

# INHOUD

Inleiding – Arnoud van Adrichem	9
Mijn vriend Mario – Niels 't Hooft (over <i>Super Mario Bros.</i> )	19
De hoes over het toetsenbord – Thomas van Aalten (over <i>Mega Apocalypse</i> )	32
De dreiging van lege batterijen – Christophe Van Gerrewey (over <i>Game &amp; Watch: The Legend of Zelda</i> )	39
Gotta Go Fast – Arjan Terpstra (over <i>Sonic the Hedgehog</i> )	46
Actievergetelheid – Jan-Willem Anker (over <i>Street Fighter II: The World Warrior</i> )	53
Het pure gevecht – Hanna Bervoets (over <i>Super Street Fighter II: The New Challengers</i> )	61
Vorbije levens – Walter van den Berg (over <i>Ultima Online</i> )	73
Een god van dertien – Alma Mathijssen (over <i>Theme Hospital</i> )	79

Nog één keer counteren – Thomas Heerma van Voss (over FIFA '98: Road To World Cup)	86
Zachte grenzen – Maarten Buser (over Pokémon Red and Blue)	93
Te groot voor een stukje amber – Len Maessen (over Legacy of Kain: Soul Reaver)	100
Opbouwen en afbreken – Haroon Ali (over SimCity 3000)	108
Motherlode – Else Kemps (over The Sims 2)	117
Een doel of geen doel, dat is de vraag – Gaea Schoeters (over The Endless Forest)	130
Wereldkampioen afwassen – Rasit Elibol (over Pro Evolution Soccer 6)	139
Gratis doodgaan – Marijn Sikken (over BioShock)	146
Aantrekken en afstoten – Joost Vandecasteele (over The Stanley Parable)	155
Honderd keer dood – Roelof ten Napel (over Superbrothers: Swords & Sorcery EP)	162
De donderroede. Over het kijken naar mensen die gamen – Daan Heerma van Voss (over FIFA 17)	169

Huilen om Connor – Lisa Weeda (over <i>Detroit: Become Human</i> )	177
Elke nacht te paard – Joost de Vries (over <i>Red Dead Redemption II</i> )	184
Elke schat heeft zijn prijs – Maartje Geels (over <i>Shadow of the Tomb Raider</i> )	190
Ontbrekende vingers – Eline Muijres (over <i>The Last of Us: Part II</i> )	197
Glossarium – Len Maessen en Arnoud van Adrichem	205
Biografieën	223
Geciteerde games	228
Register	232

# INLEIDING

ARNOUD VAN ADRICHEM

*Like by now, I might wake to find a life unlocked.*

– Mathew Henderson, *Roguelike* (2020)

I

LOAD “\*” , 8,I

Zo luidde de toverspreuk om op de thuiscomputer Commodore 64 de magische cirkel te betreden die toegang gaf tot vreemde nieuwe werelden. Of ‘gebannen grond, afgezonderde, omheinde, geheiligde terreinen, waarbinnen bijzondere eigen regels geldig zijn’, om met historicus Johan Huizinga te spreken, wiens *Homo ludens* (1938) gamers en game-makers tot op de dag van vandaag inspireert. Ook zijn typering van de mens als spelend wezen staat nog steeds overeind. Dit boek gaat over een hedendaagse variant van die spelende wezens: gamers.

Veel veranderd is er niet. Integendeel, spellen beginnen al duizenden jaren op dezelfde manier. Of je nu een potje ganzenbord speelt of *Minecraft*, de ‘toverkring’, zoals Huizinga het noemt, vormt stevast het vertrekpunt. Wie die cirkel binnenstapt, komt terecht in een heelal waarin de dagelijkse realiteit is opgeschort en je handelingen het werkelijke leven daarbuiten niet beïnvloeden. Wat er in het spel gebeurt, blijft in het spel.

Dat oefende op mijn acht- of negenjarige ik een enorme aantrekkingskracht uit. Iets wat nog werd vergroot doordat de meeste volwassenen die ik kende weinig van dat domein in pixels snaptten, laat staan dat ze zich er langer dan een minuut in konden handhaven. En dan was er nog dat wonderlijke Engels: *game over*, *next level*, *extra life*, *high score*. Uitdrukkingen



die tegenwoordig deel uitmaken van het courante taalgebruik, maar toen een magische klank bezaten.

