

CULTUUR



Links en groot
beeld: scènes uit
WOI-spel *Battlefield 1*

Digitaal slagveld

GAMES / Computerspellen over de oorlog worden steeds belangrijker in de herinneringscultuur, maar ze schetsen nog altijd een eenzijdig beeld.

Laurens Bluekens

Vraag een tiener of twintiger naar de Tweede Wereldoorlog en de kans is groot dat hij begint over *Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Wolfenstein* of een ander populair computerspel. Ruim zeventig jaar later en met het overlijden van de laatste ooggetuigen, wordt de herinnering aan de oorlog steeds minder bepaald door de mondelinge overlevering van verhalen en de herdenkingsplechtigheden op 4 en 5 mei. In plaats daarvan bepalen steeds nadrukkelijker musea, films, romans,

stripboeken en ook videogames de herinnering aan de oorlog.

In het kielzog van een reeks populaire films als *Saving Private Ryan* en *Enemy at the Gates* verschenen vanaf ongeveer 1998 honderden oorlogsgames over de Tweede Wereldoorlog, waarin gamers in de digitale huid van Amerikaanse, Britse en Sovjet-soldaten vechten op de stranden van Normandië en in de woestijn van Tobroek en de straten van Berlijn. Rond 2006 was de koek groten-deels op en stapten veel spelontwikkelaars over op andere settings, zoals de Golfoorlogen en

fictieve conflicten in de nabije toekomst.

Het aanbod van nieuwe oorlogsgames over de Tweede Wereldoorlog werd kleiner, maar de games hadden hun plek als medebepalend medium voor de herinnering aan de oorlog al veroverd. Dat blijkt ook uit cijfers van het Nationaal Comité 4 en 5 mei. Volgens het meest recente onderzoek (2011) naar de manier waarop jongeren zich informeren over de Tweede Wereldoorlog, zijn computergames na films, documentaires en televisieprogramma's de voornaamste manier waarop jon-

geren in de leeftijdscategorie 13 tot en met 17 in aanraking komen met de oorlog. Ook in de leeftijdscategorieën 18 tot en met 24, en in mindere mate 25 tot en met 64 en 65-plus is het medium niet onbelangrijk.

Volgens Kees Ribbens (48) – als bijzonder hoogleraar populaire historische cultuur en oorlog verbonden aan de Erasmus Universiteit Rotterdam en werkzaam bij het NIOD – past het oprukken van oorlogsgames in een bredere trend van popularisering van de herinnering aan de Tweede Wereldoorlog. Hierbij speelt vermaak

LOOPGRAVENOORLOG

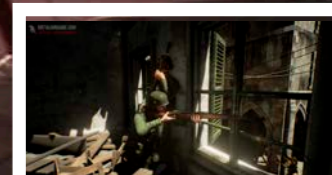
Schietspellen die zich afspelen in de Eerste Wereldoorlog zijn er bijna niet omdat spelontwikkelaars veel moeite hebben om de statische loopgraven situatie te vertalen naar een opwindend spelconcept. Maar onlangs presenteerde speluitgever Electronic Arts toch een grote titel over die oorlog: *Battlefield 1*.

Volgens Van den Heede

rekt dit spel de grenzen van de geschiedenis en technologie zo ver op dat van een historisch spel nauwelijks sprake is: 'Het maken van een leuk spel krijgt voorrang op historische authenticiteit. *Battlefield 1* zit bijvoorbeeld vol automatische wapens en tanks die destijds in de experimentele fase zaten en nooit grootschalig op het slagveld zijn ingezet.'



In *Wolfenstein* dreigen de nazi's te winnen



Boven: scènes uit *Battalion 1944*, dat er kwam dankzij crowdfunding



In *This War Of Mine* is de speler nu eens geen soldaat maar een burger

een belangrijke rol. 'Oorlogsgames, maar bijvoorbeeld ook de musical *Soldaat van Oranje* zijn erop gericht het publiek het gevoel van betrokkenheid te geven – alsof ze het zelf meemaken.'

Staan oorlogsgames dan op gelijke voet met musicals en films? Nee, meent Ribbens: 'Het verschil tussen oorlogsgames en veel andere media is dat je bij computerspellen zelf achter de stuurknuppel zit.' Bovendien zijn computerspellen uitsluitend gericht op het militaire aspect van de oorlog. De meeste oorlogsgames zijn schietspellen, waarin het maar om één

ding gaat: in een bombastische en van heroïek doordrongen omgeving zo veel mogelijk vijanden neerschieten. Vaak kost het geen enkele moeite om als solitaire, vielerle supersoldaat hele legers te overwinnen. In oorlogsgames is geen aandacht voor het leed dat de gevechten bij de burgerbevolking veroorzaakten, voor aandoeeningen als posttraumatische stress-stoornis of voor subtiel onderscheid tussen goed en kwaad: alle Duitsers worden over één kam geschoren als *bad guys*.

