

# Dit waren games

*Computergames als cultureel erfgoed*



Tim van Polen  
3285715

MA eindschrijftie  
Nieuwe Media en Digitale Cultuur  
Faculteit Geesteswetenschappen  
Universiteit Utrecht

Tutor: Michiel de Lange

## Inhoudsopgave

Inleiding .....	3
Het debat rond gamepreservatie .....	4
De vlakke ontologie van computergames.....	7
Impliciete ontologie in het gamepreservatiedebat en tentoonstellingen over games.....	9
Welke scenario's zijn er mogelijk? .....	12
Belangrijke aspecten van computergames .....	15
Conclusie.....	19
Literatuur en bronnen .....	21

## Inleiding

Deze scriptie richt zich op computergames als cultureel erfgoed. De rol van computergames in de samenleving is enorm. De game-industrie is de snels groeiende tak van de media industrie en laat met een geschatte wereldwijde omzet van 68 biljoen dollar voor 2012 de filmindustrie en de muzikindustrie ver achter zich (Caron, 2008). Gamers zijn ook breed vertegenwoordigd in de maatschappij. Van alle huishoudens in Amerika gamet 67 procent. Ongeveer de helft van alle gamers is tussen de 18 en 49 jaar, en de leeftijdscategorieën onder de 18 jaar en 50 jaar en ouder worden vertegenwoordigd met ongeveer 25 procent. 40 procent van alle gamers is vrouw (ESRB, 2009). Computergames zijn doorgedrongen tot vrijwel alle aspecten van het dagelijks leven en zijn een onontkoombaar onderdeel van onze cultuur geworden. In de laatste paar jaren is er steeds meer aandacht ontstaan voor het conserveren van computergames als cultureel erfgoed. Er ontstaat momenteel een besef dat computergames net als andere culturele objecten op den duur verloren gaan. Zowel hardware als software verouderen, waardoor oude games niet meer gespeeld kunnen worden omdat de hardware niet meer functioneert of bestaat, of omdat de software niet meer wordt ondersteund door moderne(re) platforms en besturingssystemen. Veel academici schrijven over de noodzaak om binnen korte tijd games te gaan conserveren. Er komen steeds meer praktische initiatieven met het conserveren van computergames als doelstelling (Barwick, 2011) en er komt steeds meer onderzoek naar de uitdagingen en problemen die daarbij komen kijken. Een verkenning van bestaande literatuur over gamepreservatie laat zien dat het archiveren van computergames geen gemakkelijke taak is, om verschillende redenen. Spelcomputers en games houden op met werken en iedereen lijkt het idee te hebben dat het bewaren van een computergame zelf niet genoeg is. Ook selectie is een belangrijk probleem: welke games worden bewaard? Hoe? En waarom? Mediawetenschapper Joanna Barwick laat zien dat men nog lang niet is uitgedebatteerd over deze vragen (Barwick, 2011). Het meest opvallende probleem in het gamepreservatiedebat gaat over verschillende aspecten van computergames en raakt aan de vraag wat een computergame precies is. Veel auteurs benadrukken dat computergames niet alleen objecten zijn maar ook activiteiten (Barwick, 2011; Lowood, 2004; Pinchback, 2009; Van Polen, 2009) en dat er manieren moeten worden gevonden om die activiteit te behouden en te bewaren. Computergames zijn complexe vormen van media en ze zijn op ontelbaar verschillende manieren te beschouwen en dus ook te bewaren. Veel auteurs denken na over die manieren en richten zich op één specifiek aspect van computergames dat belangrijk is voor die game als cultureel erfgoed, bijvoorbeeld het aspect van activiteit. Dit onderzoek gaat over de verschillende aspecten die bij computergames horen en het belang daarvan voor de computergame als cultureel erfgoed. De onderzoeksvraag die centraal staat in deze scriptie luidt daarom als volgt:

“Welke aspecten van computergames kunnen worden gezien als waardevol cultureel erfgoed, en hoe kunnen die worden gearhiveerd?”.

Met “aspecten” bedoel ik alle zaken die deel uitmaken van een computergame. Ik gebruik in de onderzoeksvraag de term archiveren en niet conserveren, vanwege het subtiele verschil in betekenis. De term conserveren verwijst vooral naar het proces van bewaring en is concreet en gericht op het fysieke. De term archiveren slaat ook op het opslaan volgens een bepaald systeem, selectie, categorisering en het toevoegen van contextuele informatie. Omdat ik in dit onderzoek op zoek ga naar welke aspecten van computergames waardevol zijn als cultureel erfgoed, zijn die processen ook belangrijk en zal ik de term archiveren gebruiken.

Om de onderzoeksvraag te beantwoorden, gebruik ik twee velden van theorie die in het gamepreservatiedebat wel impliciet aan bod komen maar waar geen uitgebreide aandacht aan wordt besteed. Het eerste gaat over de ontologie van computergames. Om beter na te kunnen denken over welke aspecten van computergames belangrijk zijn om te archiveren als cultureel erfgoed is het waardevol om eerst stil te staan bij de vraag wat een game is. Het is niet de bedoeling van dit onderzoek een definitief antwoord op die vraag te bieden, maar wel om het gamepreservatiedebat te verrijken met de discussie rond die vraag. Ian Bogost stelt een vlakke ontologie rond computergames voor die ik gebruik om literatuur uit het gamepreservatiedebat en twee praktische initiatieven rond games als cultureel erfgoed in Nederland kritisch te bekijken op aannames die worden gedaan over aspecten van computergames die belangrijk

worden geacht. Een vlakke ontologie is een ontologie waarin alle aspecten en relaties van een object potentieel even belangrijk zijn voor de aard van dat object. De visie van Bogost op computergames leent zich goed voor een uitgangspunt in het gamepreservatiedebat waarin niet één of meerdere aspecten van computergames belangrijk zijn bij alle games als cultureel erfgoed, maar waar per game of soort game kan worden bepaald welke aspecten en onderdelen belangrijk zijn voor die game als cultureel erfgoed. Het tweede veld dat ik gebruik is dat van born-digital erfgoed. Dat gaat over erfgoedobjecten die digitaal tot stand komen en geen analoge tegenhanger kennen. In de erfgoedsector in Nederland komt men bij het verzamelen, archiveren en tentoonstellen van deze werken problemen tegen die vergelijkbaar zijn met problemen die men voorziet bij het archiveren van computergames. Literatuur over deze born-digital erfgoedpraktijk gaat in op de aard en aspecten van deze werken die problemen en vragen oproepen. Deze theorie leent zich, samen met door mij gehouden interviews met twee gamemakers en medewerkers van eerdergenoemde initiatieven, voor het nadenken over de gevolgen van een vlakke ontologie rond computergames in een mogelijke erfgoedpraktijk rond games. Dit gebeurt doormiddel van een scenarioanalyse en een aanzet tot verschillende criteria voor het selecteren van computergames als cultureel erfgoed op basis van potentieel belangrijke aspecten van computergames. De scenarioanalyse is gekozen om te kunnen onderzoeken welke mogelijkheden er zijn voor een erfgoedpraktijk wanneer we in meer en mindere mate een vlakke ontologie rond computergames als uitgangspunt nemen. Omdat de uitersten hierbij op het eerste gezicht problematisch lijken wordt de scenarioanalyse gebruikt om ook juist de ruimte hiertussen te verkennen.

In het eerste gedeelte geef ik een overzicht van het gamepreservatiedebat door diverse auteurs en hun belangrijkste argumenten te introduceren. Ik laat hierbij zien op welke aspecten van computergames ze zich richten als het gaat om games als cultureel erfgoed. Vervolgens introduceer ik de vlakke ontologie van Bogost. Ik leg uit welke denkstappen hij maakt om tot deze manier van nadenken over de aard van games te komen. Dan laat ik zien welke aannames rond de aard van computergames en belangrijke aspecten daarvan bestaan in het gamepreservatiedebat en in de tentoonstellingen Arcade van Mediamatic en Load it! van het Stedelijk Museum en relateer ik die aan de vlakke ontologie van Bogost waarmee ik deze meteen in het gamepreservatiedebat introduceer. Vervolgens laat ik aan de hand van een scenariomatrix zien welke trajecten er mogelijk zijn in een erfgoedpraktijk wanneer we de vlakke ontologie van Bogost volgen. Tot slot geef ik een aanzet tot nadenken over criteria voor het selecteren van computergames waarbij de vlakke ontologie van Bogost wordt aangehouden maar waarbij ook rekening wordt gehouden met de praktische realiteit van een erfgoedpraktijk.

## Het debat rond gamepreservatie

De laatste jaren is er in academische kring steeds meer geschreven over het preserveren van computergames. Auteurs hebben verschillende invalshoeken, maar sommige ideeën zien we bij iedereen terug. Deze zijn bijvoorbeeld de conclusie dat er snel gehandeld moet worden om het culturele erfgoed van computergames te redden en dat het preserveren van computergames maar ook het nadenken hierover nogal wat problemen oplevert. Het belangrijkste probleem is misschien wel dat een computergame niet eenvoudig als object gezien en behandeld kan worden zoals meer traditionele archiefobjecten dat wel kunnen. In dit stuk zal ik een overzicht geven van diverse auteurs en hun bevindingen om een beeld te schetsen van het huidige debat rond gamepreservatie. Hierbij richt ik me vooral op de aspecten van computergames die de auteurs benadrukken en die worden gezien als belangrijk voor games als cultureel erfgoed.

Veel auteurs wijzen erop dat er op dit moment al veel games voorgoed verdwijnen. De Game Preservation Special Interest Group van de International Game Developers Association betoogt dat computergames in snel tempo verloren gaan en dat er meteen gehandeld moet worden om ze te redden. De auteurs gaan diep in op technische zaken om uit te leggen hoe games op den duur verloren gaan, vertellen wat er ongeveer moet gebeuren om ze te redden en geven redenen waarom ze gered moeten worden. Die redenen zitten besloten in de manier waarop de auteurs computergames zien: als geschiedenis, eigendom, ontwerp, kunst, cultuur en niet te vergeten: leuk. De tekst heeft een nogal haastige toon, en probeert vooral te overtuigen van de noodzaak van het bewaren van computergames (Armstrong et. al., 2009).

De culturele waarde van computergames wordt ook sterk benadrukt door Joanna Barwick. Zij schrijft over de culturele waarde van computergames als reden om ze te preserven. Die culturele waarde en betekenis betoogt ze aan de hand van de grootte van de game-industrie, misvattingen over games in cultuur, definities van cultureel erfgoed en de academische interesse in computergames die is ontstaan in de laatste decennia. Die academische interesse laat volgens Barwick zien dat er behoefte is om onderzoek te doen naar games omdat die een belangrijk onderdeel van populaire cultuur zijn geworden en voor veel mensen een belangrijke betekenis hebben. Ook ziet ze dat er in academische kring meer aandacht wordt geschonken aan het belang van gamepreservatie en meent dat dit klopt met algemenere verwachtingen rond nieuw cultureel erfgoed waarin het belang hiervan eerst buiten erfgoedinstellingen om wordt opgemerkt voordat er een praktijk van preservatie ontstaat (Barwick, 2009).

