

Het Game Canon – games als culturele artefacten

Door: David B. Nieborg. In: *GMR*. 2.3, 2007, pagina 40-41.

Aan het einde van elk jaar komen er altijd van die mooie top-10 lijstjes. Reviewers kiezen bijvoorbeeld de beste spellen, al dan niet per platform of genre. Een groep Amerikaanse game experts komt met een andere top-10 dan gebruikelijk, maar wel een heel belangrijke. Zij willen dat de meest betekenisvolle games bewaard blijven voor het nageslacht. De groep bestaat uit twee onderzoekers van de gerenommeerde Stanford University, twee spelontwikkelaars en een game journalist. Zij zien games niet als zomaar spelletjes, maar als 'culturele artefacten'. En wel om twee redenen: Games hebben een eigen geschiedenis en games maken onderdeel uit van een geheel eigen game cultuur.

De game geschiedenis is belangrijk, net als de film- en televisiegeschiedenis. Digitale spellen worden al meer dan 45 jaar gespeeld en voor wie een beetje verstand heeft van deze geschiedenis, is het interessant om te zien hoe de 'next-gen' games van vandaag nog steeds duidelijk geïnspireerd zijn door duizenden voorgangers. En er bestaat zoiets als een geheel eigen game cultuur, oftewel de gedeelde kennis en gebruiken van gamers, reviewers, journalisten, ontwikkelaars en uitgevers. Denk hierbij aan het fenomeen LAN-parties, het gebruik van I33-speak of het ontstaan van guilds. Deze game cultuur klinkt door in alle andere media van radio tot film. Game helden zijn beroemdheden geworden. Wie zal een Nederlandse scholier eerder herkennen, minister-president Jan Peter Balkenende of Pikachu? Kym Buchanan deed een jaar geleden in Amerika onderzoek naar de herkenbaarheid van historische figuren in vergelijking met game karakters. De Amerikaanse president was nog wel bekend maar minstens net zo bekend zijn game karakters als Donkey Kong, PacMan en Master Chief. Het meest bekende figuur van allemaal, beroemdheden en game karakters, is die besnorde loodgieter. Begrijpelijk want in meer dan 193 miljoen verkochte spellen speelt Super Mario de hoofdrol.

Een game canon

En omdat games belangrijke culturele artefacten zijn met een eigen geschiedenis en cultuur heeft de groep van vijf experts het plan opgevat om games structureel te gaan bewaren om ze zo voor altijd toegankelijk te houden. En om hun ideeën vorm te geven kwamen zij bij elkaar om een rapport op te stellen en presenteerden dat aan een van de grootste en belangrijkste bibliotheken ter wereld, de bibliotheek van het Amerikaanse congres. In deze bibliotheek worden meer dan dertig miljoen boeken bewaard in alle denkbare talen. Maar ook films en stripboeken zijn er te vinden. Dus waarom games niet? Als ze echt zo belangrijk zijn dan verdienen ze een (ere)plek in deze bibliotheek.

Er is geen plek voor alle games maar voor een kleine selectie: Het Game Canon (zie kader). Het doel van het Game Canon is om te beginnen met tien zorgvuldig uitgekozen games die boven de rest uitsteken, om vervolgens elk jaar een aantal spellen aan de lijst toe te voegen. In overleg met jullie, de experts, uiteraard. Het idee is dat zo langzaam een canon ontstaat met de historisch en cultureel meest belangrijke titels. De makers zeggen zelf al dat vast niet iedereen zich kan vinden in de lijst. Maar dat is alleen maar goed. De makers van het canon hopen juist dat door discussie meer mensen na gaan denken wat games voor hun betekenen.

Last van vooruitgang

Of betekend hebben. Want bij het bekijken van de lijst met tien games valt op hoe snel het gaat. Ga maar na wat er is gebeurd sinds Spacewar! voor het eerst gespeeld is. Games worden niet alleen meer op universiteiten en in onderzoekslaboratoria gespeeld op computers zo groot als koelkasten. Sterker nog, consoles worden steeds kleiner. Ook kunnen bestaande genres uit het niets nog veel populairder worden. Wie zag rond de eeuwwisseling het succes van World of Warcraft aankomen? Op het hoogtepunt van het succes van Everquest speelden in Europa 'maar' honderdduizenden online RPGs, nu zijn dat er vele miljoenen. En het einde is nog lang niet in zicht.

