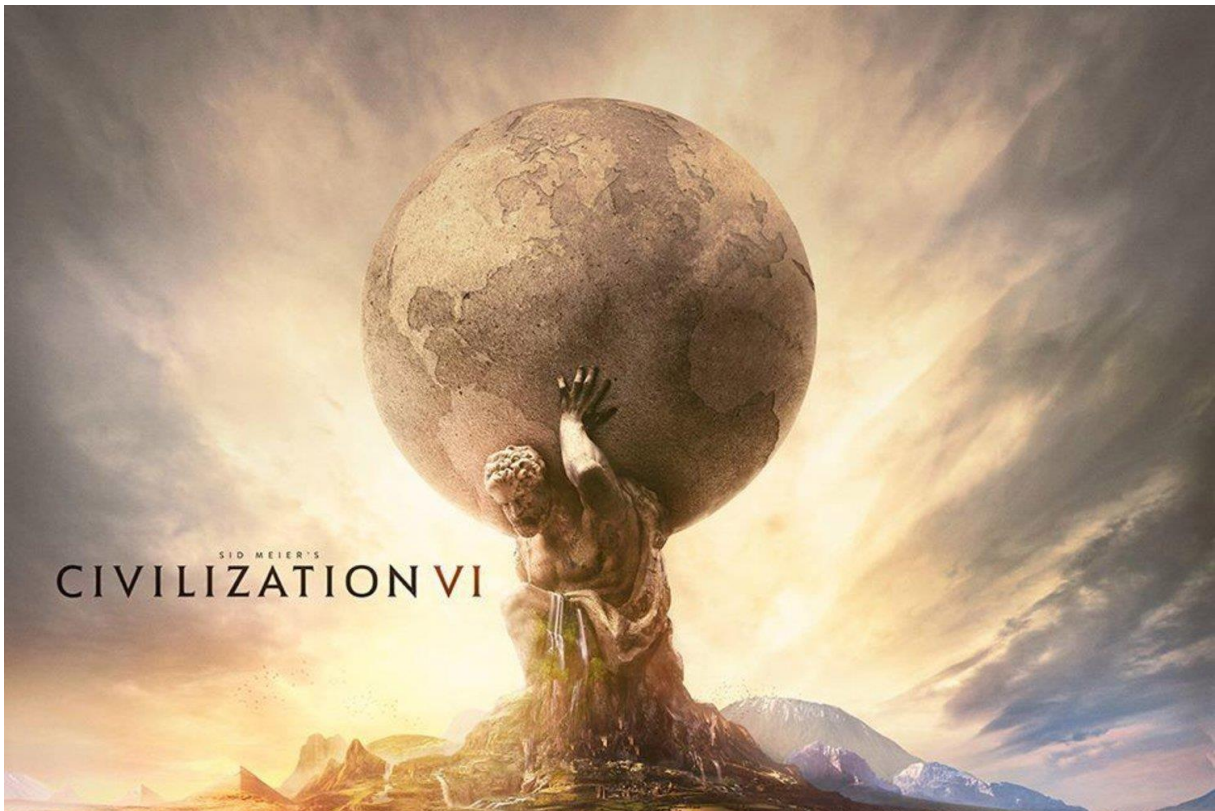


'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'

Participatieve geschiedschrijving in de videogame *Sid Meier's Civilization VI*.



Masterscriptie Cultuurgeschiedenis van Modern Europa (GKMV17012)

Omar Titus Bugter 4294645

dr. Pim Huijnen

15 juni 2020

15.657 woorden

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

Afbeelding voorpagina.¹

¹ *Civilization VI front*, Firaxis Games.

Abstract

This thesis analyses the use of user-generated modifications in the historical video game *Sid Meier's Civilization VI*. In the game, players can simulate the development of historical civilizations throughout history, from the first cities towards the future. Like any historical video game, *Civilization VI* promotes a certain view on historical progress. Based on historical philosophies like those of German philosopher Hegel, the game sees technological and societal development as the driving forces of historical progress. Historical elements are dropped from the game out of gameplay purposes or because of the *historical boundary structure* present in all video games, which obstructs developers to use 'unwanted' history in their games.

Players challenge the history presented in the game using modifications made by others or themselves. By using the MDA-framework, this thesis shows the consequences of the use of modifications: it elongates the play times, diminishes the influence of population on scientific progress and allows players to bring certain political elements which have been left out back into the game. This thesis also shows the potential of historical study into video games and their users: it brings about a different and more public view on the study of history and the past.

Inhoudsopgave

Abstract	3
Voorwoord	6
Noot vooraf	7
Inleiding	8
Centrale these.....	10
Videogames en geschiedenis.....	11
Aanpassingen van de gebruiker	14
Analyse van videogames	16
Structuur	18
Hoofdstuk 1: Civilization VI en de geschiedenis.....	20
1.1 Civilization VI.....	20
1.2 Het verloop van de geschiedenis	22
1.3 Het einde van de geschiedenis	28
1.4 Conclusie.....	32
Hoofdstuk 2: Wetenschappelijke ontwikkeling.....	33
2.1 Wetenschappelijke ontwikkeling in Civ VI.....	33
2.1.1 Technologische vooruitgang.....	34
2.1.2 Productie van wetenschap	35
2.2 Wetenschappelijke mods	37
2.2.1 Real Tech Tree.....	38
2.2.2 Real Science Pace	39
2.2.3 Real Eureka.....	39
2.2.4 Rule With Faith	40
2.3 Invloed van de mods	40
2.4 Conclusie.....	43
Hoofdstuk 3: maatschappelijke ontwikkeling.....	44

3.1 Maatschappelijke ontwikkeling in Civ VI	44
3.2 Staatsinrichting en politieke boodschappen	47
3.3 Invloed van maatschappelijke mods.....	50
3.3.1 Complexiteit van staatsvormen.....	51
3.3.2 Historical boundary structure	54
3.4 Conclusie.....	56
Conclusie	58
Bibliografie.....	61
Afbeeldingen.....	61
Ludografie.....	61
Literatuur.....	62
Bijlagen	64
Bijlage 1: lijst met alle speelbare beschavingen in Civilization VI.....	64

Voorwoord

Toen ik in september 2014 begon met mijn studie geschiedenis had ik nooit verwacht dat ik zes jaar later een masterscriptie zou gaan schrijven over videogames. Ik ben een fervente speler van videogames – en heb een deel van mijn historische interesse aan videogames te danken – maar ik had niet gedacht dat ik twee van mijn passies met elkaar kon combineren. Gelukkig ben ik in de loop van mijn studie erachter gekomen dat (historische) videogames een uitstekend onderzoeksobject zijn. Het onderzoeken van videogames is vrij nieuw, en zeker voor historici nog een onbekend terrein. Dat maakte het enerzijds interessant om onderzoek te doen naar historische videogames, maar was anderzijds daardoor ook een flinke sprong in het diepe.

Tijdens de loop van mijn studie heb ik mij steeds meer gericht tot onderzoek naar videogames. In twee verschillende minoren heb ik mij gericht tot geschiedenis buiten de academie (de niet meer bestaande minor *Geschiedenis en herinnering in de digitale wereld*) en onderzoek naar videogames (de minor *Game Studies*). De academische basis die ik hier heb opgedaan heb ik het afgelopen jaar verder uitgebreid met een stage bij Stichting VALUE, een organisatie op het kruispunt tussen videogames, geschiedenis en de academische wereld. Deze scriptie zie ik dan ook als een samenkomst van mijn interesse in (historische) videogames en mijn academische achtergrond.

Ik wil een aantal mensen bedanken die hebben geholpen in de totstandkoming van deze scriptie. Allereerst wil ik dr. Pim Huijnen bedanken voor zijn begeleiding. Zijn nuttige opmerkingen en suggesties hebben veel geholpen bij het schrijven van deze scriptie. Hiernaast wil ik graag Flor Polinder en Nienke Lebbink bedanken voor hun opmerkingen en suggesties in onze tweewekelijkse afspraken en onze gedeelde weemoed tijdens het schrijven van onze scripties. Bovendien wil ik dr. Angus Mol bedanken voor zijn kijk op het onderwerp en mijn scriptie. Deze waren zeer waardevol. Tenslotte wil ik Annefloor Robijn, Jacob Uwland, Moniek van Esch en Elzemie Aalpoel bedanken voor hun opmerkingen en taalsuggesties. In het specifiek wil ik Caroline Kreysel bedanken voor haar opmerkingen en suggesties als iemand zonder veel kennis van videogames. Mijn dank is groot.

Noot vooraf

In het hele stuk verwijs ik naar de videogame *Sid Meier's Civilization VI*. Hierbij moet gesteld worden dat ik hier doel op het spel én alle uitbreidingspakketten (DLC) die beschikbaar waren tijdens het schrijven van deze scriptie: *Gathering Storm* en *Rise and Fall*. De nieuwe DLC uitgekomen op 21 mei 2020, en de kleine veranderingen die de update met zich meebracht, heb ik derhalve niet meegenomen in deze scriptie.

Verder zijn alle getoonde afbeeldingen van de videogame gemaakt door de auteur.

Inleiding

'Now begins your greatest quest: from this early cradle of civilization on towards the stars.'

Met de bovenstaande woorden begint een speler aan de videogame *Sid Meier's Civilization VI* (vanaf nu *Civ VI*).² Het wordt direct duidelijk waar het spel over gaat: de ontwikkeling van beschavingen door de tijd heen. *Civ VI* is het zesde deel uit een zeer populaire reeks videogames met een historische achtergrond, *Sid Meier's Civilization*, en wordt dagelijks door meer dan 40,000 mensen gespeeld.³ *Civilization* is toonaangevend op het gebied van historische videogames; sinds de eerste uitgave in 1991 is het spel een blauwdruk voor een subgenre van historische games.

De industrie rondom videogames is gigantisch. Ontwikkelaars en uitgevers van videogames draaien enorme omzetten die zelfs het succes van Hollywood Blockbusters overschaduwden.⁴ Het succes van het verleden in culturele uitingen is niet nieuw. Bekend zijn historische films als *Saving Private Ryan* en de mini-serie *Band of Brothers* die zeer succesvol waren, en voor veel mensen beeldvormend zijn voor hun representatie van de Tweede Wereldoorlog. Het is dan ook geen verrassing dat het verleden vaak wordt gebruikt in videogames. Bekende propagenten van de geschiedenis in gamevorm zijn wereldberoemde *first person shooter* (FPS) games als de *Call of Duty* en *Battlefield* series, de *action-adventure Assassin's Creed* games, en de zojuist genoemde *turn based strategy* (TBS) games uit de *Civilization* reeks.

De grote oplage en het brede bereik van (historische) videogames maakt dat het interessante objecten zijn voor historisch onderzoek, zowel naar de inhoud van de games als de betekenis in onze samenleving. Voor veel mensen kan een historische videogame de eerste aanraking zijn met een bepaalde tijdsperiode of historische gebeurtenis.

² *Sid Meier's Civilization VI*, Firaxis Games (2K Games, 2016) Microsoft Windows.

³ Statistiek via gameplatform Steam (peildatum 08-06-2020):
<https://store.steampowered.com/stats/?l=dutch>.

⁴ Neem als voorbeeld de game *Grand Theft Auto V*. Volgens onderzoek van het online platform Marketwatch is GTA 90 miljoen keer verkocht en bracht het al 6 miljard in het laatje. Zie: Michelle Giesbertz, 'GTA V meest winstgevende entertainmentproduct ooit', *IGN Benelux* (2018). Via: <https://nl.ign.com/grand-theft-auto-v-xbox-360/104634/news/gta-v-meest-winstgevende-entertainmentproduct-ooit>; Max A. Cherny, 'This violent videogame has made more money than any movie ever', *MarketWatch*. Via: <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>.

Daarnaast zijn videogames een bijzondere culturele uiting: er zijn weinig andere vormen van cultuur waar de gebruiker zó centraal staat

Waar uitingen als kunst of film tegenwoordig in veel historische (academische) kringen worden geaccepteerd als onderzoeksobject, blijven videogames hier nog achter. Zeker in historische kringen wordt er nog niet vaak naar videogames gekeken als onderwerp voor onderzoek. Een veelgehoorde kritiek op videogames is dat ze niet historisch accuraat zijn. Daarmee zouden zij ook niet onderdeel kunnen zijn van het historisch debat.

Dit kritiekpunt is meerdere malen weerlegd. Het belangrijkste tegenargument is goed te omvatten in de woorden van Adam Chapman. Hij stelt in zijn artikel 'Is Sid Meier's Civilization History?' dat historische videogames meer gaan over de representatie en interpretatie van het verleden, als om een academisch correcte weergave van dit verleden.⁵ Chapman schrijft dat videogames representaties produceren die hun spelers herkennen als geschiedenis. Deze representaties passen in een breder (bekend) historisch discours.⁶ Videogames draaien dus niet (alleen) om het realistisch en correct weergeven van het verleden, maar ook om het bieden van interpretatie van het verleden, en nog belangrijker, interactie met het verleden.

Het is de interactie met het verleden die videogames anders maakt dan andere culturele uitingen van het verleden. Denk aan films of schilderijen, waarmee gebruikers weinig tot geen wisselwerking kunnen hebben. Er is geen museum, naar mijn weten, waar je als bezoeker de schilderijen mag aanraken. Videogames hebben juist de interactie met de gebruikers nodig. Daarmee zijn videogames een publiekshistorische uiting van het verleden: de gebruiker staat (deels) centraal.

Nu moet uiteraard worden gesteld dat videogames een vooraf bepaald narratief bevatten. Een ontwikkelaar maakt een videogame met een bepaalde interpretatie van het verleden, die door de gebruiker wordt opgenomen. Zo bevat *Civ VI* een visie op de loop van de geschiedenis, en hoe beschavingen in deze geschiedenis staan. De ontwikkelaar blijft in essentie bepalen wat de speler ziet, en wat de speler niet ziet.

In de wereld van videogames bestaat er ook een overtreffende trap die de gebruiker meer macht geeft over het voorgelegde narratief: *modding*. Het proces van het maken van *modifications* (ook wel *mods* genoemd), is het aanpassen van de videogame

⁵ Adam Chapman, 'Is Sid Meier's civilization history?', *Rethinking History* 17 (2013) 312–332.

⁶ *Ibidem*, 327.

naar inzien van de gebruiker. Er bestaan allerhande verschillende manieren om een game te *modden*. Zo kan simpelweg de visuele ervaring van de game worden aangepast. Een speler kan bijvoorbeeld de kleuren van het spel veranderen, of elementen toevoegen. Het toevoegen van andere voetbalteams in de voetbalgame *FIFA* is hier een voorbeeld van. Maar mods kunnen ook veel meer diepgravend zijn, en een hele grote impact op de game hebben. Zo zijn er mods die hele mechanismen kunnen aanpassen, deze worden dan ook vaak *total conversion mods* genoemd. Het gebruik van een dergelijke mod kan het spel dusdanig aanpassen dat het lijkt op een compleet andere game.

Het gebruik van mods geeft een game een hele andere publiekshistorische dimensie. Hier heeft de gebruiker namelijk wel de macht over het gerepresenteerde in de videogame; de ontwikkelaar en de speler delen nu de macht over het narratief: het is *shared authority*. In een museum mag de bezoeker, zoals eerder gesteld, het schilderij niet aanraken, en er al helemaal niet iets bij schilderen. Videogames bieden zowel interactie, als aanpassingsvermogen. Dat maakt ze tot een interessant onderzoeksobject.

Centrale these

Het is de interactie met het verleden door middel van videogames, en de verandering die mods hierin kunnen brengen, die in deze scriptie centraal staat. Dit is onderzocht aan de hand van de volgende hoofdvraag: Met welke consequenties passen gebruikers de representatie van het verleden in *Sid Meier's Civilization VI* door middel van mods aan? Het onderzoek is daarmee een combinatie van onderzoek naar de interpretatie en representatie van het verleden door videogames, en een onderzoek naar de veranderingen die gebruikers maken in interpretaties en representaties van het verleden.

Verschillend onderzoek op dit gebied richt zich voornamelijk tot een van de twee elementen: of historische weergave van het verleden, of het gebruik van mods.⁷ Dit onderzoek verplaatst zich naar de gebruikerskant. Een soortgelijk is al eerder gedaan door de Amerikaanse publiekshistoricus en archivist Trevor Owens.⁸ Owens keek naar de discussie in gemeenschappen van modders van *Civilization III*. Het onderzoek benadrukt

⁷ Zie voor onderzoeken over historische representatie: Chapman, 'Is Sid Meier's civilization history?'; T. Mills Kelly, 'True Facts or False Facts—Which Are More Authentic?', in: Kevin Kee ed., *Pastplay*. Teaching and Learning History with Technology (Michigan 2014) 309–328; Emil Lundedal Hammar, 'Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry', *Rethinking History* 21 (2017) 372–395.

⁸ Trevor Owens, 'Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier's CIVILIZATION - Trevor Owens, 2011', *Simulation & Gaming* (2010).

de belangrijke rol weggelegd voor discussies tussen modders, maar behandelt niet de effecten van mods op *Civilization*. Hiernaast analyseert Owens een oudere game uit de reeks. Het is daarom waardevol om naar de nieuwere game uit de serie te kijken, en het effect van de mods hier te analyseren.

Het zijn de veranderingen die gebruikers maken, en de gevolgen die deze veranderingen hebben op de representatie van het verleden, die centraal staan in deze scriptie. Om deze these te kunnen behandelen, moet allereerst de representatie van het verleden in *Civ VI* worden vastgesteld. Hiertoe dient hoofdstuk 1. Zoals in dit hoofdstuk wordt vastgesteld zijn wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling twee belangrijke elementen van de algehele vooruitgang van beschavingen in *Civ VI*. De manier waarop het spel deze twee ontwikkelingen representeert wordt door veel mods bekritiseerd. Dit wordt behandeld in het tweede en derde hoofdstuk.

Dit onderzoek levert een bijdrage in het wetenschappelijke debat over videogames in de academische wereld. Zoals uit onderstaande paragraaf zal blijken is er nog discussie over de waarde van videogames in de academische wereld. Dit onderzoek laat zien dat videogames een uitstekend medium zijn om een breder publiek bij geschiedschrijving te betrekken. Tevens laat dit onderzoek zien hoe spelers omgaan met representaties van het verleden: ze zijn geen passieve gebruikers, maar gaan actief in discussie met de representatie, en passen die aan op plekken die zij belangrijk vinden.

