



Foto van een screenshot uit het spel Call of Duty: WWII. In de screenshot is een gefictionaliseerde versie van het concentratiekamp Berghausen te zien, waarin de speler virtueel kan rondlopen om uiteindelijk op zoek te gaan naar Robert Zussman, een gevangene Joodse medesoldaat.

Bron: 'CALL OF DUTY WW2 – Ending / Epiloque', in: <https://www.youtube.com/watch?v=8QGVxEVZwnQ>, geraadpleegd op 08.09.2018.

## Pieter Van den Heede

# 'De Beste Oorlog Ooit' herbeleven? De verbeelding van de Tweede Wereldoorlog in digitale entertainment games

### Promovendus Theorie en Methoden van de Geschiedenis

---

Op welke manier wordt de Tweede Wereldoorlog verbeeld in digitale entertainment games? Dit is de centrale vraag van mijn promotieonderzoek naar contemporaine historische cultuur. Digitale games zijn vandaag immers alomtegenwoordig. De game-industrie genereert wereldwijd al enkele jaren meer inkomsten dan de film- en de muziekindustrie samen. Tegelijk vormen games ook de belichaming van twee centrale kenmerken van onze samenleving. Het eerste is haar inherente 'speelse' karakter, in die zin dat de menselijke cultuur al eeuwenlang doordrongen is van talloze spelelementen, zoals beschreven door de Nederlandse cultuurhistoricus Johan Huizinga. Het tweede is de toenemende digitalisering, aangezien games vaak een voortrekkersrol spelen inzake digitale innovatie, en gamers zich in een fundamenteel gedigitaliseerde omgeving bewegen wanneer ze online spelen, 'streamen' via Twitch, en actief zijn op chat-apps als Discord. Entertainment games bieden met andere woorden een centrale inkijk in hoe mensen vandaag omgaan met het gecontesteerde verleden van de Tweede Wereldoorlog, en welk beeld ze over de oorlog hebben. En dat in een samenleving waarin ook de 'beleving' van het verleden steeds meer centraal is komen te staan en waarin het onderscheid tussen 'officiële' en 'populaire' historische verbeeldingen, en de producenten en consumenten ervan, fundamenteel vaag is geworden. Dat is een van de centrale gecontextualiseerde vragen die we aan de afdeling geschiedenis van de Erasmus Universiteit proberen te beantwoorden.

Hoe bieden games een verbeelding van dit verwoestende conflict?

Tot enkele jaren geleden volstond het om te zeggen dat entertainment games over de Tweede Wereldoorlog, die vooral door Amerikaanse, Britse en Russische spelontwikkelaars worden gemaakt, zich op een beperkt aantal thema's richten. Een daarvan is de weergave van heroïsche 'witte' mannelijke soldaten en generaals en het vermogen van spelers om in die hoedanigheid het verloop van de oorlog te bepalen. Een andere is de gedetailleerde weergave van wapentuig en andere 'militaria'. En niet de minste is ook de voorstelling van het Naziregime als het ultieme kwaad dat de speler in een episch eindgevecht moet vernietigen. Opvallend hierbij is dat deze games vaak een aantal 'filters' bevat. Zo zijn in de virtuele werelden van spellen over de Tweede Wereldoorlog meestal geen burgers te zien en worden fysieke vermindering en andere gevolgen van oorlog niet getoond. Ontwikkelaars willen de speler een aangename ervaring bezorgen, en daarom morele ambiguïteit vermijden. Hetzelfde gold tot voor kort voor de weergave van de Holocaust in games. Spelontwikkelaars gingen dit thema meestal uit de weg, omdat games als een trivialisierend medium gezien worden, dat niet in staat is om de Holocaust op een respectvolle manier weer te geven.

Wat dit laatste betreft is er de voorbije jaren echter een kentering merkbaar. In 2017 bracht Activision, één van de grootste Amerikaanse uitgeverij van games, het spel *Call of Duty: WWII* uit, waarin wel degelijk, zij het deels impliciet, een poging wordt gedaan om de Holocaust in beeld te brengen (zie afbeelding). Wat meteen de vraag oproept: hoe wordt de Holocaust voorgesteld in dit spel?

Algemeen kan gesteld worden dat de verbeelding van de Holocaust in *Call of Duty: WWII* vooral een ideologische functie vervult. In het spel kruip je als speler in de huid van de fictieve Amerikaanse soldaat Ronald Daniels, die deelneemt aan de landing in Normandië op D-Day, en van daaruit optrekt om West-Europa te bevrijden van de Nazi-bezetter. Tijdens de opmars bouwt Daniels een vriendschap op met Robert Zussman, een Joodse medesoldaat die later, tijdens de 'Slag om de Ardennen' in de winter van 1944, gevangen genomen wordt door het Duitse leger. Daniels zweert dat hij alles zal doen om Zussman terug te vinden, omdat hij doorheen de strijd geleerd heeft dat "alleen het vechten voor je strijdmakkers je overeind houdt." De zoektocht levert aanvankelijk niets op, maar op het einde van het spel ontdekt Daniels' legereenheid toch het concentratiekamp Berga, waar Zussman gevangen gehouden wordt (het kamp dat getoond wordt op de afbeelding). Samen met zijn medesoldaten, waarvan sommigen zelf eerst nog antisemitische opvattingen hadden geuit, slaagt Daniels erin om Zussman net van de dood te redden.

Wat hierbij opvalt zijn twee zaken: in de eerste plaats vormt *Call of Duty: WWII* in belangrijke mate een herinterpretatie van een verheerlijkende mythologische verbeelding van de Tweede Wereldoorlog, zoals die al sinds de jaren 1990 een centrale rol speelt in het Amerikaanse

herinneringsdiscours. Het is de verbeelding van een conflict waarin nobele alledaagse Amerikaanse burgers, als lid van 'the greatest generation', belangeloos ten strijde trokken om Europa te bevrijden van het kwaad. Daarnaast wordt de Holocaust in *Call of Duty: WWII* vooral getoond als de verschrikking die alle Amerikaanse soldaten tijdens de oorlog samenbrengt als 'Amerikanen', ondanks het feit dat raciale conflicten destijds, en vandaag de dag nog steeds, een centrale rol spe(e)l(d)en in de Amerikaanse samenleving. Dit toont aan hoe games actief bijdragen aan een bestendiging van populaire nationale mythes, die vervolgens hun weg vinden naar een veel groter mondiaal publiek, ook in Nederland.

#### Verder lezen

Adams, Michael C.C. *The Best War Ever: America and World War II*. Baltimore/ London, 1994.

Chapman Adam, Anna Foka and Jonathan Westin.

"Introduction: what is historical game studies?" *Rethinking History* 21, 3 (2017): 358-371.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London/ Boston/Henley, 1949.

Ribbens, Kees. "Strijdtonelen. De Tweede Wereldoorlog in de populaire historische cultuur." *Tijdschrift voor Geschiedenis* 127, 1(2014): 85-106.

Van den Heede, Pieter. "Historisch geweld in real-time. De voorstelling van de Tweede Wereldoorlog in first person shooter-games." *Tijdschrift voor Geschiedenis* 128, 1 (2015): 93-108.