



Redactioneel

Martijn van der Burg

Hoewel computerspellen al meer dan vijftig jaar bestaan (de speelkast *Pong* uit 1972 wordt doorgaans gezien als de vroegste echte videogame), ontstond *game studies* als een zelfstandig academisch veld pas aan het begin van de eenentwintigste eeuw. Tot dan toe ontfermden bestaande disciplines als mediastudies en *cultural analysis* zich over het eerste cultuurwetenschappelijke onderzoek naar games. Rond 2001 was de overtuiging gegroeid dat de bestudering van *games* een eigen vakgebied is met specifieke benaderingen, methoden en discussies.

Sindsdien heeft de bestudering van games een enorme vlucht genomen. Als cultureel artefact kunnen games anders bestudeerd worden dan reguliere media. Bij onderzoek naar historische videospellen ligt de focus bijvoorbeeld op de wijze waarop audiovisuele elementen en de spelstructuren bijdragen aan de totstandkoming van geschiedbeelden. Games kunnen een nieuw perspectief bieden op aloude filosofische problemen. Gezien het interactieve karakter van games dient een narratieve analyse anders ingestoken te worden. Kunsthistorici kunnen inzicht bieden in nieuwe visuele fenomenen als gamescapes. Door de vele schrijvers en programmeurs die bijdragen aan gameontwikkeling, krijgen kwesties rondom auteurschap ook een andere dimensie.

Kortom, games bieden kansen voor nieuw en spannend onderzoek. Dit dossier van *Locus – Tijdschrift voor Cultuurwetenschappen* is gewijd aan de bestudering van computerspellen vanuit verschillende perspectieven. In het eerste artikel, van Martijn van der Burg, wordt ingegaan op het revolutiebegrip en games. De auteur laat zien hoe verschillende games verschillende interpretaties hiervan geven. De tweede bijdrage is van de hand van de Amerikaanse promovendus Luke Hernandez die de game *The Secret World Legends* (2017) analyseert vanuit postkoloniaal perspectief. Wim de Jong behandelt in het derde artikel een aantal politieke games; zodoende laat hij zien van de voordelen en beperkingen zijn van de zogeheten *game theory*-benadering als het gaat om de blik op democratie. Pieter de Bruyn, ten slotte, bespreekt de interactieve verteltechnieken van historische games en de uitwerkingen hiervan.

Door deze verschillende casussen gezamenlijk te presenteren in een themadossier hoopt *Locus* een blijvende gedachtewisseling tussen verschillende disciplines stimuleren als het gaat om de bestudering van games, vanuit de overtuiging dat er meer is dat geesteswetenschappers bindt dan dat hen scheidt.

Literatuur

- Aarseth, Espen, 'Computer Game Studies, Year One', *Games studies. The international journal of computer game research* 1 (2001). <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>
- Nieborg, David B. en Joke Hermes, 'What is game studies anyway?', *European Journal of Cultural Studies* 11 (2008) 131-147. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00571569/document>

Martijn van der Burg, 'Redactioneel "Game studies"', *Locus – Tijdschrift voor Cultuurwetenschappen* 26 (2023). <https://edu.nl/a4hmm>

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).

© 2023 Open Universiteit | Lees de [disclaimer](#) en de [privacyverklaring](#) van de OU | Voor het colofon zie [Over LOCUS](#) | Voor contact met de redactie kunt u mailen naar locus@ou.nl