

Slavernijgame teruggetrokken: toch een te serieus onderwerp

Games

Tocht naar de vrijheid

Na kritiek is een goed bedoelde Nederlandse game over de slavernij teruggetrokken. Het imago van gaming is te frivool.

Door **David Nieborg**

Zo'n gekke gedachte was het helemaal niet. Om jongere generaties meer te vertellen over ons slavernijverleden gaf het Nationaal instituut Nederlands slavernijverleden en erfenis (NiNsee) de Utrechtse studio Pepergroen opdracht om een educatief spel te ontwikkelen over slavernij in Suriname. De financiering kwam van de gemeente Amsterdam in het kader van de 150ste verjaardag van de afschaffing van slavernij. Het resultaat is het spel *Tocht Naar De Vrijheid*, onderdeel van een groter project dat samenkomt in de educatieve website slavernij.nl.

Het spel was begin mei gratis te downloaden in Google's Play Store. Doel van de 'spannende serious game' is om 'te overleven tot 1 juli 1863', maar 'dit is niet zo makkelijk als het lijkt'. Inmiddels is het spel verwijderd uit de Play Store. Een storm van kritiek bracht het NiNsee ertoe om het spel 'tijdelijk te parkeren'.

NiNsee had het aan kunnen zien komen. Precies drie jaar terug riep enkel de aankondiging van een slavernijspel precies dezelfde reacties op. Aanleiding voor veel boosheid was de trailer voor 'Slavery The Game'. Het bleek een fictief spel te zijn en de neptrailer werd door de NTR gebruikt om aandacht te genereren voor hun documentaire reeks over slavernij. Na afloop was maar een conclusie mogelijk: documentaires over slavernij kunnen wel, games niet.

Let wel, met *Tocht Naar De Vrijheid* wordt geen geld verdiend noch wordt het thema slavernij op een andere ma-



De omstreden slavernijgame 'Tocht Naar De Vrijheid'

nier geëxploiteerd. Het is puur de combinatie van (educatief) spel met het thema slavernij, die negatieve reacties oproept.

Veel gamemakers en gameonderzoekers zullen zich verbazen over deze houding. Zij breken al jaren een lans voor spellen die emoties oproepen als schaamte, ongemak en verbazing. De vaak experimentele spellen zijn voor het grote publiek misschien minder zichtbaar, maar ze bestaan wel degeleijk en laten zien dat games uitstekend in staat zijn om een website, folder of documentaire aan te vullen of te vervangen.

De weinige inhoudelijke kritiek op *Tocht Naar De Vrijheid* heeft betrekking op een spelkarakter met donkere huidskleur die zweepslagen uitdeelt, wat geschiedvervalsing zou betekenen. Maker Pepergroen verweert zich door aan te geven dat dit juist „de historische werkelijkheid” was.

Wat niemand helpt is de rol die grote Amerikaanse bedrijven vervullen bij

het selecteren van games met afwijkende inhoud. Politieke boodschappen, games over drugs en naakt zijn streng verboden. Zo worden games met serieuze, uitdagende, provocatieve of educatieve inhoud regelmatig met summier opgaaf van reden geweigerd door Apple. Zo ook *Tocht Naar De Vrijheid*. Het zou te veel mensen kunnen kwetsen. Waarom? Dat zegt Apple er niet bij.

De oplossing voor partijen als NiNsee is games alleen nog maar via websites beschikbaar te stellen. Zo deed de Amerikaanse publieke omroep het recent, met het geschiedenis spel *Mission US*. Een spel waarin je een veertienjarige Amerikaanse slaaf kan spelen.

Maar misschien nog wel belangrijker dan de houding van Apple is de bredere acceptatie van games. En het feit dat, ondanks hun frivole connotatie, spellen prima in staat zijn om belangrijke en educatieve boodschappen over te brengen.