

Magische Middeleeuwen

DE VEELVULDIGE FUNCTIES VAN MEDIËVALISME

Masterthese van de Masteropleiding Religion and Cultural Heritage aan
de Faculteit Godgeleerdheid en Godsdienstwetenschap van de
Rijksuniversiteit Groningen

Student: Anne ter Borg

Begeleider: Mathilde van Dijk

Woordenaantal: 19.030

Datum: 20-08-2021

Samenvatting

De videogame *The Witcher: Wild Hunt* speelt zich af in een gefantaseerde middeleeuwse setting. Dit komt vaker voor in fantasieverhalen. Waarom is een middeleeuwse setting zo populair als het gaat om fantasieverhalen? Hoe wordt er gebruik gemaakt van deze setting? In deze scriptie ga ik beargumenteren dat het gebruik van een middeleeuwse setting in *The Witcher III* niet alleen voor vermaak is, maar dat de gameontwikkelaars de setting gebruiken om connecties te leggen tussen de fantasiewereld en de echte wereld. Op deze manier kunnen de middeleeuwse elementen in het verhaal en in de wereld worden gebruikt om hedendaagse sociaal-politieke kwesties in onze echte wereld aan te kaarten. Dit ga ik doen door naar een specifieke case study te kijken, namelijk de heksenjachten in de videogame en de partijen die achter de vervolgingen zitten.

Ten eerste wordt de ontwikkeling van mediëvalisme en mediëvalismestudies als een wetenschappelijke discipline besproken. Er wordt bekeken hoe de videogame connecties legt tussen de fantasiewereld en de echte wereld door middel van mediëvalisme en wat het betekent dat de gameontwikkelaars deze connecties hebben gelegd. Tot slot wordt er besproken hoe populaire cultuur en media op deze manier gebruikt kunnen worden om iets te leren over ons verleden en over ons heden en daarmee ethische discussies onder de aandacht kunnen brengen. *The Witcher III: Wild Hunt* wordt hier dus als voorbeeld gebruikt om de ontwikkelingen op het macroniveau te kunnen bespreken.

Inhoud

Samenvatting	1
Introductie.....	4
Het onderzoek	6
Hoofdstuk I: <i>The Witcher III: Wild Hunt</i>	7
Het verhaal	7
De wereld.....	8
Hoofdstuk II: Fantasie en mediëvalisme	10
Populaire cultuur en mediëvalisme	10
Onze blik op de Middeleeuwen.....	13
Mediëvistiek en Mediëvalismestudies.....	13
Tolkien.....	16
Het verleden in het heden.....	18
Hoofdstuk III: <i>The Witcher III: Wild Hunt</i>, heksenjachten en hedendaagse kwesties	21
Heksen en hun rol in de wereld van <i>The Witcher</i>	21
Het vredescongres van Loc Muinne.....	21
De positie van heksen	22
De ‘Church of the Eternal Fire’, de Rooms-Katholieke Kerk en heksenjachten.....	24
Church of the Eternal Fire	24
De kruisridders	25
Heksenjachten en de Rooms-Katholieke Kerk.....	27
Heksenjachten in <i>The Witcher III</i>	29
Hedendaagse kwesties aan de kaak gesteld	31
Samengevat.....	33
Hoofdstuk IV: Herinnering, bespreking en de macht van populaire cultuur	36

Populaire cultuur en het bewerken van geschiedenis	36
De representatie van geschiedenis in populaire cultuur	37
De rol van de Rooms-Katholieke Kerk in Polen	40
De toegankelijkheid van media en van fantasieverhalen	41
Educatie en het belang van populaire cultuur	43
Educatie en fantasiefilms.....	44
Discussies in de huidige samenleving	46
Conclusie	48
Bibliografie	52

Introductie

The Witcher III: Wild Hunt is een videogame die gebaseerd is op de fantasieboeken van de Poolse schrijver Andrzej Sapkowski, genaamd *The Witcher Saga*, of in het originele Pools *Wiedźmin*. Daarnaast is deze videogame ook het vervolg op de twee videogames die ervoor kwamen. *The Witcher III: Wild Hunt* gaat over de witcher, oftewel een professionele monsterjager, Geralt of Rivia. Geralt heeft te horen gekregen dat zijn geadopteerde dochter Ciri wordt achtervolgd door een groep geesten, genaamd de Wild Hunt (Wilde Jacht). Geralt gaat op zoek naar zijn dochter en helpt haar uiteindelijk om de Wild Hunt te verslaan.

Het verhaal van *The Witcher* speelt zich af in een gefantaseerde middeleeuwse setting. Dit komt vaker voor in fantasieverhalen; denk bijvoorbeeld aan *Game of Thrones* of *The Lord of the Rings*. Waarom wordt een middeleeuwse setting hier gebruikt? Waarom is een middeleeuwse setting zo populair als het gaat om fantasieverhalen? Hoe wordt er gebruik gemaakt van deze setting? In deze scriptie ga ik beargumenteren dat het gebruik van een middeleeuwse setting in *The Witcher III* niet alleen voor vermaak is, maar dat de gameontwikkelaars de setting gebruiken om connecties te leggen tussen de fantasiewereld en de echte wereld. Op deze manier kunnen de middeleeuwse elementen in het verhaal en in de wereld worden gebruikt om hedendaagse sociaal-politieke kwesties in onze echte wereld aan te kaarten. Hierbij wordt dus specifiek gekeken naar de videogame, maar soms wordt er ter aanvulling wel naar de boeken van Sapkowski verwezen. De Netflix tv-serie wordt buiten beschouwing gelaten.

Het fenomeen dat een belangrijke rol gaat spelen in mijn argumentatie is mediëvalisme. Mediëvalisme is de actieve creatie van de Middeleeuwen. De studie van mediëvalisme is dan ook het bestuderen van mensen die achteraf een beeld van de Middeleeuwen hebben gecreëerd dat nu nog steeds ons collectieve geheugen beïnvloedt.¹ Mediëvalisme zie je vaak terug in populaire cultuur, bijvoorbeeld in de meeste fantasieverhalen. Het is dan ook niet gek dat *The Witcher III* net zo goed gebruik maakt van verschillende soorten mediëvalismes. De case study die ik in deze scriptie als voorbeeld ga gebruiken is de politieke en religieuze situatie rondom de heksenjachten in de videogame.

¹David Matthews, *Medievalism: A Critical History* (Cambridge: D.S. Brewer, 2015), 7, <https://www.jstor.org/stable/10.7722/j.ctt6wpbdd.1>.

De studie van mediëvalisme is recent ontstaan. Pas aan het einde van de twintigste eeuw kwam het onderzoek echt op gang.² In *Medievalism: A Critical History* noemt David Matthews het jaar 1979 meerdere keren als een belangrijk jaar in de ontwikkelingsperiode van mediëvalismestudies. In dat jaar werd in de VS het eerste nummer van het tijdschrift *Studies in Medievalism* uitgegeven.³ In Duitsland en Oostenrijk werden, eveneens in 1979, verschillende conferenties gehouden over de receptiegeschiedenis van de Middeleeuwen, namelijk in Oost-Duitsland en Salzburg.⁴ Een belangrijk figuur in de beginjaren van dit onderzoek was Leslie J. Workman. Workman heeft zich ingezet voor het opzetten van mediëvalisme als een academische discipline. Dit betekent onder ander dat hij een grote rol heeft gespeeld in de creatie van academische sessies over mediëvalisme tijdens het 'International Congress of Medieval Studies' in Kalamazoo in de jaren '70.⁵ Daarnaast is hij de oprichter van *Studies in Medievalism*.⁶ Vanaf 1979 is de discipline flink gegroeid en kunnen er vakken in mediëvalisme gevolgd worden aan verschillende universiteiten over de hele wereld.

De studie van videogames, en vooral religie in videogames en videogames in de context van popular culture studies, is natuurlijk ook redelijk nieuw. Aan het einde van de twintigste eeuw en het begin van de eenentwintigste eeuw werden de eerste games ontwikkeld en begon ook de studie ervan. In 2005 was deze discipline al zo ver ontwikkeld dat Dmitri Williams in dat jaar schreef:

The study of video game effects has been marked by two very different approaches. The first approach is represented by social scientists, who, with some exceptions, seek to understand the effects of games on users. The second approach is favored by humanists, who seek to understand the meaning and context of games. To date, these two groups have largely talked past one another due to their different goals and their different methodologies.⁷

De onderzoekers waren al een aantal groepen en stromingen verdeeld. Williams probeert in zijn artikel de groepen samen te brengen. Dit geeft al aan dat, hoewel de discipline van video game studies of digitale studies nu nog steeds redelijk nieuw is, deze disciplines zich de afge-

²Matthews, *Medievalism*, 6.

³Matthews, *Medievalism*, 6.

⁴Matthews, *Medievalism*, 6.

⁵Matthews, *Medievalism*, 7.

⁶"Studies in Medievalism," Proofed, Boydell & Brewer, bekeken 17 augustus 2021, <https://boydellandbrewer.com/blog/medieval-history-and-literature/studies-in-medievalism/>.

⁷Dmitri Williams, "Bridging the methodological divide in game research," *Simulation & Gaming* 36, no. 4 (December 2005): 447, <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1177/1046878105282275>.

lopen jaren snel ontwikkeld hebben. Als we kijken naar de richtingen die Williams identificeert, kunnen we zeggen dat mijn onderzoek duidelijk binnen de tweede groep, die van de geesteswetenschappen, valt.

Het onderzoek

Dit onderzoek zal gestructureerd worden naar het model van Frank Bosman in zijn artikel “The Word has become Game: Researching Religion in Digital Games”.⁸ Dit ziet er als volgt uit:

1. Internal reading: de videogame zo volledig mogelijk spelen. Dit houdt in ieder geval in dat er door de hoofdmissies (Main quests) heen gespeeld is en door zoveel mogelijk extra missies (Side quests). Voor wat betreft de bespreking van de game in de scriptie beperk ik me tot de extra missies die op het onderwerp hekserij betrekking hebben.
2. Internal research: het verzamelen van ‘in-game’ materiaal. In *The Witcher III: Wild Hunt* kan de gamer gebruik maken van een logboek/bestiarium, waarin informatie te vinden is over alle centrale personages en monsters die je tegenkomt in de game. Hier is dus goed naar gekeken. Ook valt er in de game-wereld genoeg informatie te vinden in de vorm van brieven en notities.
3. External reading: het maken van connecties tussen de game en verhalen uit de echte wereld. Hierbij is er rekening gehouden met de inspiraties van schrijver Andrzej Sapkowski, aangezien de games op zijn boeken gebaseerd zijn. Daarnaast is er onderzoek gedaan naar volksverhalen waar de heksen in de game-wereld op gebaseerd zijn.
4. External research: het verzamelen van ‘out-game’ materiaal. In dit stadium is er vooral gekeken naar wetenschappelijke artikelen/boeken.

Zodra deze stappen voltooid waren, is er een analyse van de data gemaakt. De focus lag hierbij op de connecties tussen mediëvalismestudies, ‘popular culture studies’ en religie.

⁸Frank G. Bosman, “The Word has become Game: Researching Religion in Digital Games,” *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 11 (2016): 28-45, <https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2016.0.23626>.

Hoofdstuk I: *The Witcher III: Wild Hunt*

Het verhaal

In *The Witcher III* speel je als de witcher Geralt of Rivia. Het verhaal is niet erg ingewikkeld. De keizer van het land Nilfgaard, genaamd Emhyr var Emreis, vertelt Geralt dat Cirilla terug is op deze wereld. Cirilla, ook wel Ciri genoemd, is de biologische dochter van de keizer, maar is zo goed als geadopteerd en opgevoed door Geralt. Zij heeft de afgelopen jaren gereisd tussen verschillende werelden, maar is nu dus weer terug op het continent. Volgens keizer Emhyr wordt Ciri achtervolgd door de Wild Hunt; geesten die met volle maan door de lucht reizen en mensen ontvoeren. Emhyr wil dat Geralt Ciri gaat zoeken en terug brengt naar Nilfgaard, zodat zij hem kan opvolgen als keizerin. Emhyr en Geralt mogen elkaar niet zo erg, dus Geralt accepteert de opdracht om Ciri in veiligheid te brengen, maar of zij uiteindelijk ook keizerin wordt, ligt volledig aan de keuzes die de gamer in het spel maakt.

Na dit gesprek met de keizer, gaat Geralt alle aanwijzingen langs die er zijn over Ciri. Deze zijn te vinden in Velen (een gebied in het geannexeerde land Temeria), Novigrad (een stadstaat ten noorden van Temeria) en Skellige (een eilandenarchipel net voor de kust). Uiteindelijk vindt Geralt een elf, genaamd Avallac'h, die Ciri heeft geholpen om van de Wild Hunt te ontsnappen. Hij weet waar Ciri is en stuurt Geralt in de goede richting. Nadat Geralt Ciri gevonden heeft, neemt hij haar mee naar Kaer Morhen, een burcht waar witchers vroeger getraind werden en waar Geralt en Ciri zijn opgegroeid. De rest van het verhaal zijn de personages bezig met het verzinnen van een plan om de Wild Hunt te verslaan en de benodigde rekwisieten te vinden. Uiteindelijk lukt het hen met behulp van andere personages om de Hunt te verslaan.

Het echte einde van het spel komt pas hierna, wanneer Ciri eropuit gaat om de White Frost te verslaan. Dit komt een beetje uit het niets. De White Frost is vergelijkbaar met een ijstijd. Het verschil is dat deze ijstijd alle werelden één voor één overneemt. Dit was de reden dat de Wild Hunt op zoek was naar Ciri. De White Frost was aangekomen op hun wereld. Hierdoor was hun wereld niet meer te redden en hadden ze Ciri nodig om zonder moeite naar andere werelden te kunnen reizen. Hoe het precies afloopt met Geralt en Ciri ligt aan de keuzes die de gamer heeft gemaakt tijdens het spelen van het spel. Er zijn drie uitkomsten voor Ciri: 1. Ze komt te overlijden, 2. Ze wordt een witcher, 3. Ze wordt keizerin van Nilfgaard. Daarnaast zijn er tijdens andere missies belangrijke keuzes te maken die een grote invloed

kunnen hebben op de wereld en de personages. De gamer kan bijvoorbeeld beïnvloeden wie de oorlog wint die gaande is in de wereld of wie de nieuwe monarch van de Skelligearchipel wordt.

De wereld

De wereld van de *Witcher* is groot en gedetailleerd. De verhalen in de boeken en in de games spelen zich allemaal af op wat het 'continent' wordt genoemd; specifiek nog, in de noordelijke koninkrijken. Over de landen in het zuiden, zoals Nilfgaard en de landen voorbij de Blue Mountains, is weinig bekend. Als hieronder wordt gesproken over het continent of de wereld, gaat het dus alleen



Afbeelding 1: De noordelijke koninkrijken in de wereld van de *Witcher*. *The Witcher III: Wild Hunt* speelt zich hier af.⁹

over de noordelijke koninkrijken, te zien in afbeelding 1.

De meeste landen op het continent worden, ten tijden van de verhalen in de boeken, games en tv serie, geregeerd door mensen. Dit wil nog niet zeggen dat er geen andere wezens of rassen zijn. In de wereld leven ook elfen, dwergen, heksen, halflings, dopplers (wezens die zichzelf in de personen kunnen veranderen die zij ontmoeten), vampieren, monsters, witchers, etc. Deze wezens worden ook wel 'non-humans' genoemd; deze benaming geeft al aan dat de mensen zichzelf boven de andere wezens vinden staan.

In de boeken en in de videogames, voornamelijk *The Witcher III*, wordt uitgelegd hoe al deze wezens samen in één wereld zijn beland. Het continent of de wereld van de *Witcher*, wordt namelijk ook wel de wereld van de Aen Seidhe genoemd. Aen Seidhe betekent in de taal van de elfen 'het volk van de heuvels' en slaat op de elfen die in deze wereld wonen. Heel lang geleden was er een apocalyptische gebeurtenis op de thuiswereld van de elfen, toen nog

⁹"Map," CD Projekt Red, bekeken 26 juli 2021, <https://thewitcher.com/en/map>.

genaamd Aen Undod. Al zoekend naar een ander thuis, kwamen ze op het continent terecht. Daar splitsten de Aen Undod zich uiteindelijk op in de Aen Seidhe en de Aen Elle ('het volk van de elzen' of 'het volk van de bossen'). De Aen Elle trokken uiteindelijk verder en kwamen op een andere wereld terecht, die daarom bekend kwam te staan als de wereld van de Aen Elle. In de game wordt uiteindelijk duidelijk dat de Wild Hunt een groep Aen Elle elfen is. Zij hebben lang geleden dus op het continent gewoond, maar hebben nu hun eigen wereld.