Na het intypen van het laadcommando begon het rode oogje van de 1541-floppydiskdrive te branden en wisselde het apparaat een zacht getik af met een geluid dat in de verte leek op mitrailleurvuur. Tijdens het laden kreeg je soms een oogverblindend wit scherm te zien, of dansten er plotseling allerlei kleuren door het beeld. Liet de buigzame, matzwarte floppy zich eenmaal lezen, dan ontvouwde zich een parallel universum dat je verbeelding haast te boven ging. Een levendige, kleurrijke, muzikale wereld met eigen wetten en regels waarin het perfect geloofwaardig was dat je kon vliegen, toveren, schieten en zelfs kon doodgaan zonder te sterven – sommige gamepersonages hebben iets weg van tekenfilmfiguren die vallende aambeelden, ontploffende dynamietstaven en valpartijen in diepe ravijnen zonder een schrammetje overleven.

Wel moest je na het verliezen van je schamele aantal levens helemaal opnieuw beginnen, alsof je in een tijdslus zat, omdat het opslaan en laden van de spelvoortgang in die technologische prehistorie nog niet tot de mogelijkheden behoorden: games van toen waren een stuk onvergeeflijker dan die van nu. Paradoxaal genoeg deed die tergende moeilijkheidsgraad nauwelijks afbreuk aan het spelplezier, al wekte mijn gezucht en gesteun na de zoveelste mislukking ongetwijfeld een andere indruk. Goedbedoelde adviezen vanaf de bank om even buiten te gaan spelen leken de lokroep van het spel slechts te versterken. Niet alleen de speluitdagingen (de onmogelijke sprong, de onverslaanbaar geachte eindbaas) maakten dat ik bleef doorspelen, ik wilde per se weten hoe de verhalen verder zouden gaan.

Dus binnen de kortste keren stond ik weer op een mistig, met kraaien omzwermd kerkhof om de strijd aan te binden met geesten en zombies. Of nam ik de gedaante aan van een bellenblazend draakje in een grot vol monsters. Of dwaalde ik door een victoriaans herenhuis waarin een slijmerige meteoriet de lakens uitdeelde. Of stond ik in de pitstraat de banden van mijn racewagen te vervangen en brandstof bij te tanken. Of landde ik in een helikopter achter vijandelijke linies om gijzelaars te redden. Of baande ik me een weg door de zwaarbewaakte bunker van een gestoorde wetenschapper om een geheim wachtwoord bijeen te sprokelen. Of, of, of...

Vastgelijmd aan mijn bureaustoel leidde ik meerdere levens, extra levens die met het mijne samenvielen. Ik wás Arthur, Bernard Bernoulli, Armakuni, Zak McKracken, Larry Laffer en al die andere personages waarmee ik duels aanging, queesten volbracht en in apocalyptische decors horden vijanden over de kling joeg, om drie klassieke gamescenario's te noemen.

In de eerste persoon inderdaad, want dat is wat gamen onderscheidt van bijvoorbeeld een boek lezen of een film kijken. Je vereenzelvig je met de protagonist die op het scherm al je commando's opvolgt, maar die tegelijkertijd en schijnbaar moeiteloos de logica van het spel aan jóú oplegt. In deze geraffineerde beweging, die zich voortdurend herhaalt en vernieuwt, vloeien speler en personage in elkaar over. Gamers noemen hun spelkarakter dan ook wel een 'avatar': een digitale incarnatie van zichzelf, een alter ego. Naar dat karakter wordt niet verwezen met 'hij', 'zij' of 'hen', maar met 'ik'.

Door die wonderlijke symbiose van mens en machine lijkt het soms alsof je door het spel gespeeld wordt in plaats van andersom. Alsof niet jij maar je avatar de digitale touwtjes in handen heeft. Daarin schuilt voor een belangrijk deel ook de magie van videogames: de constante spanning tussen het virtuele en het reële, tussen chaos en controle, tussen regels en vrijuit spelen. Een goede game gijzelt je én laat je een gevoel van totale vrijheid beleven.

Zo heb ik talloze uren doorgebracht achter de Commodore 64, en later achter consoles zoals de Nintendo Entertainment System, de Super Nintendo, de Sega Mega Drive, de PlayStation 3 en de PlayStation 4 – al gaat het natuurlijk niet om die glimmende apparaten, hoe mooi ook, maar om de videogames en de ronduit overrompelende en emotionerende spelervaringen die deze kunnen genereren. Gamen maakt gelukkig.

Helaas verdwijnt dat besef al te vaak achter de verplichtingen van alledag. Het redden van virtuele werelden vergt een tijdsinvestering die zich moeizaam verhoudt tot een voltijdse baan en een sociaal leven. Soms raak ik dan ook tijdenlang geen videogame aan. Maar zodra ik een controller oppak, manifesteert het plezier van het spel zich als vanouds. Nog steeds vind ik het heerlijk om me te laten meevoeren door een videogame, ondergedompeld te worden in een gloedvolle, pulserende

wereld vol verhalen en ontdekkingen, om rond te dolen in een tuin met zich splitsende paden, tot in de late uurtjes, alsof de morgen niet bestaat.