Een andere auteur die academische interesse in games ziet als een belangrijke reden om games veilig te stellen is Dan Pinchback. In de tekst "Emulation as a strategy for the preservation of games: the KEEP project" wordt het KEEP project beschreven samen met emulatie als belangrijke oplossing voor het onspeelbaar worden van computergames door verval van zowel hardware en software. Emulatie is het nabootsen van een systeem op een ander, meestal nieuwer systeem. Op deze manier kan software waarvan het oorspronkelijke platform bijvoorbeeld niet meer beschikbaar is toch worden gedraaid op huidige systemen. Deze strategie zien we in de gamerscultuur terug in de vorm van emulators en ROMs van oude consolegames die worden verspreid via bijvoorbeeld torrentbestanden zodat ze op een computer met Windows kunnen worden gespeeld. Het KEEP project is een project dat zich richt op het blijven functioneren van een breed emulatieplatform zodat niet naast de oorspronkelijke software ook de emulatiesoftware veroudert. Op die manier kan emulatie worden ingezet als duurzame oplossing voor het verouderen van games. Pinchbacks focus op emulatie en het KEEP project komt vanuit het belang van gamepreservatie dat volgens hem vooral vanuit gamestudies komt. Om computergames te kunnen blijven bestuderen zullen ze bewaard moeten worden. De aspecten die volgens hem erg belangrijk zijn bij het bewaren zijn bijvoorbeeld verschillende versies, updates, *game engines* en andere software die rond een game bestaat en niet alleen één versie van een game. Al die stukken software kunnen leiden tot een beter begrip van een game als media artefact. Die software kan met behulp van een duurzaam emulatieplatform worden bewaard en later nog worden bestudeerd (Pinchback, 2009).

Emulatie wordt vaker aangewezen als methode om verouderde games speelbaar te houden, en dat brengt ons op het aspect van de spelervaring. Lowood acht dit als een zeer belangrijk aspect bij het bewaren van computergames. Een computergame is niet alleen software en technologie maar ook performance. De gebruikerservaring kan per gebruiker verschillen, ook al gaat het om dezelfde game. Hiermee gaat hij expliciet in op "*the nature of the computergame*". Dat een game later nog op het oorspronkelijke apparaat gespeeld kan worden vindt Lowood niet erg belangrijk, zolang met behulp van emulatie de oorspronkelijke spelervaring maar zo exact mogelijk wordt nagebootst. Zijn focus op de spelervaring leidt hem ook al naar een antwoord op de vraag hoe verschillende spelervaringen kunnen worden gearcheveerd: door middel van machinima en demofilmmpjes waarin de manier waarop een game wordt of werd gespeeld vastgelegd is. Op die manier kunnen de spelervaring en het performance-aspect van computergames succesvol worden gearcheveerd (Lowood, 2004).

Melanie Shalwell bespreekt ook het belang van het preserven van computergames. Ze begint met een canon van tien computergames waar veel discussie over ontstond. Het waren vooral Amerikaanse en Japanse computergames waarvan werd verondersteld dat het succes wereldwijd hetzelfde was. Deze canon en de discussie eromheen brengen haar bij het probleem van selectie bij het preserven van computergames. Ze wijst op een gebrek aan aandacht voor lokale computergames die zijn ontwikkeld in Nieuw-Zeeland. Volgens haar is lokale computergame software in Nieuw-Zeeland vroeger een belangrijke manier geweest waarop mensen in contact zijn gekomen met computertechnologie. Dit ziet ze als een belangrijke culturele waarde van die lokale computergames, en dit soort overwegingen zouden mee moeten worden genomen in selectieprocessen voor gamepreservatie. In een opsomming van initiatieven rond gamepreservatie over de hele wereld worden ook projecten rond het preserven van nieuwe mediakunst genoemd omdat deze met vergelijkbare problemen en vragen te maken krijgen. De toon rond dit onderwerp blijft erg technisch: ze gaat vooral in op het feit dat er nog geen manieren bestaan om digitale informatie zo op te slaan dat we zeker weten dat het na 50 jaar nog steeds toegankelijk is (Shalwell, 2009).

In 2010 verscheen het eindrapport van het project Preserving Virtual Worlds. In dit project werkten

onder andere een aantal Amerikaanse universiteiten samen om te helpen bij het ontwikkelen van methoden en mechanismen om digitale games en interactieve fictie te preserven. In het rapport gaan de auteurs in op diverse problemen en vragen die ontstaan rond het idee van gamepreservatie. Dit onderzoek onderscheidt zich in het gamepreservatiedebat vooral door de focus op virtuele werelden en de online werelden waarin sommige games zich afspelen. Bekende voorbeelden van zulke games zijn World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004) en Second Life (Linden Lab, 2003). Deze games spelen zich af in een enorme online wereld waar veel spelers zich tegelijk in kunnen begeven. Plaatsen en gebeurtenissen in deze werelden zijn vaak van tijdelijke aard maar vormen volgens de auteurs wel een belangrijk aspect van dit soort games. De vraag die onder andere wordt gesteld is dan ook hoe zulke tijdelijke gebeurtenissen en plaatsen in grote virtuele werelden kunnen worden bewaard (McDonough et. al., 2010).

Het blijft in het debat niet alleen bij theorie over gamepreservatie. In Engeland begon in 2008 het National Videogame Archive. Een van de betrokkenen van dit project is James Newman. Newman en Simons leggen uit waarom er volgens hen nog geen praktijk van gamepreservatie bestaat en waarom die er wel zou moeten komen. Ook gaan ze in op enkele problemen die gamepreservatie met zich mee brengt en geven hun eigen visie daarop. Volgens de auteurs is het opmerkelijk dat de omvang en groei van de game-industrie vaak wordt aangehaald om op de economische waarde van computergames te wijzen, terwijl het ontbreken van een preservatiepraktijk wijst op weinig toekenning van culturele waarde aan computergames. De verklaring die hiervoor wordt gegeven heeft te maken met de obsessie met het nieuwe die heerst in discoursen rond computergames. In gamejournalistiek worden vooral games besproken die nog in ontwikkeling zijn of pas net zijn uitgekomen. Ook de discoursen van marketing en reclame vanuit de game-industrie zijn altijd gefocust op de superioriteit van nieuwe en betere games en gametechniek, waarmee impliciet de veroudering van eerdere games wordt benadrukt. Om computergames op de juiste culturele waarde te kunnen schatten moeten we ons losmaken van dit denkpatroon. Dit gebeurt al op sommige niveaus. Oude "retro" games zijn onder veel mensen populair zoals te zien is aan het grote aanbod op Ebay en de verspreiding van ROM bestanden van oude games op internet. Deze belangstelling vindt echter nog geen manifestatie op institutioneel niveau. Het National Videogame Archive heeft daarom de volgende doelstelling: *"Our rather more ambitious aim is to collect, preserve and exhibit objects and artefacts that tell the fullest range of gaming stories"* (Newman en Simons, 2009). De auteurs geven ook hun visie op de belangrijke aspecten van computergames in relatie tot het preserven ervan. Het gaat in het project namelijk niet alleen om een verzameling van objecten. Er zit veel verschil in de mate waarin objecten voor zichzelf spreken, ook met games. Zo is een oude arcadegame met artwork op de kast ontworpen om publiek te trekken en zichzelf uit te leggen, terwijl bijvoorbeeld een game voor de pc dat niet altijd is. Ook is het goed voor te stellen dat ontwerpdocumenten contextuele informatie nodig hebben om een beeld te geven van een ontwerpproces. Een belangrijk probleem is het laten zien van non-lineaire games waarin de speler keuzes maakt die het verloop van de game beïnvloeden. Toch stellen de auteurs dat een game zich niet perse het best laat begrijpen doormiddel van het spelen ervan. Ze benadrukken de waarde van commentaar van makers van games aan de hand van het voorbeeld van *Goldeneye 007* (Rare, 1996) voor het technische en creatieve proces van het maken van een game. Het artikel wordt afgesloten met de conclusie dat we nog maar in een beginstadium zijn op het gebied van gamepreservatie en onderzoek ernaar, maar tegelijkertijd dat haast geboden is omdat games nu al bezig zijn met verdwijnen (Newman en Simons, 2009).

In 2011 schreef Joanna Barwick weer over gamepreservatie, ditmaal met focus op de huidige staat van projecten en initiatieven die er zijn rond dit onderwerp. Omdat verschillende onderzoeken en praktijkvoorbeelden aan bod komen, biedt dit artikel een waardevolle kijk op de huidige staat van gamepreservatie en het debat hierover. Aan de hand van interviews met mensen van verschillende projecten rond gamepreservatie bespreekt Barwick uitdagingen en obstakels op dit terrein. Allereerst wordt aangestipt dat games niet alleen objecten zijn maar ook activiteiten. Dat maakt het bewaren van games op lange termijn moeilijker, omdat de games speelbaar moeten blijven. Technologische preservatie, migratie en emulatie worden besproken als mogelijke oplossingen, waarvan emulatie de meest bruikbare lijkt. Met die strategie kunnen games ook op lange termijn worden bewaard en speelbaar blijven. Er worden ook juridische problemen besproken rond auteursrecht. Ontwikkelaars en bedrijven in de game-industrie staan bij geïnterviewden bekend om hun strengheid als het aankomt op rechten, en dat staat archivering en vooral tentoonstelling en verspreiding in de weg. Om verdere problemen rond gamepreservatie duidelijk te maken gaat Barwick in op de essentie van de computergame. Aan de hand van Salen en Zimmerman en

Jesper Juul wordt betoogd dat een game zowel een object als een activiteit is. Ze vraagt zich af hoe die activiteit kan worden gepreserveerd en tentoongesteld kan worden. Ook de ervaring van het spelen is belangrijk, en dat roept de vraag op in hoeverre die bewaard blijft wanneer emulatie als strategie wordt gekozen. Omdat elke game-ervaring weer anders is, moeten musea en archieven zich richten op “the stories of games” en het bewaren en tentoonstellen van de culturele context van games. Ook de impact van games op de cultuur is volgens auteurs Woolley en Dyson belangrijk. Volgens Barwick zal uiteindelijk elke vorm van interpretatie van games moeten worden bewaard. Dit kan besloten liggen in orale geschiedenis, gamejournalisme of *strategy guides*. Selectie is ook een belangrijk onderwerp in het debat rond gamepreservatie. Musea kunnen niet alles bewaren, en er zijn verschillende strategieën mogelijk om te bepalen wat wel en niet belangrijk is. Ook zijn musea vaak afhankelijk van donaties en zorgen juridische zaken ervoor dat ze de selectie niet helemaal zelf in de hand hebben. Barwick concludeert dat de huidige praktijk van gamepreservatie stoelt op oplossingen voor problemen die niet waterdicht zijn. Veel van de besproken musea lossen problemen op met improvisatie, en wanneer we op een duurzame en effectieve manier games willen preserven moeten er betere strategieën en samenwerkingen komen (Barwick, 2011).

