

GAMES & GESCHIEDENIS: COMPUTERSPELLEN, CONTEXT EN CONTROVERSE

EEN INLEIDING

Computerspellen zijn een geïntegreerd onderdeel geworden van de hedendaagse populaire cultuur. Ze vormen ook een industrie die wat budgettering betreft die van de filmwereld overstijgt. Diezelfde filmwereld is tegenwoordig echter nauw verknoot met de computerspellenindustrie zoals hij dat eerder was met de grammofoonplaten – en later de CD-branche. Films leiden dikwijls tot computerspellen en games leiden tot films. In 2001 werd in West-Europa 6,7 miljard euro uitgegeven aan computerspellen tegen 4,9 miljard voor bioscoopkaartjes en 2,4 miljoen voor huurvideo's. In datzelfde jaar bedroeg de wereldwijde omzet van computerspellen 18,1 miljard euro.¹ PricewaterhouseCoopers voorspelt dat dit getal zal oplopen tot 35 miljard euro in 2007. Het commerciële computerspel is daarmee in een periode van 33 jaar uitgegroeid van speelhal-amusement naar massamedium en van nichemarkt tot het snelst groeiende entertainmentproduct van dit moment. Het werd kortom tijd om daar ook eens vanuit *TMG* het oog op te richten.

Sinds een paar jaar zijn computergames object van wetenschappelijke studie. Eén van de onderzoeksterreinen is de *geschiedenis* van computergames. Een geschiedenis die nogal wat parallellen vertoont met de geschiedenis van film en televisie en een vergelijking ligt dan ook voor de hand. Bovendien speelt de geschiedenis zelf vaak een grote rol in computergames. Dus ook hier is sprake van een analogie met film en televisie en niet te vergeten met literatuur. Het artikel van Connie Veugen is een goed voorbeeld van een intermediale vergelijking met die literatuur.

Ondanks de allengs talrijker wordende publicaties op het gebied van computerspellen – zie ook de verzamelrecensie van Joris Dormans in dit nummer – is er in Nederland nog niet ontzettend veel op dit terrein verschenen en voor zover dat gebeurde, was dat over het algemeen juist niet op het gebied van mediageschiedenis of historische representatie. We hebben dus te maken met een leemte. Hoewel dit themanummer niet pretendeert het gat te vullen, wil het wel een aanzet geven tot meer onderzoek op dit gebied.



Nolan Bushnell

Dit themanummer opent met een historisch overzicht van computerspellen door René Glas. Hij heeft zich daarbij gericht op de context van games en die gerelateerd aan de ontwikkeling van de diverse platformen waarop games zijn gespeeld, zoals *arcadekasten* (speelautomaten), *consoles* (spelcomputers), *PC's* (personal computers) en *handhelds* als de GameBoy. Terwijl Glas zich vooral op de *hardware* concentreert, besteden de overige auteurs van dit nummer vooral aandacht aan de *software*. Het historisch overzicht van Glas geeft een ontwikkeling van de industrie zelf inclusief de harde concurrentiestrijd en onderhandse acties. In de geschiedenis van de *gamecultuur* speelde de persoon van Nolan Bushnell de rol die Charles Pathé voor de filmindustrie speelde. Bushnell wist in tegenstelling tot andere pioniers het spel PONG commercieel uit te buiten. Het zogenoemde Atari-debacle – waar-

na de doodsklok voor het nieuwe medium werd geluid – laat zien dat de geschiedenis van games niet uitsluitend een succesverhaal is. Opnieuw dringen hier vergelijkingen met andere media zich op. Hoe vaak werd de film niet dood verklaard? Echter, waar de Hollywoodindustrie sinds de jaren tien de dominante industrie is gebleven, zie je dat in de game-industrie de dominantie nogal eens verschuift en we na het (Amerikaanse) Atari-tijdperk het (Japanse) Nintendo- en daarna het Sony-tijdperk krijgen. Het stokje wordt voortdurend doorgegeven. Afgaand op Glas' conclusie luidt de huidige tijd weer een volgende fase in, een waarin de apparatuur er minder toe doet dan de games die daarmee gespeeld kunnen worden.

Glas noemt in zijn artikel enkele populaire spellen zoals het spel DOOM – dat berucht werd door de jeugdige moordenaars van de Columbine High School in Littleton. Volgens de geruchten zouden de beide jongens dit spel intensief hebben gespeeld voor ze tot de *God mode* overgingen. Ironisch genoeg wordt hetzelfde spel door het Amerikaanse leger vaak als trainingssimulator gebruikt. Andere artikelen gaan uitgebreid in op zowel individuele spellen als op andere speltypen zoals de *First-Person Shooter* (FPS) games: spellen waarbij de speler op het scherm wordt vertegenwoordigd door een personage (avatar) waarvan meestal alleen het vooruitgestoken wapen en soms de handen te zien zijn. Dit speltype roept vooral heftige reacties op wanneer het gespeeld wordt in het oorlogs- en horrorgenre of een mix van beide. De klassieke vraag luidt dan ook altijd of dergelijke spellen tot gewelddadige acties kunnen leiden. Maaike Lauwaert, Joseph Wachelder en Johan van de Walle nemen in hun artikel deze vraag als uitgangspunt en analyseren de argumenten van de voor- en tegenstanders. De studie van Robert Edward Davis *Response to Innovation* (1976) diende als inspiratiebron. Davis onderzocht de argumentatie die de introductie van nieuwe media begeleidde en vergeleek deze met die rondom de introductie van film, radio en televisie. De drie TMG-

auteurs hebben het comparatieve perspectief verbreed door het debat naar aanleiding van de introductie van computergames te vergelijken met de discussies die losbarstten bij de introductie van nieuw speelgoed.

