

# Word de machtigste slavenhandelaar

**E**en game over slavernij. Twee weken geleden leidde alleen deze aankondiging al tot aardig deze online ophef. En dat terwijl niemand nog iets wist over de inhoud.

Zoals dat gaat bij nieuwe games was er eerst een trailer. Het filmpje opent met de leeftijdsclassificatie 18+ en de naam van een onbekende gameontwikkelaar: Javelin Reds Gaming. Een donkere mannestem broemt: „Go back to the 17th century when Europe ruled the world”. Zeilschepen, landkaarten en afbeeldingen uit het spel komen voorbij. „Buy slaves”, „Discipline them, exploit them”, „Become the most powerful slavetrader”. De trailer sluit af met „Slavery the game, coming soon”.

Geholpen door Twitter pakten gameblogs het nieuws massaal op. De tienduizenden reacties van gamers lopen uiteen van racistisch geneuzel tot sarcastische grappen. Maar wat overheerst is verontwaardiging en verbazing. Dat mensen boos reageren op de inhoud van de trailer is te begrijpen. De oproep om machtig te worden door slaven te misbruiken en uit te buiten, roept terecht een onge-

makkelijk gevoel op. Maar wat de overtrokken ophef over *Slavery The Game* zo pijnlijk inzichtelijk maakt is boven alles de status van het medium als vermaak, geen educatie.

Want durft een gameontwikkelaar het echt aan om een game te maken over zo'n gevoelig onderwerp? Nee dus. Een paar dagen na de lancering van de trailer wordt duidelijk dat het gaat om een virale reclamecampagne voor een documentaire reeks van de NTR. Vanaf zondagavond 18 september te zien op Nederland 2. Gamejournalisten hadden het al vrij snel door. Zo

blijkt Javelin Reds een anagram te zijn van De Slavernij. En het licht Nederlandse accent van de voice-over had ook een hint kunnen zijn.

Maar de aanname dat games ongeschikt zouden zijn voor het behandelen van complexe, politieke onderwerpen is onzin. Want waarom zou je geen game kunnen maken over het vaderlandse slavernijverleden? Over de Holocaust of over de val van Srebrenica? Mits smaakvol ontworpen en voorzien van enige context zijn games ideale vehikels om een hele andere ervaring te bieden in vergelijking met, bijvoorbeeld, literatuur of film.

Er iets niets wat gameontwikkelaars tegenhoudt in het oproepen van emoties als schaamte, ongemak en verbazing. Sterker nog, zo'n spel over slavernij is bij uitstek geschikt om spelers inzicht te geven in onze beschamende geschiedenis van uitbuiting en exploitatie. Eigenlijk best jammer dat het spel niet op de markt komt.

**DAVID NIEBORG**

*In deze rubriek schrijven freelance journalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg elke week over games*