De vroege elfen behoorden tot de eerste wezens op het continent. Vele jaren nadat zij waren aangekomen op het continent, vond er een gebeurtenis plaats die later bekend zou komen te staan als de 'Conjunction of the Spheres', ofwel de 'Verbinding van de Werelden'. De vele verschillende werelden in het multiversum botsten met elkaar, waardoor wezens die nooit samen hadden geleefd opeens vast kwamen te zitten op dezelfde wereld. Vanaf deze tijd is het ook moeilijker om tussen werelden te reizen, zoals de vroege elfen dit deden. Dit betekent dat ook zij vast kwamen te zitten op hun werelden.

De kleine groep mensen die ook met de 'Conjunction' naar de wereld van de Aen Seidhe kwamen, groeide snel. Ze hadden meer ruimte en voedsel nodig, en dus koloniseerden ze steeds meer gebieden op het continent. Er ontstond een oorlog tussen de mensen en de andere rassen, voornamelijk de elfen, en de elfen verloren. De elfen werden verdreven uit hun steden en omdat de mensen al snel de landbouw hadden uitgevonden, verloren de elfen ook hun land. De steden van de elfen raakten in verval en langzaam maar zeker ontstonden er nieuwe menselijke steden op de plekken waar eerst de elfen hadden gewoond. In de videogame zijn daarom ook vaak elfenruïnes te vinden in grotten onder de grote steden en elders in de wereld.

In de huidige tijd van de game zijn er nog genoeg spanningen voelbaar. Een kleine groep elfen heeft zich georganiseerd in een terreur/guerrillabeweging, genaamd de Scoia'tael (vertaald: 'eekhoorns'). In de stad Novigrad is de religieuze orde, genaamd 'Church of the Eternal Fire' steeds actiever 'non-humans' aan het vervolgen. Gesteund door koning Radovid van het land Redania, is er vanuit de kerk een militaire beweging opgezet die zichzelf de heksenjagers noemt. Radovid heeft een enorme haat voor heksen, maar de heksenjagers jagen ook op andere wezens die als misdadigers worden beschouwd. Op het centrale plein in Novigrad staan permanente brandstapels waar elke dag personen worden 'gezuiverd' door het Eeuwige Vuur.

Hoofdstuk II: Fantasie en mediëvalisme

Wat is mediëvalisme en waar ligt de connectie met het fantasiegenre?

In dit hoofdstuk wordt er besproken wat mediëvalisme is en welke rol de wetenschappelijke discipline Mediëvistiek heeft gespeeld in de ontwikkeling van het moderne fantasiegenre. Eerst wordt er uitgelegd dat er drie grote invloeden zijn waar fantasieverhalen vaak op gebaseerd worden, namelijk historische, mythologische, en fantastische invloeden. Daarna wordt de ontwikkeling van de wetenschappelijke studie van de Middeleeuwen besproken. Hierbij wordt ook naar Tolkien gekeken, die zowel een mediëvist als fantasyschrijver was. Tot slot wordt er gesproken over de verschillende manieren waarop we mediëvalisme kunnen begrijpen.

Populaire cultuur en mediëvalisme

Middeleeuwse invloeden zijn tegenwoordig waarschijnlijk het meeste zichtbaar in populaire cultuur. Veel fictieverhalen zitten er nu eenmaal vol mee. Fantasieverhalen maken veel gebruik van de Middeleeuwen, of van wat middeleeuws lijkt. Massamedia zorgen er daarnaast ook voor dat dit soort verhalen zich wijd kunnen verspreiden, vooral nu we beschikking hebben tot het internet.

Een game zoals *The Witcher III* is duidelijk fictie. Het verhaal en de wereld waar het zich in afspeelt is verzonnen. Aan de andere kant worden er elementen uit ons echte verleden gebruikt. Toch is het feit dat mediëvalismes (ofwel het proces van het creëren van de Middeleeuwen),¹⁰ zoals middeleeuwse heksenjachten, door het publiek vaak als waarheden worden beschouwd, verrassend. Waarom geloven mensen dat mediëvalismes waarheden zijn, als ze voorkomen in een wereld die volledig fictie is? Het antwoord daarop is: hoe vaker er wordt gezegd dat er bijvoorbeeld heksenjachten hebben plaatsgevonden in de Middeleeuwen, hoe gemakkelijker mensen dit gaan geloven. Dit is wat populaire cultuur doet; informatie wordt zo uitbundig gedeeld dat onwaarheden voor veel mensen waarheden worden. Dit is de afgelopen jaren door de opkomst van het internet en sociale media versterkt.

Als we dan gaan kijken naar de middeleeuwse elementen in fantasieverhalen, wordt het duidelijk waarom sommige mediëvalismes telkens weer in dit soort verhalen gebruikt

¹⁰Matthews, Medievalism, 7.

worden. Herhaling is een belangrijk woord hier. Sommige elementen komen in meerdere verhalen terug, niet omdat deze gebaseerd zijn op historisch bewijs, maar omdat deze in andere gelijksoortige verhalen beschreven staan. Stephanie Trigg legt het kort en bondig uit: “Increasingly, we come to recognize a scene as medieval because it resembles other cinematic medieval scenes, whether serious or parodic.”¹¹ Het middeleeuwse element in fantasieverhalen is niet altijd meer direct geïnspireerd op de historische Middeleeuwen, maar op andere fantasieverhalen. De Middeleeuwen en het fantasiegenre zijn zo met elkaar verweven dat fantasieverhalen bijna niet meer kunnen bestaan zonder de middeleeuwse invloeden.

Fantasieverhalen zijn tegenwoordig dus vaak van elkaar afhankelijk, maar dit is niet altijd zo duidelijk het geval geweest. Kate Reynolds geeft een mooi voorbeeld in haar artikel “Conventions of Fantasy: Sex and Relationships in Dragon Age: Origins”. Zij bespreekt Brian Laetz en Joshua Johnston en hun classificatie van fantasieverhalen.¹² Het eerste gedeelte van deze classificatie bestaat uit vijf onderdelen: 1. Fantasieverhalen zijn fictie, 2. Fantastische elementen en personages moeten een prominente plaats innemen in het verhaal en mogen dus niet alleen kleine details zijn, 3. Fantastische elementen en personages mogen niet allegorisch zijn, 4. Fantastische elementen en personages mogen niet alleen bestaan om het genre belachelijk te maken, 5. Fantastische elementen en personages mogen niet absurd zijn in plaats van fantastisch.¹³ Daarnaast geven Laetz en Johnston nog drie eisen wanneer het gaat om hoe de bovennatuurlijke elementen worden afgebeeld: 1. Bovennatuurlijke elementen in het fantasiegenre zijn geïnspireerd op mythologie, 2. Er mogen geen significante groepen zijn die geloven in de bovennatuurlijke elementen op het moment dat het werk wordt geschreven, 3. De groepen waarvan mythische elementen zijn genomen moeten geloofd hebben in hun mythe óf het publiek van nu gelooft dat er vroeger groepen zijn geweest die in de mythische elementen hebben geloofd.¹⁴ Met al deze eisen voor de classificatie van verhalen in het fantasiegenre, komen Laetz en Johnston met een definitie:

¹¹Stephanie Trigg, “Medievalism and Convergence Culture: Researching the Middle Ages for Fiction and Film,” *Parergon* 25, no. 2 (2008): 102, <https://muse-jhu-edu.proxy-ub.rug.nl/article/261080>.

¹²Kate Reynolds, “Conventions of Fantasy: Sex and Relationships in Dragon Age: Origins,” in *Popular Culture in the Twenty-First Century*, red. Myc Wiatrowski en Cory Barker (Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013), 59-60, EbscoHost.

¹³Brian Laetz en Joshua Johnston, “What is Fantasy?” *Philosophy and Literature* 32, no. 1 (April 2008): 162-163, Project Muse.

¹⁴Laetz en Johnston, “What is Fantasy?” 164-166.

On our view, fantastic narratives are fictional action stories with prominent supernatural content that is inspired by myth, legends, or folklore. Further, this content is believed by few or no audience members and is believed by audiences to have been believed by another culture. Moreover, it is not naturalized, solely allegorical, merely parodic, simply absurd, or primarily meant to frighten audiences.¹⁵

Kate Reynolds geeft in haar artikel al commentaar op deze classificatie als het gaat om de videogame *Dragon Age: Origins* en hoe fantasieverhalen tegenwoordig meer gebaseerd zijn op andere fantasieverhalen dan op mythologie,¹⁶ maar ik wil me hier iets meer gaan concentreren op de focus die Laetz en Johnston leggen op mythologie in plaats van algemene geschiedenis.

De eerste vijf eisen van de classificatie van Laetz en Johnston zijn duidelijk van toepassing op *The Witcher III: Wild Hunt*. Deze vijf eisen slaan op de basisconstructie van fantasieverhalen. De laatste drie eisen die Laetz en Johnston geven, slaan meer op de bronnen waar fantasieverhalen op gebaseerd zijn. Laetz en Johnston stellen dat elk fantasieverhaal gebaseerd moet zijn op bestaande mythologie. Niet kijkend naar het tegenargument van Reynolds dat fantasieverhalen tegenwoordig vaker op elkaar gebaseerd zijn dan op bestaande mythologie, mist er nog een element in de definitie van Laetz en Johnston. Historische bronnen zijn net zo belangrijk als mythologische bronnen. Dit is duidelijk te zien in *The Witcher III*. In tegenstelling tot het voorbeeld van *Dragon Age: Origins*, zijn de verhalen in de witcherwereld herkenbaar gebaseerd op Germaanse sprookjes en Slavische folklore, maar de wereld zou niet werken als de herkenbare geschiedenis uit de verhalen was gelaten. Let wel: in het geval van *The Witcher III* zijn de historische onderdelen voornamelijk mediëvalismes, maar in andere fantasieverhalen hoeft dit niet zo te zijn.

In het kort is er een aantal dingen over de invloeden van fantasieverhalen (in populaire cultuur) te zeggen: 1. Fantasieverhalen hebben mythologische invloeden, 2. Fantasieverhalen hebben historische invloeden, 3. Fantasieverhalen beïnvloeden elkaar. In een fantasieverhaal komen verschillende stukken informatie samen. Het is hierdoor niet altijd even duidelijk welke elementen afkomstig zijn uit mythologie, geschiedenis of andere fantasieverhalen. Veel informatie wordt ook door de verhalen eigen gemaakt; een stuk geschiedenis uit de echte wereld kan gepresenteerd worden als een stuk mythologie in de fantasiewereld. De verhalen presenteren informatie (het maakt niets uit of deze info nu wetenschappelijk gezien juist of

¹⁵Laetz en Johnston, "What is Fantasy?" 167.

¹⁶Reynolds, "Conventions of Fantasy," 60.

onjuist is), en populaire cultuur zorgt voor de verspreiding van deze informatie. Populaire cultuur en de media zijn daarom belangrijke elementen als het gaat om de instandhouding van bijvoorbeeld mediëvalismes.

Onze blik op de Middeleeuwen

Wanneer er iets op het nieuws of op het internet over de Middeleeuwen wordt gezegd, wordt de nadruk vaak gelegd op de barbaarsheid van die tijd. Aan de andere kant bestaat er ook een geromantiseerd beeld van de Middeleeuwen. Denk aan de hoffelijke ridder die een dame in nood komt redden. Dit beeld van de Europese Middeleeuwen dat in ons collectieve geheugen bestaat, is niet helemaal gelijk aan 'echt' verleden of historisch bewijs.

Deze beelden zijn niet opeens ontstaan; ze zijn door de eeuwen heen opgebouwd. Kunst en populaire cultuur hebben hier flink aan bijgedragen. Verhalen, schilderijen, films, tv-series, videogames, maar ook de wetenschap hebben allemaal een impact gehad op de manier waarop we naar het verleden kijken.

Mediëvistiek en Mediëvalismestudies

Er zijn twee verschillende soorten studies die zich bezig houden met de Middeleeuwen waar in dit stuk op gefocust wordt: Mediëvistiek en Mediëvalismestudies. Mediëvistiek is al een paar honderd jaar geleden ontstaan, al verschilt het precieze begin van deze discipline per land. In zijn boek *Medievalism: A Critical History* geeft David Matthews een voorbeeld uit Engeland. Tijdens de Reformatie werden kloosters in Engeland onder het bewind van Hendrik VIII ontbonden. Antiquarians (mensen die oude spullen verzamelden en bestudeerden) John Leland en John Bale werkten aan het hof van de koning en kregen de opdracht om zoveel mogelijk middeleeuwse literatuur uit de kloosters te verzamelen. Niet alleen kan dit gezien worden als het begin van middeleeuwse literatuurstudies in Engeland, maar het zorgde er ook voor dat middeleeuwse talenstudies populairder werden.¹⁷ Zoals eerder gezegd, is dit dus een voorbeeld dat specifiek betrekking heeft op de situatie in Engeland; de Reformatie heeft bijvoorbeeld een minder belangrijke rol gespeeld in de katholieke landen rond de Middellandse Zee, dus daar is weer een ander begin aan te wijzen. De populariteit van Medië-

¹⁷Matthews, *Medievalism*, 2.

vistiek zou de eeuwen hierna fluctueren. In de achttiende en het begin van de negentiende eeuw waren het vooral amateurs die zich bezig hielden met Mediëvistiek; aan het einde van de negentiende eeuw kwam, vanwege verschillende sociaal-politieke ontwikkelingen, de wetenschappelijke studie van de Middeleeuwen pas echt op gang.¹⁸

Er zijn twee belangrijke redenen waarom Mediëvistiek aan het einde van de negentiende eeuw weer populairder werd. Ten eerste ontstond er in deze tijd een groeiend nationalisme in Europa. In tijden van nood is er vaak een opkomst van nationalisme te herkennen; zo ook aan het einde van de achttiende eeuw, toen de Franse Revolutie en de daaropvolgende Terreur uitbraken.¹⁹ Naast het groter wordende nationalisme ontstond er na de overwinning op Napoleon ook een verlangen naar authenticiteit in plaats van de vernieuwing die men wenste tijdens de Revolutie. De Verlichting had namelijk geleid tot revolutionaire idealen en het verlangen naar vernieuwing, wat weer had geleid tot de Franse Revolutie, de daaropvolgende Terreur en de staatsgreep van Napoleon. Landen gingen zich daarom meer richten op het belang van de (authentieke) nationale geschiedenis. Aan de universiteiten werd steeds meer aandacht besteed aan nationale geschiedenis en de Middeleeuwen konden hier niet van worden uitgesloten.²⁰

Tijdens de Verlichting werd er namelijk vooral teruggekeken naar de Klassieke Oudheid. Romantici zagen in dat het classicisme voornamelijk hoorde bij Italië en Griekenland, maar niet bij bijvoorbeeld Frankrijk en de Duitse staten. Volgens hen paste het middeleeuwse verleden veel beter bij hun cultuur, bijvoorbeeld de Germaanse cultuur voor de Duitse staten. Veel middeleeuwse poëzie en literatuur is bijvoorbeeld ook in de eigen taal geschreven, denk aan *Beowulf*.

De tweede reden dat Mediëvistiek steeds populairder werd, heeft meer te maken met de kunststroming genaamd Romantiek. Tegen het einde van de Verlichting, begonnen steeds meer geleerden zich tegen de idealen van deze tijd te keren. Een kritiekpunt van deze anti-Verlichtingsstroming was dat er te weinig aandacht was besteed aan volkscultuur en het

¹⁸Matthews, *Medievalism*, 4.

¹⁹David M. Wilson, "The Roots of Medievalism in North-West Europe: National Romanticism, Architecture, Literature," in *Manufacturing Middle Ages: Entangled History of Medievalism in Nineteenth-Century Europe*, red. Patrick J. Geary en Gábor Klaniczay (Leiden/Boston: Brill, 2013), 112, https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1163/9789004244870_007.

²⁰Matthews, *Medievalism*, 4.

