

# Een speelse geschiedenis: De computergame als archiefobject



Bachelor eindwerkstuk

Tim van Polen

Student # 3285715

Docent: Klaas de Zwaan

Universiteit Utrecht

## Introductie

Computergames en archieven. Het eerste doet denken aan de toekomst, het tweede aan het verleden. Maar zoals we tegenwoordig archieven met televisie en filmmateriaal hebben, zullen we in de toekomst ongetwijfeld in 'de archieven' willen kunnen zoeken naar 'computergames van toen'. Tussen het academisch debat over archieven en computergames ligt een behoorlijk grote ruimte. In dit essay zal ik betogen dat die opgevuld moet worden met theorievorming rond de computergame als archiefobject waarbij er rekening wordt gehouden met de mediaspecifieke kenmerken van de computergame.

Nanna Verhoeff definieert een archief aan de hand van drie kenmerkende eigenschappen: het bevat objecten, een missie om deze te bewaren en een logica volgens welke ze toegankelijk zijn <sup>1</sup>. Het archief is in het academisch debat een interessant onderwerp. Zo houden sommige onderzoekers zich bezig met het idee van een archief als neutrale instantie. Dit idee is volgens bijvoorbeeld Schwartz en Cook onmogelijk, omdat archieven vanwege bewuste of onbewuste selectieprocedures geen geschiedenis navertellen, maar construeren. Daarmee oefenen ze macht uit. (Schwartz en Cook, 2002). Jeff Malpas schrijft in zijn artikel 'Cultural heritage in the age of new media' over de gevolgen van nieuwe mediatechnologie op de archiveringspraktijk en de aard van het archiefobject. Wat mij opvalt is dat er in dit academisch debat wel aandacht is voor de archiverende functie van nieuwe media, maar niet voor het archiveren van nieuwe media zoals computergames. Ook computergames zijn aan fysiek verval onderhevig, en kunnen net zoals film worden gezien als cultureel erfgoed (Armstrong, 2004). Binnen mediastudies is vanaf het einde van de 20e eeuw de *ludic turn* (ludische wending) bezig, wat inhoudt dat er binnen cultuur veel meer ruimte is ontstaan voor spelelementen en participatie van de gebruiker. De verwevenheid van computergames in onze hedendaagse cultuur zijn hier een goed voorbeeld van. Met de veranderingen die de *ludic turn* met zich meebrengen zijn we gedwongen om theoretische raamwerken zoals het discours over het archief te herzien (zoals ik later zal betogen).

Er zijn wat initiatieven om games veilig te stellen, maar dit lijkt geheel los te staan van elke theoretische onderbouwing. Er is geen brug tussen academische reflectie op de archiveringspraktijk en de manier waarop er nu wordt nagedacht over het archiveren van games als nieuw medium. De praktijk staat los van het academisch debat over zowel archieven als computergames. Het lijkt mij dan ook nuttig om, nu het nog kan, met behulp van academische theorie over archiveren na te denken over waarom we games willen archiveren en hoe we dat zouden moeten gaan doen, voordat we in dat opzicht achter de praktijk aanlopen en het niet meer dan een reflectie kan zijn. Hierin ligt dan ook mijn probleemstelling. Er is een grote leegte tussen de theorie en de praktijk als het gaat om computergames als archiefobjecten. Daarom

---

<sup>1</sup> "An archive is a place replete with three things: objects from the past, the mission to preserve these from disappearance, and the categorizations that make them accessible. The first engage the question of materiality, in the face of the fugitive nature of current screen culture."<sup>[1]</sup> The second is sometimes articulated in terms of cultural memory, an urgently felt preoccupation of our time. The third concerns the discursivity of even the most rudimentary of classifications. I contend that the connection between these three strands underlies the current fascination with "the archive."<sup>[2]</sup> (Verhoeff, 2002).

luit mijn onderzoeksvraag als volgt:

Hoe kunnen computergames gedefinieerd worden als archiefobjecten?

