



1 **DADERS VAN WO2**

De weg van omstander naar dader.

*Beau Duerinck
2140474*



Inhoudsopgave

Summary	3
Exploratie	4
Conclusie	23
Aanbevelingen	25
Bronnen.....	26

Summary

In deze exploratie staat er een vraag centraal: *Hoe kan de overgang van omstander naar dader tijdens de Tweede Wereldoorlog beter begrepen worden?*

De Tweede Wereldoorlog was een tijd van angst, keuzes en dilemma's voor de Nederlandse burger. Men had tijdens de oorlog drie verschillende keuzes. Je ging bij het verzet, je deed aan accommodatie of je deed aan collaboratie. De motieven voor collaboratie konden per persoon verschillend zijn. Denk aan identificatie met de nationaalsocialistische ideologie, deze mensen sloten zich dan aan bij de NSB of Nederlandse SS. Er waren ook Nederlanders die collaboreerde voor hun belangen. Je handelt dan uit omstandigheden en zonder enige principes, dat heet *opportunisme*. Doordat deze mensen uit opportunisme collaboreerden werden ze er bijvoorbeeld financieel beter van, ze kregen inspraak of konden op deze manier zichzelf en hun gezin in veiligheid brengen.

Literatuuronderzoek biedt twee verklaringen voor dadergedrag. Dadergedrag komt naar boven door de omstandigheden, zonder dat de daders bewust zijn van de consequenties. Of dadergedrag zit in iedereen en kan elk moment bewust ingezet worden.

In mijn onderzoek wil ik door middel van gamification inzicht geven in hoe normale burgers, omstanders, kunnen veranderen in daders. Gamification wordt gebruikt door educatieve instellingen om het vak geschiedenis interessanter en toegankelijker te maken. Het is een visueel aantrekkelijke manier om een beeld te krijgen van een bepaalde tijd.

3

Al sinds jonge leeftijd is geschiedenis voor mij een passie. Het fascineerde mij hoe gemeenschappen en steden ontstonden, hoe slim Egyptenaren waren in hun tijd, hoe Europa zo'n grote machtsgreep had op de wereld, maar vooral hoe oorlog alle moeite in een klap ongedaan kan maken. De Tweede Wereldoorlog is een unieke oorlog, waar alle burgers ingezet werden en geïndoctrineerd en gemanipuleerd werden tot ze een nieuwe ideologie aanvaardden. Het veranderde doodgewone burgers in mensen die hun burens en kennissen verraadden voor hun eigen gewin omdat ze soms niet anders konden overleven.

Na mijn minor Tweede Wereldoorlog Educatie, waar ik concentratiekampen in Nederland en Duitsland heb bezocht en het over dader educatie heb gehad, is mijn passie alleen maar versterkt. Ik ben een meelevend mens wie slecht tegen onrecht kan. Met mijn onderzoek wil ik inzicht geven in hoe dadergedrag ontstaat en mensen transformeert naar versies van zichzelf die ze eerder niet herkenden. Hierdoor wil ik het stigma breken dat elke landverrader een slecht mens was. Er gebeurt zoveel achter de schermen met vreselijke omstandigheden, waardoor mensen altijd hun eigen leven zullen redden, ten koste van alles. Door inzicht te geven in de omstandigheden en psychologische druk van die tijd, zullen mensen beter begrijpen wat een dader van die tijd tot zijn acties dreef en hoe een omstander veranderd naar een dader.

Ik zie mezelf als een human en story gecentreerde ontwerper die design en psychologie combineert om een vraagstuk te beantwoorden.

Exploratie

De Tweede Wereldoorlog is een ontzettend belangrijke periode in onze geschiedenis. Het is een donkere periode van veel haat en verdriet. Dankzij de geschiedenis over dit onderwerp kunnen we sneller de tekens van rechtenschending of haatvorming herkennen. Hierdoor kunnen we er samen voor zorgen dat zo iets nooit meer gebeurt.

Sinds corona krijgt de Tweede Wereldoorlog meer aandacht. Steeds meer mensen denken het recht te hebben om de huidige situatie te vergelijken met de situatie tijdens de oorlog. Dit is een voorbeeld van een overduidelijke kenniskloof. Mensen met verstand van WO2 beseffen zich dat op geen enkel mogelijke manier de situaties vergelijkbaar zijn. Het is niet alleen respectloos, maar ook erg kwetsend voor mensen die nog steeds een directe link hebben met de oorlog.

Het bestuderen en interpreteren van de Tweede Wereldoorlog had lang als doel de herinnering aan de oorlog over te dragen aan jongere generaties. Zo bekeken, ligt het belang van de geschiedenis van de Tweede Wereldoorlog in de waarschuwingen die daaruit zijn af te leiden. Veel mensen, zelfs die de oorlog niet hebben meegemaakt, dragen de erfenis van de oorlog met zich mee in de vorm van trauma's en angsten. Bovendien geldt de oorlog voor velen als moreel ijkpunt voor hedendaagse ontwikkelingen [1].

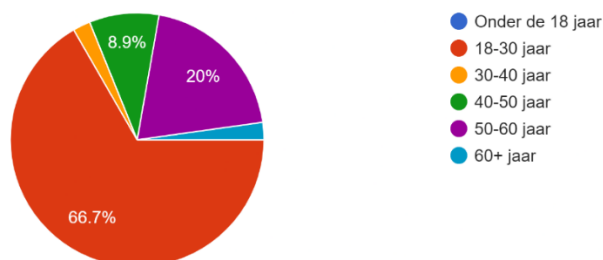
Sommigen zien in Donald Trump gelijkenissen met de late Weimarrepubliek, en in Geert Wilders een fascist. Anderen vinden dat overdreven. Hoezeer mensen ook verschillen in hun houding tegenover het heden, de Tweede Wereldoorlog blijft daarin doorklinken, doordat sleutelbegrippen als persoonlijke verantwoordelijkheid en vrijheid er een nieuwe betekenis door kregen [1]. In een mobilisatie voor oorlog blijkt het noodzakelijk om 'goed' scherp te profileren tegenover 'fout', om de vijand te demoniseren en een gezamenlijk beeld te creëren.

Om te kijken hoe mensen kijken naar de oorlog nu, heb ik een enquête opgesteld. De enquête bestaat uit verschillende vragen die dat duidelijk maken. Om dit te bereiken heb ik vragen gesteld als:

- Waar denkt u aan bij WO2?
- Wie waren slachtoffers?
- Wie waren daders?
- Wat herinnert u nu nog aan WO2? Hoe herdenkt u deze periode?
- Wat vindt u het meest en minst interessant aan deze periode?

Tegenwoordig zijn oudere mensen meer geïnteresseerd in de oorlog dan jongere mensen. Om een zo'n breed mogelijk beeld te krijgen heb ik de enquête naar alle leeftijden gestuurd. *Zie figuur 1.*

Wat is uw leeftijd?
45 responses



Figuur 1: Leeftijden van respondenten enquête.

Uit mijn enquête blijkt dat vrijwel iedereen hetzelfde beeld heeft van zowel de daders als de slachtoffers van de Tweede Wereldoorlog, ongeacht leeftijd. De daders waren volgens hun Nazi's, Hitler, Duitsers en NSB'ers. De slachtoffers waren vooral Joden en burgers.

Het grootse verschil zat in de herdenking en herinnering van de oorlog. Oudere mensen herdenken elk jaar de oorlog op 4&5 mei. Jongere mensen kijken naar oorlogsfilms of documentaires. Voor jongeren speelt de oorlog nu op geen enkel gebied meer een rol. [2]

Er is hier een duidelijk verschil in betrokkenheid. Uit onderzoek blijkt dat er vijf leefstijlgroepen zijn met verschillende mate van betrokkenheid. *Geëngageerden* zijn maatschappelijk betrokken burgers met veel belangstelling voor de oorlog. De oorlog is van invloed geweest op hun identiteit. *Comfortzoekers* zijn burgers die vooral op hun eigen leven gericht zijn, weinig musea bezoeken en aanmerkelijk minder belangstelling hebben voor de oorlog. *Nostalgisten* zijn moralistische plichtsgetrouwe burgers die zich vasthouden aan tradities en bezittingen. Ze hebben moeite met modernisering en vooral het verzet spreekt hen aan. *Relativisten* zijn altijd opzoek naar iets nieuws, de oorlog is voor hen een relatief oninteressant onderwerp. Ze herdenken op 4 mei, maar zijn verder niet echt bezig met de oorlog. En *Statusgerichten* zijn carrièregerichte individualisten met een uitgesproken fascinatie voor sociale status, nieuwe technologie en spanning. Deze groep heeft de minste belangstelling voor de oorlog en vindt recente oorlogen belangrijker.

Ondanks de leeftijdsverschillen kwam uit de enquête dat de meeste mensen (42,2%), zich identificeerden als *Geëngageerden*. De meest betrokken groep. De daaropvolgende populairste keuze was de *Comfortzoekers*, (37,8). Dit geeft aan dat ondanks ze hiervoor aangaven dat de oorlog op geen enkel gebied een rol speelt voor hun, ze wel hoog scoren qua betrokkenheid.

De belangrijkste reden om geen activiteiten te ondernemen die gerelateerd zijn aan de oorlog, zoals *Comfortzoekers* doen, is dat de vorm van de activiteiten niet aansprekend genoeg is. Niet deelnemen is dus meestal niet het gevolg van een gebrek aan interesse in de oorlog. [3]

Dit onderzoek is een belangrijke basis geweest voor mijn project. Het gaf mij inzicht dat mensen wel graag betrokken zijn bij de oorlog, zolang de activiteit hun aanspreekt.

De Tweede Wereldoorlog is een lange periode, waarin ontzettend veel tegelijk gebeurde. De bezetting duurde zo'n 1800 dagen. Achteraf is daar een geschiedenis van gemaakt die in veel opzichten te kort door de bocht is. [4] Mijn onderwerp is tot nu toe erg breed. Om mijn project in een duidelijkere richting te sturen, heb ik besloten mijn onderwerp wat te verkleinen. Een oorlog bestaat altijd uit 3 componenten: omstanders, slachtoffers en daders. Bijna alles van de oorlog wordt uit het perspectief van de slachtoffers verteld. In veel gevallen is het verhaal van de Jodenvervolging hét verhaal van de oorlog. Voor mijn onderzoek wil ik me juist focussen op de dader, hoe zij zo geworden zijn. Om te voorkomen dat er ooit nog zoiets gebeurt.

Er zijn veel verschillende soorten daders van de Tweede Wereldoorlog. De grootste algemene dader zijn de Nazi's. Maar dat ligt ook maar aan je perspectief van de oorlog. Voor Italianen is Mussolini misschien de grootste dader. Voor Nederlanders staan NSB'ers ook heel hoog op de lijst. Er zijn veel onderzoeken over deze daders hoe zij waren, wat hun drijfveren waren tijdens hun acties. Wat al deze daders gemeen hebben, is dat ze allemaal alledaagse burgers waren. Wat er echter ontbreekt is hoe deze voorheen alledaagse mensen juist daders zijn geworden.

Wat mij het meest aanspreekt is de weg naar het daderschap. De psychologische processen die een omstander* veranderd in een dader. Om antwoord te krijgen op de meest gestelde vraag ooit: "hoe kunnen *gewone* mensen zulke vreselijke dingen hebben gedaan?"