Ikzelf schreef in 2009 mijn eindwerkstuk voor de bachelor Communicatie- en informatiewetenschappen over computergames als archiefobjecten. Daarbij gebruikte ik het proefschrift van Giovanni Fossati over film als archiefobject als theoretisch raamwerk om na te denken over computergames als kunst, state of the art, dispositief en origineel. Ik kwam tot de conclusie dat een computergame niet makkelijk als object gezien kan worden, en archieven van computergames levendig zouden moeten zijn. Er moet rekening gehouden worden met de activiteit en de ervaring van het spelen. De computergame komt pas tot stand in de interactie met de gebruiker (Van Polen, 2009).

## De vlakke ontologie van computergames

We zien in de literatuur rond computergamepreservaties dat twee dingen vaak terugkomen. Ten eerste zijn er nogal wat problemen en vragen bij het bewaren en tentoonstellen van computergames. Het is niet meteen duidelijk wat er moet gebeuren, hoe games moeten worden bewaard en hoe ze tentoongesteld kunnen en moeten worden. Ten tweede heerst er het gevoel dat er snel actie moet worden ondernomen. Digitaal materiaal is kwetsbaar en zowel software als hardware verouderen snel. Wat betreft de vragen en problemen wil ik me in dit gedeelte focussen op één kernvraag die in veel literatuur terugkomt. Die vraag heeft te maken met de onduidelijkheid en verdeeldheid die er heerst over wat er precies moet worden bewaard als we praten over het preserven van een computergame, en zal ik verderop bespreken.

De meeste auteurs beginnen met een uitleg over waarom computergames in hun ogen een belangrijk onderdeel van onze cultuur zijn en waarom we dat zouden moeten bewaren. Dingen die hierbij vaak genoemd worden zijn de omvang en groei van de game-industrie, de verwevenheid van games met het dagelijks leven en de groeiende interesse van academici in dit gedeelte van mediacultuur. Vanaf dat punt beginnen de aandachtspunten echter behoorlijk te verschillen. Computergames zijn complexe entiteiten en veel auteurs richten zich op één of enkele aspecten ervan en wijzen die aan als belangrijk voor het begrijpen van de computergame. Zo stelt Dan Pinchback dat het belangrijk is om doormiddel van emulatie allerlei verschillende soorten software rond een game te bewaren, omdat een game vaak niet verschijnt in slechts één versie. Updates, patches, ontwerpdocumenten en verschillende versies van een game geven inzicht in het productieproces en de meervoudigheid van een game en zijn daarom belangrijk om te bewaren en inzichtelijk te houden (Pinchback, 2009). Lowood acht performance een belangrijk onderdeel van een computergame en vindt het belangrijk om de manieren waarop mensen games spelen te bewaren door middel van machinima en demofilmpjes (Lowood, 2004). Shalwell ziet het belang van lokale computergames bij de opkomst van, en het in aanraking komen met computertechnologie. Voor haar is het technologische aspect van computergames belangrijk, alsmede de territoriale eigenschappen (Shalwell, 2009). In het rapport van het Preserving Virtual Worlds project worden computergames onder andere gezien als virtuele werelden waarin zich gebeurtenissen kunnen afspelen. Vooral grote online werelden worden gezien als belangrijk voor computergames die zich daarin afspelen (Preserving Virtual Worlds, 2010). Barwick behandelt diverse standpunten over de belangrijke aspecten van computergames. Een van de belangrijkste in haar tekst is het idee dat een game niet alleen een object is maar ook een activiteit, en

dat die activiteit moet worden bewaard door ervoor te zorgen dat de game speelbaar blijft (Barwick 2011).

De vraag die ten grondslag ligt aan deze verschillende aandachtspunten is: wat is een computergame precies? Als we beginnen met nadenken over computergamepreservatie zonder hier bij stil te staan komen we al snel terecht in een debat waar iedereen de aandacht vestigt op verschillende aspecten van computergames. Ik stel daarom voor dat we een stap terug doen en ons verdiepen in de discussie rond de vraag wat een game precies is voordat we verder nadenken over welke aspecten belangrijk zijn voor computergames. Ian Bogost geeft een visie op de vraag wat een computergame precies is die erg waardevol is voor het gamepreservatiedebat, en deze zal ik in dit onderzoek aanhouden. In de keynote speech die hij gaf op de DiGRA conferentie in 2009 behandelt hij diverse opvattingen rond de ontologie van computergames die hij signaleert in gamestudies en geeft zijn commentaar op die opvattingen. Vervolgens presenteert hij een manier van nadenken over de ontologie van computergames die volgens hem niet in diverse valkuilen stapt zoals vele dat wel doen (Bogost, 2009).

Zijn tekst begint Bogost met het benoemen van een aantal bewegingen in ontologie van computergames. De eerste bestaat uit een formalistische visie die bekend staat als het debat tussen narratologie en ludologie. Bogost beargumenteert dat dit debat een schijndebate is waarin twee formalistische visies zogenaamd tegenover elkaar staan. Het gaat in deze beweging rond gameontologie om de structuren en systemen die ten grondslag liggen aan alle computergames. Er ligt hierbij een grote focus op de vorm. De tweede beweging in computergameontologie ziet Bogost verschijnen met het idee dat games uit meerdere lagen bestaan waarvan sommigen echter zijn dan andere. Een game kan betekenis hebben, een verhaal vertellen en karakters bevatten, maar dit zijn effecten die zich afspelen in het hoofd van de gebruiker. In de kern is de game alleen maar een systeem van echte regels die fictionele werelden en karakters oproepen. Deze gedachte komt voort uit auteurs als Espen Aarseth, Jesper Juul en Gonzalo Frasca en is volgens Bogost een voorbeeld van de strijd tussen idealisme en realisme die zich vormt rond de vraag of de realiteit voortkomt uit ideeën in ons hoofd of dat het iets is dat apart van ons bestaat. Hierin wordt een tussenweg gekozen en toegepast op games: de regels en systemen zijn echt, de personages, werelden en betekenissen die erdoor tot stand komen zijn fictief. De derde beweging in game ontologie draait om de vraag of de game of de speler bestudeerd dient te worden. Hier komen verschillende ideeën over naar voren. Zo stellen sommigen dat een game bepaalt wat een speler kan doen, en anderen dat de speler juist bepaalt hoe de game uiteindelijk gespeeld wordt. De kern van deze beweging in gameontologie is dat de game tot stand komt in de interactie met de speler. De game is een leeg omhulsel dat moet worden gevuld met acties van de speler.

In deze derde beweging in gameontologie zoals Bogost hem noemt, zien we veel terug uit de eerder besproken literatuur over gamepreservatie. De game als object wordt door diverse auteurs geproblematiseerd omdat de invloed van de speler een belangrijk onderdeel is van een game (Barwick, 2011; Lowood, 2004). Een game als object bewaren is naast zinloos ook nog eens een heel moeilijk concept. De game komt tot stand in de interactie met de gebruiker.

Bogost ziet in al deze opvattingen over game ontologie een grote belemmering: er is een hiërarchie in aanwezig. In de opvattingen over games waarbij de game pas echt bestaat wanneer deze gespeeld wordt is de relatie tussen de game en mensen boven de relatie tussen alle andere aspecten van games gesteld. Om dit te verduidelijken duikt Bogost in de filosofie om vervolgens tot een bevredigendere ontologie van computergames te komen. De denkwijze waarin objecten en dingen eigenlijk alleen bestaan in relatie tot mensen is lange tijd erg dominant geweest en wordt door Quentin Meillassoux correlationisme genoemd. Meillassoux stelt dat in een correlationistisch beeld de wereld en mensen niet zonder elkaar kunnen bestaan en dat daarmee de positie van mensen boven die van alle andere objecten wordt gesteld. Meillassoux en enkele andere denkers pleiten voor een beeld op de wereld waarin realiteit los van mensen kan bestaan en waarin mensen hun plek innemen naast alle andere entiteiten. De stap die Bogost neemt om dit idee te introduceren in het debat rond ontologie van computergames gaat via de ideeën van Graham Harman en daarna Levi Bryant. Harman stelt in wat hij noemt een objectgeoriënteerde filosofie dat objecten, in de breedste zin van het woord, zich niet alleen verhouden tot mensen maar ook tot alle andere objecten. De relatie tussen wereld en mens is slechts één van de vele relaties tussen diverse objecten. Dit sluit aan bij de visie van Bryant op het idee van een *flat ontology* waarin alle objecten een gelijke ontologische status hebben. Na het leggen van dit filosofische fundament keer Bogost terug naar games:

*"If we accept Harman and Bryant's invitation to flatten the ontological field, such that all objects are*



*on equal footing, the result is a plane of indiscriminate differences, in which all aspects of a game's existence have the same potential to matter. The question we can then pose is, for a particular game in a particular circumstance, which units matter? Such a strategy frees us from seeking grounds upon which game-objects rest incontrovertibly, prevents us from making short-sighted essentialisms about computer hardware or human experience (or anything in between), and forces us to ask more specific questions about particular analytical situations. It should no longer be satisfactory to seek one answer to the question, "what is a game?"*

*This is not merely a call for us all to just get along, nor is it an appeal to an indistinct Deleuzean plane of immanence or assemblage. This is not magic nor idle theory. It is a practical approach to thinking the existence of games." (Bogost, 2009).*

Bogost geeft aan dat we, wanneer we een flat ontology hanteren, nauwkeuriger naar games kunnen kijken met respect voor alle potentiële aspecten en kwaliteiten die belangrijk zijn voor de vraag wat die game eigenlijk is. Als voorbeeld voor zijn aanpak neemt hij de game E.T. (Atari, 1982) en noemt hij verschillende benaderingen voor wat de game eigenlijk is. Voorbeelden zijn: E.T. is acht kilobytes aan code, E.T. is een stroom van informatie die beeld en geluid van het televisietoestel aanstuurt, E.T. is een cartridge met een label erop, E.T. is een productiegoed, E.T. is een systeem van regels, E.T. is een ervaring voor de hele familie of één persoon, E.T. is een collectors item en E.T. is het symbool voor een periode in de game-industrie. Geen van deze benamingen is de enige juiste, ze bestaan allemaal naast elkaar en onafhankelijk van elkaar. Een game kan een set van regels, een verhaal en een activiteit zijn. We moeten niet op zoek gaan naar één overkoepelend antwoord op de vraag "wat is een game?" omdat dat leidt tot oppervlakkige visies waarin veel belangrijke aspecten van games niet worden gezien. Bovendien worden de problemen van correlationisme en reductionisme ontweken. Het voordeel dat Bogost ziet in zijn aanpak voor gamestudies bestaat uit de nieuwe mogelijkheden die ontstaan om games te beschouwen:

*"Such a perspective invites a surprising truth: game studies means not just studies about games-for-players, or as rules-for-games, but also as computers-for-rules, or as operational logics-for-computers, or as silicon wafer-for-cartridge casing, or as register-for-instruction, or as radio frequencies-for-electron gun. And game is game not just for humans but also for processor, for plastic cartridge casing, for cartridge bus, for consumer, for meme carrier, and so on. This is an entirely unexplored area, and a direction I've become most interested in exploring." (Bogost, 2009).*

Bogost concludeert met zijn antwoord op de vraag wat computergames zijn: *a mess*. Een rommel die we niet moeten willen opruimen als dat al mogelijk is. Samenvattend kunnen we de kerngedachte van de tekst van Bogost als volgt verwoorden. In de loop der tijd zijn er in gamestudies verschillende manieren van denken over de aard van computergames voorbij gekomen. De meeste daarvan brengen nogal wat problemen met zich mee. Ze bevatten ontologische hiërarchie, zijn correlationistisch, of zijn reductionistisch. Het grootste probleem is dat er vaak wordt gezocht naar een antwoord op de vraag wat een game is dat op alle games van toepassing is. Dat leidt tot oppervlakkige opvattingen over wat een game is die niet openstaan voor de vele aspecten die belangrijk kunnen zijn voor een game. Bogost stelt een vlakke ontologie voor waarin alle aspecten en relaties van games potentieel even belangrijk zijn. De relatie tussen mens en game is er daar slechts één van. Op deze manier kan er per geval nagedacht worden over de aspecten die de game maken en kunnen deze naast elkaar en onafhankelijk van elkaar bestaan (Bogost, 2009).

