

Het verleden beleven.

De beelden die historische videogames van
het verleden geven.



Door: L.H. de Boer

Master Cultuurgeschiedenis

Begeleider: Henrik Henrichs

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Deel I: De positie van het narratief bij geschiedenis en gamestudies	8
<i>Hoofdstuk 1: Narrativiteit in de geschiedbeoefening</i>	9
1.1: <i>De historische roman aan het begin van de twintigste eeuw</i>	10
1.2: <i>Het beeld van het verleden in de historische film</i>	14
1.3: <i>Reenactment en public history: Interactieve geschiedenis</i>	18
<i>Hoofdstuk 2: Narrativiteit in de gamestudies</i>	21
2.1: <i>De opkomst van de videogame en de gamestudies</i>	21
2.2: <i>Het verschil tussen historische games, literatuur en film</i>	24
2.3: <i>De plaats van het narratief bij gamestudies</i>	30
<i>Hoofdstuk 3: De betekenis van gamestudies voor de historicus</i>	35
3.1: <i>De overeenkomst tussen gamestudies en geschiedenis</i>	35
3.2: <i>Welke elementen kunnen de historische sensatie oproepen</i>	37
Deel II: Assassin's Creed 2 en Assassin's Creed: Brotherhood	39
<i>Hoofdstuk 4: De geschiedenis van de historische videogame</i>	40
4.1: <i>Gamen in verschillende perspectieven</i>	40
4.2: <i>Van de eerste naar de derde persoon</i>	41
4.3: <i>Met welk doel worden games gemaakt?</i>	43
<i>Hoofdstuk 5: Casusstudie: Assassin's Creed 2</i>	45
5.1: <i>Wat is Assassin's Creed 2 voor een videogame?</i>	45
5.2: <i>Italië in de tijd van de Renaissance</i>	48
5.3: <i>Het verhaal in de game en de banden met het verleden</i>	51
<i>Hoofdstuk 6: Casusstudie: Assassin's Creed: Brotherhood</i>	60
6.1: <i>Rome in de tijd van de Renaissance</i>	60
6.2: <i>Het verhaal van Ezio gaat verder in Assassin's Creed: Brotherhood</i>	63
Deel III: Conclusie	68
<i>De manier waarop historische videogames een beeld van het verleden geven</i>	69
Bibliografie	72

Inleiding

Een historicus heeft het niet eenvoudig in de wereld van vandaag de dag. Net als in veel andere beroepsvelden heeft de internetrevolutie zijn sporen nagelaten. Geschiedenis is een vak van iedereen voor iedereen geworden. Geschiedenis is een publiek bezit. Dat is onder andere te zien aan het succes van televisieprogramma's als *Andere Tijden* of *De grote geschiedenisquiz*. Het laatst genoemde programma werd in mei door ruim 900 duizend kijkers bekeken.¹ Geschiedenis is met andere woorden het publieke terrein ingetrokken en is een speelbal geworden van iedereen die zich voor geschiedenis interesseert. Dit zorgt ook voor nieuwe vragen in de studie zelf. Wat is de rol van de historicus in deze tijd? Als iedereen de geschiedenis kan aanvullen, wat moet een historicus dan doen? Wat is geschiedenis eigenlijk? Drie vragen die sinds de jaren zeventig steeds heviger in het historische debat terug te vinden zijn.

De drie vragen die in de alinea hiervoor worden gesteld zijn voor de studie geschiedenis niet nieuw. Sinds de professionalisering van de studie in de negentiende en twintigste eeuw zijn de vragen aanwezig. Dat komt doordat de historicus van oudsher een verhalenverteller is. Tijdens de professionalisering werd het narratieve element naar de achtergrond gedrukt en werd de studie zakelijker. De vraag waar bronnen vandaan kwamen werd belangrijker, net als de theorie achter het historische onderzoek. Die ontwikkeling gaf het academische veld van de geschiedenis zijn bestaansrecht, maar het narratieve gedeelte van de geschiedbeoefening bleef bestaan.

Door de hele twintigste eeuw is de verbondenheid tussen het narratief en de geschiedbeoefening te zien. Johan Huizinga is in Nederland een belangrijk pleitbezorger van het narratieve element. Hij zegt dat het verhaal en het spel van de geschiedenis belangrijk blijven. Volgens Huizinga is de historicus vooral bezig om het verleden na te bootsen. Hij selecteert en interpreteert de bronnen naar eigen inzicht en gebruikt een bepaalde toon om zijn verhaal te doen. Kortom geschiedbeoefening blijft een hoge mate van subjectiviteit kennen waarbij verbeelding een grote rol speelt. Hij wil hiermee niet zeggen dat geschiedenis enkel het verhaal is, maar dat de twee niet van elkaar te scheiden zijn.² Huizinga zit daarmee op

¹ Kijkonderzoek, *Dagrapporten Ned 2 17 mei*
http://kijkonderzoek.nl/component/itemid,45/option,com_kijkcijfers/file,dp-11-2-0-p (bezoekt op 25 mei).

² Robbert Anchor, 'Huizinga and his critics', *History and theory* Vol 17 issue 1 (1978) 63-93.

dezelfde lijn als de Franse filosoof Paul Ricoeur die geschiedenis ziet als een vorm van het vertellen van verhalen en daarbij lijkt op literatuur, maar toch anders is.³

In de jaren tachtig van de twintigste eeuw kent de vertellende historicus een opleving. Hayden White is de bekendste historicus die geschiedwetenschap als literatuur ziet. Simon Gunn schrijft in *History and Cultural Theory* over White dat de Amerikaanse geschiedfilosoof de wetenschappelijke beoefening van geschiedenis doordrenkt ziet met literaire effecten. Volgens White is de historicus zich niet altijd bewust van deze gevolgen van de literaire effecten in de geschiedbeoefening. Als voorbeeld neemt White de annalen, kronieken en de geschiedbeoefening zelf. Hij stelt dat de annalen een opsomming van feiten met data zijn, zonder daar een lijn in te willen zien. De kronieken verbinden de gebeurtenissen aan elkaar door de hand van een monnik, maar er ontbreekt nog de 'betekenis' en die wordt door de geschiedwetenschap gegeven aan het verleden en gepresenteerd in een vloeiend verhaal.⁴

In de tweede helft van de twintigste eeuw komt geschiedenis meer in het publieke domein te liggen. Raphael Samuel ziet in zijn *Theatres of Memory* een geschiedenis van onderaf ontstaan. Een geschiedenis waarin de leek aan het zoeken is naar een tastbare en beleefbare vorm van geschiedenis.⁵ Er ontstaat een verlangen om geschiedenis herop te voeren. Jerome de Groot noemt dit 'reenactment'. De term *reenactment* laat zich moeilijk vertalen, maar herbeleven of heropvoeren zijn de meest gebruikelijke vertalingen. In dit onderzoek blijven we echter de Engelse term *reenactment* gebruiken om verwarring te voorkomen. De Groot schrijft bijvoorbeeld over verschillende groepen die in een historische gebeurtenis, bijvoorbeeld een oorlog, heropvoeren. Volgens De Groot is het voordeel dat de mensen in de huidige tijd het verleden kunnen begrijpen, zonder de negatieve kanten van een gebeurtenis als oorlog te moeten ervaren. Zijn analyse op het gebied van videogames schiet echter tekort en verdient een uitdieping.

Het verlangen tot heropvoeren en herbeleving is ook terug te zien in de discussie rond het Nationaal Historisch Museum in Nederland. Die discussie komt terug in een artikel van Paul van de Laar. Hij stelt dat de geschiedenisleek steeds meer de behoefte heeft om de geschiedenis te beleven en dat daarom de 'rekkelijken' in de museumwereld meer een

³ Simon Gunn, *History and Cultural Theory* (Harlow 2006) 33.

⁴ Simon Gunn, *History* 30.

⁵ Raphael Samuel, *Theatres of Memory* (Londen 1994) 175.

beleving van het museum willen maken.⁶ Hendrik Henrichs noemt de opzet een *experience*.⁷ Een manier van geschiedenis beleven die het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid ook kent, maar dat terzijde.

Het verhaal wint in media aan populariteit

In verschillende media heeft het verhaal in de geschiedenis aan populariteit gewonnen. Johan Huizinga is eerder al voorbijgekomen en zijn verdediging van het narratief wordt in hoofdstuk 1 verder uitgewerkt, maar hij neemt het in zijn tijd vooral op voor de historische roman. Robert Rosenstone doet in de jaren tachtig hetzelfde met de historische film. Hij introduceert de historische film in zijn colleges en merkt dat de studenten geïnteresseerd zijn. Het enthousiasme van de studenten slaat over op de docent en Rosenstone gaat de historische film onderzoeken en analyseren. Film stelt studenten in staat om de geschiedenis bewegend visueel te ervaren.⁸ Het resultaat voor Rosenstone was dat zijn lessen door meer studenten dan ooit gevolgd werden. Rosenstone schrijft dat het succes bij de studenten ook de bij de docent, zichzelf, voor nieuwe vragen heeft gezorgd en schrijft een mooi verhaal over zijn ontdekkingsstocht naar film. Rosenstone is in zijn tijd een van de eerste historici die zich met dit vraagstuk bezighield en waagde de sprong in het diepe, zoals hij zelf zegt.⁹

De historische film en de historische roman hebben een eigen plek in het academische veld veroverd. Beide media worden beschouwd als een manier om het verleden te ervaren. Een relatief jong medium is die plek nog aan het veroveren. Dat medium is de videogame. De videogame bestaat sinds de jaren zestig bestaat, maar pas sinds de millenniumwisseling zijn de capaciteiten van de spelcomputer enorm verbeterd. Daardoor zijn de beelden die de speler te zien krijgt van hogere kwaliteit en zijn de games in staat om geschiedenis visueel goed weer te geven. Janet Murray schrijft in 1996 het boek *Hamlet on the Holodeck* en ze schrijft daarin over de relatie tussen de videogame en narrativiteit.

Murray concentreert haar betoog op de computer als nieuw medium om gebeurtenissen te representeren en zij richt zich daarbij op het verhaal en de mogelijkheden die de computer daarvoor kan bieden in de toekomst. De belangrijkste mogelijkheid die Murray ziet is dat de computer in de toekomst de mogelijkheid biedt om via het verhaal de

⁶ Paul van de Laar, 'Het Nationaal Historisch Museum en de Emotional Turn', *Bijdragen en Mededelingen betreffende de Geschiedenis der Nederlanden* 124.3 (2009) 432.

⁷ Hendrik Henrichs, 'Historisch Denken of het Verleden Beleven. Public History En Musea', *Levend Erfgoed. Vakblad voor public folklore & public history* (2009) 15.

⁸ Robert Rosenstone, *Visions of the past: the challenge of film to our idea of history* (Harvard 2000) 3.

⁹ Rosenstone, *Visions* 8.

wereld van de gebruiker te beïnvloeden. Het narratief wordt uiteindelijk steeds meer van belang voor een representatie van een gebeurtenis. Videogames zijn tegenwoordig in staat om een verhaal te vertellen en dit verhaal overtuigend in beeld te brengen. De vraag is of de videogame eenzelfde historische beleving kan oproepen als de historische film of de historische roman. De vraag die in dit onderzoek gesteld wordt is: Op welke manier geven historische videogames een beeld van het verleden?

Uitdaging de historicus

De vraag die in dit onderzoek gesteld wordt, is er een die voor een historicus uitdagingen met zich meebrengt. Eén uitdaging is met de vooroordelen betreffende de videogame om te gaan. De retoriek die wordt gebruikt, lijkt erg op de argumenten die tegen de historische film en de historische roman gebruikt worden. Janet Murray schrijft hier over en zegt dat de wetenschap net als met de historische roman moet accepteren dat de videogame wordt gemaakt en geschreven door schrijvers en programmeurs. De speler wordt aan een onzichtbare hand meegenomen in een gecreëerde wereld.

Een andere uitdaging komt uit een heel ander academisch veld. Net als Rosenstone is de historische game onderdeel geworden van een academisch veld dat ver van de geschiedenis afstaat: de game studies. De ervaring die Rosenstone heeft gehad met zijn ontdekkingstocht naar de film, geldt ook voor de videogame. Game studies zijn in de basis veel theoretischer dan de geschiedenis is en er is veel meer aandacht voor verteltechnieken en de effecten die dat heeft op de speler van het spel. Connie Veugen schrijft in haar proefschrift uitgebreid over de geschiedenis van het relatief jonge academische veld van de game studies.

Het academische veld van de game studies zorgt ervoor dat om dit onderzoek in twee delen is opgebouwd. Het eerste deel van dit onderzoek geeft een historiografische schets van de ontwikkeling van het narratief met betrekking tot de geschiedwetenschap. ‘Wat is de plaats van het narratief?’ en ‘hoe wordt er door verschillende academici tegen het fenomeen aangekeken?’ zijn twee vragen die centraal staan in dit deel van het onderzoek. Het eerste hoofdstuk gaat uit van de analyse van Jerome de Groot. Door middel van flashbacks behandel ik de standpunten van Johan Huizinga ten opzichte van de historische roman, waarin het debat tussen historisch inzicht en de historische sensatie centraal staat. Na Huizinga volgt een verkenning van de microgeschiedenis en *history from below*. Het hoofdstuk eindigt met de behoefte aan het narratief door leken. Deze lekengeschiedenis wordt aangeduid met de term *public history*.

Na de blik van de historicus op het narratief, begeeft het onderzoek zich op het veld van de gamestudies. Gamestudies zijn ontstaan toen de videogames en consoles de weg naar de huiskamer vonden. De theoretische basis ligt dicht bij de filmwetenschappen. Aan de hand van Connie Veugen kijk ik naar de betekenis van het narratief in de gamestudies en hoe er verschillende technieken worden gebruikt om de wereld van de speler te beïnvloeden. Voor een historicus is dit terrein onbekend en het is fascinerend om te zien dat er verschillend belang wordt gehecht aan het werk van schrijvers als Janet Murray bijvoorbeeld. Waar zij in het historische debat lof oogst, is Murray in de gamestudies een van de eerste voorvechters van een narratief gedreven videogame. Een academicus die zich vooral schuldig heeft gemaakt aan het voeren van inhoudsloze definitiedebatten zoals Connie Veugen schrijft.¹⁰ Op dit punt wordt ook het werk van David Aaronovitch en Harry Brown interessant. Zij schrijven allebei over de link die het verhaal en de uitwerking van trucs in het plot hebben op de consument van het product.

De twee hoofdstukken zullen expres los van elkaar geschreven worden. Het derde hoofdstuk van het eerste deel vraagt zich af wat de gamestudies voor de historicus kunnen betekenen met betrekking tot de historische videogame en de beelden die gecreëerd worden over het verleden. Centraal in dit hoofdstuk staat de connectie tussen de termen ‘diëgetisch’ en de historische sensatie. Het tweede deel van dit hoofdstuk zal een checklist opstellen die handvatten geeft voor de casusstudies in het tweede deel van mijn onderzoek.

De casusstudie onderwerpt twee videogames aan een kritische blik, te weten: *Assassin’s Creed 2* en *Assassin’s Creed: Brotherhood*. Beide games spelen in de Renaissance tijd in Italië en er hebben historici als adviseurs aan de videogames meegewerkt. Voordat het onderzoek de theorie uit de eerste twee delen toetst aan de casus, legt de eerste paragraaf de videogame uit en de diversiteit van de karakters aantonen. In deze uitleg wordt het verhaal van de game meegenomen en krijgen we uitleg hoe het spel werkt. Na de speluitleg wordt het narratief grondiger uitgelegd en duidelijke voorbeelden gegeven hoe de keuzes die gemaakt zijn een historische en accurate beleving weten op te roepen die verder gaat dan een tijdsaanwijzing aan het begin van het spel.

Dit onderzoek heeft de begrippen narrativiteit en historische videogames centraal staan. Begrippen die op verschillende manieren kunnen worden uitgelegd. Een goede definitie is daarom belangrijk. In de film en literatuurwetenschappen heeft iedere wetenschapper zijn

¹⁰ Connie Veugen, *Computer games as a narrative medium* (Nederland 2012) 17.

eigen definitie, maar aangezien ik in mijn ontdekkingsstocht naar de gamestudies gebruik zal maken van een proefschrift van Connie Veugen, neem ik de definitie die zij daarin gebruikt over. De volgende definitie voor het narratief worden gebruikt: ‘Een narratief product creëert een wereld waarin *intelligent agents* een rol spelen. Deze *agents* hebben een aandeel in gebeurtenissen, zoals het plot, die een totale verandering teweegbrengen in de narratieve wereld’.¹¹ De *agents* zijn karakters in het videospel die de speler tegenkomt. De videogames waar we naar kijken zijn zogenaamde *commercial games*. Games die als doel hebben zoveel mogelijk te verkopen en winst te maken. Dit staat in contrast met *serious gaming*, dit zijn videogames met een educatief doel.

Eén laatste opmerking is op zijn plaats. Het onderzoek zal de woorden ‘videogame’ en ‘gamer’ niet cursiveren. Deze twee van oorsprong Engelse termen verwijzen onder de gamers naar het interactieve visuele product en de speler van het product. De Nederlandse woorden ‘videospel’ en ‘speler’ worden weinig gebruikt. De Engelse termen worden in dit onderzoek gezien als Nederlandse termen die betrekking hebben op de digitale spellen en de spelers van die spellen.

¹¹ Veugen, *Computer games* 26.

Deel I: De positie van het narratief bij geschiedenis en gamestudies

Hoofdstuk 1: Narrativiteit in de geschiedbeoefening

Het verleden en het vertellen van een verhaal zijn met elkaar verbonden. Mensen vertellen elkaar graag verhalen over de geschiedenis. Denk maar aan het wereldberoemde verhaal over de stichters van de stad Rome, Romulus en Remus, die door een wolvin zijn groot gebracht. Degene die de verhalen het beste konden vertellen werden gezien als historici. De verhalenverteller was een historicus. Deze koppeling verdween in de negentiende eeuw. Het is de eeuw waarin in het academische veld de professionalisering plaats vindt. Ed Jonker schrijft in zijn korte overzichtswerk *Historie* dat het medische veld daar grote munt uit heeft geslagen. Volgens Jonker werden artsen in één eeuw van kwakzalver gerespecteerde beroepsbeoefenaars.¹² Voor de alfa-kant van de wetenschap, de letteren en geesteswetenschappen, is het plaatje minder rooskleurig. Jonker schrijft dat alfa's hebben ingeleverd aan invloed op de nieuwe bèta-kant van de wetenschap, onder deze kant van de wetenschap vallen medicijnen en de natuurkunde. De keerzijde van het inleveren van invloed is dat de alfa-kant de cultuursector is gaan domineren.¹³

De wetenschappelijke basis werd in die periode steeds belangrijker voor een academische studie en ook in de geschiedenis is een dergelijke ontwikkeling te zien. Er ontstaat een vorm van bronnenkritiek die de betrouwbaarheid van een onderzoek of verhaal moet garanderen. De professionele geschiedbeoefening heeft dus een functie om mythes door te prikken en een waarheidsgetrouw beeld van het verleden weer te geven.¹⁴ De wetenschappelijke kant en de verhalende kant van de geschiedenis komen steeds meer tegenover elkaar te staan. Peter Burke noemt de groeiende tegenstelling zelfs een loopgravenoorlog.¹⁵

Burke heeft zijn uitspraak gedaan in een artikel dat hij schreef in de jaren negentig van de twintigste eeuw. Tegenwoordig zijn de standpunten over het narratief in de geschiedbeoefening milder. Jerome de Groot heeft een boek geschreven waarin hij de toegevoegde waarde van *public history* onderzoekt. *Public history* is geschiedenis die wordt beoefend door leken, maar die wel bronkritiek of een notenapparaat bevat. Een imitatie van het academische veld, maar zonder de universitaire graad. Dit hoofdstuk wil aan de hand van de observatie die Jerome de Groot heeft gedaan, de vraag beantwoorden op welke manier

¹² Ed Jonker, *Historie. Over de blijvende behoefte aan geschiedenis*, (Assen 2007) 19.

¹³ Jonker, *Historie* 20.

¹⁴ Jonker, *Historie* 23.

¹⁵ Peter Burke, 'History of events and the revival of narrative', *New Perspectives on Historical Writing* (Oxford 1995) 235.

beelden van het verleden in de historische roman en de historische film zijn weergegeven. Elke paragraaf eindigt in onze eigen tijd, om op die manier te bekijken of het product nog steeds in trek is.

Jerome de Groot analyseert *public history* in al zijn verschijningsvormen. Hij schrijft ook over de historische videogame en het valt op dat hij negatiever is over de videogame dan over de historische roman en de historische film. De Groot ziet namelijk in de historische roman veel mogelijkheden om bij te dragen aan een correcte beeldvorming over het verleden, maar hij vraagt zich af in hoeverre videogames dat kunnen doen. Volgens De Groot is de hardware van de geschiedenis te veel aanwezig en is de commercie eveneens een grote valkuil en wordt de historiciteit op het tweede plan gezet.