De verhalen over de Tweede Wereldoorlog worden voornamelijk zwart of wit verteld. Je was goed of fout, er was weinig ruimte voor een grijs gebied. Dit is het gevolg van onrealistisch cynische collectieve herinnering. Het goed-fout denken over de oorlog was zo dominant dat mensen 'Grijs verleden', een boek van Chris van der Heijden, lezen als een boek over die twee polen. Terwijl het juist gaat over de veel grotere groep: het midden, en de grijsheid daarvan. Het onvermogen van mensen om in die tijd alles te kunnen overzien en hun neiging om zich dan maar aan te passen. [4]

Politiek gezien brengt de coronacrisis ons in een soort onwezenlijke situatie waardoor er wel ruimte komt voor een omslag. Het heeft te maken met generatiewisselingen, die vergezeld gaan met een momentum of incident. In de jaren 60 was dat de opstand in Amsterdam en de provo's, in de jaren 80 de economische crisis, begin deze eeuw de moord op Fortuyn en 9/11, en nu is het de coronacrisis samen met de toeslagenaffaire. Net als tijdens de Tweede Wereldoorlog kwam de omslag niet door de bezetting zelf, maar door de bezetting kon men erover nadenken. De oorlog beslaat een periode, het is niet een vliegcrash die in één keer gebeurt en dan voorbij is. Tijdens de oorlog wisten mensen in 1944 ook niet dat die in 1945 voorbij zou zijn. Er is veel onzekerheid of het einde in zicht is. [5]

De herinnering aan de bezetting in het algemeen is sinds de jaren zestig onherkenbaar veranderd. Waar bezet Nederland vroeger het land was van koppige Oranjeklanten, is het nu het land van opportunistische wegzijders. Waar in het oude beeld iedereen goed was, behalve de weinigen die collaboreerden, is in het nieuwe beeld iedereen fout, of op zijn best 'grijs', behalve de weinigen die zich verzetten. [6] Denk aan de recente ontwikkelingen in het verraad van Anne Frank. Onderzoekers geloven dat ze is verraden door een rijke Joodse notaris, Arnold van den Bergh. Hoe wist hij waar ze zat? Dat wist hij, aldus het boek, omdat hij een van de negentien leden was van de Joodse Raad. Die Raad zou lijsten bijhouden van onderduikers, om door te geven aan de Duitsers. Uit die lijsten had Van den Bergh geput. Veel mensen vinden dit schokkend nieuws. Hoe kan iemand van de Joodse Raad een Joods meisje verraden? Hoe kan hij in zo'n vreselijke tijd zijn eigen volk de rug toe keren? Dit zijn vragen waar mensen het liefst geen antwoord op willen. Dat zou bijvoorbeeld kunnen betekenen dat er een vorm vanaderschap in ieder mens zou zitten. Dat we allemaal niet zo onschuldig zijn als we graag willen overkomen. Daarom duurde het ook niet lang voor nieuwe onderzoekers naar boven kwamen met de ontkrachting van dit verhaal.

* *om·stan·der* (de; m/v/x; meervoud: omstanders)
1 iem. uit de ergens omheen staande menigte; = toeschouwer

De vraag die centraal staat in mijn onderzoek, is:

Hoe kan de overgang van omstander naar dader tijdens de Tweede Wereldoorlog beter begrepen worden?

Deelvragen:

- Waarom willen we daders beter begrijpen?
- Hoe wordt het persoonlijk voor mensen nu?
- Hoe wordt de psychologische druk van de oorlog voelbaar?
- Hoe creëer je bewustwording zonder sympathie?

De reden dat we daders beter willen begrijpen heeft te maken met 'donker toerisme'. Donker toerisme is het verlangen om gruwelijkheid van zo dichtbij mogelijk te bekijken om het beter te begrijpen. Donker toerisme heeft verschillende lagen. Locaties waar dood en lijden heeft plaatsgevonden is de donkerste vorm van toerisme. Oorlogslocaties lopen over van de toeristen,

omdat ze de ultieme emotionele ervaring produceren. Concentratiekampen zoals Auschwitz-Birkenau vertegenwoordigen de Holocaust het meest voor de omvang van wreedheden die daar zijn begaan en symbolisch zijn voor de manier waarop het menschen hun hedendaagse verbeelding achtervolgt. [7]

Om de daden beter te begrijpen is het belangrijk om te weten waarom ze hun keuzes maakten. Dr. Wendy Lower schrijft dat de daders niet tot moordmachines gemaakt zijn, ze zijn volledig zelf in moordenaars veranderd. Ze accepteerden allemaal dat Joden als 'untermenschen' gezien werden. De grootste reden dat mensen deden wat ze deden, was vanwege de groepsdruk. Niemand wilde de buitenstaander zijn die zich toch niet helemaal comfortabel voelde bij een groep Joodse gezinnen uit te moorden. Broederschap ging voor alles. [8]

Voor omstanders was dit anders. De Tweede Wereldoorlog was een tijd van angst, keuzes en dilemma's voor de Nederlandse burger. Men had tijdens de oorlog drie verschillende keuzes. Je ging bij het verzet, je deed aan accommodatie of je deed aan collaboratie. De motieven voor collaboratie konden per persoon verschillend zijn. Denk aan identificatie met de nationaalsocialistische ideologie, deze mensen sloten zich dan aan bij de NSB of Nederlandse SS. Er waren ook Nederlanders die collaboreerde voor hun belangen. Je handelt dan uit omstandigheden en zonder enige principes, dat heet *opportunisme*. Doordat deze mensen uit opportunisme collaboreerden werden ze er bijvoorbeeld financieel beter van, ze kregen inspraak of konden op deze manier zichzelf en hun gezin in veiligheid brengen. [9]

Betekend dit dat iedereen daderpotentieel in zich heeft?

7

Hanna Arendt vindt van niet. Zij schrijft dat de daders banaal waren. Het waren doodnormale mensen die de gruwelijkste dingen deden zonder enig besef wat dat voor effect had. Zulke criminelen begaan hun misdrijf in omstandigheden die het onmogelijk maken de dader bewust te maken dat wat hij doet, fout is. [10] Dit sluit ook aan bij hoe opportunisme omstanders veranderd naar daders. Hun eigen gewin weegt zwaarder dan welke consequenties dan ook.

Schrijver Yaacov Lozowick is het daar absoluut niet mee eens. Zijn onderzoek naar Hitlers bureaucraten toont dat SS'ers op het eerste gezicht inderdaad op ons zouden kunnen lijken. Zij gaan ook op vakantie, schrijven ook brieven naar hun families en dachten ook aan wat hun bureaus van ze zouden vinden. Omdat ze zo normaal lijken, is het lastig om de neiging te weerstaan om te denken dat hun bizarre acties alleen veroorzaakt werden door hun oorlogsomstandigheden waarin ze leefden. Hadden wij ze beleefd, hadden we misschien gedacht hetzelfde gedaan. Maar vergeet niet wat ze gedaan hebben. [11]

We hebben geen verhalen van overlevenden nodig om te bevestigen dat deze mensen niet zomaar bureaucraten waren. Het waren elite mensen met een onvoorwaardelijke betrokkenheid tot de Nazi-ideologie. We hebben ze namelijk allemaal in actie gezien. Ze waren antisemieten lang voordat ze Nazi's waren en velen waren Nazi's voor dat dit verplicht en noodzakelijk voor promotie was.

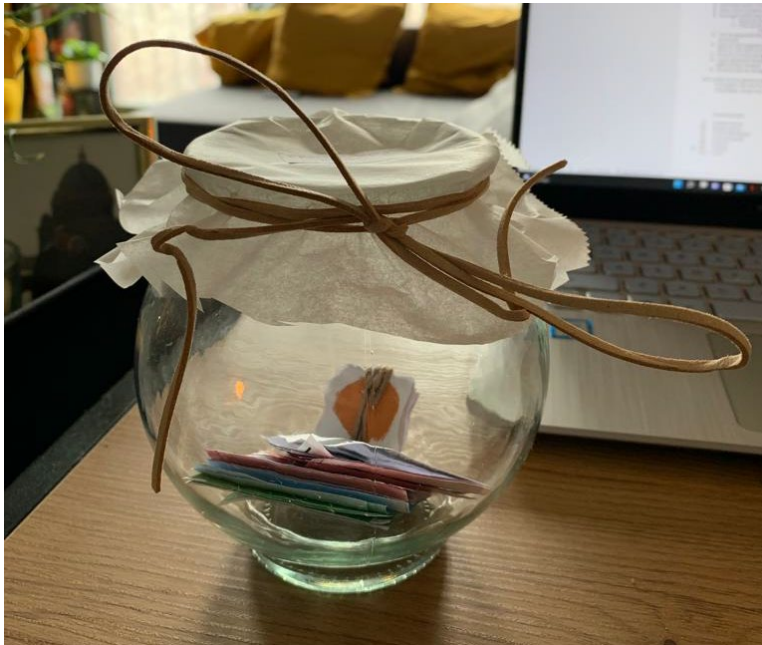
We hebben de bureaucraten horen zeggen dat "wij allemaal, niet alleen De Führer, zijn Jodenhaters". Ze wisten allemaal wat ze deden, ze kozen er bewust voor. Bij elk deel liepen ze tegen obstakels en moeilijkheden op. En elke keer gaven ze hun volle energie om die obstakels te verwijderen om hun doel te kunnen bereiken. Ze waren het van harte eens met hun missie, en dat op zich is genoeg om de suggestie dat er iets banaals aan hen was in diskrediet te brengen. [11]

Wat opvalt, is dat deze twee kijken steeds terugkomen in verschillende onderzoeken. De een gelooft dat dadergedrag naar boven komt door de omstandigheden, zonder dat daders bewust zijn van de

consequenties. De ander gelooft dat dadergedrag in iedereen zit en elk moment bewust ingezet kan worden.

Voor mijn eerste prototype ben ik uitgegaan van het eerste feit, dat ouderschap gestimuleerd kan worden door omstandigheden. Dit gaf mij de kans om zelf een situatie te creëren die mensen inzicht geeft in hoe een situatie een omstander kan veranderen in een dader.

Om mensen enthousiast te maken om de dader beter te willen begrijpen heb ik een kaartspel gecreëerd waarin de dader kan winnen. Het spel zet ze in een positie waar ze zelf kunnen laten zien wat zij zouden doen in verschillende situaties, als dader zijnde. Het doel van het prototype is om de keuzes die ouders maakten beter te kunnen begrijpen.



Het kaartspel, zie *figuur 2*.

De doelgroep voor dit prototype is mensen tussen de 18 en 30 jaar. De reden dat ik deze doelgroep heb gekozen, is omdat dit dezelfde leeftijdsgroep is als de ouders in tijd van de oorlog waren.

Door deze overeenkomst is het hopelijk makkelijker hun beter te begrijpen. Omdat ik zelf tot mijn doelgroep behoor, heb ik mezelf afgevraagd wat voor medium mij zou aanspreken om over dit onderwerp te leren.

Figuur 2: Het kaartspel hoe het aangeboden werd aan testers.

Vanwege mijn persoonlijke affiniteit met bordspellen ging mijn eerste gedachte naar het maken van een spel. Uit mijn ervaring kan een spel een situatie goed schetsen. Dat is ook belangrijk voor mijn onderwerp. De spelers moeten ondergedompeld worden in de dader om hun keuzes te kunnen begrijpen.

Uit onderzoek blijkt dat een spel goed voor educatieve doeleinden gebruikt kan worden. *“De rationaliteit die aan gamificerend leren ten grondslag ligt, is dat het toevoegen van elementen, zoals die in games aan leeractiviteiten worden gevonden, onderdompeling zal creëren op een manier die vergelijkbaar is met wat er gebeurt in games (Codish & Ravid, 2015).”* [12]

Door een educatief spel te maken waarin de spelers de dader leren kennen, kan dus die onderdompeling plaats vinden. Spellen waarin die onderdompeling gecreëerd wordt zijn bijvoorbeeld Secret Hitler. Secret Hitler is een bordspel waarin één iemand de ‘geheime Hitler’ is. Zoals de naam van het spel al doet vermoeden weet niemand weet wie Hitler is. Het doel van de fascisten is om binnen een bepaald aantal beurten de macht te grijpen, de liberalen moeten erachter komen wie de Hitler is en zijn machtsgreep voorkomen. [13]

Om niet in herhaling te vallen van spellen die al bestaan ben ik gaan kijken naar een andere vorm van een spel dan een bordspel zoals Secret Hitler. Tijdens onderzoek naar oorlogsspellen kwamen veel kaartspellen naar boven. Deze spellen waren vooral strategiespellen over militaire overwinningen. Zie figuur 3.