Videogames en geschiedenis

Het is moeilijk een vergelijking te maken tussen een historische videogame en een academisch werk; iedere vorm van geschiedschrijving heeft immers eigen regels en vereisten. Een academische weergave van het verleden is niet het doel van een videogame.⁹ Een videogame heeft andere kwaliteiten, zoals de interactie met de gebruiker. Zo kan voor FPS als *Call of Duty* worden gesteld dat het spelen zorgt voor een meer 'immersieve' ervaring van het verleden; je kan als speler daadwerkelijk op Omaha Beach lopen tijdens D-Day.¹⁰

Een videogame laat het verleden op een andere manier zien dan een boek. Deze lijn van argumentatie wordt door historicus Jerome de Groot aangehouden in zijn artikel over populaire vormen van geschiedschrijving. De Groot betoogt: 'In FPS games the pro-

⁹ Chapman, 'Is Sid Meier's civilization history?', 327.

¹⁰ Jerome De Groot, 'Empathy and enfranchisement: Popular histories', *Rethinking History* 10 (2006) 391-413.

jected self is virtual, an unseen avatar allowing you to engage with and in some ways understand history. Indeed, the experience is as "realistic" as possible.¹¹ Een videogame kan de ervaring van het verleden op een zo realistisch mogelijke manier weergeven.

Videogames stellen een gebruiker in staat het verleden op een andere, wellicht meer realistische manier, te ervaren dan bijvoorbeeld door het lezen van een boek. Toch zijn videogames niet de ideale wereld. Zo is een videogame, net als elke andere vorm van geschiedschrijving, uiteindelijk verbonden aan een narratief. De speler kan eigenlijk niet buiten dit voorgelegde narratief treden, en blijft hiermee gebonden aan de door de ontwikkelaars geproduceerde interpretatie van het verleden.¹²

Het narratief van de videogame is vaak de kern van debat. De Groot betoogt dat videogames altijd vast zitten in het narratief.¹³ Scott Metzger en Richard Paxton, alsmede de eerdergenoemde Chapman, kijken hier net iets anders tegen aan. Zij stellen grofweg dat videogames de gebruiker in staat stellen 'te spelen' met het verleden.¹⁴ Metzger en Paxton betogen dat: 'Players not only passively see and hear these representations of the past, but also create—within the technological and ideological constraints of the game design—their own history.' Daarmee willen zij eigenlijk benadrukken dat het net zo goed gaat om de ervaring van de speler, als om het vooraf gestelde narratief.¹⁵ Spelers zijn tot op zekere hoogte in staat om hun eigen ideeën en representaties aan de game toe te voegen. De *Civilization* reeks is hier een goed voorbeeld van. Het spel stelt de speler in staat meerdere aanpassingen te doen aan bijvoorbeeld de moeilijkheidsgraad, maar ook de spelwereld en de andere spelers in het spel. Daarmee is er niet een voorop vastgesteld narratief, en is voor iedere speler de ervaring anders.

Chapman deelt de visie van Metzger en Paxton: spelers herkennen historische elementen uit een game en plaatsen deze in een voor hun bekend historisch discours.¹⁶ Daarnaast kan een videogame het verleden als vreemd en onbegrijpelijk weergeven, maar stelt het tegelijkertijd de speler in staat een eigen interpretatie aan dit vreemde en onbegrijpelijk verleden te geven.¹⁷ Onderzoek naar videogames gaat dus meer over de

¹¹ Ibidem, 409.

¹² Ibidem, 408.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Scott Alan Metzger en Richard J. Paxton, 'Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past', *Theory and Research in Social Education* 44 (2016) 532–564.

¹⁵ Ibidem, 535.

¹⁶ Chapman, 'Is Sid Meier's civilization history?', 327–328.

¹⁷ Ibidem, 328.

interpretaties en ervaringen van de spelers, dan over de historische correctheid van de videogames.

Nog interessanter is de conclusie van de Poolse historica Joanna Wojdon in een artikel in de *Public History Weekly*.¹⁸ Wojdon stelt dat ontwikkelaars van videogames, zoals Sid Meier, dan wel niet getrainde historici zijn, maar wel fungeren als publiekshistorici. Wojdon's punt hangt samen met haar interpretatie van publiekshistorici, en de rol die zij hebben in de wereld: '[publiekshistorici zijn] the ones who shape the general public's knowledge about the past.'¹⁹

Wojdons publiekshistorische opvatting is te herleiden naar een bredere opvatting over publieksgeschiedenis zoals gegeven door de Australische publiekshistoricus Paul Ashton en de Britse publiekshistoricus Hilda Kean. In de bundel *Public History and Heritage Today* stellen Ashton en Kean dat publieksgeschiedenis is gestoeld op de gedachte dat 'people are active agents in creating histories'.²⁰ Voor Ashton en Kean is iedereen die zich bezighoudt met geschiedenis, op welke manier dan ook, een historicus. Dit kunnen dus academici zijn, maar ook spelers van videogames.²¹

Wojdons argument is gebouwd op een hoofdstuk van de Amerikaanse historicus Jeremiah McCall, toonaangevend op het gebied van het gebruik van historische videogames in educatie.²² In het hoofdstuk 'Video Games as Participatory Public History' in *A Companion to Public History* betoogt McCall hoe videogames op verschillende wijzen kunnen worden gezien als publieksgeschiedenis.²³ McCall benadrukt in zijn hoofdstuk hoe videogames vanaf het beginpunt zijn geankerd in processen waar zowel historici als gebruikers aan deelnemen.²⁴ Niet alleen de videogames bieden een perspectief op het verleden, maar ook spelers geven een eigen interpretatie aan het verleden, zoals ook betoogd door Metzger en Paxton.²⁵ Zo zijn dus zowel de ontwikkelaars van de videogame, als de spelers van de videogame, historici.

¹⁸ Joanna Wojdon, 'Public Historians and their Professional Identity', *Public History Weekly* 8 (2020).

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Paul Ashton en Hilda Kean, *People and their pasts: Public history today* (Londen 2012) 1.

²¹ Ibidem, 1-2.

²² McCall heeft ook een uitgebreide literatuurlijst samengesteld over geschiedenis en videogames. Zie: <https://gamingthepast.net/theory-practice/bibliography/>.

²³ Jeremiah McCall, 'Video Games as Participatory Public History', in: David Dean ed., *A Companion to Public History* (Hoboken 2018) 405-416.

²⁴ Ibidem, 416.

²⁵ Metzger en Paxton, 'Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past'.

Maar, waar talloze videogames zijn, zijn ook talloze soorten spelers die ieder op andere manieren met de interactie en de representatie omgaan.²⁶ Het leidt tot discussie tussen spelers, zowel online als offline. Interessant zijn de discussies die leiden tot de manier waarop videogames de geschiedenis aanpassen; spelers erkennen dat de weergegeven geschiedenis niet accuraat is, maar gebruiken het als beginpunt om op een speelse manier met het verleden om te gaan.

De videogames uit de *Civilization* reeks zijn een goed voorbeeld van spellen die spelen met het verleden op een soortgelijke manier. Chapman stelt in zijn boek *Digital Games as History* dat:

What games like Civilization therefore offer are not simple retellings of what happened but arguments as to why these things happened. What kinds of resources and technologies allowed the building of a colosseum? What political or societal benefits did this offer? What kinds of (economic, socio-cultural, environmental and technological) structures have been involved in the establishment of empires and other forms of hegemony? Civilization's answers to these questions might sometimes be simplistic, but this does not stop them being historical in that they offer and relate to particular perspectives on the past.²⁷

Videogames, en in dit voorbeeld specifiek *Civilization*, bieden de speler geen weergave van de geschiedenis zoals deze was, maar een manier om na te denken over hoe het verleden zo gelopen kan zijn, en biedt ruimte voor een eigen interpretatie van het verleden. Videogames bieden spelers allerlei manieren om met een eigen interpretatie naar het verleden te kijken, maar blijven uiteindelijk wel afhankelijk van het narratief van de ontwikkelaar. Het eerder besproken *modding* biedt spelers de mogelijkheid om het weergegeven narratief te veranderen.

Aanpassingen van de gebruiker

Spelers kunnen videogames op heel veel verschillende manieren aanpassen. Het woord mods is een heel breed begrip, dat meerdere soorten van aanpassingen omvat. Media-wetenschapper Tanja Sihvonen heeft een theoretisch kader opgesteld om verschillende mods van elkaar te kunnen onderscheiden.²⁸

²⁶ McCall, 'Video Games as Participatory Public History', 415–416.

²⁷ Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (New York 2016) 235.

²⁸ Tanja Sihvonen, 'Dynamics of modding', in: *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming* (Amsterdam 2011) 87–122.

In het kader maakt Sihvonen onderscheid tussen mods die door het spel aan de speler worden gepresenteerd, en mods die door spelers zelf worden gemaakt: *game-provided* en *user-extended*.²⁹ Mods die vallen onder *game-provided* zijn bijvoorbeeld verschillende instellingen die veranderd kunnen worden in het spel. Dit zijn modificaties, maar worden door de ontwikkelaars aan de spelers geboden. Hieronder vallen bijvoorbeeld ook *glitches*. Dit zijn onbedoelde fouten in de game waar spelers voordeel van kunnen hebben.³⁰

De *user-extended* tak breidt zich uit over alle aanpassingen die door spelers zelf worden gedaan, zonder dat de ontwikkelaar van de videogame hier iets mee te maken heeft. Het gaat hier om het maken van extra inhoud of programma's die het spel veranderen. Dit is wat Sihvonen 'modding proper' noemt.³¹ Dit is ook de interpretatie van mods die in deze scriptie wordt gehanteerd: door gebruikers gemaakte inhoudelijke veranderingen aan het spel.

In deze scriptie analyseer ik meerdere mods die veranderingen brengen in *Civ VI*. Er zijn duizenden verschillende mods beschikbaar voor het spel.³² De inhoud varieert van mods die simpelweg iets aan de algemene spelinstellingen veranderen, naar mods die extra beschavingen toevoegen, tot mods die de werking van het spel aanpassen. Door dit grote aantal moet een selectie worden gemaakt.

Ik heb een selectie gemaakt op de veranderingen die de mods willen maken. Uit hoofdstuk 1 zal blijken dat wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling twee belangrijke elementen zijn in het spel. De selectie van mods is gemaakt op deze twee elementen. Via gameplatform Steam heb ik een selectie gemaakt van mods die op welke wijze dan ook verandering brengen in de werking van wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling. Een voorwaarde was dat de mods door andere spelers werden gedownload, waardoor een bredere conclusie kan worden opgesteld over het gebruik van de mod.

Een tweede voorwaarde was een historische aanpassing. Mods die zijn gemaakt om historische accuraatheid te bewerkstelligen zijn als allereerst meegenomen in dit onderzoek. Hierdoor bleef een kleine selectie over. In deze scriptie analyseer ik in totaal vijf verschillende mods. Op het gebied van wetenschappelijke ontwikkeling worden drie

²⁹ Ibidem, 87-88.

³⁰ Ibidem, 91.

³¹ Ibidem, 101.

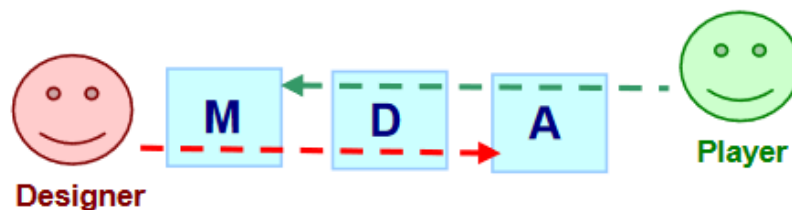
³² Via gameplatform Steam zijn meer dan 3000 mods beschikbaar.

mods van gebruiker Infixo geanalyseerd: *Real Tech Tree*, *Real Science Pace* en *Real Eureka*.³³ Ook de mods *Rule With Faith* van JFD, janboruta en sukritact worden geanalyseerd voor wetenschappelijke ontwikkeling.³⁴ In het geval van maatschappelijke ontwikkeling maak ik wederom gebruik van de *Rule With Faith* mod en de mod *Civics* van gebruiker Oni.³⁵

Al de genoemde mods brengen op verschillende wijzen veranderingen aan in de manier waarop wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling in *Civ VI* worden gerepresenteerd. In hoofdstukken 2 en 3 ga ik dieper in op de specifieke werking van de mods, en zal ik de veranderingen analyseren. De analyse van de mods, en *Civ VI*, gaat aan de hand van het MDA-model.³⁶

Analyse van videogames

Er zijn talloze manieren om videogames te spelen en te analyseren. Een van de meest bekende methoden van game-analyse is het MDA-model, bedacht door gameontwikkelaars en academici Robin Hunicke, Marc LeBlanc en Robert Zubek.³⁷ Het MDA-model staat voor *mechanics*, *dynamics* en *aesthetics*. De mechanics, dynamics en aesthetics zijn voor Hunicke, LeBlanc en Zubek de basis van iedere videogame, en het model zorgt voor een: 'iterative approach to design and tuning'.³⁸ Het model biedt dus zowel voor ontwikkelaars, als spelers en onderzoekers een manier om naar de werking van videogames te kijken.



Afbeelding 1: een schematische weergave van het MDA-model.³⁹

³³ *Real Tech Tree*, Infixo (2019) Steam. Via: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=871465857>; *Real Science Pace*, Infixo (2019) Steam. Via: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=875009475>; *Real Eureka*, Infixo (2019) Steam. Via: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=886630163>.

³⁴ *Rule With Faith*, JFD, janboruta en sukritact (2019) Steam. Via: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1786744141>.

³⁵ *Civics*, Oni (2019) Steam. Via: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1891564834>.

³⁶ Robin Hunicke, Marc LeBlanc en Robert Zubek, 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research' 1-5.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Ibidem, 5.

³⁹ Hunicke, LeBlanc en Zubek, 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research'.

Zowel de speler als de ontwikkelaar interacteren via de drie lagen met een videogame, al is dit ieder via een andere kant: de ontwikkelaar geeft vorm aan de mechanics, de speler ervaart deze uiteindelijk als aesthetics (zie afbeelding 1). Aesthetics zijn, volgens Hunicke, LeBlanc en Zubek: 'the desirable emotional responses evoked in the player, when she interacts with the game system.'⁴⁰ Een videogame roept bij de speler bepaalde emoties en ervaringen op; Hunicke, LeBlanc en Zubek nemen dit heel breed. Het kan hier gaan om 'fun', maar ook 'challenge', 'discovery', 'narrative' en vele andere ervaringen. Een game kan ook meerdere emoties en ervaringen tegelijk hebben: *Call of Duty* kan zowel 'fun' zijn, als een 'challenge' maar ook een 'narrative' bevatten.⁴¹

De volgende stap zijn de dynamics: 'the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others' outputs over time'.⁴² Dynamics zijn de manier waarop de ervaringen en emoties van de aesthetics worden geproduceerd. Zo kan bijvoorbeeld de ervaring 'challenge' worden geproduceerd door de dynamics van tijdsdruk en tegenstand.⁴³ De dynamics zijn de vertaalslag tussen de speler (en de aesthetics) en het de grondregels van het spel, de mechanics.

De mechanics kunnen worden gezien als de basis van het spel. Hunicke, LeBlanc en Zubek zien mechanics als alle data die in het spel aanwezig zijn: 'the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms.'⁴⁴ Mechanics zijn dus bijvoorbeeld alle x-coördinaten van objecten in een spel, of wapens, munitie en *spawnpoints* in een FPS.⁴⁵ De mechanics maken de dynamics, die op hun beurt weer voor de aesthetics zorgen.

Voor analysedoeleinden is het een bruikbaar model: aan de ene kant kan er vanuit de mechanics van de game gekeken worden naar het uiteindelijke resultaat (de aesthetics). Anderzijds kan er vanuit de aesthetics gekeken worden naar de mechanics die deze ervaringen en emoties mogelijk maken. Een vertaalslag kan ook worden gemaakt naar de geschiedenis. De ervaring van het verleden; het verloop van de geschiedenis; wetenschappelijke vooruitgang; dit zijn allemaal ervaringen die een speler kan opdoen bij het spelen van *Civ VI*: het zijn aesthetics. Met gebruik van het MDA-model kan worden gekeken naar de dynamics en mechanics die deze aesthetics mogelijk maken. Het

⁴⁰ Ibidem, 2.

⁴¹ Ibidem, 2-3.

⁴² Ibidem, 2.

⁴³ Ibidem, 3.

⁴⁴ Ibidem, 2.

⁴⁵ Ibidem, 4; Spawnpoints zijn plekken waar spelers het spel in kunnen laden.

stelt mij ook in staat te kijken naar de mods, die andere mechanics en dynamics hebben, en de reflectie die dit heeft op de aesthetics. Welke aesthetics willen de makers van de mods aanpassen? Welke dynamics en mechanics worden hierdoor veranderd? En welke andere aesthetics worden hierdoor aangepast? Dit zijn allen vragen die handvaten bieden voor een analyse van mods aan de hand van het MDA-model.

Naast de manier van analyseren, is ook de manier van spelen van belang bij het onderzoeken van videogames. Een schilderij of film kan je bekijken, maar een spel moet je actief spelen. Blijf je als speler de regels van het spel volgen, of probeer je actief het spel te ondermijnen? Hoe speel je het spel?

Dit onderzoek kijkt naar het door de ontwikkelaars gemaakte narratief, dus is het vanzelfsprekend om de regels van het spel te volgen. Deze speelwijze valt te beschrijven als *instrumental play*. René Glas en Jasper van Vught beschrijven het als volgt: 'In other words, instrumental play is a form of play that is goal focused and constrained to an ordering system.'⁴⁶ Hierdoor is het ook mogelijk om aan de hand van het MDA-model een videogame te analyseren. Wanneer je als speler buiten de regels van het spel om speelt, speel je ook buiten de mechanics en dynamics om, en is een analyse dus eigenlijk niet goed mogelijk.