Christendom.²¹ Hierdoor kwam er ook meer interesse in andere tijdperken, vooral in het 'deugdzaam primitivisme' van de oude Germaanse stammen, zoals Kudrycz dit noemt.²² Ook kunstzinnigheid werd steeds belangrijker:

Moreover, Pre-Romanticism, relying principally on Kant's third *Critique*, began to look to artistic experience as a means of resolving various perceived difficulties. This new emphasis on artistic experience was associated with the reorientation in the fine arts themselves that was based on a waning of Neo-Classical paradigms. All of these characteristics of pre-Romantic, anti-Enlightenment thinking were not only capable of underpinning new and increasingly aesthetic attitudes, but also consistent with an approving reappraisal of the Middle Ages. This Pre-Romantic reappraisal of the Middle Ages assigned to those times both an intrinsic worth, and a relevance to then current concerns. As a result, works such as Richard Hurd's *Letters on Chivalry and Romance* (1762) – works that the persistence of Enlightenment values would have marginalized as antiquarian or idiosyncratic – were attributed with a certain importance and so began to become influential in their own right.²³

Vooral de Middeleeuwen werden na de Verlichting en tijdens de Romantiek steeds belangrijker en populairder. De negentiende eeuw is dan ook de tijd waarin heel veel mediëvalismes werden ontwikkeld. Deze toename in interesse in de Middeleeuwen vond niet alleen plaats in de kunst, maar ook in andere disciplines, waaronder de geschiedschrijving, architectuur en filologie.²⁴ Er werden boeken en verhalen geschreven die gebaseerd waren op middeleeuwse teksten. Veel onderzoekers gingen bijvoorbeeld weer geloven dat koning Arthur een historisch figuur was, terwijl dit voorheen was betwist.²⁵

In het wetenschappelijke onderzoek naar de Middeleeuwen in de twintigste eeuw, veranderde langzaam het beeld dat de Romantiek van deze periode in onze geschiedenis had gevormd. De machtsverhouding tussen landheer, ridder en boer werd bijvoorbeeld niet langer rooskleurig weergegeven; ridders en landheren bleken niet de beschermers te zijn van de arme boeren, maar de onderdrukkers en uitbuiters.²⁶ Ook veranderde het beeld dat we hadden van de kerk in de Middeleeuwen. In de negentiende eeuw waren de verschillende

²¹Walter Kudrycz, *The Historical Present: Medievalism and Modernity* (Londen/New York: Continuum), 43, ProQuest.

²²Kudrycz, *The Historical Present*, 56.

²³Kudrycz, *The Historical Present*, 56.

²⁴zie Patrick J. Geary en Gábor Klaniczay, red., *Manufacturing Middle Ages: Entangled History of Medievalism in Nineteenth-Century Europe* (Leiden/Boston: Brill, 2013), https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1163/9789004244870_007.

²⁵Nicholas J. Higham, *King Arthur: The Making of the Legend* (New Haven/Londen: Yale University Press, 2018), 4, <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.2307/j.ctv7cjvt7>.

²⁶Peter Raedts, *De Ontdekking van de Middeleeuwen: Geschiedenis van een illusie* (Amsterdam: Uitgeverij Wereldbibliotheek, 2011), 12.

christelijke denominaties zeer gestructureerd en hadden ze een grote invloed op het leven van de mensen. Vanuit deze werkelijkheid werd er gedacht dat de middeleeuwse kerk evenveel macht had gehad, maar historici hebben overtuigend beargumenteerd dat het tegenovergestelde waar was.²⁷

Ook werd nationalisme na de twee wereldoorlogen steeds minder belangrijk, waardoor wetenschappers meer kritiek gingen uiten op het onderzoek dat had plaatsgevonden in de negentiende eeuw en de vroege twintigste eeuw. Een belangrijke wetenschapsdiscipline voor ons begrip van de Middeleeuwen in fantasieverhalen, is folklore. Grootschalig onderzoek naar Europese folklore is in de negentiende eeuw ontstaan als een gevolg van de vergrote interesse in nationale identiteit. In eerste instantie waren onderzoekers vooral geïnteresseerd in de ontwikkeling van cultuur. Het idee was dat men in het (nationale) verleden en in 'primitieve' culturen verhalen en gebruiken kon vinden die de basis hebben gelegd voor onze hedendaagse complexe cultuur.²⁸ Daarbij hoorde ook het geloof dat verhalen uit 'primitieve' culturen in complexe culturen dus beter geschikt waren voor kinderen dan voor volwassenen, omdat kinderen nog in de primitieve jaren van hun leven zitten. Deze overtuiging heeft lang het onderzoek naar folklore beïnvloed. Pas aan het begin van de twintigste eeuw klonken de eerste tegengeluiden. Eén van de wetenschappers die zich tegen de theorieën uit de negentiende eeuw keerde was professor J.R.R. Tolkien. Door zijn bekendheid als schrijver is het gemakkelijk te vergeten dat Tolkien ook een mediëvist was, gespecialiseerd in Angelsaksische literatuur.

Tolkien

J.R.R. Tolkien wordt door veel mensen gezien als de 'godfather' van het moderne fantasiegenre. Zijn boeken en verhalen zijn gebaseerd op middeleeuwse literatuur en cultuur, niet alleen Angelsaksisch, maar ook bijvoorbeeld Noors en Germaans. Tolkien's Midden-Aarde kan daarmee een interessante case study zijn voor zowel Mediëvistiek als Mediëvalismestudies.

Alhoewel Tolkien niet de eerste fantasyschrijver was, is zijn werk wel erg belangrijk geweest voor de ontwikkeling van het moderne fantasiegenre. Bijna alle moderne fantasiever-

²⁷Raedts, *De Ontdekking van de Middeleeuwen*, 12-13.

²⁸Barre Toelken, *Dynamics of Folklore* (Logan: Utah State University Press, 1996), 1-2, EBSCOhost.

halen zijn op de één of andere manier geïnspireerd op Tolkien's werk. Daarom is het ook belangrijk om hier aandacht aan te besteden. Tolkien's werk is uniek, omdat zijn verhalen en zijn wereld zich voordoen als geschiedenis en mythologie die zich in de echte wereld hebben afgespeeld. Dit was de bedoeling toen hij begon met schrijven; zijn doel was om een mythologie voor Engeland te creëren, aangezien het land niet veel (complexe) middeleeuwse verhalen van zichzelf had.²⁹

Deze interesse in Angelsaksische cultuur en literatuur en zijn kennis van filologie is tot bloei gekomen toen hij studeerde aan de universiteit van Oxford. Hier ontmoette hij tevens C.S. Lewis, een andere jongeman die later *The Chronicles of Narnia* zou schrijven. Samen waren zij lid van een studentenorganisatie genaamd 'The Inklings', waar de leden hun verhalen en poëzie aan elkaar voorlezen en commentaar op elkaars werk gaven.³⁰ Lewis is nu vooral bekend als schrijver van fantasieverhalen voor kinderen en heeft daarmee ook een grote invloed gehad op de populariteit van fantasieverhalen. Tolkien heeft zich na de publicatie van *The Hobbit* juist gericht op een oudere doelgroep.

In tegenstelling tot de gangbare ideeën rondom folklore en de evolutie van cultuur die ontstaan zijn uit het onderzoek in de negentiende en begin twintigste eeuw, zag Tolkien het nut van fantasieverhalen in het hier en nu. Tolkien was het niet eens met het idee dat folklore ontstaat in primitieve culturen en daarmee een lage vorm van cultuur is en alleen maar geschikt is voor kinderen.³¹ De waarden en normen die (oude) folklore verhalen het publiek meegeven was voor Tolkien het belangrijkste aspect van deze verhalen; niet waar ze vandaan komen en hoe ze passen binnen een hypothetische culturele evolutie.³²

En zo heeft Tolkien een brug geslagen tussen wetenschappelijk onderzoek naar de Middeleeuwen en het gebruik van de Middeleeuwen in de kunst. Hij zag hoe fantasieverhalen normen en waarden kunnen overbrengen op het publiek en daarmee van waarde kunnen zijn in de moderne samenleving. Tolkien gebruikte zijn kennis van middeleeuwse literatuur om een eigen mythologie te creëren voor Engeland, waarin hij zijn eigen normen en waarden verwerkte. Hierdoor zijn er, naast duidelijke invloeden van historische culturen, ook mediëvalismes te vinden in zijn verhalen; Tolkien's werken zijn doordrenkt met idealisme en

²⁹Verlyn Flieger, *There Would Always Be a Fairy Tale: More Essays on Tolkien* (Kent: The Kent State University Press, 2017), 5-6, ProQuest.

³⁰Zachary A. Rhone en Colin Duriez, *The Great Tower of Elfland: The Mythopoeic Worldview of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, G.K. Chesterton, and George MacDonald* (Kent: The Kent State University Press, 2017), 1, ProQuest.

³¹Flieger, *There Would Always Be a Fairy Tale*, 14.

³²Flieger, *There Would Always Be a Fairy Tale*, 15.

een rooskleurige interpretatie van het verleden om lessen mee te geven voor het heden.³³

Tolkien heeft het pad vrijgemaakt voor andere auteurs in het fantasiegenre om op hun eigen manier gebruik te maken van de Middeleeuwen. Hierdoor hebben we in de twintigste en (vooral) de eenentwintigste eeuw een toename gezien in het aantal fantasieverhalen voor volwassenen. Hoewel Tolkien er voor koos om vooral gebruik te maken van Hoofsheid in zijn verhalen, schrijven steeds meer auteurs over een harde wereld of wordt er meer nuance aangebracht. Voorbeelden hiervan zijn het populaire *A Song of Ice and Fire* van George R.R. Martin waar de tv-serie *A Game of Thrones* op is gebaseerd, maar ook *The Witcher* boekenserie van Andrzej Sapkowski en de videogames en tv-serie die daaruit zijn voortgevloeid.

De toename van boeken, films, tv-series, videogames en andere soorten media die op hun eigen manier middeleeuwse elementen gebruiken in hun verhalen, heeft uiteindelijk geleid tot het ontstaan van Mediëvalismestudies. Dit gebeurde pas aan het einde van de twintigste eeuw, toen Mediëvistiek steeds minder populair werd.³⁴ Leslie J. Workman, een belangrijk figuur in de beginjaren van deze discipline geeft de volgende definitie van mediëvalisme:

As he described it, medievalism is the “*process of creating the Middle Ages*” and “*the study not of the Middle Ages themselves but of the scholars, artists, and writers who ... constructed the idea of the Middle Ages that we inherited.*”³⁵

Mediëvalisme verschilt op deze manier dus van Mediëvistiek. Bij Mediëvistiek worden artefacten, personen, literatuur en ideeën bestudeerd die écht uit de Middeleeuwen komen. Bij Mediëvalismestudies worden artefacten, personen, literatuur en ideeën bestudeerd die eeuwen later een beeld hebben gecreëerd van de Middeleeuwen die nu nog steeds in ons collectieve geheugen bestaat.

Het verleden in het heden

Mediëvalisme kan voorkomen in verschillende vormen. Het kan geuit worden in taal, in de

³³Maria Sachiko Cecire, “Medievalism, Popular Culture and National Identity in Children’s Fantasy Literature,” *Studies in Ethnicity and Nationalism* 9, no. 3 (2009): 396, <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1111/j.1754-9469.2009.01055.x>.

³⁴Matthews, *Medievalism*, 6.

³⁵Matthews, *Medievalism*, 7.

kunst, in politiek, etc. Mediëvisten hebben vaak moeite met de manier waarop de Middeleeuwen gebruikt worden om (politieke) meningen te uiten. Dit soort gebruiken zorgen ervoor dat het verleden wordt vervormd, waardoor de historische context veranderd, waardoor er weer meer foute aannames worden gedaan; een vicieuze cirkel.³⁶ Daarnaast kan het zijn dat, als we ervan uitgaan dat ons verleden het heden beïnvloedt, het verkeerd gebruiken en interpreteren van het verleden, problemen kan opleveren voor het heden.³⁷ Dit soort kritiek is begrijpelijk, maar mediëvalisme is iets meer dan verkeerde interpretaties geven van het verleden. Soms gaat mediëvalisme helemaal niet eens over geschiedenis, maar over hedendaagse kwesties, bijvoorbeeld sociaal of politiek. In deze gevallen wordt er geen aandacht besteed aan (ware of onware) historiciteit, maar aan wat het middeleeuwse beeld kan oproepen in het nu.³⁸

In een videogame, zoals *The Witcher III*, zijn er vaak meerdere vormen van mediëvalisme te vinden. Ten eerste is de kans groot dat, wanneer het om een fantasieverhaal gaat, het hele verhaal zich afspeelt in een middeleeuwse setting. Daarnaast kunnen er ook gebeurtenissen of ontwikkelingen afgebeeld worden die als ‘middeleeuws’ worden neergezet. Dit gaat gemakkelijker als het verhaal zich inderdaad in een middeleeuwse setting afspeelt. Ten tweede zijn er gebeurtenissen, politieke ontwikkelingen en algemene meningen die in onze samenleving vaak als middeleeuws gezien worden. Teruggaand op wat er in de vorige alinea is gezegd, is de vraag nu: gaan deze mediëvalismes om de historiciteit of niet? Ofwel: wordt er ingegaan op een vals verleden, of worden deze beelden alleen gebruikt om iets over het heden te kunnen zeggen? Hiervoor kunnen we de heksenjachten in *The Witcher III: Wild Hunt* als voorbeeld nemen.

Veel mensen denken dat de heksenjachten zich historisch gezien in de Middeleeuwen hebben afgespeeld. De periode die wij vaak de (Europese) Middeleeuwen noemen, loopt van ongeveer 500 CE tot en met 1500 CE, dus eigenlijk zo ongeveer de periode tussen de val van het West-Romeinse Rijk (476 CE) en de verspreiding van de Renaissance buiten Italië (tweede helft 15^e eeuw). Toch is dit niet de periode waarin de heksenjachten plaatsvonden; dit is namelijk later. Pas in de Vroegmoderne Tijd kwamen de heksenjachten op gang (voornamelijk in de 16^e en 17^e eeuw). De heksenjachten, zoals die in *The Witcher III* worden afgebeeld, zijn

³⁶Andrew B.R. Elliott, *Medievalism, Politics and Mass Media: Appropriating the Middle Ages in the Twenty-First Century* (Cambridge: D.S. Brewer, 2017), 4, EBSCOhost.

³⁷Elliott, *Medievalism, Politics and Mass Media*, 4.

³⁸Elliott, *Medievalism, Politics and Mass Media*, 40.

dus een mediëvalisme waarmee wordt ingegaan op een vals verleden.

Tegelijkertijd gaat het hier niet helemaal om historiciteit. Ja, de heksenjachten worden in de game in een middeleeuwse setting geplaatst, maar hier wordt verder geen nadruk op gelegd. In het verhaal wordt de nadruk gelegd op de vraag 'waarom?'. Wat is de reden dat er massaal mensen worden verbrand? In hoofdstuk III wordt er verder ingegaan op deze vraag, maar ik kan nu alvast zeggen dat het antwoord op deze vraag veel verder gaat dan alleen de situatie in de wereld van de game. De heksenjachten behoren als mediëvalisme hier dus tot beide groepen: er wordt ingegaan op een vals verleden én er wordt iets gezegd over het heden in de échte wereld.

Hoofdstuk III: *The Witcher III: Wild Hunt*, heksenjachten en hedendaagse kwesties

Hoe wordt de connectie gelegd tussen hedendaagse sociale kwesties en de Middeleeuwen in The Witcher III: Wild Hunt?

Heksen en hun rol in de wereld van *The Witcher*

Heksen spelen een belangrijke rol in de wereld van *The Witcher*. In de Vroegmoderne Tijd, toen de heksenjachten in Europa op gang kwamen, geloofden mensen dat heksen een pact met de duivel hadden gesloten en daar al hun krachten vandaan haalden. In de fantasiewereld van de game is dit niet het geval. Heksen en tovenaars worden opgeleid op speciale scholen à la *Harry Potter*. Voor meisjes is er een school genaamd Aretuza en voor jongens is er een school genaamd Ban Ard. In *The Witcher III* kom je niet zo vaak mannelijke tovenaars tegen, maar wel vrouwelijke heksen.

Voorheen, in de boeken en de eerste twee games, waren er twee soorten functies die heksen voornamelijk hadden. Aan de ene kant hadden veel dorpen lokale heksen die in een hutje in het bos leefden. Zij werkten als medicijnvrouwen waar de bevolking heen kon voor verschillende soorten klachten. In de huidige tijd in de game zijn dit soort medicijnvrouwen (en soms ook mannen) nog steeds te vinden. De mensen die in de dorpen wonen, lijken het zogenaamde gevaar niet te herkennen of ze herkennen het wel, maar zien geen andere optie.

De andere baan die heksen konden hebben was aan het hof van de koning van een land. Zij waren persoonlijke adviseurs en hadden dus veel macht. Ze konden invloed uitoefenen op de monarch, maar ook konden ze soms beïnvloeden wie er aan de macht kwam. Ten tijden van *The Witcher III*, zijn er geen heksen meer aanwezig aan het hof van de verschillende koningen. Dit heeft te maken met een gebeurtenis die aan het einde van *The Witcher II: Assassins of Kings* plaatsvond. Om de huidige situatie van de heksen te begrijpen, moet hier even naar gekeken worden.

Het vredescongres van Loc Muinne

Aan het einde van *The Witcher II* gaat Geralt naar het vredescongres van Loc Muinne. Hier moest voorkomen worden dat er een oorlog zou uitbreken tussen de noordelijke koninkrijken. Er zijn namelijk eerder in het spel twee koningen vermoord: koning Foltest van het land

Temeria en koning Demavend van het land Aedirn. In Loc Muinne moesten de verschillende noordelijke koninkrijken tot een overeenkomst komen aangaande het voortbestaan van Temeria. De aanwezigen waren afgevaardigden van Temeria, Aedirn en Nilfgaard, koning Radovid van Redania, koning Henselt van Kaedwen en de 'Conclave of Mages' (Conclaaf van Magiërs). De magiërs waren aanwezig om alles in goede banen te laten leiden om zo het noorden weer te stabiliseren. Ook wilde de Conclave of Mages mee kunnen beslissen welke heksen en tovenaars als adviseurs voor de koningen zouden dienen. Tot dan toe werd deze keuze altijd door de koningen zelf gemaakt.