Er is geen spel waarin de psychologie van de dader centraal staat. Hier is dus een duidelijk gat in de markt waarop ik kan inspelen. De basis van Secret Hitler sprak mij aan. Ik vind het zelf een leuk spel om te spelen, en de boodschap is ook duidelijk tijdens het spelen.



Figuur 3: Verschillende soorten strategie kaartspellen over WO2.

Het kaartspel “Wie is de Nazi?” bestaat uit 4 karakters, 1 nazi en 3 burgers. Zie figuur 4.

9

Karakter	Karakter	Karakter	Karakter
Burger	Burger	Burger	Nazi

Figuur 4: Karakterkaarten uit het kaartspel.

Alle spelers worden geconfronteerd met Situatiekaarten. Op die kaarten staan situaties en keuzes die daders tijdens de oorlog ook meemaakten. Zie figuur 5.

Om ze verder te stimuleren om zich in de schoenen van de dader te zetten, scoren ze hogere punten voor de moreel slechte keuze dan voor de moreel juiste keuze. Je wilt sommige situaties niet uitvoeren, maar je wilt wel winnen, net als de nazi's de oorlog wilden winnen. Dit maakt de keuzes een stuk moeilijker.

Het spel bestaat uit verschillende game mechanics, gambling, surprise events en voting. De leidende game mechanic van dit spel is voting. Dit houdt in dat het verloop of einde van het spel beslist kan worden door middel van

Situatie Je vindt voedselbonnen op de grond +3 pt. Zelf houden -1 pt. Aan Joodse burens geven	Situatie Je betrapt een Joods meisje zonder haar Jodenster +2 pt. Verraden -2 pt. Negeren	Situatie Je wordt staande gehouden Pak Confrontatie kaart	Situatie Je wordt staande gehouden Pak Correctie kaart
Situatie Je vindt een geweer op straat +3 pt. Zelf houden -1 pt. Rechtermatig eigenaar zoeken	Situatie Een man wordt mishandeld door een NSB'er +2 pt. Meka doen -1 pt. Versoku was er aan de hand is	Situatie Je betrapt een jongen met valse persoons documenten +2 pt. Verraden OF Pak Correctie kaart	Situatie Nina steelt voedselbonnen van NSB'ers +2 pt. Verraden OF Pak Confrontatie kaart
Situatie Jan helpt onderduikers de grens over naar België +4 pt. Verraden +1 pt. Negeren	Situatie De kinderen van buurman Hans hebben een schuldres nodig 1 pt. In haal nemen OF Pak Correctie kaart	Situatie Tante Emma heeft onderduikers in haar kelder +2 pt. Verraden OF Pak Confrontatie kaart	Situatie Je auto wordt in beslag genomen +2 pt. Auto steelen van gedurvenste Joodse burens -1 pt. Verraden doen
Situatie Buurman Hans moet op transport +2 pt. Negeren, je saak op zijn hant -1 pt. Hans helpen onderduiken	Situatie Je ontvangt een 15e maand van je baas als je bij de NSB gaat +2 pt. Ja -1 pt. Nee	Situatie "I'm feeling lucky" - Google Pak Correctie kaart	Situatie Je komt erachter dat een Joods meisje bij de Appie werkt +4 pt. Aanzetten -1 pt. Negeren

Figuur 5: Situatiekaarten uit het kaartspel.

stemmen. Dit werkt het effectiefst bij spellen met minimaal 3 spelers, anders stem je gegarandeerd voor de andere persoon. Door met meer dan 2 spelers te spelen ontstaat er een politiek spel, omdat een meerderheid iemand kan wegstemmen. [14]

Het doel van het spel is om de meeste punten te verzamelen zonder dat andere spelers jouw verdenken van het zijn van de nazi. Omdat je meer punten kunt verdienen voor de nazi acties, zal elke speler geneigd zijn die actie te kiezen over de moreel juiste actie. Dit maakt het moeilijker om de nazi te vinden.

Om wat spanning in het spel te brengen zijn er Confrontatie en Correctie kaarten. De Confrontatie kaarten zijn nieuwe situaties die het verloop van het spel veranderen. De game mechanic die daarbij hoort is Surprise Events. Een surprise event zorgt ervoor dat er variatie in het spel zit en dat het spel meerdere keren te spelen is. Een kaart is, bijvoorbeeld, ruil van karakter kaart met de persoon links van je. Hierdoor zijn de spelers niet alleen bezig met de zwaarte van de keuzes, maar worden ze herinnert aan het feit dat het ook een leuk spel is. De Correctie kaarten zijn kanskaarten waarin je extra punten kunt verdienen of verliezen. De game mechanic die hierbij hoort is gambling. Als het spel niet verloopt zoals je wilt en je meer punten wilt scoren, kun je gokken met een kanskaart. *Zie figuur 6.*

Confrontatie			
Blauwe envelop op de mat BETAAL 3 pt	Accijns belasting is verhoogd BETAAL 2 pt	Verdacht gedrag getoond pak Correctie kaart	5 Joden gevonden ONTVANG 1 pt per verraden Jood
Confrontatie			
Van ruilen komt huilen Ruil je KARAKTER kaart met de persoon links van je OP pak Correctie kaart	Wissel de 2e kaart in je hand met je RECHTER buurman/vrouw	Promotie! Speel een extra Situatie kaart	BETRAAPT op belastingfraude BETAAL 2 pt
Correctie			
NEUTRAAL Er veranderd niks	NEUTRAAL Er veranderd niks	ONTVANG 3 pt	ONTVANG 2 pt
Correctie			
ONTVANG 1 pt	BETAAL 1 pt	BETAAL 2 pt	BETAAL 3 pt

Figuur 6: Confrontatie- en Correctiekaarten uit het kaartspel.

Bij het kaartspel kregen spelers een pagina met de spelregels en een vragenlijst.

Er wordt gevraagd wat hun eerste indruk is, omdat de titel controversieel is vanwege het woord 'nazi'. De tweede vraag is wat ze denken dat het doel van het spel is. Deze vraag laat ze nadenken of ze enkel spelen om punten te verzamelen of dat ze beter na hadden moeten denken of de punten het waard zijn die acties echt uit te voeren. De volgende vraag is daarom ook of ze bewust zijn van de consequenties van hun keuzes.

Testresultaten:

Het spel is op school uitgezet om getest te worden.

Hun eerste indruk:

"De titel deed me denken aan Secret Hitler, ik verwachtte dat het eenzelfde soort spel ging zijn. Leuk spel als je niet nadenkt wat voor acties je doet."

Het spel werd vaak vergeleken met Secret Hitler, zoals verwacht. Omdat het woord 'nazi' in het spel zat waren ze meer nieuwsgierig wat het spel was, omdat ze geen andere spellen kennen waar dat woord gebruikt wordt.

Wat is het doel van het spel?

"Ik denk iets in de richting van zien hoe 'verkeerde' of 'zware' keuzes genomen kunnen worden/hoe ze genomen werden tijdens WO2."

De spelers hadden snel door dat het spel je laat nadenken over de zwaarte van je keuzes en hoe ze tijdens de oorlog deze keuzes ook moesten maken.

Ben je bewust van de consequenties van je keuzes?

“Je bent niet echt bewust bezig met de consequenties, omdat ik gewoon die acties deed om te kunnen winnen. Het spel voelde voor mij niet relaterend genoeg om de keuzes als keuzes te zien die ik buiten dit spel daadwerkelijk zou maken.”

Sommige spelers vonden de consequenties belangrijker dan winnen en kozen vaker voor de moreel juiste keuze dan voor de punten. De meeste mensen, echter, kozen voor de meeste punten zonder stil te staan bij de consequenties. Dit kwam omdat de context niet relaterend genoeg is. De situatie is niet toepasselijk op hun realiteit.

Uit de testen blijkt dat een kaartspel goed werkt om mensen onder te dompelen in het hoofd van een dader en dat mensen daar ook enthousiast voor gemaakt kunnen worden. De context was echter niet relaterend genoeg voor deze doelgroep. Ook waren de testers niet bewust van de consequenties van hun keuzes. Voor een volgend prototype moet de context relaterend genoeg zijn qua verhaal, keuzes en consequenties.

Dit probleem slaat terug op mijn deelvraag hoe het persoonlijk genoeg kan zijn voor mensen nu. Met behulp van de docenten ben ik na de midterm verdergegaan op het onderwerp ‘verraden’. In mijn kaartspel kwamen in de situatiekaarten vooral verraad acties aan bod. Dit komt omdat nazi daden gezien worden als verraad tegen de vijand, maar verraad wordt ook aan de oorlog gekoppeld door de associaties met het verraden van Joden.

11

Voor mijn volgende prototype kijk ik naar andere daders dan enkel oorlogsdaders om tot een nieuwe context te komen. In elke situatie kan een dader zitten, omdat het begrip dader heel breed is en voor iedere persoon anders is. Tijdens het kiezen van een context die past bij mijn doelgroep was ik op zoek naar iets wat we allemaal gemeen hebben met elkaar, zodat het voor iedereen relaterend is. De context waar ik voor gekozen heb, is een werkvloer. Iedereen van mijn doelgroep weet hoe een werkvloer eruitziet en wat voor rollen daar spelen. Een werkvloer heeft ook duidelijke negatieve consequenties die aan verraad gekoppeld kunnen worden, zoals gedegradeerd worden, loonsverlaging of ontslagen worden.

Mijn volgende prototype is een digitaal spel in de vorm van een app “Betrayal” waarin mensen kunnen testen hoe ver zij gaan voor ze iemand gaan verraden. Mensen begrijpen pas iets als ze het zelf hebben ervaren. Om te kunnen begrijpen waarom nazi’s in hun tijd mensen zo makkelijk konden verraden en waar hun grens was is het belangrijk om zelf te kunnen testen waar jouw verraad grens ligt in verschillende situaties. Hierdoor kan ik het later aan een nazi dader koppelen en worden de keuzes van de nazi relaterend en hopelijk begrijpelijker.

De reden dat ik om het spel bespeelbaar te maken op een app, is vanwege het feit dat mijn vorige prototype, een fysiek spel, een minder groot testers bereik had. Door mijn spel digitaal in een app te maken, kan ik de app naar zoveel mogelijk mensen uit mijn doelgroep sturen en de maximale capaciteit aan feedback verzamelen.

Playthrough:

De speler weet een ‘criminerend’ feit over hun collega Bram. De speler wordt meerdere malen in een nare positie gezet door Bram. Elke keer krijgt de speler de keuze om het criminerend feit over

Bram te openbaren of voor zichzelf te houden. Zonder te weten of dat wel een positief of negatief effect heeft op de situatie. [Playthrough link →15]

Het spel bestaat uit twee game mechanics, second chance en risk & reward. De game mechanic die centraal staat in dit spel is Risk & Reward. Risk & Reward zorgen ervoor dat de speler essentiële beslissingen neemt in situaties. Een speler kan ervoor zorgen dat ze niet bezuinigd worden en zelfs een promotie krijgen. Daarvoor moet de speler echter eerst de concurrent uitschakelen door hun collega te verraden. Dit kan dus ook averechts werken en de speler kan een negatieve reactie ervaren. Wat is belangrijker? Een promotie ontvangen of het vermijden van een negatief resultaat?