Dat gezegd hebbende is het gebruik van mods in principe het breken van de regels van het spel: het is niet langer *instrumental play*. Omdat dit onderzoek juist gaat over de mods en de consequenties die verbonden zijn aan het gebruik van mods is het geoorloofd om toch nog gebruik te maken van de term *instrumental play*. Wanneer ik de videogame met een mod analyseer, zie ik dit als een nieuwe, voltooide game. Hiermee kan dus weer gebruik worden gemaakt van *instrumental play*, en zal ik mij aan de regels van het spel en de mod houden.

Structuur

Zoals al eerder geschreven wordt in hoofdstuk 1 dieper ingegaan op de geschiedfilosofie van *Civ VI*. Hier wordt ook een meer uitgebreide toelichting over de werking van het spel gegeven. De conclusies uit het eerste hoofdstuk laten de geschiedfilosofieën in het spel zien, en bieden aanknopingspunten voor de daaropvolgende hoofdstukken en conclusies.

⁴⁶ J.F. van Vught en R. Glas, 'Considering play: From method to analysis', *Transactions of the Digital Games Research Association (ToDIGRA)* 4 (2018) 205–242, aldaar 215.

In het tweede hoofdstuk staat wetenschappelijke ontwikkeling centraal. Hier wordt gekeken naar de manier waarop wetenschappelijke ontwikkeling in *Civ VI* wordt gerepresenteerd, en hoe mods hier verandering in brengen. In het derde hoofdstuk verschuift de nadruk van wetenschappelijke ontwikkeling naar maatschappelijke ontwikkeling. Hier wordt wederom eerst gekeken naar de representatie in het spel, om vervolgens de geselecteerde mods te analyseren. Uit de conclusies van de drie hoofdstukken kan een algemene conclusie worden opgemaakt over de consequenties van het gebruik van mods in *Civ VI*. Met deze structuur in het achterhoofd wendt deze scriptie zich nu tot *Civ VI*, en hoe het spel het verleden representeert.

Hoofdstuk 1: Civilization VI en de geschiedenis

Een videogame die de loop van de geschiedenis simuleert bevat niet alleen bepaalde aannames over het verleden, maar ook een visie op de loop van dit verleden. Het spel presenteert een substantiële geschiedfilosofie, waarin beschavingen van nul tot de toekomst een teleologische ontwikkeling doorlopen. Om bepaalde elementen uit te kunnen lichten is korte toelichting en uitleg over de werking van het spel hier op zijn plaats. Daartoe dient paragraaf 1. In de daaropvolgende paragrafen wordt dieper ingegaan op de geschiedfilosofische visie en de kwesties die worden opgeworpen door deze filosofie.

1.1 Civilization VI

Civ VI is een turn based strategy videogame die de ontwikkeling van beschavingen door de tijd heen simuleert. Het doel is om als speler een beschaving op te bouwen die de tand des tijds heeft doorstaan, van de prehistorie tot de toekomst. De speler staat als een god-entiteit aan het hoofd van een beschaving, en maakt alle beslissingen. Het spel kent vele tientallen beschavingen, van Nederland (onder leiding van koningin Wilhelmina) tot de Azteken (onder leiding van Montezuma) en de Zulu (onder leiding van Shaka).⁴⁷



Afbeelding 2: het speelveld van Civ VI.

⁴⁷ Zie bijlage 1 voor alle speelbare beschavingen en leiders.

Qua speelwijze en speelveld zou het spel enigszins kunnen worden vergeleken met het bordspel *Risk*. Iedere beschaving (de speler zelf, de computergestuurde spelers of andere spelers via het internet) krijgt om de beurt de tijd om hun beschaving te leiden; waar bij *Risk* het voeren van oorlog het belangrijkste is, moet de speler bij *Civ VI* nog heel veel andere dingen doen. De eerste beurt is in 4000 BCE, de spelers krijgen hier een kans hun hoofdstad te stichten. In de beurten die daarop volgen kunnen spelers verschillende acties ondernemen: nieuwe steden stichten; gebouwen in de steden bouwen; nieuwe districten in de steden bouwen; infrastructuur bouwen; grondstoffen als ijzer, olie en steenkool delven; nieuwe technologieën onderzoeken; maatschappelijke vooruitgang boeken; wereldwonderen bouwen; oorlogen verklaren. De geschiedenis is het speelveld, maar verloopt iedere keer op een andere manier. Zo kunnen spelers als Wilhelmina het Colosseum bouwen, kan de wereldkaart verschillen van de onze, kunnen beschavingen hun eigen religie stichten en kunnen de Verenigde Staten communistisch worden. De mogelijkheden zijn groot, maar ze moeten uiteindelijk allen leiden tot de eindoverwinning.

De spellen uit de serie zijn het best samen te vatten met een quote uit *Civilization V*: 'can you build a civilization that will stand the test of time?'⁴⁸ Het uiteindelijke doel is het bouwen van een beschaving die de tand des tijds zal doorstaan en voor eeuwig zal blijven voortduren. Het spel vertaalt dit naar het behalen van een speltechnische overwinning aan de hand van verschillende overwinningscriteria. Er zijn zes verschillende manieren om het spel te winnen: een puntenoverwinning; een dominantieoverwinning; een wetenschappelijke overwinning; een diplomatieke overwinning; een culturele/toeristische overwinning; een religieuze overwinning.

De puntenoverwinning kan worden behaald door in een vooraf gesteld aantal beurten de meeste punten te verkrijgen. Punten zijn te verkrijgen door bijvoorbeeld meer steden te stichten, wereldwonderen te bouwen, andere beschavingen te veroveren enzovoorts. De dominantieoverwinning wordt behaald als de speler de hoofdsteden van alle andere beschavingen verovert. Voor het behalen van een wetenschappelijke overwinning moet de speler een expeditie naar een exoplaneet opzetten. De diplomatieke overwinning is te behalen door het winnen van stemmen in het *World Congress*. Voor een culturele overwinning moet de speler de meeste toeristen uit andere beschaving naar de eigen beschaving trekken. Tenslotte is de religieuze overwinning te behalen

⁴⁸ Sid Meier's *Civilization V*, Firaxis Games (2K Games, 2010) Microsoft Windows.

door meer dan de helft van de steden van alle beschavingen te bekeren tot de religie van de speler. Ieder van deze overwinningsmogelijkheden heeft eigen voorwaarden, eigen benodigdheden en eigen uitdagingen.

Daarnaast is er in *Civ VI* maar één winnaar: er is maar een beschaving die de tand des tijds kan doorstaan. Verlies wordt dan ook ingeluid met het bericht dat de beschaving ten onder is gegaan: 'From the dust to which our civilization first rose, so to shall we return. As the light of our people fades to nothingness, we wonder if one will rise to rekindle our flame.'⁴⁹ Hoewel de beschaving in het spel blijft bestaan, is de competitie om de beste te worden verloren. Met het verlies is het spel, en de geschiedenis uit.

In het geval van *Civ VI* zijn er twee belangrijke pijlers van de vooruitgang van beschavingen: de wetenschappelijke en maatschappelijke vooruitgang. Deze is voor de spelers te volgen in twee verschillende onderzoeksbomen: de wetenschaps- en maatschappijboom (*science* en *civics tree*). Vooruitgang in *Civ VI* is dus diep geankerd in wetenschappelijke en maatschappelijke vooruitgang. Dit vooruitgangdenken is zichtbaar in veel van de elementen in het spel. In hoofdstuk 2 en 3 ga ik dieper in op de precieze werking van beide onderzoeksbomen. Ik richt nu mijn aandacht tot de geschiedfilosofische inhoud van het spel, waaruit ook het vooruitgangdenken blijkt.

1.2 Het verloop van de geschiedenis

De manier waarop het spel de geschiedenis simuleert zegt wat over de manier waarop de ontwikkelaars naar het verleden kijken. In de simulatie zit een bepaalde gedachte over het verleden ingekaderd, waaraan vrijwel alles is opgehangen. *Civ VI* heeft hiermee een substantiële geschiedfilosofie: er is een uitgewerkt idee over de motoren achter de loop van de geschiedenis en een duidelijk einddoel. Een voorbeeld van een substantiële geschiedfilosofie die ook in *Civ VI* is te herkennen is de filosofie van de Duitse filosoof Georg Wilhelm Friedrich Hegel.

Hegel staat vooral bekend om zijn dialectische en gefaseerde visie op het verleden. Voor Hegel is de geschiedenis een weg van onvrijheid naar ultieme individuele vrijheid.⁵⁰ Hegel zag in de geschiedenis verschillende fasen, met ieder eigen tegenstellingen die vrijheid tegenhielden. Een beroemd voorbeeld is de dialectiek van meester en

⁴⁹ *Civilization VI*, Firaxis Games.

⁵⁰ Michiel Leezenberg en Gerard de Vries, *Wetenschapsfilosofie voor geesteswetenschappen* (Amsterdam 2012) 131.

knecht, die Hegel ziet in het feodale systeem.⁵¹ In deze dialectiek zijn meester en knecht afhankelijk van elkaar: de knecht is niet vrij door de onderdrukking van zijn meester, maar ook de meester is niet vrij. Want zonder de knecht is de meester niks: wanneer de meester geen knecht heeft om te onderdrukken is de macht een holle frase.

Hegel ziet dat deze dialectiek kan worden opgelost wanneer de knecht erkent dat de wereld zijn werk is. De meester kan de dialectiek oplossen door de knecht als zijn gelijke te erkennen. Hiermee kunnen zij beiden op weg naar meer vrijheid.⁵² Hegel ziet in het verloop van de geschiedenis meer van soortgelijke dialectiek; in iedere fase wordt een bepaalde dialectiek opgeworpen die moet worden opgelost voordat een nieuwe fase zal komen. Uiteindelijk zal er een synthese zijn waarin iedereen samenleeft in een samenleving met absolute individuele vrijheid.⁵³

In *Civ VI* is deze hegeliaanse geschiedfilosofie te herkennen. Vooral de indeling van de geschiedenis in verschillende fasen een duidelijke doorwerking van Hegels gedachtegoed op de ontwikkelaars. Dit is niet verrassend met het oog op de voorbeelden die ontwikkelaar en naamgever Sid Meier had bij het maken van het spel: in een interview in 2019 verklaarde Meier dat hij deels werd geïnspireerd door de *Macmillan World History Fact Finder*, een historische wereldatlas met een gefaseerde indeling.⁵⁴ De tijdperken in het spel tonen overeenkomsten met een dergelijke gefaseerde indeling zoals in de wereldatlas, en zijn een goed voorbeeld van de doorwerking van Hegels ideeën.

Het spel kent negen era's: antieke; klassieke; middeleeuwen; renaissance; industriële; moderne; atomische; informatie; toekomstige. Het spel maakt hier een onderscheid tussen een wereldtijdperk, en het tijdperk van beschavingen zelf. Het tijdperk van de wereld is het gemiddelde tijdperk van alle spelers. Tegelijkertijd kan een beschaving zelf minder ontwikkeld zijn dan het wereldtijdperk, aangezien dit een gemiddelde is. Zo is het mogelijk om als speler in het atomische tijdperk te zijn qua ontwikkeling, terwijl een andere beschaving zich nog in het renaissancetijdperk bevindt.

Naast de fasering van geschiedenis, bevat het spel ook nieuwe tegenstellingen en uitdagingen per fase. Deze nieuwe uitdagingen zijn vooral zichtbaar wanneer de speler opnieuw het spel laadt. Tijdens het laadscherm verschijnt een tekst, die niet alleen uit-

⁵¹ Ibidem, 151.

⁵² Ibidem.

⁵³ Ibidem.

⁵⁴ Ars Technica, 'How Sid Meier Almost Made Civilization a Real-Time Strategy Game' (2019) 2'15"- 3'15". Via: <https://www.youtube.com/watch?v=XwUM33VJRbY> (laatst bezocht 11-06-2020). Colin McEvedy, *The Macmillan world history factfinder* (New York 1985).

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

weidt over de beschaving die de speler speelt, maar ook over de tijd waarin het spel zich bevindt. Afhankelijk van de tijdsperiode zal de tekst gaan over de staat van de wereld, de uitdagingen die de speler voor zich kan vinden en de kansen die gegrepen kunnen worden. Als voorbeeld: de tekst (zie afbeelding 3) over het industriële tijdperk noemt de opkomst van de fabrieken en de toename in productie die hier het gevolg van is. Maar het noemt ook de problemen die hierdoor kunnen ontstaan: oorlog en milieuverandering.

Hoewel Hegels ideeën over het verloop van de geschiedenis naar individuele vrijheid niet een op een terug te vinden zijn in het spel, is de manier waarop het spel is ingedeeld in fasen met verschillende uitdagingen en tegenstellingen een doorwerking van Hegels geschiedfilosofie.



Afbeelding 3: het laadscherm voor het industriële tijdperk.

Een tweede, en misschien even belangrijke, overeenkomst tussen Hegel en het spel is de centrale plek van de natiestaat. In het spel zijn beschavingen een homogene massa. De

beschavingen worden gerepresenteerd als een natie met een gemeenschappelijke cultuur, identiteit en nationaal besef. Dit geldt niet alleen voor beschavingen die op enige manier als natiestaat zouden kunnen worden gezien, maar ook voor beschavingen gebaseerd op volkeren of culturen die niet zouden kunnen worden beschreven als een natiestaat.

Hegel zag volkeren of naties als vanzelfsprekende eenheden van analyse: ze waren een eenheid, die in zijn geheel een besef bevatte.⁵⁵ Volkeren zijn nationale entiteiten met een bepaalde politieke organisatie, over het algemeen in de vorm van een staat. Wanneer deze staatsvorm niet ontstaat, of minder ontwikkeld is, waren zij volgens Hegel rijp voor onderwerping en overheersing door wel als staten georganiseerde naties die wel op weg waren naar individuele vrijheid. Hiermee keurt Hegel in wezen kolonialisme goed.⁵⁶

Naast de centrale positie voor de natie in *Civ VI* volgt het spel Hegel in zijn gebruik van kolonialisme. Om een oorlog te kunnen verklaren in *Civ VI* is een *casus belli* nodig. Wanneer een beschaving twee tijdperken voorloopt op een andere beschaving is het mogelijk om een koloniale oorlog te verklaren; een beschaving is rijp voor onderwerping en overheersing wanneer deze minder ontwikkeld is. Daarnaast zorgt het verklaren van een koloniale oorlog voor 50% minder wrok naar de speler toe bij andere beschavingen dan een 'normale' oorlog. Een koloniale oorlog is dus een minder 'slechte' oorlog in *Civ VI*. Dit is een doorwerking van Hegels idee: minder ontwikkelde naties waren rijp voor onderwerping en overheersing.

Een laatste overeenkomst met Hegels filosofie is de focus op wereldgeschiedenis. Hegel beschouwt de wereldgeschiedenis als het noodzakelijke proces voor de zelfverwerkelijking van de universele geest.⁵⁷ Alleen hierdoor kan individuele vrijheid worden bereikt. Dit is een opmerkelijke beschouwing, zeker met Hegels koloniale ideeën in het achterhoofd. Hij ziet wereldgeschiedenis en de universele geest als een belangrijk onderdeel van het proces naar vrijheid, maar beschouwt tegelijkertijd een volksgeest: het tegenovergestelde van een universele geest. Een soortgelijke problematiek is zichtbaar in *Civ VI*.

⁵⁵ Leezenberg en Vries, *Wetenschapsfilosofie voor geesteswetenschappen*, 152.

⁵⁶ Ibidem, 152-153.

⁵⁷ Ibidem, 152.

Sinds de eerste uitgave van een spel uit de *Civilization* reeks in 1991 is er kritiek geweest op de centrale plaats voor westerse beschavingen in het spel.⁵⁸ *Civ VI* kan worden gezien als een gedeeltelijke doorbreking van de westerse trend. Het is voor het eerst dat er in het spel gebruik wordt gemaakt van originele talen in plaats van het Engels bij de benaming van geografische kenmerken (zoals rivieren) en de taal die de leiders van de beschavingen spreken. Hiernaast komen de verschillende wereldwonderen in het spel steeds vaker van plaatsen buiten de westerse wereld.⁵⁹ Ook dit is een overeenkomst met Hegel: niet langer staan volksgeesten zoals wij die kennen centraal en maakt de wereldgeschiedenis intrede in het spel.⁶⁰ Toch blijft het, net zoals Hegel, vast zitten in de bestaande centrale positie van de natiestaat. Zoals Angus Mol, Aris Politopoulos en Csilla Ariese-Vandemeulebroucke concluderen:

However, even if *Civ VI* has some new sensibilities when it comes to the representation of the past as well as a much expanded Civlopedia [de encyclopedie in het spel], this game is not a good replacement for World History and Heritage 101.⁶¹

Tegenwoordig presenteert *Civ VI* een meer brede wereldgeschiedenis, zeker in vergelijking met eerdere spellen uit de serie. Dat is een stap in een meer multiperspectieve richting, maar er blijft nog een hevige focus op een centrale natiestaat, waarin koloniaal gedachtegoed blijft bestaan. In dat opzicht moet het spel nog veel verder gaan wil het een 'wereldwijde' geschiedenis presenteren.

De focus op westerse geschiedschrijving en de algemene visie op de geschiedenis die het spel propageert is onderdeel van een spanningsveld tussen geschiedfilosofie en spelontwikkeling. Een game-technische keuze kan grote geschiedfilosofische invloed hebben. Zo is de opdeling van de menselijke geschiedenis in verschillende fasen voor de

⁵⁸ Zie bijvoorbeeld: Angus A. A. Mol, Aris Politopoulos en Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, "From the Stone Age to the Information Age": History and Heritage in Sid Meier's Civilization VI, *Advances in Archaeological Practice* 5 (2017) 214–219, aldaar 216–217; Ted Friedman, 'Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space', *On a silver platter: CD-ROMs and the promises of a new technology* (1999) 132–50; Dom Ford, "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V, *Game Studies* 16 (2016); Kriston Capps, "Civilization VI' Has a Problem (As Does Civilization)", *CityLab*. Via: <http://www.citylab.com/work/2016/10/what-civilization-vi-gets-wrong-about-civilization/504653/> (laatst bezocht 11-06-2020); Gabriel Soares, "Civilization' and Strategy Games' Progress Delusion", *Vice* (2019). Via: https://www.vice.com/en_us/article/4aggzm/civilization-and-strategy-games-progress-delusion (laatst bezocht 11-06-2020).

⁵⁹ Mol, Politopoulos en Ariese-Vandemeulebroucke, "From the Stone Age to the Information Age", 218.