## **Impliciete ontologie in het gamepreservatiedebat en tentoonstellingen over games**

Zoals Bogost wijst op een nog onontdekt gebied in het bestuderen van games aan de hand van een vlakke ontologie wil ik deze aanpak introduceren in het gamepreservatiedebat. Zoals eerder aangegeven zien we in het gamepreservatiedebat veel focus op specifieke aspecten van games die volgens de auteur belangrijk zijn om te bewaren. Men staat kennelijk niet snel stil bij de vraag wat een game eigenlijk is en hoe je een game

het beste kunt benaderen. Er worden één of meerdere aspecten van games genoemd en aangewezen als belangrijk voor games zonder uitgebreid in te gaan op de veronderstellingen die gedaan worden om bij die focus te komen. Het resultaat is een debat waarin men het eens is over het feit dat een game niet zomaar een object is. Het debat gaat duidelijk niet over het bewaren van een Super Nintendo console in een vitrinekast, men ziet in dat een game complex is en dat bij het archiveren ervan rekening moet worden gehouden met bijvoorbeeld context, spelervaring, performance, technische eigenschappen, ontwerpprocessen of virtuele werelden waarin games zich afspelen. Maar er valt nog veel te winnen op dit gebied. Als we zorgvuldig kijken naar de aspecten van games waar sommige auteurs zich op richten en de impliciete aannames rond de ontologie van games die daarachter schuil gaan, kunnen we daar vanuit Ian Bogosts tekst kritiek op uiten. Bogost betoogt dat het streven naar één antwoord op de vraag “wat is een game?” een stuk minder waardevolle resultaten oplevert dan een visie waarin allerlei aspecten van een game hetzelfde potentiële belang hebben. De eerdergenoemde auteurs stellen vaak één of meerdere ontologische aspecten van computergames boven andere.

Lowood en Barwick richten zich vooral op de activiteit van het gamen (Barwick, 2011; Lowood, 2004). Ook ik stel in mijn bachelorscriptie dat een game pas tot stand komt in de interactie met de gebruiker en vestig daarmee de aandacht op de relatie tussen mens en game (Van Polen, 2009). Het probleem hiermee is volgens Bogost dat er sprake is van correlationisme. Dingen bestaan hierbij alleen in een soort samenwerking tussen de wereld en gedachten van mensen. Ook de andere auteurs richten zich op specifieke aspecten van computergames die volgens hen belangrijk zijn om de game te begrijpen en te bewaren. Een nuance is hier wel op zijn plaats. Pinchback richt zich in zijn tekst bijvoorbeeld op verschillende versies van, en software rond een game. Hij geeft niet expliciet aan dat hier volgens hem de essentie van alle computergames in te vinden is, of dat dit een antwoord is op de vraag wat een game precies is (Pinchback, 2009). Daarop kan hij dus niet direct vanuit Ian Bogost bekritiseerd worden. Wel praat hij over deze aspecten als belangrijk in het licht van het bewaren van games als cultureel erfgoed. Daarmee impliceert hij dat deze aspecten belangrijk zijn voor het begrijpen van ontwerpprocessen en daarmee de game als geheel. Het rapport van het Preserving Virtual Worlds project wijst op de moeilijkheid en misschien wel onmogelijkheid van het bewaren van virtuele werelden waar onder andere games zich in afspelen. Er wordt een definitie gegeven van virtuele werelden waaronder games vallen, maar ook bijvoorbeeld *Multi User Dungeons*. Games worden gezien als virtuele werelden waarin mensen zich via technologische interfaces begeven, en er wordt een ontologische visie op deze virtuele werelden aangehouden die afkomstig is van Jesper Juul:

*“Virtual worlds are not virtually—that is, “almost”—real. They are instead, to borrow a phrase from Jesper Juul (2005), precisely half-real: they are human products, scripted and engineered out of millions of lines of code written by dozens or hundreds or even thousands of individuals, but they are also focalizers for powerful collective acts of the imagination that rely on the same willing suspension of disbelief that characterizes immersion in other media, like novels and films.”* (Preserving Virtual Worlds, 2010).

In deze kijk op gameontologie zien we dat de game meerdere lagen bevat, waarvan de fundamentele technische zaken echt zijn en de uiteindelijke virtuele werelden een product zijn van de samenwerking tussen die technische zaken en de gedachten van de gebruiker. De hardware, software, interface en regels zijn er om samen met de gedachten van de gebruiker een virtuele wereld te creëren waar het uiteindelijk om gaat. Zo zien we volgens Bogost weer een hiërarchie ontstaan in de ontologische aspecten van een game: de relatie tussen de game en de gebruiker boven alle andere relaties. Deze hiërarchie wordt versterkt door het feit dat games worden aangeduid als virtuele werelden. Er ontstaat een discours waarin wordt geïmpliceerd dat de virtuele wereld waarin een game zich afspeelt voor alle games één van de belangrijkste aspecten is.

Van december 2010 tot en met maart 2011 was in Mediamatic in Amsterdam de Arcade tentoonstelling te zien waarin games werden tentoongesteld om ze op de kaart te zetten als cultureel erfgoed. In vier fases werd getoond hoe games vanuit een soort undergroundcultuur naar de huiskamer en later naar het straatbeeld kwamen. Met het tentoonstellen van games komen onvermijdelijk ideeën over games naar voren die te maken hebben met de aspecten van games die belangrijk zijn voor die games als cultureel erfgoed. Jelte Timmer werkte als één van de curatoren mee aan deze tentoonstelling en legt uit

welke overwegingen rond games er aan vooraf gingen. Ten eerste lag er in de uiteindelijke tentoonstelling een nadruk op de fysieke apparaten zoals de arcadekasten en consoles, en de mogelijkheid voor bezoekers om de games te spelen. In het eerste onderdeel werden arcadekasten tentoongesteld en werd er in de aankleding verwezen naar de sfeer en context van oorspronkelijke arcadehallen. In het tweede deel werden homeconsoles gepresenteerd als museumobjecten doordat ze op witte sokkels werden gezet met museumachtige informatiebordjes erbij. De keuze om bij arcadekasten te verwijzen naar de oorspronkelijke ruimtelijke context van de games en bij consoles niet is volgens Timmer gemaakt om praktische redenen en bij wijze van experiment. Er moest rekening worden gehouden met de ruimte van de tentoonstelling, en bijvoorbeeld een huiskamerachtige setting paste daar niet bij (Timmer, 2012). Er werd gekozen om de consoles te presenteren als een soort museumobject, mede omdat arcadekasten dat al van zichzelf meer zijn. Hierin zien we ook dat het fysieke object rond games in de loop der tijd neigt te verdampen (Timmer, 2012). De derde ronde van de tentoonstelling ging over handhelds. Deze waren grotendeels niet speelbaar, maar dat kwam door praktische belemmeringen. In de tentoonstelling lag een grote nadruk op de fysieke objecten rond de games en de speelbaarheid. Een stellige kijk op wat een game precies is en welke aspecten daarbij belangrijk zijn ging hier echter niet aan vooraf:

*“De speelbaarheid stond zeker centraal in de tentoonstelling. We hebben vooral vanuit de fysieke objecten, de tentoonstellingsobjecten gewerkt. Voor de rest zijn we niet echt de discussie aangegaan rond de vraag wat een spel precies is” (Timmer, 2012).*

Verder lag er in de selectie van de games en de informatie waarmee ze voorzien waren in de tentoonstelling nadruk op hun rol in de game-industrie en de historie daarvan. Zo werden er bekende successen maar ook bekende flops gepresenteerd (Timmer, 2012).

Bij de Arcade tentoonstelling van Mediamatic zijn dus geen expliciete visies op de ontologie van games gehanteerd alvorens de tentoonstelling vorm te geven. Wel zorgde praktische en logistieke omstandigheden zoals welke games beschikbaar waren voor een focus op fysieke apparaten van games, speelbaarheid, en rol(len) binnen de game-industrie. De nadruk die ontstond op games als fysieke objecten kan in het geval van arcadekasten een goed beeld opleveren van de game met respect voor de specifieke eigenschappen en belangrijke aspecten, maar dit geldt niet voor alle games. Zoals Newman en Simons opmerken spreekt een arcadekast veel meer voor zichzelf als object dan bijvoorbeeld een pc-game. Ondanks dat er niet is uitgegaan van stellige expliciete aannames kan de nadruk zoals die ontstaan is in het proces voorafgaand aan de tentoonstelling afbreuk doen aan de complexe eigenschappen van games en specifieke aspecten die voor veel games weer verschillend zijn.

Het Stedelijk Museum organiseerde in 2010 de thema-avond Load it!. Op deze avond werd er gediscussieerd over games in de context van het museum en werden er drie games gepresenteerd die speciaal voor deze gelegenheid zijn ontwikkeld. Britte Sloothaak was als curator in opleiding betrokken bij deze avond. Tijdens de tentoonstelling werden de games op verschillende manieren tentoongesteld vanuit een perspectief van beeldende kunst om ze op een beschouwende manier te kunnen bekijken. Zo werd de game *Sollmann (Part 1: The Harbour)* op een groot scherm op bijna filmische wijze gepresenteerd, en lag bij de game *FLX* de focus op de ruimtelijke omgeving van de spelers. In de context van een museum ziet Sloothaak games als een mix van installatiekunst en performancekunst. In de performance ziet ze ook het belangrijkste en moeilijkste aspect van games als het gaat om het tentoonstellen ervan. Dat komt omdat volgens Sloothaak games qua technische aspecten veel overeenkomsten vertonen met installatiekunst met cinematografische hulpmiddelen, waarover in de wereld van musea al veel kennis en expertise bestaat op het gebied van bewaren en tentoonstellen. Wat betreft performance is de manier waarop een game zijn plek kan vinden in een museum niet zo makkelijk. Zonder performance gebeurt er niks en is er volgens Sloothaak dus ook geen werk. Ook zijn de technische aspecten volgens Sloothaak niet de belangrijkste. Wanneer je een werk wilt bewaren maar ook ten toon wilt stellen, moet je met de tijd meegaan en misschien accepteren dat de gebruikte techniek slechts een middel is en dit durven vernieuwen. Deze twee zaken, de technische aspecten en de performance, moeten ergens samenkomen (Sloothaak, 2012). Er werd net als bij de voorstelling van Mediamatic geen vaststaand idee aangehouden over wat een game precies is en welke aspecten het belangrijkste zijn. Er is bewust voor gekozen om dat idee open te laten om per werk te kunnen bekijken hoe het gepresenteerd kon worden. Dit past volgens Sloothaak ook in de bredere traditie van het museum, waar het nooit de bedoeling is om dingen op strenge wijze in hokjes te plaatsen en waar

respect en openheid is voor kunstvormen die categorisering en bestaande hokjes juist uitdagen. Wel is er gewerkt vanuit een perspectief van beeldende kunst, installatiekunst en performancekunst. Dit komt echter door de praktische reden dat er op die terreinen al ervaring is (Sloothaak, 2012). Het Stedelijk Museum heeft met deze tentoonstelling vooral aandacht gevestigd op de vraag hoe een game zijn plek kan vinden in de context van een museum zonder plan om meteen met een oplossing te komen. Het feit dat een museum vertrekt vanuit perspectieven van andere kunstvormen is om praktische redenen logisch, maar roept wel de vraag op of daardoor niet sommige potentieel belangrijke aspecten van games vergeten worden.