Ik zal beginnen met een analyse van het bestaande discours over computergames als mogelijk archiefobject. Vervolgens beschouw ik aan de hand van de vier theoretische *frameworks* 'games als kunst', 'games als state of the art', 'games als dispositief', en 'games als origineel' de computergame als archiefobject. Als voorbeeld hiervoor gebruik ik het proefschrift 'From Grain to Pixel' van Fossati waarin ze met dezelfde *frameworks* een brug slaat tussen theorie en praktijk wat betreft filmarchivering (Fossati, 2009). Voortvloeiend uit de bevindingen bij de verschillende frameworks leg ik aan de hand van de *ludic turn* en mediaspecifieke eigenschappen van computergames uit dat traditionele ideeën over het archief geen recht doen aan de interactiviteit en de rol van de gebruiker bij computergames, en dat we die zeker moeten meenemen in de theoretisering van de computergame als archiefobject.

Het discours over computergames

Sinds de opkomst van de computergame als industrie vanaf het midden van de jaren '70 is het medium inmiddels uitgegroeid tot een cultureel fenomeen waarvan de omvang niet onderschat mag worden. Zoals populaire cultuur in de vorm van theater en film ook het academische domein heeft bereikt in de vorm van cultural studies, kon het natuurlijk niet lang duren voor ook computergames vanuit filmwetenschappen en studies naar nieuwe media een plek kregen in het academisch debat. Zonder veel houvast of reeds bewandelde paden begonnen onderzoekers allerlei aspecten van computergames vanuit verschillende invalshoeken te bestuderen. Dat varieert van gameplayanalyses tot studies naar hoe gender wordt gerepresenteerd in games als Tomb Raider. Inmiddels lijken de verschillende methodes van aanpak een beetje op hun plek te zijn gevallen en is het veld wat stabiel. Het eerste fundamentele debat binnen gamestudies, dat tussen de narratologen en de ludologen, is ook al grotendeels overgewaaid. Dat wil niet zeggen dat er al een stabiel paradigma aan te wijzen is in het onderzoeksveld. De vrijheid voor verschillende experimentele invalshoeken wijst erop dat gamestudies zich nog behoorlijk in de preparadigmatische status, zoals beschreven door Kuhn (Kuhn, 1962), bevindt. Los van de weg die academische debatten over computergames volgen gaat de game-industrie onverminderd door, hard op weg om het grootste onderdeel van de huidige entertainmentindustrie te worden.

Om inzicht te krijgen in de manier waarop de voorzichtige pogingen tot een archiveringspraktijk en het academisch debat over computergames zich tot elkaar verhouden is het belangrijk om de onderliggende motieven en idealen bloot te leggen. De computergame is een medium dat niet meer weg te denken is uit het hedendaagse medialandschap. En dat is kort gezegd al genoeg voor mediawetenschappers om het te bestuderen vanuit eenzelfde perspectief als andere media. Een voorbeeld van onderzoek naar computergames vanuit dezelfde noodzaak en perspectief als eerder onderzoek naar

media is van Jos de Mul in 'The Game Of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games'. Hierin legt De Mul uit hoe identiteit en 'het zelf' altijd al mede wordt gevormd door gemedieerde expressies, en dat veranderingen in het medialandschap consequenties hebben voor de relatie tussen 'het zelf' en de wereld. Computergames zijn tegenwoordig een medium dat sterk met de maatschappij verweven is, en hebben volgens De Mul dus gevolgen voor de manier waarop identiteit gevormd wordt. Deze nieuwe manier noemt hij Ludic Identity Formation, doelend op de mogelijkheid om te experimenteren en te spelen met het zelf in relatie tot de wereld. We zien onszelf als een handelende entiteit (De Mul, 2004). We zien hier een insteek in computergamestudies waarbij wordt betoogd dat een aspect van het leven waar filosofen zich al tijden mee bezig houden (identiteitsvorming), in de moderne tijd een complexe verandering doormaakt, en computergames als medium hier zowel een voorbeeld als een oorzaak van zijn. Dit is geheel in lijn met wat in mediastudies de *ludic turn* (ludische wending) wordt genoemd. Dit begrip houdt in dat participatie en spelelementen in cultuur steeds belangrijker worden vanaf het eind van de 20e eeuw. Ook het bestaan van diverse studies naar gevolgen van computergames zoals agressief gedrag of verslaving geeft aan dat in het academisch debat computergames worden gezien als een belangrijk medium dat op ingrijpende wijze in de hedendaagse cultuur verwickeld zit, en daar ook gevolgen voor heeft. Het belang dat in het academisch debat aan computergames wordt toegekend is kenmerkend voor de ontwikkelingen die samengaan met de *ludic turn*.