Pieter van den Heede (25), die op de Erasmus Universiteit pro-

GAMERS 'MISSEN' DE OORLOG

Spelontwikkelaar Bulkhead Interactive speelde dit jaar slim in op nostalgische gevoelens van gamers, die soms even genoeg hebben van moderne en futuristische oorlogsgames en verlangen naar de heroïek van de Tweede Wereldoorlog, waarover veel minder games verschijnen dan een aantal jaren geleden. De ontwik-

kelaar begon een crowdfundingcampagne voor *Battalion 1944*, een spel dat belooft terug te grijpen op de beste oorlogsgames over de Tweede Wereldoorlog die enkele jaren geleden zijn gemaakt. In slechts een aantal weken haalde Bulkhead dit jaar bijna 400.000 euro op, bij elkaar gebracht door meer dan 10.000 gamers.

moveert op de rol van oorlogsgames in de herinneringscultuur, benadrukt dat het beeld van de Tweede Wereldoorlog in bijvoorbeeld films breder en gevarieerder is: 'Oorlogsspellen staan wat dat betreft aan het begin van hun emancipatie, al verschijnen er zo nu en dan games die nieuw terrein verkennen.'

Hij wijst bijvoorbeeld op *This War of Mine*, een game gesitueerd in het belegerde Sarajevo in de jaren negentig, waarbij de speler geen soldaat is, maar een burger die moet zien te overleven te midden van bombardementen en ontbering. Of het laatste deel van *Wolfenstein*, waarin zelfs concentratiekampen aan bod komen, maar dan in een parallelle, fictieve historische wereld, omdat spelontwikkelaars het niet aandurven om dergelijk gewichtige zaken in de echte historische context te plaatsen. Diepgaand is het dus niet.

Gaan spelontwikkelaars hun koudwatervrees voor serieuze onderwerpen ooit overwinnen? Ribbens en Van den Heede verwachten in de toekomst een verbreding van onderwerpen en meer differentiatie in goed en kwaad in oorlogsgames, maar die ontwikkeling liet ook lang op zich wachten in westerse films en televisieseries. Zo werd de Jodenvervolg meer dan dertig jaar na dato pas toonbaar geacht met de, overigens fel bediscussieerde, Amerikaanse televisieserie *Holocaust* uit 1978.

Ook het verschijnen van de Duitse televisieserie *Unsere Mütter, unsere Väter* in 2013, waarin

naast het ouderschap ook het slachtofferschap van een groot deel van de Duitsers wordt benadrukt, leidde tot consternatie in Duitsland. Zonder slag of stoot zal de verbreding van oorlogsgames zich waarschijnlijk niet voltrekken, zeker omdat het een medium betreft dat primair draait om vermaak. Toch denkt Ribbens dat het ervan komt: 'Gezien het aantal mensen dat vertrouwd is met historische games en de mogelijkheden van het medium, denk ik dat wordt onderschat wat het medium zou kunnen betekenen in de toekomst.'

Voorlopig blijven de meeste oorlogsgames verstoken van enig raffinement. Oorlogsgames die vooral draaien om schieten, zijn dan ook van weinig historische waarde, aldus Van den Heede. 'Meer strategische games waarin gamers aan de hand van de keuzes die ze maken een historisch proces doormaken – bijvoorbeeld in *Civilization*, waarin gamers een hele economie en maatschappij moeten zien op te bouwen – hebben meer directe didactische waarde.'

Zowel Ribbens als Van den Heede benadrukt dat oorlogsgames vooral indirect belangrijk zijn, door het aanwakkeren van historische interesse. Voor veel spelers zijn oorlogsgames de eerste kennismaking en vaak ook de enige blootstelling aan geschiedenis en de oorlog. Dat kan ze aanzetten tot het opzoeken van meer informatie, het kijken van een film of het bezoeken van een museum over de oorlog. **E**

IN PREMIÈRE

SELECTIE UIT HET CULTUURANBOD



Ben Bonavieer

Het duo BartolomeyBittmann brengt mix van pop, jazz en klassiek

Muziekgebouw aan 't IJ en Bimhuis, Amsterdam

Kunst – In de ban van Bosch

Vier generaties kunstenaars wier werk sterk is beïnvloed door Jheronimus Bosch, komen samen in één expositie. Met Pieter Breugel, Thé Tjong-Khing, Jan Fabre en Gurt Swanenberg. **Van 29 oktober tot en met 29 januari, Noordbrabants Museum, Den Bosch**



Gurt Swanenberg Peccator (2014)

Muziek – Douwe Bob

Douwe Bob gaat op tournee in Nederland met zijn nieuwste album *Fool Bar*. De muzikant boekte de afgelopen jaren grote successen, met onder meer het nummer *Hold me* en het album *Pass It On*. **5 november, Effenaar, Eindhoven**

Film – L'économie du couple

Marie en Boris gaan na vijftien jaar huwelijk uit elkaar. En omdat Boris geen geld heeft om te verhuizen, blijft hij bij Marie en de kinderen wonen. De irritaties lopen hoog op, en de ooit romantische conversaties veranderen in discussies over geld en bezit, het delen van een hypotheek en het betalen van de rekeningen. **Vanaf 27 oktober in de bioscoop**

Frank Boeijen speelt in de kleine zaal van het Concertgebouw



Muziek – Frank Boeijen

Zanger en liedschrijver Frank Boeijen houdt een intieme muzikale sessie met pophits en ingetogen ballades. Hij begon zijn loopbaan in de jaren zeventig en had vele hits, waaronder *Zwart wit*, *Kronenburg Park* en *Zeg me dat het niet zo is*. **29 oktober, Het Concertgebouw, Amsterdam** **E**