1.1 De historische roman aan het begin van de twintigste eeuw

Jonathan Nield moet aan het begin van de twintigste eeuw niets hebben van de historische roman, omdat die verhalen vertelt die erg onbetrouwbaar zijn en erg veel fouten zou bevatten. Hij gaat zelfs zover in zijn afkeer van de roman dat hij zegt dat het onmogelijk is om oude tijden opnieuw te beleven, doordat alle kleine details niet herleeft kunnen worden en daardoor de ervaring niet authentiek is.¹⁶

Johan Huizinga, de bekendste historicus die ons land heeft gekend, verzet zich tegen de hoge mate van professionalisering in de geschiedbeoefening. Hij stelt dat het verhaal en het spel van de geschiedenis belangrijk blijven. Volgens Huizinga is de historicus vooral bezig om het verleden na te bootsen. Hij selecteert en interpreteert de bronnen naar eigen inzicht en gebruikt een bepaalde toon om zijn verhaal te doen. Kortom geschiedbeoefening blijft een hoge mate van subjectiviteit kennen waarbij verbeelding een grote rol speelt. Hij wil hiermee niet zeggen dat geschiedenis enkel het verhaal is, maar dat de twee niet van elkaar te scheiden zijn.¹⁷ De beleving noemt Huizinga de historische sensatie die alleen kan worden beleefd als er artefacten zijn die aan bepaalde voorwaarden voldoen.¹⁸

De historische sensatie gaat volgens Huizinga gepaard met een oprecht gevoel van historische waarheid en juistheid. Dit gevoel wordt bij Huizinga vooral veroorzaakt door relatief onbelangrijke (kunst)historische objecten, Frank Ankersmit gebruikt het voorbeeld

¹⁶ Jerome de Groot, *The Historical Novel* (Oxon 2010) 5.

¹⁷ Robbert Anchor, 'Huizinga and his critics', *History and theory* Vol 17 issue 1 (1978) 63-93.

¹⁸ Albert Elings, *De aanraking met het wezen der dingen. Tjidservaring als nieuw erfgoedperspectief* (Utrecht 2007) 13.

van het werk van Johannes Vermeer tegenover het werk dat bij Huizinga de sensatie oproept van Jan van de Velde.¹⁹ De historische sensatie kan door alles worden opgeroepen, een klank, een tekstregel of de aanblik van een gebouw bijvoorbeeld. De historische ervaring is voor iedereen een unieke ervaring. Naast het contact is de historische sensatie episodisch van aard. Huizinga staat hiermee tegenover de *'Erlebnis'* van de Duitse hermeneutiek.²⁰ De historische sensatie van Huizinga is daarmee gericht op een enkel aspect van het verleden waarbij het verleden en de context geen aandacht meer krijgen. Ankersmit verwoordt de definitie op de volgende mooie, maar ingewikkelde manier: *'Een de-contextualisering aan object-zijde gaat gepaard met een de-contextualisering aan subject-zijde, en deze bereidheid aan beide kanten om de context op te offeren lijkt de voorwaarde te zijn voor de intimiteit van de ontmoeting tussen object en subject in de historische ervaring.'*²¹

Historische sensatie is bij uitstek een subjectieve belevenis, want de sensatie is voor iedereen anders. Voor Huizinga zit de geschiedbeoefening tussen de historische sensatie en diens tegenpool het historische inzicht in. Historisch inzicht behelst het beheersen van het verleden. Tussen de twee tegenpolen bevindt de geschiedbeoefening zich. Het spreekt voor zich dat een historische roman zich meer aan de kant van de historische sensatie bevindt en de professionele geschiedbeoefening zich meer bij het historische inzicht bevindt.

Dat standpunt is ook te vinden in het werk van Jerome de Groot. Hij schrijft over de historische roman dat deze de kracht bezit het verleden bewust te veranderen en nog altijd authentiek aan kan voelen voor de lezer. Met andere woorden de historische roman is niet altijd historisch nauwkeurig, maar ook een mogelijkheid om een lezer te prikkelen voor de geschiedbeoefening. Het heeft lang geduurd voordat de historische roman als onderdeel van de geschiedenis werd gezien en er werd geaccepteerd dat er een auteur achter de roman zit die een wereld presenteert aan de lezers die moeilijk te controleren is. De Groot signaleert wel een beweging die laat zien dat ook de auteurs van een historische roman weten dat ze met een vreemd product te maken hebben. Auteurs vertellen de lezer dat het boek kunstmatig in elkaar gezet is, maar dat er wel degelijk historische elementen inzitten.²²

¹⁹ Frank Ankersmit, *De historische Ervaring* (Groningen 1993) 11.

²⁰ Ankersmit, *Historische Ervaring* 11.

²¹ Idem 12.

²² Jerome de Groot, *The historical Novel* (London 2010) 9.

De historische roman in de eigen tijd

Een goed voorbeeld van een dergelijk boek is de roman *The Burning of Bridget Cleary* van Angela Bourke uit 1990. Haar boek neemt het verhaal van de Ierse Bridget Cleary als uitgangspunt. Bridget Cleary leefde in 1895 in de County Tipperary in Ierland en werd door haar familie beschuldigd van het zijn van een *Changeling*. Een *Changeling* is een vrouw die bezeten is door een fee. De Ieren geloofden dat de persoon dan niet meer leefde en wat volgde voor Cleary was de dood. Haar man, vader en andere familieleden hebben haar op de brandstapel gegooid. De familie werd berecht en veroordeeld. Alleen gaat Bourke, geen geschiedkundige van huis uit, verder dan alleen het vertellen van dit hele tragische verhaal. Bourke plaatste het verhaal, dat een mooi voorbeeld is van microgeschiedenis, in een breder kader en kijkt tegelijk naar de veranderingen op het sociale en economische vlak in Ierland en dat is een prestatie van formaat. Helemaal omdat Bourke geen historicus is, maar wel overtuigend een historisch werk weet af te leveren. Haar onderzoek is grondig en haar expertise in de Ierse taal en de Ierse cultuur helpt haar daarbij.

David Sobel schrijft in 1995 *Longitude*. Hij vertelt daarin het verhaal van John Harrison, de uitvinder van de manier om lengtegraden te meten als je op zee bent en klokken gebruikt. Deze uitvinding is van enorm belang geweest voor de scheepvaart en het in kaart brengen van nieuwe gebieden. Het resultaat was de ontwikkeling van de chronometer die de scheepvaart vervolgens heeft omarmt. Dit is misschien een saai verhaal, maar het boek van Sobel heeft wereldwijd enorm veel succes gehad en wordt gezien als een van de eerste boeken die laat zien dat de mensen geïnteresseerd zijn in de eenzame winnaar. Harrison was immers een man van lage kom af met een enorm hoge intelligentie.²³

Het succes van Sobel is door veel mensen nagedaan en het heeft Simon Schama er zelfs toe verleid om een ‘gouden eeuw’ uit te roepen van de populaire narratieve geschiedenis. Volgens Schama wint de toegankelijke geschiedenis aan populariteit, terwijl hij wel van academisch goed niveau blijft. Voor Schama is een historicus die zich begeeft in het publieke domein er dan ook een die bij uitstek goed moet kunnen schrijven en bij voorkeur ook nog eens een televisiegezicht heeft. Dat verklaard volgens Jerome de Groot het succes

²³ Jerome de Groot, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture* (New York; 2009) 33.

van schrijvers als Bettany Hughes, Richard Holmes, David Starkey, Lisa Jardine, Niall Fergusson, David Cannadine en Tristram Hunt.²⁴

Het intermezzo van de Microgeschiedenis

We hebben gezien hoe de historische roman zich tegen de kritiek heeft gewapend dat er veel ruimte is voor onnauwkeurigheden. De auteurs zorgen ervoor dat de lezer duidelijk kan weten wat er fictief is en wat niet. De historische roman is populair, maar niet meer in de vorm zoals hij in de tijd van Huizinga is geschreven. Dankzij de invloeden van de microgeschiedenis en *History from below* is de roman veranderd.

De twee bekendste microhistorische werken zijn *Montaillou* en *The Cheese and the worms*. *Montaillou* vertelt het verhaal van een klein Frans dorpje in de bergen waar de Katharen de dienst uit maken. De kennis over dit dorp komt uit de archieven van de Inquisitie. Emmanuel le Roy Ladurie leest deze archieven echter op een nieuwe manier, waardoor de lezer ineens inzicht krijgt in het dagelijks leven van de mensen. Carlo Ginzburg doet hetzelfde met *The Cheese and the worms*. Het grootste verschil in de twee boeken is dat Ginzburg zijn hoofdpersoon Menocchio veel meer *agency* geeft. De eigenheid van Menocchio komt naar voren doordat de auteur een strafproces van de Inquisitie als centraal uitgangspunt neemt. Ginzburg maakt van Menocchio een belezen man die veel wereldlijke kennis heeft en daar zijn eigen geloof in ziet. Het is de auteur die bepaalt wat Menocchio heeft gelezen, maar dat maakt de omstandigheden waarin hij zich bevond niet minder fictief.²⁵

History from below is een poging om de geschiedenis terug te geven aan de mensen die geen stem meer hebben in de geschiedbeoefening. Het bekendste voorbeeld van een werk dat *History from below* beoefend, is *The Making of the English Working class* van E.P. Thompson. Daarin probeert hij de arbeiders in Engeland weer een stem te geven in plaats van de dode werknemers die zij in veel overzichtswerken waren geworden.

Het narratief blijft in de geschiedbeoefening aanwezig en er worden nog steeds theorieën over de plaats van het verhaal geschreven in de geschiedbeoefening. De Franse filosoof Paul Ricoeur en historicus Hayden White zijn in de inleiding al aangehaald. Niet alleen de plek van het verhaal in de geschreven geschiedbeoefening blijft het academische veld prikkelen, ook nieuwe technieken zorgen voor nieuwe uitstapjes op onbekende gebieden.

²⁴ De Groot, *History* 34.

²⁵ David Bell, 'Total History and Microhistory: The French and Italian paradigms', in: *A Companion to Western Historical Thought* ed: L. Kramer and S. Maza (Massachusetts 2002) 269.

De historische film is daar een voorbeeld van. Na de Tweede Wereldoorlog kende dit medium een ware vlucht, waarbij het verleden naast een narratief element ook nog een visueel element kreeg.

1.2 Het beeld van het verleden in de historische film

Naast het narratieve element heeft de historische film een visueel element. Daardoor worden de mogelijkheden om de gebruiker te beïnvloeden groter. De afkeer van het narratief in het academische veld van de geschiedenis heeft er voor gezorgd dat Robert Rosenstone een mooi boek heeft geschreven over zijn eerste ervaringen met de historische film. Rosenstone schrijft dat hij op zoek gaat naar wat de historische film nu precies betekent voor de geschiedbeoefening. In het eerste hoofdstuk van zijn verzameling essays, die soms het gevoel geven te bestaan uit losse gedachtespinsels, vraagt Rosenstone zich af wat de historische film voor het academische veld kan betekenen. Hij begint met een citaat van Siegmund Kracauer die zegt dat een film slechts een imitatie van het verleden weergeeft.²⁶ Vervolgens laat hij verschillende standpunten zien. Eén van R. J. Raack, een historicus die veel met documentaires doet en een ander standpunt van filosoof Ian Jarvie. Raack is een voorstander van het gebruik van film als een historische bron, terwijl Jarvie daar tegen is, mede doordat film niet de mogelijkheid biedt om zich te mengen in het debat en te licht is in het gebruik van data. Rosenstone vraagt zich af of dit daadwerkelijk een probleem is en hij schrijft dat een historisch werk niet te allen tijde aan de eisen van Jarvie hoeft te voldoen.²⁷ Aan het einde van zijn eerste essay ziet Rosenstone film vooral als een medium dat worstelt om een plek te vinden in een academisch veld dat gedomineerd wordt door een geschreven discours.

Toch is dit niet de belangrijkste conclusie uit het werk van Rosenstone. Rosenstone ziet namelijk dat de afkeer voor een *history from below*, die Raphael Samuel ook beschrijft, er voor heeft gezorgd dat de historische film een prooi is geworden voor andere academische velden. In het geval van Rosenstone zijn de filmstudies met het narratief aan de haal gegaan en hebben er een nieuw, en voor een historicus onbekend, discours omheen geschreven. Het discours lijkt erg op het discours van de game studies, maar heeft unieke elementen.

Een voorbeeld van een uniek element is het analysemodel voor film van Chris Vos. In zijn boek zet hij een model op dat een film opdeelt in verschillende lagen. Vos schrijft over een symbolische, narratieve en de filmische laag in een productie en welk effect deze kunnen oproepen bij een kijker. Met andere woorden: Hoe kan de kijker op het verkeerde been worden gezet.

²⁶ Rosenstone, *Visions* 25.

²⁷ Rosenstone, *Visions* 29.

Vos begint zijn model met de filmische of cinematografische laag. Volgens Vos worden verschillende effecten in een film gebruikt om de kijker een bepaald gevoel te geven. Er kan gespeeld worden met de camerapositie om bepaalde zaken te accentueren. Vos gebruikt hiervoor de termen *Long Shot (LS)*, *Middle Shot (MS)* en *Close Up (CU)*. Elk van de drie camerastandpunten heeft een eigen effect. Een LS wordt gebruikt om de kijker het totaalplaatje te geven. Een MS laat mensen tot en met hun middel zien, waardoor handbewegingen goed gefilmd kunnen worden. De CU is het laatste voorbeeld en dient vooral om de aandacht op het gezicht, en dus de emotie van een acteur, te vestigen.²⁸

Door de camerapositie zorgvuldig te kiezen zijn er bepaalde gevoelens op te roepen bij de kijker. De techniek van de montage heeft ook invloed op de beleving van de kijker. Vos onderscheidt twee verschillende typen montage, de parallelmontage en de continuïteitsmontage. Het zijn twee verschillende vormen van montage die elk een eigen effect hebben. De parallelmontage is in staat om verschillende zaken die tegelijkertijd gebeuren snel achter elkaar te laten zien. De continuïteitsmontage wordt gebruikt om de verschillende shots uit de vorige alinea aan elkaar te weven.²⁹ Het laatste onderdeel dat Vos aanhaalt bij deze laag is de betekenis die het geluid krijgt. Hoe worden geluidseffecten gemonteerd om een gevoel te creëren bij de kijker? Een voorbeeld hiervan is te vinden bij het programma *Andere Tijden* waar onder geluidsloze *homevideos* geluid is gezet om een gevoel van authenticiteit te creëren.

Het model van Vos is een middel voor de historicus om de historische film te kunnen analyseren. Historische videogames kunnen ook met dit model worden geanalyseerd. Dat komt doordat een videogame gebruik maakt van *cutscenes*. Dat zijn momenten dat de speler als het ware naar een stuk film zit te kijken. In deze filmpjes wordt gebruik gemaakt van de technieken die Vos beschrijft. Op die manier kan beeldmanipulatie bijvoorbeeld geanalyseerd worden.

Succes van de historische film

Jerome de Groot is een stuk terughoudender dan Rosenstone in zijn observatie over de historische film. De Groot richt zich vooral op de Britse historische film. Deze films hebben vaak de onderliggende bedoeling om de identiteit van het Britse rijk te benadrukken. De groot

²⁸ Chris Vos, *Bewegend Verleden. Inleiding in de analyse van films en televisieprogramma's* (Amsterdam 2004) 24.

²⁹ Vos, *Bewegend Verleden* 37.

schrijft: 'De Britse filmindustrie verfilmt een versie van het land die op het verleden is gebouwd en gebruikt dat om nostalgie en de monarchie op de voorgrond te zetten. Soms stellen de makers daar vragen bij, maar meestal laten ze het verleden ongemoeid.'³⁰

De Groot ziet echter wel positieve voorbeelden in de historische film. Volgens de Groot is de historische film goed als deze zich bewust is van de valse wereld die hij oproept. Bijvoorbeeld door een fictief personage toe te voegen aan een niet-fictieve tijdsperiode. Het is volgens De Groot zaak om het personage niet groter te maken dan het verhaal zelf. Als voorbeeld noemt hij een film die in de Tweede Wereldoorlog speelt, waar de kijker niet alleen het leed van de hoofdpersoon ziet, maar ook het grotere plaatje van de oorlog te zien krijgt.³¹

Het succes van historische films is in de inleiding al aan bod gekomen. Eén film wil ik nog onder de aandacht brengen en dat is *A Bridge to far* uit 1977. Deze film was gebaseerd op een boek en draait om de uitvoering van de operatie *Market Garden*. Tijdens die operatie wilden de geallieerden de bruggen over de rivier de Rijn innemen. In tegenstelling tot wat er in die tijd gewoon was, liet deze film ook de minder goed uitgedachte kanten van de invasie zien. Het zorgde er zelfs voor dat de film in zijn tijd genegeerd werd door de Amerikaanse filmcritici en geen enkele kans had op een Oscar.

Historische films kunnen veel gebieden succes hebben en hebben een plek verworven in een wereld die gedomineerd werd door het geschreven woord. Opvallend is dat de argumentatie tegen de historische film overeenkomt wat we bij de historische roman hebben zien gebeuren. De professionalisering in de geschiedenis is niet de enige oorzaak voor het verliezen van de historische film en historische roman aan andere academische velden. Janet Murray beschrijft een oorzaak van de reden. Zij schrijft ook over de narrativiteit en ziet in de geschiedenis een tendens. Volgens Murray zijn mensen, en dus ook wetenschappers, angstig voor nieuwe technieken. Of het nu het toneel was, de historische roman, de magnetron, de fotografie of de film, het was in eerste instantie eng. Totdat langzamerhand de acceptatie optrad dat een nieuw medium zijn beperkingen had. Een acceptatie die bijvoorbeeld is te vinden bij Rosenstone en Huizinga.³²

Met Murray zijn we aangekomen bij de videogames. Voordat we ons op het gebied van de gamestudies gaan begeven is er eerst nog een ander belangrijk gebied dat verkend

³⁰ De Groot, *History* 214.

³¹ Idem 214.

³² Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, Massachusetts 1998) 18.

moet worden. De volgende paragraaf zal gewijd zijn aan de vorm van *public history* die een actieve bijdrage vraagt van de speler. Geschiedbeoefening die De Groot laat vallen onder *reenactment*.

1.3 *Reenactment en public history: Interactieve geschiedenis*

Waar komt de interesse voor de geschiedenis van onderaf vandaan? Wat is de reden dat de lekengeschiedenis zo populair is? Dat zijn van de thema's die centraal staan in het boek van Jerome de Groot. In *Consuming History* vertelt de Groot over de behoefte aan *reenactment*. Hij schrijft over verschillende groepen die in een historische setting bijvoorbeeld een oorlog heropvoeren. Volgens De Groot is het voordeel dat de mensen in de huidige tijd het verleden kunnen begrijpen, zonder de negatieve kanten van een gebeurtenis als oorlog te moeten ervaren. Het bekijken van een film bijvoorbeeld zorgt wel voor de emotie omdat het karakter overlijdt, maar zodra de film uitgezet wordt, is de oorlog als het ware voorbij. De wereld om de consument heen is niet veranderd.

Hij schrijft, net als Rosenstone, dat een historicus een aantal verschillende manieren heeft om *public history* te benaderen. De makkelijkste weg is om dergelijke producten af te wijzen. De tweede manier is om als historicus de feiten te gaan bestuderen, maar de derde en laatste manier verdient de aanbeveling volgens Rosenstone en De Groot. De derde manier is dat deze producten gezien moeten worden als een mogelijkheid om de geschiedenis te ervaren. De historicus speelt bij de ontwikkeling van deze producten een controlerende rol. Eenzelfde conclusie trekt Jay Winter ook. Hij schrijft dat de bemoeienis van de leken met het publieke debat zorgt voor een verrijking van de geschiedwetenschap die de academici niet zomaar links moeten laten liggen en de bemoeienis juist zouden moeten gaan zien als een kans.³³

Tegelijkertijd is De Groot ook somber. Hij ziet namelijk in het opkomen van al die lekengeschiedenissen de geschiedenis ook veranderen. Doordat iedereen er toegang toe heeft, is de oude rol van de historicus verdwenen. De historicus is geen poortwachter meer voor de geschiedenis. Die rol van expert is verdwenen en zelfs het onderscheid tussen de professionele historici en de 'amateur'-historici is steeds moeilijker waar te nemen, maar over de publieke geschiedenis later meer.³⁴

De behoefte tot heropvoeren en herbeleving is ook terug te zien in de discussie rond het Nationaal Historisch Museum in Nederland. Die discussie komt terug in een artikel van Paul van de Laar. Hij stelt dat de geschiedenisleek steeds meer de behoefte heeft om de

³³ Jay Winter, 'The Performance of the Past: Memory, History, Identity' in: Karin Tilmans, Frank van Vree en J. M. Winter ed., *Performing the past : memory, history, and identity in modern Europe* (Amsterdam 2010) 23.