Waar Lauwaert, Wachelder en Van de Walle vooral ingaan op het *discours* rondom computerspellen, besteden Nieborg en Veugen in hun bijdragen aandacht aan de historische ontwikkeling van bepaalde *speltypes* binnen het computerspel. David Nieborg vergelijkt in zijn artikel over war games First-Person Shooters met oorlogsbeelden op televisie. Daarbij valt op hoezeer de Irakoorlog lijkt op een gameoorlog, althans zoals deze oorlog is verbeeld in games als *KUMA\WAR*. Nieborg toont aan dat door een ontwikkeling van representatie naar simulatie de grenzen tussen fictie en werkelijkheid in war games steeds meer zijn vervaagd. Het is daarom niet zo verwonderlijk dat de commerciële gamesindustrie steeds meer connecties kent met het Pentagon. Nieborg illustreert dat via het – tegenwoordig ook door academici veel bediscussieerde – spel *AMERICA'S ARMY* dat door het Amerikaanse leger wordt gebruikt om soldaten te recruteren. Het spel is aanvankelijk als vermaak opgezet maar is inmiddels door datzelfde Amerikaanse leger verder ontwikkeld.

De adventure game – niet analoog aan het avonturengenre in film maar een speltype waarbij interactieve fictie centraal staat – wordt onder de loep genomen door Connie Veugen. Zij plaatst het speltype van de adventure game in een historische context en relateert het aan de literatuur van bijvoorbeeld William Morris en J.R.R. Tolkien en het rollenspel *DUNGEONS AND DRAGONS*. Daarmee is Veugens artikel ook een tekst over het ontstaan van een nieuw type computerspel, de zogenoemde *Role Playing Game*. Veugen richt zich op het ontstaan en de vroegste geschiedenis van de adventure game en laat zien hoe uit puur tekstuele adventure games als *ADVENTURE* en *ZORK* varianten met tekst en beeld ontstonden, die in rap tempo steeds realistischer oogden, onder meer door een verhoogde resolutie en door de toevoeging van kleur en geluid. Het publiek wenste echter geen historische reconstructie, maar de creatie van een soort fantasierijk dat letterlijk tot de verbeelding zou spreken. Een op de Middeleeuwen geïnspireerde setting bleek meer ruimte te bieden voor de eigen fantasie.

Angela Ndalianis van de Universiteit van Melbourne ten slotte is een specialiste in horror games en horrorfilms. Haar artikel gaat in tegenstelling tot de andere bijdragen meer in op genre dan op speltype. Uitgaande van Bolter en Grusins *remediation*-theorie over hergebruik van andere media in een nieuw medium, toont ze aan hoe de driedelige *DOOM*-serie de complexe relaties en de hybridisatie binnen het huidige medialandschap weergeeft. In haar artikel gaat Ndalianis vooral in op het spel *DOOM 3* dat zij relateert aan haar eerdere onderzoek naar de *DOOM*-serie. Daarbij richt zij zich op de manier waarop *DOOM* zowel de horror- en science fictionfilm als de equivalenten daarvan in games reviseert. Tegelijkertijd laat ze zien welke historische ontwikkeling de *DOOM*-serie zelf heeft doorgemaakt. Opvallend hierbij is het groeiend realisme in de serie door de voortschrijdende technologische vernieuwing, die bijvoorbeeld beter de

illusie van driedimensionaliteit en *immersion* garandeert. Ndalianis stelt dat spelers desondanks goed het onderscheid kunnen blijven maken tussen het realisme van de representatie en de werkelijkheid buiten het spel. Wat dit betreft, is het artikel een stem binnen het door Lauwaert c.s. geschetste debat. Moderne games zien er dermate sophisticated uit dat ze zelfs de uitvinding en de implementatie van betere hardware aanmoedigen. Impliciet suggereert Ndalianis hiermee dat de rollen zijn omgedraaid. Aan een spel als *Doom 3* kun je zien dat het tegenwoordig de software is die de hardware aanstuurt in plaats van andersom. Dit sluit aan op de conclusie van Glas, namelijk dat wij momenteel op een – spannend – breukvlak zitten.

Het verschil tussen speltypen en genres, evenals een overzicht van een aantal speltypen vindt u als bijlage in dit nummer.

Noot

1 Bron: Interactive Software Federation Europe (SFE).