

Middeleeuwen: Total War

Games zijn meer dan een decor voor geweld

De middeleeuwen zijn populair. Niet alleen in televisieseries of films, maar ook in games. Videospellen maken op interactieve wijze de middeleeuwen aanschouwelijk en geven je een idee hoe deze tijd eruitzag en klonk. Zijn ze ook bruikbaar als leermiddel in de klas?

Jeroen van Kersavont is docent geschiedenis in België en eigenaar van het YouTube-kanaal Games@School. **Daan van Leeuwen** is redacteur van Kleio.

Een man in een lang, wit gewaad loopt in de sneeuw. Zijn stappen kraken. Vlokken dwarrelen naar beneden. De punt van zijn zwaard laat een spoor in de sneeuw achter. Hij passeert een aantal korven waaruit kleine vlammetjes als vuurvliegjes ontsnappen en meegenomen worden door de wind. De man strijkt met zijn linkerhand langs een muur, hij is op zoek naar een plek waar hij het kasteel in kan. Achter hem doemen een aantal kruisvaarders met getrokken zwaarden op. Tempeliers zo te zien. Ze dragen zware helmen en hebben een tempelierskruis op hun borst. De man houdt stil en tilt zijn zwaard op om de tempeliers te lijf te gaan. Langzaam draait hij zich om.

Dit is een scène uit *Assassin's Creed I*, een video-spel uit november 2007. Het verhaal van Altaïr, de man in het witte gewaad, speelt zich af gedurende de Derde Kruistocht in de gebieden rond Damascus en Jeruzalem en vertelt het fictieve verhaal van een dynastie van huurmoordenaars (*assassins*) die op zoek is naar een aantal waardevolle historische attributen. De speler krijgt door het spel een idee hoe de kruisvaardersstaten eruitzagen in de twaalfde eeuw.

Het gebruik van een middeleeuwse achtergrond in populaire cultuur staat niet op zichzelf. Er zijn de laatste decennia vele voorbeelden van producten in de vrijetijdsindustrie waarbij het verhaal speelt in een middeleeuwse setting. De middeleeuwen geven ons de mogelijkheid om ons te amuseren, weg te dromen of avonturen



te beleven.¹ Het is een aantrekkelijke vorm van escapisme. De vrijetijdsindustrie speelt hierop in en is de laatste twintig jaar een miljardenbusiness geworden. Interactieve games spelen een grote rol daarin.

Van fantasie tot historische werkelijkheid

De middeleeuwen zijn dus een populair decor geworden. Als we naar games kijken met de middeleeuwen als thema, kunnen we deze grofweg indelen in twee thematische genres: *fantasy* en *non-fiction based*. Binnen het *fantasy*-genre zijn er aan het middeleeuwse decor van kastelen, bossen, bergen, slagvelden en steden een groot arsenaal aan fictieve elementen toegevoegd, namelijk draken, elven, trollen, dwergen, vampiers, weerwolven, heksen en tovenaars. Ze vallen door het onderwerp binnen het genre dat door andere populaire cultuur bekend is geworden, zoals de boeken (en films) van J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, J.K. Rowling; televisieseries *Game of Thrones* en *Vikings*; bordspellen *Dungeons and Dragons* en *Carcassonne* en themafestivals *Castlefest* en *Comic Con*. Populaire games binnen dit genre zijn de laatste vijf jaar *League of Legends*, *Skyrim*, *World of Warcraft* en *The Witcher*. Je speelt in dit soort spellen vaak een moedige held die met zijn wapens een aantal tegenstanders te lijf moet gaan. Het tweede genre met middeleeuwse thematiek bestaat uit games die meer in overeenstemming zijn met de historische werkelijkheid van het tijdvak. Deze games hebben meestal een fictief plot en zijn ingekleurd met elementen die in het dagelijkse leven van de Europese middeleeuwen ook voorkwamen. Denk bijvoorbeeld aan het reizen per paard, belegerde steden, rondreizende pelgrims, kruisvaarders, geldwisselaars, pestdokters

Rechts: Screenshot uit *Assassin's Creed Revelations*, dat zich afspeelt in het zestiende-eeuwse Ottomaanse Rijk. Onder: Screenshot uit *The Witcher 3: Wild Hunt*, een game gebaseerd op de boekenserie van Andrzej Sapkowski, een Poolse fantasy-schrijver die zich laat inspireren door de Slavische mythologie.



of kleurrijke verhalenvertellers. Binnen deze catergorie vallen onder andere *Assassin's Creed I*, *The Sims Middeleeuwen*, *For Honor*, *Medieval II: Total War*, *Age of Empires II* en *Stronghold*. Net als bij de *fantasy games* spelen de meeste spellen in op de heldhaftigheid van ridders en de bijkomende confrontaties. Het spreekt voor zich dat deze games een veel beter beeld geven van de historische werkelijkheid dan de games binnen *fantasy*.