³⁴ De Groot, *Consuming* 59.

geschiedenis te beleven en dat daarom de ‘rekkelijken’ in de museumwereld meer een beleving van het museum willen maken.³⁵ Hendrik Henrichs noemt dit een *experience*.³⁶ Uit deze artikelen blijkt dat de geschiedenis van onderaf zich ook naar boven toe heeft ontwikkeld en dat het academische veld wordt beïnvloed door de lekengeschiedenis. Een andere term die daarvoor wordt gebruikt is *public history*.

Public history, in dit geval, is geschiedenis die zich afspeelt in het publieke domein. De term klinkt vriendelijker dan de term lekengeschiedenis. De reden dat ik de term vermijd is dat publieke geschiedenis mij het gevoel geeft dat geschiedenis als vak een soort speelbal is geworden in het publieke veld. Dat is bij de lekengeschiedenis heel anders. Een goed voorbeeld is de *Sealed Knot* uit Groot-Brittannië. Deze groep is in 1968 ontstaan en is een van de grootste groepen die zich met *reenactment* bezig houdt in dat land. Zij brengen een eigen tijdschrift uit dat voor de leden een database aan kennis is. De artikelen die hierin worden gepubliceerd zijn geschreven door leken, dat wil zeggen dat ze niet op academische titel schrijven, maar de *modus operandi* van de historici hebben ze wel overgenomen. Dat betekent dat ze wel een controleerbaar notenapparaat gebruiken en via de teksten diepgang willen geven aan de activiteiten die ze ontplooiën en op die manier wel degelijk een toevoeging geven aan het historische veld, nog een reden voor historici om niet de andere kant op te kijken.

Conclusie

Het narratief en de geschiedenis zijn met elkaar verbonden. Wat opvalt is dat elke keer als een nieuw historisch narratief medium opkomt dezelfde argumenten worden herhaald. We hebben die argumenten gezien bij de historische roman, bij de historische film en ook bij de historische videogame. Alle drie de media wapenen zichzelf vervolgens op eenzelfde manier tegen de kritiek. Ze zorgen ervoor dat de toeschouwer weet wat fictief is en wat niet fictief is. Die houding leidt uiteindelijk tot een vorm van acceptatie binnen het academische veld van de geschiedenis.

Het is alleen jammer dat de aversie in eerste instantie tegen de media is ontstaan. Daardoor is het voor de historicus noodzaak geworden om zich te verdiepen in andere academische vakgebieden als de filmwetenschappen en, wat ik in het volgende hoofdstuk ga

³⁵ Paul van de Laar, ‘Het Nationaal Historisch Museum en de Emotional Turn’, *Bijdragen en Mededelingen betreffende de Geschiedenis der Nederlanden* 124.3 (2009) 432.

³⁶ Hendrik Henrichs, ‘Historisch Denken of het Verleden Beleven. Public History En Musea’, *Levend Erfgoed. Vakblad voor public folklore & public history* (2009) 15.

doen, de gamestudies. Het zorgt ervoor dat de historicus zich niet in het debat kan mengen over de film, omdat hij onbekend is met de invloed van montage op het narratief. Een film kan bijvoorbeeld de kijkers manipuleren door bepaalde informatie achter te houden. *The Village* uit 2004 is een dergelijke film. De film lijkt zich in eerste instantie af te spelen in de negentiende eeuw, compleet met klederdracht, maar blijkt uiteindelijk in de eigen tijd te spelen. De mensen in het dorp hebben namelijk een commune gesticht die zich afkeert van het moderne leven.

De kijkers zijn tijdens de film op het verkeerde been gezet. Als een passief product als film de consument al zo voor de gek kan houden, dan is een interactief medium als een videogame zeker een gevaar voor de historische beleving en de historische nauwkeurigheid. Voordat we dieper op die kwestie in gaan, kijken we eerst naar de gamestudies.

Hoofdstuk 2: Narrativiteit in de gamestudies

In het vorige hoofdstuk hebben we gezien dat de historische videogame als het ware is gekaapt door de gamestudies. Een onderzoek naar historische spellen is daardoor niet mogelijk zonder ons te begeven op het academische veld van de gamestudies. In mijn inleiding heb ik aangegeven dat deze uitstap vooral bedoeld is als verkenning. De vraag die centraal staat is: Hoe kunnen de gamestudies de historicus helpen? Om een antwoord op die vraag te vinden valt dit hoofdstuk uit elkaar in drie delen.

In de eerste paragraaf van het hoofdstuk bekijken we de geschiedenis van de gamestudies. Hoe is dit academische veld ontstaan? Wat zijn de grootste debatten geweest in de gamestudies? De geschiedenis van de videogame als commercieel medium komt ook kort aan bod. De reden hiervoor is dat de geschiedenis van de videogame beter in deel twee van dit onderzoek past, vlak voor de casusstudies van de games *Assassin's Creed 2* en *Assassin's Creed: Brotherhood*. De paragraaf heeft als doel een inleiding te vormen op de discussie die in de tweede paragraaf aan bod komt.

De tweede paragraaf gaat dieper in op wat een videogame nu precies is en daarbij komt de scheiding aan bod die is te zien tussen de historische roman, de historische film en de historische videogame. Door dit onderscheid te begrijpen en te zien, is de historicus ook beter in staat de beelden van het verleden die een historische videogame presenteert te begrijpen.

De derde en laatste paragraaf werpt een blik op het narratief in videogames. De theorie is algemeen, maar zoals uit de paragraaf zal blijken, ook toe te passen op de historische videogame. De paragraaf besluit met de plek van de historische nauwkeurigheid in een videogame ten opzichte van de waarde van het narratief. Dit is wederom een mogelijkheid voor de historicus om gemaakte keuzes voor een videogame beter te begrijpen.

2.1 De opkomst van de videogame en de gamestudies

In de jaren zeventig zijn de computergames in de arcadehallen te vinden. Dat zijn hallen waar verschillende kasten opgesteld staan en waar tegen betaling op gespeeld kan worden. Pas in de tweede helft van de jaren zeventig vinden de videogames via de thuiscomputers, consoles, de weg naar de huiskamer. Atari is de eerste grote speler op de markt. Eerst brengt het bedrijf de titel *Pong* uit en later is de Atari 2600 de eerste echte succesvolle thuiscomputer. In de jaren tachtig, na een enorme krach in de videogame-industrie in 1982, ontwikkelt Nintendo zich tot de grote gezichtsbepalende speler van de

industrie. Het videogame-icoon Mario kent iedereen. In *Assassin's Creed 2*, een van de games die ik later zal behandelen, zit zelfs een hommage aan het icoon. Wanneer Ezio zijn oom Mario voor het eerst ontmoet zegt zijn oom: 'Its-a me Mario'. Dat is een van de herkenningssinnen van het icoon.³⁷ Het is een teken dat een wereld zonder videocomputer niet meer is voor te stellen. De computer is zo gewoon geworden dat schrijver Nicholson Baker in 2010 liet optekenen: 'Ik had tot deze herfst nog nooit een controller in mijn handen gehad. Dat is een behoorlijk trieste bekentenis, alsof ik in 1966 zou zeggen dat ik nog nooit *Bonanza* had gekeken of nog nooit een liedje van de Rolling Stones gehoord zou hebben'³⁸

Videogames hebben tegenwoordig een impact op het dagelijks leven. Toch is het gevaarlijk om een rechte lijn te zien in de ontwikkeling. Over het algemeen is bij het beschikbaar komen van nieuwe technieken een flinke stap vooruit te zien. De visuele of grafische kracht van de console zorgt voor mooiere beelden op het scherm van de televisie. Na de millenniumwisseling is er een aantal generatieconsoles op de markt gekomen die een enorme sprong voorwaarts betekenen in technologie. De PlayStation 2 kwam op de markt. Die is de eerste spelcomputer die meer dan 150 miljoen keer is verkocht wereldwijd. De impact die videogames hebben op het huishouden is in het nieuwe millennium veel groter dan daarvoor. Ter vergelijking, de vijf consoles van verschillende fabrikanten die voor de PlayStation 2 kwamen allemaal samen op hetzelfde aantal.³⁹

Dit massasucces is een enorm verschil met de jaren tachtig toen Nintendo furore maakte. Volgens Connie Veugen zijn er twee oergames aan te wijzen. *Spacewar!* En *The Colossal Cave Adventure* uit 1975. De eerste is een ouderwetse actiegame en de tweede is echt een titel die het puzzelen in een doolhof voorop stelt. In het begin bestonden deze titels voornamelijk uit teksten op een beeldscherm die de speler vertelden wat hij moest gaan doen. In die tijd werden dit soort games als nauw verwant gezien met de literatuur. Toen de beelden werden toegevoegd verdween die verwantschap en werden de doolhofspellen verbonden aan de interactieve bioscoop. Dit laatste medium zou zelfs helemaal geabsorbeerd worden.⁴⁰

Dat is niet gebeurd en dat heeft een simpele reden. Videogames kunnen niet gezien worden als een vervangen van de bioscoop of het geschreven boek. Het is een nieuw medium

³⁷ Ubisoft Montreal, 'Roadside Assistance', *Assassin's Creed 2* (oktober 2010) Sequence 3 Memory 1.

³⁸ Nicholson Baker, 'Annals of Technology: Painkiller Deathstreak, Adventures in videogames', *The New Yorker* (2010) op: http://www.newyorker.com/reporting/2010/08/09/100809fa_fact_baker (bezoekt op 07-06-2012).

³⁹ David Evans, *Invisible Engins. How software platforms drive innovation and transform industries* (Massachusetts 2006) 131.

⁴⁰ Veugen, *Computer games* 13.

dat zijn plek probeert te veroveren naast het boek en naast de film. In de eerste jaren dat de videogames opvallen is het een fenomeen dat wordt opgepakt door de film- en literatuurwetenschappen. Schrijvers als Janet Murray zien de computergame als een middel om de ervaring die een boek of film kunnen bieden naar een nieuw plan te tillen. De titel van het boek van Murray, *Hamlet on the Holodeck*, geeft hier al veel over prijs bijvoorbeeld.

De discussie over de narrativiteit in games komt in de volgende paragrafen aan bod als we dieper ingaan op de verschillende definities die de game studies kent. Voor nu is het voldoende om vast te stellen dat videogames het verhaal op een andere manier vertellen dan een boek of een film dit doet. Zelfs al is het spel gebaseerd op een bestaand verhaal of een gebeurtenis uit het verleden. Dat komt hoofdzakelijk omdat een game niet alleen maar bestaat uit de wereld van de maker zoals een film dat doet. Een game en een spellenmaker hebben ook te maken met het eigene, *agency*, van de gamer. Gamers bepalen de manier waarop het verhaal zich ontvouwt, snel of langzaam bijvoorbeeld en in sommige games zelfs hoe het verhaal eindigt. De videogame *Heavy Rain* uit 2010 is een voorbeeld van een game waarin de speler via zijn keuzes de afloop van het spel bepaald.

Die game volgt één groot verhaal. Een kinderontvoerder ontvoert jongetjes van ongeveer tien jaar uit de stad. Eén van de kinderen die wordt ontvoerd, is het kind van het hoofdpersonage. Hij gaat op zoek, maar omdat er meerdere kinderen weg zijn, is ook een FBI agent op de zaak gezet en huurt een van de ouders een privédetective in. Uiteindelijk beleeft de speler het verhaal door de ogen van vier verschillende personages die allen een eigen achtergrond blijken te hebben. Tijdens het spelen is het mogelijk dat personages overlijden, dit ligt aan de keuzes van de speler en dan wordt de verhaallijn ook afgekapt. De meest negatieve uitkomst is dat geen van de hoofdrolspelers het einde haalt en dat de ontvoerde jongetjes niet worden teruggevonden. Op die manier is een computergame een nieuwe manier om een verhaal te vertellen. Met die nieuwe manier komt ook het nieuwe academische veld van de game studies op.

2.2 Het verschil tussen historische games, literatuur en film

Uit de vorige paragraaf is duidelijk geworden dat in de gamestudies het debat in eerste instantie gaat over wat een game precies is. Daar is zeer veel over geschreven, maar in de basis komt het op een eenvoudig principe neer. Ludologen, wetenschappers die spelen onderzoeken, zijn de wetenschappers die videogames bestuderen als videogames. Ludologen richten zich op het oplossende karakter van de doolhofpuzzels die al eerder beschreven zijn. In het jargon heet dat dat zij zich richten op de *gameplay*. *Gameplay* is de manier waarop het spel wordt gespeeld. Hoe beweegt een karakter over het scherm en wat kan de speler allemaal doen met de wereld die hem geboden wordt. Markku Eskelinen is een bekende aanhanger van de Ludologen in de gamestudies. Hij zegt: ‘Als ik een bal naar je toe gooi, wil ik niet dat je hem laat vallen en wacht tot het ding verhalen gaat vertellen’.⁴¹ Daarmee wil hij zeggen dat het de bedoeling is dat een speler iets gaat doen met de informatie die hij geboden krijgt in plaats van dat hij urenlang moet zitten luisteren naar een verhaal.

De opvatting van Eskelinen staan lijnrecht tegenover de opvattingen van de narratologen. Wetenschappers uit deze categorie trekken een harde lijn tussen de niet verhalende puzzelgames en de zogenaamde actieavonturen spellen. Deze laatste categorie kent een duidelijk plot en laat de speler zich inleven in de verschillende karakters. Met deze karakters kunnen gamers zich, net als met boeken en film, identificeren en een band creëren. Ook al wordt dat door de interactiviteit een stuk ingewikkelder. Een bekende voorstander van deze opvatting in de gamestudies is Henry Jenkins. Hij zegt: ‘Er is een enorme hoeveelheid kennis te halen voor onderzoekers als ze maar durven te kijken naar andere media die een verhaal vertellen’.⁴²

Het ontwikkelen van een band met een karakter uit een game wordt een stuk moeilijker door de manier waarop er tegen de interactiviteit van een game wordt aangekeken. Er is een stroming, waar onder andere filmcriticus Robert Ebert een aanhanger van is, die stelt dat een game altijd inferieur is aan een film of een boek, doordat de interactiviteit van een game er altijd voor zorgt dat de maker zijn product moet loslaten.⁴³ Volgens Ebert kan kunst alleen ontstaan als een maker een strakke hand kan hebben over het origineel. Dit is het startpunt voor het debat tussen Ebert en filmmaker Clive Barker. Barker zegt dat games juist

⁴¹ Harry Brown, *Videogames and Education* (New York 2008) 5.

⁴² Brown, *Videogames* 5.

⁴³ Robert Ebert, ‘Gamers are flaming posts, email...’, *RogerEbert.com* (November 2005)

<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20051206/COMMENTARY/51206002> Bezoekt op: 01-06-2012.

zorgen voor het vrijvechten van de onderdrukking die makers bij film en literatuur op de lezer of kijker hebben.⁴⁴ Het antwoord van Ebert is een herhaling van zetten. Hij antwoordt: ‘Kunst is op zoek naar een vooropgestelde conclusie. Games gaan hier niet van uit en kunnen verschillende conclusies kennen’.⁴⁵

Deze discussie is sinds de millenniumwisseling veranderd. Er is in de game studies een evenwicht ontstaan die uitgaat van een gulden middenweg. Brown beschrijft games als zowel cognitieve als verhalende uitdagingen. Producten die zowel onze hersenen uitdagen als ons onderdompelen in een wereld die speciaal voor de speler gemaakt is. Ook wordt er getwijfeld aan de manier waarop er naampjes op games zijn geplakt. Jesper Juul en Connie Veugen zijn bijvoorbeeld aanhangers van een derde stroming die zogenaamde *games of emergence* en *games of progression*.⁴⁶ De eerste categorie draait vooral om de games waar de speler zelf de uitdaging moet zoeken. Deze zit heel dicht in de buurt van de categorie spellen waar de Ludologen zich hard voor maken. De tweede categorie zit heel dicht in de buurt van de opvattingen van Henry Jenkins bijvoorbeeld. Toch is het model van Juul een stuk completer dan de strikte scheiding die eerder was ontstaan. Die scheiding laat namelijk een aantal categorieën spellen links liggen. Het model van Juul is een model dat spellen als *Microsoft Flight Simulator* wel meeneemt, terwijl de game anders niet in een categorie past. Zij worden dan geschaard onder de noemer *game of emergence*.

Op welke manier een videogame anders is dan de historische roman of film

Game studies heeft in zijn eerste jaren vooral zijn plek moeten zoeken tussen de literatuurwetenschappen en de filmwetenschappen. Die plek heeft het academische veld gekregen en daardoor wordt duidelijk dat videospellen en film en literatuur alle drie andere narratieve media zijn. Dat verschil komt terug in de verschillende narratieve aspecten van een videogame. Hieronder vallen genre, thema, ruimte en plek waar de game zich afspeelt. Het is niet van toepassing om alle verschillen tussen film en literatuur uit te lichten in dit onderzoek, maar een idee van de verschillen kan niet ontbreken. Voor het onderzoek is genre een onderdeel van het narratief waar het verschil met literatuur en film het beste naar voren komt.

⁴⁴ Clive Barker, ‘Games versus Art. Ebert versus Barker’ (juli 2007) <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001> bezocht op: 01-06-2012.

⁴⁵ Robert Ebert, ‘Games versus Art. Ebert versus Barker’ (juli 2007) <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001> bezocht op: 01-06-2012.

⁴⁶ Veugen, *Computer games 7*.

In de twintigste eeuw is de genreclassificatie in de literatuur grondig veranderd. Het oude theoretische raamwerk van Aristoteles, waarin epiek, lyriek en drama de enige drie genres zijn, volstond niet meer. Dit kwam mede door de opkomst van het dagboek als een eigen genre. Dat heeft in de literatuurstudies geleid tot een groot debat over wat genre nu precies is en hoe genre geïnterpreteerd moet worden. Veel interpretaties voor genre zijn geopperd, maar de meest gangbare tegenwoordig is die van Ralph Cohen uit 1986. Volgens Cohen veranderen classificaties van genre door de jaren heen en zullen deze soms zelfs helemaal verdwijnen. Deze verandering wordt volgens Cohen gedreven door historische veranderingen.⁴⁷

Deze interpretatie staat los van de interpretatie van genre door het gewone lezersvolk. Zij gebruiken het woord genre voor de aanduiding van de categorie het boek. Bijvoorbeeld: detective, horror, roman of kinderboek. In de literatuurwetenschappen worden deze subcategorieën geplaatst onder de grote noemer *genre fiction*. Genre is in deze categorie een speelbal van de verwachtingen van de lezers en de maker van een product houdt rekening met de verwachtingen van zijn lezers.⁴⁸

In de filmwetenschappen komt *genre fiction* ook voor. Bij een komedie heeft het publiek bepaalde verwachtingen en daar wordt de film of de serie op televisie naar gemaakt. Toch is er een groot verschil met de literatuur. In de literatuur hangt genre nauw samen met het plot, in film hoeft dat niet. Daar kan de achtergrond van het verhaal bepalen onder welk genre een film valt, een goed voorbeeld hiervan zijn de *science fiction* films bijvoorbeeld. Sommige films worden in een genre geplaatst vanwege de emotie die het oproept, daar is de komediefilm een voorbeeld van. De classificatie bij filmwetenschappen is daardoor breder dan bij literatuur.⁴⁹

De classificaties van videogames kunnen gelijk zijn aan die van de film en literatuur. Een game in het genre 'horror' geeft de gamer een bepaalde verwachting van het spel. Er is echter een groot verschil. Genres in games ontstaan namelijk ook door nieuwe technieken. In de loop van de tijd zijn de genres waarin games zich bevinden flink verandert. Daarmee past het genrebesef bij videogames perfect bij de manier waarop Cohen genre benadert.

⁴⁷ Ralph Cohen, 'History and Genre', *New Literary History* Vol 17 no.2 (November 1986) 204.

⁴⁸ Veugen, *Computer games* 385.

⁴⁹ David Bordwell, *Film Art an Introduction* (New York 2001) 94.

Videospellen kennen twee oergenres, namelijk het avonturenspeel, en het actiespel. Deze twee oergenres zijn direct te koppelen aan de *games of emergence* (actiespel) en *games of progression* (het avonturenspeel). Toen de computers sterker werden en meer berekeningen konden uitvoeren ontstonden er nieuwe videogames. Het icoon van de industrie, het karakter Mario, is al genoemd. Het eerste spel met Mario in de hoofdrol verschijnt in 1985. *New Super Mario Bros.* op het Nintendo Entertainment System is een *game of emergence*, maar kent door het gebruik van verschillende werelden en verschillende vijanden ook veel overeenkomsten met een het avonturengenre. Doordat beide elementen in de game worden gecombineerd, kan het spel niet meer onder een bestaande noemer geplaatst worden.