De enorme technologische vooruitgang is een uitdaging voor de samenstellers van het Game Canon. Want anders dan bijvoorbeeld bij film heb je bij oude games ook de originele apparaten vaak nodig om de games te kunnen spelen. Steeds meer oude games zijn wel door middel van emulators of via Nintendo's Virtual Console, Xbox Live of Playstation Network te spelen. Maar dan is de ervaring toch anders. En juist die unieke ervaring van bijvoorbeeld het spelen met een controller met maar een knop is wat oude games bijzonder maakt. Dus is het zaak voor bibliotheken wereldwijd om zoveel mogelijk oude en nieuwe consoles te kopen. Straks is het te laat.

Aanvullingen op het canon

Bij het kiezen van games voor het game canon was er zeker sprake van persoonlijke smaak. Dat ontkennen de samenstellers ook niet. De games die nu in het canon zitten zijn niet zozeer de beste of leukste games. In sommige gevallen is bewust gekozen voor games die de eerste zijn in een (nieuw) genre of games die juist de unieke eigenschappen van games als interactief medium benadrukken. Andere keuzes zijn gemaakt omdat er veel exemplaren verkocht zijn, omdat ze een trend gezet hebben. Of hebben laten zien wat games kunnen, een soort van 'tech demo's'. En om terug te komen op de historische waarde, een spel dat genoemd wordt als teken van een bepaalde tijdsgeschiedenis is Spacewar! Dit spel is ontwikkeld tijdens de Koude Oorlog en de race naar de maan. In 1962, het jaar voordat Spacewar! gemaakt is, werd de Rus Yuri Gagarin als eerste mens de ruimte in geschoten. Kijkend naar de spellen van vandaag, wat zou de Grand Theft Auto serie dan zeggen over de maatschappij van nu?

Een belangrijke vraag blijft over. Welke games missen in het Game Canon en welke zouden er, al dan niet in de toekomst, aan de lijst toegevoegd moeten worden? Veel games van na 1994 zijn nu gewoon nog speelbaar en hebben misschien geen prioriteit. In het huidige Game Canon missen er nogal wat genres en die moeten er in de volgende ronde toch echt bij. Er zitten nu geen race games in, om maar wat te noemen. En welke RPG moet erbij? De Ultima serie of toch maar het recentere Final Fantasy VII (1997)? Of gewoon World of Warcraft (2004) omdat hoe je het ook went of keert dit rollenspel in elk opzicht allesoverheersend is. Het ultieme bewijs dat games een waardevolle geschiedenis hebben en dat game cultuur leeft, is dat iedere gamer een uniek eigen lijstje kan maken met oude spellen die altijd bewaard zouden moeten blijven voor onze kinds kinderen. En bij elk spel op dat persoonlijke lijstje zit een verhaal dat de moeite van het bewaren meer dan waard is.

Kaders

Het Game Canon, zoals het is samengesteld door de commissie van vijf experts, bestaat uit tien games voor verschillende platformen.

Spacewar! (1962)

Spacewar! is een van de allereerste digitale spellen ontworpen door Steve Russell en zijn collega's op de Amerikaanse universiteit MIT. Het is met zijn tweeën te spelen op de PDP-1 (Programmed Data Processor), een computer ter grootte van een koelkast. Spacewar! is nog steeds in oorspronkelijke staat speelbaar in het Computer History Museum te Mountain View, California. Een emulator is beschikbaar op http://www.computerhistory.org/pdp-1/play_spacewar.html.

Star Raiders (1979)

Star Raiders was een van de eerste in een nieuw genre, dat van ruimte gevechtssimulators. Het spel is drie dimensionaal en speelbaar op de Atari 8-bit serie. Het spel is temeer belangrijk omdat het hordes game ontwikkelaars heeft geïnspireerd om zelf spellen te maken. Er zijn betere en meer invloedrijke opvolgers in het genre, maar Star Raiders blijft de eerste.