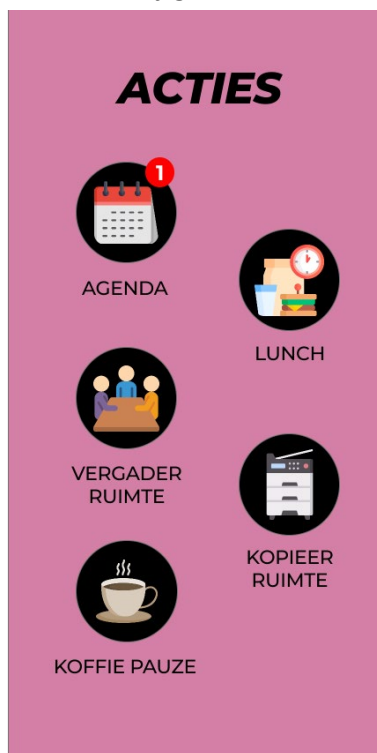
Second chance wordt ingezet vanwege het feit dat het moeilijke keuzes zijn die gemaakt moeten worden, waardoor de kans dus groot is dat iemand een verkeerde keuze maakt. Door ze een tweede kans te geven leren ze van het maken van een verkeerde keuze. [16]

Wat wil ik testen?

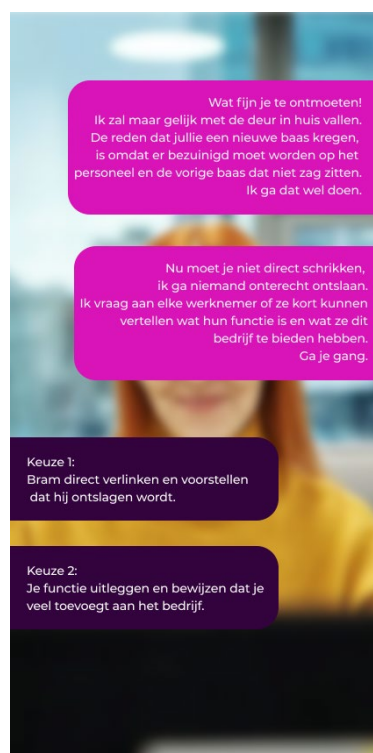
- Wanneer is jouw grens bereikt en ga je verraden?
- Hebben de consequenties invloed op je besluit om wel of niet te verraden?
- Welk verlangen wint? Normen en waarden hooghouden of wraak?
- Is er spijt na afloop?
- Begrijp je de consequenties van jouw verraad?

Het spel wordt gespeeld over 4 dagen in een kantoor. De speler start achter hun bureau. Vanaf daar voeren ze alledaagse kantoor acties uit, zoals agenda bekijken, koffie halen en kopieën maken. Tijdens het maken van kopieën vindt de speler een papier van Bram over een baan aanbod bij een concurrerend bedrijf. De volgende dag krijgt het kantoor een nieuwe leidinggevende die meteen aangeeft dat er bezuinigd moet worden op het personeel. De speler krijgt hier de eerste kans om Bram te verraden. De speler weet niet wat voor consequenties dat kan hebben voor zichzelf. Het is aan de speler om te beslissen of ze Bram gaan verraden of niet. Hieronder wat playthrough beelden. Zie figuur 7,8,9.

12



Figuur 7: Startscreen van de app waaruit de acties aangeklikt worden.



Figuur 8: Een keuzemoment in de app.



Figuur 9: Het resultaat van een keuze.

Telkens ontstaat er een nieuwe situatie waarin de speler in een negatiever licht komt te staan dan bij hun vorige keuze. Hierdoor wordt het steeds verleidelijker om te kiezen voor verraden. Als de speler ervoor kiest om direct te verraden, krijgen ze een negatieve consequentie die duidelijk maakt dat dit niet de juiste keuze was. Vervolgens worden ze geconfronteerd met een 'Snitch Meter' die loopt van 10/10 tot 4/10. Wanneer de speler bij de eerste keuze direct verraadt, is de Snitch Meter 10/10. Zodra er verraden wordt is het spel direct klaar.

Het gebruik van het woord 'snitch' is gekozen om de doelgroep meer aan te spreken, gezien het feit dat het een woord is wat zij regelmatig gebruiken. Niemand wil een snitch zijn, daarom wil je dat in dit spel ook voorkomen.

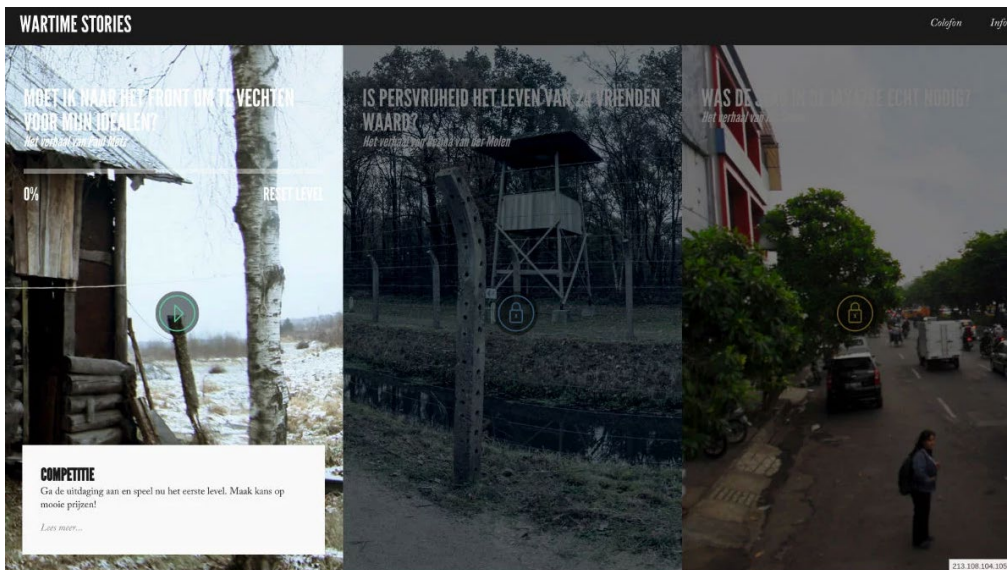
Om te testen of de speler spijt heeft van zijn keuze, krijg je na de 'Snitch Meter' melding de optie om het spel opnieuw te proberen of om de bijbehorende enquête in te vullen. Uit de enquête wordt duidelijk of het spel getest heeft wat ik wilde testen. De helft van de testers heeft het spel volledig uit kunnen spelen, maar één persoon heeft bij de eerste keuze direct Bram verraden. Hieruit blijkt dat de grens van verraden niet snel bereikt is. [17]

Wat wel verrassend was, was het feit dat meer dan de helft van de testers geen spijt hadden van hun keuze. Voor hun gevoel hadden ze in hun situatie het recht om Bram te verraden. Ook gaf een overduidelijke meerderheid aan dat ze bewust waren van de consequenties van hun keuzes. Bij de vraag wat ze dachten dat het doel van de app was, waren veel antwoorden hetzelfde. Het meest voorkomende antwoord was dat het doel was om te kijken tot hoever een persoon een geheim zou kunnen bewaren, ook als je in een positie wordt gezet waar je iets moet doen wat je niet wilt doen, namelijk je collega verraden. Om het probleem van mijn vorige prototype aan te pakken, heb ik in de enquête gevraagd of de testers de situatie realistisch genoeg vonden. Alle testers hebben hier 'Ja' geantwoord. De kans bestond dat de spelers het spel na 1 keer niet meer wilden spelen, omdat ze bekend zijn met wat er gaat komen. In de enquête heb ik daarom gevraagd of ze het spel nog een keer zouden spelen en of ze het zouden aanraden aan hun vrienden om snitch scores te vergelijken. Nogmaals hebben alle testers hier voor beide vragen 'Ja' geantwoord.

Dit maakt duidelijk dat de testers het thema van het spel goed begrijpen en interessant vinden en dat de situatie relaterend is. Ook is de situatie interessant genoeg om nogmaals te willen spelen om een andere score te krijgen. De spelers kunnen goed hun grens inschatten en verraden enkel wanneer ze ook hebben nagedacht over de mogelijke consequenties en die accepteren. Nu zijn mensen bewust van hun eigen verraad grens.

Uit beide prototypes weet ik nu dat een spel goed werkt om mensen onder te dompelen in het hoofd van een dader om zich daar beter mee te associëren. Door de enthousiaste reacties van de spellen weet ik nu ook dat mensen enthousiast gemaakt kunnen worden voor het proberen begrijpen van een dader door middel van een spel.

Om inspiratie op te doen voor een nieuw spel wat wél in een oorlogscontext werkt, heb ik onderzoek gedaan naar al bestaande educatieve spellen over de Tweede Wereldoorlog. Een van de eerste die naar boven kwam, was het spel "Wartime Stories" van het NIOD. *Zie figuur 10.*



Figuur 10: Wartime Stories: een educatief oorlogsspel ontwikkeld door het NIOD.

“In het educatieve spel, Wartime Stories, komen jongeren verschillende waargebeurde dilemma’s te staan. Kiezen ze bijvoorbeeld voor de vrijheid van meningsuiting of voor de levens van hun vrienden? Het eerste level van de game is sinds maandag gratis online te spelen.

De speler kruipt in de huid van een journalist en gaat op zoek naar waargebeurde verhalen uit de oorlog. Hierbij moet worden omgegaan met gevaar, gebrek aan informatie, loyaliteitsvragen en onzekerheid. Na het spelen van het level wordt gevraagd om in de eigen omgeving een verhaal over de Tweede Wereldoorlog te zoeken. De informatie in de game is volledig gebaseerd op bestaande interviews en archiefmateriaal als foto’s, video’s, audio en tekstdocumenten, die te vinden zijn via de NIOD-website.” [18]

Wat mij opviel, is dat dit spel een goed beeld schept van de onzekerheid en moeilijke keuzes. De speler krijgt verschillende situaties waarin ze moeten beslissen wat voor hen het zwaarste weegt. Hierdoor krijg je inzicht in hoe je in sommige situaties anders reageert dan je op voorhand verwacht had.

“13 in de oorlog” is ook een gelijknamig spel in het opzicht dat de keuzes die je maakt, je spel vooruitgang bepalen. Deze variant is gericht op kinderen en valt buiten mijn doelgroep, maar de basis van dit spel is hetzelfde en ook wat ik wil implementeren in mijn onderzoek. Zie figuur 11.



Figuur 11: 13 in de oorlog, een educatief oorlogsspel.

“Hoe het werkt

Het spel speelt zich af in 1940, je bent 13 en je woont in Rotterdam. De stad is gebombardeerd en je vader is vermist. Je gaat op zoek, maar dat is helemaal niet zo makkelijk: iedereen die je tegenkomt heeft zijn eigen problemen.

Sommige mensen kunnen je helpen, maar daar staat wel wat tegenover. Je moet bedenken of je bepaalde risico's neemt. Bijvoorbeeld: vertel je de Duitse officier wel of niet dat je op zoek bent naar je vader?” [19]

Reacties op het spel:

Margreet van den Berg op ict-en-onderwijs.blogspot.nl:

“De keuzes die je als speler moet maken zijn niet vanzelfsprekend en zullen zeker tot discussies leiden in de klas. En daarmee dient het spel zijn doel: het zet de speler aan tot denken wat een oorlog betekent, hoe moeilijk het is om in een oorlog goede keuzes te maken en dat goede keuzes soms ook nare gevolgen kunnen hebben.”

Dit is voor mij het belangrijkste. Zodra de speler door krijgt dat de keuzes moeilijk zijn en dat een goede keuze niet altijd een goede uitkomst heeft, wordt duidelijk dat het soms beter voor jezelf is om voor een dadergerichte keuze te kiezen. Dit spel heeft hetzelfde vraagstuk als mijn onderzoek. De speler is een alledaagse burger, een omstander, die door verschillende situaties heen moet om een doel te bereiken. Waar je bij elke keuze moet afvragen of de bijbehorende risico's het waard zijn en of de 'juiste' keuze ook voor jou de juiste keuze is.