Wanneer een dergelijke situatie ontstaat, wordt de game het schoolvoorbeeld van een nieuw genre. Een videogame wordt vervolgens gekwalificeerd naar wat de speler vooral doet in het spel. Mario springt van platform naar platform terwijl hij vijanden ontwijkt, daarom valt een game die ongeveer hetzelfde doet onder het genre 'platform'. Het klinkt erg simpel en dat is het ook echt. Een andere grote titel die een nieuw genre is begonnen is *Wolfenstein 3D*. In deze game kijkt de speler door de ogen van het hoofdpersonage en loop je door een gigantisch doolhof. Je schiet vijanden neer en zoekt naar bepaalde voorwerpen. Er is een overlap te zien en ontstaat er een nieuw genre: De *First Person Shooter*.⁵⁰ Deze kwalificatiemethode heeft er overigens wel voor gezorgd dat er een wildgroei aan genres is ontstaan. Sommige games, waaronder *Assassin's Creed* combineren de twee oergenres in een nieuw genre: De *Action-Adventure*. Het combineren van genres is een mogelijkheid, wat de brei van genres alleen nog maar dikker maakt. De woorden van Cohen over genres blijven met betrekking tot videogames dan ook alleen maar luider worden, want er zijn zeker ook genres die verdwijnen.

Het verhaal in videogames wordt steeds belangrijker. De hersenloze en onbekende held, zoals *Wolfenstein* deze kende, wordt steeds minder populair. De opkomst van het verhaal in videogames leidt tot de vraag of videogames dan niet dezelfde kwalificatie voor genre als film en literatuur zouden moeten gebruiken. Het antwoord hierop is volgens Connie Veugen: nee. Dat komt door het grote verschil tussen literatuur en film aan de ene kant en games aan de andere kant.

Dat verschil komt tot uiting in de aard van het product. Literatuur en film gebruiken de inhoud en thema als genreclassificatie. Dit zijn beide narratieve elementen van de wereld in

⁵⁰ Veugen, *Computer games* 42.

het product zelf. Daarmee bedoel ik dat de classificatie ‘Western’ slaat op een film of boek dat zich afspeelt in Amerika. De classificatie is daarmee diëgetisch, want hij slaat terug op een narratief element in de verhaalwereld van het product. De term diëgetisch vereist uitleg. Het is het makkelijkste uit te leggen aan de hand van het volgende voorbeeld: De film *Amadeus* gaat over de componist Mozart en diens rivaal Salieri. Het plot is nu niet belangrijk, het gaat om de muziek. In de film is muziek aangebracht die Mozart zelf gespeeld heeft en ook gespeeld wordt door de acteur die Mozart uitbeeldt. De muziek, die dan gespeeld wordt, behoort tot het narratief en is daarmee diëgetisch. Alle muziek die gebruikt wordt om een stemming aan te geven in de film is non-diëgetisch. Diëgetisch is daardoor als volgt te definiëren: Alle personages, architectuur, muziek, gebruiken die tot het de context behoren.

Games of emergence hebben het probleem dat ze in eerste instantie gebaseerd zijn op de regels die de makers hebben opgelegd en daardoor geen narratieve elementen kennen die een dergelijke classificatie mogelijk maken. Vroege games zorgden voor een beleving van het verhaal door extra spullen bij het spel mee te leveren. Zoals de game *Elite* uit 1984 die geleverd werd met een zogenaamde *Space Trader's Flight Training Manual*. Hierdoor kreeg de speler het gevoel de wereld van het spel in te worden gezogen.

Daarnaast dekt de kwalificatie vanuit de literatuur niet de inhoud van het product. Zeker niet als naar de games van na de millenniumwisseling wordt gekeken. Het gebruik van genres wordt dan steeds meer divers. Een game als *Mafia 2* combineert verschillende elementen van verschillende genres. Het spel vertelt het verhaal van Vito Scaletta die om zijn moeder uit de schulden te helpen bij de maffia gaat werken en kleine klusjes moet opknappen. Langzamerhand komt hij steeds verder binnen de organisatie en wordt hij op belangrijkere klussen gestuurd. De game vertelt een klassiek maffiaverhaal dat we kennen uit misdaadfilms als *The Godfather*. Het genre ‘misdad’ zegt iets over het plot. Het vertelt de gamer alleen niet dat hij in de game zelf door een grote open stad moet rijden en daarbij ook extra missies kan uitvoeren als hij dat zelf wil. *Mafia 2* wordt nu gekwalificeerd als een ‘open wereld schiet’-game, in het Engels een *sandbox shooting game*. Op die manier is het veel duidelijker wat het spel van een speler verlangt.

Het meest bedrieglijke genre is dat van het avonturenspeel. Dat komt doordat ‘avontuur’ als genre in film en literatuur ook voorkomt. Het verschil blijft nog steeds dat een game vooral op vaardigheden van de speler wordt geclassificeerd en de film en literatuur op de inhoud van het product. Genre in de game studies zegt dus niets over de narratieve

elementen in het verhaal, integendeel. Games zijn daardoor wezenlijk anders dan film en literatuur en op genre niet met elkaar te vergelijken. Een onderscheid dat de historicus moet begrijpen, voordat hij zich bezig gaat houden met de historische videogame.

2.3 De plaats van het narratief in de gamestudies

Uit de vorige paragraaf is gebleken dat games aan de ene kant en film en muziek aan de andere kant moeilijk met elkaar zijn te vergelijken. Dat komt vooral doordat bepaalde narratieve termen anders worden gebruikt. Dat suggereert ook dat videogames het verhaal op een andere manier vertellen dan historische films en romans dit doen. Betekent dit dan ook dat de kwalificaties voor videospellen om een historische sensatie op te wekken anders zijn? Deze laatste vraag is cruciaal voor het onderzoek, maar daarvoor is eerst een diepere blik nodig op het narratief in videogames.

Een verhaal vertellen of laten zien

Totdat de videogames hun weg naar de huiskamers wisten te vinden, hadden mensen drie manieren om thuis en verhaal te beleven. Een verhaal kon worden verteld, bijvoorbeeld in een brief, oraal of in een boek, maar een verhaal kan ook worden uitgebeeld, denk daarbij aan film. De laatste manier die mensen hadden was *reenactment*. Videogames zijn een compleet nieuwe vorm in het uitbeelden en beleven van een verhaal. Het medium is namelijk niet in staat om zich te binden aan een van de twee vormen van het verhaal vertellen die film en literatuur hebben omarmt. Dat komt hoofdzakelijk door de gamer. Een verhaal in een spel moet altijd in balans zijn met de gameplay van het spel zelf. De gamer moet een idee hebben dat de acties die hij uitvoert van enige waarde zijn voor het verloop van het spel, kortom de makers van een spel moeten wat *agency* overdragen aan de speler. Dit hoeft een schrijver of regisseur nooit te doen.⁵¹

Wat doet een game dan wel? Een game zorgt voor een wereld die gecreëerd wordt en waar eigen regels gelden en eigen wezens leven. Een game probeert en heeft als doel een gamer een wereld, dus niet alleen het verhaal, in te trekken. De gamer waant zich als het ware in de wereld die voor hem is gecreëerd en leeft volgens die regels in de game. Videospellen bieden eigenlijk een beleving, of een mimesis. Een nabootsing die in de geest verder kan worden aangevuld en op die manier de speler onderdeel maken van het verhaal.

De gamer heeft met zijn vaardigheden invloed op het verhaal. De vaardigheden van de gamer worden tijdens het spelen van het spel verbeterd door de speler moeilijkere opdrachten voor te schotelen. Het narratief is dus afhankelijk van het kunnen van de speler, immers hoe

⁵¹ James Portnow, 'The Law of the land for Game Writing', *Gamecareerguid.com* (april 2008) op: http://www.gamecareerguide.com/features/516/laws_of_the_land_for_game_.php Bezocht op: 03-06-2012.

goed de speler een spel speelt, bepaald of hij verder komt in het verhaal. Een speler die vast blijft zitten in het spel zal het narratief nooit tot het einde toe beleven en daardoor geen afsluiting van het narratief, *closure*, meemaken.

Het betekent niet dat het narratief geen enkele controle heeft over de speler. Over het algemeen spelen vijf tot tien procent van de gamers een spel tot het einde uit. Wanneer we kijken naar de spellen die een sterke verhaallijn hebben, *games of progression*, dan ligt dat percentage een flink stuk hoger. De wereld en het verhaal waar de gamers mee in aanraking komen, zijn voldoende voor de spelers om gemotiveerd te blijven en moeilijke stukken in een spel te blijven spelen.⁵²

Het is voor de maker van een spel verleidelijk om de speler bij het handje te nemen. Het probleem is dan dat de speler zijn *agency* verliest en het spel niet verder zal willen spelen. De maker moet dus een verband zoeken tussen het kunnen van de speler, wat hij middels missies kan beïnvloeden, en wat echt nodig is om het verhaal verder te laten gaan en de gamer niet zelf kan oplossen. Voor dit probleem is er in videogames een eigen visuele presentatie ontstaan. Net als film beelden kan gebruiken om punten in het verhaal te verduidelijken, kan een game dit ook. De maker gebruikt dit vaak als een hulpmiddel door bijvoorbeeld voorwerpen op te lichten of een kleine omgevingskaart onder in het beeld te laten zien. Ook in dit geval geldt weer dat het hulpmiddel een probleem kan worden door overmatig gebruik.

De ontwikkelaar heeft rekening te houden met wat de gamer op het scherm wil zien, maar er is nog een punt die het verhaal flink beïnvloedt en dat is de manier waarop de game gespeeld wordt. Videogames in een genre gebruiken vaak dezelfde knoppencombinaties. De gamer kan op die manier spellen in een gelijk genre snel oppakken. Een verandering van die combinaties, Veugen noemt het de *kinetic grammar*, leidt in stressvolle situaties tot grote problemen en kan het enthousiasme en doorzettingsvermogen schaden. Wederom is dit schadelijk voor de beleving van het verhaal.⁵³

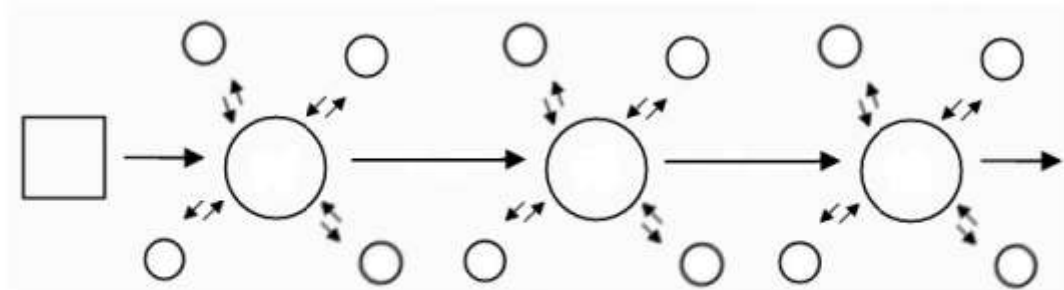
De beleving van het narratief wordt bedreigd door verschillende factoren. Het verhaal kan zichzelf echter ook bedreigen, namelijk in de opzet. Spelers van videogames verwachten een spel dat ze in het begin de basis van de game uitlegt en ze op weg helpt in het verhaal, maar daarna willen ze vrij zijn om de eigen keuzes te maken. De speler wil niet te lineair naar

⁵² David Hinkle, 'Joystats: 40% of players finished Assassin's Creed 2 campaign', *Joystick* (Oktober 2010) Op: <http://www.joystiq.com/2010/10/19/40-percent-of-players-finished-assassins-creed-2-campaign/> Bezocht op 25-05-2012.

⁵³ Veugen, *Computer Games* 221.

het einde toe lopen. De makers houden daar rekening mee. Bijvoorbeeld de ontwikkel studio Rockstar met de game *Red Dead Redemption*. De game speelt zich af in Amerika tijdens de goudkoorts. De speler speelt een cowboy en direct na de basishandelingen is de speler vrij om te gaan en te staan waar hij wil. Hij kan de hoofdstructuur volgen, maar hoeft dit niet te doen. Hij kan ook van de omgeving gaan genieten, zogenaamde *side quests* uitvoeren en pas als hij dat wil een missie uit te voeren die het verhaal volgt. De speler kan dus de narratieve orde zelf doorbreken en op ieder gewenst moment weer oppakken.

Side quests bieden de speler een extra uitdaging en bevatten een eigen verhaal. In *Assassin's Creed: Brotherhood* is het voor de speler mogelijk om extra missies te spelen die meer inzicht geven over het leven van de hoofdpersoon Ezio Auditore da Firenze. Deze missies draaien om het meisje Sofia die hij uiteindelijk zal verliezen door het door hem gekozen leven. Dit uitstapje is voor de speler vrijwillig en geen wezenlijk onderdeel van het verhaal, maar complementeert de beleving van de speler wel. De band met het hoofdpersonage wordt namelijk beter. Door dit soort mini-narratieven wordt de onderdompeling van de speler heftiger. Om het verloop duidelijker te maken, is een schema noodzakelijk. Het schema komt uit het werk van Connie Veugen, waarbij het vierkant het beginpunt is, de grote bollen de hoofdverhaallijn en de bolletjes de *side quests*.



Simplified story-structure of *ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD*. Note that the large circles represent the main story, the small circles are side quests, as well as self-imposed gamer objectives.

54

Het overzicht hierboven suggereert echter wel dat er samenhang is in het verhaal en dat die samenhang voorkomt dat het verhaal echt alleen maar bestaat uit losse flodders. Dat klopt ook. Een videogame maakt gebruik van zogenaamde *cutscenes*. Dit zijn delen in het narratief waar de controle bij de speler wordt weggehaald en het verhaal door bewegend beeld wordt verteld. De game transformeert als het ware in een film. Ook hier geldt weer dat de maker zich met deze *cutscenes* moet inhouden, omdat het gebruik anders als negatief wordt

⁵⁴ Connie Veugen, *Computer Games* 224.

ervaren. *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* uit 2008 maakt veel gebruik van deze techniek. Bijna de helft van de game bestaat eruit. Hoewel de titel als positief werd ontvangen, schrijft recensent Dave McCarthy dat de *cutscenes* je laten smachten naar actie en dat je je als speler afvraagt waarom voor deze oplossing is gekozen.⁵⁵

⁵⁵ Dave McCarthy, 'Review Metal Gear Solid 4', *IGN* (oktober 2008)
<http://uk.ps3.ign.com/articles/877/877611p3.html> bezocht op 01-06-2012.

Conclusie

Aan het begin van dit hoofdstuk heb ik een aantal vragen gesteld. Hoe zijn de gamestudies ontstaan? Wat zijn de verschillen met andere narratieve media als romans en film? Is de mogelijkheid voor een videogame om een historische sensatie anders dan bij een film of roman? Het zijn vragen die ik in deze korte deelconclusie op een rijtje wil zetten. Dit overzicht helpt dan in het volgende hoofdstuk, wanneer de academische velden naar elkaar toe worden gebracht. De insteek van dit uitstapje is immers nog steeds de vraag hoe de gamestudies van waarde kunnen zijn voor de historicus.

We hebben gezien dat gamestudies ontstaan als de videogame zijn weg vindt naar de huiskamers. Dit gebeurt in de jaren tachtig van de twintigste eeuw. Doordat de videogame veel lijkt op een film is er de eerste jaren een debat over wat een videogame is. Daar is de strijd tussen de ludologen en de narratologen uit voort gekomen. Ludologen vinden games wat anders door de *gameplay*, terwijl narratologen videogames vooral zien als narratief medium. Dit onderscheidt verandert en er komt een theoretische scheiding van *games of emergence*, games die ludologen bedoelen, en *games of progression*, games die een verhaal bevatten, zoals de narratologen videospellen uitleggen. Deze groepen bestaan naast elkaar en bieden de meest complete uitleg voor de videogame.

Kennis van dit onderscheid is nodig om de genreclassificatie te snappen en daarmee ook het verschil dat te vinden is tussen de historische videogame aan de ene kant en de historische film en roman aan de andere kant. Zonder begrip van dit verschil is het onmogelijk om de beelden die een historische videogame geeft van het verleden te snappen.

Dit is ook niet mogelijk als de plek van het de historiciteit niet bekend is. Uit de subparagraaf die het narratief verder onderzoekt, blijkt dat het verhaal in een videogame een belangrijke drijfveer voor een speler is om het spel te blijven spelen, de andere belangrijke drijfveer is de *gameplay*. We hebben gezien hoe bepaalde keuzes van de ontwikkelaar afbreuk doen aan de beleving, de immersie, van de speler en dat de speler dan geen *closure* van het narratief kan krijgen. Het verhaal en de *gameplay* staan dus altijd op de voorgrond voor de ontwikkelaar en daarna volgen de beelden van het spel en de historische nauwkeurigheid.

Hoofdstuk 3: De betekenis van gamestudies voor de historicus

Mijn onderzoek heeft twee academische velden verkend. De gamestudies zijn daarin een nieuw terrein voor de historicus. Dit hoofdstuk brengt de theorie van de gamestudies terug bij het academische veld van de historicus. Dit hoofdstuk zal in de eerste paragraaf de gamestudies en de historie bij elkaar brengen. In de daarop volgende paragrafen kijkt het hoofdstuk naar de gebieden in de historische videogame die beelden van het verleden geven. De laatste paragraaf vormt als het ware een checklist die in het tweede deel van dit onderzoek gevolgd zal worden.

3.1 De overeenkomst tussen gamestudies en geschiedenis

We hebben gezien hoe in hoofdstuk 1 het narratief in de geschiedbeoefening is behandeld. Daar hebben we twee belangrijke punten geconstateerd met betrekking tot het narratief. Het eerste punt is dat, hoewel een narratieve geschiedenis commercieel succesvol is, het narratief gekaapt is door andere beroepsvelden. Robert Rosenstone schrijft dat de historische film onderdeel is geworden van filmwetenschappen. Vanuit de filmwetenschappen zijn, zoals we in hoofdstuk 2 hebben gezien, de gamestudies opgekomen. Het discours van de filmwetenschappen en de gamestudies lijkt veel op elkaar door de oorsprong van de laatste. Toch heeft de opkomst van dit nieuwe academische beroepsveld ervoor gezorgd dat de historische videogame ook onderdeel van de gamestudies is geworden. De narratieve geschiedenis is verder verwijderd van het academische veld van de geschiedenis.

Het tweede belangrijke punt is het begrip historische sensatie. Johan Huizinga ziet de historische sensatie als een moment dat een individu kan beleven. Het individu beleeft door contact met bijvoorbeeld een oud carillon een intens historisch moment. Dit moment is uit zijn context gehaald en transporteert het verleden als het ware naar het heden. De historische sensatie is subjectief en dus voor iedereen anders. De historische sensatie kan degene die hem ervaart, aansporen om op zoek te gaan naar de feitelijke geschiedenis. Via de historische sensatie kan de geschiedenis in context geplaatst worden en kan het individu historisch inzicht verkrijgen. Voor Huizinga is historisch inzicht het tegenovergestelde van de historische sensatie, ware het niet dat er wel kennis van de geschiedenis nodig is om de sensatie te beleven.

Een verhalende geschiedenis is één van de manieren om de historische sensatie op te roepen. Dat komt doordat een historische roman, historische film en een historische game

allemaal een eigen wereld aan de consument presenteren. Deze wereld is in het geval van de videogame zelfs interactief. Het gevolg is dat een individu dat de game speelt veel impulsen krijgt om de geschiedenis te beleven en een historische sensatie te beleven. Op dit punt komt de term ‘diëgetisch’ ook weer om de hoek kijken. We hebben gezien in het tweede hoofdstuk dat de term gebruikt wordt om een genre aan te geven. In de wereld die in de videogame gecreëerd wordt, is er veel meer diëgetisch. Diëgetisch hebben we in het kort als volgt gedefinieerd: ‘onderdeel van het verhaal zijnde’.

Marcello Simonetta was voor de historische game *Assassin's Creed: Brotherhood* adviseur van het ontwikkelteam. Hij heeft de historiciteit bewaakt. In de game is bijvoorbeeld geen Zwitserse garde te zien, omdat die er in die tijd niet waren. In het interview over het spel wijst hij op de architectuur en de kleding die klopt en waardoor de speler ondergedompeld wordt in de tijd waarin de game zich afspeelt. Simonetta noemt het ‘een echt moment van onderdompeling’.⁵⁶ De onderdompeling is ook terug te zien in de discussie over het Nationaal Historisch Museum die in de inleiding is aangehaald.

Simonetta noemt al twee onderdelen van een historische videogame die een historische sensatie op kunnen wekken. De architectuur en de kleding zijn een belangrijk onderdeel van wat de gamer ziet en betreft hem bij de wereld van de videogame. Doordat de onderdelen horen bij de tijdsperiode waarin de titel zich afspeelt, zijn de architectuur en de kleding diëgetisch. Diëgetische elementen in een historische videogame horen historisch correct te zijn.