De uitkomst van het congres ligt aan de keuzes die de speler gedurende het spel gemaakt heeft. De politieke veranderingen maken niet zo heel veel uit, omdat Nilfgaard aan het einde van *The Witcher II* de noordelijke koninkrijken sowieso binnenvalt. Zij hebben gebruik gemaakt van de instabiliteit van deze regio. Voor de magiërs gebeurde er wel iets dat hun toekomstige positie heeft beïnvloed. Het congres van Loc Muinne eindigde in een slachting. Ook hoe deze gebeurtenis zich heeft ontwikkeld ligt aan de keuzes die de speler gemaakt heeft. Er kan een gevecht ontstaan zijn tussen de ridders van de verschillende landen, waarbij de magiërs hun best hebben gedaan om de situatie zoveel mogelijk onder controle te krijgen, of het waren voornamelijk de magiërs die opgejaagd en vermoord werden.

De gebeurtenissen in Loc Muinne zetten de verhoudingen in de wereld op scherp. Belangrijk is dat de schuld van de moorden op koning Foltest en koning Demavend bij een aantal eindes gelegd wordt bij de 'Lodge of Sorceresses' (Vereniging van Tovernaressen). Dit zorgt ervoor dat de al bestaande argwaan richting magiërs erger kan worden. Dit geeft The Church of the Eternal Fire en koning Radovid een extra reden om actief heksen en tovenaars te gaan vervolgen.

De positie van heksen

Aan het begin van *The Witcher III* is er dus een oorlog aan de gang. Het enige koninkrijk dat nog niet is geannexeerd door Nilfgaard is Redania onder de leiding van koning Radovid. Ook de stadstaat Novigrad is nog onafhankelijk, maar er wordt ons al vroeg in het verhaal verteld dat niemand verwacht dat de inname van Novigrad nog lang op zich zal laten wachten. Ten zuiden van de stad wacht Nilfgaard op het juiste moment om aan te vallen. Ten noorden doet Redania precies hetzelfde. Novigrad is belangrijk voor beide landen vanwege de strategische

ligging, de drukbezochte haven en de bloeiende handel. Wanneer de gamer na een aantal uren spelen in Novigrad aankomt, wordt al gauw duidelijk dat de situatie binnen de muren van de stad niet veel beter is dan buiten.

Novigrad is een multiculturele stad; er wonen zowel mensen als andersoortige personen. Ook magiërs wonen in de stad. Na het drama in Loc Muinne is het echter steeds moeilijker voor hen geworden om hun leven te leiden. Magie mag niet gebruikt worden; als de heksenjagers erachter komen dat iemand magie kan gebruiken, pakken ze deze persoon op. Zelfs Geralt wordt scherp in de gaten gehouden. Witchers zijn niet echt mensen meer, maar een eigen ras. Om deze reden alleen al worden ze als iets onnatuurlijks gezien. Daarnaast kunnen ze een eenvoudige vorm van magie gebruiken. Wanneer de gamer deze magie gebruikt in de stad zullen de soldaten Geralt proberen aan te vallen.

Magiërs moeten dus voorzichtig zijn. Vooral de heksen die voorheen lid waren van de Lodge of Sorceresses zijn in gevaar. Koning Radovid is specifiek naar hen op zoek. In de stad ontmoet Geralt de heks Triss, een personage dat in de boeken en in de voorgaande games een belangrijke rol heeft gespeeld en ook bij de Lodge hoorde. Zij is bezig met een plan om zoveel mogelijk magiërs de stad uit te smokkelen. Geralt helpt haar om iedereen via het rioolstelsel net op tijd uit de stad te krijgen. Deze missies geven een goed beeld van de benarde situatie waar magiërs zich in bevinden.

Aan de andere kant kunnen magiërs op het platteland redelijk normaal doorleven, al moeten ze zich natuurlijk wel gedeisd houden en ook de lokale bevolking tevreden houden. Het zou zomaar kunnen dat iemand je aangeeft bij de autoriteiten. Sommige heksen vluchten zelfs van de steden naar het platteland toe om vervolging te voorkomen en gaan verder als medicijnmannen of -vrouwen. Aan het begin van de game kom je zo'n heks tegen. Keira Metz is een bekende van Geralt en wordt gezocht door de autoriteiten vanwege haar rol in de Lodge of Sorceresses. Ze heeft ervoor gekozen om in een blokhut in het bos te gaan wonen om te ontkomen aan deze vervolging.

Koning Radovid heeft veel macht in Novigrad, ook al is de stad onafhankelijk. Dit heeft vooral te maken met de connecties die hij heeft met de Church of the Eternal Fire. De hiërarch, zoals de leider van de Church in het spel wordt genoemd, verblijft in Novigrad. De Church heeft hier dus veel macht. Radovid steunt de kerkelijke autoriteiten in de vervolgingen die in de stad plaatsvinden.

De 'Church of the Eternal Fire', de Rooms-Katholieke Kerk en heksenjachten

De Church of the Eternal Fire is de belangrijkste organisatie achter de heksenjachten. Zij zijn enorm machtig in de noordelijke koninkrijken, vooral in Novigrad. De kerk heeft zich altijd al vijandelijk opgesteld tegenover non-humans, maar het lijkt er op dat het nu echt uit de hand aan het lopen is. Zodra Geralt Novigrad binnenkomt, ziet hij hoe een aantal personen op het centrale plein, 'Hierarch Square', op de brandstapel in brand worden gestoken. Ook zijn er overal in de stad zogenaamde 'witch hunters' aanwezig. Zij blijken in dienst te zijn van de Church en pakken iedereen op die zich 'verdacht' gedraagt. Ook bestaat er nog een andere militante orde, genaamd 'The Order of the Flaming Rose'. Zij vechten tegen 'het kwaad' en beschermen zo de burgers. Ridders uit deze orde kom je zelden tegen in *The Witcher III*, maar ze hebben een prominente rol in de eerste game, *The Witcher*.

Church of the Eternal Fire

Wat de kerk precies gelooft en hoe de organisatie in elkaar zit, is niet helemaal duidelijk. Dit geldt voor alle verschillende religieuze stromingen in de wereld van *The Witcher*. Sapkowski gaat namelijk niet heel diep in op de verschillende religieuze organisaties in zijn wereld. Gameontwikkelaar CD Projekt Red heeft daarom zelf informatie moeten verzinnen.

In eerste instantie werd de Church een sekte genoemd. Dit geldt voor zowel de boeken als de eerste twee videogames. In 1272, het jaar waarin *The Witcher III* zich afspeelt, werd er besloten om de naam te veranderen naar Church of the Eternal Fire, vanwege de enorme groei van de sekte. Wanneer het institutionele element van de beweging precies ontwikkeld is, is niet helemaal duidelijk. De militante beweging The Order of the Flaming Rose bestond in ieder geval al voor 1272.

Het verhaal gaat dat de sekte is ontstaan toen de eerste kolonisten op de plek aankwamen waar later de stadstaat Novigrad zou liggen. Daar ontdekten de mensen een kom met vuur en een persoon die de vlam bewaakte. Deze persoon vertelde de kolonisten dat de Eeuwige Vlam de stad en haar bewoners zou beschermen zolang het op deze plek zou branden. Na dit gezegd te hebben, verdween de bewaker en besloten de kolonisten om de vlam brandend te houden.

Qua theologische overtuigingen lijkt The Church of the Eternal Fire niet op het

Christendom. Daarom is het ook zo vreemd dat het christelijke kruissymbool door de Church wordt gebruikt. Priesters van de Church hebben bijvoorbeeld een christelijk kruis op hun habijt staan, terwijl dit verder geen duidelijke betekenis heeft binnen de religie (zie afbeelding 2).



Afbeelding 2: Een priester van de Church of the Eternal Fire in de side quest 'Funeral pyres'. (In-game scène in *The Witcher III: Wild Hunt*)

Voor de Church zorgt het bestaan van magie en non-humans in Novigrad voor een theologisch probleem. De Eeuwige Vlam zou de stad namelijk

moeten beschermen en de Church is van mening dat magie en non-humans het kwaad zijn. Dat deze personen toch blijkbaar zonder problemen in de stad rondlopen zou de vraag kunnen oproepen of de Eeuwige Vlam wel zo goddelijk is als de Church beweert. Dit is een belangrijke reden voor de vijandigheid tegenover magie en non-humans.

De kruisridders

De Church of the Eternal Fire in *The Witcher III* lijkt gebaseerd te zijn op de Rooms-Katholieke Kerk (of haar middeleeuwse voorganger) in onze echte wereld. Beide instituties hebben een hiërarchisch bestuur met één leider aan het hoofd. Novigrad is het Vaticaanstad van de wereld van *The Witcher*. Ook de Order of the Flaming Rose doet al snel denken aan de kruisridders. Specifiek de Tempeliers en de Duitse Orde lijken erg op de Order of the Flaming Rose. De Order of the Flaming Rose functioneert namelijk als een privéleger voor de Church of the Eternal Fire, net zoals de Tempeliers en de Duitse Orde als leger dienden voor de Paus en de kerk. De Tempeliers waren opgericht om Jeruzalem tijdens de Kruistochten terug te veroveren en om christenen en het christelijke geloof te beschermen.³⁹ De Duitse Orde heeft uiteindelijk een grote rol gespeeld in de Baltische Kruistochten waarin er een poging werd gedaan om het Christendom naar het noorden van Europa te verspreiden.⁴⁰ Ook de leden van de Order of the Flaming Rose hebben de taak om het geloof en de Church te beschermen. Het verschil is dat

³⁹Nicholas Morton, *The Teutonic Knights in the Holy Land, 1190 – 1291* (Woodbridge: The Boydell Press, 2009), 10, online ISBN: 9781846157684.

⁴⁰"Castle of the Teutonic Order in Malbork," World Heritage List, UNESCO, bekeken 28 juni 2021, <https://whc.unesco.org/en/list/847/>.

magie hier de grote vijand is.

Ook het wapenschild van de Flaming Rose en de Tempeliers lijken op elkaar (zie afbeelding 3). Daarnaast lijken een aantal voornamen en plaatsnamen die een koppeling hebben met de Order of the Flaming Rose erg op een aantal namen die een koppeling hebben met de Duitse Orde en de Tempeliers. Een voorbeeld hiervan is het kasteel Barenmurg in de Witcher games. Barenmurg is gebouwd door de Order of the Flaming Rose als uitvalsbasis. Daarnaast



Afbeelding 3: Een soldaat van de Order of the Flaming Rose (links) en 'Grand Master' van de Tempeliers Jacques de Molay (rechts). Vooral de brandende roos op de borst doet al snel denken aan het rode kruis van de Tempeliers.⁴¹

zetelde hier de Grand Master. In de echte wereld bestaat er een kasteel genaamd Marienburg. Marienburg (of Malbork) is een kasteel in Polen dat in de dertiende eeuw door de Duitse Orde is gebouwd. Aan het begin van de veertiende eeuw kwam de zetel van de Grand Master hier te staan en werd Malbork dus het belangrijkste complex van de Duitse Orde.⁴²

Een andere overeenkomst tussen de twee ordes is dat ze beiden gedurende een bepaalde tijd een eigen staat hadden. Barenmurg en Malbork hebben in deze staten gelegen. De Order of the Flaming Rose had domeinen in Redania, simpelweg genaamd 'The Lands of the Order'. Ook de Duitse Orde had een eigen stuk land in de Middeleeuwen: de Duitse Ordestaat. De staat had grote stukken land in het voormalige Pruisen, Polen, de Baltische staten en elders.⁴³ Malbork was het hoofd-kloosterkasteel van de regio.

Interessant is dat The Order of the Flaming Rose niet in de boeken van Sapkowski voorkomt. De orde is verzonnen door CD Projekt Red voor de eerste Witcher game. In de boeken is er wel een organisatie genaamd The Order of the White Rose. Deze orde lijkt op die van de Flaming Rose, maar is minder radicaal. In het verhaal van de games is The Order of the Flaming Rose ontstaan uit The Order of the White Rose.

⁴¹Van links naar rechts: "Siegfried," CD Projekt Red, bekeken 30 juli 2021, <https://thewitcher.com/en/witcher1>. En "Jacques de Molay, chef des Templiers (XIV siècle)," Franse School, bekeken 30 juli 2021, <https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/French-School/537416/Jacques-de-Molay,-last-Grand-Master-of-the-Knights-Templar,-14th-Century-.html>.

⁴²UNESCO, "Castle of the Teutonic Order in Malbork," bekeken 28 juni 2021.

⁴³UNESCO, "Castle of the Teutonic Order in Malbork," bekeken 28 juni 2021.

Heksenjachten en de Rooms-Katholieke Kerk

In de echte wereld kwamen de heksenjachten pas in de Vroegmoderne Tijd op gang. Dit wil nog niet zeggen dat mensen toen pas in magie gingen geloven. Sterker nog, de Rooms-Katholieke Kerk vond het in de Middeleeuwen al nodig om het 'heidense' geloof in magie in de wet op te nemen. De 'Canon Episcopi' is hier een goed voorbeeld van. Dit is een passage uit een Middeleeuws canoniek wetboek. Wanneer het precies is geschreven, is niet duidelijk, maar in de tiende eeuw werd het al geciteerd in andere geschriften en aangenomen als officieel kerkelijk canon.⁴⁴ Uit dit document blijkt iets interessants (zoals vertaald door Henry Charles Lea):

It is also not to be omitted that some wicked women perverted by the devil, seduced by illusions and phantasms of demons, believe and profess themselves, in the hours of night, to ride upon certain beasts with Diana, the goddess of pagans, and an innumerable multitude of women, and in the silence of the dead of night to traverse great spaces of earth, and to obey her commands as of their mistress, and to be summoned to her service on certain nights. But I wish it were they alone who perished in their faithlessness and did not draw many with them into the destruction of infidelity. For an innumerable multitude, deceived by this false opinion, believe this to be true and, so believing, wander from the right faith and are involved in the error of the pagans when they think that there is anything of divinity or power except the one God.⁴⁵

Blijkbaar waren er in deze tijd al berichten over vrouwen die geloofden dat ze beschikking hadden tot magie. Het interessante is dat sommigen binnen de middeleeuwse kerk in Rome dit niet zagen als waarheid. Uit dit stuk tekst komt naar voren dat zij van mening waren dat het geloof in magie een illusie was. Deze illusies zouden wel veroorzaakt kunnen zijn door de duivel, maar meer is het niet. Het werd gezien als een heidens geloof en om deze reden was het niet toegestaan.

Het geloof in magie en hekserij en het beoefenen ervan kon in deze tijd wel degelijk bestraft worden door de kerk, maar deze straffen waren zelden zwaar.⁴⁶ Aan de andere kant, kwam het wel regelmatig voor dat leken in hun dorpen voor eigen rechter gingen spelen.

⁴⁴Irvin Kirsch, "Demonology and the Rise of Science: An Example of the Misperception of Historical Data," *Journal of the History of the Behavioral Sciences* 14, (1978): 151, <https://onlinelibrary-wiley-com.proxy-ub.rug.nl/doi/pdfdirect/10.1002/1520-6696%28197804%2914%3A2%3C149%3A%3AAID-JHBS2300140208%3E3.0.CO%3B2-D>.

⁴⁵Henry Charles Lea, *Materials Toward a History of Witchcraft: Volume 1*, red. Arthur C. Howland (Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1939), 178-179, <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.9783/9781512817485>.

⁴⁶Kirsch, "Demonology," 152.