15

Gamification wordt ook gebruikt door educatieve instellingen om het vak geschiedenis interessanter en toegankelijker te maken. Het is een visueel aantrekkelijke manier om een beeld te krijgen van een bepaalde tijd. Bij sommige spellen kan je je inleven in een situatie en bijvoorbeeld verschillende perspectieven van de Eerste Wereldoorlog (*Valiant Hearts*) beleven, in andere, meer strategische spellen, leer je landen en rijken beheren en veroveren waardoor je een goed inzicht krijgt in het functioneren van bijvoorbeeld het feodalisme (*Crusader Kings II*).

De Tweede Wereldoorlog wordt meespelend gemaakt door middel van een 'verkenningsspel'. Hierbij staan bewustwording en emotionele inleving centraal. Het gaat hier met name over de gevoelens en motieven van het menselijk handelen. Verkenningsspellen zijn veelal rollenspellen, waarbij men moet reageren in bepaalde situaties en waarbij associaties en gevoelens worden opgewekt. Door spelers de psychologische druk van de oorlog te laten ervaren, ontstaat er een begrip voor de moeilijke keuzes en hun consequenties. Het laat de speler beter begrijpen dat het in sommige situaties beter is om voor eigen gewin te gaan dan voor de moreel juiste keuze. Hierdoor begrijpt de speler beter de overgang van omstander naar dader door zelf door het proces heen te gaan. Dit type spel sluit het best aan bij mijn onderzoek en ga ik zelf ontwerpen. [20]

Uit mijn inzichten van mijn vorige prototypes en literatuuronderzoek heb ik de volgende ontwerpcriteria opgesteld:

- De psychologische druk achter de keuzes moet voelbaar zijn
- De oorlogscontext moet meespelend en relaterend zijn
- De speler moet een kleine sturing ervaren richting dadergedrag
- Dadergedrag stimuleren door eigen gewin als consequentie te koppelen

Met deze nieuwe kennis heb ik een nieuw spel ontwikkeld. Je kunt een oorlog niet winnen. Je kunt enkel je best doen om het te overleven en mensen doen alles om te kunnen overleven. In dit spel wordt gekeken welke beslissingen jij neemt als jou of iemands anders leven op het spel staat en hoe

jij omgaat met gevaarlijke situaties. Kies je altijd voor het juiste pad of neem je af en toe een donker steegje? Door een omstander in moeilijke situaties te plaatsen is het aan hen om te kiezen voor daderschap of het moreel juiste doen. Met de gevolgen van dien.

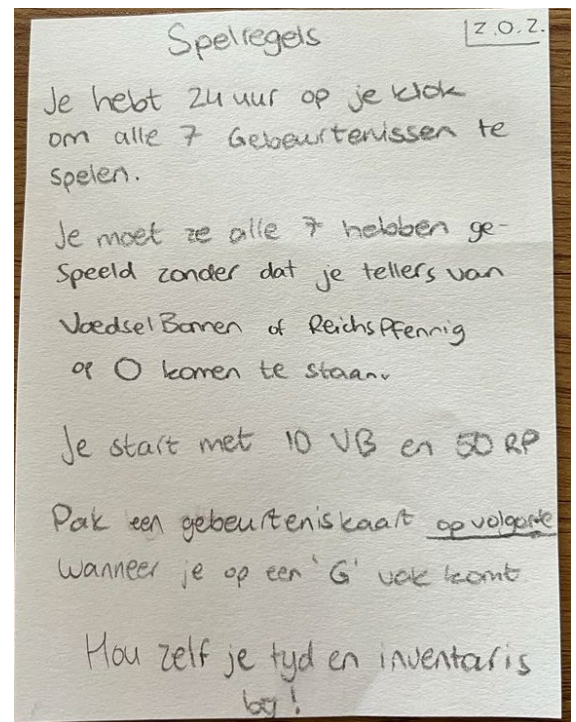
Door de gebeurtenissen waar de speler voor meerdere levens moet zorgen dan alleen zijn eigen, ervaart de speler een vorm van psychologische druk. De speler gaat afwegen of zijn eigen leven meer waard is dan die van een ander als er een vorm van eigen gewin aan vast zit. Door dit eigen gewin zal de speler meer geneigd zijn om richting dadergedrag te gaan. Door de speler een korte introductie te geven over de situatie, de context en de tijd waarin het spel zich afspeelt, wordt de oorlogscontext meeslepend en relateerbaar.

Omdat manipulatie en indoctrinatie een heel belangrijk aspect was in het veranderen van omstander naar dader wil ik in mijn spel ook een vorm van manipulatie laten doorblinken door de speler bijvoorbeeld een beloning te geven wanneer ze kiezen voor de moreel slechte keuze.

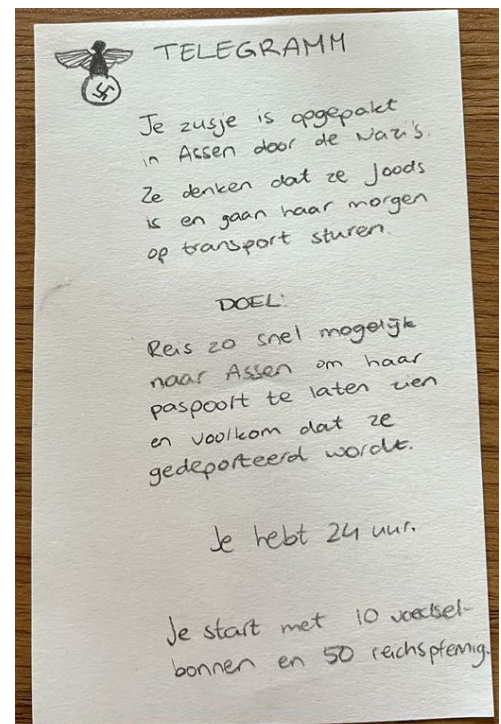
De speler start als omstander. Door de moeilijke situaties en keuzes in het spel wordt de speler geïntroduceerd tot het feit dat de verandering van een situatie een omstander kunnen veranderen naar dader. Door de speler het zelf te laten ervaren, begrijpen ze het proces beter.

Het spel speelt zich af in 1941 in bezet Nederland. Je bent een omstander en begint thuis in Breda. Je krijgt een telegram binnen dat je zusje is opgepakt in Assen. De nazi's denken dat ze Joods is en ze staat op de lijst voor deportatie. Je moet zo snel mogelijk naar Assen om je zusje haar paspoort te laten zien en te voorkomen dat ze gedeporteerd wordt. Onderweg moet je verschillende obstakels doorstaan en uit handen van de nazi's blijven.

Het is een educatief spel voor 1 speler. Het spel kan ingezet worden als lesmateriaal om de bezetting beter te begrijpen, ook kan het ingezet worden in musea bij het gedeelte van de bezetting. Nadat mensen de informatie van het museum verwerkt hebben, kunnen ze zelf ervaren door middel van het spel wat zij zelf gedaan hadden in zulke situaties. Dit leidt tot meer diepgang in het onderwerp en meer begrip over de situatie.



Figuur 12: De spelregels die spelers als eerste lezen bij aanvang van het spel.



Figuur 13: Een telegram ter indicatie van de context en situatie waarin het spel zich afspeelt.

Je hebt 24 uur de tijd om alle gebeurtenissen te spelen. Je hebt een klok die je vooruit moet draaien. Zie figuur 14.



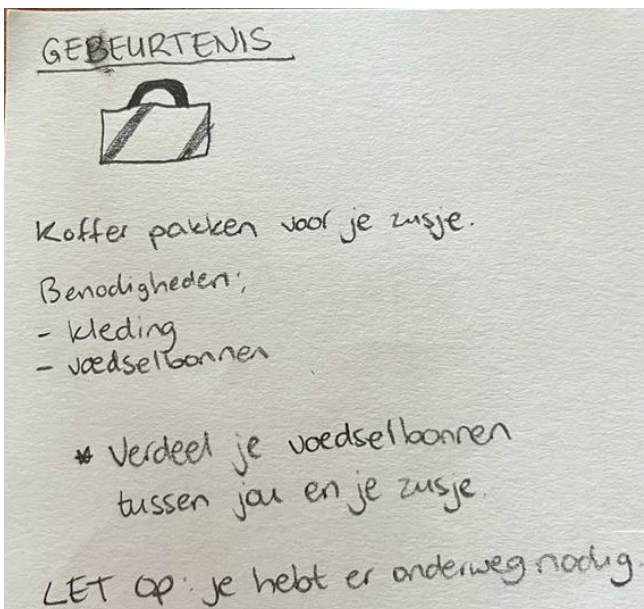
Je start met 10 voedselbonnen en 50 reichspfennig. Reichspfennig is een variant van de valuta Rijksmark die Nederland tijdens de bezetting had.

Gevaar meter 1-5, deze geeft aan in hoeveel gevaar je bent als je voor die keuze gaat.

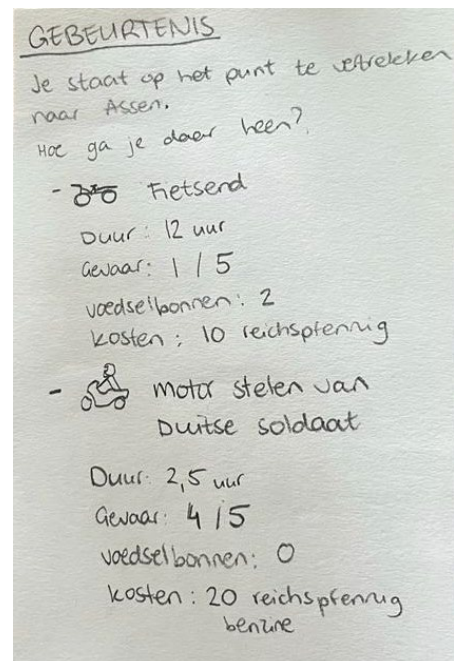
Gebeurtenis: Je moet een actie uitvoeren om verder te komen in het spel. Je hebt verschillende opties met verschillende moeilijkheidsgraden en hoelang die actie duurt.

Figuur 14: Een klok waarmee spelers hun eigen uren bijhouden.

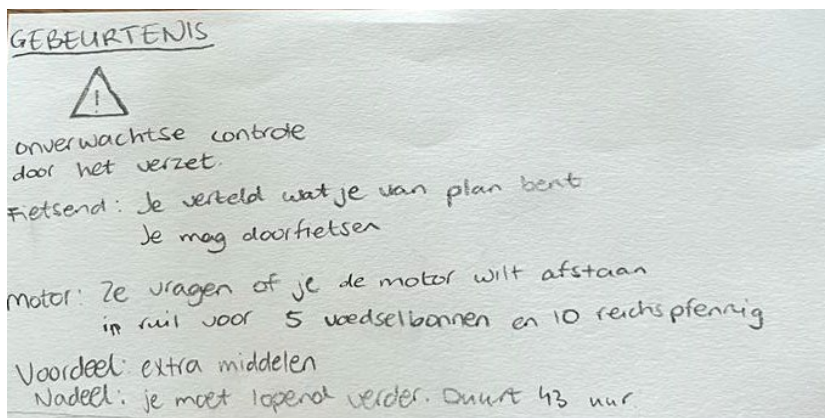
17



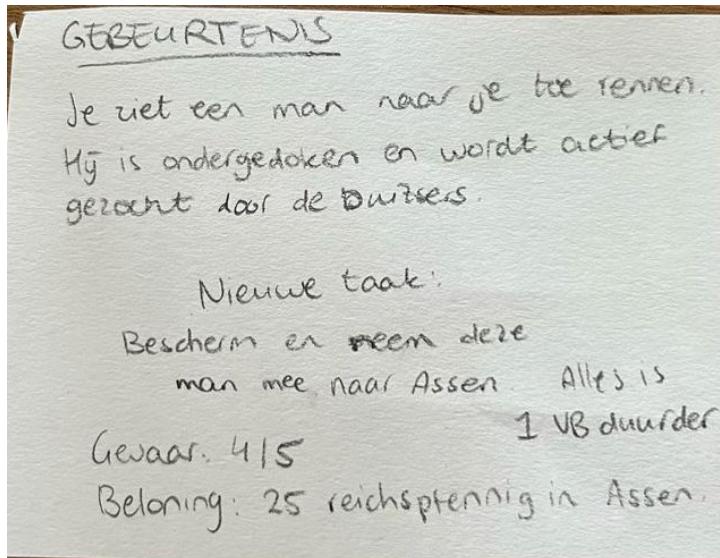
Gebeurtenis 1: De speler moet direct zijn middelen verdelen.