We zien in de literatuur rond het gamepreservatiedebat en in een aantal initiatieven in Nederland rond games als cultureel erfgoed dat er verschillende ideeën bestaan over wat een game is en welke aspecten van games belangrijk zijn. We zien vooral dat er vaak één of meerdere aspecten boven andere aspecten worden gesteld of een grote nadruk krijgen. De focus die men legt op bepaalde aspecten staan wel in de weg van de mogelijkheden die Bogost ziet in het beschouwen van games door het hanteren van een vlakke ontologie. Het lijkt mij juist waardevol om in het gamepreservatiedebat per game, categorie of genre na te kunnen denken over welke aspecten en entiteiten belangrijk zijn voor de aard van die game(s). Dan gaan we niet voorbij aan de vraag wat een game eigenlijk is en vertrekken we bewust vanuit een ontologie van computergames die mogelijkheden biedt om diverse aspecten en relaties van computergames te beschouwen als belangrijk zonder bij één overkoepelende en automatisch oppervlakkige opvatting hierover te belanden.

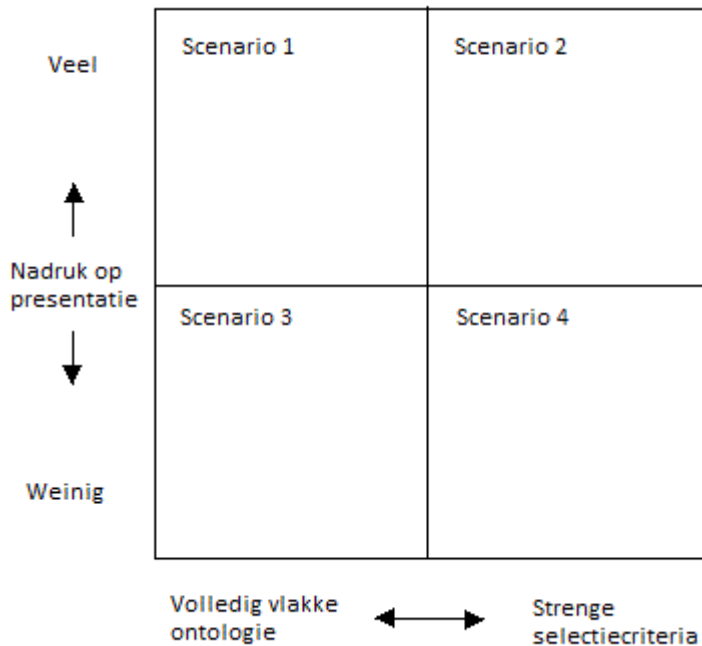
## Welke scenario's zijn er mogelijk?

In dit gedeelte zal ik aan de hand van een scenariomatrix laten zien welke verschillende trajecten er mogelijk zijn voor een gamepreservatiepraktijk als we daarin de vlakke ontologie van computergames introduceren. Het theoretische uitgangspunt van een vlakke ontologie heeft namelijk gevolgen voor hoe we verder kunnen nadenken over selectiecriteria en aspecten van games die daarbij belangrijk zijn. Scenarioplanning biedt een goede methode om na te kunnen denken over die gevolgen, omdat het praktische veld van gamepreservatie in Nederland (nog) niet begonnen is en wereldwijd nog in de kinderschoenen staat (Newman en Simons, 2009). Met scenarioplanning kunnen kansen en onzekerheden worden waargenomen omdat er actief naar wordt gezocht (Schoemaker, 1995). In dit geval gebruik ik het om op een concrete manier te laten zien welke gevolgen de introductie van een vlakke ontologie rond computergames kan hebben op een eventuele conserveringspraktijk waarbij het belang van verschillende aspecten van games centraal staat. Twee trends en/of waarden vormen een assenstelsel waardoor er vier kwadranten ontstaan. Daarvan vormt elk kwadrant een apart scenario met eigen kenmerken.

Op de horizontale as staat het gebruik van een vlakke ontologie in de conserveringspraktijk. Aan de linkerkant wordt een volledig vlakke ontologie van computergames gehanteerd. Alle aspecten zijn potentieel even belangrijk, waardoor alles in aanmerking komt voor preservatie als cultureel erfgoed. Hier tegenover staat een andere extreme. Een sterk gecensureerde praktijk waarin strenge criteria worden gehanteerd die zich richten op één of meerdere aspecten van computergames die als belangrijk worden gezien.

Voor de verticale as heb ik een variabele gekozen die ook sterk raakt aan het onderwerp van aspecten van computergames die belangrijk zijn voor games als cultureel erfgoed: de nadruk die ligt op het presenteren van games aan het publiek. Aan de ene kant staat een sterke nadruk op presentatie. Het erfgoed wordt geselecteerd en bewaard met de intentie om het goed en veel te kunnen presenteren. Aan de andere kant van de as ligt de nadruk op preservatie: het werk moet vooral worden bewaard in de oorspronkelijke staat. Ik heb deze as gekozen omdat bewaren en presenteren vaker een spanningsveld kan zijn in de erfgoedsector (Sloothaak, 2012) en omdat de verschillende posities op deze as weer gevolgen kunnen hebben voor aspecten van games die belangrijk zijn.

Deze scenariomatrix levert de volgende vier scenario's op:



### **Scenario 1: games als rommel presenteren**

Omdat alle aspecten van computergames potentieel belangrijk zijn zal in dit scenario alles in aanmerking komen voor bewaring. De conclusie van Bogost, *“Games are a mess”*, (Bogost, 2009) komt daarom in dit scenario goed tot zijn recht. Voor alle games zijn wel aspecten te benoemen die voor die game belangrijk zijn, en er wordt immers geen hiërarchie gehanteerd in de ontologie van computergames. In het proces van bewaren wordt een sterke nadruk gelegd op de presentatie van de erfgoedobjecten. Sloothaak legt uit dat er in de wereld van musea soms minder nadruk moet worden gelegd op oorspronkelijke technische eigenschappen van nieuwe media kunstwerken om ze met de tijd mee te kunnen laten gaan en ze op die manier makkelijker en goedkoper en dus vaker te kunnen presenteren (Sloothaak, 2012). Werken aanpassen en omzetten naar huidige technische standaarden zorgt ervoor dat ze op flexibele wijze kunnen blijven functioneren. In dit scenario ontstaat hier een spanningsveld. Wanneer we een volledig vlakke ontologie hanteren, worden fysieke en tastbare aspecten zoals hardwareplatforms, relaties tussen broncode en processors of gewoon spelcassettes potentieel net zo belangrijk als zaken die zich op een directere manier met de gebruikerservaring verhouden. In het gamepreservatiedebat wordt emulatie genoemd als een goede manier om games speelbaar te houden (Pinchback, 2009; Preserving Virtual Worlds, 2010), maar daarmee worden aspecten die te maken hebben met oorspronkelijke platforms vergeten. De kunst in dit scenario zou dan ook zijn om een manier te vinden waarop zowel de spelervaring als andere aspecten naast elkaar bewaard en gepresenteerd kunnen worden zonder dat ze ten koste van elkaar gaan. Oplossingen als emulatie zullen nodig zijn om de nadruk op presentatie te behouden, maar tegelijkertijd moeten ook de zaken die emulatie niet mee kan nemen op een aparte manier worden gepresenteerd. Een ander probleem met dit scenario zou een rommelig karakter kunnen zijn van het erfgoedmateriaal, aangezien alles in aanmerking komt voor bewaring en presentatie.

### **Scenario 2: presenteren van games als eenheidsworst**

In dit scenario worden slechts games en aspecten van games die aan bepaalde strenge criteria voldoen gezien als belangrijk cultureel erfgoed. Tegelijkertijd worden die games bewaard om gepresenteerd te worden. Ze moeten speelbaar en daardoor levendig blijven. Men moet de game kunnen blijven ervaren. Een valkuil van dit scenario is dat games worden gepresenteerd als minder complexe entiteiten dan het eigenlijk zijn. Als er één of meerdere aspecten boven alle andere worden gesteld zullen alle games in een soort mal worden gegoten wanneer ze gepresenteerd worden als cultureel erfgoed. Een voorbeeld kan zijn dat de nadruk wordt gelegd op de spelervaring van een game. Men zou dan bijvoorbeeld de game speelbaar kunnen maken en houden op vernieuwde systemen. Dan ontstaat er wel een beeld van de games

waarin deze qua uiterlijke kenmerken, platformeigenschappen of ruimtelijke aspecten niet van elkaar verschillen. De tentoonstelling *Load it!* van het stedelijk museum doet enigszins denken aan dit scenario, omdat de games werden gepresenteerd vanuit een invalshoek van beeldende kunst en installatiekunst. De game *Sollman (Part 1: The Harbour)* werd op een cinematografische manier gepresenteerd (Sloothaak, 2012) waardoor er veel nadruk kwam te liggen op de graphics en de visuele aspecten, en minder op alle andere denkbare aspecten zoals het platform, de besturing of ontwikkelprocessen. Als slechts één of meerdere aspecten worden gebruikt om games te beoordelen op hun belang als cultureel erfgoed gaan de verschillen tussen die games op andere vlakken verloren en worden die niet getoond. Het resultaat is een sterk vereenvoudigde weergave van games die de complexiteit ervan niet veel recht doet.