Ook aan de kant van de archiveringspraktijk lijkt men zich hier sinds kort bewust van te zijn. De Game Preservation Special Interest Group betoogt in 'Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper' dat er snel actie moet worden genomen om computergames te preserven. Om hier bewustzijn voor te creëren leggen ze uit dat ook computergames aan fysiek verval onderhevig zijn, en dat computergames vanwege diverse redenen de moeite waard zijn om te preserven. Zoals de titel van het stuk al zegt, ademt het een grote voor-het-te-laait-is sfeer uit. Maar om inzicht in de te krijgen in de idealen en motieven die hier aanwezig zijn moeten we even een stapje terug nemen van de vijf-voor-twaalf gedachte. Volgens Eric Ketelaar is deze oproep een voorbeeld van *archivalisation*, een neologisme dat de situatie voor het daadwerkelijke archiveren schetst. Hij omschrijft archivalisation als "the conscious or unconscious choice (determined by social and cultural factors) to consider something worth archiving." (Ketelaar, 2001 pp.). In dit geval gaat het om een bewuste keuze, in ieder geval voor zover het computergames in het algemeen betreft. Binnen die bewuste keuze zijn echter wel impliciete aannames aanwezig.

In de tekst komen verschillende redenen voorbij waarom we computergames zouden moeten preserven: "Games are also a significant part of contemporary culture; as part of our culture, they are part of what makes us human, and by learning from them, we can better understand ourselves." (Armstrong et al, 2009 pp. 9). Hier zien we een zelfde soort bewustzijn over computergames als in het academische debat zoals eerder beschreven. Games zijn een belangrijk onderdeel van onze cultuur en geven daardoor mede vorm aan wie we zijn. Ook een ideaalbeeld waarin toekomstige game-ontwerpers kunnen profiteren van de gamegeschiedenis komt naar boven drijven: "The past serves as much as a

learning tool as a gallery of design, so it is important for the maturing game industry to recognise the significance of the past and apply it towards the future” (pp. 10). Nog een motief om computergames te preserven is de mogelijkheid voor latere generaties om dezelfde spelervaring te beleven als vroegere gamers: “In other words, we should care that future generations might not be able to play our games” (pp. 11). Dat laat een ideaal zien waar vanuit er in de toekomst gearchiveerd kan worden: games moeten bewaard worden om gebruikt te worden. Tot slot zien we aandacht voor computergames als media. Een geschiedenis van games in de vorm van een archief kan ons meer leren over het medium: “the history of this medium has a chance to become a tool for understanding its present and future incarnations” (pp. 19). achter de bewuste intentie om games te preserven gaan dus nog veel meer idealen, opvattingen en assumpties schuil. Ketelaar noemt deze *tacit narratives* (Ketelaar, 2001). Ketelaar gebruikt deze term om aan te geven dat archieven niet neutraal kunnen zijn, omdat er altijd idealen en assumpties bloot te leggen zijn.

Wat opvalt wanneer we het discours over computergame preservatie bestuderen, is het feit dat er gesproken wordt over preservatie, en slechts weinig en willekeurig over archiveren. Dat lijkt onbelangrijk, maar hier zit precies de kern van mijn probleemstelling. Het woord preserven veronderstelt slechts de concrete fysieke handelingen die nodig zijn om objecten te beschermen tegen verval, en ze dus langer te kunnen bewaren. Het woord archiveren omhelst veel meer dan dat: archiveren betekent selecteren, categoriseren, inrichten naar bepaalde idealen en motieven. Bij initiatieven om games te archiveren lijkt men zich hier niet van bewust, terwijl we kunnen zien dat er wel degelijk *tacit narratives* aanwezig zijn. De vraag blijft nu hoe we games kunnen theoretiseren als archiefobjecten, om van te voren al inzicht te krijgen in de idealen en doelen volgens welke er gearchiveerd gaat worden. Om film als archiefobject te conceptualiseren, gebruikt Giovanna Fossati in haar proefschrift 'From Grain to Pixel: The Archival Life of Film in Transition' vier verschillende theoretische raamwerken om film in te vangen. Dit zijn 'film als kunst', 'film als origineel', 'film als dispositief' en 'film als state of the art' (Fossati, 2009). Ze betoogt hierbij dat al deze invalshoeken terug te zien zijn in de idealen achter filmarchieven. Als rode draad loopt hierin de dualiteit van een film: film bestaat als tastbaar object, maar ook als idee en ervaring in het hoofd van mensen. Voor mijn onderzoek gebruik ik de vier verschillende invalshoeken als voorbeeld om tot een concretere theoretisering van de computergame als archiefobject te komen. Bij computergames ben ik vanwege gebrek aan een concrete archiveringspraktijk niet in staat daar zulke visies aan te onttrekken, maar zal ik me in plaats daarvan richten op het preparadigmatische discours over computergames als nieuw medium om vanuit daar tot mogelijke conclusies over een nog te beginnen archiveringspraktijk te komen.