⁶⁰ Leezenberg en Vries, *Wetenschapsfilosofie voor geesteswetenschappen*, 152.

⁶¹ Mol, Politopoulos en Ariese-Vandemeulebroucke, "From the Stone Age to the Information Age", 218.

speler een simpele weergave van het verleden. Het is een duidelijke en behapbare indeling van het verleden.

Een ander voorbeeld van dit spanningsveld is het apolitieke karakter van het spel. Sid Meier heeft meermaals benadrukt dat de serie niet het doel heeft om zijn eigen politieke visie te presenteren: 'Playing out somebody else's political philosophy is not fun for the player. We strove to make all types of play viable.'⁶² Het doel was om een fijne en leuke spelervaring voor de speler te creëren. Hiervoor moeten bepaalde historische elementen inboeten: het spel moet eerlijk zijn, en ook voldoen aan hedendaagse waarden.

Ontwikkelaars worden in hun keuze voor historische elementen die worden gerepresenteerd in videogames begrensd door het huidige sociale klimaat en wat wordt gezien als 'leuk' om te spelen. Dit is wat Metzger en Paxton de *historical boundary structure* noemen.⁶³ Een videogame over slavernij is ondenkbaar; dit wordt niet geaccepteerd. Ook al zouden ontwikkelaars een dergelijke game maken, de kans is groot dat deze niet tot nauwelijks wordt verkocht. Niet alleen ontwikkelaars, maar ook uitgevers van videogames branden zich liever niet aan 'moeilijke' historische kwesties.⁶⁴ Uiteindelijk blijven videogames een vorm van entertainment waar enorm veel geld aan verdiend kan worden. Het maken van videogames met onderwerpen die maatschappelijk onwenselijk zijn is dan ook het plegen van economische zelfmoord.

In *Civ VI* is de *historical boundary structure* ook aanwezig. De afwezigheid van slavernij is een goed voorbeeld van het weglaten van een deel van de menselijke geschiedenis omdat spelers niet willen worden herinnerd aan deze zwarte bladzijde. Het slachtofferen van bepaalde politieke ideeën om spelers een betere spelervaring te geven is hier een ander voorbeeld van. Maar dit betekent niet dat het spel geen politieke visie heeft. Kanishk Tharoor wijst duidelijk op het manco in de argumentatie van Sid Meier:

But few forms of cultural production about the world are ideology-free. The *Civilization* series is not devoid of political philosophy, nor are all types of play truly viable. Meier

⁶² Kanishk Tharoor, 'Playing with History: What Sid Meier's Video Game Empire Got Right and Wrong About 'Civilization'', *Longreads* (2016). Via: <https://longreads.com/2016/10/26/what-sid-meiers-video-game-empire-got-right-and-wrong-about-civilization/> (laatst bezocht 11-06-2020).

⁶³ Metzger en Paxton, 'Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past', 555-556.

⁶⁴ *Ibidem*, 555.

may insist that the game's designers only wanted to make a fun experience for the player, but they've made much more.⁶⁵

Zo presenteert *Civ VI* niet alleen een substantiële geschiedfilosofie, maar wordt het ook door de historical boundary structure begrensd in de weergave van het verleden. Verder wordt door de ontwikkelaars ontkend dat het spel een politieke voorkeur presenteert. De apolitieke sfeer van het spel houdt geen stand: hoewel de ontwikkelaars claimen geen politiek te bedrijven zijn bepaalde keuzes politiek geladen. Dit is ook zichtbaar in het einde van het spel en de geschiedenis.

1.3 Het einde van de geschiedenis

In zijn werk *The End of History and the Last Man* uit 1992 betoogt de Amerikaanse politoloog Francis Fukuyama dat met het einde van de Koude Oorlog en het uiteenvallen van de Sovjet-Unie in 1991 de (westerse) liberale en democratische rechtstaat de finale vorm van staatsinrichting zal zijn.⁶⁶ In de toekomst zouden er geen ideologische uitdagingen meer zijn voor de westerse (Amerikaanse) staatsvorm; dit betekende het einde van de vooruitgang van de menselijke geschiedenis.⁶⁷ Het Amerikaanse optimisme na het einde van de Koude Oorlog vindt zijn weerspiegeling in de gehele *Civilization* reeks.

Een visie op het einde van de geschiedenis is ook in *Civ VI* terug te zien: een spel dat het verloop van de geschiedenis simuleert heeft naast een visie op dit verloop, ook een visie op het einde van dit verloop. Hier is het spanningsveld tussen geschiedfilosofie en game-ontwerp nog sterker: een game heeft vrijwel altijd een einde. Hier zijn bepaalde game-technische, en dus ook geschiedfilosofische keuzes aan verbonden.

Net zoals in de vorige paragraaf geldt dat er naast Fukuyama meerdere substantiële visies op het einde van het verleden aan *Civ VI* kunnen worden gekoppeld. Zo maakt Tharoor een goede vergelijking met Fukuyama's tegenhanger Samuel Huntington's *Clash of Civilizations*.⁶⁸ Huntington beargumenteerde dat het einde van de Koude Oorlog zou zorgen voor een nieuwe strijd, die tussen verschillende beschavingen.⁶⁹ Hierin is een verschil met Fukuyama te zien, en een in eerste opzicht grotere gelijkheid met *Civilizati-*

⁶⁵ Tharoor, 'Playing with History'.

⁶⁶ Francis Fukuyama, *The end of history and the last man* (Londen 1992).

⁶⁷ Leezenberg en Vries, *Wetenschapsfilosofie voor geesteswetenschappen*, 297–299.

⁶⁸ Tharoor, 'Playing with History'.

⁶⁹ Samuel P. Huntington, *The clash of civilizations and the remaking of world order* (New York 2002).

on – naast de logische overeenkomst in terminologie. Toch kent *Civ VI* meer overeenkomsten met Fukuyama's these dan Huntingtons these.

De verschillende overwinningen die behaald kunnen worden – een scoreoverwinning, een dominantieoverwinning, een wetenschappelijke, culturele, religieuze of diplomatieke overwinning – duiden op een substantiële geschiedfilosofie. Toch is de koppeling naar Fukuyama niet sterk: geen van deze overwinningen komen tot stand door de 'overwinning' van de westerse liberaal-democratische rechtstaat. Daarnaast hoeft de overwinnende beschaving niet per se een liberaal-democratische staatsvorm te hebben: ook een van de andere staatsvormen zijn in staat een beschaving naar de overwinning te leiden.

Wat het spel en Fukuyama's these gemeen hebben is het uitblijven van een toekomst.⁷⁰ Wanneer het spel door de speler of een van de andere beschavingen is gewonnen is het spel 'uit'. Er kan worden doorgespeeld, maar dit maakt eigenlijk niet meer uit: de speler wordt bijvoorbeeld niet meer beloond voor het veroveren van andere beschavingen (zie afbeelding 4). Andere beschavingen kunnen nog aanvallen of aangevallen worden, maar voor het winnen van het spel, en daarmee de geschiedenis, maakt dit niets meer uit. Dit is een van de grote verschillen tussen Fukuyama en Huntington: het uitblijven van een toekomst na het einde van de geschiedenis.

⁷⁰ Leezenberg en Vries, *Wetenschapsfilosofie voor geesteswetenschappen*, 297–298.

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter



Afbeelding 4: na het behalen van een overwinning worden andere overwinningen uitgeschakeld.

Civ VI maakt het einde van het spel nog extra duidelijk door te voorkomen dat spelers op een extra manier kunnen winnen. Alle andere overwinningscriteria worden uitgeschakeld: wanneer de speler bijvoorbeeld een wetenschappelijke overwinning heeft behaald, kan de speler niet nogmaals ook een religieuze overwinning behalen in hetzelfde spel. Er is een einde, en hierna is het spel uit. Er is een parallel tussen Fukuyama's einde van de geschiedenis en het uitblijven van een toekomst en de weergave van het einde in *Civ VI*.

Voor de meeste spellen uit de *Civilization* reeks ging deze parallel op. Er was geen toekomst na het nu. Het 'nu' uit de eerste versie uit 1991 en *Civilization V* uit 2010 was dan wel een ander 'nu', maar in principe was er geen toekomst na deze periode.⁷¹ *Civ VI* is het eerste spel wat breekt met deze traditie met het uitbreidingspakket *Gathering Storm* uit 2019.⁷² In dit uitbreidingspakket is er daadwerkelijk een toekomst: er zijn

⁷¹ Sid Meier's *Civilization*, Microprose (Microprose 1991) Microsoft Windows; *Civilization V*, Firaxis Games.

⁷² Sid Meier's *Civilization VI: Gathering Storm*, Firaxis Games (2K Games 2019) Microsoft Windows.

nieuwere technologieën toegevoegd die kunnen worden onderzocht, en nieuwe maatschappelijke ontwikkelingen die kunnen worden behaald na het 'nu'. Er zou kunnen worden gesteld dat hiermee de parallel met Fukuyama ten einde is. Maar in essentie wordt het einde van de geschiedenis alleen verplaatst naar een ander moment: er is nog steeds maar een winnaar, waarna er geen uitdagingen meer zijn voor deze winnaar. Fukuyama's these blijft sterk verbonden met het einde van het spel.

Andere interessante parallellen en verschillen zijn te vinden in de soorten overwinningen. Fukuyama's einde bestaat voornamelijk uit politieke en economische motieven: de democratie is de enige staatsvorm waarin Hegels synthese (in bijvoorbeeld de analogie van meester en de knecht) kan plaatsvinden.⁷³ Waar in het spel er meerdere overwinningen te behalen zijn, bestaat een groot deel uit politieke en economische motieven. Zowel de dominantie, als de culturele, als de diplomatieke overwinningen hebben een duidelijke politieke en economische grondslag. Maar ook een wetenschappelijke overwinning kan worden gezien als een economische overwinning: wetenschap kost in het spel veel geld. Een betere economie is dus ondersteunend aan het behalen van een wetenschappelijke overwinning.

In het spel ligt ook een nadruk op militaire overwinningen. Dit is niet alleen een doorwerking van de centrale positie van de natiestaat die in de vorige paragraaf is beschreven, maar benadrukt ook de sterke – haast darwinistische – strijd tussen beschavingen die wordt gepresenteerd. Dit is bijvoorbeeld goed zichtbaar in de overwinningen die spelers behalen. De statistieken van overwinningen van spelers zijn aan de hand van *achievements* via het gameplatform Steam bij te houden: hier is zichtbaar dat maar 3,2% van alle spelers op Steam een diplomatieke overwinning hebben behaald.⁷⁴ In vergelijking, een wetenschappelijke, culturele en dominantieoverwinning liggen respectievelijk op 23%, 23% en 21,5%. Dit houdt in dat van alle spelers die het spel via Steam spelen, grofweg maar 1 op de 33 een diplomatieke overwinning heeft gehaald, terwijl ruim één op de vijf spelers een dominantieoverwinning heeft behaald. Hieruit valt af te leiden dat het spel meer is ingericht voor een strijd tussen beschavingen dan een vredelievende samenwerking tussen beschavingen. Dit komt ook overeen met de eerdergenoemde op-

⁷³ Leezenberg en Vries, *Wetenschapsfilosofie voor geesteswetenschappen*, 298.

⁷⁴ Een *achievement* is een soort van medaille verkregen voor een bepaalde gebeurtenis zoals het winnen van het spel. Civ VI kent 246 achievements, sommigen zijn vrij makkelijk te behalen, anderen zeer moeilijk. Peildata zijn 08-04-2020.

vatting van Tharoor, die stelt dat niet alle overwinningcriteria even vatbaar zijn.⁷⁵ De geschiedenis, en het einde hiervan, is een strijd tussen beschavingen, ideologieën en politieke staatsvormen. Dit past prima in het straatje van de politieke invulling van Fukuyama's einde.

1.4 Conclusie

De geschiedfilosofische visie van *Civ VI* stond centraal in dit hoofdstuk. Meerdere substantiële geschiedfilosofieën kunnen als voorbeeld worden genomen van de visie op de loop van de geschiedenis zoals gerepresenteerd in het spel. Zo kent het spel parallellen met Hegels visie, maar is ook Fukuyama's 'End of History' te herkennen. Centraal aan het verloop van de geschiedenis in *Civ VI* staan wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling. Langs twee onderzoeksbomen kunnen spelers de beschaving ontwikkelen tot een eindoverwinning.

Deze visie op de loop van geschiedenis is niet zonder kritiek. Hoewel de ontwikkelaars claimen een 'apolitieke' versie van de geschiedenis te creëren, wordt er vanuit verschillende hoeken kritiek geuit op de haast koloniale invalshoek die het spel neemt tegenover niet-westerse beschavingen. Kritiek wordt ook geuit op de wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling in het spel. Deze kritieken staan in de komende twee hoofdstukken centraal.

⁷⁵ Tharoor, 'Playing with History'.

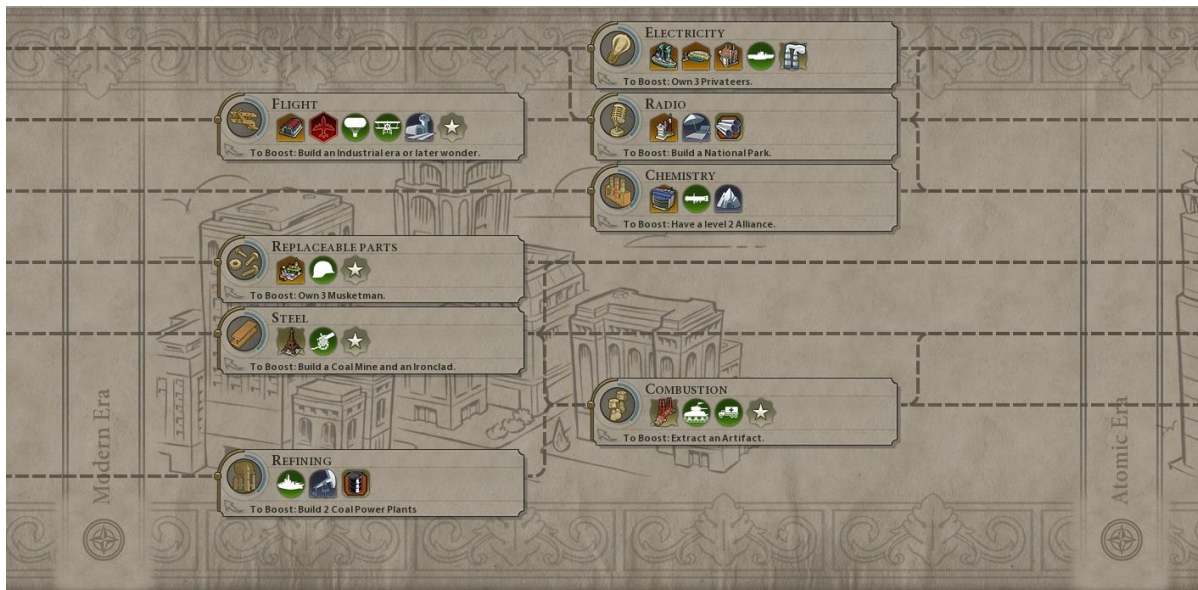
Hoofdstuk 2: wetenschappelijke ontwikkeling

In *Civ VI* zijn wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling twee belangrijke pijlers voor de vooruitgang van een beschaving. De in het vorige hoofdstuk besproken geschiedfilosofie vindt ook hier doorwerking. Maar beide elementen kennen ook eigen filosofieën en zienswijzen. De representatie van wetenschappelijke ontwikkeling is vaak terug te zien in verschillende mods. Makers van deze mods zijn het om meerdere redenen oneens met de representatie of geschiedfilosofie achter wetenschappelijke ontwikkeling in het spel. In dit hoofdstuk beschouw ik eerst de wetenschappelijke ontwikkeling in *Civ VI*, om vervolgens de focus te verleggen naar verschillende mods, en de veranderingen die deze aanbrengen.

2.1 Wetenschappelijke ontwikkeling in Civ VI

Wetenschap is een van de twee elementen in *Civ VI* dat zich aan de hand van een onderzoeksboom ontwikkelt. De zogenaamde wetenschapsboom is vergelijkbaar met een stroomschema: het beschrijft alle te onderzoeken technologieën van het begin van het spel, tot het einde van het spel (zie afbeelding 5). In *Civ VI* omvat de wetenschapsboom 77 technologieën die kunnen worden onderzocht. De speler kan niet willekeurig een technologie onderzoeken; een bepaalde volgorde is vereist. Sommige technologieën zijn afhankelijk van eerder te onderzoeken technologieën. Bijvoorbeeld, om de technologie 'Archery' te kunnen ontwikkelen, moet de speler eerst 'Animal Husbandry' hebben ontwikkeld.

In lijn met de in hoofdstuk 1 beschreven geschiedfilosofische visies op het verleden is de onderzoeksboom opgedeeld in verschillende fasen. Dit is een goed voorbeeld van de hegeliaanse visie die het spel uitdraagt. Daarnaast is de onderzoeksboom ook een goed voorbeeld van de teleologische visie die door het spel naar voren wordt gebracht. Alle technologieën zijn al zichtbaar in de onderzoeksboom; het is voor de speler in de eerste beurt al mogelijk om te zien welke technologieën er in de toekomst kunnen worden ontwikkeld. Dit moedigt de speler aan naar een doel toe te werken; het is hiermee een teleologische visie op de ontwikkeling van wetenschap.



Afbeelding 5: een deel van de onderzoeksboom. Zichtbaar is hoe verschillende technologieën elkaar opvolgen.

2.1.1 Technologische vooruitgang

Iedere technologie in de onderzoeksboom heeft een bepaalde technologische waarde. Deze waarde wordt in het spel uitgedrukt in beker glazen. Iedere beurt produceert een beschaving een bepaald aantal beker glazen. Om een technologie te ontwikkelen moet de beschaving de vastgelegde waarde beker glazen produceren; dit gebeurt over het algemeen over meerdere spelbeurten. Als voorbeeld: een beschaving produceert tien beker glazen. Een te onderzoeken technologie kost honderd beker glazen. Het kost de beschaving dan tien beurten om de technologie te ontwikkelen.