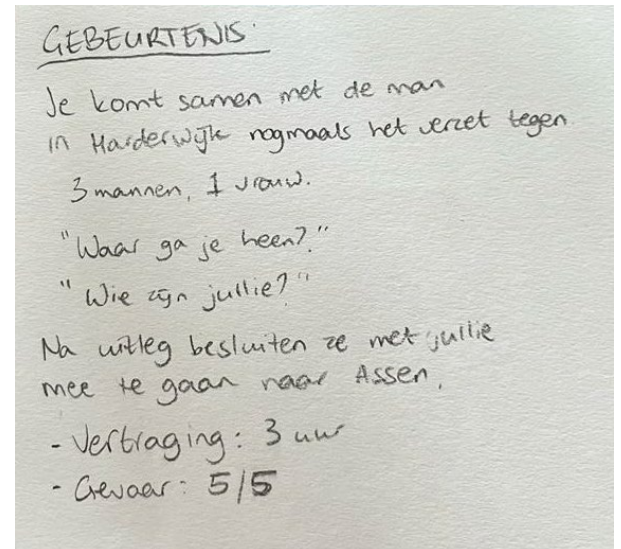
Gebeurtenis 2: De speler kiest zijn vervoermiddel voor de rest van het spel.



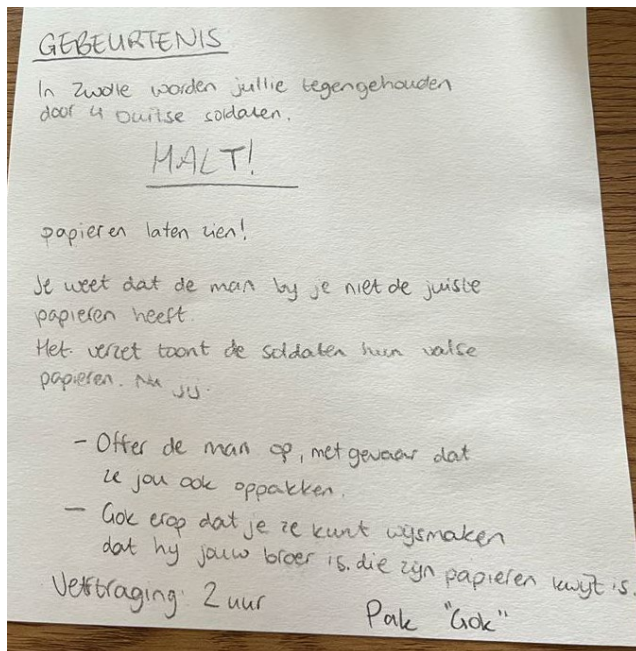
Gebeurtenis 3: Eerste ontmoeting met het verzet. De speler wordt geconfronteerd met eerdere keuzes.



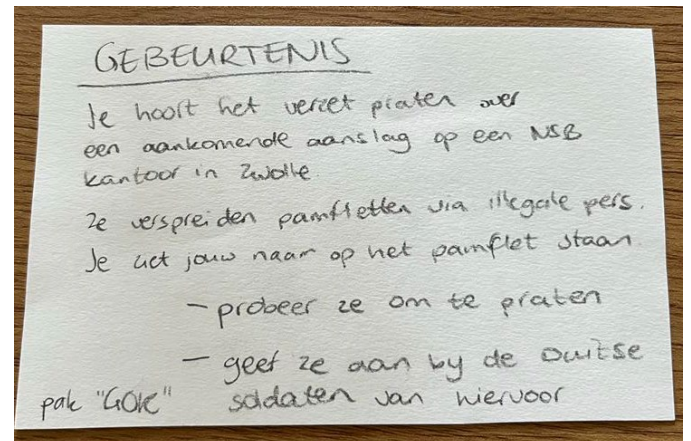
Gebeurtenis 4: De speler moet met meerdere levens rekening gaan houden.



Gebeurtenis 5: Tweede aanraking met het verzet.



Gebeurtenis 6: Introductie tot dadergedrag.

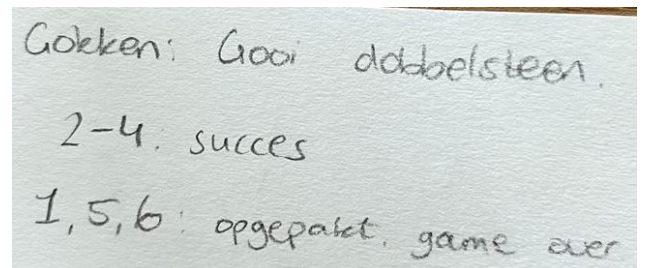


Gebeurtenis 7: De speler krijgt de kans het verzet te verraden of om te praten.

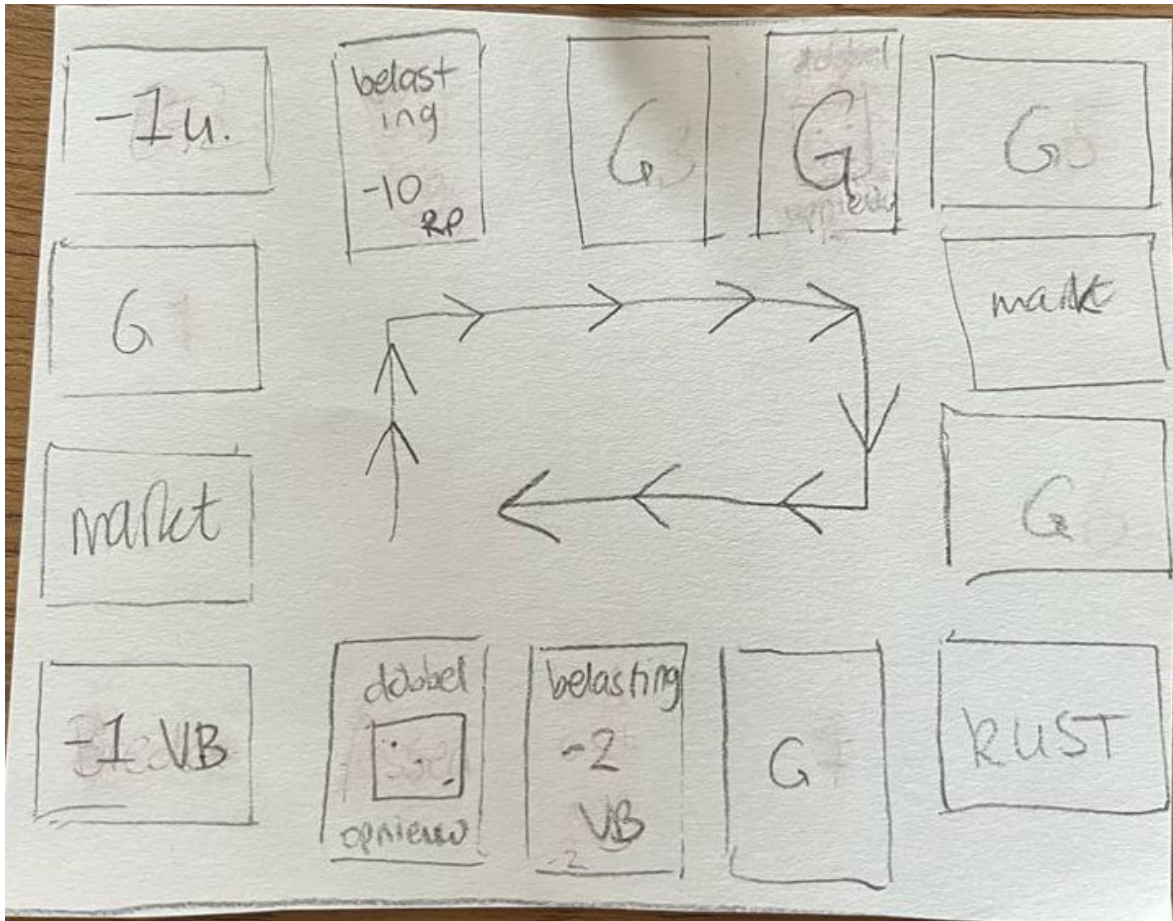
De gebeurtenissen zijn allemaal gebaseerd op ervaringen en verhalen van Nederlandse burgers in hun tijd tijdens de oorlog. De plaatsnamen zijn gekozen om binnen de reistijd van de gebeurtenissen te kunnen passen. Met de motor ben je bijvoorbeeld 2,5 uur onderweg naar Assen vanaf Breda. Zo heb ik de rest ook berekend.

Gok kaart: zie figuur 15.

Bij de laatste twee gebeurtenissen maak je een keuze en pak je vervolgens een gok kaart. De reden dat ik voor een gok kaart gekozen heb, is dat je in een oorlog ook nooit weet wat er gaat gebeuren en of dingen gaan zoals je verwacht had. Hierdoor ervaart de speler dat soms de belangrijkste keuzes een gok zijn en je alleen maar kunt hopen dat het goed uitpakt.



Figuur 15: Gokkaarten. De speler moet dobbelen met een dobbelsteen om tot een uitkomst te komen wat de vooruitgang van het spel beïnvloed.



Figuur 16: De eerste versie van het spelbord.

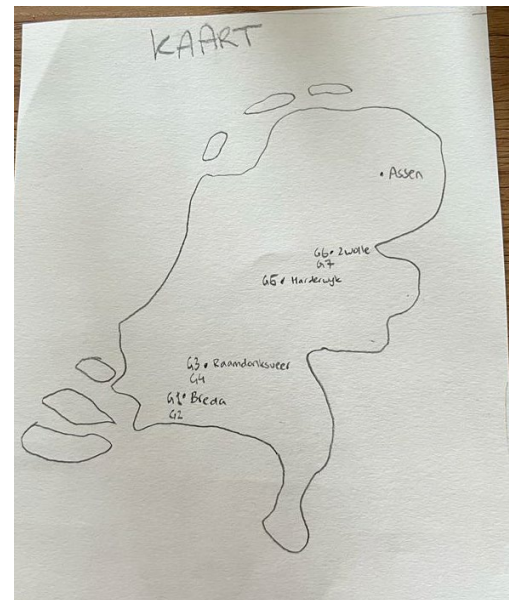
Het bord heeft verschillende vakjes: Gebeurtenis, Rust, Markt, Belasting, Dubbel opnieuw en Ongeluk. Zie figuur 16.

Je start op het vakje 'Rust'. Je gooit met de dobbelsteen en gaat zo het bord rond. Door te dobbelen moet je 7x op een Gebeurtenis vak "G" hebben gestaan. De Markt is een plek waar je uren kunt verkopen om voedselbonnen en reichspfennig ervoor terug te krijgen. Zie figuur 17.

MARKT

1 uur voor	10 RP
2 uur voor	20 RP
1 uur voor	2 VB
2 uur voor	4 VB

Om inzicht te krijgen waar de gebeurtenissen zich afspelen zit er een kaart bij waarop je kunt zien welke gebeurtenis waar is op de kaart. Zie figuur 18.