## Games als kunst

In het beschouwen van film als kunst met oog op de archiveringspraktijk richt Fossati zich onder andere op het idee van een *auteur*: “The second aspect that “film as art” can be based on is that of the auteur, a

creative intent (usually coinciding with the film director) responsible for a film or cinematographic oeuvre.” (Fossati, 2009 pp. 125). In deze gedachte van de auteur als belangrijk element in de totstandkoming van een medium als kunst zitten twee elementen: dat van een creatieve instantie die verantwoordelijk is voor het kunstwerk, en het feit dat die auteur in de loop der tijd een oeuvre ontwikkeld. Dat laatste element is vooral belangrijk voor de archiveringspraktijk, want het oeuvre van een auteur kan een richtlijn of handvat zijn voor selectieve manieren van archiveren.

In hoeverre is er bij computergames sprake van kunst? Gameontwikkelaar blizzard heeft bijvoorbeeld een aantal flinke titels op zijn naam staan. Starcraft, Starcraft 2, Diablo, Diablo 2 en niet te vergeten de Warcraft serie waaronder World of Warcraft behoren tot het oeuvre van het bedrijf. Maar het bedrijf kent een geschiedenis van meerdere overnames en fusies waardoor er misschien niet meer echt sprake is van een oeuvre van een auteur. Als we kijken naar Sid Meyer, het brein achter de wereldberoemde Civilization reeks hebben we wel te maken met een auteur met een duidelijk oeuvre. Niet alle games zijn echter onderdeel van een reeks, en niet alle games uit reeksen hebben dezelfde auteurs. Wanneer computergames zouden worden gearchiveerd als onderdeel van een oeuvre, is dat een beslissing waar dus niet zo'n heldere logica achter schuil gaat. Er zou moeten worden nagedacht over de manier waarop computergames worden gepresenteerd als onderdeel van een oeuvre.

Het concept van een auteur die verantwoordelijk is voor een computergame als kunstwerk leidt ook tot vragen. Want wat zou er zijn van World of Warcraft als er geen 12 miljoen gebruikers waren om de gigantische online wereld invulling te geven? Een film waar twee personen naar kijken is dezelfde film als er een miljoen mensen naar kijken. Het spel World of Warcraft is een 'lege wereld', waar de gebruikers de eigenlijke content van de game maken. Er is zoals bij veel games sprake van een mate van *participation* waar *deconstruction*, *reconfiguration* en zelfs *construction* van de gebruikers deel uitmaken van de content van de game (Raessens, 2004). Zo blijkt dat wanneer we nadenken over computergames als kunst, met in het achterhoofd een mogelijke archiveringspraktijk, concepten als auteur en oeuvre problematisch worden.

### Games als dispositief

Met dispositief bedoelt Fossati “a situation if you wish, where the films meets its user” (Fossati, 2009 pp. 127). Gelukkig helpt ze ons al een beetje op weg met het nadenken over het dispositief van computergames: “the recent work carried out by Nanna Verhoeff introducing the Nintendo DS (Dual Screen) console, “the multiplicity of the mobility of this kind of mobile dispositif; it is a mobility of screen, user and image” (2009). This kind of multiple mobility is indeed new when compared to the traditional film dispositif where screen and spectator did not move.” (Fossati, 2009 pp 128). Natuurlijk bedoelt ze dit in de context van de mogelijkheid om film te bekijken op zo'n mobiel apparaat dat in dit geval een game console is, maar dat zegt eigenlijk alweer genoeg over het dispositief van computergames. Dat is namelijk niet zo eenvoudig te definiëren. Games kunnen op verschillende platforms worden gespeeld. Denk daarvoor aan het feit dat games als de Grand Theft Auto serie altijd op Playstation, Xbox en PC worden uitgebracht. Ook