Zij verbrandden dan zelf de heksen in het dorp. De kerk bestrafte dit gedrag ook; in sommige gevallen zelfs strenger dan de 'heksen' zelf.⁴⁷ De reden hiervoor was waarschijnlijk dat hekserij voor de lokale bevolking erg problematisch was, omdat hierdoor de oogst kon mislukken of mensen ziek konden worden. Voor de middeleeuwse kerk was het geloof in hekserij gevaarlijk, omdat dit betekende dat de kerk had gefaald in het onderdrukken van het heidense geloof.⁴⁸

Paradoxaal genoeg zouden de heksenjachten pas op gang komen in de periode na de Middeleeuwen, ofwel de Renaissance, en zich verder ontwikkelen tot in de achttiende eeuw, ten tijde van de wetenschappelijke revolutie.⁴⁹ Naast problemen met de oogst of ziekte, waren ook persoonlijke tragedies een reden voor mensen om hun burenen te beschuldigen van hekserij. Het was een gemakkelijke manier om ongeluk uit te leggen en het was ook gemakkelijk op te lossen, namelijk door de heksen te executeren.⁵⁰

Wanneer we naar de vervolgingen in de Vroegmoderne Tijd kijken, zien we daarnaast ook dat het niet alleen de Rooms-Katholieke Kerk was die heksen vervolgden, maar ook verschillende protestantse denominaties.⁵¹ Dit is dus ook weer een verschil met de videogame. *The Witcher III* geeft aanleiding voor de gamers om een parallel tussen de 'Church of the Eternal Fire' en de Rooms-Katholieke Kerk of de middeleeuwse kerk te zien, maar protestantse denominaties zijn nergens te vinden. Het is ook niet zo dat de Rooms-Katholieke Kerk veel harder uithaalde naar het geloof in en het praktiseren van magie; de protestanten en de katholieken waren het op vele fronten met elkaar eens (iets wat niet zo vaak gebeurde).⁵²

Hekserij bestond niet in het vacuüm van religieuze overtuiging, maar in de historische context van die tijd. Ideeën en theorieën over de werking van magie en hekserij zijn in de eeuwen voor de Reformatie ontwikkeld en naderhand niet veel meer veranderd. Hierdoor waren er veel overeenkomsten tussen de opvattingen van de Rooms-Katholieke Kerk en de protestantse denominaties. Aan de andere kant waren tegenstanders van de heksenvervolgingen het niet altijd met elkaar eens. Zij gaven vaak hun religieuze tegenstan-

⁴⁷Kirsch, "Demonology," 152.

⁴⁸Kirsch, "Demonology," 152.

⁴⁹Thomas A. Fudge, "Traditions and Trajectories in the Historiography of European Witch Hunting," *History Compass* 4, no. 3 (April 2006): 488, <https://doi.org/10.1111/j.1478-0542.2006.00310.x>.

⁵⁰Joseph Klaits, *Servants of Satan: The Age of the Witch Hunts* (Bloomington: Indiana University Press, 1985), 14.

⁵¹Stuart Clark, *Thinking with Demons: The Idea of Witchcraft in Early Modern Europe* (New York: Oxford University Press, 1997), 527, <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198208082.003.0035>.

⁵²Clark, *Thinking with Demons*, 527.

ders de schuld voor de vervolgingen.⁵³ Het mag dus duidelijk zijn dat de situatie in de Vroegmoderne Tijd ingewikkelder was dan dat het lijkt, vooral als het wordt vergeleken met het beeld dat de videogame geeft. Er was geen duidelijke vijand; iedereen had zijn eigen ideeën over de gang van zaken aangaande de vervolgingen. Voor ons in de eenentwintigste eeuw is het gemakkelijk om naar het verleden te kijken en te bepalen wie er in de fout zat, maar in die tijd zelf was dit een stuk moeilijker en lag het genuanceerder.

Daarnaast lag de 'schuld' voor de heksenjachten niet alleen bij de kerk en de politiek. Meestal was het de bevolking die aanstuurde op vervolging.⁵⁴ Heksenjachten werden dus voornamelijk van onderaf georganiseerd. Dit wil nog niet zeggen dat de christelijke denominaties en de politieke leiders zich niet bemoeide met de vervolgingen, maar het lijkt er wel op dat potentiële heksen er vaak slechter vanaf kwamen wanneer het regime zwak en instabiel was.⁵⁵ In de videogame worden de vervolgingen van bovenaf aangestuurd, vanuit zowel de kerk als de politiek. De druk die vanuit boven wordt gelegd op de bevolking om heksen zoveel mogelijk aan te geven, leidt tot meer en meer argwaan onder de lokale bevolking. Toch is dit niet genoeg voor de bevolking in de kleine dorpen om actief te gaan vervolgen.

Heksenjachten in *The Witcher III*

De vervolgingen die in *The Witcher III* plaatsvinden, hebben drie belangrijke redenen. Ten eerste is het een gevolg van religieus fanatisme. De priesters en predikers van de kerk zijn overal te vinden, natuurlijk vooral in Novigrad, maar ook in andere delen van de wereld. Als je er als gamer voor kiest om te blijven luisteren naar hun preken, zal je voornamelijk te horen krijgen hoe magie en magische wezens onnatuurlijk zijn en daarmee vijanden zijn van de Eeuwige Vlam. Wanneer de gamer als Geralt voor het eerst Novigrad binnenkomt, worden er op het centrale 'Hierarch Square' twee personen verbrand op de brandstapel. De leider van de 'witchhunters', genaamd Menge, zegt het volgende wanneer hij het vuur aansteekt:

[Tegen de menigte van toeschouwers] No evil can survive the Holy Fire! The Holy Fire enlightens, burns and cleanses! Behold the flame of grace and mercy! [Tegen de doppler op de brandstapel] Special pyre

⁵³Clark, *Thinking with Demons*, 526.

⁵⁴Bengt Ankarloo, Stuart Clark en William Monter, *Witchcraft and Magic in Europe: The Period of the Witch Trials* (Londen: The Athlone Press, 2002), xiii, ProQuest.

⁵⁵Ankarloo, Clark en Monter, *Witchcraft and Magic*, xiii.

for you, freak – nice slow burning. You'll beg for mercy in all the voices known to you, like the others of your species. (Geanimeerde scène in *The Witcher III: Wild Hunt*)

Wat Menge hier tegen de toeschouwers zegt, geeft de gamer een kijkje in het wereldbeeld van de Church en haar heksenjagers. De Eeuwige Vlam brandt niet alleen het kwaad weg, maar reinigt, is genadig en is barmhartig. Daarnaast geeft de opmerking van Menge tegen de doppler ook nog iets anders weer; naast religieus fanatisme is ook discriminatie een belangrijke reden voor de vervolgingen. Deze twee punten staan niet los van elkaar; het lijkt erop dat discriminatie hier ontstaat uit religieus fanatisme, ten minste, voor de Church en haar volgelingen.

Als we kijken naar koning Radovid en zijn reden om de vervolgingen te steunen, zien we ook dat politieke macht een belangrijke motivator is. Vooral als het gaat om de magiërs, in het bijzonder de heksen. De heks Philippa Eilhart heeft altijd veel macht gehad in het leven van Radovid. In eerste instantie was Philippa de adviseur van zijn vader, koning Vizimir II. Na zijn dood (er gaan geruchten rond dat Philippa hier iets mee te maken heeft gehad) bleef ze een belangrijke speler aan het hof van Redania. Philippa is altijd haar eigen spel blijven spelen, wat leidde tot een uiteindelijk verraad. In *The Witcher II: Assassins of Kings* lukt het Radovid om Philippa gevangen te nemen en verblindt hij haar. Toch ontsnapt ze aan het einde van de game. Die leidt samen met de gebeurtenissen in Loc Muinne tot de massale vervolging van heksen door Radovid. Hij heeft persoonlijk meegemaakt hoe de positie die heksen hadden aan het hof de macht van de koning kan ondermijnen. Daarnaast is er een mogelijkheid dat iemand zoals Philippa uiteindelijk een moord op de koning zal voorbereiden, zoals dat ook is gebeurd bij Radovid's vader Vizimir.

Dus in het kort, in *The Witcher III* komen er drie belangrijke redenen naar voren voor het ontstaan van de vervolgingen van magiërs en 'non-humans': 1. Religieus fanatisme van de Church of the Eternal Fire, 2. Discriminatie; er bestonden al langer spanningen tussen de verschillende bevolkingsgroepen, maar het religieuze fanatisme heeft geleid tot de ontwikkeling van meer discriminatie, 3. Politieke macht; Radovid van Redania wil heksen uit de weg ruimen uit wraak, maar ook om zijn politieke macht te behouden. Overigens zijn het in de videogame niet alleen vrouwen die tijdens de heksenjachten worden vervolgd; iedereen die ook maar een klein beetje magie bezit, kan op de brandstapel eindigen. Dit is een verschil met de historische heksenjachten, waarin de overgrote meerderheid van de slachtoffers vrouwen waren.

Vooraf uit de eerste twee redenen lijken parallellen te trekken tussen de Church in *The Witcher* en de Rooms-Katholieke Kerk in de echte wereld. Zoals eerder gezegd is de Church grotendeels gebaseerd op de Rooms-Katholieke Kerk, maar toen er massale heksenjachten plaatsvonden in Europa, waren er ook al verschillende protestantse denominaties gevormd die net zo goed aandrongen op vervolging. Dat er in *The Witcher III* gebruik wordt gemaakt van zowel de huidige Rooms-Katholieke Kerk als de kerk voor de Reformatie, sluit goed aan op de mediëvalismes die overal in de game terugkomen; in de Middeleeuwen bestond er in West-Europa immers alleen nog de (hiërarchische) kerk die de voorloper was van de huidige Rooms-Katholieke Kerk.

Hedendaagse kwesties aan de kaak gesteld

Religieus fanatisme, discriminatie en politieke macht. Deze drie kwesties leiden in de videogame tot massale verbrandingen van personen. De connecties die (kijkend naar de symbolen, kledij, structuur van de institutie, etc.) tussen de (fictieve) Church en de bekende geschiedenis (bijvoorbeeld de heksenjachten) van de Rooms-Katholieke Kerk worden gelegd, geven duidelijk aan dat deze kwesties niet alleen geïsoleerd bekeken moeten worden binnen de context van het verhaal, maar ook vanuit de context van onze eigen maatschappij. Het is in de echte wereld natuurlijk ook regelmatig gebeurd dat discriminatie en religieus fanatisme hebben geleid tot genocide. De afgelopen jaren zijn discriminatie en algemeen extremisme weer een opmars aan het maken. In dit opzicht lijkt de situatie in de game als een waarschuwing te dienen; dit is waar extremisme tot kan leiden.

Het gebruik van de Middeleeuwen om deze kwesties te bespreken is een belangrijke keuze geweest. Er lijken twee grote beelden van de Middeleeuwen te bestaan. Sommige mensen denken al snel aan 'barbaarse' regels, wetten en gebeurtenissen en anderen denken aan een rooskleurig verleden met hoffelijke ridders die prinsessen uit torens redden. *The Witcher III* speelt in op het barbaarse beeld van de Middeleeuwen. Door hedendaagse vraagstukken in de context van de Middeleeuwen te plaatsen, wordt hierdoor als snel een connectie gelegd tussen deze vraagstukken en wat voor veel mensen achterlijke ideeën zijn. Religieus fanatisme, discriminatie en het verlangen naar zoveel mogelijk politieke macht leidt tot kennelijk middeleeuwse heksenjachten. *The Witcher III: Wild Hunt* lijkt zo dus over te brengen dat deze drie kwesties tot het verleden behoren en niet thuis horen in onze moderne wereld.

Deze gedachten wordt ook nog op een andere manier versterkt. Eerder heb ik het uitgebreid gehad over de middeleeuwse invloeden in de game. Echter, waar nog geen aandacht aan is besteed, zijn de moderne invloeden. Deze moderne invloeden verbinden de middeleeuwse elementen in de game met onze moderne wereld. Neem bijvoorbeeld de emancipatie van de vrouwen. Zoals in de historische Middeleeuwen zijn duidelijke genderrollen waar te nemen in *The Witcher III*; de soldaten die de gamer tegenkomt in het spel zijn bijvoorbeeld allemaal mannen. Vrouwelijke NPC's (Non Playable Characters) voeren vaak taken uit rondom het huis. Toch is dit niet het geval voor de vrouwen die een belangrijkere rol spelen binnen het verhaal. De duidelijkste voorbeelden zijn de heksen die Geralt regelmatig tegenkomt en in de climax van het verhaal ook een belangrijke rol vervullen. Deze vrouwen zijn eigenwijs en kunnen goed voor zichzelf opkomen. Vooral de geliefde van Geralt, Yennefer, is niet bang om te zeggen wat ze denkt en heeft vaak de leiding als er een plan moet worden uitgevoerd. Naast de heksen heb je ook de dochter van Geralt, Ciri, die heel veel eigenschappen van Yennefer heeft overgenomen. Ciri is ook iemand die keer op keer laat zien dat ze het niet erg vindt om wezens te helpen die door anderen vaak als tweederangs burgers worden behandeld. Tot slot is er nog Cerys, die zich, ondanks het ongenoegen van de mannen om haar heen, kandidaat stelt voor het koningschap van de Skelligearchipel. De gamer kan haar helpen om de eerste koningin van de archipel te worden, waarna Skellige een langverwachte tijd van vrede ingaat.

De positie van vrouwen in het verhaal van de game is niet het enige voorbeeld van moderniteit die in contrast staat met de 'achterlijke' ideeën van de Middeleeuwen. Geralt zelf is een personage dat behoort tot de 'non-human' groep en daarnaast ook vrienden in alle lagen van de bevolking heeft. Dit zorgt ervoor dat het soms lijkt alsof de moderniteit alleen is ingetreden in het leven van de personages in het verhaal, terwijl de NPC's die rondlopen in de dorpen en de steden nog in de Middeleeuwen verblijven. De gamer en de hoofdpersonages maken deel uit van de moderniteit en worden op deze manier gestuurd om op een bepaalde manier naar de wereld om hen heen te kijken. Verbrandingen van personen zijn barbaars en ouderwets, niet alleen omdat dit in de échte moderne wereld niet meer gebeurt, maar ook omdat de hoofdpersonages en hun vrienden het barbaars vinden en in sommige gevallen zelfs vervolgd worden.

Met videogames kan de unieke kans ontstaan om het publiek morele vraagstukken voor te leggen en om hen keuzes te geven die het verhaal kunnen beïnvloeden. *The Witcher*

III is hier een fantastisch voorbeeld van. Vaak worden er meerdere kanten van een discussie belicht en dan is het aan de gamer om een kant te kiezen. Dit wil nog niet zeggen dat er altijd een goede en een slechte kant is; *The Witcher III* en de boeken waarop de game gebaseerd is, zijn vooral bekend vanwege de moreel grijze opties die het publiek voorgelegd worden. Dit is echter niet het geval wanneer het gaat om The Church of the Eternal Fire. Deze institutie wordt vooral van één kant belicht, namelijk de kant van Geralt en zijn vrienden. Aangezien de gamer als Geralt speelt, klinkt dit misschien best logisch. Toch gebeurt het vaker in het verhaal dat Geralt een relatief neutrale positie inneemt en dat de gamer vanuit zijn eigen morele overtuigingen een beslissing neemt. Als het gaat om de Church, is dit niet mogelijk. Nergens in het spel wordt de positie van iemand aan de kant van de institutie, zoals kerkleiders of leken, onderzocht. Iedereen aan de kant van de kerk wordt automatisch neergezet als kwaad en onredelijk.

The Witcher III wordt door velen als één van de beste games gezien als het gaat om morele uitdaging. Dit lijkt een bepaalde keuzevrijheid met zich mee te brengen, maar als je wat dieper gaat nadenken over de vrijheid die je hebt, kom je toch problemen tegen. Dit is inherent aan videogames. Het verhaal en de wereld zijn niet oneindig groot; ergens moet de grens getrokken worden. Toch kan dit leiden tot een bepaalde hoeveelheid ideologische beïnvloeding. De Church komt er in het spel niet goed van af. Haar acties en overtuigingen worden afgebeeld als verwerpelijk en door de duidelijke connectie tussen de Church en de Rooms-Katholieke Kerk, kan deze verwerpelijkheid doorgetrokken worden naar de Rooms-Katholieke Kerk en andere instituties in de echte wereld.

Samengevat

In de videogame wordt er een duidelijke link gelegd tussen de fictieve wereld en de echte wereld. Als we ons specifiek gaan concentreren op de heksenjachten, valt het er iets op. De heksenjachten in de videogame worden voornamelijk geleid door de Church of the Eternal Fire. De Church heeft duidelijke overeenkomsten met de Rooms-Katholieke Kerk. De twee instituties hebben een gelijksoortige structuur en gebruiken dezelfde symbolen, zoals het kruis. Ook hebben beide organisaties één of meerdere (middeleeuwse) militante divisies gehad. Voor de Church of the Eternal Fire is het The Order of the Flaming Rose. Deze orde lijkt voornamelijk gebaseerd te zijn op de Tempeliers en de Duitse Orde. De Flaming Rose en de

Tempeliers hebben hetzelfde doel, namelijk het beschermen van de gelovigen. Ook esthetisch lijken ze op elkaar. De Flaming Rose en de Duitse Orde hebben allebei een eigen staat (gehad). Ook namen en plaatsen die gelinkt zijn aan de Flaming Rose, zijn duidelijk op de Duitse Orde gebaseerd, zoals Barenmurg en Marienburg (Malbork).