Op dit punt raakt de theorie van de gamestudies de theorie van de geschiedwetenschappen. Dit punt biedt de historicus dan ook de ingang tot de gamestudies en tot de historische videogame. Door diëgetische elementen te gebruiken, bijvoorbeeld de juiste architectuur in een tijdsperiode of de juiste personen, wordt het narratief sterker. De ervaring die het verhaal weet te bieden wordt completer. Dat betekent ook dat historiciteit op die manier het narratief in een historische videogame kan versterken. Op deze manier is de kennis van beide academische velden voor elkaar aanvullend.

⁵⁶ Marcello Simonetta, *YouTube* <http://www.youtube.com/watch?v=IIX9IB-1YzE> (bezoekt op 02-01-2012) tijd: 4:51.

3.2 Welke elementen kunnen de historische sensatie oproepen

In de vorige paragraaf hebben we gezien op welke manier de historische sensatie en de diëgetische elementen bij elkaar aansluiten. Op die manier kunnen we vast stellen op welke manieren de historische videogame een beeld geven van het verleden. In de volgende hoofdstukken zullen twee historische videogames dieper geanalyseerd worden. Voordat we dat kunnen doen is het belangrijk naar welke categorieën het onderzoek zal kijken.

Marcello Simonetta heeft al twee categorieën genoemd, namelijk architectuur en kleding. Dat zijn de eerste elementen waar de speler mee in aanraking komt. Hij ziet de gebouwen en hij ziet de kleding van de personages in het spel nog voordat er een woord is gesproken. Deze eerste ingang in het spel is de eerste categorie die in het volgende hoofdstuk wordt behandeld.

De speler ziet de wereld voor zijn ogen tot leven komen. Dat betekent ook dat historische personages van een stem voorzien moeten worden. In *Assassin's Creed* komt de speler Leonardo da Vinci en Lorenzo de' Medici tegen. Twee figuren uit de Italiaanse Renaissance die heel bekend zijn, maar niet leven. Daarmee bedoel ik dat de meeste mensen van Leonardo da Vinci alleen maar zijn uitvindingen kennen, de man zelf een dode letter. De personages moeten op een manier tot leven worden gewekt die past bij de verwachtingen van de speler. Het tot leven wekken van personages is non-diëgetisch en niet historisch nauwkeurig, maar het helpt het narratief wel.

De vierde categorie komt voort uit het tot leven wekken van de samenleving in een videogame. Daarmee worden ook gebruiken in het leven geroepen. Een bekend gebruik wat in *Assassin's Creed* terug komt is patronage. Rijkdom wordt door rijken verspreid onder kunstenaars en onder hun eigen familie. De familieleden kunnen op hun beurt weer artiesten in dienst nemen. Een uitgebreidere uitleg van patronage volgt in de casusstudie.

De laatste categorie die ik behandel, is nodig door het narratief. Een narratief vraagt dat er gebeurtenissen zijn om de aandacht van de speler vast te houden. Het naspelen van belangrijke gebeurtenissen in de game is een manier om het narratief te versterken en de inhoud historisch nauwkeurig te houden. Het naspelen geeft de speler een deel van zijn *agency* die we in hoofdstuk twee hebben besproken. In *Assassin's Creed 2* staat het de speler bijvoorbeeld vrij om zijn weg te kiezen tijdens de Pazzi-samenzwering in Florence.

Deze vijf categorieën zorgen ervoor dat historici kunnen zien op welke manier een historische videogame een beeld geeft van het verleden. Het zijn namelijk ook de vier categorieën die ervoor zorgen dat de speler een onderdompeling krijgt in de wereld die de makers presenteren. Een wereld die op meerdere niveaus van kennis acteert, immers voor het uiterlijk van monumenten is minder kennis nodig dan gebruiken als patronage. Daarmee bedoel ik dat de meeste consumenten weten hoe het Colosseum eruit ziet, maar niet weten hoe patronage werkt. Op die manier wordt de groep potentiële spelers die door de game wordt aangesproken groter.

**Deel II: *Assassin's Creed 2* en
*Assassin's Creed: Brotherhood***

Hoofdstuk 4: De geschiedenis van de historische videogame

In hoofdstuk twee hebben we kennis gemaakt met de game studies als discipline. We hebben gezien waar het academische veld zich mee bezighoudt en er is al het een en ander gezegd over de geschiedenis van de videogame. Voordat we de diepte in duiken met betrekking tot de videogame *Assassin's Creed* is het verstandig om eerst naar de ontwikkeling van de videogames te kijken. De ontwikkeling zullen we in grote lijnen volgen vanaf de millenniumwisseling. De reden daarvoor is eenvoudig. In het nieuwe millennium is de ontwikkeling van videogames erg snel gegaan. Nieuwe consoles kwamen op de markt en die spelcomputers waren in staat om voor het eerst realistische beelden op het televisiescherm te vertonen. Beelden die niet langer de fantasie van de speler nodig hadden, maar daadwerkelijk de speler een herkenbare wereld voorschotelden. De omgeving en de personages die de speler tegenkomt werden realistischer.

De verbeterde techniek zorgt er ook voor dat de ontwikkelaars meer aandacht krijgen voor het verhaal. Daarnaast nemen twee vormen daarin de overhand. Aan de ene kant beleeft de speler het verhaal door de ogen van de held, het perspectief van de eerste persoon, en aan de andere kant beleeft de speler het verhaal over de schouder van de hoofdpersoon. Een perspectief in de derde persoon. Dit hoofdstuk begint met het verschil in perspectief uit te leggen door voorbeelden te gebruiken van games met een historische inslag. Na de verschillende perspectieven kijken we naar het productieproces van een game en het hoofdstuk besluit met een korte uitleg in het verschil tussen *commercial gaming* en *serious gaming*. Uit dat laatste onderscheid wordt ook de keuze voor de game in de casussen duidelijk.

4.1 Gamers in verschillende perspectieven

Veel games met een historische inslag en eerste persoon die in het nieuwe millennium zijn verschenen hebben het thema Tweede Wereldoorlog. Het spel *Medal of Honor: Frontlines* van uitgever Electronic Arts uit 2002 claimt bijvoorbeeld op de achterkant van het hoesje: 'You don't play, You volunteer', om aan te geven dat het geen spelletje meer is wat je gaat spelen. Achterop de hoes staan nog meer kreten die een zekere historische authenticiteit claimen, bijvoorbeeld: 'Versla de Duitse oorlogsmachine' of 'Bestorm de stranden van Normandië'.⁵⁷

⁵⁷ Electronic Arts, *Medal of Honor: Frontlines* Electronic Arts (2002) achterkant spelhoes.

De speler wordt in het verhaal van een soldaat in de Tweede Wereldoorlog getrokken door de makers. Precies dit punt staat centraal in de kritiek die Niall Ferguson heeft op videogames. Het simpele verhaal zorgt ervoor dat er een simplistische weergave van de geschiedenis wordt gegeven. Het probleem met spellen als *Medal of Honor*, *Call of Duty* of *Battlefield 1943* is dat het spel een vooraf gestelde lijn afloopt. Volgens Ferguson is het hierdoor niet mogelijk voor de speler om kennis te maken met de antivraag in de geschiedenis, bijvoorbeeld de vraag wat er gebeurd zou zijn als de invasie van Normandië mislukt zou zijn. De speler krijgt in zijn ogen slechts de ‘hardware’ van de oorlog te zien en geen dilemma’s met de logistiek of de risico’s van de invasie. De speler is, simpel gezegd, een marionet.⁵⁸

Toch zijn er uitzonderingen te vinden aan het begin van het nieuwe millennium. Eén van die titels is *Brothers in Arms*. In deze game krijg je de mogelijkheid om daadwerkelijk historische kennis op te doen. De extraatjes in de game zijn allemaal historisch verantwoord. Tot deze extra’s is alleen toegang te verkrijgen als de speler de game helemaal en op elk moeilijkheidsniveau uitspeelt. De speler krijgt dan foto’s te zien van de gamewereld en de wereld in het verleden en toegang tot de biografieën van de personages die hij tegenkomt. Deze foto’s blijken identiek aan elkaar te zijn, de studiobaas van de ontwikkelaar is in Frankrijk geweest om het landschap te verkennen, en op die manier claimt de game zijn historische authenticiteit. Dit is volgens Brian Rejack het punt waar de videogame met een perspectief in de eerste persoon heel erg dicht bij het herbeleven van het verleden komt.⁵⁹

4.2 Van de eerste naar de derde persoon

De categorie spellen die een perspectief in de derde persoon hanteren, is er een die niet door veel schrijvers wordt behandeld. Als speler kijk je dan mee over de schouder van een hoofdrolspeler. Deze vorm is niet het avatarprincipe waar bijvoorbeeld De Groot over schrijft. Dat principe geldt alleen als de speler zelf invloed heeft op het samenstellen van zijn held. De bekendste game op de markt die dit principe gebruikt is *World of Warcraft*. Hierbij krijgt de speler aan het begin de keuze om zijn eigen held te maken, compleet met lichaamsbouw en haarkleur. De speler plaatst zich op die manier in de wereld van het spel.

⁵⁸ Niall Ferguson, ‘How to win a war’, *New York Magazine* <http://nymag.com/news/features/22787/> (bezoekt op 01-01-2012).

⁵⁹ Brian Rejack, ‘Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past’, *Rethinking History* 11 (2007) 419.

De andere vorm die in de videospellen wordt gebruikt, gebruikt een held die verder van de speler afstaat. Wanneer we naar *Mafia 2* kijken, maak je als speler aan het begin kennis met Vito Scaletta. Een zoon van een Italiaans echtpaar dat door het bewind van Mussolini naar Amerika is gevlucht. Ook in andere spellen komt het perspectief steeds meer naar voren. In de videogameserie van Ubisoft, *Assassin's Creed*, ontrafelt de speler aan de hand van verschillende hoofdpersonages een groot complot in een historische setting. Veel spellen die deze insteek kennen, maken gebruik van een ander tijdvlak. *Assassin's Creed* speelt zich bijvoorbeeld af in de Middeleeuwen, de Renaissance en de Amerikaanse Burgeroorlog. Elke periode kent een andere architectuur, andere kledingstijl en andere machtsstructuren. Het verleden wordt als het ware via het fictieve verhaal doorgegeven.

Mafia 2 vormt daarop geen uitzondering. Vitto Scaletta is geen historisch figuur, maar het spel ademt de sfeer van de jaren '40 en '50 van de vorige eeuw. De makers hebben onderzoek gedaan in diverse Amerikaanse steden. De *skyline* van de fictieve stad Empire Bay in de game is gelijk aan de *skyline* van New York in de jaren 50 bijvoorbeeld. Empire Bay is net als de stad die als inspiratie diende, gesticht door de Nederlanders. Als speler kom je dit te weten door de extra informatie die in de game aanwezig is. De game gaat veel verder in de historische beleving dan het uiterlijk van de stad. Ook de muziek die je als speler hoort komt in zijn geheel uit die tijdsperiode en de voertuigen waarin je kunt rijden zijn allemaal gebaseerd op de Amerikaanse klassiekers. Niet alleen is de geschiedenis zichtbaar aanwezig, er worden ook veel stereotypen gebruikt in de game. Een goed voorbeeld zijn de Ieren die in de game als alcoholisten worden neergezet, in overeenstemming met het beeld dat de samenleving in Amerika in die tijd over de Ieren heeft.

Andere bekende spellen die zich meer met historie bezig houden zijn *Tomb Raider*, met Lara Croft in de hoofdrol en meer recentelijk *Uncharted* en *Assassin's Creed*. De laatste twee games hebben zelfs een zeer innige band met de geschiedenis. *Uncharted*, inmiddels zijn van die game 3 delen verschenen, vertelt het verhaal van Nathan Drake. Hij is de achterkleinzoon van Sir Francis Drake en Nathan heeft in het eerste deel al een mysterieuze ring op zak. Deze ring is de sleutel tot het terugvinden van de vele schatten die Francis Drake tijdens zijn omzwerving over de aarde in de zestiende eeuw zou hebben gevonden.

Kortom een mysterieuze geschiedenis die alleen in legendes bestaat en nooit is opgehelderd, bijvoorbeeld de gouden stad El Dorado. Tijdens het spelen komt de speler overigens wel allerlei oude voorwerpen tegen, denk aan een oude Duitse *U-boot* of geweren

die in verschillende tijdsvakken werden gebouwd. Tijdens het spelen geeft Nathan Drake uitleg bij wat de speler precies allemaal ziet. De serie bedient zich van complottheorieën en eeuwenlange vetes die worden uitgevochten en is daar erg succesvol mee, net als de serie die dit essay afsluit overigen. Volgens David Aaronovitch komt dat door een toenemende trend dat de *underdog* in conflicten vaker naar voren treden en daardoor sympathie krijgen. Hij stelt zelfs dat ‘alle gebeurtenissen in een verhaal op gelijke voet met elkaar staan, zonder dat de het hoofdverhaal de bovenhand voert’.⁶⁰ Voor deze serie blijft een deel van de kritiek van Ferguson van toepassing. *Uncharted* heeft een lineair verhaal, dit betekent dat het narratief een rechte lijn van punt A naar punt B volgt. De gamer heeft geen mogelijkheid om het verhaal te beïnvloeden of uitstapjes te maken in het verhaal. Dit is echter anders voor *Assassin’s Creed*.

Assassin’s Creed kwam voor het eerst uit in 2006 en werd uitgegeven door Ubisoft. Het eerste deel speelde zich af in de elfde eeuw in en rond het Heilige Land. Dit deel is de opmaat voor een veel groter verhaal dat zich afspeelt in de volgende drie games: *Assassin’s Creed II*, *Assassin’s Creed: Brotherhood* en *Assassin’s Creed: Revelations*. De speler neemt hierbij de rol in van Ezio Auditore da Firenze. Een jongeling uit een welgestelde familie in Florence. Hij raakt na de dood van zijn vader en broers, later blijkt hun dood een complot, betrokken bij de fictionele tak van de Assassijnen. De Assassijnen hebben in het Midden Oosten huisgehouden in de elfde eeuw. In de dertiende eeuw worden in Mongolië en Somalië de laatste grote takken van de Assassijnen uitgeschakeld.⁶¹ Om verwarring te voorkomen spreekt dit onderzoek over *Assassins* als het gaat over de groep in het spel.

4.3 Met welk doel worden games gemaakt?

De games die in de vorige paragraaf langskwamen zijn allemaal titels die door grote ontwikkelteams worden ontwikkeld. In de ontwikkeling en marketing van een videospel gaan tientallen miljoenen dollars zitten. Verkoopsucces is door de investering belangrijk. *Assassin’s Creed 2* kostte uitgever en ontwikkelaar Ubisoft 20% meer dan het eerste deel en kende daardoor naar verluid een budget van ruim 20 miljoen dollar.⁶² In dit geval is het spel

⁶⁰ David Aaronovitch, *Voodoo Histories. The Role of the conspiracy theory in shaping modern history* (Londen 2009) 297.

⁶¹ Juhaya Praja, *Islam, Globalization and counter terrorism* op http://www.unafei.or.jp/english/pdf/PDF_rms/no71/10_p32-p39.pdf pagina 35.

⁶² Phil Elliot, ‘Assassin’s Creed 2 will cost 20% more to make than original’, *Gameindustry.biz* (mei 2009) op: <http://www.gamesindustry.biz/articles/assassins-creed-2-will-cost-20-percent-more-to-make-than-original>
Bezocht op: 12-06-2012.

breed in de markt gezet en is er veel reclamegeld uitgegeven aan het succes van de titel. De uitgever heeft zelfs een korte film gemaakt onder de titel *Assassin's Creed: Lineage*. Deze film speelt zich af voor de gebeurtenissen in *Assassin's Creed 2*. De moeite van de uitgever werd beloond, het spel werd uiteindelijk 8 miljoen keer verkocht.⁶³

De commercie is in de categorie waar deze games in vallen belangrijk. Dat betekent niet dat de ontwikkelaar alleen maar aan het geld denkt. Videogames zijn, net als films en boeken, onderdeel van de entertainmentindustrie. Met die gedachten maken de ontwikkelaars hun spellen dan ook. Jerome de Groot schrijft naar aanleiding van een interview met Bruce Shelley dat volgens Shelley een uitgebreid historisch onderzoek niet nodig is. Het is voor een speler voldoende om een vleugje van de geschiedenis mee te pakken. De geschiedenis is in veel historische spellen een raamwerk waar de speler ongeveer een idee van heeft wat er moet gebeuren.⁶⁴

De Groot belandt met deze opmerking bij het spanningsveld tussen *serious gaming* en *commercial gaming*. De laatste categorie behoort tot de entertainment industrie, terwijl de eerste behoort tot het zogenaamde Edutainment. Een hybride van de termen educatie en entertainment. Het doel van spellen in deze laatste categorie is onderwijs. De grootste uitdaging voor dit soort spellen is dat de spellen bedoeld voor entertainment een veel groter budget kennen. Het grotere budget zorgt ervoor dat die spellen gebruik kunnen maken van de laatste technieken. Edutainment spellen kunnen dit niet, waardoor de spellen alleen maar interessant zijn om in een onderwijsinstituut te gebruiken, op de verkoopmarkt floppen de titels en weten de spellen niet de verkoopaantallen te halen van bijvoorbeeld *Assassin's Creed 2*.⁶⁵

Voor de onderwijsinstellingen is de concurrentiestrijd met de commerciële games verloren. Het budget is er simpelweg niet om gelijkwaardige speltitels te maken. Spelers komen in contact met de geschiedenis via videospellen als *Assassin's Creed 2*. Aan het einde van het hoofdstuk 3 hebben we gezien welke categorieën we in de casusstudies onderzoeken. Dat zijn de categorieën: Architectuur, kleding, personages, gebruiken en gebeurtenissen.

⁶³ Ludwig Kietzmann, 'Assassin's Creed 2 ships 8 million, next game returns to Rome', *Joystiq* (feb 2010) <http://www.joystiq.com/2010/02/09/assassins-creed-2-ships-8-million-next-game-returns-to-rome/> bezocht op: 15-6-2012.

⁶⁴ De Groot, *Consuming History* 143.

⁶⁵ Harry Brown, *Videogames* 121

Hoofdstuk 5: Casusstudie: *Assassin's Creed 2*

Aan het einde van hoofdstuk drie hebben we gezien waarom we de vijf verschillende categorieën gaan bekijken. Door middel van kleding, architectuur, personages, gebruiken en gebeurtenissen is het mogelijk om als historicus te weten te komen wat voor een beelden historische videogame van het verleden geven. De vraag die in deze inleiding centraal staat is hoe de beste manier is om de casusstudie uit te schrijven. In eerste instantie had ik gekozen voor een opzet die eerst het verhaal in de videogame behandelde en vervolgens de banden met het verleden ging onderzoeken.

Deze opzet lijkt de meest logische, maar het maakte van de casusstudie over de videogames een simpele opsomming. Daarom heb ik gekozen om te beginnen met het vaststellen van het genre de videogames. Dit gebeurt in de eerste korte paragraaf. De tweede paragraaf van dit hoofdstuk stelt de Renaissance tussen 1470 en 1499 in Italië centraal. Dat is de periode waarin het verhaal van het spel speelt. Wie zijn de bekende personen? Wat zijn belangrijke gebeurtenissen? Wat is de politieke situatie? De tweede paragraaf is daardoor langer en wordt onderverdeeld in de tussenkopjes.

De derde paragraaf van dit hoofdstuk bevat een vergelijking tussen de videogame en het verleden. Aan de hand van het verhaal in de videogame komen we overeenkomsten en verschillen tegen met de geschiedenis. Deze paragraaf noemt bij verschillen ook de reden van de afwijking.

5.1 Wat is *Assassin's Creed 2* voor een videogame?

Bij de kennismaking met de game studies hebben we genres bekeken. Videospellen worden vooral beoordeeld op wat de speler in het verhaal precies moet doen en niet op wat de inhoud van het product is. Door nieuwe technieken is de hoeveelheid genres in een videogame flink uitgebreid. Dat geldt vooral voor *games of progression*, spellen die via vaste gebeurtenissen een verhaal vertellen. De game *Mafia 2* een voorbeeld van een dergelijke videogame die verschillende genres combineert. De gamesserie *Assassin's Creed* bestaat inmiddels uit vier spellen voor de consoles. *Assassin's Creed*, *Assassin's Creed 2*, *Assassin's Creed: Brotherhood* en *Assassin's Creed: Revelations* zijn inmiddels verschenen en aan het eind van 2012 komt *Assassin's Creed 3* uit.