mobiele versies van de games op bijvoorbeeld de PSP dragen bij aan de veelvoudigheid van dispositieven, terwijl het hier nog om dezelfde game gaat. Ook zijn oudere games die vroeger alleen speelbaar waren op grote arcade kasten in speelhallen nu vaak op de PC te spelen. Als we de computergame als archiefobject willen theoretiseren moet er natuurlijk nagedacht worden over deze verschillende dispositieven, en over wat we precies verstaan onder dispositieven. In het ongepubliceerde seminar paper 'Notes on *dispositif*' bespreekt Frank Kessler verschillende opvattingen en definities van het begrip dispositief. Een groot deel van die opvattingen hebben betrekking op film, en focussen op de positie van de gebruiker bij het 'ontvangen' van de film (Kessler, 2004). Bij computergames is er veel meer interactiviteit van de gebruiker, en hebben we te maken met een dispositief zoals beschreven door Peeters en Charlier:

“Building upon Michel de Certeau's (1980) critique of Foucault's “panoptic” conception of the *dispositif* in a body of recent work [see *Hermes*, no. 25, 1999] the concept of *dispositif* is explored as a type of formation which not only produces control and constraints, but also opens up possibilities of contact, participation, play, as well as bodily and sensual experiences.” (Kessler, 2004, pp. 4).

Deze conceptualisering van het begrip dispositief doet recht aan de participatie van de gebruiker als belangrijk onderdeel van een computergame. Als gearchiveerde computergames speelbaar openbaar worden gemaakt, moeten er afwegingen worden gemaakt tussen mate van openbaarheid en de mate waarin eventuele originele dispositieven worden behouden of nagebootst. Als een archief besluit games via internet als data raadpleegbaar te maken, heeft het weinig invloed meer op het dispositief waarin het gespeeld gaat worden. Als aan de andere kant het dispositief gecontroleerd moet worden, en de games enkel in de oorspronkelijke setting toegankelijk moeten worden, heeft dat weer consequenties voor de openheid van het archief.

#### Games als state of the art

Bij film als state of the art gaat het Fossati om het volgende. ““Film as state of the art” is based on the idea that one of the driving forces in filmmaking is the search for pushing the limits of technology in order to translate ideas into moving images.” (Fossati, 2009 pp. 130). De geschiedenis van computergames laat zien dat technologische vooruitgang een leidend thema is in de ontwikkeling ervan. Door vele mensen wordt *Tennis for two* gezien als de moeder van de computergame. Onderzoeker Willy Higinbotham configureerde een oscilloscoop zodanig dat er met twee controllers een soort tennis simulatie op gespeeld kon worden. Dit was technisch gezien niet de eerste computergame, omdat het niet op een computer was geprogrammeerd (Maillet en Meyer, 2004). Het is wel kenmerkend voor de manier waarop technologie een rol speelt in de ontwikkeling van computergames: het zal niet de laatste keer zijn dat techniek wordt aangepast of gebruikt om iets anders te doen dan waar het oorspronkelijk voor bedoeld is ten behoeve van

computergames. Denk hierbij simpelweg aan het gebruik van een televisietoestel om een spelcomputer op aan te sluiten. Ook de eerste computergame, *Spacewar*, werd door Steve Russel geprogrammeerd op een PDP-1 Mainframe computer die tot dan toe alleen gebruikt werd voor onderzoek (Maillet en Meyer, 2004). Het framework 'games als state of the art' bied echter alleen ruimte voor de interactie tussen techniek en gebruiker op het niveau van creatie van computergames. Het laat de gebruiker van de computergame volledig buiten beschouwing. Aangezien de computergame een zeer interactief medium is, is de gebruiker in een theoretisering ervan dan ook onmisbaar.

## Games als origineel

De invalshoek die het meeste aantal vragen oproept is games als origineel. Fossati legt uit (met oog op de technologische aard van film) dat er op verschillende manieren naar het concept van origineel gekeken kan worden:

“I have argued that reading Benjamin (1936) through Groys (2002), the “film as original” framework defines the historical film artifact as the carrier of the film’s authenticity, once it is re-territorialized by entering the film archive. Within this framework it can also be argued that each copy of a film does acquire authenticity as it is a subsequent sign of a film’s life-line. This line will cease with the digital, from a perspective that places photographic indexicality at the core of film ontology” (Fossati, 2009 pp 122).