Ontkennen heeft geen zin, ik ben een gamer. Wat een zegen, wat een ramp.

II

Natuurlijk ben ik lang niet de enige veertiger-met-een-leven die van gamen houdt. Waar videogames in de beginjaren te boek stonden als een nichehobby voor nerds (toen nog geen geuzennaam), geldt gaming vandaag de dag als een mainstream medium met een breed publiek waarvan de gemiddelde leeftijd stijgt.

Tegenwoordig gamet zelfs bijna iedereen, als we onderzoeksbureau Newzoo mogen geloven. Uit recente cijfers blijkt dat het aantal gamers wereldwijd blijft toenemen en in 2023 boven de, schrik niet, drie miljard zal uitkomen. Dan gaat het uiteraard niet alleen om gameadepten, maar bijvoorbeeld ook om forenzen die onderweg een kwartiertje tijdverdrijven door op hun smartphone of tablet *Candy Crush Saga* te spelen.

Het is dan ook niet overdreven om videogames aan te wijzen als dé cultuurvorm van de eenentwintigste eeuw. Maar dat besef wil niet echt postvatten bij het grote publiek. Sowieso is gaming een paradoxaal fenomeen dat praktisch sinds het ontstaan ervan, pakweg vijftig jaar geleden, gepaard gaat met nogal wat onbegrip en verwarring.

Hoewel de game-industrie al jaren veel meer geld uit onze zakken klopt dan de bioscopen en de muziekbusiness samen – in 2021 werd een omzet geboekt van bijna 160 miljard euro – zien velen in gaming nog steeds een triviaal medium, waarmee vooral de jeugd zich onledig houdt. Dat verraadt een eenzijdige notie van gaming die vermoedelijk valt terug te voeren tot de iconische besnorde loodgieter en de brutale blauwe egel die midden jaren tachtig, begin jaren negentig begonnen aan hun opmars in de gamewereld: een tijd waarin spelcomputers inderdaad nog als digitaal speelgoed over de toonbank gingen. Inmiddels heeft de videogame de middelbare leeftijd allang bereikt, maar het dominante beeld ervan blijft veelal hangen in de puberteitsjaren.

Lijnrecht tegenover dit frivole, kinderlijke imago staat een inktzwart beeld van videogames als bron van maatschappelijke misstanden. De bekendste verwijten: games zetten aan tot gewelddadig gedrag, een gameverslaving ligt op de loer en gamen leidt tot sociaal isolement. Wetenschappelijke onderbouwing is er nauwelijks, maar daaraan laat morele paniek zich zelden iets gelegen liggen.

De afgelopen jaren zie je dat de perceptie van videogames – hetzij als ondraaglijk licht vermaak, hetzij als duistere praktijk – langzaam maar zeker kantelt, zoals het ook enige tijd duurde voordat Hollywoodfilms, strips en rock-'n-roll uit het verdomhoekje werden gehaald en artistieke waarde kregen toegekend. Zo beschikken veel kwaliteitsmedia over professionele gamecritici, organiseren zichzelf respecterende musea gametentoonstellingen, komen er documentaires over gaming uit, dringen gamecomposities door tot de concertzalen, verschijnen gamepersonages op het witte doek, nemen steeds meer universiteiten en hogescholen game studies op in het onderwijsaanbod, en ga zo maar door.

Toch lijkt het me nog te vroeg om te spreken van een 'voltooide' emancipatie van de game als volwaardige kunstvorm. In de artistieke rangorde blijft gaming onderaan bungelen. Zo geniet het uitlezen van een roman nog steeds meer aanzien dan het uitspelen van een videogame. Het eerste telt als intellectueel waardevolle prestatie, aan het tweede kleeft het odium van entertainment. Het is maar een spelletje, heet het dan. En welbeschouwd klopt dat ook – net zoals *Oorlog en vrede* maar een romanetje is.

De gedachte dat middelbare scholen op een dag niet alleen een leeslijst hanteren maar ook videogames voorschrijven zal velen dan ook absurd in de oren klinken, terwijl de snelste weg naar de klassieken voor veel jongeren misschien wel via een game als *Assassin's Creed Odyssey* (2018) loopt. In dit spel, dat zich goeddeels afspeelt ten tijde van de Peloponnesische Oorlog, kunnen spelers gesprekken aanknopen met onder anderen Socrates, Herodotus, Perikles, Sophocles en Hippocrates. En zo zijn er talloze games te noemen die op frisse en prikkelende manieren gebruikmaken van historische, filosofische, Bijbelse, mythologische en literaire bronnen.