### ***Scenario 3: rommel voor later***

In dit scenario wordt weer een volledig vlakke ontologie rond computergames gehanteerd, maar ligt de nadruk niet op het presenteren van games maar het conserveren en preserveren. Alles komt in aanmerking om op basis van diverse aspecten als belangrijk cultureel erfgoed te worden bewaard. Omdat de nadruk nu niet op het presenteren ligt maar op het conserveren, is het logisch dat fysieke aspecten die in scenario 1 gevaar lopen te vervallen nu juist belangrijker worden. Oude arcadekasten bijvoorbeeld hebben voor veel mensen grote nostalgische waarde (Timmer, 2012; Kentie, 2012) en vereisen soms veel onderhoud in verband met verouderde hardware en software. Wanneer de nadruk niet ligt op het regelmatig presenteren van de games hoeft hier minder tijd en energie in gestopt te worden. Ook alle andere apparatuur, voorwerpen en media-uitingen rond games komen in dit scenario in aanmerking voor bewaring en dit kan redelijk makkelijk omdat er weinig focus ligt op de presentatie van de games. In dit scenario zou het logisch zijn dat men vooral bezig gaat om zoveel mogelijk oorspronkelijke objecten die met games te maken hebben te verzamelen, maar ook minder tastbare zaken kunnen belangrijk zijn. Alle aspecten zijn immers potentieel belangrijk. In die minder tastbare zaken zou de grootste uitdaging liggen in dit scenario. Want hoe bewaar je gebruikerservaringen en performance-aspecten zonder de games actief te laten bespelen? Hoe kunnen onderzoekers later inzicht krijgen in de activiteit van het gamen als er vooral tastbare zaken bewaard zijn gebleven? Deze vragen zijn belangrijk voor dit scenario. Een antwoord kan misschien gegeven worden door Lizzie Muller. Zij schrijft over het vastleggen van mondelinge overleveringen over publiekservaringen van mediakunst in de vorm van audiovisuele bestanden. Dat lijkt Muller een geschikte methode om het immateriële aspect van gebruikerservaringen vast te leggen voor de toekomst. Tot nu toe ontbreken gebruikerservaringen in de mediakunst nog volledig, en dat is zonde (Muller, 2010). Het zou goed kunnen dat deze methode voor het immateriële karakter van sommige aspecten van games deels uitkomst kan bieden.

### ***Scenario 4: eenheidsworst voor later***

In dit scenario zou een selectie uit alles dat computergame is in aanmerking komen voor bewaring met weinig nadruk op presentatie. Ook hier geldt dat de dingen vooral bewaard worden, en dat kan ten gunste komen van de mogelijkheid tot wetenschappelijk onderzoek naar het cultureel erfgoed. Ook is er minder sprake van het probleem rond oorspronkelijkheid dat veroorzaakt wordt door oplossingen zoals emulatie. Het feit dat er strenge criteria bestaan zorgt in dit scenario ook weer voor een eenzijdig beeld op het cultureel erfgoed. Een voordeel van dit scenario is dat het verzamelen op basis van strenge criteria wat betreft aspecten die belangrijk zijn voor computergames als cultureel erfgoed redelijk makkelijk en snel kan gaan.

De vier scenario's brengen allemaal voor- en nadelen met zich mee en bieden daarmee inzicht in hoe er kan worden nagedacht over een gamepreservatiepraktijk vanuit de theoretische insteek van een vlakke ontologie over computergames. De verticale as waar de nadruk van presentatie aan het publiek meer of minder kan zijn levert in het extreme geval van weinig nadruk een groot probleem op. De Arcade tentoonstelling van Mediamatic wijst op een logisch feit dat games voornamelijk worden gemaakt om te spelen en dat men dat ook graag doet. Een verzameling van games als cultureel erfgoed die niet gepresenteerd wordt en die men niet kan bespelen doet het karakter van computergames tekort. De horizontale as kent ook twee extremen, die beide niet realistisch zijn. Een strenge selectie van games en belangrijke aspecten negeert bijna oneindig veel andere aspecten van games die potentieel belangrijk zijn.

Het hanteren van een volledig vlakke ontologie echter lijkt niet realistisch omdat dan alles moet worden bewaard. Ik stel daarom een compromis voor waarin wel een vlakke ontologie van Bogost wordt aangehouden, maar waarin er ook ruimte is voor criteria. Deze zijn dan vooral bedoeld als houvast en inspiratie om games en al hun verschillende aspecten te kunnen waarderen. Als men vertrekt vanuit het idee dat alle games en alle aspecten van games belangrijk kunnen zijn als cultureel erfgoed, wordt het een enigszins arbitraire missie waarbij het niet duidelijk is waar men begint. Erfgoedinstellingen zullen uiteindelijk toch categorieën of criteria nodig hebben, zoals Maurits van der Graaf laat zien. Hij deed onderzoek naar Born-digital erfgoedmaterialen bij een selectie van Nederlandse erfgoedinstellingen. Hij vraagt zich in het onderzoek af of het zinnig is om alle born-digital erfgoedobjecten onder één categorie te verzamelen. In de huidige praktijk gebeurt dit wel, maar volgens Van der Graaf brengt dit problemen met zich mee. Zonder duidelijke onderverdeling of categorisering wordt het niet duidelijk welke instellingen welk materiaal verzamelen en kan er moeilijk worden geïnventariseerd waar er gaten ontstaan in het culturele erfgoed. Er is een categorisering nodig voor crossinstitutionele en zelfs crosssectorale aanpak en methodes. Categorisering van born-digital erfgoedobjecten brengt natuurlijk ook weer diverse vragen met zich mee die te maken hebben met consistentie en objecten die niet of moeilijk in bestaande categorieën vallen of bestaan uit delen die in verschillende categorieën vallen (Van der Graaf, 2010). Het probleem dat Van der Graaf opmerkt is, als we voortborduren op het werk van Bogost, ook aanwezig in het nadenken over het archiveren van computergames. Verschillende games kunnen verschillende belangrijke aspecten bevatten en om die te bewaren zal er toch een soort vertrekpunt nodig zijn dat bestaat uit potentieel belangrijke aspecten van games met voorbeelden waaruit verder nagedacht kan worden.

## Belangrijke aspecten van computergames

In dit stuk introduceer ik een aantal aspecten van computergames die belangrijk kunnen zijn voor die games als cultureel erfgoed. Deze zijn bedoeld als houvast en als mogelijke criteria voor het bepalen van het belang van games en aspecten daarvan als cultureel erfgoed. De bedoeling ervan is om te laten zien hoe er vanuit de vlakke ontologie van Bogost gekeken kan worden naar individuele situaties en games waarbij men openstaat voor het potentiële belang van alle aspecten en relaties, en hier tegelijkertijd een soort raamwerk en houvast voor aan te bieden.

Voordat ik daar aan toekom introduceer ik een andere bron van literatuur die veel kan toevoegen aan het gamepreservatiedebat, namelijk het veld van born-digital erfgoed. Born-digital erfgoed is "*werk dat van origine digitaal is en geen analoge variant kent.*" (Virtueel Platform, 2012). Het gaat vooral om kunstwerken die met behulp van digitale middelen worden geproduceerd en zelf ook digitaal zijn. Archieven en museums die te maken hebben met dit soort erfgoed stuiten vaak op problemen die vergelijkbaar blijken met de problemen die men tegenkomt bij het nadenken over computergames als cultureel erfgoed. Virtueel Platform deed in 2012 onderzoek naar deze problemen en publiceerde in 2010 ook al een bundel van essays over het bewaren en tentoonstellen van born-digital materiaal. De problemen die men tegenkomt hebben vooral betrekking op authenticiteit, techniek, documentatie en verantwoordelijkheid. De belangrijkste problemen komen erop neer dat men moeite heeft met herkennen wat wel en niet bij een werk hoort en welke rol de context speelt waarin het werk tot stand is gekomen of oorspronkelijk werd gepresenteerd (Virtueel Platform, 2012). Problemen die men tegenkomt in de praktijk van het bewaren en tentoonstellen van born-digital erfgoedobjecten blijken waardevolle handvatten voor het nadenken over verschillende belangrijke aspecten van games.

### *Voor iedereen anders*

Lizzie Muller wijst niet alleen naar een oplossing om gebruikerservaringen te bewaren, maar stuurt ons ook in de richting van een belangrijk aspect van computergames dat voor sommige games van essentieel belang is als we nadenken over die game als cultureel erfgoed. Er zijn veel games waarin een singleplayermodus op veel verschillende manieren gespeeld kan worden, en bij sommige games kan dit worden gezien als een essentieel onderdeel van die game. Het genre dat hierbij hoort wordt *open world*, *sandbox* of *free roaming* genoemd. Voorbeelden zijn de series *Grand Theft Auto* (Rockstar) en *The Elder Scrolls* (Bethesda). Deze games staan bekend om het feit dat de speler erg vrij is in zijn keuzes, kan gaan waar hij wil, en de game daardoor op diverse verschillende manieren kan spelen. Verschil in publiekservaring wordt dan een

belangrijk aspect van de game.

### *De plek van een game*

In het onderzoek van Virtueel Platform komt naar voren dat site-specificity een probleem vormt bij veel born-digital erfgoedobjecten (Virtueel Platform, 2012). Sommige werken worden gepresenteerd op een bepaalde locatie en dan is het de vraag wat de gevolgen voor het werk zijn als je het op een andere plek bewaart of presenteert. Bij games zet dit probleem aan tot nadenken over de ruimtelijke context van een game en in hoeverre die een belangrijk aspect vormt. Zo worden consolegames over het algemeen al in een behoorlijk andere ruimtelijke context gespeeld dan pc games. Waar de pc vaak een plek heeft op een bureau waarachter de gebruiker op een bureaustoel zit, staan consoles meestal opgesteld bij een televisie in de woonkamer met daarvoor een bank of fauteuils. Daarbij komen weer games die een besturing kennen die aan het lichaam van de speler en daarmee ook aan de omgeving andere eisen stellen zoals games voor de Nintendo Wii of de Kinect.

### *Waar speelt een game zich af?*

Een aspect dat nauw samenhangt met de gebruikerservaring is het aspect van performance bij computergames. In het rapport van het Preserving Virtual Worlds projects wordt het belang van performance voor de aard van games zoals World of Warcraft (Blizzard, 2004) en Second Life (Linden Lab, 2003) besproken. Het bewaren van acties in de virtuele werelden is moeilijk, want de gebeurtenissen daarin worden niet opgeslagen (Preserving Virtual Worlds, 2009). Volgens sommigen is het ook niet erg om de vergankelijkheid van deze performanceaspecten te accepteren (Virtueel Platform, 2012; Sloothaak, 2012). Toch kunnen gebeurtenissen en acties van spelers belangrijk zijn voor een game. Vooral wanneer er veel mensen tegelijk aanwezig zijn in een grote online wereld zijn opmerkelijke gebeurtenissen een belangrijk onderdeel van de game.

### *Wie maakt een game?*

Authenticiteit is volgens het onderzoek van Virtueel Platform ook een probleem. Bij veel born-digital erfgoedobjecten is het niet helemaal duidelijk wat wel en niet bij een werk hoort (Virtueel Platform, 2012). Bij games is dit al even problematisch. Wat precies wel en niet bij een game hoort is moeilijk te zeggen, bijvoorbeeld wanneer we te maken hebben met content en onderdelen die tot stand zijn gekomen door gebruikers. Bij veel games kunnen gebruikers zelf maps, mods of andere content maken die in sommige gevallen weer erg populair worden. Een genre waarin deze aspecten belangrijk zijn is het first-person shooter genre dat tot stand kwam in de jaren '90. Games als Doom (Id Software, 1993) en Quake (Id Software, 1996) en Half-Life (Valve, 1998) staan bekend om hun openheid en de vele maps en mods die ervoor gemaakt zijn door gebruikers. Misschien wel de meest bekende MOD is Half-Life Counter Strike, waarvan de makers uiteindelijk door Valve in dienst genomen zijn waarna er meerdere officiële Counter Strike games zijn uitgebracht.