Deze conclusie roept, wanneer we het projecteren op computergames, meteen drie belangrijke vragen op: is er bij een computergame sprake van een enkel tastbaar origineel dat in een archief terecht kan komen? Welke consequenties heeft het feit dat alle computergames digitaal zijn voor het verwerven van authenticiteit van kopieën? Welke consequenties hebben de antwoorden op die vragen voor een eventueel archief, vooral gelet op plaats en materialiteit?

Ten eerste heeft een computergame geen vergelijkbaar tastbaar origineel zoals dat bij film traditioneel wel het geval is. Volgens de gedachtegang van Fossati zou één van de kopieën bij het binnenkomen in het archief zijn authenticiteit verkrijgen. Echter, bij computergames is er nog iets anders belangrijks aan de hand. De meervoudigheid van een film vindt alleen constitutie in het feit dat er veel kopieën van zijn, of die nu analoog of digitaal zijn. Bij een computergame zou je kunnen zeggen dat de meervoudigheid nog een keer vermenigvuldigd wordt omdat elke spelervaring anders is. Niemand speelt een computergame op precies dezelfde manier. Twee mensen die allebei de game *World of Warcraft* spelen, kunnen in dezelfde tijd twee compleet verschillende paden volgen en dus eigenlijk twee verschillende spellen spelen. Dit staat nog los van de mogelijkheid om eigenlijk elk kunstwerk op verschillende manieren te interpreteren, omdat er hier ook echt andere dingen aan de gebruiker verschijnen. Nieuwe



media-objecten kennen vanwege de interactiviteit vanaf het begin een meervoudig bestaan (Van Polen, 2010). Hier komt nog bij dat modificatie en creatie door gebruikers vanaf het begin een belangrijk thema is binnen de gamecultuur. Veel gameontwikkelaars bieden gebruikers zelfs *tools* aan om zelf bijdragen te leveren aan de computergame. *Mapeditors* en mogelijkheden om *custom avatars* te maken zijn hier slechts voorbeelden van. Ook complete modificaties van spellen zijn binnen de gamecultuur volgens Schleiner belangrijk voor de computergame als kunstvorm (Schleiner, 2005).

Fossati heeft het over een perspectief waarbij fotografische indexicaliteit de kern is van film ontologie. Wat is de kern van de ontologie van computergames op het gebied van visualiteit? Lev Manovitch heeft daar een duidelijk antwoord op. In zijn artikel 'The Syntetic Image and its Subject' legt hij uit hoe computerbeelden geen indexicale connectie met de werkelijkheid heeft, en daar ook niet naar verwijzen:

“By the same logic, we should not consider clean, skinless, too flexible and at the same time too jerky, human figures in 3-D computer animations as unrealistic, imperfect approximations to the real thing – our bodies. They are perfectly realistic representations of a cyborg body yet to come, of a world reduced to geometry, where efficient representation via a geometric model becomes the basis of reality. The synthetic image simply represents the future. In other words, if a traditional photograph always points to a past even, a synthetic photograph points to a future event.” (Manovich, 2001 pp. 203).

Hiermee geeft hij aan dat in tegenstelling tot film, computerbeelden geen indexicale relatie met de werkelijkheid hebben. Zoals Fossati zegt, is dat een voorwaarde voor de authenticiteit van een kopie. Computergames zijn sowieso digitaal, en dus is er helemaal geen sprake meer van het verwerven van authenticiteit bij binnenkomst van het archief van kopieën, zoals Fossati daar voor analoge film nog wel een mogelijkheid toe ziet. Bovendien is het concept van een kopie bij computergames problematisch, omdat elk exemplaar van een game in feite een origineel en een kopie is. Een origineel omdat er buiten alle exemplaren geen tastbaar origineel is aan te wijzen, en een kopie omdat bij elk exemplaar de code en technische belichaming hetzelfde is. Computergames als origineel leveren dus ook geen duidelijk aangrijpingspunt voor een toekomstige archiveringspraktijk.

Computergames als archiefobjecten?

Wanneer we games als kunst bekijken tonen de concepten oeuvre en auteur aan dat games meerdere makers kennen: alle werknemers en ontwerpers, maar ook gamers die het spelen. De invalshoek van dispositieven dwingt ons te concluderen dat games een veelvuldigheid aan dispositieven hebben en hierin hun constitutionering vinden. Hier kom ik later op terug. Het bekijken van games als state-of-the-art laat eigenlijk de hele veelvuldigheid aan gebruikerscontexten achterwege, en doet alleen recht aan het

technische aspect van computergames dat de vele spelervaringen mogelijk maakt. Tot slot laat de invalshoek van het origineel in de zin van authenticiteit zien dat de complexiteit van het medium ervoor zorgt dat het beschouwen van een game als origineel problematisch wordt.