Zork (1980)

Voor de wat 'oudere' gamers is Zork pure nostalgie. De gamers van nu zullen het zich misschien niet meer voor kunnen stellen, maar Zork was een avonturenspeel dat enkel bestond uit tekst. Door middel van simpele commando's als 'take' en 'attack', maar ook door middel van hele zinnen, is de tekstuele wereld te doorkruisen. Zork was pittig en vroeg veel van zijn spelers. Ondanks het gebrek aan enig grafisch materiaal heeft het spel veel diepte en doet het niet onder voor opvolgers met minder tekst.

Tetris (1985)

De Russische informaticus Alexey Pajitnov bedacht het even eenvoudige als geniale Tetris. Volgens critici de oer game. Een spel wat je niet kan winnen maar het predicaat verslavend meer dan verdient. Elk spel is altijd compleet anders. En Tetris is voor iedereen. Jong en oud, man of vrouw. Tetris zat standaard bij de Nintendo Gameboy en deze versie zal het bekendst zijn. Er is geen platform waarop Tetris niet te spelen is.

SimCity (1989)

Je kunt je afvragen of SimCity wel echt een spel is. Het is meer een software speeltje of een simulator. Hoe dan ook, de invloed van SimCity is enorm geweest en inspireerde honderden klonen als ziekenhuis sims, pretpark sims en uiteindelijk het mateloos populaire De Sims. SimCity is goed gebalanceerd en biedt de speler alle ruimte. Als een van de weinige spellen in het canon wordt SimCity in scholen en universiteiten over de hele wereld gebruikt als leermiddel.

Super Mario Bros. 3 (1990)

Na twee succesvolle delen was het in 1990 wachten op deel 3 voor de Nintendo Entertainment System (NES). De hype die vooraf ging aan de uitgave van het spel en die nu een standaardonderdeel lijkt te zijn van elke release, was destijds buitengewoon heftig. Hoewel er discussie over het precieze aantal, verkocht Super Mario Bros. 3 meer dan 17 miljoen. Super Mario Bros. 3 was de eerste game die resulteerde in een (verschrikkelijk slechte) film.

Civilization I/II (1991)

De nu bekende ontwikkelaar Sid Meier staat aan de wieg van vele spellenseries, waaronder Civilization. Civ, zoals fans het noemen, is een single player turn-based strategiespel. De serie wordt geroemd vanwege de bovengemiddelde Artificiële Intelligentie (AI) en de slimme manier waarop er altijd een nieuw doel altijd net binnen handbereik lijkt, maar toch nog net even een paar minuten weg is.

Doom (1993)

Maakte de First Person Shooter op de PC populair en introduceerde een multiplayer deel. Historici en journalisten weten smakelijk te vertellen over het moment dat Doom uitkwam. Universiteitsnetwerken raakten massaal overbelast en de arbeidsproductiviteit op kantoren in Amerika schijnt wekenlang laag te zijn geweest. Doom is vanaf de eerste seconde omstreden geweest vanwege het gewelddadige karakter van het spel.

Warcraft series (vanaf 1994)

Tot deze serie behoren de Real Time Strategy games Warcraft: Orcs & Humans, Warcraft II: Tides of Darkness en Warcraft III: Reign of Chaos, plus alle uitbreidingsets. World of Warcraft hoort er niet bij. Met Warcraft werd een strategiespel geïntroduceerd waarbij de speler zich in een geheel eigen universum kon storten. De wereld van Azeroth heeft zijn eigen verhaal, die een rijke basis vormt voor vervolgdelen en natuurlijk het rollenspel. Vooral voor Warcraft III zijn enorm veel maps ontwikkeld gamers zelf.

Sensible World of Soccer (1994)

Misschien niet het bekendste voetbalspel ooit maar volgens onderzoeker Matteo Bittanti is Sensible World of Soccer belangrijk omdat het veel gespeeld werd destijds in Europa. De gameplay is simpel en doeltreffend. Bittanti is ook helemaal weg van de soundtrack die bestaat uit hemeltergende 'europop'.