Guldensporenslag

De fictieve games die gebaseerd zijn op de historische werkelijkheid van de middeleeuwen kunnen we vervolgens onderverdelen in drie categorieën: *strategy*, *fighting* en *action role-playing games* (RPG). Deze onderverdeling zegt iets over het perspectief van de hoofdrolspeler(s), de vrijheid die je hebt en de doelen in het spel. *Strategy games* zijn gebaseerd op inzicht en ontwikkeling. Vaak moet de speler in verschillende beurten beslissingen nemen om zich te ontwikkelen, een beschaving te stichten of een leger op te bouwen. Dit soort spellen is gebaseerd op een historische werkelijkheid, maar het winnen van andere beschavingen is belangrijker dan het reconstrueren van het verleden. Een goed voorbeeld hiervan is *Medieval II: Total War*, waarin je een middeleeuws koninkrijk met een leger naar de overwinning moet zien te leiden. De legers in het spel komen overeen met Europese historische legers. Er kunnen historische slagen worden nagespeeld, zoals de Guldensporenslag.

Interessant is ook om de 'voorloper' *Total War: Attila* te spelen, dat zich afspeelt in de periode tussen de oudheid en de middeleeuwen en gaat over de volksverhuizingen. Hierin kun je spelen als West- of Oost-Romein of als Goth, Hun of Frank.² Iedere beschaving kan gebruikmaken van historische voordelen om een ander te overwinnen. Er kan dus ook een alternatieve uitkomst van de geschiedenis worden geschreven. Een ander voorbeeld van een *strategy game* is *Stronghold* waarbij je grondstoffen moet verzamelen waarmee je gebouwen en muren kunt bouwen. Je kunt ook mensen opleiden tot ambachtsman of militair en je kunt de concurrentie aangaan met buurvölkeren. Het geeft een idee van de urbanisatie van Europa na het jaar 1000 en leert de speler hoe dorpen uit kunnen groeien tot steden.

Ridder, samoerai of Viking

In vergelijking met *strategy games* hebben *fighting games* minder didactische waarde in het schetsen van een beeld van de middeleeuwen. Zoals de naam al aangeeft is het belangrijkste doel van *fighting games* om strijd te leveren, vaak met steekwapens, pijl-en-boog en andere hulpmiddelen, en meestal gebeurt dat tegen een fictief middeleeuws decor. Een aansprekend en

actueel voorbeeld is *For Honor*, een game met een miljoenenbudget die in 2017 uitkwam en wereldwijd vele spelers heeft. Het spel kent ook een relatief grote bekendheid in Nederland. In de game kun je voor een ridder, samoerai of Viking kiezen en het doel is om een aantal slagen te winnen. Het decor is een fictieve middeleeuwse setting in een verzonnen wereld, waarbij authentieke wapens worden gebruikt. Het spel geeft een vertekend beeld van de middeleeuwen, waardoor het onbruikbaar is in de ►

¹ Voor een interessante uiteenzetting daarover, zie de inleiding van P. Raedts, *Ontdekking van de Middeleeuwen. Geschiedenis van een illusie* (Amsterdam 2011), 15-76.

² Zie ook N. Kramer, 'De oudheid in games', in: *Hermeneus* 89-4 (2017-4), aldaar 146-150.



Altaïr, een belangrijk personage in *Assassin's Creed I*, een game die zich afspeelt tijdens de Derde Kruistocht.



Scène uit *Total War: Attila*, een game die zich afspeelt op het snijvlak van de oudheid en de middeleeuwen. Rechts: In moderne games is geweld onontkoombaar. Scène uit *Kingdom Come: Deliverance*.

klas. Door zijn populariteit is het voor de gamers onder de leerlingen wel heel beeldbepalend geworden.