Assassin's Creed is ten eerste een *sandbox game*. Deze kwalificatie krijgt de game doordat de speler in een wereld kan spelen, waarin hij zelf kan beslissen wat hij wil

doen. De speler hoeft niet eerst de hoofdmissies te voltooien, maar hij kan, zoals in het schema van Connie Veugen is te zien, ook eerst de *side quests* uitvoeren. In *Assassin's Creed* heeft de speler bijvoorbeeld de mogelijkheid om eerst hoge gebouwen in de klassieke steden te beklimmen. Dit zijn zogenaamde *viewpoints*, vanaf de top van het gebouw neemt Ezio de omgeving in zich op. Op die manier wordt de kleine kaart ingevuld en kan de speler makkelijker navigeren.⁶⁶

Een *side quest* die vervuld kan worden in *Assassin's Creed: Brotherhood* heeft te maken met het verleden van Ezio. De speler krijgt, na het behalen van bepaalde voorwaarden, toegang tot missies die te maken hebben met zijn jeugdliefde Cristina Vespucci. De speler speelt dan door het turbulente liefdesleven van de twee heen, en leert uiteindelijk dat de liefde op niets is uitgelopen. De speler beleeft het spel uit het perspectief in de derde persoon. De eerste genrekwalificatie die aan de game kan worden gegeven, is *Third Person Sandbox game*.

Het hervatten van de hoofdmissie is erg eenvoudig. Op de kaart die de speler linksonder in beeld heeft staan is een icoontje te zien waar de speler heen moet. Naast de kaart staat de afstand tot de volgende missie en of de speler hoger of lager moet zijn dan de huidige positie. De missies worden hervat zodra de speler in een gloeiende ring stapt en de missie accepteert. Als de speler bezig is met een missie is het niet mogelijk om de *side quests* op te pakken en moet de speler eerst de hoofdmissie afmaken.

De speler kan wel kiezen hoe hij de hoofdmissie vervult. De hoofdmissie stelt eisen aan een perfecte voltooiing, maar de speler kan van die lijn afwijken. Ezio moet bijvoorbeeld ongezien bij zijn doelwit komen. Het is dan aan de speler om uit te zoeken hoe hij dit het beste kan doen. Via de daken of juist door over de grond te lopen en zich te mengen in de mensenmassa. Deze vrije keuze is in het hele spel te vinden en van groot belang voor de verbondenheid die de speler met Ezio voelt.

De game heeft, zoals de bovenstaande voorbeelden laten zien, nog meer in petto voor de speler. In het spel moet de speler vechten tegen de pauselijke garde, moet de speler op zoek naar verborgen voorwerpen of moet hij ongezien door een labyrint manoeuvreren. Dit zijn kenmerken die aan een hedendaagse *Action-Adventure* titel gegeven worden. Dat maakt *Assassin's Creed* een *Third Person Action-Adventure Sandbox*-game. Een erg lange

⁶⁶ Veugen, *Computer Games* 264.

kwalficatie die vaak verkort wordt tot *Action-Adventure*. Het verkorten is mogelijk, doordat er geen actie-avonturenspeilen bestaan met een perspectief in de eerste persoon en dat de open wereld in dit soort videogames een standaard in de industrie is geworden.⁶⁷

⁶⁷ Veugen, *Computer Games*, 265.

5.2 Italië in de tijd van de Renaissance

Italië is in de vijftiende eeuw geen land. Het gebied wordt gedomineerd door stadsstaten. Van de staten in Italië zijn Milaan, Venetië en Florence de belangrijkste politieke eenheden. De stadstaten wedijveren sinds 1454, bij de vorming van de Italiaanse Liga, niet meer door oorlogen, maar door architectuur en patronage. Patronage komt op verschillende niveaus voor en kent verschillende vormen. De eerste vorm van patronage noemt Peter Burke het ‘huishoudsysteem’. In dit systeem leeft de artiest in het huis van de rijke familie en krijgt hij alles wat hij nodig heeft om kunst te kunnen maken. Dit is de enige vorm van patronage dat een kunstenaar in huis komt te wonen.⁶⁸

De overige vormen van patronage zijn minder persoonlijk. Een rijke familie kan de kunstenaar inhuren voor één project en de laatste is dat de kunstenaar zelf een iets maakt om dit later op de markt te verkopen. Voor de kunstenaar zijn de eerste twee vormen het meest prettig, omdat de vorm zekerheid geeft over het levensonderhoud. De eerste twee vormen zijn dominant in Italië ronde 1500.⁶⁹

Een stadstaat wordt gedomineerd door een dictator die vaak een eigen privé leger heeft. In het geval van Florence en Venetië ligt dit anders. Beide steden zijn namelijk officieel een republiek. In Venetië staat een Doge aan het hoofd van de republiek en in Venetië staat lange tijd de familie Medici in het centrum van de macht.⁷⁰ Rome is in deze periode onderdeel van de Pauselijke Staten, maar die staat staat in *Assassin's Creed: Brotherhood* centraal. Die behandelen we in het volgende hoofdstuk.

De familie Medici neemt in 1434 de controle over in Florence na een oorlog en een periode van hoge belastingen om die oorlog te betalen. De familie blijft vervolgens tot en met 1494 aan de macht in de stad.⁷¹ De familie zorgt voor een relatief rustige periode in de Florentijnse geschiedenis, mede doordat de republiek in stand werd gehouden en alle schijn van een dictatuur, zoals in Milaan, werd vermeden door de familie.⁷² Een voorbeeld is dat ze de zogenaamde *Signoria* laten bestaan. Een raad van edelen mannen die de stad besturen, maar wel allemaal vertrouwelingen van de familie Medici waren. De familie luisterde naar het volk. Venetië behoudt de republikeinse traditie ook. In de stad werd verboden dat twee leden

⁶⁸ Peter Burke, *The Italian Renaissance. Culture and Society in Italy* (Blackwell 1988) 88.

⁶⁹ Burke, *Renaissance* 88.

⁷⁰ Idem 211.

⁷¹ Idem 210.

⁷² Thomas Noble, *Western Civilization. The continuing experiment* (New York 2005) 369.

van dezelfde familie Doge konden worden. Op die manier werd een vorming van een dynastie in Venetië voorkomen. Slechts eenmaal is van deze traditie afgeweken, toen de Doge binnen een jaar stierf en zijn broer de macht overnam. Dit gebeurde in 1486.⁷³

De familie Medici is niet onomstreden. De bekendste aanslag op de familie is de Pazzi-samenzwering in 1478. De oorzaak van de samenzwering is een strijd om de macht van de Medici familie en Paus Sixtus IV. In de Italiaanse steden probeerde de Katholieke Kerk namelijk de controle over de kerkelijke aangelegenheden, zoals de benoeming van bisschoppen, te behouden. Sixtus benoemt zijn neefje Francesco Salviati tot de aartsbisschop in Pisa. Deze stad valt onder het gebied van de Florentijnen en Lorenzo de' Medici weigert Salviati de toegang tot de stad.

Deze actie zet kwaad bloed bij de Paus en zijn aanhangers. De Pazzi-familie valt onder de aanhangers van de paus, mede doordat zij zich afzetten tegen de macht van de Medici's. Het hoofd van de familie Francesco de' Pazzi beraamt samen met Salviati een moordplan op Lorenzo en Giuliano de' Medici. Dit plan wordt tijdens de mis op zondag 26 april 1478 ten uitvoer gebracht en zorgt ervoor dat Lorenzo gewond raakt en Giuliano sterft. De coup poging mislukt en de samenzweerders worden door het volk zelf berecht en Lorenzo de' Medici blijft de stad besturen. De samenzwering is een begin van een lange machtsstrijd die de paus en Florence uitvoeren en leidt uiteindelijk in 1494 tot de eerste val van de familie de' Medici.⁷⁴

Het is voor die tijd in Italië niet ongewoon dat de Paus zich met politieke aangelegenheden bemoeit. De Paus is in die tijd vooral bezig om in vreemde gebieden de kerkelijke leer en tradities te bewaken. Het bewaken van de tradities, waarvan het benoemen van bisschoppen al is benoemt, gebeurt ten koste van bijna alles. Deze instelling en het feit dat Italië geen eenheid is, maakt van de Paus ook een diplomatiek figuur. Hij moet met regimes overleggen wat wel en niet mag, immers de Paus is een geestelijk heerser en daarmee naast de wereldlijke heerser een leider in een staat.⁷⁵

In de eerste alinea hebben we gezien dat in 1454 de Italiaanse Liga ontstaat. Het ontstaan van de Liga heeft twee oorzaken. De eerste is het besef bij de grootste stadstaten dat oorlogen niemand de hegemonie over Italië geven. De tweede oorzaak is een internationale oorzaak. Frankrijk en Spanje zijn in de Renaissance tijd een eenheid geworden. Daardoor

⁷³ Burke, *Renaissance* 209.

⁷⁴ Lauro Martines, *April Blood: Florence and the Plot Against the Medici* (Oxford 2003) 187.

⁷⁵ Noble, *Civilization* 369.

lopen de stadstaten in Italië het risico veroverd te worden. De Italiaanse Liga is een poging van de drie grote steden om gezamenlijk tegen de Europese grootmachten op te staan.

5.3 Het verhaal in de game en de banden met het verleden

Assassin's Creed 2 is het tweede deel in de *Assassin's Creed*-serie. Het eerste deel van de serie laat de speler in het heden kennismaken met Desmond Miles. Hij is een barkeeper die ontvoerd wordt door het bedrijf Abstergo Industries. In hun hoofdkantoor wordt hij gevangen gehouden en moet hij via een apparaat genaamd de Animus de herinneringen van zijn voorouders herleven. Het idee in de game is dat hij via zijn DNA verbonden is met zijn voorouders. In de eerste game maakt de speler samen met Desmond kennis met Altaïr. Altaïr is in de videogame de oprichter van de *Assassins* die zich ten doel stelt om corruptie en machtsmisbruik te bestrijden. In het eerste deel bezoekt de speler de steden als Damscus, Akko en Jerusalem om daar de Tempeliers, de verpersoonlijking van corruptie in de spellen, te stoppen.

Abstergo Industries is het hoofdkantoor van de hedendaagse Tempeliers. Zij ontvoeren Desmond omdat zijn DNA veel banden heeft met de oudste beschavingen van de Aarde. De game vertelt namelijk het scheppingsverhaal op zijn eigen manier. De Romeinse goden hebben jaren naaste de mens geleefd. Totdat de mens zichzelf vrij vocht en de beschaving van die goden verwoestte. De mensen die de vrijheid bevochten waren corrupt en begonnen anderen te onderdrukken. Zij zijn de Tempeliers waar tegen je strijd. Doordat er een geavanceerde samenleving bestond, zijn er op Aarde *Apples of Eden* te vinden. De *Apple* is technisch apparaat wat bepaalde mensen kunnen gebruiken om de controle over anderen te verkrijgen. De *Apple* is waar beide partijen naar op zoek zijn en willen dat via een link met het verleden ontrafelen.

Aan het einde van het eerste spel ontsnapt Desmond Miles uit het hoofdkantoor van Abstergo Industries. Desmond ontmoet andere *Assassins* die een eigen versie van de Animus hebben en op die manier in het verleden van Desmond kunnen blijven graven. Het volgende deel, wat hier centraal staat, speelt zich af in de vijftiende eeuw in Italië. Midden in de hoogtij dagen van de Renaissance. Desmond's voorvader en hoofdpersoon in dit spel is Ezio Auditore da Firenze.⁷⁶ Een korte inleiding op het verhaal die de woorden van Aaronovitch laten weerklinken. Je speelt met de *Assassin's* tegen de veel grotere en machtigere Tempeliers. Je

⁷⁶ De namen Ezio en Altaïr hebben nagenoeg dezelfde betekenis. Ezio komt van het Griekse Aetos of adelaar en Altaïr is Arabisch voor vogel.

speelt dus met de *underdog*. In deel 2 van de gameserie krijg je de kansloze positie uitgelegd van je oom Mario bijvoorbeeld.⁷⁷

Verraad en het verlies van zijn vader en broers

De speler ziet Ezio voor het eerst bij zijn geboorte. De game springt dan naar voren naar het jaar 1476. Ezio is dan 17 jaar oud en hij leeft in de stad Florence. Zijn vader is een goede vriend van de machtige De Medici familie en daardoor heeft de familie van Ezio het niet slecht. De grote rivalen in de stad zijn leden van de Pazzi-familie. Ezio maakt al vroeg kennis met Vieri de'Pazzi, de jongste van de familie. Ezio weerhoudt hem er van om Cristina, de eerste liefde van Ezio, aan te randen en later vechten Ezio en Vieri buiten op straat.

Aan de sterke positie van de familie van Ezio komt abrupt een einde. De vader van Ezio, Giovanni Auditore, wordt beschuldigd van hoogverraad.⁷⁸ Giovanni heeft Francesco de'Pazzi laten arresteren, omdat hij een moordcomplot op Lorenzo De Medici en zijn broer heeft ontdekt. De corruptie is echter al tot in de hoogste lagen van Florence doorgedrongen en Francesco wordt vrijgelaten door een vertrouweling van de Medici's. De vader van Ezio kan op deze manier beschuldigd worden van verraad en hij wordt, samen met drie broers van Ezio, opgehangen.⁷⁹

Ezio is uit op wraak. Dankzij de beschrijving van zijn vader vindt Ezio de *Assassinoutfit* die zijn vader in huis heeft verborgen. Ezio vlucht met zijn moeder en zussen naar de villa van oom Mario. Vanuit die villa begint Ezio zijn wraak op de Pazzi-familie te plannen. Tijdens zijn zoektocht komt Ezio ook de oude vriend van de familie Leonardo da Vinci tegen. De beroemde uitvinder helpt Ezio met het verbeteren van zijn uitrusting om nog effectiever zijn doel te kunnen bereiken. Ezio ontmoet ook de leider van de *Assassins* in Italië Niccolò Machiavelli die hem met raad bijstaat.

Ezio komt al snel achter de ware bedoeling van het verraad van de Pazzi's. De familie Auditore stond de familie in de weg bij het plannen van de aanslag op Lorenzo en Giuliano de'Medici.⁸⁰ Op dit punt komt de speler direct in aanraking met één van de belangrijkste gebeurtenissen in de stad Florence tijdens de overheersing van de familie Medici. De speler leert van het complot en gaat met Ezio terug om de aanslag te voorkomen. Je komt te laat en

⁷⁷ Ubisoft Montreal, 'Practice makes perfect', *Assassin's Creed 2* (oktober 2010) Sequence 3 Memory 1.

⁷⁸ Ubisoft Montreal, 'Last man standing', *Assassin's Creed 2* (oktober 2010) Sequence 1 Memory 12.

⁷⁹ Veugen, *Computer games* 265.

⁸⁰ Ubisoft Montreal, 'Wolves in sheeps clothing', *Assassin's Creed 2* (oktober 2010) Sequence 4 Memory 5.

ziet hoe Giuliano voor de Dom wordt omgebracht met messteken. Lorenzo raakt gewond en de speler moet Lorenzo in veiligheid brengen. De speler heeft de Pazzi-samenzwering voor zijn ogen zien gebeuren.⁸¹

Toch zijn er kleine verschillen aangebracht in de gebeurtenissen. De broers Medici worden voor de Dom in Florence aangevallen, in plaats van in de Dom. Die keuze is om technische redenen gemaakt. Een ander verschil is dat de speler Lorenzo in veiligheid moet brengen. Op dit punt is te zien dat de speler *agency* krijgt in de gebeurtenissen in de geschiedenis en dat zijn acties ook daadwerkelijk invloed hebben. In hoofdstuk 2 hebben we gezien dat de *agency* van de speler een van de grote verschillen is tussen de historische videogame en de historische film.

De speler maakt de strijd om de macht in de Italiaanse Renaissance op deze manier van dichtbij mee. Het is tevens de eerste keer dat de speler in contact komt met een bekend gebouw, namelijk de Dom van Florence. We zien hier de categorieën die we hebben opgesteld samenkomen om de speler een beeld van het verleden te geven.

Ezio reist Italië door

Ezio reist na de aanslag op de familie Medici Italië door om wraak te nemen en komt op die manier in andere gebieden terecht. De ontwikkelaars claimen authenticiteit doordat ze de gebieden op foto hebben gezet en de steden, weliswaar op schaal, hebben nagebouwd in de videogame. Dat heeft er voor gezorgd dat met de hulp van historici gebouwen zijn aangepast. In vergelijking met de huidige tijd heeft de Dom in Florence bijvoorbeeld net even een andere façade en is de Corridoi Vasariano niet in de game te vinden. De overgang tussen het Palazzo Vecchio en Palazzo Pitti in Florence was nog niet gebouwd in de tijd dat het spel zich afspeelt. In Venetië is de oude Ponte Rialto te zien die van hout is, omdat de huidige wereldberoemde stenen versie pas in het midden van de zestiende eeuw is gebouwd, nadat de houten versie twee keer is ingestort.⁸²

Tijdens zijn reizen ontdekt Ezio een veel groter complot. Rodrigo Borgia, de latere paus Alexander VI, is bezig om in de belangrijke stadstaten gelijkgezinden aan de macht te krijgen. We hebben gezien dat hij dat probeerde met de Pazzi-samenzwering, maar ook in

⁸¹ Jeremy Hsu, 'A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome', *Lifescience* (November 2010) op: <http://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html> Bezoekt op: 05-06-2012.

⁸² Corey May, 'Accuracy', *IGN* (oktober 2009) op: <http://www.ign.com/blogs/ubiassassinscreed/2009/11/13/accuracy>. Bezoekt op: 09-06-2012.

Venetië wil hij een ander persoon aan de macht. Het probleem voor Borgia is echter dat in Venetië het niet mogelijk is voor buitenstaanders om Doge te worden. De edelen in de stad hebben een alliantie gesloten die alleen de echte Venetiërs toegang geven tot de post. In de game zien we Borgia de edelen bewerken om zijn gewilde man, Marco Barbarigo aan de macht te krijgen.

De wisseling van de Doges in 1485 en 1486 kwam tot stand door overlijden. In de game wordt Giovanni Mocenigo in opdracht van Rodrigo Borgia vergiftigd in 1485. Hierdoor komt Barbarigo aan de macht. Ezio wil de invloed van Borgia op het bestuur terugdringen en wint de broer van Marco Barbarigo, Agostino Barbarigo, voor zich. De speler krijgt vervolgens als opdracht om het paleis van de Doge te infiltreren en Marco om te leggen.⁸³

De videogame speelt hier in op de onbekende gebeurtenissen betreffende de dood van de Doges en geeft er zijn eigen draai aan. Dit is een punt waarop het verleden wordt vervalst, terwijl het narratief en de *gameplay* daar niet onder leiden. Er is op dit punt gekozen om een eigen invulling te geven aan een onbekendere gebeurtenis in de geschiedenis.

Ezio gaat op weg naar Rome

Na de gebeurtenissen in Venetië spoelt de game de tijd vooruit naar 1499. De speler krijgt te zien dat er bepaalde geheugendelen niet toegankelijk zijn. Dit is expres gedaan door de ontwikkelaar, zodat deze later zogenaamde *downloadable content* uit kon brengen. Dit zijn extra gedeeltes van het spel, die de ervaring verlengen of gaten in het verhaal opvullen. In de *downloadable content* voor dit spel, speelt één avontuur zich af in Florence en één in Forlì.

In Florence is het de taak aan de speler om de dominicaan Girolamo Savonarola te stoppen. Savonarola is in het spel ook een vijand van de Paus, maar Savonarola heeft er voor gezorgd dat de familie Medici wordt verdreven en Florence is overgeleverd aan de Franse overheersing. De Franse koning Karel VIII is in 1494 Italië binnengevallen, om de troon van Napels te bestijgen,⁸⁴ en staat in 1495 voor de poorten van de stad. Op dat moment wil de Paus, Alexander VI, van Savonarola af, omdat hij weigert zich bij de Heilige Liga aan te sluiten, dit is een verbond van de stadstaten en de Pauselijke Staten om de Fransen te stoppen.⁸⁵ Dat wekt de woede van de Paus en hij laat Savonarola, nadat hij aan invloed in Florence heeft verloren, veroordelen en verbranden. In het spel vindt Savonarola een *Apple of*

⁸³ Ubisoft Montreal, 'Having a Blast', *Assassin's Creed 2* (oktober 2010) Sequence 9 Memory 8.

⁸⁴ Noble, *western Civilization* 370.

⁸⁵ Idem 370.

Eden en gebruikt hij die techniek om Florence onder controle te houden. Dat is de reden dat Ezio hem wil stoppen. Savonarola eindigt in het spel ook op de brandstapel, maar Ezio steekt hem neer net voordat de vlammen hem kunnen bereiken.⁸⁶

In deze extra *content* zien we ook weer dat om het narratief en de *agency* belangrijker zijn dan de gebeurtenissen. Nog steeds zijn de personages die de speler tegenkomt diëgetisch, maar hun acties niet. De fictie en non-fictie lopen naadloos in elkaar over en geven de speler het gevoel dat de wereld van *Assassin's Creed 2* een complete wereld is. Dit gevoel van onderdompeling doet weinig af aan de waarde van de historische videogame, want een toevoeging als de *Apple* wordt ervaren als non-diëgetisch.