De videogame probeert op deze manier een link te leggen tussen de middeleeuwse kerk en de heksenjachten. De Order of the Flaming Rose is nu eenmaal opgericht om magie te bestrijden. Dit zal voor het publiek niet per se iets apart zijn, omdat er over het algemeen wordt gedacht dat de heksenjachten werkelijk in de Middeleeuwen hebben plaatsgevonden. In werkelijkheid was de middeleeuwse kerk nog niet helemaal overtuigd van het bestaan van magie. Het geloof in magie werd door sommigen als een oud heidens bijgeloof gezien en was om die reden strafbaar; niet omdat de kerk geloofde dat sommige mensen echt magische krachten bezaten, maar omdat dit heidense bijgeloof een potentieel gevaar kon zijn voor de macht van de kerk over de gelovigen. De werkelijke heksenjachten zouden pas na 1450 echt op gang komen en duurden in sommige landen door tot 1750. Na de Reformatie was het ook niet alleen de Rooms-Katholieke Kerk die de vervolgingen goedkeurde, maar ook de verschillende protestantse denominaties; iets wat in de videogame niet te zien is.

De heksenjachten in *The Witcher III* komen volledig op gang na de conclusie van *The Witcher II*, waarin er een bloedbad plaatsvindt tijdens een vredescongres in Loc Muinne. Hier wordt er bekend gemaakt dat de Lodge of Sorceresses achter de moord op koning Foltest van Temeria zat. De monarchen van de noordelijke koninkrijken waren al langer achterdochtig, maar na het congres wordt de situatie vijandiger. Daarnaast hadden de heksen die aan het hof werkten gevaarlijk veel macht. De heksenjachten ontstonden dus vanwege: 1. Religieus fanatisme, 2. De wens van monarchen om hun politieke macht te behouden, en 3. Discriminatie; de spanningen tussen verschillende bevolkingsgroepen die al langer bestonden, leiden niet alleen tot de massale verbrandingen van heksen, maar ook van 'non-humans'; hier speelt de Church of the Eternal Fire ook een belangrijke rol in.

Omdat de game duidelijke connecties maakt tussen de fictieve wereld en de echte wereld, kunnen ook deze drie redenen voor de heksenjachten niet in een vacuüm worden bekeken. Hoewel er middeleeuwse invloeden en mediëvalismes te vinden zijn in de game, wordt er ook een link gelegd met de moderne tijd. Moderne ideeën over de rol van vrouwen in de maatschappij en de vriendschappen die de speler als Geralt sluit met mensen in alle lagen van de bevolking, zorgen ervoor dat er een sterk contrast te zien is tussen de twee

kanten van het conflict. Omdat Geralt persoonlijk personages kent die gediscrimineerd en vervolgd worden en omdat Geralt zelf als een witcher ook niet helemaal veilig is, wordt de Church en iedereen die zich bij hen aansluit als intolerant en extremistisch afgebeeld. Dit beeld wordt versterkt door de middeleeuwse setting; de videogame laat de speler op deze manier zien dat religieus extremisme, discriminatie en autoritaire macht barbaars en/of ouderwets zijn.

The Witcher III gebruikt geschiedenis en bestaande mediëvalismes om een connectie te leggen tussen de Middeleeuwen en de moderne tijd. Hierdoor kunnen hedendaagse kwesties aan de kaak worden gesteld en kunnen er argumenten worden gegeven om een bepaalde mening te ondersteunen. Wat wel opvalt is dat de discussie in de videogame eenzijdig is; de Church en anderen die aan haar kant staan, krijgen geen nuance.

Hoofdstuk IV: Herinnering, bespreking en de macht van populaire cultuur

Hoe kan populaire cultuur/media invloed uitoefenen op onze perceptie van geschiedenis en hedendaagse (sociale) kwesties?

De middeleeuwse aspecten van de videogame zijn dus op verschillende manieren gekoppeld aan de echte wereld. Vooralsnog heb ik het vooral gehad over mediëvalisme en hoe het vaak zorgt voor een onnauwkeurige verbeelding van de Middeleeuwen, maar de vraag kan ook worden gesteld of het publiek iets kan leren van de verbeelding van de Middeleeuwen in de game en andere populaire cultuur. Welk normatief kader wordt er aangereikt in de game? Hoe kunnen we dit kader gebruiken voor educatie? En hoe kan dit kader zorgen voor een bepaald wereldbeeld in de echte wereld? Dit zijn de vragen die ik in dit laatste hoofdstuk probeer te beantwoorden.

Populaire cultuur en het bewerken van geschiedenis

Wanneer er verhalen of invloeden uit de echte wereld worden gebruikt bij het schrijven van een nieuw verhaal, zullen de schrijvers altijd te maken krijgen met de kunst van het bewerken. Zelfs bij het verfilmen van een verhaal dat bijvoorbeeld al in boekvorm bestaat, zullen er altijd elementen moeten worden veranderd of weggelaten. Dit komt, omdat de verschillende media een ander format hebben, waardoor een andere manier van het vertellen van het verhaal vaak passender is.

Dit is duidelijk wanneer een al bestaand boek wordt bewerkt tot bijvoorbeeld een videogame. In het geval van *The Witcher III* waren het alleen bepaalde onderdelen van de boeken die bewerkt moesten worden. Het verhaal van de game zelf speelt zich namelijk af na het laatste boek van Sapkowski, dus de gameontwikkelaars hebben niet de uitdaging gehad om het bestaande verhaal te bewerken. Wel hebben ze bijvoorbeeld de Church of the Eternal Fire moeten uitwerken, omdat hier niet veel over verteld wordt in de boeken.

Bij het overnemen van geschiedenis en cultuur wordt dit lastiger. Hoe ga je elementen uit de geschiedenis van de echte wereld verwerken in een verzonnen verhaal? En hoe dicht blijf je dan bij de feiten? Ook is de keuze van filmtechnieken belangrijk voor een regisseur; hoe

kan je het narratief, de montage en je eigen ideologie gebruiken bij jouw presentatie van het verleden?

De representatie van geschiedenis in populaire cultuur

Dit zijn vragen die elke filmmaker en gameontwikkelaar zichzelf stelt wanneer het verhaal dat verteld gaat worden, is gebaseerd op de geschiedenis. Deze kunstenaars zullen op een andere manier naar deze discussie kijken dan historici die wetenschappelijk onderzoek doen. Dit komt omdat feitelijke nauwkeurigheid voor de kunstenaar niet altijd het belangrijkste is wanneer zij hun werk doen. In het geval van narratieve kunst, is het belangrijker dat het verhaal interne logica bevat en goed loopt. Bij visuele kunsten komt daar nog bij dat de compositie van de beelden en de visuele sfeer die wordt geschapen, ook belangrijk zijn, waardoor er bepaalde vrijheden worden genomen in de ontwerpfase.

In zijn boek *Remaking the Middle Ages: The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World* beschrijft Andrew Elliott drie problemen met de presentatie van geschiedenis in film: 1. Het narratief, 2. De montage, en 3. De ideologie/wijze van benadering.⁵⁶

Het eerste punt dat Elliott maakt is dat geschiedenis niet zonder slag of stoot in een narratief kan worden geplaatst, zoals dat gewoonlijk is in film. Geschiedenis heeft geen duidelijk begin, middenstuk en einde, omdat geschiedenis zich altijd blijft ontwikkelen; elke (historische) gebeurtenis heeft een oorzaak en een gevolg. Wanneer iemand een film, tv-serie, videogame, etc. maakt, moeten deze gebeurtenissen in een verhaal worden gezet dat begrijpelijk is voor het publiek; een verhaal met een duidelijke structuur. Daarnaast hebben de makers te maken met een maximale tijdsduur waarbinnen een verhaal verteld moet worden. Tot slot moet iemand het verhaal ook 'gecomponeerd' hebben. Deze persoon is de auteur van het verhaal, maar hoe goed is hij ingelicht over het onderwerp en welk effect heeft de tijdsgeest op de manier waarop hij het verleden interpreteert?⁵⁷ Dit zijn de dingen waar we rekening mee moeten houden als het gaat om het historische narratief van een film, maar hetzelfde geldt ook voor videogames.

Het tweede probleem dat Elliott noemt heeft te maken met de montage van een film.

⁵⁶Andrew B.R. Elliot, *Remaking the Middle Ages: The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World* (Jefferson/Londen: McFarland & Company Inc., 2011), 14-25, ProQuest.

⁵⁷Elliott, *Remaking the Middle Ages*, 14-19.

Niet alleen is er een actieve keuze gemaakt om bepaalde gebeurtenissen af te beelden en andere niet, maar ook hoe je beelden combineert. Elliott geeft zelf het volgende voorbeeld:

1. "Caesar crossed the Rubicon."
2. "Caesar died."⁵⁸

Dit zijn twee feitelijke gebeurtenissen, maar door ze zo achter elkaar te zetten, lijkt het net of de dood van Caesar het gevolg is van zijn overstek van de Rubicon. De Russische filmmaker Lev Kuleshov was de eerste die dit effect kon bewijzen door middel van een experiment; daarom heet dit effect ook wel het Kuleshov effect. Kuleshov filmde het neutrale gezicht van de acteur Ivan Mozhukin en onderbrak het elke keer met een ander beeld: dat van een kom soep, een vrouw in een doodskist, en een spelend meisje/een vrouw liggend op een bank (het beeldmateriaal is verloren gegaan, dus het is niet helemaal duidelijk of het laatste beeld dat van het meisje of van de vrouw was). Het publiek bleek de gezichtsuitdrukking van Mozhukin elke keer anders te interpreteren; hongerig, verdrietig, of met lust.⁵⁹ Wanneer de historische elementen in een film op deze manier gemonteerd worden, kunnen de individuele historische elementen wel kloppen, maar is het ook mogelijk dat de interpretatie van het publiek of de betekenis die ze eraan geven historisch gezien niet klopt.

Tot slot is er nog een derde probleem dat Elliott noemt. Dit is het probleem dat hij 'ideologie' noemt. Hiermee bedoelt hij het begrip dat de filmmaker heeft van de periode die hij verfilmt en de manier waarop dit begrip de beslissingen rondom bijvoorbeeld narratief en montage beïnvloedt. Hierbij moet ook in het achterhoofd gehouden worden dat elke maatschappij in elk tijdperk op een andere manier naar het verleden kijkt; het gaat dus niet alleen over het begrip van de filmmaker, maar ook over de tijd wanneer hij zijn film maakt.⁶⁰

Nu is de vraag die bij dit model gesteld kan worden of dit alles ook geldt bij de ontwikkeling van fantasy videogames. Het model dat Elliott opgesteld heeft, heeft namelijk vooral betrekking op historische films. Het fantasiegenre bespreekt hij hier niet. Toch is dit een overzichtelijk model dat op veel punten ook overeen kan komen met de historische verhalen die in sommige videogames worden verteld. Hoe werkt dit voor de *Witcher III: Wild Hunt*?

⁵⁸Elliott, *Remaking the Middle Ages*, 19.

⁵⁹Andreas M. Baranowski en H. Hecht, "The Auditory Kuleshov Effect: Multisensory Integration in Movie Editing," *Perception* 46, no. 5 (2016): 624, <https://doi.org/10.1177/0301006616682754>.

⁶⁰Elliott, *Remaking the Middle Ages*, 22-25.

In *The Witcher III* wordt een verhaal verteld (iets wat in videogames niet per se het geval hoeft te zijn). Ook hier hebben de schrijvers te maken met een maximale lengte van het verhaal en de moeilijkheden met het creëren van een goede structuur met een duidelijk begin, middenstuk en einde. Aan het einde van de game heeft de speler het gevoel dat het verhaal is afgelopen. Iets wat uniek is voor videogames, is de mogelijkheid om verschillende eindes te hebben; zowel voor het grote verhaal, als voor andere ontwikkelingen in de wereld. De gamer kan bijvoorbeeld beïnvloeden wie de oorlog gaat winnen. In een gamefranchise zoals *The Witcher* kan je je afvragen of deze verschillende 'eindes' een invloed hebben op het verhaal van de volgende game; en het antwoord is ja. De individuele games hebben een strakke structuur, maar geven ook een mogelijkheid om gebeurtenissen in volgende games verder te ontwikkelen. De beslissingen die de gamer heeft genomen in *The Witcher I*, kunnen overgenomen worden en daarmee consequenties hebben in *The Witcher II*. Hetzelfde geldt voor de beslissingen die er in *The Witcher II* worden genomen.

In een videogame heb je minder te maken met montage dan in een film, al zijn er wel geanimeerde scènes aanwezig in *The Witcher III*. De montage van deze scènes is natuurlijk belangrijk in het vertellen van het verhaal, maar het element dat in videogames over het algemeen nog belangrijker is, is de wereld waar de gamer in rondloopt. De wereld is een onderdeel van het verhaal. De priesters die in Novigrad op straat staan te prediken, zijn een belangrijke aanvulling op wat ons in geanimeerde scènes wordt verteld. De aanwezigheid van deze priesters laat zien dat de situatie echt zo vijandelijk is als dat ons in scènes wordt verteld; show don't tell. Daarnaast zijn historische elementen op zo'n manier in de wereld geplaatst, dat ze een bepaalde betekenis kunnen krijgen. De gamer loopt in *The Witcher III* langs brandstapels in een stad die middeleeuws aandoet. Zelfs als het spel geen verhaal zou hebben, dan nog zou het voor veel gamers duidelijk zijn wat er aan de hand is; in deze middeleeuwse stad worden er mensen op de brandstapel gegooid. Dit zou verder kunnen impliceren dat dit heel normaal was in de Europese Middeleeuwen; en zoals we gezien hebben, is dit niet het geval.

Tot slot speelt ideologie ook een belangrijke rol in de ontwikkeling van videogames. De manier waarop de Church bijvoorbeeld wordt neergezet heeft gedeeltelijk te maken met de kennis die de gameontwikkelaars hebben van de Rooms-Katholieke Kerk in de Middeleeuwen. Toch heeft de manier waarop The Church of the Eternal Fire wordt uitgebeeld in *The Witcher III*, zoals bij veel mediëvalismes, misschien meer met de huidige religieuze situatie in Polen te

maken dan de middeleeuwse kerk waar de Church op gebaseerd is. In Polen wordt er op verschillende manieren naar de Rooms-Katholieke Kerk en haar lange geschiedenis in het land gekeken.

De rol van de Rooms-Katholieke Kerk in Polen

Eerder hebben we al gezien dat de huidige Rooms-Katholieke Kerk al in de Middeleeuwen aanwezig was in Polen, toen het gebied binnen de Duitse Ordestaat viel. De Duitse Orde is niet de enige buitenlandse macht die de leiding heeft gehad over Polen. Tijdens een groot gedeelte van de Poolse geschiedenis is het land in handen geweest van Duitse, Russische of andere Slavische overheersers. Hierdoor ontstond er vijandigheid, vooral tegenover de Russen.⁶¹

De Rooms-Katholieke Kerk speelde historisch gezien vaak een grote rol voor de Poolse bevolking in de tijden waarin Polen niet (volledig) autonoom was. De kerk was een teken van nationalisme en verzet. Tijdens de Tweede Wereldoorlog ontwikkelden deze sentimenten zich verder binnen de Rooms-Katholieke Kerk, omdat de Nazi's de geestelijken van de kerk actief vervolgden. Door deze ontwikkelingen in de oorlog en de decennia daarvoor, was het vanzelfsprekend dat ook tijdens het communistische regime de Rooms-Katholieke Kerk een belangrijke rol ging spelen in het verzet.⁶²

Toen Polen na 1945 in handen kwam van de Sovjet Unie, lukte het de Poolse communistische partij niet om de Sovjet ideologie volledig te integreren in de Poolse samenleving. Hier waren verschillende redenen voor, maar het activisme van de Rooms-Katholieke Kerk heeft hier zeker aan bijgedragen.⁶³

De Rooms-Katholieke Kerk functioneerde als een autonome organisatie binnen het communistische regime. De Heilige Mis werd nog steeds opgedragen en op feestdagen was de kerk ook actief. De kerk was al een teken van nationalisme en verzet, maar de autonomie die de kerk wist te behouden zorgde ook voor een kleine hoeveelheid vrijheid voor de Poolse bevolking.⁶⁴ De Rooms-Katholieke Kerk heeft zo dus een goede reputatie kunnen opbouwen in Polen. Hierdoor is Polen nog steeds één van de meest katholieke landen van Europa.

⁶¹John Anderson, *Religious Liberty in Transitional Societies: The Politics of Religion* (New York: Cambridge University Press, 2003), 70, <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1017/CBO9780511490859>.

⁶²Timothy A. Byrnes, *Transnational Catholicism in Postcommunist Europe* (Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, Inc., 2001), 31-32, EBSCOhost.

⁶³Anderson, *Religious Liberty*, 70.

⁶⁴Byrnes, *Transnational Catholicism*, 32.