De vraag waarom gaming en literatuur zich niet vanzelfsprekend in



elkaars omgeving begeven, laat zich niet zo gemakkelijk beantwoorden. In een van haar columns over videogames wijt schrijver en gamedesigner Naomi Alderman dit aan het strakke onderscheid tussen alfa- en bèta-disciplines dat er volgens haar al vanaf de middelbare school wordt in geramd. Beide kanten treden elkaar met een mengeling van arrogantie en onbegrip tegemoet. Het lijkt mij echter een kwestie van tijd voordat schrijvers en gamedesigners elkaar net zo innig zullen vasthouden als bijvoorbeeld schrijvers en cineasten. Uiteindelijk spelen oude en nieuwe media altijd leentjebuurt bij elkaar.

Zover is het nog niet. Laten we het er voor nu maar op houden dat gaming een bij uitstek multidisciplinair medium is dat zich bevindt op het snijvlak van spel en verhaal. Gamedesigner en NYU Game Center-directeur Frank Lantz vat die vermenging van disciplines mooi samen toen hij in een lezing videogames als een soort *Gesamtkunstwerk* voorstelde: ‘Making games combines everything that’s hard about building a bridge with everything that’s hard about composing an opera. Games are operas made out of bridges.’\* Wie wil begrijpen wat dat betekent, moet maar eens door de verbluffend gedetailleerde metropolen in misdadepos *Grand Theft Auto* rijden, al dan niet met opera op de virtuele autoradio.

### III

In *Extra levens* vormt niet opera of bouwkunst het vertrekpunt, maar literatuur. Drieëntwintig Nederlandse en Vlaamse schrijvers van verschillende generaties en met uiteenlopende achtergronden reflecteren op een videogame naar keuze. Onder de auteurs bevinden zich geroutineerde spelers, gamers in ruste, spijtoptanten die de controller opnieuw ter hand hebben genomen en ook een toeschouwer van videogames. Samen presenteren zij een staalkaart van oudere en nieuwe games, ontwikkeld voor een keur aan platforms.

Natuurlijk is het niet mogelijk om de gehele gamewereld in één boek

---

\* Zie Frank Lantz, *Hearts and Minds* (2014): <https://www.gdcvault.com/play/1020788/Hearts-and-Minds> (geraadpleegd op 22 augustus 2021).

te bestrijken. Niettemin passeert een flink aantal genres de revue. Zoals vechtspellen (*Street Fighter*), action-adventure (*Shadow of the Tomb Raider*), first-person shooters (*BioShock*), openwereld (*Red Dead Redemption II*), massively multiplayer online role-playing games (*Ultima Online*), sport (FIFA en *Pro Evolution Soccer*), simulatie (*Theme Hospital*, *SimCity 3000* en *The Sims*), platformgames (*Super Mario Bros.* en *Sonic the Hedgehog*) en indiegames (*The Endless Forest* en *The Stanley Parable*). Verder is er aandacht voor virtual reality, artificiële intelligentie en interactive fiction.

Doordat de games in chronologische volgorde voorbijkomen, laat het boek zich lezen als een kleine cultuurgeschiedenis van gaming in Nederland en Vlaanderen. De bij de essays opgenomen illustraties bieden niet alleen een impressie van de speelervaring, ze tonen ook de grafische ontwikkeling van videogames: waar je vroeger speelde met amorphe, tweedimensionale figuurtjes, bestuur je nu fotorealistische personages die als het ware zó uit het scherm kunnen stappen.

Het verhaal begint medio jaren tachtig met de opkomst van de Commodore 64 en de eerste 8 bit-consoles en handhelds en loopt door tot de jongste generaties spelcomputers, waarbij Xbox en PlayStation de boventoon voeren. Het zal geen verbazing wekken dat innovaties als breedband, smartphones en sociale media het gamelandschap het ingrijpendst hebben veranderd.

De lezer kan deze volgorde ook negeren en een eigen route uitstippelen, bijvoorbeeld aan de hand van de titels die het meest aanspreken. Dat past ook wel bij de non-lineaire manier waarop *Extra levens* tot stand is gekomen. Niet vanuit een strak omliggende visie op gaming, maar op organische wijze, via via, door toevallige ontmoetingen, waarbij de door de auteurs uitverkoren games de koers van het boek mede bepaalden. Wie niet thuis is in de wereld van videogames kan trouwens ook helemaal achterin beginnen, bij het glossarium dat ik samen met Len Maessen schreef.

Wat de bijdragen delen, is een gepassioneerde betrokkenheid bij gaming waarmee alle auteurs in meer of mindere mate zijn opgegroeid. De zogenaamd koude videogame blijkt wel degelijk nestwarmte te genereren. Niet voor niets ligt in de essays de focus minstens zo vaak op het narratief in de videogames – opgepast: sommige bijdragen bevatten