

'Beeld Derde Rijk in games is eendimensionaal'

Serie: De Masterscriptie

Achtergrond - 11 augustus 2014 - Auteur: Marlies Dinjens

Waar films en televisieseries al langer op zoek gaan naar de nuance over de oorlog, blijft het beeld van het Derde Rijk in videogames eendimensionaal. De geallieerden zijn helden en Duitsers schurken. In de serie 'de Masterscriptie' vertelt UvA-student Laurens Bluekens over zijn onderzoek, waarvoor hij 96 videogames analyseerde.

Waar gaat je scriptie over?

"Mijn onderzoek richtte zich op de representatie van het Derde Rijk in videogames over de Tweede Wereldoorlog, uitgebracht tussen 1992 en 2012. Ik was benieuwd wat de rol is van deze computerspellen in de populaire herinneringscultuur over deze oorlog, aangezien games een belangrijke rol in de hedendaagse cultuur hebben veroverd. In de afgelopen jaren verschenen honderden games met de oorlog als thema. Ik heb gekeken hoe Duitsers worden neergezet en of daar ook ontwikkelingen in te ontdekken zijn.

Tot 2000 was er sprake van een relatief gelijkwaardige weergave, met name in strategiegames. Begin 21ste eeuw kwamen de eerstpersoons schietspellen op (*waarin de speler in de huid kruipt van een soldaat, red.*). Daarin worden het Derde Rijk en Duitse soldaten vrijwel altijd op een schurkachtige manier gerepresenteerd.

Toen de strategiespellen meer verhaal kregen, kregen Duitsers een meer menselijke kant. In 2011 kwam 'Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad' uit. Dit was het eerste schietspel met een verhalende campagne waarin Duitse soldaten een stuk menselijker worden neergezet en waarin de speler op pad kan met een Duitse groep soldaten aan het Oostfront: ze geloven in een God, ze verlangen naar hun jeugd, hun gezin, hun moeder, ze vragen zich hardop af waar deze oorlog en het lijden goed voor is. En - ook belangrijk - ze worden voor het eerst ook geassocieerd met het begrip 'held' (heroes of Stalingrad).

Dit spel is ook ongekend genuanceerd in het weergeven van goed en kwaad: Wehrmachtsoldaten worden weliswaar menselijk neergezet, de leiding van het Derde Rijk wordt expliciet als kwaadaardig neergezet. In meerdere gradaties dus.

Je zou kunnen zeggen dat het de gameversie is van een televisieserie als 'Unsere Mütter, unsere Väter' uit 2013."

Wat vind jij het interessantst aan je scriptie?

"In games is in tegenstelling tot literatuur en films weinig plaats voor nuance. Als games het verhaal van een specifieke kant vertellen, dan gebeurt dat vrijwel nooit van de Duitse kant. Er is sprake van een traditionele wij-zij-indeling, waarin 'wij' goede geallieerden zijn en 'zij' slechte Duitsers. Films en series vervullen veel meer een pioniersrol dan computergames. Games hebben nooit een taboe doorbroken in het herinneringsdiscours over de oorlog. Films en series lieten de Duitsers veel eerder zien als 'normale' soldaten met dezelfde angsten en verlangens als de geallieerde soldaten tegen wie ze vochten."

Heb je iets nieuws ontdekt?

Laurens Bluekens studeerde internationale betrekkingen aan de Universiteit van Utrecht en Duitslandstudies aan de Universiteit van Amsterdam. Laatstgenoemde master rondde hij in 2014 af met zijn scriptie 'Erinnerungskultur 2.0: Videogames en de populaire herinneringscultuur omtrent de Tweede Wereldoorlog'. Hij werkt nu als journalist bij Elsevier en hoopt in de toekomst verder te gaan in het academische onderzoek.

"Games zijn veel conservatiever en beperkter dan films of series. De meeste games richten zich alleen op het militaire aspect van de oorlog, en kijken niet naar lijden, schuld en slachtofferschap in de civiele sfeer, laat staan naar de Holocaust. Toch ben ik ervan overtuigd dat games een rol spelen in de herinneringscultuur. Als ik aan de Tweede Wereldoorlog denk, dan denk ik ook aan computergames. Spellen zijn interactief. Je kruipt echt helemaal in de huid van een ander en dompelt je onder in dat leven. Alsof je zelf D-Day hebt meegemaakt en precies weet hoe slagvelden eruit zagen. Wel wordt een beeld geschetst, verstoken van de ergste verschrikkingen van de oorlog, de Holocaust.

In geen enkel land is de censuur ten opzichte van de representatie van het Derde Rijk in videogames zo rigoureuus als in Duitsland. Het is uniek te noemen dat Duitsland voor veel games op basis van artikelen in het Wetboek van Strafrecht een 'eigen' versie laat maken die minder gewelddadig is en verschoond is van elke verwijzing naar het nationaalsocialisme. Nazi's heten *die Wölfe* of *die Deutschen*, de *Wehrmacht* staat bekend als *Streitmacht*, de *SS* vaak als *Waffen Grenadier*. Tekstuele verwijzingen naar Adolf Hitler of bijvoorbeeld ook Heinrich Himmler zijn weggehaald, de Hitlergroet is vervangen door een generieke militaire

groet. De scherpe historische randjes zijn door de Duitse autoriteiten van de computerspellen afgehaald."

Wat was er bijzonder leuk of juist lastig aan het onderzoeksproces?

"Ik vond het leuk om met heel ander, audiovisueel bronnenmateriaal bezig te zijn. In totaal heb ik 96 videogames gespeeld. Ik beoordeelde de computerspellen onder andere op vormgeving, grafisch perspectief en geweldsniveau. Ook keek ik door welk bedrijf ze gemaakt zijn en welke nationaliteit die firma heeft."

Wat is de relevantie van je scriptie?

"Er is heel veel aandacht voor herinneringscultuur, maar de rol van games in publieksgeschiedenis blijft onderbelicht. Digitale en interactieve media geven vorm aan hoe wij het verleden herinneren. Naar films en stripboeken wordt inmiddels wel al veelvuldig wetenschappelijk onderzoek gedaan. Er is sprake van een zeker dedain ten opzichte van games.

Het zou heel interessant zijn om dit onderzoek over tien jaar nogmaals uit te voeren, om te kijken of in de tussenliggende tijd veel veranderd is in de representatie van het Derde Rijk in games."

Dit is een artikel gedownload via duitslandinstituut.nl.

Artikel: <https://duitslandinstituut.nl/artikel/30/beeld-derde-rijk-in-games-is-eendimensionaal>