geven tot het gebouw.



De Leguanen

Ook Jeroen Neus van Lumineus had het over de nood om buiten te komen. Hij is de bedenker van de erfgoedgame 'De Leguanen', een *alternate reality game* voor de erfgoedsector waarbij scholieren aangezeten worden om op zoek te gaan naar een 'ontvoerde'

man, die aanwijzingen over zijn locatie achterliet in de vorm van historische verwijzingen. Cruciaal voor een goede *alternate reality game* zijn volgens hem: een goed verhaal dat in het leven van de spelers binnendringt, het verspreiden van informatie over meerdere media en het op stap sturen van mensen. Belangrijke lessen waren dat *live events* veel tijd in beslag nemen om ze voor te bereiden en uit te voe-

ren en dat jongeren absoluut niet het gevoel willen krijgen gefopt te zijn bij de aanvang van wat dan nog als echt wordt voorgesteld.

De laatste uiteenzetting ging over de *gameplay* en technische kant van het spel 'Wireless puppetry' van Het Firmament, het landelijk expertisecentrum voor het cultureel erfgoed van de podiumkunsten. 'Wireless Puppetry' is een spel waarin marionetten en andere theaterpoppen centraal staan. Het spel richt zich op kinderen van 8 tot 12 jaar die het spel in klasverband spelen. De basis van het spel is een besturing die gebaseerd is op een echt houten speelkruis voor marionetten. Daarmee kunnen ze de pop volledig besturen: wandelen, bukken, springen, dingen vastnemen. Binnen elk level van het spel reist men door de geschiedenis van een bepaalde poppensoort: van hun oorsprong binnen de traditionele Wayang Golek-cultuur tot de hedendaagse producties van bijvoorbeeld Handspring Puppet Company. In het spel moet je proberen van links naar rechts te geraken door een aantal obstakels te overwinnen. Die obstakels zijn meestal simpele puzzels waarbij je een beetje kennis nodig hebt over de geschiedenis van de poppen of de materialen uit de poppenwereld. Bij het spel is er ook een educatief lessenspakket uitgewerkt en een toepassing waarmee de kinderen hun eigen pop kunnen ontwerpen. Tijdens het spel kan de pop verwisseld worden zodat ook een ander kind met de pop kan spelen. Het wisselen van de pop is soms ook nodig: zo zal een houten pop op een gegeven moment als bootje moeten fungeren, omdat de ijzeren pop anders gewoon zinkt. Om allerlei obstakels te overwinnen heeft de speler keuze uit drie verschillende poppen: stof, hout en metaal. Hierdoor wordt hij geconfronteerd met de zeer verschillende besturing van elk type pop.



'Wireless Puppetry' van Het Firmament

In de ruimte naast het auditorium stonden een aantal concrete projecten opgesteld. Twee daarvan waren 'Wireless puppetry' en een stand van 'La Mosca'. Mindscape3D stelde er ook 'Deynse 1783' voor, een spel waarin je in 3D door het Deinze van de late 18e eeuw kan rondlopen in de rol van Gilles, een leerling kaartenmaker, die de opdracht heeft Deinze nauwkeurig te verkennen en op te meten. Via Gilles verzamel je historische informatie voor het opstellen van een kaart van het centrum van het late 18e-eeuwse Deinze, gereconstrueerd op basis van het archeologisch onderzoek van de laatste jaren.



Deynse 1783

4. Educatieve waarde van historische games

Zijn al die educatieve games nu wel geschikte didactische middelen om het verleden te leren kennen en te begrijpen? De belangrijkste voorwaarde hiervoor is dat ze historisch correct in elkaar steken, dat ze historisch accuraat zijn. Vaak wordt historiciteit ingeruild voor sensatiezucht. Een terugkomende opmerking over historische games is het feit dat, als de game-ontwerpers al de moeite doen om enige historische authenticiteit aan de dag te leggen, zij vaak blijven vervallen in stereotypen. De Steentijd, Bronstijd en Ijzertijd worden in Age of Empires steevast ingedeeld volgens een beperkt aantal grote en machtige rijken en volkeren.

De historische accuraatheid van historische games neemt echter steeds verder toe en binnen dit genre gaan de strategiespellen voorop in de ontwikkeling. De eerste echte wijziging kwam met 'Rome: Total War', waarbij de speler als een van de drie grote Romeinse families (Brutii, Julii, Scipii) een imperium moet uitbouwen en Rome moet inpalmen.