Figuur 18: Een landkaart die indiceert waar gebeurtenissen plaatsvinden.

Belasting is waar je moet betalen als je op die vakjes komt. De speler begint met een ruime inventaris. Om het wat moeilijker te maken zijn er twee vakjes Belasting toegevoegd waar de speler voedselbonnen of geld moet betalen.

Dobbel opnieuw spreekt voor zichzelf, hier dobbelt de speler opnieuw.

De vakjes Ongeluk bestaan uit een vak waar je 1 uur verliest en een vak waar je 1 voedselbon verliest. Ook deze vakjes zijn er om het spel moeilijker te maken en de speler te helpen herinneren dat het een oorlogstijd is en er veel oneerlijke dingen gebeuren in een heel moeilijke periode.

Game mechanics:

1. Tijd
2. Middelen
3. Gokken + dobbelen (geluk)
4. Opofferen

Testresultaten:

Het tijdselement zorgt voor extra mentale druk. Je overweegt om de motor te stelen, wat je normaal nooit zou doen. Maar nu wordt het heel nodig omdat je bang bent dat je niet op tijd komt.

De zwaarte van de keuzes zijn erg voelbaar. De spelers proberen ethisch te doen wat juist is vanuit hun perspectief. Ze wegen af wat ethisch juist is tegenover de keuze wat er mogelijk voor kan zorgen dat ze hun zusje nooit meer zien. Alles hangt af van die ene keuze.

“Je weegt af of hun leven belangrijker is dan het leven van jou en je zusje. Je bent levens tegen elkaar af aan het wegen en dat is heel moeilijk.”

De speler voelt zich erg goed in welke situatie hij zit. Hij voelt zich echt onderdeel van het spel en het verhaal.

“De keuzes worden steeds zwaarder op te maken, omdat er steeds meer mee gaat wegen. Je middelen worden schaars, je weet niet of je het gaat halen en je weet niet wat er gaat gebeuren. Je moet echt je onderbuikgevoel gebruiken.”

Verbeterpunten:

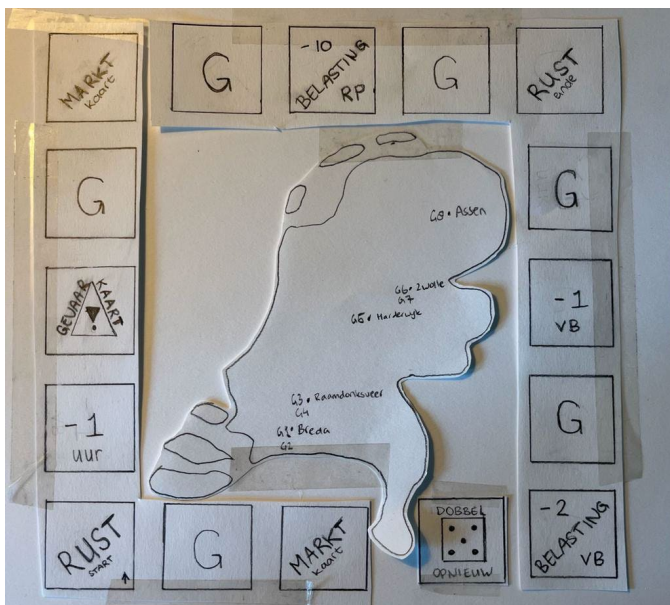
Nu heeft het gevaar nog niet veel invloed op het spel. Het zou nog meeslepender zijn als dat gevaar ook echt voelbaar is in het spel. Ook aangeven dat je niet meer belasting moet betalen wanneer de gezochte man met je meegaat. Duidelijker maken dat het verzet denkt dat jij bij hen hoort in gebeurtenis 7. Ze begrijpen niet wat er bedoeld wordt met “jouw naam staat erop”. Een duidelijk einde aan het spel toevoegen. Het eindigt heel abrupt na gebeurtenis 7. Het spel zo snel mogelijk visueel maken, zodat het nog duidelijker wordt in welke tijd het spel zich afspeelt en je nog meer in die oorlogssituatie getrokken wordt. De kaart voegt veel toe, maar het bord zelf valt buiten de setting. Voeg ook meer gok kaarten toe. Je moet meerdere keren dezelfde gok kaart pakken, maar je weet dan al wat de gok is. Hierdoor kies je misschien de volgende keer anders, omdat je al weet wat er gaat komen.

Verbeteringen:

Toevoegingen aan spelregels:

- Je start bij het vakje “rust”
- Gooi met de dobbelsteen om vooruit te gaan
- Belasting blijft hetzelfde het gehele spel
- Max. 3 uur te besteden per markt bezoek
- Start met het lezen van het telegram

Nieuw bord:



Figuur 19: Het huidige spelbord.

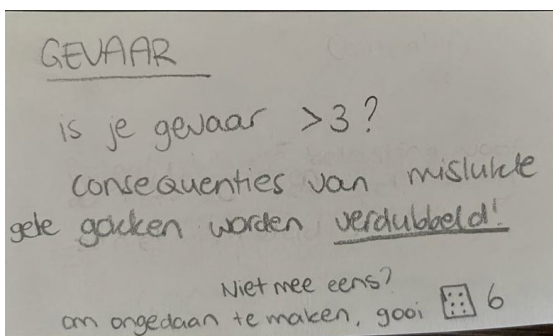
De kaart die voorheen los was, werd erg gewaardeerd in het spel. Het bord paste echter niet in de setting. Bij de volgende test ronde heb ik het bord aangepast zoals hier te zien links. De kaart is nu verwerkt in het bord zelf. Zie figuur 19.

Spelers vonden dit een fijne toevoeging. Het zorgde voor een betere ervaring en een beter begrip van de context.

Het bord bevat ook een nieuw vakje "gevaar". Als je op dit vakje terecht komt krijg je een consequentie: "is je gevaar >3, betaal 25 RP en 2 voedselbonnen."

Na het testen van de gevaar kaart, hadden de spelers als feedback dat de kaart het spel niet gevaarlijker laten voelen. De middelen zijn relatief makkelijk terug te krijgen, waardoor het gevaar niet direct voelbaar is.

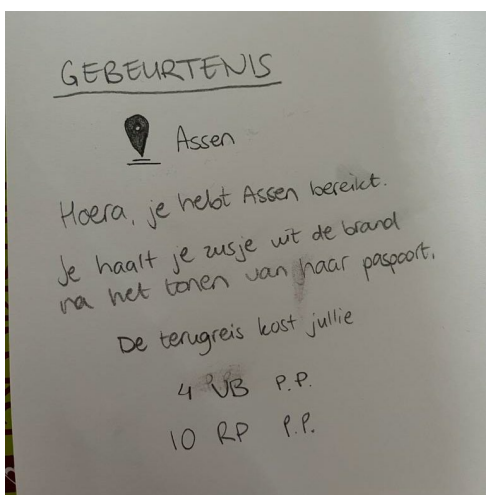
De nieuwe kaart verdubbelt de negatieve consequenties van de nieuwe gok kaarten. Als je dus een keuze maakt en gokt op de uitkomst, wordt de uitkomst dubbel zo zwaar als het een hele gevaarlijke situatie is. Zie figuur 20.



Figuur 20: Een gevaarkaart die invloed heeft op de vooruitgang van het spel.

Om het spel een duidelijk einde te geven heb ik een nieuwe gebeurtenis toegevoegd. Deze geeft duidelijk aan dat je in Assen terecht bent gekomen om je zusje te redden.

Omdat het belangrijk is dat de spelers doorhebben dat je in een oorlog nooit controle hebt over de situatie en dat het altijd op elk moment mis kan gaan, heb ik een twist op het einde toegevoegd. Je wordt geconfronteerd met het feit dat je ook rekening had moeten houden met de terugreis bij het spenderen van je middelen. Mocht je nu dus de hele reis hebben overleefd, maar je niet meer dan 8 voedselbonnen en 20 reichspfennig over hebt, kan de speler en zijn zusje niet samen terugkeren en moet er gekozen worden wie erachter blijft. Zie figuur 21.

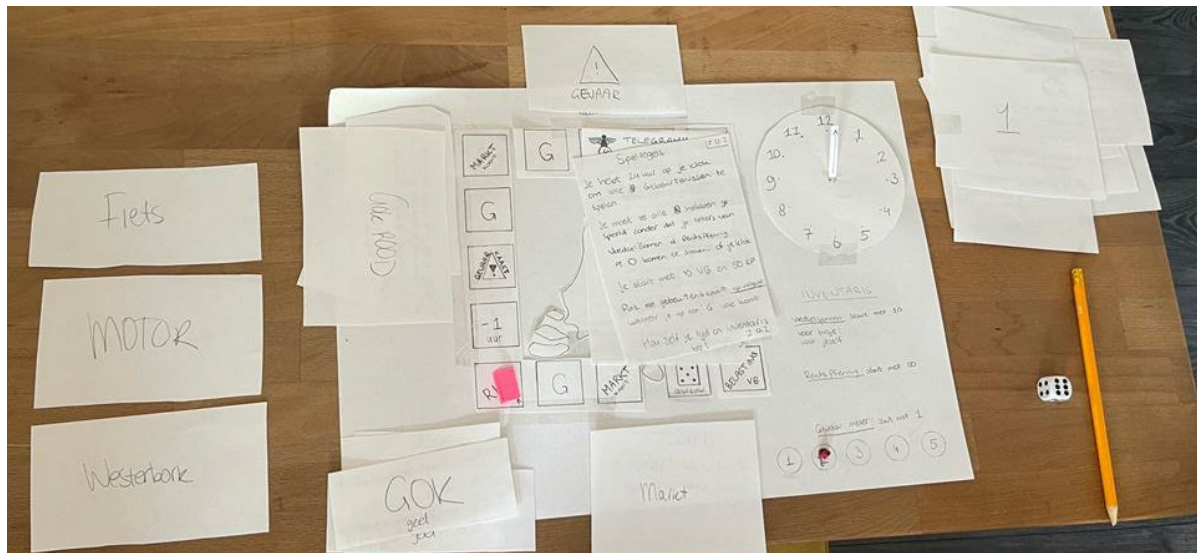


Figuur 21: Een nieuwe gebeurteniskaart.

Het belangrijkste wat ik de spelers wil meegeven is dat de oorlog een oneerlijke, moeilijke en frustrerende tijd was. Dit moet ook in mijn spel voelbaar zijn. Spelers moeten op het randje zitten van het spel niet leuk vinden. Het spel moet ze bezighouden en in het verhaal trekken, maar ook de negatieve en vervelende kant van de oorlog voelbaar maken.

Dit heb ik goed bereikt met de twist op het einde. Spelers waren teleurgesteld en terneergeslagen dat ze na al die moeite, en soms zelfs na het opgeven van mensenlevens, het voelt alsof het voor niks is geweest omdat het einde anders uitpakt dan ze gedacht hadden. De spelers reflecteren dat deze gebeurtenis de oorlog nog beter in perspectief heeft gebracht en dat het een fijne toevoeging was om ze te herinneren dat, ondanks dat het een spel is, het verhaal erachter echt gebeurd is.

Hoe het spel er nu uit ziet: zie *figuur 22*.



Figuur 22: Wat de speler voor zich krijgt bij het spelen van het spel.

22

De basis van het spel is compleet. Vanaf dit moment is het steeds testen en kleine iteraties blijven maken tot het spel precies is zoals ik wil.

Voor deze versie van het spel is het bord vergroot, waardoor er ook ruimte is voor de klok, een inventaris en een gevaarmeter die vast zitten aan het bord. Het spel bestaat nu al uit veel losse kaarten, waardoor deze vaste items het spel overzichtelijker maken. De spelers vonden dit ook een stuk handiger spelen.