Na de val van de Sovjet Unie in 1989 en daarmee de verdwijning van het communisme in Polen, veranderde de rol van de Rooms-Katholieke Kerk in de Poolse samenleving. Verzet was niet langer nodig en het politieke landschap werd een stuk pluralistischer. In de jaren '90 kon de kerk redelijk gemakkelijk haar macht behouden, omdat het een sterke organisatie in het chaotische Polen was. Toch gingen de Polen, naarmate het land democratischer werd, de Rooms-Katholieke Kerk steeds minder met vrijheid associëren zoals ze dat gedaan hadden in de communistische periode.⁶⁵ Deze omslag kan bij hebben gedragen aan de negatieve manier waarop The Church of the Eternal Fire wordt afgebeeld in *The Witcher III*; een institutie zoals de kerk is meer sektarisch van vorm in plaats van vrij.

De toegankelijkheid van media en van fantasieverhalen

De media is de afgelopen eeuw steeds belangrijker geworden. Ook zijn er meer vormen van media bijgekomen. Radio, film, tv, internet en de daaruit ontwikkelde sociale media zijn allemaal in de twintigste en eenentwintigste eeuw ontwikkeld. De komst van het internet en de sociale media hebben ervoor gezorgd dat informatie gemakkelijker te vinden is dan ooit tevoren. Tegelijkertijd maakt deze gigantische stroom van informatie het ook moeilijk om te achterhalen of het gebaseerd is op de waarheid en op feiten; de afgelopen jaren is 'fake news' een veel gehoord begrip geworden. Het is dus ook wel logisch dat (zowel wel als niet feitelijke) informatie zich razendsnel kan verspreiden. Een recent voorbeeld hiervan is een gebeurtenis tijdens het Eurovisie Songfestival dat dit jaar in mei in Rotterdam werd gehouden. De Italiaanse band Måneskin heeft deze editie gewonnen, maar een Franse roddelkrant had het gerucht verspreid dat de zanger van de band cocaïne zat te snuiven tijdens de puntentelling. Binnen één à twee uur had het gerucht zich zo ver verspreid via de sociale media, dat er al in de persconferentie na de finale naar werd gevraagd door een Zweedse journalist. Het was een hardnekkig gerucht en het duurde even voordat het kon worden ontkracht.⁶⁶

Wanneer een gerucht of misinformatie al langer bestaat en met de komst van het internet alleen maar verder wordt verspreid, wordt het veel lastiger om informatie te ontkrachten. Via het internet zou dit soort informatie zelfs versterkt kunnen worden. Zo gaat

⁶⁵Byrnes, *Transnational Catholicism*, 33.

⁶⁶AD Showredactie, "Italiaanse Songfestivalwinnaar Måneskin negatief getest op drugs," *AD*, laatst bewerkt 25 mei 2021, <https://www.ad.nl/songfestival/italiaanse-songfestivalwinnaar-maneskin-negatief-getest-op-drugs~a1c29aa7/>.

het dus ook met historische informatie en mediëvalismes. De groeiende populariteit van fantasieverhalen zorgt er bijvoorbeeld voor dat sommige historische elementen in deze verhalen ‘tropes’ worden en eigenlijk altijd een onderdeel zijn van verhalen in dit genre. Een voorbeeld hiervan is het bestaan van een queeste; een trope die vaak het centrale onderdeel vormt van een fantasieverhaal.

Fantasieverhalen zijn, vooral de afgelopen eeuw, steeds populairder geworden. Dit kwam voornamelijk door de werken van J.R.R. Tolkien en C.S. Lewis. Tolkien was één van de eerste schrijvers die potentie zag in het schrijven van fantasieverhalen voor volwassenen; voordat *The Lord of the Rings* (1954) werd uitgegeven, werden fantasieverhalen als kinderachtig gezien en geloofden niet veel mensen dat er een markt voor was in de volwassenenliteratuur.⁶⁷

In het begin was er vooral een groei in het aantal fantasieverhalen in de literatuur, maar aan het begin van de eenentwintigste eeuw begon ook de filmindustrie mee te doen. Toen kwamen namelijk de eerste verfilmingen van *The Lord of the Rings* (2001-2003), *Harry Potter* (2001-2011), en *Narnia* (2005-2010) uit. Het aantal fantasiefilms, -series en -videogames is sinds die tijd alleen maar toegenomen.

Er kan dus wel gezegd worden dat het publiek redelijk gemakkelijk in aanraking kan komen met fantasieverhalen en de ‘tropes’ die bij dit soort verhalen horen. Het internet helpt met het bevorderen van de toegankelijkheid van deze verhalen. Op sociale media platforms, zoals YouTube, zijn vele volledige ‘walkthroughs’ te vinden van verschillende videogames. Ook zijn films en tv-series te bekijken op het internet; zowel legaal als illegaal. Streamingsservices, zoals Netflix, zijn de afgelopen jaren opgekomen en bieden ook al deze films aan. Sommige van deze streamingsservices ontwikkelen zelfs hun eigen films en series. Netflix heeft bijvoorbeeld een *Witcher* tv-serie ontwikkeld gebaseerd op de eerste twee boeken van Sapkowski. Dit heeft er vervolgens weer voor gezorgd dat een nieuwe groep mensen de boeken en de videogames hebben ontdekt.⁶⁸ Ondertussen worden ook oudere verhalen opnieuw opgepakt. Amazon is bijvoorbeeld, vanwege de blijvende populariteit van de filmtrilogie gebaseerd op *The Lord of the Rings*, een tv-serie aan het ontwikkelen die ge-

⁶⁷Flieger, *There Would Always Be a Fairy Tale*, 14.

⁶⁸Emma Sprangers, “Ook boekenreeks *The Witcher* profiteert van de populariteit van fantasy,” *Het Parool*, bekeken 17 augustus 2021, <https://www.parool.nl/nieuws/ook-boekenreeks-the-witcher-profiteert-van-de-populariteit-van-fantasy~b7dbe6f0/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>.

baseerd is op het boek *The Silmarillion* van J.R.R. Tolkien.⁶⁹

De toegankelijkheid en populariteit van zowel fantasieverhalen als de verschillende mediavormen zorgen ervoor dat historische elementen die in deze verhalen worden toegepast zich uiteindelijk vastzetten in ons collectieve geheugen. Onze perceptie van geschiedenis, erfgoed, cultuur, etc. kan hierdoor veranderen. Hoe vaker het publiek leest of te zien krijgt dat heksenjachten in de Middeleeuwen hebben plaatsgevonden, hoe gemakkelijker het is om dit te geloven; waarom zou deze informatie anders zo vaak herhaald worden in onze media? Toch kan deze toegankelijkheid van historische verhalen en fantasieverhalen ook op een andere manier gebruikt worden, bijvoorbeeld door ze op een educatieve manier te gebruiken.

Educatie en het belang van populaire cultuur

Voorheen heb ik het vooral gehad over de manier waarop populaire cultuur onze blik op de geschiedenis beïnvloedt; hoe misinformatie gemakkelijk via populaire cultuur en media verspreid kan worden. Toch is het ook belangrijk om een andere kant van deze invloed te bespreken; bijvoorbeeld de mogelijkheid om geschiedenis te leren door middel van populaire cultuur.

Een interessant boek om hierover te lezen is *The Middle Ages in Popular Imagination: Memory, Film and Medievalism* van Paul B. Sturtevant. Hierin wordt het effect dat populaire interpretaties van de Middeleeuwen in de media hebben vrij duidelijk. Sturtevant heeft in 2008 en 2009 een studie uitgevoerd waarin hij in gesprek ging met Britse jongeren. Hij onderzocht hoe deze jongeren naar de Middeleeuwen kijken, hoe hun ideeën gevormd zijn en hoe deze ideeën hun wereldbeeld hebben beïnvloed.⁷⁰ Ook wordt er speciaal aandacht besteed aan de rol van populaire cultuur, in het bijzonder, film.

Sturtevant is van mening dat de historische fictie film een grote rol kan spelen in de educatie van het publiek. Hier moet wel een kanttekening bij geplaatst worden. Om ervoor te zorgen dat studenten onderscheid kunnen maken tussen waarheden en onwaarheden in een

⁶⁹Noah Korevaar, "Amazon onthult eindelijk waar The Lord of the Rings-serie over gaat," *Manners*, bekeken 17 augustus 2021, <https://www.manners.nl/amazon-lord-of-the-rings-synopsis/>.

⁷⁰Paul B. Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination: Memory, Film and Medievalism* (London/New York: Bloomsbury, 2018), 4, EBSCOhost.

film, is er een leraar nodig om de film kritisch te kunnen bespreken met de leerlingen.⁷¹

Scott Alan Metzger gaat nog een stap verder en is van mening dat historische films het publiek ook kunnen leren om geschiedenis op verschillende manieren te analyseren. Deze films kunnen het publiek narratieve analyse, historisch-culturele positionering, historische empathie en het herkennen van presentisme leren.⁷² De mogelijkheid tot het leren van narratieve analyse ontstaat door samen met de leerlingen kritisch te kijken naar het verhaal dat in de film wordt verteld; de eenzijdigheid van een film kan bijvoorbeeld besproken worden.⁷³ De historisch-culturele positionering gaat over de manier waarop historische films het verleden bespreken, maar ons tegelijkertijd ook iets kunnen zeggen over de tijd waarin ze gemaakt zijn.⁷⁴ Een film zoals *The bridge over the river Kwai* uit 1957 verteld het verhaal over de constructie van de brug over de Kwai door Britse krijgsgevangenen in Birma, maar het vertelt ons in het heden ook veel over de manier waarop de Britten en de Amerikanen in de jaren '50 naar de oorlog met de Japanners keken. Historische empathie gaat over het begrijpen van verschillende historische perspectieven en meningen.⁷⁵ Studenten die historische empathie hebben zijn in staat om niet alleen iets te bestempelen als volledig goed of volledig kwaad, maar om juist de nuances te kunnen zien. Tot slot leren studenten ook om presentisme te herkennen. Presentisme is het kijken naar het verleden door de lens van het heden.⁷⁶ Presentisme komt vaak voor in films en natuurlijk ook andere populaire media. De truc die aangeleerd moet worden is om het te kunnen herkennen en te begrijpen dat het verleden er waarschijnlijk heel anders heeft uitgezien dan de verbeelding in de film.

Educatie en fantasiefilms

Deze categorieën zijn ontwikkeld met het oog op historische films in het algemeen. Historische films die zich afspelen in de Middeleeuwen horen hier natuurlijk ook bij. Hoe zit het dan met fantasiefilms die historische elementen bevatten? Kunnen studenten iets leren over de Middeleeuwen door naar fantasiefilms te kijken? Uit het onderzoek dat Sturtevant in 2008 en

⁷¹Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination*, 82.

⁷²Scott Alan Metzger, "Pedagogy and the Historical Feature Film: Toward Historical Literacy," *Film & History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies* 37, no. 2 (Herfst 2007): 70-72, Project Muse.

⁷³Metzger, "Pedagogy," 70.

⁷⁴Metzger, "Pedagogy," 70-71.

⁷⁵Metzger, "Pedagogy," 71.

⁷⁶Metzger, "Pedagogy," 71-72.

de deelnemers drie verschillende films in de volgende volgorde: *Beowulf* (2007), *Kingdom of Heaven* (2005) en *The Lord of the Rings: The Return of the King* (2003).⁷⁷ Deze drie films zijn allemaal op een andere manier op de Middeleeuwen gebaseerd. *Beowulf* is gebaseerd op het middeleeuwse Angelsaksische gedicht met dezelfde naam. *Kingdom of Heaven* is gebaseerd op gebeurtenissen die hebben plaatsgevonden in de Middeleeuwen, met name de kruistochten. *The Return of the King* is gebaseerd op het boek van J.R.R. Tolkien met dezelfde naam, die op zijn beurt het verhaal en de wereld heeft gebaseerd op verschillende middeleeuwse culturen en verhalen.

De deelnemers aan het onderzoek hadden alleen geschiedenisles gehad op de basisschool en middelbare school. Ze hadden dus geen specifieke kennis van de Middeleeuwen.⁷⁸ Dit betekende dat veel deelnemers de middeleeuwse elementen uit *The Return of the King* uiteindelijk gingen vergelijken gelijksoortige elementen in *Kingdom of Heaven*; vooral de grote veldslagen en de queeste van de ring werden vergeleken met de slag om Jeruzalem en de kruistochten zoals deze in *Kingdom of Heaven* worden verbeeld.⁷⁹ Sturtevant had hier het volgende op te zeggen:

Kingdom of Heaven's detailed depiction of medieval warfare rendered it an authoritative source of information. Thus, *The Return of the King's* similar depiction – despite the fantastical additions – rendered it recognisably medieval. If a particular film becomes an authoritative source for historical knowledge, it seems that positive comparisons with other films can confer that authority and allow the public to see history where it might not otherwise be seen.⁸⁰

Eerder waarschuwde Sturtevant nog dat de middeleeuwse veldslagen in *Kingdom of Heaven* en *The Return of the King* niet middeleeuws zijn, maar er middeleeuws uitzien, omdat veldslagen in andere films op een vergelijkbare manier worden verbeeld; het zijn geen middeleeuwse veldslagen, maar mediëvalisme veldslagen.⁸¹ Zoals in het citaat staat, maakt dit niets uit voor het publiek. *Kingdom of Heaven* wordt door de jongeren gezien als een autoritatieve bron, omdat de slag om Jeruzalem erg gedetailleerd wordt verbeeld en niet omdat het volledig accuraat is. Geschiedenis leren van films is zeker mogelijk, maar hier blijkt weer dat dit soort lessen moeten worden begeleid door een leraar die de leerlingen kan

⁷⁷Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination*, 99-154.

⁷⁸Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination*, 100.

⁷⁹Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination*, 146-148.

⁸⁰Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination*, 147.

⁸¹Sturtevant, *The Middle Ages in Popular Imagination*, 147.

helpen om kritisch naar de film te kijken.

Een onderzoek zoals dit laat zien dat de keuzes die in een productie gemaakt worden aangaande historische elementen, ook echt invloed hebben op de perceptie van het publiek. Media beïnvloeden niet alleen ons beeld van het verleden, maar ook ons wereldbeeld in het heden. Om deze reden is het belangrijk om mediëvalisme te onderzoeken vanuit verschillende perspectieven.

Discussies in de huidige samenleving

Met de juiste begeleiding valt er dus iets te leren van films, series en videogames. Niet alleen kunnen deze media aanvulling geven op middelbare schoolvakken zoals geschiedenis, maar ze kunnen ook morele lessen geven. Films, series en videogames creëren, bedoeld of onbedoeld, een moreel kader voor het publiek om lessen uit te trekken. Ik heb eerder al geconstateerd dat de Church of the Eternal Fire eigenlijk geen goede aspecten heeft in *The Witcher III*. De acties van deze organisatie en de manier waarop de personages reageren op deze acties, kan de spelers wat leren over goed en kwaad.

Discriminatie in de samenleving ontstaat wanneer mensen een scheidslijn ontwikkelen die het verschil aangeeft tussen 'wij' en 'zij'. Sociale omgangsnormen kunnen verboden worden wanneer men op deze manier naar de ander kijkt; het idee kan ontstaan dat het oké is om mensen anders te behandelen wanneer zij tot de groep 'anderen' behoren.⁸² Het labelen van anderen als 'zij' in plaats van de gehele samenleving als 'wij' is iets wat iedereen wel eens doet, bewust of onbewust. Het mooie van de case study van de heksenjachten en de rol van religieuze organisaties daarin, is dat dit 'wij'-'zij' principe duidelijk naar voren komt. Videogames geven de speler de unieke kans om mee te maken hoe het leven eruit ziet vanuit het perspectief van iemand anders. Geralt is een personage dat aan de kant van de minderheidsgroeperingen staat. Hij maakt mee hoe gemakkelijk anderen hem bestempelen als minderwaardig, omdat hij niet volledig menselijk is. In een videogame worden de gamer en het personage één. Niet alleen maakt Geralt mee hoe gemakkelijk mensen hem in een hokje stoppen, maar de gamer ook.

Al is de Church een overdreven slechte organisatie met kwade bedoelingen in het spel

⁸²Irena S. M. Makarushka, "Touching Evil, Touching Good," in *Teaching Religion and Film*, red. Gregory J. Watkins (New York: Oxford University Press, 2008), 258-259, <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195335989.003.0020>.

en wordt georganiseerde religie behoorlijk slecht neergezet door het verhaal, deze overdrijving helpt wel met de creatie van een duidelijk moreel kader. De videogame geeft op deze manier heel duidelijk aan wat gepast en ongepast gedrag is. Games zoals *The Witcher III* kunnen op zo ingaan op situaties die zich ook voordoen in de echte wereld. Niet alleen zijn religie en grootschalige heksenjachten iets middeleeuws volgens deze videogame, maar in het verlengde daarvan wordt ook discriminatie en 'wij'-'zij' retoriek neergezet als 'middeleeuws'. 'Middeleeuws' moet hier niet als iets uit de letterlijke Middeleeuwen gelezen worden, maar meer als een synoniem voor het woord 'barbaars'.