De bijzonderheid aan dit spel is dat men er zonder meer historische bronnen in citeerde en naar archeologische vondsten heeft gekeken om een accuraat beeld te geven van de oorlogsvoering in de Oudheid. Door gebruik van meerdere bronnen en door historici en oudheidkundigen in dienst te nemen als adviseurs van dit spel ontstond een poging tot een historisch correct spel. Historisch relevant in dit spel zijn bijvoorbeeld de tactieken die je kunt toepassen. Het verloop van de geschiedenis binnen het spel wijkt echter zo nu en dan serieus af van de werkelijkheid. Af en toe klopt de tekst op een triomfboog niet met de historische werkelijkheid. Ook de kledij en bewapening van de Romeinse soldaten is niet altijd historisch correct. Het gebruik van gladiatoren in het Romeinse leger is ook een historische blunder. Vaak gaat het om 'wat als?'-geschiedenis, bijvoorbeeld wat als Carthago nu eens Rome in de as had gelegd? Nochtans is de 'Total War'-reeks enorm populair en behelst ze genoeg tijdperken. Het is en blijft dus een spektakelstuk en geeft geen accuraat beeld van de geschiedenis. Maar het concept op zich heeft ons inziens wel educatieve waarde.

Bovendien wordt de geschiedenis ook vaak vanuit een eenzijdig westers perspectief gezien, niet in het minst eurocentrisch georiënteerd. Zo worden de 'wilden', 'barbaren' of 'indianen' dikwijls als onderontwikkelde beschavingen geportretteerd of als beschavingen met minder technologische mogelijkheden. De kolonistoren in de 'Anno'-reeks brengen daarentegen rechtlijnige structuren, wegen, economie en 'voortgang', waar de inheemse stammen uiteindelijk vaak plaats voor moeten ruimen. Uitwassen van de kolonisatie zoals de uitroeiing van de inheemse stammen door ziektes waar zij niet resistent tegen waren of door verdrijving, alsook de slavernij worden in de meeste historische spelen zorgvuldig vermeden.

5. Conclusie

Op de studiedag 'Game Over: Games en Geschiedenis' van 31 maart 2006 werd nog geconcludeerd dat historische spellen nog een hele weg af te leggen hadden voor ze echt als historische bron konden aanzien worden. Entertainment was nog altijd moeilijk te combineren met educatieve waarde. De verschuiving van spellen puur voor vermaak (entertainment) naar games die zowel plezier als kennis

brenge, lijkt de eerste stap naar de game als didactisch middel. Op de recente conferentie over 'Games & Erfgoed' op 29 november 2012 bleek echter dat historische FPS's maar weinig educatieve waarde hebben. Andere speltypes als RPG's werden aangeraden om verder te gebruiken. Verscheidene praktische toepassingen uit het erfgoedlandschap in binnen- en buitenland passeerden de revue en toonden aan dat historische games vandaag wel hot zijn in de erfgoedsector. Een hype die wordt versterkt door de boom van sociale media, smartphones en ipads.

Tot slot durven wij beweren dat de strategiespellen vandaag qua historische accuratesse het verst staan, een breed publiek aanspreken en zeker nieuwe mogelijkheden en toepassingen in de erfgoedsector kunnen kennen. Tot op heden is het genre van de strategiespellen in de erfgoedsector echter onderbelicht gebleven, ook al zijn ze misschien historisch het meest accuraat gebleken. De toepassingen qua creativiteit (bv. city-building) zijn nochtans onuitputtelijk. Een volledig evenwicht tussen entertainende historische gameplay en historische accuraatheid kan echter nooit 100% worden bereikt. Bovenal lijken de toepassingen via smartphones en ipads op dit ogenblik in het erfgoedveld de toekomst te zijn. Vraag is of dit van voorbijgaande aard is of verder zal groeien met nog meer game-applicaties in de erfgoedsector ...

Filip Hooghe
Licentiaat Moderne Geschiedenis
Penningmeester Vereniging voor Heemkunde in Klein-Brabant vzw

Aanvullende lectuur

I. BLOM en C. VEUGEN red., *Games & Geschiedenis* (Themanummer van het Tijdschrift voor Mediageschiedenis). Amsterdam, 2004.

V.-D. DE CLERCQ, "Game Over: Games en Geschiedenis", in: *Brood & Rozen II*, 2006, p. 86-89.

J. DE GROOT, *Consuming History: Historians and heritage in contemporary popular culture*, New York, 2009.

S. MACDONALD en M. RICE, *Consuming Ancient Egypt*. Londen, 2003, p. 212-214.

J. MCCALL, *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*, New York, 2011.

1 In mei 2011 werd de 'Werkgroep Jongeren en Heemkunde' opgericht binnen Heemkunde Vlaanderen. Jonge heemkundigen (jonger dan 40 jaar) komen samen om na te denken over hoe meer jongeren bij heemkundige kringen betrokken kunnen worden én om binnen Heemkunde Vlaanderen een jongerenwerking op te zetten op landelijk niveau door jongeren die actief bezig zijn met heemkunde samen te brengen. De werkgroep startte met een artikelenreeks in 'Bladwijzer' met tips en goede voorbeelden. Een andere actie van de werkgroep is de organisatie van een nationale ontmoetingsdag.

2 Met dank aan Aline Verbeeck (Erfgoedcel TERF), Daphné Maes (Heemkunde Vlaanderen), Rob Bartholomees (Heemkunde Vlaanderen), Brecht Demasure (Centrum Agrarische Geschiedenis), Bert de Smet (Davidsfonds) en Peter Van Wichelen (Universiteit Gent) voor hun talrijke tips en hulp.