### *Techniek aan de oppervlakte*

Nog een probleem is volgens Virtueel Platform dat born-digital objecten worden benaderd vanuit een technische invalshoek en niet vanuit een inhoudelijke, kunsthistorische hoek (Virtueel Platform, 2012). Dit roept vragen op rond het belang van technische aspecten van games. Zo hecht gamemaker Alex Kentie niet veel waarde aan het platform waarop zijn games worden gespeeld, zolang de specificaties die direct invloed hebben op de gameplay maar hetzelfde zijn. Hiermee bedoelt hij bijvoorbeeld besturing op basis van touchscreen of de mogelijkheid om de juiste resolutie weer te geven (Kentie, 2012). Gamemaker Kerel Millenaar van Fourcelabs vindt dat technische aspecten altijd belangrijk zijn omdat ze de uiteindelijke game-ervaring mede tot stand brengen (Millenaar, 2012). Technische aspecten die de gameplay-ervaring op een directe manier beïnvloeden kunnen ook worden gezien als belangrijk bij veel games. Games waarbij een besturing hoort die het hele lichaam erbij betreft vallen hieronder, net als aparte besturingselementen. Voorbeelden zijn Wii Sports (Nintendo, 2006), Dance Dance Revolution (Konami, 1998) en Guitar Hero (Harmonix Music Systems, 2005). Ook kan er gedacht worden aan arcade games waarbij de kast is vormgegeven als deel van een auto waarin de speler zit, motor of ski's.



Tot nu toe hebben de voorbeelden van aspecten die belangrijk kunnen zijn vooral betrekking op de ervaring van de speler. Het is belangrijk om dit te beseffen als we die focus op de relatie tussen game en gebruiker willen doorbreken en een vlakke ontologie willen hanteren. Niet alle aspecten worden pas belangrijk als ze op een directe manier de ervaring van de gebruiker beïnvloeden.

### ***De maatschappelijke context***

Een aspect dat minder direct met de gebruikerservaring van de game te maken heeft is de sociale, culturele of maatschappelijke context waarin een game tot stand komt. Volgens Virtueel Platform is er nog weinig aandacht voor de documentatie van de context waarin born-digital werken tot stand komen (Virtueel Platform, 2012). Dit is een probleem dat bij games nog enigszins voorkomen kan worden door het besef dat dit voor veel games een belangrijk aspect kan zijn. Er komen regelmatig games in het nieuws omdat ze volgens sommigen te gewelddadig zijn. Een voorbeeld hiervan is *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) waarvan de inmiddels beroemde vliegveldscène voor veel opschudding zorgde. Het aspect van context waarin een game tot stand komt kan ook natuurlijk per game erg verschillen. Games kunnen een reactie zijn op sociaal-maatschappelijke zaken of daar juist op inspelen. De populariteit van bijvoorbeeld *Farmville* (Zynga, 2009) hangt nauw samen met de populariteit en opkomst van Facebook, en dat kan als belangrijk aspect van die game worden gezien.

### ***Rol in de industrie***

Ook kunnen games een speciale rol hebben in de game-industrie en de geschiedenis daarvan. Als een game aan de wieg heeft gestaan van een nieuw genre of honderden latere games heeft geïnspireerd is dat een belangrijk aspect van de game als cultureel erfgoed. Jelte Timmer legt uit dat ze bij de Arcade tentoonstelling van Mediamatic games onder andere hebben geselecteerd op basis van de rol in de game-industrie (Timmer 2012). Er werden bekende successen maar ook bekende flops getoond. Zo zijn bijvoorbeeld de eerste games rond Mario en Sonic iconisch voor de concurrerende gamebedrijven Nintendo en Sega (Timmer, 2012). *E.T.* (Atari, 1982) symboliseert een tijperk waarin slechte games werden gemaakt en de ondergang van Atari (Bogost, 2010; Timmer, 2012). Op die manier kan er gekeken worden naar de rol die een game heeft gespeeld in de gamegeschiedenis en kan die rol als een belangrijk aspect van die game als cultureel erfgoed gezien worden.

### ***Hoe een game gemaakt wordt***

Ontwerpkeuzes en/of oplossingen bij het ontwerpproces van een game kunnen ook belangrijke aspecten vormen voor een game. De game *Goldeneye 007* (Rare, 1997) was een enorm commercieel succes en wordt door velen gezien als een van de beste spellen gemaakt voor de Nintendo 64. Martin Hollis werkte mee aan die game en vertelde in 2004 over het ontwikkelen van de game. Daarbij kwam onder andere naar voren dat de levels in het spel eerst helemaal werden ontworpen zonder idee wat de route van de speler erin zou kunnen worden. Dat is een ontwerpkeuze die heeft gezorgd voor een realistisch en non-lineair gevoel in de levels (Hollis, 2004). In dit geval kan zo'n ontwerpkeuze een belangrijk aspect van een game worden, zeker als een van de ontwerpers persoonlijk zijn verhaal erover vertelt.

### ***Waar staat de game op?***

De spelcasette of datadrager die wordt gebruikt om een game voor een bepaald platform te distribueren kan ook een belangrijk aspect van een game zijn. In de arcadecultuur was dit nog niet aan de orde aangezien games daar hun eigen kast hadden. Ook tegenwoordig worden games steeds meer online gedistribueerd. Maar in het tijdperk van de homeconsole speelde de datadrager van spellen soms een belangrijke rol. Zo gebruikten concurrerende consoles Playstation en Nintendo 64 verschillende datadragers. De Playstation gebruikte een vorm van CD-rom waardoor capaciteiten op het gebied van audio uitgebreider waren dan bij de cartridges van de N64 (Videogamecritic, 2012). Dit is goed te zien in de game *Tony Hawk's Pro Skater 2* (Neversoft, 2000). Deze game is voor beide platforms uitgebracht, maar de versie op de Nintendo 64 bevat niet alle muziknummers van de originele versie en de aanwezige tracks zijn ook nog eens ingekort. Een ander voorbeeld van een eigenschap van de datadrager van games die een belangrijk aspect vormt voor een game of platform is het feit dat de CD's die werden gebruikt voor de Sony Playstation makkelijk gekopieerd konden worden, in tegenstelling tot cartridges van andere consoles.

## Het product

Zoals Ian Bogost ons laat zien, is een computergame ook een product dat aan consumenten wordt aangeboden (Bogost, 2009). Er zijn talloze statistieken en lijsten over de meest verkochte games of snels verkopende games. Als een game een snelst verkopende titel tot dat moment is, wordt dit aspect bijvoorbeeld belangrijk. Dit aspect hangt natuurlijk nauw samen met de rol die een game in de game-industrie of geschiedenis daarvan speelt, maar verdient toch aandacht. *Pac-man* (Namco, 1980) was het eerste spel dat als product zoveel populariteit kreeg dat er enorm veel media-aandacht voor ontstond en er diverse *merchandise* met het bekende gele poppetje erop verscheen (Mailliet en De Meyer, 2004). Dit aspect van *Pac-man* als consumentengoed kan zeker worden gezien als belangrijk voor de game als cultureel erfgoed.

Bovenstaande aspecten kunnen als criteria en houvast worden gebruikt om naar games als cultureel erfgoed te kijken vanuit de vlakke ontologie die Bogost voorstelt. Dat wil zeggen dat er niet uit wordt gegaan van één of meerdere aspecten die belangrijk worden geacht voor alle games als cultureel erfgoed, maar dat de complexiteit van games wordt gerespecteerd en er bewust wordt gekeken naar alle potentieel belangrijke aspecten. De hierboven besproken lijst van aspecten pretendeert niet volledig te zijn, er zijn natuurlijk meer aspecten denkbaar. Vanuit de besproken aspecten wil ik vooral laten zien hoe er vanuit een vlakke ontologie nagedacht kan worden over games als cultureel erfgoed.

Het selecteren en bepalen welke aspecten van computergames belangrijk zijn blijft een moeilijke taak, waarbij het bewustzijn van de potentie van alle mogelijke aspecten eigenlijk alleen maar meer opties met zich meebrengt dan wanneer één of meerdere aspecten van computergames worden benadrukt als belangrijk voor alle games. Er zullen experts nodig zijn die per game en situatie in staat zijn na te denken over welke aspecten belangrijk zijn voor die game als cultureel erfgoed zonder te verzeilen in de verleidelijke gedachte dat de aard van de game en dat wat de game belangrijk maakt als cultureel erfgoed vooral zit besloten in bijvoorbeeld de gebruikerservaring.

De gebruikerservaring en de aanwezigheid van dat begrip in het gamepreservatiedebat brengt ons op een punt waar nog een kritische noot te plaatsen valt bij de tekst van Bogost in relatie tot het onderwerp van games als cultureel erfgoed. Bogost stelt een vlakke ontologie voor waarin niet de relatie game-gebruiker of zelfs game-mens boven andere relaties worden gesteld, maar waarin elke relatie potentieel even belangrijk is. Het adopteren van deze ontologie in het gamepreservatiedebat leidt zoals ik heb laten zien tot een bredere kijk op games waarin alle aspecten belangrijk kunnen zijn voor games als cultureel erfgoed. Maar het is moeilijk om de relatie game-gebruiker en game-mens los te laten als we nadenken over objecten als cultureel erfgoed. Want als we nadenken over cultureel erfgoed dan hebben we sterk te maken met wat een belangrijk onderdeel is van cultuur, met wat mensen doen en met wat belangrijk is voor mensen. En als we het concreet hebben over aspecten van computergames die belangrijk zijn voor wat de game precies is met in het achterhoofd het belang voor de game als cultureel erfgoed, kom je al snel in een denkproces terecht waar je vragen stelt als “wat voor gevolgen heeft dat aspect voor de gebruikerservaring?”. In de rommel die computergames volgens Bogost zijn is het verleidelijk om op zoek te gaan naar de elementen en aspecten die direct of indirect belangrijk zijn voor de relatie game-gebruiker. En voor aspecten en elementen die wel onderdeel van de game zijn maar niet direct boven komen drijven als belangrijk voor hoe de game ervaren wordt kun je de vraag stellen of deze wel belangrijk zijn voor de game als cultureel erfgoed zonder dat je eerst op zoek gaat naar manieren waarop die aspecten toch uiteindelijk invloed hebben op de ervaring.

Ondanks deze kritische noot blijkt de vlakke ontologie van Bogost een waardevol uitgangspunt om met een meer open en onbevangen blik naar games te kijken als cultureel erfgoed. Hoewel het misschien erg moeilijk is om geheel afscheid te nemen van de verkiezing van de relatie game-gebruiker boven andere relaties kan men met een vlakke ontologie een stuk bewuster kijken naar de potentie van alle aspecten van games om belangrijk te zijn voor de game als cultureel erfgoed.