Nadat Florence weer vrij is vervolgt Ezio zijn weg naar Rome. Daar komt hij in 1499 aan en via de Engelenburcht sluipt Ezio het Vaticaan binnen om de confrontatie met de paus aan te gaan. De speler en Ezio sluipen de Sixtijnse kapel binnen. Rodrigo Borgia wordt aangevallen en op dit punt laat de game de historiciteit vallen en geeft het de voorkeur aan het narratief van Desmond. De speler vecht tegen de paus die de *Apple* tegen hem gebruikt om zichzelf te splitsen. Na het gevecht opent er in het Vaticaan een grote kluis waar de speler Minerva ontmoet.⁸⁷

Het eindgevecht is voor dit onderzoek niet interessant, wat wel interessant is dat er ook aan historische details is gedacht. Het grote schilderij van het laatste oordeel is in de Sixtijnse kapel niet aanwezig. Dat is historisch correct, omdat het schilderij pas in 1541 klaar was.

Ezio en de patronage in de videogame

We hebben het verhaal van *Assassin's Creed 2* in doorgenomen. In het verhaal is er weinig ruimte voor een onderdeel van de categorie gebruiken, namelijk de patronage. In het spel is de eerste patroon de vader van Ezio. Hij is de patroon van Leonardo da Vinci. De relatie tussen hem en Leonardo is een zeer persoonlijke, maar de categorieën die we bij Burke hebben gezien volgt het spel niet direct. Leonardo da Vinci zit in het spel tussen de eerste en tweede categorie van Burke in.

Leonardo da Vinci wordt door de vader van Ezio in zijn levensonderhoud voorzien. De beroemde uitvinder heeft een eigen werkplaats en krijgt voedsel en schone kleren van de

⁸⁶ Ubisoft Montreal, 'Mob Justice', *Assassin's Creed 2* (oktober 2010) Sequence 13 Memory 12.

⁸⁷ Ubisoft Montreal, 'In bocca al Lupo', *Assassin's Creed 2* (oktober 2010) Sequence 14 Memory 2.

familie. Zijn schilderijen en uitvindingen worden eerst aan de familie Auditore getoond die deze in huis hangt of besluit te verkopen. Na de dood van de familie Auditore blijft Leonardo trouw aan Ezio. Ezio kan bij Leonardo terecht voor uitvindingen en nieuwe wapens. Leonardo is in het spel de trouwste bondgenoot van Ezio.

Het gevolg is dat Leonardo da Vinci moet gaan praten en bewegen. De makers geven de uitvinder een eigen persoonlijkheid, net als dat gebeurt in andere media. In het geval van Leonardo da Vinci is het de makers gelukt om hem een band te laten krijgen met de spelers. In de game zit een *quick time event*, dat is een moment waarin een speler een bepaalde tijd heeft om op de juiste knop te drukken, waarin de speler Leonardo een knuffel kan geven. Verschillende spelers hebben dit gemist, waaronder Imperius Rix, dat is een alias, die daarover zegt: ‘Dit moment laat zien dat je je echt verbonden voelt moet de gamewereld. Sorry Leonardo, je weet dat ik van je houd’.⁸⁸ Hij is niet de enige speler die zo over dat moment denkt. Leonardo is voor de spelers dus echt tot leven gekomen en dat is een prestatie van de ontwikkelaars.

Dat de speler Leonardo da Vinci in Florence tegenkomt in de hogere kringen van de samenleving is eveneens historisch correct. Tijdens de heerschappij van Lorenzo was de familie Medici de patroon van Da Vinci. In die tijd woonde hij aan het hof in Florence en schilderde hij enkele grote werken voor de familie en belangrijke groepen in de stad. Zijn *Aanbidding der Wijzen* stamt uit deze tijd, een werk dat hij maakt voor de Augustijner monniken.⁸⁹

Kunst speelt in het spel op een andere manier ook een rol. Tijdens het spel is het mogelijk om schilderijen te kopen en die te verzamelen. Het verzamelen van deze schilderijen zorgt dat het bezit van de speler meer waard wordt en hij op gezette intervallen meer geld krijgt om uit te geven aan nieuwe bewapening. De verzamelde werken komen in de villa van de Auditores te hangen. Dat aanzien ook de macht geeft is, net als de grote steden elkaar op die manier naar de kroon willen steken,⁹⁰ ook terug te zien in het dorp wat bij de villa van oom Mario hoort. Dit dorp wordt met het geld van Ezio weer opgebouwd en de Auditores bezitten op die manier het hele dorp. Net als de machtige elite die in de grote steden alle macht hebben.

⁸⁸ Jeremy Hsu, ‘A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome’, *Lifescience* (November 2010) op: <http://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html> Bezocht op: 05-06-2012.

⁸⁹ Burke, *Renaissance* 90.

⁹⁰ Marco Folin, *Courts and courtly arts in Renaissance Italy*, (Suffolk 2011) 8.

Conclusie

We hebben in dit hoofdstuk de videogame *Assassin's Creed 2* bekeken. We hebben geprobeerd er achter te komen op welke manier de videogame een beeld van het verleden probeert te geven. Er is veel informatie op ons afgekomen en ook veel verschillen tussen de videogame en de historische werkelijkheid. De reden hebben we al eerder vastgesteld. Voor een videogame zijn de narrativiteit, *agency* van de speler en de *gameplay* belangrijker dan de historiciteit.

Een voorbeeld van deze volgorde hebben we gezien in het voorbeeld van de Pazzi-samenzwering. De speler wordt via het fictieve personage Ezio bij die samenzwering betrokken en beleeft op die manier een historische gebeurtenis. Dit is ook het moment dat verschillende categorieën die we hebben benoemd in hoofdstuk 3 bij elkaar komen. De speler ziet de architectuur, ontmoet personages en ziet de kleding die gedragen wordt en komt op die manier op drie verschillende manieren in contact met het verleden.

Het zijn allemaal impulsen die de speler krijgt die hem een beeld van het verleden geven. We hebben gezien dat de ontwikkelaars nauwkeurig zijn omgegaan met de architectuur door monumentale gebouwen na te maken. De personages zijn zorgvuldig tot leven gewekt om geen afbreuk te doen aan de samenleving. Lorenzo de' Medici en Leonardo da Vinci zijn in deze game de bekendste personages die een stem krijgen. Wanneer het personage gecreëerd is en de spelers, zoals blijkt uit de quote uit dit hoofdstuk, het personage accepteren dan is het in zijn geheel personage diëgetisch geworden.

Op die manier wordt ook de historische ervaring verbeterd. Dit werkt op dezelfde manier voor de andere categorieën die in de vorige paragraaf aan bod zijn gekomen. De beelden die een historische videogame van het verleden geeft zijn gecreëerde beelden. Beelden die door makers zijn ontworpen met het doel om een spel te zijn. Daarin staat historie achter *gameplay* en narrativiteit. Dat zorgt ervoor dat feit en fictie samensmelten tot 1 geheel en het onderscheid is soms moeilijk te onderscheiden. De familie Auditore is een voorbeeld daarvan. De familie is fictief, maar wel onderdeel van het leven in Florence en heeft zelfs invloed aan het hof. Een ander voorbeeld is de snelle opvolging van de Doges in Venetië in 1485 en 1486. De game geeft daar zijn eigen invulling aan die hint naar een samenzwering. In werkelijkheid zijn de Doges niet aan bijzondere oorzaken overleden. In deze samensmelting zit de grote uitdaging voor de historische videogame.

Dat betekent niet dat de historische videogame geen waarde heeft. Door de historische impulsen die de speler bereiken, in deze game de gebouwen, patronage en het belang van kunst, kan de speler een historische sensatie beleven. De historische sensatie activeert de speler dan om te zoeken naar de waarheid en op die manier kan de speler historisch inzicht verkrijgen. De game helpt de speler daar zelf ook bij. Van de monumenten die de speler tegenkomt wordt een beschrijving van de geschiedenis geven in een eenvoudig te raadplegen database.

Hoofdstuk 6: Casusstudie 2: *Assassin's Creed: Brotherhood*

De inleiding van hoofdstuk 5 heeft de volgorde die dit onderzoek volgt in de casusstudie vastgesteld. Van die volgorde wijkt dit hoofdstuk niet af. Er is een groot verschil, in dit hoofdstuk zullen we niet nog een keer het genre van de videogame vaststellen. *Assassin's Creed: Brotherhood* is een direct vervolg op *Assassin's Creed 2* en is een spel in hetzelfde genre. *Assassin's Creed: Brotherhood* is dus ook een *Action-Adventure*.

De eerste paragraaf van het hoofdstuk gaat in op de stad Rome in de periode van de Renaissance. Het verhaal *Assassin's Creed: Brotherhood* speelt in deze Italiaanse stad en loopt van de jaren 1499 tot 1507. Dit is ook de reden dat Rome in het vorige hoofdstuk niet is behandeld. Dezelfde vragen als in de tweede paragraaf van hoofdstuk 5 staan centraal. Het onderzoek vraagt zich dus af: Wie zijn de bekende personen? Wat zijn belangrijke gebeurtenissen? Wat is de politieke situatie?.

De tweede paragraaf van het hoofdstuk gaat op dezelfde manier het beeld van het verleden onderzoeken als het vorige hoofdstuk. Dat betekent dat we aan de hand van het verhaal van de videogame verschillen met het verleden zullen verkennen.

6.1 Rome in de tijd van de Renaissance

Rome is in de periode van de Renaissance onderdeel van de Pauselijke Staten. De Pauselijke Staten ontstonden in 764 en bereikte het hoogtepunt in de Renaissance. Vooral Paus Alexander VI, Rodrigo Borgia, heeft het territorium van de Pauselijke Staten flink uitgebreid. De obsessie van de Pausen met het territorium komt voort uit ontwikkeling in andere Europese staten. Daar wordt de macht van de Kerk verkleind en komen niet alle opbrengsten van de lokale kerken in de schatkist van de Katholieke Kerk. Al in 1430 zijn de Pauselijke Staten verantwoordelijk voor de helft van het totale inkomen van de Katholieke Kerk.⁹¹

De Pauselijke Staten zijn bijzonder in Italië, het is het enige gebied waar de leider wordt gekozen en de macht niet erfelijk is zoals in Florence bijvoorbeeld. Kandidaat-Pausen zijn zich bewust van het belang om banden te onderhouden met grote mogendheden om zo steun te krijgen voor hun pausschap. Rodrigo Borgia laat zijn zoon bijvoorbeeld trouwen met een kleindochter van de koning van Napels. Op die manier wil hij een lang lopend conflict

⁹¹ Noble, *Western Civilization* 362.

beëindigen tussen Napels en de Pauselijke Staten.⁹² De Paus is niet meer alleen de geestelijk leider van de kerk, maar ook een wereldlijke heerser.

Dat de Paus leider is van de Pauselijke Staten, is ook een zwakte. Aan het hof van de Paus is het normaal om familie en goede vrienden op hoge posten te benoemen. Cesare Borgia is het bekendste voorbeeld uit de regeerperiode van Paus Alexander VI en zijn carrière wordt belicht in de volgende paragraaf. Nepotisme, zoals dit gebruik heet, is de kern van de zwakte. Pausen worden namelijk op latere leeftijd gekozen en zijn niet lang aan de macht. Dit heeft als gevolg dat veel posities in Rome en binnen de Pauselijke Staten snel wisselen, er is geen sprake van bestuurlijke continuïteit. Doordat de continuïteit ontbreekt, duurt het lang voordat de Pausen echt controle hebben over het gebied dat zij regeren.⁹³

Cesare Borgia als het voorbeeld van patronage en nepotisme

In de vorige paragraaf hebben we gezien dat de Paus ook de leider is van een staat. De Paus die in onze tijdperiode aan de macht is, is Alexander VI. In de vorige paragraaf zijn de onderwerpen patronage en nepotisme ook aangeraakt. In deze subparagraaf werk ik uit hoe nepotisme en patronage de zoon van Alexander VI omhoog helpen op de maatschappelijke ladder.

In 1499 vallen de Fransen onder leiding van koning Lodewijk XII Italië binnen en dat is het startpunt van de tweede Italiaanse oorlog. Het lukt de Paus om een alliantie met de koning van Frankrijk te sluiten. De alliantie is de reden dat de zoon van de Paus, Cesare Borgia, in deze periode de eerste persoon is die zijn kardinaalschap opgeeft om met hulp van de Fransen Italië onder controle van de familie Borgia te brengen.⁹⁴ Cesare Borgia is op zijn zeventiende benoemd tot kardinaal in 1493.

Cesare krijgt via zijn vader de mogelijkheid om het gebied Romagna te veroveren. Dit is het gebied rond de stad Forlì. De verovering slaagt en Cesare zet een erg effectief bewind op die het gebied goed reguleert, dit succes levert hem zelfs een vernoeming op in het boek van Niccolò Machiavelli *Il Principe*. Tijdens de verovering neemt hij heerseres Caterina Sforza gevangen in het jaar 1500. Sforza geeft zich zelf over aan de Fransen, die in die tijd geen vrouwen als krijsgeslagen mochten hebben. De Fransen dragen haar over aan Cesare

⁹² Alessandro Angelini, 'Rome: The Popes (1420-1527)', in Marco Folin ed., *Courts and the Courtly Arts in Renaissance Italy. Art Culture and Politics, 1395-1530* (Suffolk 2011) 344.

⁹³ Noble, *Western Civilization*, 362.

⁹⁴ Angelini, 'Rome', 343.

Borgia met het verzoek haar niet te zien als gevangene, maar als gast. Borgia accepteert dit en Caterina moet meereizen met het leger. Haar ontsnappingspoging wordt ontdekt en ze wordt opgesloten in de Engelenburcht in Rome. Caterina blijft tot 1501 in de gevangenis en wordt dan bevrijdt door de Fransen. Ze wordt verplicht afstand te doen van haar titels in Romana en Sforza gaat op weg naar Florence. Daar wachten haar kinderen op haar en ze sterft uiteindelijk in 1509.

Cesare Borgia blijft plannen maken om steden te veroveren en zo de macht van Rome te vergroten. Het gaat voor hem mis in 1503, wanneer er een complot tegen hem wordt gesmeed door generaals in zijn leger. Het complot faalt, maar de eerste scheuren in de macht van Cesare worden zichtbaar. Zijn vader is namelijk overleden en dat betekent dat zijn machtsbasis ook is verdwenen.⁹⁵

Dat in 1503 een concurrent van de familie Borgia Paus wordt, helpt de machtsbasis van Cesare ook niet. Julius II is de oorzaak van de complete vernedering van Cesare Borgia. Hij wordt gevangen genomen in de buurt van Perugia en daarbij worden al zijn bezittingen van hem afgenomen. Cesare Borgia wordt verbannen naar Spanje. Zijn zucht naar macht houdt ook daar niet op, want hij voegt zich bij het leger van de Spaanse koning John III die de koning is van Navarra. In 1507 komt hij tijdens een veldslag om het leven in het Spaanse Viana. Daar ligt Cesare Borgia begraven.⁹⁶

De snelle val van Cesare Borgia maakt duidelijk dat Rome draaide om de Pausen en diens patronage. Wanneer een familie de pauselijke macht in handen heeft, komen vrienden en bekenden op de prominente plaatsen in de samenleving terecht. Belangrijk in de periode zijn bijvoorbeeld kardinaalposten. Deze gewoonte heet nepotisme en zorgt voor veel politieke verschuiving doordat Pausen vaak op latere leeftijd worden gekozen. Wanneer een Paus wegvalt dan is het van belang dat de gunst van de nieuwe paus wordt gewonnen om zeker te zijn van je bestaan.⁹⁷

⁹⁵ Encyclopedia Britannica, 'Borgia, Cesare', *Encyclopedia Britannica* op: <http://www.britannica.hk/medieval-history/borgia-cesare-357738.html> Bezocht: 10-06-2012.

⁹⁶ Encyclopedia Britannica, 'Borgia, Cesare' Bezocht: 10-06-2012.

⁹⁷ Idem.

6.2 Het verhaal van Ezio gaat verder in *Assassin's Creed: Brotherhood*

Assassin's Creed: Brotherhood is een direct vervolg op de game *Assassin's Creed 2*. De hoofdpersoon in het spel is wederom Ezio. De game begint in het jaar 1499 direct na de gebeurtenissen in Rome. Ezio ontvlucht de stad met hulp van zijn oom Mario en ze keren terug naar de villa van de familie Auditore in Monteriggioni. Ezio is er van overtuigd dat zijn dagen als *Assassin* zijn geteld en dat hij een rustig leven kan opbouwen nu hij onder meer wraak heeft genomen op zijn familie.

Ezio vertelt zijn bondgenoten, waaronder Caterina Sforza en Niccolò Machiavelli, in de villa wat er in Rome is gebeurd. Hij vertelt van het gevecht met paus Rodrigo Borgia en hoe hij daarna in een kluis terecht kwam en met de godin Minerva heeft gesproken. Dit deel van het verhaal is bedoeld als een geheugensteun voor de spelers van het eerste deel en een uitgebreide introductie voor spelers die nieuw zijn in de serie. Tijdens deze scene vertelt Ezio ook dat hij Rodrigo Borgia heeft laten leven. Een beslissing waar Machiavelli het niet mee eens is. Hij zegt tegen Ezio dat die beslissing er zeker voor gaat zorgen dat de *Assassins* gestraft worden door de familie Borgia.⁹⁸

De woorden van Machiavelli komen de volgende ochtend al uit. Dan staat Cesare Borgia, de zoon van paus Alexander VI, voor de poorten van Monteriggioni. Hij wil wraak voor de vernedering die Ezio zijn vader heeft toegebracht en valt het dorp aan met een salvo aan kanonvuur. Ezio doet wat hij kan, maar hij kan niet voorkomen dat Cesare zijn oom Mario om het leven brengt, de *Apple* meeneemt en Ezio vernederd wordt achtergelaten in een verwoest dorp en besluit te vluchten. Na de vlucht gaat de familie Auditore naar Rome, wederom om wraak te nemen.

Rome is in die tijd geheel in handen van de familie Borgia. De stad is onderverdeeld in districten met zogenaamde *Borgia Towers*. Dit zijn gebieden waar het hoofdkwartier van de Borgia-aanhangers zich bevindt. Aan Ezio de taak om in die gebieden de kapitein uit te schakelen en het gebied te bevrijden. De torens zijn een nieuw element in het spel en geheel fictief. De toevoeging van dit nieuwe element zorgt ervoor dat het spel een grotere mix krijgt van fictie en non-fictie. De eerste categorie neemt in deze videogame de overhand.

Dat komt ook door de architectuur in de game. Het team is weliswaar in Rome geweest, maar de architectuur in Rome is heel anders dan in Florence en Venetië. Dat komt

⁹⁸ Ubisoft Montreal, 'Reunion', *Assassin's Creed: Brotherhood* (November 2010), Sequence 1 Memory 6.

doordat er voor Rome is gekozen om meer met een barokstijl te werken. Dit is een grote verandering de omgeving die de speler het gevoel geeft om een echte nieuwe wereld te ontdekken. Dit zegt Marcello Simonetta in zijn interview. Hij geeft direct aan dat dit een grote opoffering is die hij heeft moeten maken. Het maakte voor hem zelfs dragelijker dat het Colosseum geen elliptische vorm heeft, maar rond is gemaakt om de techniek te dienen.⁹⁹ Het maken van de schaduwen bij een ellips is technisch lastiger dan het maken van een schaduw op een rond object.

Cesare vermoordt zijn vader

Al snel merkt Cesare dat Ezio in Rome is en hij vraagt bij zijn vader om de *Apple* en meer geld. De Paus realiseert zich op dat moment dat zijn zoon een oncontroleerbare zucht naar macht heeft en bereidt een giftige appel voor hem. Cesare heeft dit door en vermoordt zijn vader door de giftige appel in diens mond te duwen en hem te dwingen er van te eten. Cesare heeft nu de stad voor zich alleen en gaat op veroveringstocht in de rest van Italië. Hij huurt ook Leonardo da Vinci in om voor hem oorlogsmateriaal te maken. Cesare is nu de belangrijkste antagonist in het spel.

Het is interessant om te zien hoe patronage in de game op verschillende lagen doorwerkt. Waar Cesare zelf in staat is om zich op te werpen als patroon voor Leonardo da Vinci, is de patroon van Cesare zijn vader. Die relatie is bij het leven van Cesare al uitgewerkt, maar het zorgt ervoor dat de speler te zien krijgt dat patronage niet beperkt blijft tot de machthebber, maar ook verder doordringt in de samenleving.

Leonardo da Vinci is aangenomen door Cesare Borgia om na te denken over nieuwe wapens die Cesare in oorlogen kan gebruiken. In de game zorgt dat ervoor dat de speler informatie krijgt over deze wapens, waaronder de beroemde tank van Da Vinci.¹⁰⁰ De speler mag in deze tank rondrijden. Leonardo geeft in het spel zelf aan dat hij een nieuwe broodheer nodig had, nadat Ezio hem geen opdrachten meer gaf. In de categorieën van Burke is deze vorm van patronage ‘huishoudsysteem’ genoemd.