Om te voorkomen dat het spel maar 77 beurten duurt (een beurt per technologie), neemt de waarde van technologieën steeds meer toe. Voor iedere ontwikkelde technologie, neemt de waarde van de daaropvolgende technologieën toe; in het spel kost wetenschap steeds meer. Dit wordt in het spel gebalanceerd door de groei van de beschaving, en daarmee de groei van de productie van het aantal beker glazen per beurt. De manier waarop spelers nieuwe technologieën kunnen ontwikkelen is goed uit te leggen aan de hand van het MDA-model.



Afbeelding 6: MDA weergave van wetenschappelijke ontwikkeling

Bovenstaande afbeelding geeft de wetenschappelijke ontwikkeling weer in het MDA-model. In het geval van wetenschap zijn er twee mechanics – bepaalde x waarden – van belang: de kosten van de technologie en de productie van bekersglazen per beurt. Dit zijn allebei per beurt vastgestelde waarden. Uit deze waarden produceert het spel de twee dynamics: het aantal beurten en een vooruitgangsidee. Het aantal beurten benodigd voor het ontwikkelen van de technologie is een redelijk simpele rekensom die ik in de alinea hierboven al heb toegelicht. De tweede dynamic behoeft meer uitleg.

Het kost minstens een beurt om een technologie te ontwikkelen. Ook al is aan het begin van de beurt het aantal geproduceerde bekersglazen hoger dan de kosten van de technologie, kost dit de speler altijd een beurt. Maar tegenover de tijdsduur staat wel vooruitgang op de wetenschapsboom, en vooruitgang van de beschaving in algemene zin. In essentie is dit een vooruitgangdenken: wetenschappelijke ontwikkeling is benodigd voor, en geeft, vooruitgang. Dit is een van de aesthetics die af te leiden is van wetenschappelijke ontwikkeling. De tweede beschreven aesthetic is de duur van wetenschappelijke ontwikkeling. Het spel maakt aan de speler duidelijk dat wetenschappelijke innovaties niet zomaar kunnen gebeuren: wetenschap kost tijd. De speler kan hier een gevoel van urgentie aan over houden; het is voor de speler van belang om de productie van bekersglazen zo hoog mogelijk te houden.

2.1.2 Productie van wetenschap

De productie van bekersglazen vindt in essentie plaats zonder inmenging van de speler: per inwoner van de beschaving wordt een bepaalde hoeveelheid bekersglazen geproduceerd (0,7 bekersglas per 1 populatie), de speler kan dit niet stoppen. Wel kunnen spelers de hoeveelheid bekersglazen die de beschaving per beurt produceert op meerdere ma-

nieren vermeerderen. Dit is niet alleen nodig om latere technologieën (die meer beker-glazen kosten) te kunnen onderzoeken, maar ook om de beste militaire eenheden te kunnen hebben, en daarmee de meeste militaire macht te hebben.

De eerste manier van het vermeerderen van de productie van beker-glazen is simpelweg het laten groeien van de beschaving: meer inwoners betekent meer beker-glazen. Spelers kunnen bijvoorbeeld meer steden stichten. Ook kent het spel meerdere gebouwen en speciale districten die kunnen worden gebouwd om de productie van beker-glazen op te voeren. Door het bouwen van het campusdistrict en het bouwen van een bibliotheek, universiteit en een onderzoekslaboratorium wordt de productie van beker-glazen bevorderd.

Beide van deze manieren om de ontwikkeling van technologieën te versnellen veranderen de mechanic 'aantal beker-glazen per beurt'. Door het aantal beker-glazen per beurt te verhogen, kan een technologie sneller worden ontwikkeld. Maar ook de andere mechanic, die van 'waarde voor een technologie', kan worden veranderd. Dit gebeurt op drie manieren: eureka's, grote personen (great persons) en spionage.

Het systeem van eureka's is deels willekeurig. Elke technologie heeft een bepaalde eureka: dit is een voorwaarde waaraan moet worden voldaan om de waarde voor de technologie met vijftig procent te verminderen; het vergt hierna dus nog steeds eigen onderzoek om een technologie te ontwikkelen. Dit kan bijvoorbeeld het tegenkomen van bepaalde 'natural wonders' zijn, het hebben van een bepaald aantal eenheden of het bouwen van een bepaald aantal gebouwen. Als voorbeeld: de speler krijgt een eureka voor de technologie 'Astronomy' als hij of zij een 'natural wonder' tegenkomt. Voorbeelden van 'natural wonders' zijn het Great Barrier Reef of de Giant's Causeway. Het tegenkomen van een 'natural wonder' is dus deels toevallig, waardoor de speler niet altijd de eureka voor de technologie tegen zal komen.

De eureka's houden een deels teleologisch wereldbeeld in stand. Allereerst is het mogelijk om voor iedere technologie te zien wat de eureka is; dit houdt in dat de speler gericht op zoek kan gaan naar een eureka. Waar 'eureka' een kreet is die bekend staat om het doen van een plotselinge ontdekking, is de 'eureka' in *Civ VI* allesbehalve plotseling. Spelers kunnen eureka's doelbewust gebruiken om de hoeveelheid beurten die nodig zijn voor het ontwikkelen van een nieuwe technologie drastisch te verminderen; dit gaat in tegen het idee van een plotselinge ontdekking.

Naast de planmatige manier waarop eureka's door spelers kunnen worden gebruikt, blijven de eureka's altijd hetzelfde. Wederom is het voor de speler dus mogelijk om op een geplande manier met de eureka's om te gaan, en op een doelmatige en haast teleologische manier met de eureka om te gaan. Waar eureka's in principe plotselinge ontdekkingen moeten representeren, en dit in eerste instantie ook doen, zal een speler die het spel al meerdere malen heeft gespeeld de eureka's kennen en komt het 'plotselinge' te vervallen.

De tweede, en minder plotselinge manier van het verminderen van onderzoek is spionage. Spelers kunnen spionnen in zetten om eureka's van technologieën die al wel door andere beschavingen zijn ontwikkeld te stelen. Door een spion in het campusdistrict van een andere beschaving te plaatsen kan de speler een of meerdere eureka's buitmaken. Interessant is dat veel technologieën die pas later in het spel te ontwikkelen zijn geen plotselinge eureka meer hebben; deze zijn alleen te verkrijgen via een spion of een groot persoon.

De grote personen (*great persons*) zijn de derde manier waarop spelers het aantal beurten voor ontwikkeling kunnen aanpassen. In het geval van wetenschap zijn de *great scientist* van het meeste belang. Beschavingen produceren naar bekerglazen ook *great scientist points*. Wanneer een beschaving genoeg van deze punten heeft verzameld is het mogelijk om een great scientist te rekruteren. Deze grote wetenschappers, bijvoorbeeld Einstein, geven meerdere voordelen. Enkele geven een eenmalige boost van bekerglazen; hierdoor wordt het aantal beurten benodigd voor ontwikkeling flink verminderd. Andere grote wetenschappers geven meer passieve bonussen, zoals een verhoogde productie van wetenschappelijke gebouwen, of eureka's van nog niet ontwikkelde technologieën.

2.2 Wetenschappelijke mods

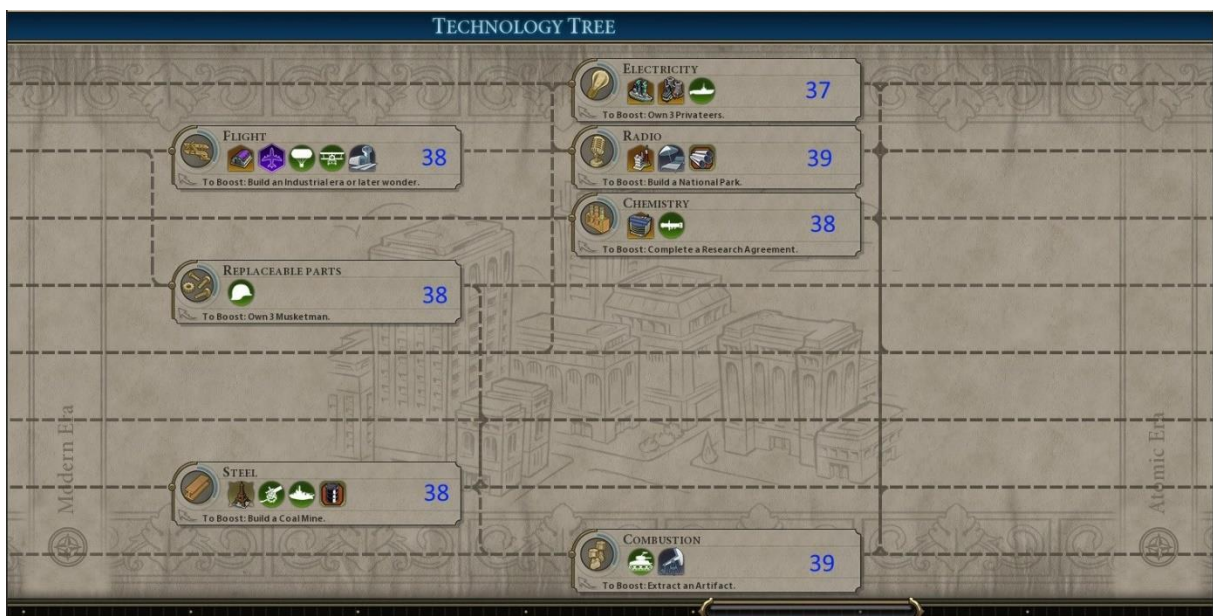
Er zijn veel mods die verandering aanbrengen in de manier waarop wetenschappelijke ontwikkeling tot stand komt in het spel. In de inleiding is al benoemd welke mods in deze scriptie worden behandeld. In dit hoofdstuk komen vier van deze mods terug: de *Real Tech Tree*, *Real Science Pace* en *Real Eureka's* van Infixo, en *Rule with Faith* van JFD. Deze vier mods brengen allen verandering in de manieren waarop de wetenschapsboom werkt, maar richten zich op andere onderdelen van de wetenschappelijke ontwikkeling.

Een mod die inspeelt op historische accuratesse is de *Real Tech Tree* mod, gemaakt door gebruiker Infixo. In een discussiepagina op het forum *Civfanatics* stelt Infixo dat hij zich stoorde aan de onrealistische en ahistorische ontwikkeling in *Civ VI*.⁷⁶ In een discussiepagina op het online forum *Civfanatics* licht Infixo dit toe aan de hand van een voorbeeld: in een van zijn spellen had hij al vliegtuigen in de zeventiende eeuw, terwijl andere beschavingen in zijn spel nog met zwaarden vochten.

Om deze 'ahistorische' ontwikkeling tegen te gaan heeft Infixo de *Real Tech Tree* mod gecreëerd. Deze werkt het best in combinatie met twee andere mods: *Real Science Pace* en *Real Eureka's*. Alle drie mods gecombineerd brengen veel veranderingen, met name in de manier waarop verschillende technologieën met elkaar verbonden zijn, de basisproductie van bekersglazen, en de manier waarop eureka's werken. Hieronder wordt kort toegelicht toe wat iedere mod precies verandert.

2.2.1 Real Tech Tree

De *Real Tech Tree* mod brengt vooral nieuwe verbindingen en vereisten voor technologieën. De manier waarop bepaalde technologieën met elkaar verbonden waren was volgens Infixo niet historisch correct en niet logisch.



Afbeelding 7: de veranderde onderzoeksboom in de 'Real Tech Tree' mod

⁷⁶ 'Research and science vs. historical accuracy', *CivFanatics Forums*. Via: <https://forums.civfanatics.com/threads/research-and-science-vs-historical-accuracy.609638/>.

Afbeelding 7 laat de veranderde onderzoeksboom zien. Wanneer deze wordt vergeleken met afbeelding 6 van de onderzoeksboom in *Civ VI*, is duidelijk zichtbaar dat er technologieën verdwijnen of op een andere plek verschijnen, en dat er veel meer verbindingen zijn tussen technologieën. De mod maakt het nu moeilijker om naar een volgend tijdperk te gaan zonder alle technologieën uit het vorige tijdperk te hebben ontwikkeld, en maakt het helemaal onmogelijk om een technologie die meer dan twee tijdperken verder is te ontwikkelen; als voorbeeld: het is niet mogelijk om als speler in het renaissancetijdperk een technologie uit het moderne tijdperk te ontwikkelen. Daarnaast past de mod ook de waarde van de eureka's aan. Waar deze in het spel normaliter voor vijftig procent van een technologie gelden, is dit bij gebruik van de mod maar 35%.

2.2.2 Real Science Pace

De *Real Science Pace* past voornamelijk de productie van bekersglazen door populatie aan: 0,3 bekersglas per populatie in plaats van 0,7 bekersglas per populatie. Hierdoor neemt de productie van bekersglazen drastisch af. Om toch een balans in het spel te houden wordt de productie van bekersglazen in de gebouwen in het campusdistrict wel verbeterd. Het loont hierdoor om meer campussen te bouwen. Om dit te voorkomen zorgt ieder gebouwde campus voor een percentuele afname van de productie van bekersglazen. Volgens Infixo wordt het strategisch plaatsen van campussen hierdoor belangrijker: het is niet langer mogelijk om lukraak campussen te plaatsen, hierdoor neemt de productie van bekersglazen te veel af.

2.2.3 Real Eureka's

De derde en laatste mod gemaakt door Infixo is de *Real Eureka's* mod. In paragraaf 2.1 is beschreven hoe de eureka's in het spel niet langer een plotselinge ontdekking meer zijn. Allereerst brengt de mod veel nieuwe eureka's: voor iedere technologie zijn er nu meerdere eureka's, die willekeurig worden vastgesteld aan het begin van het spel. Verder is er de mogelijkheid om de eureka's zichtbaar of onzichtbaar te laten zijn in het spel. De speler kan dus ervoor kiezen om eureka's daadwerkelijk als plotselinge en willekeurige ontdekkingen te laten fungeren.

2.2.4 Rule With Faith

Deze mod is een collectie van meerdere mods (20 in totaal) gemaakt door JFD, janboruta en sukritact. Iedere submod verandert net een ander onderdeel van het spel. In het geval van wetenschappelijke ontwikkeling is vooral de submod *RwF: Civics and Techs* van belang. Deze submod brengt kleine veranderingen in de manier waarop bepaalde technologieën elkaar opvolgen, en in sommige namen van technologieën.

2.3 Invloed van de mods

Vrijwel alle veranderingen die de mods maken zijn mechanische veranderingen: er worden bepaalde x-waarden aangepast. Neem als voorbeeld de productie van bekerglazen door populatie die wordt veranderd door de *Real Science Pace* mod. Dit is een simpele verandering van getallen, die uiteindelijk het verloop van het spel kan aanpassen. Aan de hand van het MDA-model is te zien hoe door het veranderen van een mechanic, ook de dynamic en de aesthetic kunnen veranderen.

De drie mods gemaakt door Infixo hebben bij elkaar veel invloed op het verloop van het spel. In tabel 1 is weergegeven hoe veel beurten het kostte om tot de technologie 'Rocketry' te komen – een van de belangrijke technologieën op weg naar een wetenschappelijke overwinning. Zichtbaar is dat het met gebruik van de mods twintig procent meer beurten duurt om de technologie te ontwikkelen. Hoewel de mods dus kleine procentuele veranderingen maken heeft dit grote gevolgen voor het verloop van de geschiedenis in het spel.

Spel	Met mods	Zonder mods
1	Pedro II (Brazilië) – 344	Chandragupta (India) – 268
2	Matthias Corvinus (Hongarije) - 359	Phillip II (Spanje) – 292
3	Laurato (Mapuche) – 334	Teddy Roosevelt (VS) – 298
Gemiddeld	346 beurten	286 beurten

Tabel 1: gemiddeld aantal beurten tot het bereiken van 'Rocketry' met verschillende gespeelde beschavingen.

Zo kan worden gesteld dat de representatie van het verleden in *Civ VI* wordt aangepast door het gebruik van mods; de geschiedenis duurt langer. Het kost de speler meer beurten om een wetenschappelijke overwinning te behalen. Maar er gebeurt meer. Ook de in

hoofdstuk 1 besproken metahistorische narratieven komen onder druk te staan door het gebruik van mods. Iedere mod uit kritiek op een bepaalde weergave van het verleden in *Civ VI*. Waar het in de beschrijving simpelweg lijkt te gaan om het corrigeren van 'historische onjuistheden', levert Infixo juist kritiek op de manier waarop *Civ VI* omgaat met de ontwikkeling van beschavingen.

Dit is allereerst te ontlenen aan de kritiek die de *Real Tech Tree* mod maakt op de manier waarop tijdperken elkaar opvolgen. Zoals in de vorige paragraaf beschreven voorkomt de mod dat de speler meer dan een tijdperk vooruit ontwikkelt zonder dat het eigenlijke tijdperk geheel is voltooid. De grote stappen die kunnen worden gemaakt in *Civ VI* worden door Infixo aangepast; de mod representeert een meer geleidelijk beeld van ontwikkeling van beschavingen. Het is niet langer mogelijk om een ver ontwikkelde technologie te hebben terwijl andere technologieën achterblijven.

Dit kan worden gezien als het benadrukken van geleidelijkheid, terwijl tegelijkertijd revolutionaire ontdekkingen links worden gelaten. Het ver vooruitlopen op andere beschavingen is hiermee niet alleen moeilijker te bewerkstelligen, maar zorgt er ook voor dat de computergestuurde beschavingen niet langer willekeurig naar een gevorderde technologie streven zonder andere technologieën bij te houden. In dat opzicht zorgt de mod voor een meer geleidelijke ontwikkeling van alle beschavingen, en niet alleen die van de speler.

Deze rem op ontwikkeling is ook zichtbaar in de *Rule With Faith* mod. Hoewel de collectie van mods een minder duidelijke technologische invalshoek heeft en ook minder wijzigingen aanbrengt aan de mechanics van wetenschappelijke ontwikkeling, zorgt ook deze mod voor een vertraging van vooruitgang. Dit is voornamelijk te danken aan de manier waarop bepaalde technologieën elkaar opvolgen, en welke voorwaarden worden gesteld aan het ontwikkelen van nieuwe technologieën.