De meest interessante categorie voor vakdidactisch gebruik is de *action role-playing game*. In dit soort games speel je een historisch karakter dat een verhaallijn doorloopt. De makers kunnen hierdoor relatief dicht bij de historische werkelijkheid blijven. Vaak hebben de ontwikkelaars ervoor gekozen om er een *open world game* van te maken, waarin je karakter zich vrij kan bewegen en je zelf keuzes kunt maken welke opdrachten je wilt uitvoeren. Dit soort spellen worden ook wel *sandbox games* ('zandbakspellen') genoemd, omdat er naast de verhaallijn uit nog vele mogelijke opdrachten, puzzels en taken gekozen kan worden. *Assassin's Creed I*, een relatief oud spel uit 2007, is hier nog beperkt in, maar er zijn inmiddels spellen uitgekomen die al een veel grotere wereld met meer mogelijkheden en vrijheden bieden.³ Voor de middeleeuwen is *Kingdom Come: Deliverance* erg goed bruikbaar. Het komt historisch sterk overeen met de veertiende eeuw in het Heilige Roomse Rijk. Het spel kwam een jaar geleden op de markt en is van Tsjechische ontwikkelaars. Het speelt zich dan ook af in Bohemen, in het jaar 1304. Voor dit spel werkten de ontwikkelaars samen met mediëvisten en bekeken ze authentieke documenten, afbeeldingen en kaarten uit die tijd. Dit resulteerde onder andere in een exacte weergave van die regio waarbij alle gebouwen op dezelfde plaats staan als toen. De gebouwen, dorpen en steden vormen samen met het landschap een realistische middeleeuwse wereld. Dit geldt voor de stallen met paarden en vliegen, de Boheemse architectuur van de kastelen en stadsmuren, de zichtbare bergketens en de aankleding van de ridders die je tegenkomt tijdens de ontwikkeling van het verhaal.

Ooggetuige van de geschiedenis

Het gebruik van games in de geschiedenisles kan van toegevoegde waarde zijn om leerstof te verrijken. Het zal een deel van de klas aanspreken. Volgens recente cijfers heeft 75,5 procent van de Vlaamse en Nederlandse jongeren thuis een vaste spelcomputer staan. Overigens moet daar

wel bij gezegd worden dat de gemiddelde leeftijd van deze gamers hoger ligt dan de leeftijd in het voortgezet onderwijs. Door de toenemende kwaliteit van games met een historische achtergrond is er steeds meer potentieel interactief materiaal om te gebruiken in de klas.



Zoals gezegd zijn de *sandbox-RPG's* het meest interessant om te gebruiken als historische ervaring. Met *Kingdom Come: Deliverance* kan een leerling in de klas door een middeleeuws, Boheems dorp lopen en verschillende aspecten van een middeleeuwse landbouwsamenleving bekijken. Het wordt zo een interactieve les waarbij op een andere manier de stof aanschouwelijk wordt gemaakt. Aan het spelen of demonstren van games in de klas zitten wel wat haken en ogen. *Action role-playing games*, zoals *Kingdom Come*, *Total War* en *Assassin's Creed*, zijn in de eerste plaats producten van de vrijetijdsindustrie en zijn erop gericht (jong-)volwassen gamers te amuseren. Daarbij zitten er vaak gewelddadige scènes of aanstootgevend taalgebruik in dergelijke actiespellen. Net als bij films moet zorgvuldig worden omgegaan met expliciete scènes. Een tweede aandachtspunt is dat de meeste scholen geen budget zullen hebben voor het gebruik van een spelcomputer in de klas. Een leraar zal dan moeten beslissen een eigen spelcomputer mee te nemen of de game als pc-variant aan te schaffen. Om aan deze bezwaren enigszins tegemoet te komen en om games toch in te kunnen zetten in de geschiedenisles zijn er initiatieven zoals *Games@School* opgezet. Dit open YouTube-kanaal stelt filmfragmenten van games beschikbaar waarbij het historische aspecten belicht die in de game zichtbaar zijn. Voorbeelden zijn de mammoetjacht in *Far Cry Primal*, het door-kruisen van de loopgraven in *Battlefield I*, een bezoek aan een fabriekswijk in Londen tijdens de industriële revolutie in *Assassin's Creed Syndicate* en ooggetuige zijn van de toetreding van een monnik in het klooster van Sasau in *Kingdom Come: Deliverance*. Op deze manier kan met moderne media toch veel aanschouwelijk worden gemaakt, wat vooral de gamers in de klas zeer zal aanspreken. ■

³ Neem bijvoorbeeld de laatste toevoeging in *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) dat gaat over de Griekse wereld gedurende de Peloponnesische Oorlogen of spel van het jaar *Red Dead Redemption II* (2018) dat zich afspeelt in het westen van de Verenigde Staten in de negentiende eeuw.