Mediëvalisme is dus opnieuw meer dan een esthetisch element. De middeleeuwse context van de game is niet alleen gebruikt om een bepaald gevoel te creëren bij het publiek of omdat het een fantasieverhaal is en fantasieverhalen spelen zich nu eenmaal af in de Middeleeuwen. De setting en de andere middeleeuwse elementen en mediëvalismes hebben een educatief doel.

Videogames kunnen dus niet alleen een belangrijke rol spelen in historische educatie, maar ook in morele educatie. De unieke format van videogames zorgt ervoor dat het publiek geestelijk zelf in moeilijke situaties kan worden geplaatst om op deze manier een kwestie te kunnen bespreken die zich voor kan doen in de echte wereld.

Conclusie

De Middeleeuwen is een periode in onze geschiedenis die tot de verbeelding spreekt. Het heeft het een bepaalde magische en mystieke reputatie; we weten dat draken, heksen en andere fantastische wezens nooit bestaan hebben, maar in onze fantasie zouden zij het beste in een middeleeuwse samenleving passen. Het fantasiegenre heeft niet voor niets de Europese Middeleeuwen zo goed als geclaimd voor eigen gebruik. Toch kan het gebruik van de Middeleeuwen in de populaire media op nog een andere manier verklaard worden. Mediëvalismes hebben vaak een diepere betekenis dan op het eerste gezicht lijkt.

De case study die hier gebruikt is om dit fenomeen te bespreken, is de videogame *The Witcher III: Wild Hunt* van de Poolse gameontwikkelaar CD Projekt Red. Deze game en de twee voorgaande games in de franchise zijn gebaseerd op de boeken van Andrzej Sapkowski. Specifieker nog, heb ik ervoor gekozen om me te concentreren op de heksenjachten en de rol van de fictieve religieuze beweging genaamd The Church of the Eternal Fire. Deze situatie in de game geeft namelijk een duidelijk beeld van de manier waarop de Middeleeuwen vaker worden gebruikt in populaire cultuur.

In het voorbeeld dat besproken is, zien we dat feitelijke middeleeuwse elementen zijn verweven met mediëvalisme. Alle middeleeuws lijkende elementen moeten dus met een korreltje zout genomen worden; door de eeuwen heen hebben we namelijk een beeld geschapen van de Middeleeuwen dat niet helemaal waarheidsgetrouw is. Dit is ook niet altijd het doel wanneer de geschiedenis wordt gebruikt in een film, tv-serie of videogame. Mediëvalisme wordt vaak namelijk gebruikt om sociaal-politieke kwesties te bespreken en niet altijd om een waarheidsgetrouw tijdsbeeld weer te geven. De bespreking van deze sociaal-politieke kwesties kan alleen gebeuren als het verhaal gekoppeld kan worden aan de echte wereld.

In *The Witcher III: Wild Hunt* worden de heksenjachten in de fantasiewereld op een aantal manieren gekoppeld aan de echte wereld; zowel het verleden als het heden. In het spel wordt het al snel duidelijk dat het religieus fanatisme van de Church of the Eternal Fire, de spanningen tussen de verschillende bevolkingsgroepen die zich uiten in discriminatie en de wil van koning Radovid van Redania uiteindelijk hebben geleid tot grootschalige vervolgingen, voornamelijk in Novigrad. De Church speelt de hoofdrol in deze vervolgingen. Deze organisatie is dan ook de duidelijkste link tussen de wereld van de game en de echte wereld.

De Church of the Eternal Fire lijkt gebaseerd te zijn op de katholieke of vroege kerk. Deze link wordt op een aantal manieren gemaakt. Ten eerste heeft de Church de structuur van de Rooms-Katholieke Kerk. Hierbij staat er één leider aan het hoofd. De stad Novigrad lijkt dan ook erg op Vaticaanstad. In Novigrad zetelt de leider van de Church (de Hierarch), net zoals de Paus in Vaticaanstad zetelt. Ten tweede lijkt de Church qua beeld erg op de Rooms-Katholieke Kerk; de priesters hebben bijvoorbeeld een christelijk kruis op hun habijt staan en dat habijt lijkt erg op een katholieke monnikenhabijt. Tot slot zijn er ook historische overeenkomsten. Zowel de Rooms-Katholieke Kerk als de Church of the Eternal Fire hebben bijvoorbeeld militante ordes gehad. The Order of the Flaming Rose uit de videogame lijkt voornamelijk gebaseerd te zijn op de Tempeliers en de Duitse Orde; twee ordes die actief waren tijdens de Europese Middeleeuwen. Door de Church op deze manier te baseren op de Rooms-Katholieke Kerk, hebben de gameontwikkelaars dus de connectie gelegd tussen de fantasiewereld en de echte wereld. Daarnaast is er ook een duidelijke connectie met de Middeleeuwen via de Order of the Flaming Rose.

Door deze connectie te leggen tussen het fictieve verhaal en de echte wereld, is het ook mogelijk voor de gameontwikkelaars om commentaar te geven op sociaal-politieke kwesties in onze samenleving. De middeleeuwse setting van de game speelt hier een belangrijke rol in. Er bestaat een contrast in de game tussen de 'middeleeuwse' praktijken van de Church (of deze nu echt middeleeuws zijn of niet) en de moderne kijk die het hoofdpersonage op de wereld heeft. Geralt staat aan de kant van de vervolgte personen. Hij is zelf een mutant en wordt daarom vaak scherp in de gaten gehouden, en daarnaast is hij bevriend met personen uit alle lagen van de bevolking. Wanneer de gamer zich voldoende inleeft in het verhaal, zal hij zich daarom tegen de vervolgingen van de kerk keren. Geralt is het niet eens met rassenpolitiek en als gevolg daarvan is de gamer het niet eens met rassenpolitiek, althans in de wereld van de game.

Door op deze manier naar *The Witcher III* te kijken, kunnen we ons afvragen of er nog meer mogelijk is. Zouden we geschiedenis of andere onderwerpen kunnen leren van populaire cultuur? Zoals besproken, zou dit wel moeten kunnen, zolang de informatie in films, series of videogames maar niet klakkeloos wordt overgenomen. Deze informatie kan beter besproken worden samen met een leraar of specialist. Vaak worden historische elementen in een film namelijk door het publiek vergeleken met ander films, zoals de jongeren in het onderzoek van Sturtevant die de veldslagen in *The Return of the King* vergeleken met de veldslagen in

Kingdom of Heaven. Dit is logisch, omdat veel mensen niet heel veel kennis hebben van de geschiedenis en daarom historische elementen en gebeurtenissen vaak alleen kennen vanwege het gebruik in populaire cultuur.

Tot slot kan populaire cultuur ook een moreel kader ontwikkelen voor het publiek om iets van te leren. Vooral videogames kunnen op een effectieve manier ingaan op morele problemen, omdat het publiek één of meerdere personages bestuurt. De gamer kan zich volledig inleven in het verhaal, waardoor de problemen die het hoofdpersonage ervaart, ook ervaren wordt door de gamer. In *The Witcher III* wordt zo het gevoel gecreëerd dat de Church of the Eternal Fire de vijand is en dat alles wat ze doen slecht is. Op deze manier kan de game haar eigen voor- of tegenargumenten geven aan een bepaalde discussie of kwestie, bijvoorbeeld over discriminatie.

Mediëvalisme is dus meer dan alleen het recreëren van de Middeleeuwen. Ten eerste kunnen de middeleeuwse invloeden die in de media worden gebruikt niet in een vacuüm bekeken worden, omdat deze door de eeuwen heen ontwikkeld zijn. Mediëvalismes zijn vaak niet alleen gebaseerd op geschiedenis en mythologie, maar ook op de manier waarop ze elders in de media worden gebruikt. Ten tweede wordt mediëvalisme in de media vaak gelinkt aan ontwikkelingen in de moderne wereld. De Middeleeuwen worden dus niet alleen voor esthetische doeleinden gebruikt, maar ook om iets te kunnen zeggen over de wereld waar het publiek in leeft. Tot slot kan mediëvalisme educatief zijn; films kunnen bijvoorbeeld makkelijk gebruikt worden om geschiedenis te bespreken in het klaslokaal.

Dus in *The Witcher III: Wild Hunt* worden de heksenjachten gebruikt om een aantal kwesties te bespreken, namelijk religieus fanatisme (vooral wanneer het geïstitutioniseerd is), discriminatie en de problematische kanten van absolute (politieke) macht. Dit doen de gameontwikkelaars door personen, instituties en gebeurtenissen te koppelen aan zowel de geschiedenis van de echte wereld (voornamelijk de Middeleeuwen), als aan de moderne wereld. Door de hoofdpersonages aan de kant van de moderniteit te plaatsen, wordt het publiek aangemoedigd om de bovengenoemde kwesties aan de kant van de Middeleeuwen te plaatsen. Omdat *The Witcher III* over het algemeen erg inspeelt op het barbaarse beeld van de Middeleeuwen, worden deze kwesties dan ook als barbaars geïnterpreteerd. De gameontwikkelaars hebben het populaire beeld van de Middeleeuwen dus gebruikt om het publiek te overtuigen van de slechte invloed van religieus fanatisme, discriminatie en absolute

macht, niet alleen in de fantasiewereld, maar, door de connectie met de moderniteit, ook in de huidige maatschappij.

Bibliografie

Boeken en artikelen

Anderson, John. *Religious Liberty in Transitional Societies: The Politics of Religion*. New York: Cambridge University Press, 2003. <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1017/CBO9780511490859>.

Ankarloo, Bengt, Stuart Clark en William Monter. *Witchcraft and Magic in Europe: The Period of the Witch Trials*. Londen: The Athlone Press, 2002. ProQuest.

Baranowski, Andreas M., en H. Hecht. "The Auditory Kuleshov Effect: Multisensory Integration in Movie Editing." *Perception* 46, no. 5 (2016): 624-631. <https://doi.org/10.1177/0301006616682754>.

Bosman, Frank G. "The Word has become Game: Researching Religion in Digital Games." *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 11 (2016): 28-45. <https://doi.org/10.17885/heiup.rel.2016.0.23626>.

Byrnes, Timothy A. *Transnational Catholicism in Postcommunist Europe*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, Inc., 2001. EBSCOhost.

Cecire, Maria Sachiko. "Medievalism, Popular Culture and National Identity in Children's Fantasy Literature." *Studies in Ethnicity and Nationalism* 9, no. 3 (2009): 395-409. <https://doiorg.proxy-ub.rug.nl/10.1111/j.1754-9469.2009.01055.x>.

Clark, Stuart. *Thinking with Demons: The Idea of Witchcraft in Early Modern Europe*. New York: Oxford University Press, 1997. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198208082.003.0035>.

Elliott, Andrew B.R. *Medievalism, Politics and Mass Media: Appropriating the Middle Ages in the Twenty-First Century*. Cambridge: D.S. Brewer, 2017. EBSCOhost.

Elliott, Andrew B.R. *Remaking the Middle Ages: The Methods of Cinema and History in Portraying the Medieval World*. Jefferson/Londen: McFarland & Company Inc., 2011. ProQuest.

Flieger, Verlyn. *There Would Always Be a Fairy Tale: More Essays on Tolkien*. Kent: The Kent State University Press, 2017. ProQuest.

Fudge, Thomas A. "Traditions and Trajectories in the Historiography of European Witch Hunting," *History Compass* 4, no. 3 (April 2006): 488-527. <https://doi.org/10.1111/j.1478-0542.2006.00310.x>.

Higham, Nicholas J. *King Arthur: The Making of the Legend*. New Haven/London: Yale University Press, 2018. <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.2307/j.ctv7cjt7>.

Kirsch, Irvin. "Demonology and the Rise of Science: An Example of the Misperception of Historical Data." *Journal of the History of the Behavioral Sciences* 14 (1978): 149-157. <https://onlinelibrary-wiley-com.proxy-ub.rug.nl/doi/pdfdirect/10.1002/1520-6696%28197804%2914%3A2%3C149%3A%3AAID-JHBS2300140208%3E3.0.CO%3B2-D>.

Klaitz, Joseph. *Servants of Satan: The Age of the Witch Hunts*. Bloomington: Indiana University Press, 1985.

Kudrycz, Walter. *The Historical Present: Medievalism and Modernity*. Londen/New York: Continuum, 2012. ProQuest.

Laetz, Brian, en Joshua Johnston. "What is Fantasy?" *Philosophy and Literature* 32, no. 1 (April 2008): 161-172. <https://doi.org/10.1353/phl.0.0013>.

Lea, Henry Charles. *Materials Toward a History of Witchcraft: Volume 1*. Geredacteerd door Arthur C. Howland. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1939. <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.9783/9781512817485>.

Makarushka, Irena S. M. "Touching Evil, Touching Good." In *Teaching Religion and Film*, geredacteerd door Gregory J. Watkins, 253-263. New York: Oxford University Press, 2008. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195335989.003.0020>.

Metzger, Scott Alan. "Pedagogy and the Historical Feature Film: Toward Historical Literacy." *Film & History: An Interdisciplinary Journal of Film and Television Studies* 37, no. 2 (Herfst 2007): 67-75. Project Muse.

Morton, Nicholas. *The Teutonic Knights in the Holy Land, 1190 – 1291*. Woodbridge: The Boydell Press, 2009. Online ISBN: 9781846157684.

Raedts, Peter. *De ontdekking van de Middeleeuwen: Geschiedenis van een Illusie*. Amsterdam: Wereldbibliotheek, 2011.

Reynolds, Kate. "Conventions of Fantasy: Sex and Relationships in Dragon Age: Origins." In *Popular Culture in the Twenty-First Century*, geredacteerd door Myc Wiatrowski en Cory Barker, 58-72. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2013. EbscoHost.

Rhone, Zachary A. en Colin Duriez,. *The Great Tower of Elfland: The Mythopoeic Worldview of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, G.K. Chesterton, and George MacDonald*. Kent: The Kent State University Press, 2017. ProQuest.

Sturtevant, Paul B. *The Middle Ages in Popular Imagination: Memory, Film and Medievalism*. London/New York: Bloomsbury, 2018. EBSCOhost.

Toelken, Barre. *Dynamics of Folklore*. Logan: Utah State University Press, 1996. EBSCOhost.

Trigg, Stephanie. "Medievalism and Convergence Culture: Researching the Middle Ages for Fiction and Film." *Parergon* 25, no. 2 (2008): 99-118. <https://muse-jhu-edu.proxy-ub.rug.nl/article/261080>.

Williams, Dmitri. "Bridging the Methodological Divide in Game Research." *Simulation & Gaming* 36, no. 4 (December 2005): 447-463. <https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1177/1046878105282275>.

Wilson, David M. "The Roots of Medievalism in North-West Europe: National Romanticism, Architecture, Literature." In *Manufacturing Middle Ages: Entangled History of Medievalism in Nineteenth-Century Europe*, geredacteerd door Patrick J. Geary en Gábor Klaniczay, 109-137. Leiden/Boston: Brill, 2013, https://doi-org.proxy-ub.rug.nl/10.1163/9789004244870_007.

Websites

AD Showredactie. "Italiaanse Songfestivalwinnaar Måneskin negatief getest op drugs." *AD*, Laatst bewerkt 25 mei 2021. <https://www.ad.nl/songfestival/italiaanse-songfestivalwinnaar-maneskin-negatief-getest-op-drugs~a1c29aa7/>.

Boydell & Brewer. "Studies in Medievalism." Proofed. Bekeken 17 augustus 2021. <https://boydellandbrewer.com/blog/medieval-history-and-literature/studies-in->

medievalism/.

CD Projekt Red. "Map." Bekeken 26 juli 2021. <https://thewitcher.com/en/map>.

CD Projekt Red. "Siegfried." Bekeken 30 juli 2021. <https://thewitcher.com/en/witcher1>.

Franse School. "Jacques de Molay, chef des Templiers (XIV siècle)." Bekeken 30 juli 2021. <https://www.meisterdrucke.uk/fine-art-prints/French-School/537416/Jacques-de-Molay,-last-Grand-Master-of-the-Knights-Templar,-14th-Century-.html>.

Korevaar, Noah. "Amazon onthult eindelijk waar The Lord of the Rings-serie over gaat." *Manners*, bekeken 17 augustus 2021. <https://www.manners.nl/amazon-lord-of-the-rings-synopsis/>.

Sprangers, Emma. "Ook boekenreeks The Witcher profiteert van de populariteit van fantasy." *Het Parool*, bekeken 17 augustus 2021. <https://www.parool.nl/nieuws/ook-boekenreeks-the-witcher-profiteert-van-de-populariteit-van-fantasy~b7dbe6f0/?referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>.

UNESCO. "Castle of the Teutonic Order in Malbork." World Heritage List. Bekeken 28 juni 2021. <https://whc.unesco.org/en/list/847/>.

Videogame

CD Projekt Red. *The Witcher III: Wild Hunt*. Game of the year edition. 2016.