Het vertragende effect van nieuwe verbindingen en de rem op te radicale vooruitgang wordt in het geval van Infixo's combinatie van mods versterkt door de *Real Science Pace* mod. Het vertragen van onderzoek maakt dat beschavingen langer in een tijdperk blijven hangen, en daarmee ook meer kans krijgen om op een volgens Infixo logische manier door de ontwikkeling heen te bewegen. De percentuele afname van de productie van bekerglazen door populatie verhult ideeën over de totstandkoming van kennis. Waar het in *Civ VI* sterk gekoppeld is aan de populatie van een land, kan met gebruik van de mod ook een beschaving met minder inwoners het bijbenen in de wetenschappe-

lijke race. Voor Infixo is niet de grootte van een populatie van belang, maar de manier waarop een beschaving omgaat met wetenschappelijke gebouwen. Het nadenken en plannen van wetenschap heeft voor Infixo meer waarde dan het simpelweg groeien van steden; wetenschap is niet iets wat zo maar gebeurt, maar waar over nagedacht moet worden.

Waar de ene mod ervoor zorgt dat spelers moeten nadenken over wetenschap, zorgt de *Real Eureka's* mod er juist voor dat willekeurigheid wordt teruggebracht in het spel. In tegenstelling tot de eureka's in *Civ VI* zorgt de mod er voor dat eureka's daadwerkelijk toevallige en spontane ontdekkingen zijn. Het is mogelijk om de eureka's geheel verborgen te houden voor de speler tot de ontdekking is gedaan. Eureka's zijn niet langer vooraf bekende voorwaarden voor een technologie, maar toevallige en tot op het moment van ontdekking onbekende uitvindingen die het ontwikkelen van technologieën makkelijker maken. Verder kunnen eureka's niet meer worden gezien als teleologische spelonderdelen; spelers kunnen niet meer gebruik maken van eenzelfde strategie om tot wetenschappelijke vooruitgang te komen.

Dit kan ook worden gezien in het licht van het in de inleiding besproken argument van Adam Chapman over historische videogames: ze representeren niet *wat* er in het verleden is gebeurd, maar *hoe* dit is gebeurd. De mods presenteren een andere visie op de *hoe*-vraag. Hier ligt dan ook de waarde in het gebruik van mods. Ze bieden spelers de mogelijkheid om een andere hoe-vraag te stellen dan die het spel stelt. Nu zal deze hoe-vraag per mod verschillen; er is immers voor iedere mod een andere maker, met eigen inzichten en een eigen visie op het verleden. In het geval van de in dit hoofdstuk behandelde mods komt hier een andere visie op het verloop van de geschiedenis naar voren: een meer geleidelijk, minder revolutionair verloop met meer ruimte voor toevallige ontdekkingen. Het gevolg is dat het verleden langer duurt; het kost meer beurten om tot een overwinning te komen en hiermee de geschiedenis te sluiten.

2.4 Conclusie

De representatie van wetenschappelijke ontwikkeling in *Civ VI* kent enkele belangrijke pijlers: de productie van beker glazen en manieren om deze productie te verhogen aan de hand van infrastructuur; genieën (grote wetenschappers); eureka's; spionnen. In *Civ VI* is het hebben van een grote populatie belangrijk voor wetenschappelijke ontwikkeling. Verder is het mogelijk om grote revolutionaire stappen te maken in wetenschappelijke ontwikkeling, en kunnen spelers strategisch gebruik maken van de vooraf bekende eureka's.

De behandelde mods uiten vooral kritiek op de centrale positie van populatie in de productie van beker glazen, en de planmatige manier waarop met eureka's kan worden omgegaan. Door het gebruik van mods zijn revolutionaire stappen haast onmogelijk, en krijgen de eureka's een minder teleologische werking. In het geval van wetenschappelijke ontwikkeling brengen mods voornamelijk mechanische verandering. In het volgende hoofdstuk wordt ingezoomd op de andere centrale onderzoeksboom in *Civ VI*: maatschappelijke ontwikkeling.

Hoofdstuk 3: maatschappelijke ontwikkeling

De andere motor van de geschiedenis in *Civ VI* is maatschappelijke ontwikkeling. Deze is gekoppeld aan de maatschappijboom (civics tree). Langs deze weg worden de ideologische en sociale aspecten van een beschaving ontwikkeld. Ontwikkelingen in deze onderzoeksboom geven de speler toegang tot verschillende staatsvormen en beleid die invloed hebben op de loop van het spel. Maatschappelijke ontwikkeling en staatsvorming in *Civ VI* brengen een ander belangrijk spanningsveld naar voren: dat tussen de apolitieke wens van de ontwikkelaars en het politieke karakter van het spel. In dit hoofdstuk richt ik mij eerst tot de maatschappelijke ontwikkeling zoals deze wordt gerepresenteerd in *Civ VI*, met een discussie van verschillende spanningsvelden die dit oproept. Vervolgens wordt de focus verlegd naar de mods, en hoe deze de spanningsvelden op een andere manier betreden, waardoor spelers een eigen interpretatie kunnen geven aan de representatie van het verleden.

3.1 Maatschappelijke ontwikkeling in Civ VI

In *Civ VI* vindt maatschappelijke ontwikkeling op een soortgelijke manier plaats als wetenschappelijke ontwikkeling: er is een onderzoeksboom, er is een aparte graadmeter voor cultuur (cultuurpunten), er is bepaalde infrastructuur, er zijn mogelijkheden om de productie van cultuurpunten te verbeteren en er is een overwinningscriterium verbonden aan de maatschappelijke ontwikkeling van een beschaving. In dat opzicht lijken wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling veel op elkaar; het is ook een weerspiegeling van de centrale positie die de ontwikkelaars geven aan maatschappelijke, culturele en ideologische ontwikkeling van een beschaving. Het laat zien dat maatschappelijke ontwikkeling een motor van de geschiedenis is.

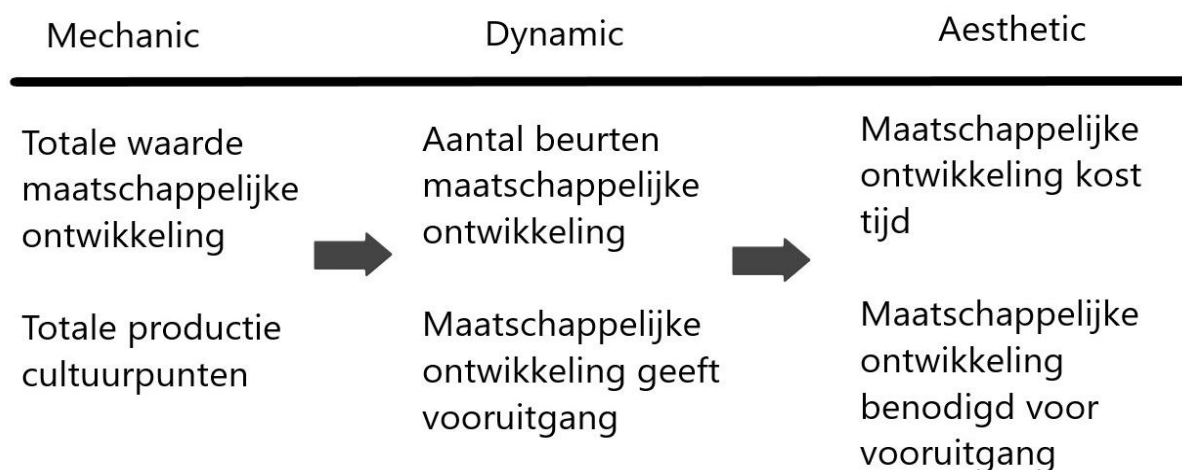
Net zoals bij wetenschappelijke ontwikkeling produceert een beschaving een procentuele hoeveelheid cultuur aan de hand van de bevolking: dit zijn cultuurpunten. Voor iedere populatie in een stad produceert de beschaving 0,3 cultuurpunten. Dit brengt een totaal aantal cultuurpunten per beurt op, waardoor ontwikkelingen uit de maatschappijboom kunnen worden ontwikkeld.

Het totale aantal cultuurpunten kan – net zoals bij de productie van wetenschapspunten – worden verbeterd door de bouw van een speciaal district. In het theaterdistrict kunnen weer verschillende gebouwen worden gebouwd die de productie van cultuurpunten verbeteren. Hiernaast kent ook de maatschappijboom een ‘eureka-

element'. In plaats van eureka's kan de speler *inspirations* krijgen. De werking is in principe hetzelfde: door het uitvoeren van bepaalde taken of het ontdekken van bepaalde dingen in het spel krijgt de speler een korting op een toekomstige maatschappelijke ontwikkeling, en duurt het minder lang voor deze is ontwikkeld.

Hiernaast kan ook cultuur worden verbeterd door de grote personen. Waar wetenschap kan worden verbeterd door grote wetenschappers, kent de maatschappelijke kant grote artiesten, grote schrijvers en grote muzikanten. Zij maken hun kunstwerken, waardoor de beschaving meer cultuurpunten produceert, maar ook meer toeristen ontvangt. In dit opzicht lijken wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling veel op elkaar.

Dit is ook zo wanneer er wordt gekeken naar de MDA-analyse van maatschappelijke ontwikkeling, weergegeven in afbeelding 8. Een belangrijke aesthetic is de noodzaak om de beschaving naast wetenschappelijk ook maatschappelijk te ontwikkelen. Zonder maatschappelijke ontwikkeling zal een beschaving achterblijven op de andere beschavingen. Deze noodzaak wordt geboren uit de centrale positie van de maatschappijboom in het spel. Hiermee wordt culturele en maatschappelijke ontwikkeling gerepresenteerd als een van de motoren van de algehele vooruitgang van een beschaving.



Afbeelding 8: MDA weergave van maatschappelijke ontwikkeling in Civ VI.

Het is interessant dat het spel wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling op een mechanisch zelfde manier representeert. Het suggereert dat maatschappelijke ontwikkeling ook verloopt volgens een teleologisch model, waarbij de speler kiest voor de culturele, maatschappelijke en ideologische ontwikkeling die een beschaving door-

maakt. De culturen in het spel ontwikkelen zich hiermee tot een steeds abstracter en meer ontwikkeld – en daarmee beter – niveau.

In deze ontwikkeling is duidelijk de invloed van Hegel te herkennen, en nog meer een teleologische, haast darwinistische ontwikkeling naar het nu. Culturele en maatschappelijke ontwikkeling worden in de loop van het spel steeds beter: dit vooruitgangdenken zit in de kern van het spel, en is dan ook vaak onderdeel van kritiek, niet alleen in academische kringen.⁷⁷ In hoofdstuk 1 is al toegelicht hoe kolonialisme door het spel wordt goedgekeurd; de steeds verdere ontwikkeling van culturen tot een beter niveau is hier ook een voorbeeld van.

Het spel ziet maatschappelijke en culturele ontwikkeling als motor van de geschiedenis, maar ook als rem op de vooruitgang van beschavingen. Beschavingen die achterblijven in de ontwikkeling, zowel op wetenschappelijk als cultureel vlak, zijn rijp voor onderwerping en onderdrukking. Waar zich dit op wetenschappelijk vlak vaak uitwerkt als een militaire achterstand, is de culturele achterstand veel latenter, en oogt veel meer koloniaal. Het brengt een soort superioriteitsgevoel wat door de hegeliënse opvattingen van de natiestaat wordt goedgepraat.

Hoewel wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling op eenzelfde manier mechanisch gerepresenteerd worden, betekent dit niet dat ze voor het spel geheel hetzelfde zijn. Hierboven is al duidelijk geworden dat culturele achterstand andere uitwerkingen heeft dan wetenschappelijke achterstand. Een ander verschil is ook zichtbaar in de eindoverwinning die voor de maatschappelijke ontwikkeling tot stand komt.

Net zoals wetenschappelijke ontwikkeling kent maatschappelijke ontwikkeling een overwinningscriterium. Deze culturele overwinning wordt behaald door zo veel mogelijk toeristen van buiten de beschaving naar de eigen beschaving te halen. Deze toeristen worden berekend aan de hand van verschillende culturele uitingen: kunstwerken, boekwerken en muziekstukken die worden geproduceerd door grote artiesten, de culturele gebouwen die de speler bouwt, archeologische opgravingen die een speler doet en het toerisme gegenereerd door rockbands.

Hoewel er veel verschillende manieren zijn om als speler invloed te hebben op de productie van zowel cultuur- als toerismepunten, is een actieve keuze om voor een culturele overwinning te gaan niet nodig. Dit is een groot verschil tussen wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling. Waar een wetenschappelijke overwinning samen-

⁷⁷ Zie bijvoorbeeld: Soares, 'Civilization' and Strategy Games' Progress Delusion'.

hangt met de actieve keuze om bepaalde projecten te gaan produceren, kan een culturele overwinning latent tot stand komen.

Dit is opmerkelijk, aangezien deze ontwikkeling wel wordt gepresenteerd als een van de belangrijke motoren van vooruitgang van een beschaving. Waar wetenschap een motor is die (wil deze tot het einde reiken) door de speler gevoerd moet worden, kan de maatschappelijke motor blijven kachelen zonder dat de speler hier invloed op hoeft te hebben. Hiermee is cultuur in *Civ VI* zowel een belangrijke motor van de vooruitgang, als een latent element waar spelers zich niet per se bezig mee hoeven te houden.

3.2 Staatsinrichting en politieke boodschappen

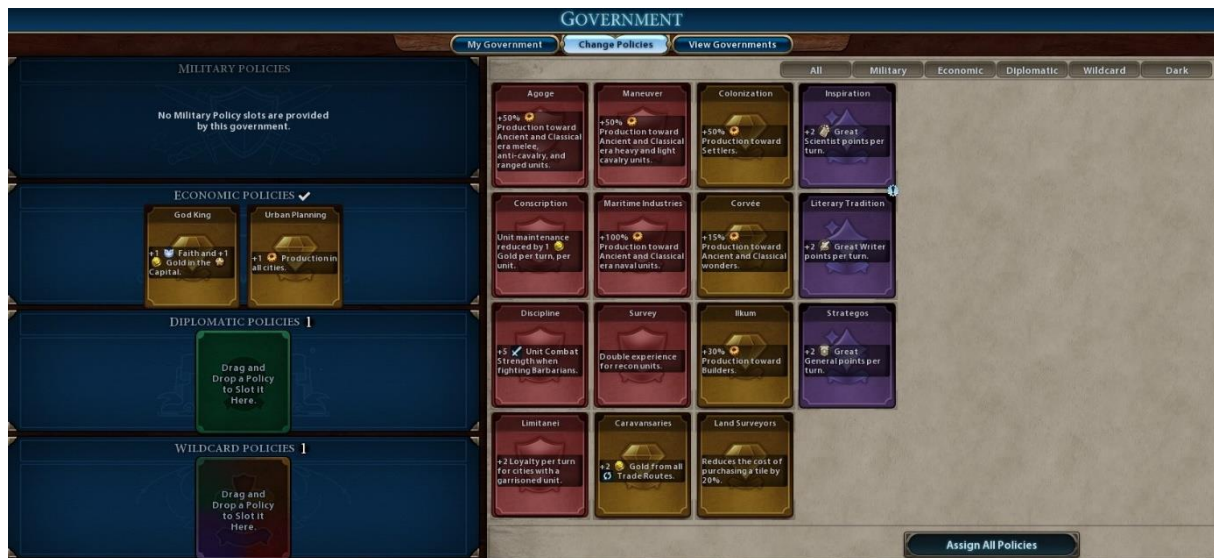
De latente aanwezigheid van cultuur betekent niet dat cultuur geen toegevoegde waarde heeft wanneer de speler niet op zoek is naar een culturele overwinning. Allereerst voorkomt maatschappelijke vooruitgang achterstand. Hiernaast laat het zich, in tegenstelling tot de wetenschappelijke ontwikkeling, wel in beleid en staatsinrichting omvormen: in de maatschappijboom zijn de verschillende te gebruiken staatsvormen verwerkt als ontwikkelbare ideeën. Het spel kent dertien verschillende staatsvormen, verdeeld over vier niveaus: autocratie, oligarchie en de klassieke republiek op niveau 1; monarchie, theocratie en de maritieme republiek (*merchant republic*) voor niveau 2; communisme, fascisme, democratie voor niveau 3; digitale democratie, synthetische technocratie (*synthetic technocracy*) en corporate libertarisme (*corporate libertarianism*) voor niveau 4.

In het begin van het spel zal de speler maar keuze hebben uit 4 staatsvormen (inclusief de beginnende staatsvorm *Chieftdom*), aan het einde van het spel uit alle 13. Hierbij geldt dat hoe hoger het niveau, hoe meer voordelen een staatsvorm met zich meebrengt – en dus hoe beter een staatsvorm is. Dit hangt samen met het in de vorige paragraaf besproken steeds meer ontwikkelde niveau van cultuur. Hoe verder een beschaving in de geschiedenis is, hoe meer ontwikkeld de cultuur en de staatsvorm is. Ook dit is een voorbeeld van het vooruitgangdenken dat centraal staat in *Civ VI*.

Spelers kunnen de staatsvorm zelf kiezen, en het beleid wat gevoerd wordt inden aan de hand van beleidskaarten die via de maatschappijboom te ontwikkelen zijn. Afbeelding 9 laat zien hoe een speler het beleid naar eigen inzicht kan invullen. Voor iedere categorie (militair, economische, diplomatiek en de jokerkaart) moet de speler beleid kiezen. Hiervoor is keuze uit meerdere opties. Naar mate de beschaving zich ont-

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

wikkelt en zich verder op de maatschappijboom begeeft is er meer keuze, en brengen de verschillende beleidskaarten betere bonussen en meer voordelen.



Afbeelding 9: de verschillende beleidskaarten in Civ VI.

Ieder hoger niveau van staatsvorm brengt ook meer ruimte voor beleidskaarten. De staatsvormen uit niveau 1 hebben vier plekken, terwijl de staatsvormen uit niveau vier meer dan tien plekken hebben. Dit past goed bij de eerder benoemde teleologische en substantiële geschiedfilosofie. In *Civ VI* brengen nieuwere staatsvormen van een hoger niveau altijd meer voordelen met zich mee dan oudere staatsvormen, naast een toename in het aantal beschikbare beleidskaarten. Hoewel hier niet direct een koppeling te maken is aan Hegels individuele vrijheid is het een duidelijke uitwerking van zijn beeld van de lineaire ontwikkeling van de geest naar steeds abstractere, en daarmee complexere, vorm.