Als we computergames vanuit de verschillende invalshoeken bekijken om ze als archiefobjecten te definiëren komen we dus steeds uit bij ongeveer hetzelfde probleem. Dat probleem zit hem al in de term *archiefojecten*. Het is namelijk moeilijk om te spreken over games als objecten. Die term dekt de lading van computergames niet wanneer we rekening houden met de veelvuldigheid van bestaansvormen van computergames. Zoals we moeilijk kunnen spreken over games als origineel kunnen we dus ook moeilijk spreken van een object, omdat een computergame uit meer bestaat dan alleen het tastbare; de techniek die het gamen mogelijk maakt.

Zach Vowell merkt in het white paper al op dat 'the stuff of game history encompasses far more than the games themselves.' (Armstrong et al. 2009 pp. 12). Maar als we een stap terug doen, kunnen we ons afvragen wat er dan tot 'the games themselves' behoort. Is dit niet net zo problematisch als de aanname dat een geschiedenis van computergames alleen uit de computergames zelf bestaat? Tot een computergame behoren verschillende wegen die een gamer kan nemen om het uit te spelen, modificaties, een oneindig aantal mogelijke scenario's in online games, fancultuur, kortom: verschillende spelervaringen. Als we praten over een computergame hebben we onvermijdelijk ook te maken met een gebruikerscontext. De game los daarvan zien is onmogelijk. Een game zoals World of Warcraft is slechts een lege wereld die invulling krijgt door de gamers, en het is juist in die interactiviteit tussen materialiteit, en spelervaring waar de computergame zijn constitutionering vindt.

Natuurlijk is de techniek en het tastbare gedeelte van de computergame belangrijk in de definitie van een computergame als archiefobject. Een computergame wordt immers ontworpen, van begin af aan geschreven om te functioneren op een bepaald apparaat. We kunnen niet om het apparaat en de software heen, want die zijn nu eenmaal nodig om te gamen. Zo heb ik bijvoorbeeld nog een Nintendo 64 in mijn bezit, met daarbij twee controllers en een aantal klassieke spellen, zoals Goldeneye. Nu zou je kunnen stellen dat ik daar in de kast onder mijn televisie de computergame Goldeneye heb. Maar zolang het niet gespeeld wordt, zijn de apparaten die het spelen mogelijk maken niet meer dan een berg plastic en snoertjes. We hebben de spelervaring nodig om te beseffen dat je in het derde level van de eerste missie zowel lopend als met een tank naar het vliegtuig kunt komen, en dat de missies ingewikkelder worden op een hogere moeilijkheidsgraad. En niet te vergeten: we hebben die spelervaring nodig om te beseffen dat de analoge joystick van de ene controller versleten is en dus een handicap veroorzaakt in het oneindig aantal mogelijke scenario's in de multiplayer mode, en dat een kwart van het scherm in de multiplayer mode wel goed te zien is op een heel groot televisiescherm.

Op deze manier laten de verschillende invalshoeken samen zien dat een computergame bestaat uit de combinatie van een technische belichaming (state of the art) en diverse gebruikerscontexten (verschillende originelen en dispositieven), waardoor het nadenken over de computergame als archiefobject problematisch wordt. Dit wil niet zeggen dat er geen archiveringspraktijk rond computergames

mogelijk is, integendeel: het scheidt een grote ruimte voor nieuwe invalshoeken vanuit een theoretisering die de computergame als nieuw medium recht doet.

