

SELECTIEMATRIX VOOR COMPUTERGAMES

Versie maart 2017

Auteur: Jesse de Vos, Valentine Kuypers

Introductie

Beeld en Geluid verzamelt sinds 2015 games, maar wat willen we dan precies hebben? In welke games zijn we geïnteresseerd? Welk verhaal vertellen deze games? En hoeveel games willen we in onze collectie opnemen? Beeld en Geluid gebruikt selectiematrices om het [selectiebeleid](#) voor verschillende collectiegebieden concreet vorm te geven. Deze dynamische documenten veranderen mee met nieuwe inzichten in de ontwikkelingen binnen deze collectiegebieden.

Domeinbeschrijving

Definitie

Voor archiveringsdoeleinden definiëren we computergames pragmatisch als born digital, interactief audiovisueel materiaal dat een dominant spelelement bevat en op een computer (in welke vorm dan ook) wordt geconsumeerd.

Beeld en Geluid richt zich daarbij op de software-component van games, dit in verband met de kwaliteiten van andere partijen in Nederland die zich met de opslag van hardware bezighouden en vanuit het duurzaamheidsoogpunt.

Games in Nederland - een overzicht

In Nederland werden de eerste games gespeeld op arcadekasten in de jaren 70, deze stonden in arcadehallen of café's. Nederlandse bedrijven hebben voor zover we konden nagaan nooit games geproduceerd voor arcadekasten. De Nederlandse game-industrie kent zijn begin in de jaren 80. Computergames vormden in die periode voor veel mensen een eerste ervaring met de mogelijkheden van digitale technologie. Er ontstond een levendige cultuur van spelers en makers rondom de games. Makers als Boys without Brains, Radarsoft en Aackosoft produceerden in de jaren 80 met beperkte middelen en veel creativiteit de eerste games, die soms ook internationaal doorbraken. De games raakten al vroeg aan politieke en maatschappelijke thema's, speelden een rol in educatie en werden besproken in tijdschriften, televisieprogramma's en op fora. Later hebben bedrijven zoals The Vision Factory, verbonden aan de Phillips CD-i, en Guerrilla Games voor de Playstation, ook games geproduceerd voor consoles. Handheld games, inclusief games voor de mobiel, worden ook al in ieder geval sinds 1995 door Nederlandse gamebedrijven gemaakt (bijvoorbeeld door Engine Software). Opvallend is dat Nederlandse gamemakers zich van het begin af aan bezig hebben gehouden met edutainment, serious games of applied games. Zowel Radarsoft als Aackosoft maakten educatieve games en Davilex deed hetzelfde in de jaren 90. Een andere belangrijk gegeven is de grote invloed van de demoscene¹ uit de jaren 90; veel gamemakers kwamen hier gelijkgestemden tegen en begonnen diverse gamebedrijven. Grote namen uit de Nederlandse game-industrie, zoals Arjan Brussee en Arnout van der Kamp, hebben in de demoscene hun eerste stappen gezet.

Inmiddels is de Nederlandse gamesector een relatief bescheiden, maar levendige industrie. In 2015 was de totale omzet van games wereldwijd meer dan 90 miljard dollar. De Nederlandse omzet lag in die periode tussen de 155 en 225 miljoen (Gamesmonitor 2015). Nederlandse gamebedrijven zijn klein, met gemiddeld slechts zeven medewerkers. De huidige Nederlandse gamesindustrie maakt vooral kleine, creatieve, zogenaamde indie games (indie van 'independent').

¹ De demoscene begon toen softwarekrakers hun eigen intro's toevoegden aan de door hun gekraakte software (crack screens of crack intro's). De eerste crack screens verschenen op de Apple II computer rond 1980 en waren niet veel meer dan kale tekst met de naam van de kraker of zijn groep. Gaandeweg evolueerden deze statische beelden tot indrukwekkende intro's met animatie-effecten en muziek. Uiteindelijk begonnen veel crack groups intro-achtige programma's te verspreiden, los van daaraan gekoppelde gekraakte software.

Algemene selectiecriteria

Games vallen onder het gebruikelijke collectiebeleid van het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid. Als zodanig moeten zo ook voldoen aan (minimaal) één van de onderstaande, algemene selectiecriteria:

- het is een Nederlandse productie of van een Nederlandse maker
- het gaat over een Nederlands onderwerp
- het is specifiek gemaakt voor een Nederlands publiek

Gewenste dekking

Op termijn streven we naar een collectie van games die gezamenlijk een goed beeld geven van belangrijke ontwikkelingen in de Nederlandse game-industrie. Dit houdt in dat belangrijke trends, makers en technologieën gerepresenteerd zijn door bepaalde games in het archief. Daarbij proberen we eerst op basis van de opgebouwde kennis in de pilot eerst de verdere lacunes binnen de jaren 80 en 90 te vullen. Games uit recentere tijden zullen we voorlopig incidenteel archiveren. Dat wil zeggen dat er waar mogelijk games worden geacquireerd die een goed voorbeeld zijn van een bepaalde trend in het game domein.

Lacunes

Op basis van de opgebouwde kennis over de games van de jaren 80 en 90 onderscheiden we de volgende lacunes in onze huidige collectie. Deze zullen we proberen met een representatieve selectie van games te vullen:

1. Producenten
 - Aackosoft - Veel remakes van internationale successtitels (o.a. arcade games) voor MSX platform
 - Ultraforce - Kwam voort uit de demo scene
 - Parallax - produceerde ook met name voor MSX platform (in Nederland populair)
 - ANMA - kende ook successen in Japan
 - The Vision Factory - produceerde voor de Philips CD-i
 - Engine Software - handheld games voor diverse platforms
 - Boys without Brains - kwalitatieve games door jonge makers
2. Type games
 - Demo's uit demoscene
 - Educatieve games en toegepaste games
3. Platforms
 - Handheld games (o.a. Gameboy, Gameboy color, Gameboy advance, Nintendo DS)
 - Console games (o.a. Philips CD-i, Playstation)
 - MSX games

Daarnaast leggen we bij de acquisitie van games de volgende prioriteiten:

- Prijswinnaars en genomineerden voor prijzen: bijv. Dutch Game Awards, maar ook buitenlandse awards
- Producties gesubsidieerd door publieke fondsen: bijv. Het Gamefonds (van Stimuleringsfonds)
- Producties die ouder zijn dan 25 jaar vanwege de urgentie die oudere dragers met zich meebrengen

- Het werk van pionierende bedrijven of individuen
- Educatieve en applied games: want deze zijn kenmerkend voor de Nederlandse industrie

Acquisitie

Beeld en Geluid benadert makers van games om van specifieke games dragers te vinden. Dit heeft als bijkomend voordeel dat er meteen contact kan zijn over de voorwaarden waaronder Beeld en Geluid deze games aan bezoekers en gebruikers van het archief beschikbaar mag stellen. Waar makers niet meer bereikbaar zijn, of geen dragers van door hen gemaakte games in hun bezit hebben, is Beeld en Geluid afhankelijk van donaties van bijvoorbeeld verzamelaars van games.