Ik heb verschillende gokkaarten gemaakt, met een verschil in slagingskans. Als je nu op het gevaar vakje komt, kun je enkel de gele gok kaarten pakken. Je hebt 4 verschillende kaarten, 2 uitkomsten zijn vast en 2 uitkomsten bepaal je zelf door te dobbelen. De dobbelkaarten hebben een lagere slagingskans. Ook zit er als consequentie aan vast dat als je mis dobbelt, je het aantal ogen als uren vertraagd moet rekenen. De rode gokkaarten kunnen enkel gepakt worden als de speler kiest om de man op te offeren tijdens gebeurtenis 6. Je moet dan een kaart kiezen op basis van je keuze van voertuig van gebeurtenis 2. Als je de fiets hebt gekozen is het een positieve uitkomst, als je de motor hebt gestolen omdat je sneller wilde zijn, maar veel gevaarlijker was, heb je een negatieve uitkomst en moet je kaart Westerbork pakken. Die kaart spreekt voor zich, dat is geen prettig lot.

De gebeurteniskaarten zijn als een klein boekje aan elkaar gemaakt, om het wat makkelijker te maken om doorheen te bladeren.

Conclusie

Literatuuronderzoek biedt twee verklaringen voor dadergedrag. Dadergedrag komt naar boven door de omstandigheden, zonder dat de daders bewust zijn van de consequenties. Of dadergedrag zit in iedereen en kan elk moment bewust ingezet worden.

Mijn onderzoek is gebaseerd op het feit dat ouderschap gestimuleerd kan worden door omstandigheden. Dit geeft mij de kans om zelf een situatie te creëren die mensen inzicht geeft in hoe een situatie een omstander kan veranderen in een dader.

Uit de testen blijkt dat een kaartspel goed werkt om mensen onder te dompelen in het hoofd van een dader en dat mensen daar ook enthousiast voor gemaakt kunnen worden. Een oorlogscontext is echter lastig om relateerbaar te maken voor mensen nu. Door de onderschatting van de zwaarte van de situatie, worden de keuzes tijdens het spel ook onderschat.

Door flexibeler naar een dader te kijken, keek ik verder dan alleen de oorlog. Mijn volgende prototype doelt om mensen te introduceren tot dadergedrag in een context die wel relateerbaar is, een huidige werkvloer. De spelers werden getest op hun compassie en eigen belang. Door de situatie van de speler steeds onaangener te maken kreeg de speler de optie om voor dadergedrag te kiezen om hun situatie te verbeteren. Spelers waren bewust van de consequenties die daarbij hoorden, maar vonden hun eigen gewin het belangrijkste. Ze waren niet bang anderen te verraden als ze daar zelf baat bij hebben.

Uit beide prototypes weet ik nu dat een spel goed werkt om mensen onder te dompelen in het hoofd van een dader om zich daar beter mee te associëren. Ook creëert het goed een setting, wat erg belangrijk is om een onbekende situatie meeslepend te maken. Een spel maakt mensen enthousiast voor het proberen begrijpen van een dader.

Uit mijn inzichten van mijn vorige prototypes en literatuuronderzoek heb ik de volgende ontwerpcriteria opgesteld:

- De psychologische druk achter de keuzes moet voelbaar zijn
- De oorlogscontext moet meeslepend en relaterend zijn
- De speler moet een kleine sturing ervaren richting dadergedrag
- Dadergedrag stimuleren door eigen gewin als consequentie te koppelen

De Tweede Wereldoorlog wordt meeslepend en relateerbaar gemaakt door middel van een 'verkenningsspel'. Hierbij staan bewustwording en emotionele inleving centraal.

Met deze nieuwe kennis heb ik een nieuw spel ontwikkeld. Je kunt een oorlog niet winnen. Je kunt enkel je best doen om het te overleven, en mensen doen alles om te kunnen overleven. In dit spel wordt gekeken welke beslissingen jij neemt als jouw of iemands anders leven op het spel staat en hoe jij omgaat met gevaarlijke situaties. Kies je altijd voor het juiste pad of neem je af en toe een donker steegje? Door een omstander in moeilijke situaties te plaatsen is het aan hen om te kiezen voor ouderschap of het moreel juiste doen. Met de gevolgen van dien.

Door de gebeurtenissen waar de speler voor meerdere levens moet zorgen dan alleen zijn eigen, ervaart de speler een vorm van psychologische druk. De speler gaat afwegen of zijn eigen leven meer waard is dan die van een ander als er een vorm van eigen gewin aan vast zit. Door dit eigen gewin zal de speler meer geneigd zijn om richting dadergedrag te gaan.

Door de speler een korte introductie te geven over de situatie, de context en de tijd waarin het spel zich afspeelt, wordt de oorlogscontext meeslepend en relateerbaar.

Omdat manipulatie en indoctrinatie een heel belangrijk aspect was in het veranderen van omstander naar dader, wil ik in mijn spel ook een vorm van manipulatie laten doorblinken door de speler bijvoorbeeld een beloning te geven wanneer ze kiezen voor de moreel slechte keuze.

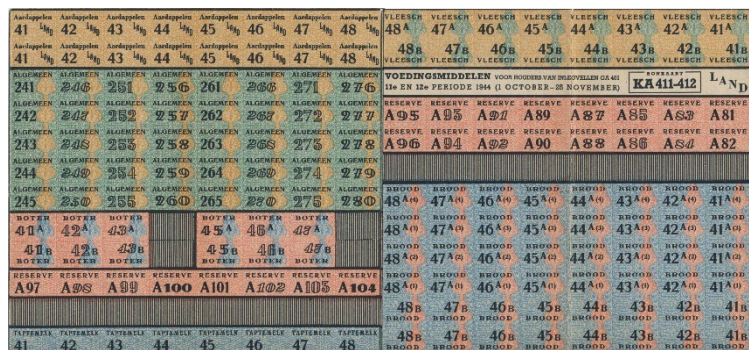
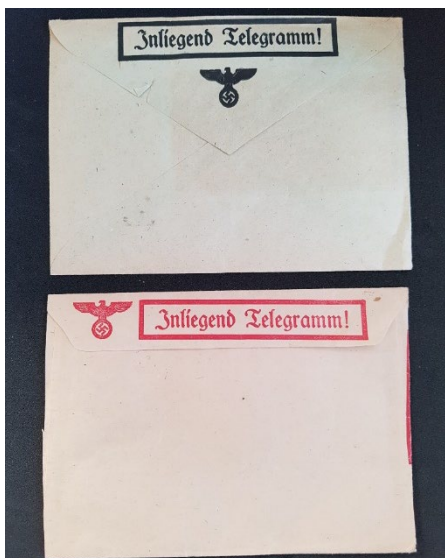
Vervolg stappen:

Om mijn laatste prototype tot een Proof of Concept te maken is het belangrijk het spel volledig te visualiseren. Als ontwerper ben ik graag bezig met visualiseren en ontwerpen. Door dit spel tot leven te laten komen door mijn ontwerpen, wordt mijn stempel op dit project gedrukt. Je kunt dan zien dat dit mijn toevoeging is aan CMD.

Het bord wordt echt een fysiek spelbord. De gebeurteniskaarten moeten allemaal even groot zijn met een visuele achtergrond waardoor je een indruk krijgt hoe de situatie er uit ziet. Hierdoor zal de speler direct begrijpen in welke context en tijd het spel zich afspeelt. Ook wil ik echte voedselbonnen en reichspfennig maken, een Duitse Telegramm maken, een pion maken en de kleuren van de gokkaarten aanpassen. De rode gokkaarten kun je alleen pakken als je voor de dader optie kiest. Het spel moet volgens mijn ontwerpcriteria een klein beetje gemanipuleerd worden tot dader. Hierdoor moeten de kleuren veranderen naar bijvoorbeeld groen, een kleur die je associeert met goed.

Inspiratie:

24



Aanbevelingen

Uit het onderzoek is gebleken dat immersie en begrip van de omstandigheden tijdens de oorlog, nodig is om inzicht te krijgen in het proces van ouderschap. Daarom wordt aanbevolen dat het spel qua esthetiek direct duidelijk maakt dat het zich in de Tweede Wereldoorlog afspeelt. Dit kan bereikt worden door het gebruik van associaties, zoals groen en bruine kleuren, zwart-wit afbeeldingen, soldatenuniformen, wapens, oorlogsdocumenten namaken en landsvlaggen.

Om de speler begrip van context te geven wordt aanbevolen bij aanvang van het spel een introductie paragraaf aan te bieden waarin de situatie wordt uitgelegd en daarna de spelregels. Om immersie te bereiken wordt aangeraden de speler op elk mogelijke manier oorlogssituaties te laten beleven en hen keuzes laten maken die invloed hebben op hun lot. Dit kan bereikt worden door de speler voor meerdere levens verantwoordelijk te maken, door de speler een doel te geven wat enkel bereikt kan worden door hulp van anderen en door de speler de optie te geven om dadergedrag te tonen in ruil voor eigen gewin. Wanneer de speler volledige immersie in de situatie beleefd, zal de speler beter begrijpen hoe een situatie een omstander kan veranderen in een dader.

Bronnen

- [1] <https://rinekevandaalen.nl/2018/12/05/de-tweede-wereld-oorlog-als-moreel-kompas/>
- [2] <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1FOZeS1nYy5zkwUQmIKfBqHBIS0IBBms3wMTDEwGWHOs/edit?usp=sharing>
- [3] <https://www.tweedewereldoorlog.nl/onderzoekuitgelicht/doelgroepenonderzoek-2018/belangstelling-tweede-wereldoorlog-en-waarom/>
- [4] <https://www.trouw.nl/recensies/de-oorlog-is-ons-laatste-houvast~bb742c5f/>
- [5] <https://collectie.atria.nl/bibliotheek/item/213142-redirectie>
- [6] <https://www.groene.nl/artikel/het-beeld-van-de-oorlog>
- [7] Philip Stone. "A Dark Tourism Spectrum: towards a typology of death and macabre related tourist sites, attractions and exhibitions" *TOURISM: An Interdisciplinary International Journal*/Vol. 54 Iss. 2 (2006)
Available at: http://works.bepress.com/philip_stone/4/
- [8] <https://www.youtube.com/watch?v=92UfAJr7790>
- 26** [9] <https://collectie.atria.nl/bibliotheek/item/213142-redirectie>
- [10] [Bronnen\Eichmann in Jerusalem A Report on the Banality of Evil by Hannah Arendt.pdf](#)
- [11] [Bronnen\Hitlers Bureaucrats The Nazi Security Police and the Banality of Evil by Yaacov Lozowick.pdf](#)
- [12] <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-017-0042-5#:~:text=Gamification%20of%20education%20is%20a,design%20elements%20in%20educationa%20environments.>
- [13] <https://www.bol.com/nl/nl/p/secret-hitler-bordspel-deluxe-editie/9200000092686249/>
- [14] <https://iteachu.uaf.edu/game-mechanics/>
- [15] <https://xd.adobe.com/view/e07242ed-fed4-471f-99a4-28a083bd27c2-b521/screen/f8b5167f-229e-4259-8092-6db7c4411fa9?fullscreen&hints=off>
- [16] <https://www.gamedesigning.org/learn/basic-game-mechanics/>
- [17] <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1r-LY4xrna1dnQZDc2ALwN5EdmPIw7nNxzStXuEDLp98/edit?usp=sharing>
- [18] <https://historiek.net/niod-ontwikkelt-educatief-spel-over-de-tweede-wereldoorlog/48606/#:~:text=Samen%20met%20enkele%20partners%20heeft,lespakket%20voor%20het%20voortgezet%20onderwijs.>

[19] <https://www.ijsfontein.nl/projecten/serious-game-13-in-de-oorlog>

[20] https://www.academia.edu/36313766/Gamification_in_het_geschiedenis_onderwijs_-_de_basis