Interessant is dat het laatste uitbreidingspakket, *Gathering Storm*, een nieuw spanningsveld het spel in brengt dat deels breekt met de altijd toenemende voordelen van staatsvormen. Het vierde niveau van staatsinrichting is pas toegevoegd in dit uitbreidingspakket. Waar de staatsvormen van niveau 1 tot en met 3 geen nadelen met zich meebrengen doen alle staatsvormen van niveau 4 dit wel. Als voorbeeld: digitale democratie geeft een bonus op de productie van cultuurpunten, maar geeft ook een krachtsreductie voor gevechtseenheden. Dit is voor het eerst in het spel dat vooruitgang ook nadelen met zich meebrengt. Dit staat in tegenstelling tot het vooruitgangdenken dat wordt gepropageerd door de steeds verbeterende staatsvormen; het is enerzijds een

breuk met de hegeliïaanse lineaire loop van de geschiedenis, maar anderzijds ook een doorwerking hiervan. Het stijgen naar een nieuw niveau van staatsinrichting (en dus maatschappelijke ontwikkeling) brengt namelijk ook voortuitgang en meer complexiteit met zich mee. Hoewel de breuk met de altijd voortdurende vooruitgang opmerkelijk is, blijft het niet meer dan een kleine kink in de kabel: de gevolgen van de nadelen van de staatsinrichtingen zijn miniem vergeleken met de voordelen die de staatsinrichting (en andere ontwikkelingen) met zich mee brengen.

Naast de tegenstelling op het gebeid van vooruitgangdenken spelen de verschillende staatsvormen ook in een ander spanningsveld een rol: de eerder benoemde 'apolitieke' benadering van *Civ VI*. Staatsinrichting is een politieke bezigheid pur sang. Het is een hele opgave om staatsvormen op een politiek neutrale manier in het spel te representeren zonder hier ook waardeoordelen aan te verbinden. Immers, het representeren van de ene staatsvorm als superieur aan een andere staatsvorm moet voorkomen worden wanneer een apolitieke representatie wordt verwacht.⁷⁸ Aan de andere kant moeten de staatsvormen wel onderscheidend zijn en ook enigszins historisch accuraat. Deze kwestie is een goed voorbeeld van het spanningsveld tussen geschiedenis en videogames: om een videogame te maken moeten er historische offers worden gemaakt. In *Civ VI* is staatsinrichting een van de slachtoffers.

De staatsvormen worden gereduceerd tot een simpele verzameling van voor- en nadelen die door de speler naar eigen inzicht kunnen worden ingericht. Het hebben van een democratische staatsinrichting staat haaks op de manier waarop het spel moet worden gespeeld: er is niks democratisch aan de speler die vanuit een god-perspectief een beschaving bestuurt. Democratie komt er niet aan te pas: er zijn geen verkiezingen, er zijn geen politieke partijen, er is geen parlement en er zijn geen revoluties. Opvallend is dat *Civ VI* de bevolking anders behandelt dan voorgaande spellen uit de serie, waar revoluties wel mogelijk waren. De overgang naar een andere staatsvorm bracht vaak een revolutie met zich mee; in *Civ VI* is dit niet het geval.

Revolutie is bijna uit het spel, en daarmee de geschiedenis, geschreven. Hoewel het nog mogelijk is dat steden zich van een beschaving losmaken – en een vrije stad worden – heeft dit niks met de politieke staatsvorm te maken. Dit is hoogst opmerkelijk, zeker gezien de centrale posities die revoluties vaak hebben binnen de geschiedenis (denk aan de Franse of Amerikaanse Revolutie).

⁷⁸ Tharoor, 'Playing with History'.

De afwezigheid van kernstructuren en instituties als het parlement en verkiezingen zijn ook zichtbaar bij andere staatsvormen. Het communisme kent geen centraal comité, de monarchie geen koning en de oligarchie geen oligarchen. Iedere staatsvorm heeft eigen instituties en eigen vormen van samenwerking en regeren die in *Civ VI* achterwege worden gelaten. En dit gaat dieper dan alleen instituties. In *Civ VI* wordt het bestaan van klassen in de (historische) maatschappij – de ontwikkeling voor een communistische staatsvorm heet ‘class struggle’ – erkend, maar verder ontbreekt ieder spoor van klasse in de gesimuleerde maatschappij. Dit is een vreemd spanningsveld: aan de ene kant willen de ontwikkelaars niet ontkennen dat communisme een staatsvorm is die voorkomt en maken het dus speelbaar, maar aan de andere kant ontbreekt de basis van het communisme.

De reden voor bijvoorbeeld de afwezigheid van klassen in *Civ VI* is moeilijk alleen te wijten aan de ‘apolitieke’ visie van de makers. Er kunnen ook andere redenen zijn voor de klasseloze samenleving die *Civ VI* simuleert: gamemechanics is er hier een van. Ondertussen is gebleken dat *Civ VI* een ingewikkelde game is, met meerdere en zeer verschillende mechanics, dynamics en aesthetics. Het toevoegen van klassen in het spel zou de complexiteit van het spel verhogen. De afwezigheid van klassen is wederom een voorbeeld van een historisch offer in het spanningsveld tussen geschiedenis en videogames.

En het houdt hier niet alleen op voor klassen in de samenleving. Voor iedere staatsvorm is wel een degelijk spanningsveld en historische opoffering te vinden in *Civ VI*. Het is dan ook niet verwonderlijk dat er veel mods zijn die andere staatsvormen toevoegen aan het spel. In de volgende paragraaf worden enkele mods behandeld die kritiek uiten op de aanwezige staatsvormen in *Civ VI*, maar ook veranderingen brengen in andere aspecten van de maatschappelijke ontwikkeling van beschavingen.

3.3 Invloed van maatschappelijke mods

Het veranderen van de plek van een aantal maatschappelijke ontwikkelingen in de maatschappijboom heeft vrij weinig invloed op het verloop van het spel. De drie mods die betrekking hebben op maatschappelijke ontwikkeling – *RWF*, *Real Tech Tree* en *Civics* – veranderen dan ook weinig aan de lengte van het spel zoals dit wel gebeurt bij de wetenschappelijke mods. Hoewel alle drie extra maatschappelijke ontwikkelingen toevoegen zijn deze niet gestoeld op een langere en daarmee (volgens de spelers) meer his-

torische ontwikkeling in het spel. Veel veranderingen hebben betrekking op de apolitieke benadering van *Civ VI*, en richten zich tot de politieke dimensie van de maatschappelijke ontwikkeling. De nadruk ligt hier op het brengen van meer complexe staatsinrichting.

Waar de wetenschappelijke mods voornamelijk zorgen voor mechanische veranderingen in bepaalde waarden, passen de behandelde mods de productie van cultuurpunten niet aan. Interessant is dat de mods geen andere visie op culturele ontwikkeling hebben dan de ontwikkelaars van *Civ VI*. In beide gevallen geldt dat culturele en maatschappelijke ontwikkeling steeds meer voordelen geeft en steeds beter wordt. Deze teleologische vooruitgangsgedachte is dus aanwezig in zowel *Civ VI*, als de mods.

3.3.1 Complexiteit van staatsvormen

Opvallend is dat de mods iets aanpassen aan de staatsvormen. Voornamelijk de complexiteit en de manier waarop beleid naar eigen inzicht van de speler kan worden ingevuld vormen de kernen van de mods. *RWF* brengt talloze nieuwe staatsvormen in het spel. Dit is allereerst een duidelijke kritiek op de aanwezigheid van maar 13 staatsvormen in *Civ VI*. De veranderingen van de *RWF* beginnen bij de eerste staatsvorm. Waar in *Civ VI* iedere beschaving start met Chieftdom als staatsvorm, voegt de *RWF* mod nieuwe startstaatsvormen toe: de *horde* en de *polis*. Deze worden gegeven aan specifieke beschavingen (uit het Middellandse Zeegebied, het Midden-Oosten en Azië).

Dit is een kritiek op de gelijke start die iedere beschaving krijgt in *Civ VI*; de mod biedt meer complexiteit in staatsvormen in de vroege geschiedenis. In *Civ VI* worden staatsvormen naar mate de geschiedenis vordert steeds ingewikkelder. Het hebben van meer en ingewikkeldere staatsvormen in het begin van het spel komt niet overeen met deze teleologische ontwikkeling. *RWF* brengt hier verandering in. Dit schuurt tegen het vooruitgangdenken centraal in *Civ VI*. De ontwikkelaars van de mod zien in de politieke ontwikkeling van beschavingen een minder lineaire en teleologische ontwikkeling: beschavingen beginnen niet allemaal bij hetzelfde punt.

Het verschil in de eerste politieke staatsvormen zegt ook wat over de visie op cultuur. Waar in *Civ VI* beschavingen tot culturele eenheidsworsten worden gemaakt, laten de makers van de mod zien dat verschillende beschavingen verschillende culturele achtergronden kunnen hebben die reflecteren in de staatsvorm. De culturele achter-

gronden vinden voornamelijk uiting in de eerste staatsvormen: het is niet voor niets dat beschavingen van steppegebieden (zoals de Mongolen) *horde* als staatsvorm krijgen.

Naast de nieuwe staatsvormen aan het begin van het spel worden in *RWF* drie nieuwe staatsvormen toegevoegd in het renaissancetijdperk: de absolute monarchie, de parlementaire democratie en de *Noble Republic*. Bestaande staatsvormen krijgen een andere naam: zo wordt communisme een volksrepubliek, democratie wordt een liberale democratie en fascisme wordt een militaire dictatuur. Dit lijkt niets meer dan een naamsverandering, maar het is wel een opmerkelijke verandering op het gebied van de apolitieke behandeling van staatsvormen in *Civ VI*.

Anders dan in *Civ VI* willen de makers van de mods bepaalde staatsvormen wel koppelen aan historische voorbeelden van staatsvormen: fascisme heeft een andere lading dan een militaire dictatuur.⁷⁹ Dit is interessant omdat de mod hiermee het spanningsveld tussen apolitiek en politiek op een andere manier betreedt dan *Civ VI*. Het spel representeert de ideologische voorbeelden, de mod de historische voorbeelden. Dit is interessant, aangezien de mod hiermee wel een politieke stellingname neemt: fascisme wordt gelijkgesteld aan een militaire dictatuur, gemodelleerd naar de historische voorbeelden van fascistische staten die wij kennen zoals Nazi-Duitsland en het fascistische Italië. Voor communisme geldt hetzelfde: de naamsverandering lijkt te suggereren dat een communistische staatsvorm altijd leidt tot een volksrepubliek, terwijl dit niet een historische waarheid is.

Maar naast een andere naam en hiermee een andere representatie verandert er vrij weinig voor de werking van de staatsvormen in het spel. Ze blijven de speler steeds meer voordelen geven tot op het nieuwe vijfde niveau. In dat opzicht behandelt de mod staatsvormen hetzelfde als het spel: steeds beter wordende manieren van staatsinrichting zonder grote nadelen.

Hiernaast blijven staatsvormen in de mods nog steeds losgekoppeld van de structuren die de staatsinrichting vormen. De liberale democratie in de *RWF* mod kent geen verkiezingen, net zoals in *Civ VI*. In dat opzicht zijn de mods niet veel anders dan *Civ VI*. Ze brengen staatsvormen als een extra bonus voor de speler waar geen andere verplichtingen aan zijn verbonden. Hoewel de staatsvormen meer gepolitiseerd worden blijft de essentie hetzelfde: het is een element dat de speler helpt op weg naar de overwinning. Dit laat zien hoe centraal de mechanics achter de staatsvormen in *Civ VI* zijn. Het is

⁷⁹ De vraag of een fascistische staatsvorm altijd leidt tot een militaire dictatuur laat ik hier in het midden.

moeilijk om met een mod de geschiedfilosofie die voortvloeit uit de mechanics aan te passen. Toch betekent dit niet dat er helemaal geen inhoudelijke veranderingen zijn in de staatsvormen.

Zowel *RWF* als *Civics* veranderen de manier waarop de beleidskaarten door de speler naar eigen inzicht kunnen worden ingedeeld in de staatsvormen. In beide gevallen worden de beleidskaarten losgekoppeld van de staatsvormen: er zijn geen beleidskaarten meer die alleen te gebruiken zijn met een staatsvorm. Hier komt een bepaalde maakbaarheid van staatsvormen en beleid uit naar voren. Waar beleid in *Civ VI* nog vrij gereguleerd is aan de hand van de gekozen staatsvorm presenteren de mods een meer vrij model van beleid; spelers kunnen dus een mix van beleid uit verschillende staatsvormen samenstellen. Enerzijds biedt dit de speler meer vrijheid in het spelen, anderzijds biedt het ook een andere visie op beleid. Waar *Civ VI* uitgaat van vaste vormen van beleid voor bepaalde staatsvormen, zien de mods meer maakbaarheid in staatsvormen en beleid. Dit is interessant, omdat de visie die de mods hierop hebben beter aansluit bij de algehele maakbaarheid van geschiedenis die uit *Civ VI* naar voren komt.

Naast deze maakbaarheid brengen de *RWF* en *Civics* allebei veel nieuwe beleidskaarten. Opvallend is dat de *RWF* mod dit doet aan de hand van een herindeling van de beleidskaarten. Het voegt drie nieuwe categorieën toe aan de beleidskaarten: wetenschap, cultuur en religie. Dit brengt het totaal aantal categorieën op zeven. Hierdoor hebben de spelers veel meer flexibiliteit in hun keuze voor beleid. Het is verder ook duidelijker te zien waar welk beleid toe leidt. Waar in *Civ VI* het soms onduidelijk is welk beleid tot een betere wetenschappelijke of culturele productie leidt, is het door het gebruik van de mods direct duidelijk.

Hierdoor heeft de speler ook meer invloed op de wetenschappelijke en culturele productie van de beschaving. In hoofdstuk 2 is al besproken hoe het spel zou hebben kunnen kiezen voor het stellen van een budget voor wetenschappelijke ontwikkeling, en hoe wetenschap wordt verhuld in andere spelelementen. Dit is bijvoorbeeld het geval met wetenschappelijke beleid, wat altijd te vinden is onder andere categorieën van beleid (zowel militair als economisch). *RWF* biedt wel ruimte voor een cultureel of wetenschappelijk beleid.

3.3.2 Historical boundary structure

Waar de mods op sommige gebieden veel veranderen, dan wel mechanisch, dan wel qua naam, blijft de alomvattende geschiedfilosofische visie van *Civ VI* intact. De in hoofdstuk 1 behandelde substantiële geschiedfilosofieën die het spel representeert komen niet tot nauwelijks in het gedrang. Het spel blijft met gebruik van de mods een duidelijke gefaseerde geschiedschrijving. Toch worden op voornamelijk politieke gebied kritieken geuit op de manier waarop *Civ VI* met het verleden omgaat: de maatschappelijke ontwikkeling van een beschaving leent zich beter voor dit soort kritiek dan de wetenschappelijke ontwikkeling. Een goed voorbeeld hiervan is de toevoeging van slavernij door beide mods. In hoofdstuk 1 is ook de historical boundary structure besproken en hoe deze ontwikkelaars weerhoudt om 'moeilijke geschiedenis' te weergeven in het spel.

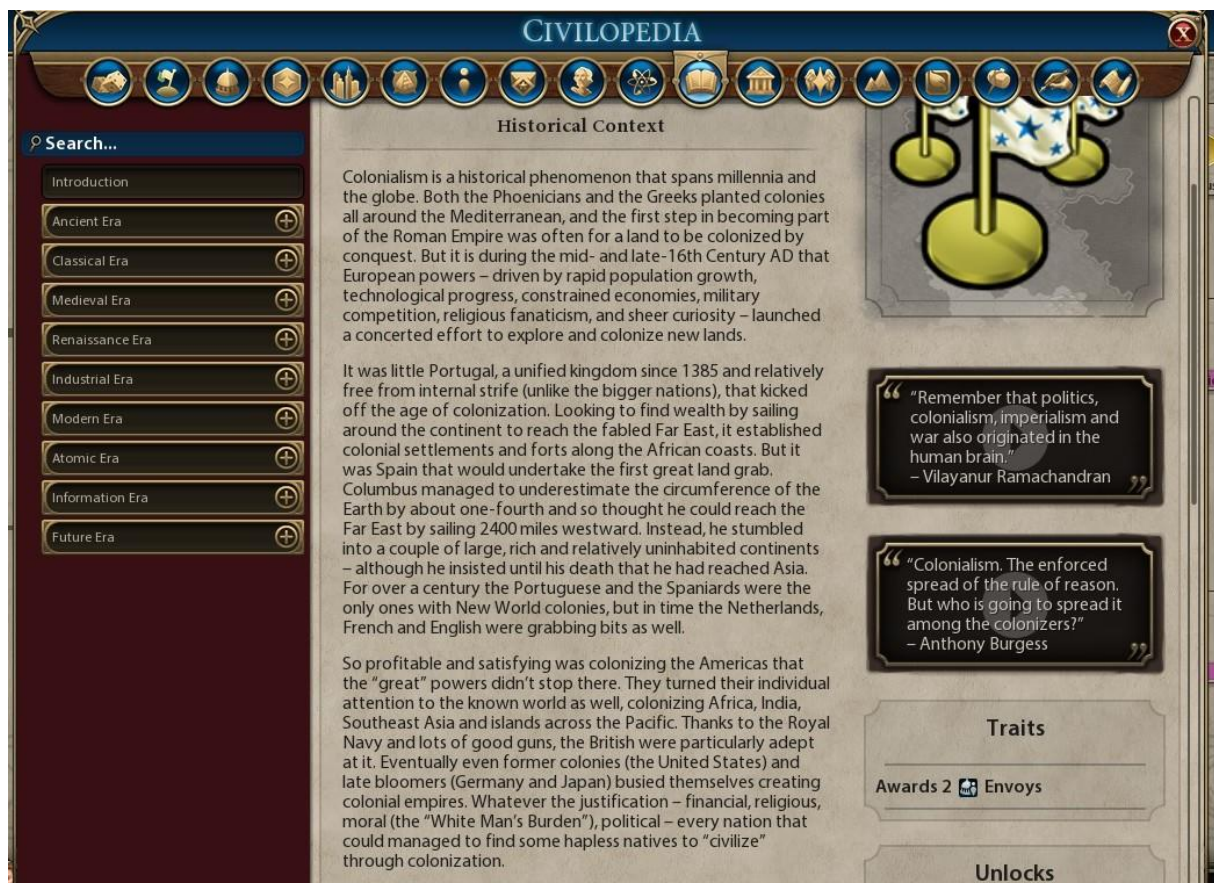


Afbeelding 10: de beschrijving van slavernij in de RWF mod.