## Conclusie

Er is in academische kring inmiddels een debat ontstaan rond gamepreservatie. Steeds meer mensen zien computergames als een belangrijk onderdeel van onze cultuur en beseffen dat wanneer er niet ingegrepen wordt, dit zal verdwijnen. Computergames zijn onderhevig aan verval door veroudering van zowel software als hardware. Het archiveren van computergames is echter geen eenvoudige taak: er komen diverse vragen en problemen opdoemen wanneer er nagedacht wordt over games als cultureel erfgoed. Het belangrijkste probleem dat steeds weer opduikt is dat het niet duidelijk is wat er precies bewaard moet worden voordat er gesteld kan worden dat een game bewaard is. Een game kan naast een object bijvoorbeeld ook gezien worden als een activiteit, en dat laat zich minder makkelijk bewaren. Veel auteurs erkennen dit probleem en richten zich vervolgens op één of meerdere aspecten van games die belangrijk zijn voor games als cultureel erfgoed. Een verdieping in de discussie over wat een game precies is kan daarom een waardevolle toevoeging zijn aan het gamepreservatiedebat. Ian Bogost stelt een vlakke ontologie voor waarbij alle aspecten en relaties van games potentieel even belangrijk zijn en waarin er geen hiërarchie bestaat. Op die manier kan de aard van games verder worden bestudeerd op een manier waarbij er rekening wordt gehouden met de complexiteit en de diverse aspecten van games. In plaats van één antwoord te geven op wat belangrijk is voor de aard van alle games kan er per game de vraag worden gesteld: welke aspecten zijn belangrijk? In het gamepreservatiedebat en enkele onderzochte initiatieven in Nederland rond games als cultureel erfgoed legt men vaak de nadruk op één of enkele aspecten van games die belangrijk worden geacht. De relatie tussen game en gebruiker staat meer dan eens boven andere relaties en aspecten. Die hiërarchie zorgt voor een oppervlakkige kijk op games die geen recht doet aan de complexiteit ervan. Daarom stel ik voor dat we vanuit de vlakke ontologie van Bogost kijken naar computergames als cultureel erfgoed zodat we per game kunnen onderzoeken welke aspecten belangrijk zijn. In een mogelijke erfgoedpraktijk kan de introductie van een vlakke ontologie in meer of mindere mate tot verschillende scenario's leiden. Een volledig vlakke ontologie zou leiden tot een praktijk waarin letterlijk alles bewaard zou worden en dat is praktisch waarschijnlijk niet haalbaar. Daarom zullen er toch criteria moeten worden opgesteld aan de hand van potentieel belangrijke aspecten van computergames. Bij het opstellen daarvan kan wel weer worden uitgegaan van een vlakke ontologie, zodat alle aspecten en relaties even belangrijk kunnen zijn en we niet alleen op zoek gaan naar de aspecten die direct samenhangen met de gebruikerservaring. Genoemde aspecten zijn: verschillen in publiekservaring, ruimtelijke aspecten van games, performance, door gebruikers toegevoegde aspecten en content, technische aspecten die de gameplay direct beïnvloeden, de context waarin een game tot stand komt, rol in de game-industrie, ontwerpprocessen, aspecten van spelcassettes en datadragers en aspecten van de game als product. Al deze aspecten hebben evenveel potentie om belangrijk te zijn voor games als cultureel erfgoed. De geïntroduceerde aspecten dienen als houvast en inspiratie om verder na te denken over een erfgoedpraktijk met als uitgangspunt de vlakke ontologie van Bogost waarmee we games kunnen zien als complexe entiteiten met diverse aspecten die allemaal belangrijk kunnen zijn voor de game als cultureel erfgoed.

Om antwoord te geven op de vraag welke aspecten van computergames waardevol zijn als cultureel erfgoed en hoe die kunnen worden gearhiveerd kunnen we twee dingen concluderen. Ten eerste is het vertrekken vanuit een vlakke ontologie erg waardevol voor het nadenken over games als cultureel erfgoed. Dan kunnen we per game bepalen welke aspecten belangrijk zijn zonder te belanden in een oppervlakkige kijk op games waar één of meerdere aspecten nadruk krijgen. Ten tweede zijn er verschillende manieren om vanuit dit uitgangspunt games te archiveren, maar er moet rekening worden gehouden met het feit dat verschil in nadruk die op presentatie komt te liggen weer invloed heeft op de aspecten van games die als belangrijk kunnen worden gezien. Dat komt omdat emulatie als oplossing voor het behouden van speelbaarheid bijvoorbeeld weer oorspronkelijke technische platformaspecten naar de achtergrond schuift. Ook zijn er, ondanks de vlakke ontologie, criteria nodig in de vorm van potentieel belangrijke aspecten vanuit waar er verder gewerkt en nagedacht kan worden. Anders wordt het archiveren vanuit een volledig vlakke ontologie een arbitraire en onrealistische missie waarin alles bewaard moet worden.

Verder onderzoek dat gedaan zou kunnen worden gaat vooral om de methode van archiveren en presenteren van games als cultureel erfgoed vanuit een vlakke ontologie. In dit onderzoek ben ik vooral in gegaan op de theoretische uitgangspunten die aan een archiveringspraktijk vooraf kunnen gaan. De meer praktische zaken zouden vanaf hier kunnen worden onderzocht aan de hand van born-digital

erfgoedpraktijken, waar volgens Sloothaak al behoorlijk veel expertise over bestaat. Ook zijn bijvoorbeeld musea vaker bezig met het behandelen van kunstwerken die niet duidelijk in bestaande hokjes passen (Sloothaak, 2012) dus enige creativiteit daarin ontbreekt niet in de erfgoedsector. Er zal samen moeten worden gewerkt met game-experts en erfgoedinstellingen. Volgens gamemakers Alex Kentie en Karel Millenaar zou er vanuit de game-industrie genoeg animo moeten bestaan om mee te werken aan een gamepreserveringspraktijk (Kentie, 2012; Millenaar, 2012). Er bestaat dus nog genoeg ruimte voor onderzoek naar hoe deze verschillende partijen en werelden elkaar zouden kunnen vinden en aanvullen in een erfgoedpraktijk.

# Literatuur en bronnen

## Literatuur

Armstrong, A. et al. 'Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper', Game Preservation Special Interest Group. Retrieved from [http://www.igda.org/wiki/images/8/83/IGDA\\_Game\\_Preservation\\_SIG\\_-\\_Before\\_It's\\_Too\\_Late\\_-\\_A\\_Digital\\_Game\\_Preservation\\_White\\_Paper.pdf](http://www.igda.org/wiki/images/8/83/IGDA_Game_Preservation_SIG_-_Before_It's_Too_Late_-_A_Digital_Game_Preservation_White_Paper.pdf)

Barwick, Joanna, Muir Adrienne en Dearnly James. "Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation." *Games and Culture* 6 (2011): 373 – 390.

Barwick, Joanna, Muir Adrienne en Dearnly James. "Where have all the games gone? Explorations on the cultural significance of digital games and preservation." [2009] DIGRA – 6-04-2012 <http://www.digra.org/dl/db/09287.27184.pdf>

Bogost, I. "Videogames are a mess." [2009] Ian Bogost – 18-04-2012 [http://www.bogost.com/writing/videogames\\_are\\_a\\_mess.shtml](http://www.bogost.com/writing/videogames_are_a_mess.shtml)

Caron, Frank. "Gaming expected to be a \$68 billion business by 2012 An industry study conducted on the worldwide video game industry has predicted ..." [2008] Arstechnica - 6-08-2012 <http://arstechnica.com/gaming/2008/06/gaming-expected-to-be-a-68-billion-business-by-2012/>

ESRB. "How Much Do You Know About Video Games?" [2009] ESRB – 6-08-2012 <http://www.esrb.org/about/video-game-industry-statistics.jsp>

Lowood, H. "Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming" 2004

Malliet, S. en De Meyer, G. 'The History of Computer Games'. in: Raessens, J. en Goldstein, J. (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (Massachusetts, 2005), pp. 23 – 45.

Martin Hollis. "The Making of Goldeneye 007" [2004] Zoonami – 3-05-2012 <http://www.zoonami.com/briefing/2004-09-02.php>

Muller, Lizzie. "Oral history and the Media Art Audience" *Sustainable Archiving of Born-Digital Cultural Content*. Virtueel Platform, 2010.

Newman, James en Simons, Lain. "Make Videogames History: Game preservation and The National Videogame Archive." [2009] DIGRA – 24-04-2012 <http://www.digra.org/dl/db/09287.32127.pdf>

Pinchback, Dan. et al. "Emulation as a strategy for the preservation of games: the KEEP project." [2009] DIGRA – 24-04-2012 <http://www.digra.org/dl/db/09287.31196.pdf>

Preserving Virtual Worlds. "Preserving Virtual Worlds Final Report" [2010] IDEALS @ Illinois – 27-04-2012 <https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/17097>

Schoemaker, Paul J.H. "Scenario Planning: a Tool for Strategic Thinking" *Sloan Management Review* 36 (1995): 25 – 40.

Swalwell, Melanie. "Towards the Preservation of Local Computer Game Software : Challenges, Strategies, Reflections." *Convergence* 15 (2009): 263 – 280.

Van Der Graaf, Maurits. "Born-digital erfgoedmaterialen bij een selectie van Nederlandse erfgoedinstellingen" [2010] DEN – 16-05-2012 [http://www.den.nl/getasset.aspx?id=Rapporten/Born-digitalErfgoedmaterialenBijNIErfgoedinstellingen\\_versie20100205.pdf&assettype=attachments](http://www.den.nl/getasset.aspx?id=Rapporten/Born-digitalErfgoedmaterialenBijNIErfgoedinstellingen_versie20100205.pdf&assettype=attachments)

Van Polen, Tim. "Een Speelse Geschiedenis: de Computergame als Archiefoobject" [2009] Igitur – 31-07-2012 <http://igitur-archive.library.uu.nl/student-theses/2011-0215-200311/scriptietimvanpolen.pdf>

Video Game Critic. "The Video Game Critic's Console Reviews: Nintendo 64 (1996-2001)" [2012] The Video Game Critic – 20-07-2012 <http://videogamecritic.net/n64info.htm>

Virtueel Platform Research. "Born-Digital Kunstwerken in Nederland." [2012] Virtueel Platform – 25-04-2012  
<http://virtueelplatform.nl/activiteiten/born-digital-kunstwerken>

## **Games**

Infinity Ward. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Activision, 2009.

Konami. *Dance Dance Revolution*. Konami, 1998.

Id Software. *Doom*. Id Software, 1993.

Atari. *E.T. the Extra-Terrestrial*. Atari, 1982.

Zynga. *Farmville*. Zynga, 2009.

Rare. *Goldeneye 007*. Nintendo, 1997.

Rockstar Games. *Grand Theft Auto (serie)*. Rockstar Games.

Harmonix Music Systems . *Guitar Hero*. RedOctane, 2005.

Valve. *Half-Life*. Sierra Entertainment, 1998.

Namco. *Pac-man*. Midway, 1980.

Id Software. *Quake*. GT Interactive, 1996.

Linden Lab. *Second Life*. Linden Lab, 2003.

Bethesda. *The Elder Scrolls (serie)*. Bethesda.

Neversoft. *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Activision, 2000.

Nintendo. *Wii Sports*. Nintendo, 2006.

Blizzard Entertainment. *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment, 2004.

## **Interviews**

Timmer, Jelte. Persoonlijk interview, 20-06-2012.

Sloothaak, Britte. Persoonlijk interview, 5-07-2012.

Kentie, Alex. Persoonlijk interview, 11-07-2012.

Millenaar, Karel. Persoonlijk interview, 19-07-2012.