De dood van Alexander VI is een dood die mysterieus is. Hij en zijn zoon werden na het eten van een maaltijd ziek. Cesare overleefde de ziekte, maar de Paus sterft in 1503. Op

⁹⁹ Jeremy Hsu, ‘A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome’, *Livescience* (November 2010) op: <http://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html> Bezocht op: 05-06-2012.

¹⁰⁰ Leonardo da Vinci heeft een ontwerp voor een tank bedacht waarin een groot rond houten voorwerp op wielen staat. Discovery Channel heeft in het programma *Doing Da Vinci* deze tank gebouwd. Het programma en tank is terug te zien op de website van Discovery.

dit punt zien we wederom dat de makers een duister moment in de geschiedenis gebruiken om het verhaal te helpen. In dit geval wordt Cesare door zijn actie, hij neemt zelf ook een hap en is daardoor ziek, de belangrijkste vijand van Ezio.¹⁰¹

Ezio komt weer in contact met Leonardo da Vinci en Leonardo besluit Ezio te helpen. Hij geeft informatie over waar Ezio de nieuwe wapens kan vinden. Tijdens de missies om deze wapens te vernietigen vecht de speler met Ezio tegen de Franse troepen die trouw zijn aan Cesare. Ezio weet het leger van Cesare gevoelige klappen uit te delen en Cesare in het nauw te drijven. Uiteindelijk wordt Cesare in Rome gearresteerd door de het pauselijke leger van Paus Julius II. Niet veel later weet hij zichzelf te bevrijden, waarna Ezio Cesare opzoekt in Spanje en hem in een laatste gevecht tijdens de slag om Viana in 1507 ter dood brengt.

De grote verschillen met de geschiedenis verklaard

De historiciteit is verschoven in dit deel. Deze ligt nu meer in de personages besloten. Door de band tussen Rodrigo Borgia en zijn zoon Cesare wordt duidelijk dat de twee samen plannen maken om Rome en de Pauselijke Staten te versterken. Cesare plant de uitbreiding in de provincie Romagna zorgvuldig en hij ontwikkelt een zucht naar macht. Dit wordt in de game opgevoerd tot het punt dat hij zijn vader vermoord. Een verschil dat is aangebracht om de speler een nieuwe antagonist te geven. Zijn persoonlijkheid en de zucht naar macht komt overeen met de woorden van Macchiavelli.

In het eerste deel van de paragraaf hebben we gezien dat Cesare wordt geroemd door Macchiavelli als een nieuw type heerser. In de game keurt Macchiavelli de manier waarop Cesare zijn bewind voert af, maar heeft hij bewondering voor diens talent om zijn wil door te drijven. Op het eerste gezicht is dit een verschil, maar een historische uitleg is ook dat Macchiavelli Cesare's vader waardeerde en dat het de zwakte van Cesare was dat hij afhankelijk was van de patronage van zijn vader. Een afhankelijkheid die hem zowel in de game als in de historie zijn functie kost en een verbanning oplevert naar Navarra.¹⁰²

De verschuiving van historische gebeurtenissen naar het weergeven van historische personage komt het narratief ten goede, maar de historiciteit minder. De makers lijken meer naar het verhaal te hebben gekeken. Dit komt ook naar voren uit de woorden adviseur bij de game Marcello Simonetta. Hij geeft aan dat hij zich niet met het narratief mocht bemoeien en

¹⁰¹ Ubisoft Montreal, 'An Apple a Day', *Assassin's Creed: Brotherhood* (november 2010) Sequence 8 Memory 2.

¹⁰² Encyclopedia Britannica, 'Borgia, Cesare' Bezocht: 10-06-2012.

dat hij vooral op de details moest letten. Een voorbeeld is het hernoemen van de Zwitserse Garde tot Pauselijke garde in de game. De Zwitserse garde bestond in de periode waarin het spel zich afspeelde niet als Pauselijke lijfwacht.¹⁰³

Conclusie

We hebben in dit hoofdstuk gezien dat *Assassin's Creed: Brotherhood* de historie meer naar de achtergrond plaatst ten opzichte van het voorgaande deel dat we in hoofdstuk 5 hebben besproken. Dat komt vooral doordat de makers voor het narratief hebben gekozen. De dood van Paus Alexander VI is daar een voorbeeld van. De onduidelijkheid betreffende zijn dood is aangegrepen door de makers om van zijn zoon Cesare Borgia de antagonist van het spel te maken.

Ook in de gebouwen en de omgevingen hebben we een verschuiving van de historiciteit gezien. De bouwstijl in de game komt historisch gezien bijvoorbeeld niet overeen. De bouwstijl die de speler ziet is van een later tijdstip dan waarin de titel zich afspeelt. Deze keuze is door de makers gemaakt om de speler het gevoel te geven een nieuwe plek te kunnen ontdekken. Er zijn door al deze verschillen twee manieren om de game te benaderen. *Assassin's Creed 2* kan als betere bijdrage voor *public history* gezien worden dan de direct opvolger. Daarmee wordt *Assassin's Creed: Brotherhood* echter wel tekort gedaan.

De architectuur past bijvoorbeeld niet in de tijdperiode, maar de zucht naar macht van Cesare Borgia wel. De game laat op die manier goed zien hoe personen in de samenleving omhoog konden klimmen, wanneer ze in hun directe omgeving iemand kenden die macht had. Nepotisme en patronage staan centraal in deze game en het spel laat daarmee zien dat de Renaissance periode een periode is die naast een levendige kunstsector ook een periode is met corruptie.

¹⁰³ Hsu, 'A Renaissance Scholar', <http://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html>.

Deel III: Conclusie

De manier waarop historische videogames een beeld van het verleden geven.

Een onderzoek naar de manier waarop historische videogames een beeld van het verleden geven, is een onderzoek naar het onbekende voor de historicus. Hoewel de term historische videogame anders doet vermoeden, is de videogame als narratief medium gekaapt door de game studies. Om de vraag te beantwoorden, heb ik eerst gekeken wat de plek is van andere verhalende media binnen het academische veld van de geschiedenis. De verhalende media waar ik naar heb gekeken zijn de historische film en de historische roman.

Johan Huizinga is onlosmakelijk verbonden met de historische roman. In het begin van de twintigste eeuw blijft Huizinga een voorstander van het verhaal in de geschiedenis. Hij vindt dat narrativiteit en geschiedbeoefening, die door de professionalisering van de geschiedenis van elkaar verwijderd zijn, onlosmakelijk verbonden zijn met elkaar. Volgens Huizinga is een historicus bezig met een subjectieve interpretatie van de geschiedenis door subjectiviteit in de bronkritiek. Volgens Huizinga bestaat er een historische sensatie. Dit begrip is een subjectieve historische belevenis die voortkomt uit een onverwachte aanraking met historie.

De historische sensatie zorgt voor een historische beleving zonder de context daarvan te kennen. Een voorbeeld is het horen van een carillon en dat de gedachte van de luisteraar teruggaan naar de zeventiende eeuw. De historische sensatie staat tegenover historisch inzicht. Voor een historische sensatie is wel kennis van de geschiedenis nodig. Huizinga zet de geschiedbeoefening, en daarmee ook de narrativiteit in de geschiedenis, tussen deze twee uitersten in. Voor Huizinga is een historische roman een historisch werk.

Jerome de Groot schrijft in zijn boeken eveneens over de historische roman. Hij schrijft dat dergelijke werken weldegelijk tot de geschiedbeoefening gerekend kunnen worden, maar dat de auteur en de lezer bedacht moeten zijn op gevaren. Als voorbeeld noemt hij de mogelijkheid van de auteur om de grens tussen fictie en non-fictie te vervagen of zelfs helemaal doen verdwijnen. De lezer kan daarmee foutieve informatie tot zich krijgen. Schrijvers van historische romans lossen dit op door de lezer vooraf te zeggen wat er echt is en wat niet.

De historische roman heeft zijn plek in de geschiedbeoefening na een worsteling gevonden. Het geschreven verhaal is echter anders dan het verfilmde verhaal. De historische film is het terrein geworden van de filmwetenschappen. Robert Rosenstone is een van de

eerste historici die zich op het terrein van de filmwetenschappen begeeft en daar een veel grotere theoretische basis tegenkomt om films te analyseren en te zien hoe in film het narratief wordt gebruikt. Rosenstone schrijft dat de historische film weldegelijk een historisch product is, ondanks dat de film zich niet mengt in debatten en ligt is in het gebruik van data. De historische film kan ondanks de bezwaren weldegelijk een beeld geven van het verleden.

In de geschiedbeoefening lijkt een afkeer te bestaan tegen verhalende media. Het is kenmerkend dat de argumenten tegen de historische roman en tegen de historische film overeenkomen. Er lijkt een angst te bestaan wanneer nieuwe media opkomen. Een reden voor die angst geeft Janet Murray. Zij schrijft dat mensen bang zijn voor nieuwe technieken en ontwikkelingen. Elke keer als er een nieuwe kunstvorm ontstond, was die angst aanwezig. Bij de ontwikkeling van de fototechniek, bij de roman, bij de film en ga zo maar door. Deze angst is volgens haar ook aanwezig in het academische debat. De angst ziet zij terug in het debat over videogames.

Murray schrijft over de mogelijkheden van de computer om op een nieuwe manier verhalen te vertellen. Ze is van oorsprong geen historica, maar biedt met haar boek wel een toegankelijke manier voor historici om kennis te maken met de gamestudies. Murray stelt dat de acceptatie dat een videogame een leidende hand bevat die de speler van punt A naar punt B helpt, ervoor zorgt dat de angst voor de videogame minder wordt.

Historici hebben met enige vertwijfeling naar de videogame gekeken. Jerome de Groot schrijft bijvoorbeeld dat een videogame in de basis dezelfde potentie heeft als de historische roman en de historische film, maar dat de spellen van tegenwoordig nog niet het goede niveau hebben bereikt. De speler krijgt alleen de *hardware* van de geschiedenis te zien. Een argument dat eerder ook al tegen de historische roman en de historische film is gebruikt. De aarzeling in het veld van de geschiedenis, heeft er mede voor gezorgd dat de historische videogame is gekaapt door de gamestudies.

Doordat het narratief naar de achtergrond is verdwenen in de geschiedbeoefening, zijn de verhalende media die bij het vakgebied horen, overgenomen door andere academische velden. Dat betekent automatisch dat een onderzoek naar de historische videogame en het beeld van het verleden dat zij geven niet zonder een verkenning van het academische veld van de gamestudies kan worden uitgevoerd.

Gamestudies zijn een relatief jong academisch vakgebied die de eerste jaren gedomineerd werd door het debat hoe de videospellen verschillen van boeken en van film. In hoofdstuk twee heb ik uitgebreid stilgestaan bij het verschil in genreclassificatie om het verschil tussen film en literatuur aan de ene kant en videogame aan de andere kant duidelijk te maken. Het grootste verschil tussen de verhalende media is echter de speler. De speler wordt actief betrokken bij de wereld en de speler beleefd als het ware de wereld die door de makers is gecreëerd. Anders dan bij een boek of film is het belangrijk dat de speler een gevoel heeft dat zijn acties er daadwerkelijk toe doen en dat hij, ook al is het schijn, invloed lijkt te hebben op het verloop van het verhaal.

Gamestudies kunnen, net als filmstudies, de historici helpen met het begrip narrativiteit. Het narratief is meer dan het vertellen van een verhaal. In een game is het bijvoorbeeld ook een middel om de speler door te laten spelen. Een goed geschreven verhaal is namelijk een motivatie, voor de gamer, om moeilijke gebieden in een spel te overwinnen. Keuzes die de ontwikkelaar van een spel maakt om het narratief te versterken, zijn op die manier voor de historicus te begrijpen. Het begrip dat de historicus krijgt, helpt weer om het beeld van het verleden dat een videogame aan een speler geeft te ontrafelen.

Het beeld dat historische videogames een gamer geeft, is in het tweede deel van mijn onderzoek aanbod gekomen. In twee casusstudies heb ik laten zien hoe een historisch accuraat beeld in een historische videogame gecreëerd kan worden. Ik heb daarvoor de vier categorieën, te weten architectuur, gebeurtenissen, gebruiken en personage, gebruikt. De games die ik heb behandeld zijn *Assassins's Creed 2* en *Assassin's Creed: Brotherhood*.

De uitkomst van de analyse is dat commerciële historische videogames de *gameplay* en het narratief altijd voor de historie plaatsen en dat de nauwkeurigheid van de geschiedenis in het spel daar onder te lijden heeft. Het beste voorbeeld uit de casusstudie is het verschil in bouwstijl tussen de twee videospellen. *Assassin's Creed 2* gebruikt voor de steden Rome, Florence en Venetië de bouwstijl die correspondeert met de tijd waarin het verhaal zich afspeelt. *Assassin's Creed: Brotherhood* speelt rond het jaar 1500 en gebruikt een Barokke stijl die pas later in de zestiende eeuw opkwam. Een verschil waarvoor is gekozen om spelers een nieuwe spelwereld te geven die ze kunnen ontdekken.

Dat *gameplay* en narratief voor de geschiedenis geplaatst worden, betekent niet dat de videogame geen waarde heeft voor de geschiedbeoefening. Een historische videogame is meer dan de historische roman en de historische film in staat om een historische sensatie op te

roepen. *Assassin's Creed 2* is daar het beste voorbeeld van. Die game dompelt de speler onder in de wereld van de Italiaanse Renaissance. In die wereld krijgt de speler op de verschillende lagen die ik gebruikt historische impulsen. Deze impulsen kunnen de historische sensatie veroorzaken.

Voor historische gebruiken of gebeurtenissen is bijvoorbeeld meer kennis nodig dan voor de omgeving die de speler te zien krijgt. Het Colosseum in *Assassin's Creed: Brotherhood* is bijvoorbeeld een gebouw dat elke speler zal herkennen. De wreedheid die door de Pausen in de game wordt getoond zal voor veel spelers nieuw zijn. Voor een geïnteresseerde in de tijdsperiode zorgen juist die gebruiken weer voor een extra historische impuls. Op deze manier kan een historische videogame het brede publiek aanspreken en een historische beleving bieden.

Historische videogames geven een beeld van het verleden door een fictief verhaal in een niet fictieve tijdsperiode te laten spelen. In dat tijdsbeeld maakt de speler kennis met de omgevingen uit de betreffende tijdsperiode, de gebruiken en met de gebeurtenissen uit de periode. Op die manier is de historische videogame in staat om een historische impuls te geven aan de speler, daardoor de speler zich actief met de geschiedenis kan gaan bezig houden. De historische videogame heeft daarmee dezelfde potentie als de historische film of de historische roman. Via een historische sensatie wordt de gebruiker geactiveerd om de context van de geschiedenis te gaan begrijpen.

Bibliografie

- Aaronovitch, D., *Voodoo Histories. The Role of the conspiracy theory in shaping modern history* (Londen 2009).
- Anchor, R., 'Huizinga and his critics', *History and theory* Vol 17 issue 1 (1978) 63-93.
- Angelini, A., 'Rome: The Popes (1420-1527)', in Marco Folin ed., *Courts and the Courtly Arts in Renaissance Italy. Art Culture and Politics, 1395-1530* (Suffolk 2011) 327-358.
- Ankersmit, F., *De historische Ervaring* (Groningen 1993).
- Baker, N., 'Annels of Technology: Painkiller Deathstreak, Adventures in videogames', *The New Yorker* (2010) op:
http://www.newyorker.com/reporting/2010/08/09/100809fa_fact_baker (bezocht op 07-06-2012).
- Barker, C., 'Games versus Art. Ebert versus Barker' (juli 2007)
<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20070721/COMMENTARY/70721001> bezocht op: 01-06-2012.
- Bordwell, D., *Film Art an Introduction* (New York 2001).
- Brown, Harry J., *Videogames and Education* (New York 2008).
- Burke, P., *New Perspective on historical Writing* (Oxford 1995).
- Burke, P., *The Italian Renaissance. Culture and Society in Italy* (Blackwell 1988).
- Cohen R., 'History and Genre', *New Literary History* Vol 17 no.2 (November 1986) 203-218.
- David, E., *Invisible Engins. How software platforms drive innovation and transform industries* (Massachussets 2006).
- Ebert, R., 'Gamers are flaming posts, email...', *RogerEbert.com* (November 2005)
<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20051206/COMMENTARY/51206002> Bezocht op: 01-06-2012.
- Elings, A., *De aanraking met het wezen der dingen. Tijdservaring als nieuw erfgoedsperspectief* (Utrecht 2007).
- Elliot, P., 'Assassin's Creed 2 will cost 20% more to make than original', *Gameindustry.biz* (mei 2009) op: <http://www.gamesindustry.biz/articles/assassins-creed-2-will-cost-20-percent-more-to-make-than-original> Bezocht op: 12-06-2012.
- Encyclopedia Britannica, 'Borgia, Cesare', *Encelopedia Britannica* op:
<http://www.britannica.hk/medieval-history/borgia-cesare-357738.html> Bezocht: 10-06-2012.
- Ferguson, N., 'How to win a war', *New York Magazine*
<http://nymag.com/news/features/22787/> (bezocht op 01-01-2012).

- Folin, M., 'Courts and courtly arts in Renaissance Italy', in Marco Folin ed., *Courts and the Courtly Arts in Renaissance Italy. Art Culture and Politics, 1395-1530* (Suffolk 2011) 7-35.
- Groot, J. de, *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture* (New York; 2009).
- Groot, J. de, *The Historical Novel*, (Oxon 2010).
- Gunn, S, *History and Cultural Theory* (Harlow 2006).
- Hamnett, B., 'Fictious Histories: The Dilemma of fact and imagination in the Nineteenth Century Novel', *European History Quarterly* vol 36(1) (2006) 31-60.
- Henrichs, H., 'Historisch Denken of het Verleden Beleven. Public History En Musea', *Levend Erfgoed. Vakblad voor public folklore & public history* (2009) 15-9.
- Hinkle, D., 'Joystats: 40% of players finished Assassin's Creed 2 campaign', *Joystick* (Oktober 2010) Op: <http://www.joystiq.com/2010/10/19/40-percent-of-players-finished-assassins-creed-2-campaign/> Bezocht op 25-05-2012.
- Hsu, J., 'A Renaissance Scholar Helps Build Virtual Rome', *Lifescience* (November 2010) op: <http://www.livescience.com/8945-renaissance-scholar-helps-build-virtual-rome.html> Bezocht op: 05-06-2012.
- Jonker, E., *Historie. Over de blijvende behoefte aan geschiedenis*, (Assen 2007).
- Kietzmann, L., 'Assassin's Creed 2 ships 8 million, next game returns to Rome', *Joystiq* (feb 2010) <http://www.joystiq.com/2010/02/09/assassins-creed-2-ships-8-million-next-game-returns-to-rome/> bezocht op: 15-6-2012.
- Kramer L. en Sarah M., *A Companion to Western Historical thought* (Oxford 2002).
- Laar, P. van de, 'Het Nationaal Historisch Museum en de Emotional Turn', *Bijdragen en Mededelingen betreffende de Geschiedenis der Nederlanden* 124.3 (2009) 431-437.
- Martines, L., *April Blood: Florence and the Plot Against the Medici* (Oxford 2003).
- May, C., 'Accuracy', *IGN* (oktober 2009) op: <http://www.ign.com/blogs/ubiassassinscreed/2009/11/13/accuracy>. Bezocht op: 09-06-2012.
- McCarthy, Dave., 'Review Metal Gear Solid 4', *IGN* (oktober 2008) <http://uk.ps3.ign.com/articles/877/877611p3.html> bezocht op 01-06-2012.
- Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* (Cambridge, Massachusetts; 1998).
- Noble, T., *Western Civilization. The continuing experiment* (New York 2005)
- Portnow, J., 'The Law of the land for Game Writing', *Gamecareerguid.com* (april 2008) op: http://www.gamecareerguide.com/features/516/laws_of_the_land_for_game_.php Bezocht op: 03-06-2012.

- Praja, J., *Islam, Globalization and counter terrorism* op http://www.unafei.or.jp/english/pdf/PDF_rms/no71/10_p32-p39.pdf.
- Rejack, B., 'Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past', *Rethinking History* 11 (2007) 411-425.
- Rosenstone, Robert A., *Visions of the past: the challenge of film to our idea of history*, (Cambridge; London 1995).
- Samuel, R., *Theatres of Memory* (Londen; 1994).
- Simonetta, Marcello., *YouTube* <http://www.youtube.com/watch?v=IIX9IB-1YzE> (bezocht op 02-01-2012) tijd: 4:51.
- Veugen, C., *Computer games as a narrative medium* (Nederland 2012) op: www.connieveugen.net Bezocht op: 15-05-2012.
- Vos, C., *Bewegend verleden. Inleiding in de analyse van films en televisieprogramma's* (Amsterdam 2004).
- Winter, J., 'The Performance of the Past: Memory, History, Identity' in: Karin Tilmans, Frank van Vree en J. M. Winter ed., *Performing the past : memory, history, and identity in modern Europe* (Amsterdam 2010) 11-35.