Mods hebben geen last van economische perspectieven, en zijn vrijer om dit soort moeilijke geschiedenis te representeren in de aanpassingen. Ze kunnen voorbij de historical

boundary structure gaan, en bijvoorbeeld politieke elementen toevoegen aan de maatschappelijke ontwikkeling van een beschaving die om verschillende redenen door de ontwikkelaars zijn weggelaten. Zo kent *RWF* de mogelijkheid om met een verlaagde prijs arbeiders te kopen door slavenhandel (zie afbeelding 10), en kent *Civics* de mogelijkheid om vijandige troepen gevangen te nemen en als arbeiders te gebruiken. Dit zijn allebei uitwerkingen van slavernij die niet in *Civ VI* te vinden zijn.⁸⁰

Een ander voorbeeld is zichtbaar in de beschrijving van kolonialisme en imperialisme in *Civ VI* en de mods. *Civ VI* kent alleen kolonialisme – wat op een hegeliase manier in het spel wordt verwerkt. In de tekst over kolonialisme in de *Civiliopedia* (zie afbeelding 11) wordt wel melding gemaakt van de 'moraal' achter slavernij, maar komt slavenhandel of imperialisme niet aan bod.⁸¹ De *RWF* mod maakt dit onderscheid wel, en benadrukt hierin ook de rol die verschillende naties kunnen hebben in het proces van imperialisme (zie afbeelding 12).



Afbeelding 11: de tekst van kolonialisme.

⁸⁰ Alleen de speciale eenheid van de Azteken kan dit wel, maar dit wordt niet gekaderd als 'slavernij' en is gelimiteerd tot deze ene eenheid.

⁸¹ Ik gebruik hier aanhalingstekens zoals deze ook in de tekst worden gebruikt.

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

Het verschil tussen *Civ VI* en de mods op het gebied van slavernij, kolonialisme en imperialisme is een goed voorbeeld van hoe mods de historical boundary structure kunnen doorbreken. Hier kunnen spelers dus eigen interpretaties en visies geven aan historische gebeurtenissen die door het spel niet worden gerepresenteerd. In *Civ VI* leent maatschappelijke ontwikkeling zich makkelijker voor het doorbreken van de historical boundary structure, dan wetenschappelijke ontwikkeling: hier speelt het politieke versus apolitieke spanningsveld veel meer dan in het wetenschappelijke domein.



Afbeelding 12: tekst over imperialisme in de RWF mod.

3.4 Conclusie

Maatschappelijke ontwikkeling heeft een centrale rol in de algemene vooruitgang van een beschaving in *Civ VI*. In de maatschappijboom kunnen spelers de culturele, politieke en filosofische ontwikkeling van de beschaving bijhouden. In deze ontwikkeling worden verschillende politieke elementen van het verleden, zoals staatsinrichting, door het spel apolitiek gerepresenteerd. Verder wordt maatschappelijke ontwikkeling gekenmerkt

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

door een sterk vooruitgangdenken, waarbij cultuur en politiek steeds beter worden naarmate de tijd vordert.

Mods met een maatschappelijke invalshoek uiten meer geschiedfilosofische kritiek dan wetenschappelijke mods. Spelers kunnen mods gebruiken om de historical boundary structure te doorbreken en hiermee 'onwenselijke' elementen in het spel te verwerken. Ook kunnen spelers de apolitieke weergave doorbreken, en hun eigen interpretatie op het verleden geven,

Conclusie

In deze scriptie heb ik het geschiedbeeld van *Civ VI* uiteengezet en geanalyseerd hoe spelers daar via mods hun eigen visie op het verloop van de geschiedenis aan hebben toegevoegd. Bij het onderzoeken van deze vraag is de achterliggende geschiedfilosofie van *Civ VI*, alsmede de representatie van wetenschappelijke en maatschappelijke ontwikkeling in het spel aan bod gekomen. Met gebruik van het MDA-model zijn verschillende veranderingen die mods maken geanalyseerd en tegen de geschiedfilosofie en representatie in het spel gehouden.

Uit het eerste hoofdstuk is gebleken hoe verschillende substantiële geschiedfilosofieën naar voren komen in *Civ VI*. Opvallend is dat het spel een zeer hegeliaanse opvatting over het verloop van het verleden heeft. In het tweede hoofdstuk is de centrale rol voor de wetenschap als motor van de geschiedenis nader beschouwd. Hier brengen spelers met gebruik van mods voornamelijk mechanische veranderingen aan in de representatie van de wetenschap. Het derde hoofdstuk behandelde maatschappelijke ontwikkeling, en hoe *Civ VI* een apolitieke weergave van het verleden brengt. Spelers maken gebruik van mods om deze apolitieke weergave te doorbreken en andere historische elementen toe te voegen aan het narratief van het spel.

Opvallend is dat de substantiële geschiedfilosofie zoals beschreven in het eerste hoofdstuk nauwelijks wordt veranderd door het gebruik van mods. De hegeliaanse indeling van het verleden in verschillende fasen blijft, alsmede het uiteindelijke einde van de geschiedenis. De geanalyseerde mods zijn niet toereikend om een andere visie op of ervaring van de loop van de geschiedenis te brengen, bijvoorbeeld door het toevoegen van een klassensysteem. Dit kan enerzijds liggen aan de mods, maar kan anderzijds ook gegrond zijn in de mechanics in de kern van het spel. Deze mechanics, bijvoorbeeld de manier waarop technologieën elkaar opvolgen, brengen de geschiedfilosofie op een manier naar voren die haast niet door mods kan worden aangepast. De geschiedfilosofie is daarmee dusdanig verankerd in de werking van het spel dat het bijna onmogelijk is deze te veranderen. Dit betekent niet dat mods geen toegevoegde waarde hebben voor spelers.

Concluderend kan worden gesteld dat het gebruik van mods meerdere consequenties heeft. Allereerst kunnen gebruikers door mods een andere visie op het verleden simuleren. Hierdoor kunnen zij hun eigen visie op bepaalde historische gebeurtenissen weergeven in de videogame. Ten tweede kunnen spelers met het gebruik van

mods andere speelwijzen creëren. Zo heeft bijvoorbeeld wetenschappelijke productie een andere speelwijze met mods, dan zonder mods. Ten slotte stellen mods spelers in staat om bepaalde, normaliter onwenselijke elementen, te verwerken in videogames. Hierdoor kan een speler aandacht vestigen op onderbelichte onderwerpen uit het verleden.

Ik heb in deze scriptie maar een deel van *Civ VI* kunnen behandelen. Er zijn gewoonweg te veel elementen in het spel die een historische visie uiten, en het spel is te ingewikkeld om dit allemaal in het kader van deze scriptie te kunnen bespreken. Verder zijn videogames nog niet geheel ingeburgerd in de academische wereld; hierdoor moeten bepaalde elementen extra goed worden toegelicht, hetgeen ruimte in de scriptie kost. Hetzelfde geldt voor mods. Voor ieder element in het spel is er een mod beschikbaar, via Steam of andere wegen. Het selecteren van de geanalyseerde mods was dan ook niet gemakkelijk; waar ik deze mods heb gekozen zou een andere onderzoeker weer andere mods kunnen kiezen, met andere veranderingen in het spel en weer hele andere geschiedfilosofische visies. De geanalyseerde mods geven maar een klein beeld van alle verschillende mods, en dus visies op het verleden, die spelers kunnen gebruiken.

Deze constatering laat wel goed de kracht van mods zien als het gaat om de invloed die spelers kunnen hebben op het gepresenteerde beeld van het verleden. Naast de ontwikkelaars van videogames zijn spelers hierdoor 'active agents in creating histories'. Mods stellen de speler in staat om in discussie te gaan met de ontwikkelaar van de videogame, en hierdoor het vooraf gepresenteerde narratief te doorbreken. Waar De Groot stelt dat videogames altijd in het opgelegde narratief blijven hangen, laat dit onderzoek zien dat speler met gebruik van mods dit narratief kunnen doorbreken. Dit kan op meerdere manieren, bijvoorbeeld door het toevoegen van historische elementen die vanwege de historical boundary structure zijn weggelaten.

Mods zijn een laagdrempelige manier om de representatie van het verleden in videogames aan te passen: iedereen kan ze downloaden en spelen. Bij het maken en spelen van mods komt over het algemeen geen wetenschappelijk onderzoek kijken, maar geeft wel iedereen de ruimte om een eigen interpretatie aan het verleden te geven. Mods zijn hiermee een publiekshistorische uiting van de bovenste plank, die de gebruiker centraal stellen in de representatie van het verleden in videogames. Het gebruik van mods is een participatieve geschiedschrijving.

In deze scriptie heb ik geprobeerd naast de ontwikkelaar van een videogame ook de gebruiker aan het woord te laten. In dit geval was ik de voornaamste gebruiker: ik speelde het spel en aan de hand van de ervaringen die ik opdeed heb ik een analyse gedaan om tot een antwoord op de centrale vraag te komen. Hier waren de begeleidende teksten van de makers van de verschillende mods, maar ook die van Sid Meier zelf, ondersteunend maar niet elementair in het beantwoorden van de hoofdvraag. Ander onderzoek zou juist spelers met een andere culturele, historische en academische achtergrond aan het woord kunnen laten. De achtergrond van een speler is van belang bij het spelen van een videogame, zoals ook al gesteld in de inleiding.⁸² Ik ervaar het verleden in *Civ VI* op een door mijn achtergrond bepaalde manier, maar andere spelers – met andere achtergronden – kunnen weer een hele andere ervaring hebben met het verleden.

Dit soort onderzoek is nog niet veel gedaan. Tijdens mijn stageperiode heb ik voor Stichting VALUE een grote enquête opgezet die zich richtte tot de ervaringen van spelers van historische games. Een onderdeel hiervan was onderzoek naar bepaalde onderdelen van *Civ VI*.⁸³ Via het internet is het mogelijk om grote groepen verschillende mensen te bevragen over hun ervaringen met het spelen met het verleden, en hoe zij dit aanpassen.

Het internet biedt ook andere onderzoeksmogelijkheden. Zo zou kunnen worden gekeken naar de online gemeenschappen waar veel spelers van dit soort videogames met elkaar communiceren, zoals ook al is gedaan door Trevor Owens in zijn onderzoek naar historische discussies in gemeenschappen van modders.⁸⁴ Denk aan groepen op Facebook, Twitter, verschillende subreddits of forums op het internet. Het zijn bij uitstek plekken waar discussies over historische elementen plaatsvinden. Dit is interessant, want het geeft allereerst een beeld over wat spelers belangrijk vinden in (historische) videogames, maar ook hoe zij hun punten beargumenteren. Vervolgonderzoek kan zich richten tot deze kant van videogames om een breder beeld te krijgen van de gemeenschap die historische videogames speelt, en de aanpassingen die zij maken in de videogames en de representatie van het verleden.

⁸² Chapman, 'Is Sid Meier's civilization history?', 327–328.

⁸³ Dit onderdeel zal door een student Archeologie aan de Universiteit Leiden worden gebruikt voor zijn bachelorscriptie. Zie voor meer info de website van Stichting VALUE (<http://value-foundation.org/>) of de website van het project Interactive Pastts (<https://interactivepastts.com/>).

⁸⁴ Owens, 'Modding the History of Science'.

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

Bibliografie

Afbeeldingen

Afbeelding voorpagina

Firaxis Games, *Civilization VI Front*.

Afbeelding 1

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, en Robert Zubek, 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research' 1–5.

Ludografie

Firaxis Games, *Sid Meier's Civilization VI: Gathering Storm*, 2K Games, 2019, Microsoft Windows.

Firaxis Games, *Sid Meier's Civilization VI: Rise and Fall*, 2K Games, 2018, Microsoft Windows.

Firaxis Games, *Sid Meier's Civilization VI*, 2K Games, 2016. Microsoft Windows.

Infixo, *Real Eureka's*, Steam Workshop, 2019. Via:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=886630163>

Infixo, *Real Science Pace*, Steam Workshop, 2019. Via:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=875009475>

Infixo, *Real Tech Tree*, Steam Workshop, 2019. Via:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=871465857>

JFD, janboruta en sukritact, *Rule With Faith*, Steam Workshop, 2019. Via:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1786744141>

Oni, *Civics*, Steam Workshop, 2019. Via:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1891564834>

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

Literatuur

Ars Technica, 'How Sid Meier Almost Made Civilization a Real-Time Strategy Game' (2019). Via: <https://www.youtube.com/watch?v=XwUM33VJRbY>

Ashton, Paul, en Hilda Kean, *People and their pasts: Public history today* (Londen 2012).

Capps, Kriston, "Civilization VI' Has a Problem (As Does Civilization)", *CityLab*. Via: <http://www.citylab.com/work/2016/10/what-civilization-vi-gets-wrong-about-civilization/504653/>.

Chapman, Adam, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice* (New York 2016).

Chapman, Adam, 'Is Sid Meier's civilization history?', *Rethinking History* 17 (2013) 312–332.

Cherney, Max A., 'This violent videogame has made more money than any movie ever', *MarketWatch*. Via: <https://www.marketwatch.com/story/this-violent-videogame-has-made-more-money-than-any-movie-ever-2018-04-06>.

De Groot, Jerome, 'Empathy and enfranchisement: Popular histories', *Rethinking History* 10 (2006) 391–413.

Ford, Dom, "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate": Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V', *Game Studies* 16 (2016).

Friedman, Ted, 'Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space', *On a silver platter: CD-ROMs and the promises of a new technology* (1999) 132–50.

Fukuyama, Francis, *The end of history and the last man* (London 1992).

Giesbertz, Michelle, 'GTA V meest winstgevende entertainmentproduct ooit', *IGN Benelux* (2018). Via: <https://nl.ign.com/grand-theft-auto-v-xbox-360/104634/news/gta-v-meest-winstgevende-entertainmentproduct-ooit>.

Hammar, Emil Lundedal, 'Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry', *Rethinking History* 21 (2017) 372–395.

Hunicke, Robin, Marc LeBlanc, en Robert Zubek, 'MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research' 1–5.

Huntington, Samuel P., *The clash of civilizations and the remaking of world order* (New York 2002).

Kelly, T. Mills, 'True Facts or False Facts—Which Are More Authentic?', in: Kevin Kee ed., *Pastplay. Teaching and Learning History with Technology* (Michigan 2014) 309–328.

Leezenberg, Michiel, en Gerard de Vries, *Wetenschapsfilosofie voor geesteswetenschappen* (Amsterdam 2012).

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

McCall, Jeremiah, 'Video Games as Participatory Public History', in: David Dean ed., *A Companion to Public History* (Hoboken 2018) 405–416.

McEvedy, Colin, *The Macmillan world history factfinder* (New York 1985).

Metzger, Scott Alan, en Richard J. Paxton, 'Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past', *Theory and Research in Social Education* 44 (2016) 532–564.

Mol, Angus A. A., Aris Politopoulos, en Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke, "'From the Stone Age to the Information Age": History and Heritage in Sid Meier's Civilization VI', *Advances in Archaeological Practice* 5 (2017) 214–219.

Owens, Trevor, 'Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier's CIVILIZATION - Trevor Owens, 2011', *Simulation & Gaming* (2010).

'Research and science vs. historical accuracy', *CivFanatics Forums*. Via: <https://forums.civfanatics.com/threads/research-and-science-vs-historical-accuracy.609638/>.

Sihvonen, Tanja, 'Dynamics of modding', in: *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming* (Amsterdam 2011) 87–122.

Soares, Gabriel, "'Civilization' and Strategy Games' Progress Delusion", *Vice* (2019). Via: https://www.vice.com/en_us/article/4aggzm/civilization-and-strategy-games-progress-delusion.

Tharoor, Kanishk, 'Playing with History: What Sid Meier's Video Game Empire Got Right and Wrong About 'Civilization'', *Longreads* (2016). Via: <https://longreads.com/2016/10/26/what-sid-meiers-video-game-empire-got-right-and-wrong-about-civilization/>.

van Vught, J.F., en R. Glas, 'Considering play: From method to analysis', *Transactions of the Digital Games Research Association (ToDIGRA)* 4 (2018) 205–242.

Wojdon, Joanna, 'Public Historians and their Professional Identity', *Public History Weekly* 8 (2020).

Bijlagen

Bijlage 1: lijst met alle speelbare beschavingen in Civilization VI.

Sommige beschavingen kennen meer dan een speelbare leider (India, Frankrijk, Engeland). Eleanor van Aquitaine is te spelen met zowel de Engelse als Franse beschaving.

Beschaving	Leider
Amerika	Teddy Roosevelt
Arabië	Saladin
Australië	John Curtin
Azteken	Montezuma
Brazilië	Pedro II
Canada	Wilfrid Laurier
China	Qin Shi Huang
Cree	Poundmaker
Nederland	Wilhelmina
Egypte	Cleopatra
Engeland	Victoria
Engeland	Eleanor van Aquitaine
Frankrijk	Catherine de Medici
Frankrijk	Eleanor van Aquitaine (Frans)
Georgië	Tamar
Duitsland	Frederik Barbarossa
Gran Colombia	Simón Bolívar
Griekenland	Pericles
Griekenland	Gorgo
Hongarije	Matthias Corvinus
Inca	Pachacuti
India	Gandhi
India	Chandragupta
Indonesië	Gitarja
Japan	Hojo Tokimune
Khmer	Jayavarman VII

'Can you build a Civilization that will stand the test of time?'
Masterscriptie Omar Bugter

Congolees	Mvemba a Nzinga
Korea	Seondeok
Macedonië	Alexander
Mali	Mansa Musa
Mapuche	Lautaro
Maya	Lady Six Sky
Mongolië	Genghis Khan
Māori	Kupe
Noorwegen	Harald Hardrada
Nubië	Amanitore
Osmaans	Suleiman
Persië	Cyrus
Phoenicië	Dido
Polen	Jadwiga
Romeins	Trajanus
Rusland	Peter
Schotland	Robert the Bruce
Scythien	Tomyris
Spanje	Philip II
Sumer	Gilgamesh
Zweden	Kristina
Zulu	Shaka