Wat betekenen deze conclusies nu precies voor een mogelijke archiveringspraktijk? De interactiviteit van computergames zorgt ervoor dat 'de computergame' tot stand komt in de relatie tussen de technische belichaming ervan en de verschillende gebruikerscontexten als een veelvoudigheid van dispositieven. Daarom moet er in het denken over een mogelijke archiveringspraktijk met computergames als onderwerp afgestapt worden van de term object. We hebben het niet over objecten, maar over abstracte verzamelingen van dispositieven en spelervaringen die gefaciliteerd worden door objecten. Daarom zijn deze allebei belangrijk en vormen ze samen het onderwerp van een archiveringspraktijk. Een game-archief is een archief van dispositieven. Een levend, actief archief. Deze theoretisering stuurt ons qua praktijk ook al in een bepaalde richting: voor dispositieven en spelervaringen zijn spelers nodig. Als het archief naast bewaring ook tentoonstelling en openbaarheid als doel heeft, zal de ontsluiting van spelers en technische belichaming altijd een belangrijk onderdeel van het archief moeten zijn. De relatie tussen die twee zorgt immers voor de constitutionering van het onderwerp (computergames) en zonder een volledige aanwezigheid van het onderwerp kan men zich afvragen wat het archief eigenlijk nog in zich draagt.

Ik heb aangetoond dat huidige initiatieven om computergames te preserven tekort schieten als het gaat om theoretische onderbouwing vanuit academische discourses over zowel archieven als nieuwe media. Omdat er nog geen concrete archiveringspraktijk over dit onderwerp bestaat lijkt het mij zeer nuttig om (nu het nog kan) ons te realiseren wat we eigenlijk gaan archiveren. Want computergames archiveren betekent niet het bewaren van objecten. Computergames archiveren betekent gebruikservaringen ontsluiten, technische belichaming met de participatie van de gebruiker samenbrengen, die interactie benadrukken en de computergame presenteren als een veelvoudigheid van dispositieven in de moderne zin van het woord. De *ludic turn* laat in deze onvermijdelijke slotsom zien dat de opkomst van participatie van de gebruiker en het spelelement niet meer vergeten mag worden in het discours over archieven om recht te kunnen doen aan de interactiviteit en mediums specificiteit van de computergame.

## Literatuur

- Armstrong, A. et al. '*Before It's Too Late: A Digital Game Preservation White Paper*', Game Preservation Special Interest Group. Retrieved from [http://wiki.igda.org/images/8/83/IGDA\\_Game\\_Preservation\\_SIG\\_-\\_Before\\_It%27s\\_Too\\_Late\\_-\\_A\\_Digital\\_Game\\_Preservation\\_White\\_Paper.pdf](http://wiki.igda.org/images/8/83/IGDA_Game_Preservation_SIG_-_Before_It%27s_Too_Late_-_A_Digital_Game_Preservation_White_Paper.pdf)
- Fossati, G. '*From Grain to Pixel. The Archival Life of Film in Transition*'. AUP (Amsterdam, 2009).
- Huhtamo, E. '*Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming*'. Hfdst. 1 in: Raessens, J. en Goldstein, J. (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (Massachusetts, 2005), pp. 3 – 21.
- Jenkins, H. '*Games, the new Lively Art*', Hfdst. 11 in: Raessens, J. en Goldstein, J. (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (Massachusetts, 2005), pp. 175 – 189.
- Ketelaar, E. '*Tacid Narratives: The Meanings of Archives*.' *Archival Science* 1 (2001) pp. 131-141.
- Kuhn, Th.S. '*The Structure of Scientific Revolutions*' (Chicago, 1962).
- Malliet, S. en De Meyer, G. '*The History of Computer Games*'. Hfdst. 2 in: Raessens, J. en Goldstein, J. (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (Massachusetts, 2005), pp. 23 – 45.
- Malpas, J. '*Cultural heritage in the age of new media*.' *New Heritage. New Media an Cultural Heritage*, Routledge (2008). pp 13-26.
- De Mul, J. '*The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games*'. Hfdst. 16 in: Raessens, J. en Goldstein, J. (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (Massachusetts, 2005), pp. 251 – 266.
- Raessens, J. '*Computergames as Participatory Media Culture*' Hfdst. 24 in: Raessens, J. en Goldstein, J. (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (Massachusetts, 2005), pp. 373 – 388.
- Schleiner, A. '*Game Reconstruction Workshop: Demolishing and Evolving PC Games and Gamer Culture*'. Hfdst. 26 in: Raessens, J. en Goldstein, J. (red.), *Handbook of Computer Game Studies* (Massachusetts, 2005), pp. 405 – 414.
- Schwartz, J. en Cook, T. '*Archives, Records and Power: The Making of Modern Memory*.' *Archival Science* 2 (2002). pp. 1-19.
- Verhoeff, N. 'Archival poetics' in: *Narrative Theory. Critical Concepts In Literary And Cultural Studies*. New York: Routledge: vol. II (2002).