

David Nieborg

Spelend leren

De ontluikende relatie tussen wetenschap en games

De Academische Boekengids 53, november 2005, pp. 3-4.

Nog niet iedereen is ervan overtuigd dat de bestudering van computerspelletjes een serieuze wetenschap is. Maar het economisch en cultureel belang ervan staat vast. In het nieuwe vakgebied van de Game Studies zijn ludologen op zoek naar de nieuwe Shakespeare. En passant ruimen zij wat mythes uit de weg over de invloed van games op hun spelers.

Boekenkasten met rijkelijk gevulde planken vol wetenschappelijke verhandelingen zijn er inmiddels beschikbaar voor de student en onderzoeker die zich wil bekwamen in de theater-, film- of televisiewetenschappen. Hoe anders is dit voor een wetenschapsgebied in opkomst, dat van de Game Studies – het veld dat zich toelegt op de bestudering van digitale spellen (games) en de gamecultuur vanuit een sociaal of geesteswetenschappelijk perspectief. Dit nieuwe onderzoeksgebied, waarvan sommigen zich nog openlijk afvragen of het daadwerkelijk een afzonderlijke discipline genoemd mag worden, heeft aan een tweetal boekenplanken genoeg om zijn belangwekkende publicaties in boekvorm te herbergen. Maar voor bibliothecarissen en vakreferenten is het wellicht een goed idee om alvast een plank extra vrij te maken, want het wereldwijde gameonderzoek is goed op gang aan het komen.

En dat is niet vreemd, want de sociaal-culturele en economische waarde van games neemt met de dag toe. Toch begint de Britse onderzoeker James Newman, als een van de weinigen gepromoveerd op het gebied van games en interactief entertainment, het eerste hoofdstuk van zijn boek *Videogames* met de vraag: 'Why Study Videogames?' Allereerst benadrukt hij dat games zeker geen recent verschijnsel zijn, maar een volwassen medium van ruim veertig jaar oud. Vervolgens voert hij een aantal mediawetenschappers op om zijn betoog kracht bij te zetten dat games serieus genomen dienen te worden. Zo bestempelt de Amerikaanse mediatheoreticus Henry Jenkins games als *de* kunstvorm van de eenentwintigste eeuw: 'the new lively art'. Games zijn een dankbaar onderwerp van gesprek op het internet, gelden als een inspiratie voor filmmakers – denk aan *Run Lola Run*, *The Matrix* en *Memento* – en kunnen even memorabel zijn als elke andere vorm van kunst. In vergelijking met de Duitse expressionistische cinema uit de jaren twintig van de vorige eeuw, zo stelt Jenkins, gaan spelontwikkelaars verder in het ontwerpen van expressieve en fantastische omgevingen. Er worden virtuele werelden geschapen die spelers prikkelen, nieuwsgierig maken en uitdagen de spelwereld verder te onderzoeken. De Deense *ludoloog* Jesper Juul, die net als Newman een proefschrift schreef over games, poneert de interessante en bediscussieerbare stelling dat het wachten is op de ontwikkeling van de eerste game-equivalent van Shakespeare of Bach.

Beide wetenschappers hebben uitgewerkte versies van hun betoog geschreven voor het vuistdikke *Handbook of Computer Game Studies*. Dit overzichtswerk is geredigeerd door Joost Raessens en Jeffrey Goldstein, beiden verbonden aan de Universiteit Utrecht. Het bestaat uit een verzameling van 27 artikelen geschreven door een breed scala van auteurs. Hoewel het handboek niet compleet is – een deel van de invloedrijke Finse en Deense *ludologen* komt niet aan het woord – kan dat de redacteurs nauwelijks kwalijk genomen worden. Integendeel, het toont aan dat het jonge wetenschapsgebied dermate ontwikkeld is dat sleutelwetenschappers en publicaties niet in één enkel boek te vatten zijn, hoe dik ook.

Gamers zelf weten het eigenlijk al langer. Aan hen hoeft je niet uit te leggen dat het spelen van games een bezigheid is die behoorlijk wat investeringen in economisch, cultureel en sociaal kapitaal vereist. Een pc die de nieuwste spellen kan draaien, kost rond de duizend euro. De aanschafprijs van de nog dit jaar te verschijnen Xbox 360, de nieuwe spelconsole van Microsoft, zal minimaal driehonderd euro zijn. Miljarden worden verdiend met de verkoop van spellen. In de Verenigde Staten alleen al werd het afgelopen jaar voor zeven miljard dollar omgezet. Dergelijke financiële cijfers blijven natuurlijk oninzichtelijk; wat telt, is wat er in de huis- en slaapkamers gebeurt.

'VOOR VELEN IS HET SOCIALE KARAKTER VAN HET ON-LINESPEL EEN SMAKELIJKE AANVULLING OP HUN DAGELIJKSE MEDIADIEET.'

De daadwerkelijke waarde die mensen aan computerspellen hechten, is al wat makkelijker te duiden als we kijken naar de enorme investering in tijd die gamers overhebben voor hun hobby. Newman onderzoekt de spelconsumptie door te verwijzen naar de televisieprogrammering die, zoals in de naam al besloten ligt, vastomlijnd is en eindig. Wat op televisie komt, bestaat uit journaals, afleveringen en episodes waarin in een afgebakend tijdpad een programma te consumeren is. Er mogen dan vernuftige *cliffhangers* geïntegreerd zijn in politseries en soaps, doorgaans zal de kijker toch moeten wachten tot de volgende uitzending. Games, vaak ingedeeld in levels om het spel overzichtelijk te houden, zijn niet vies van overeenkomstige mechanieken om de speler vast te houden. Sterker nog, de klassiekers onder de games, denk aan Tetris, Super Mario Bros of Lara Croft, zitten zo in elkaar dat de speler na de

succesvolle voltooiing van een missie of level niet alleen zichzelf op de borst kan slaan, maar vooral verder wil gaan.

Maar daar houdt de overeenkomst met televisie op, want het volgende level is net iets moeilijker, maar wel nodig om het spel uit te spelen. En doorspelen kan altijd. Zelfs als het spel voltooid is, kan een gamer zichzelf een nieuw doel stellen: 'zal het lukken om het spel binnen tien uur uit te spelen?' Of: 'kan ik meer punten halen dan mijn oudere broer?' En dan hebben we het alleen nog over de relatief simpele spellen. Met de toenemende breedbandpenetratie en computerkracht is het spelen van on-linegames gemeengoed geworden. Zijn singleplayer games nog uit te spelen, multiplayer games, die via een zelfaangelegd netwerk of het internet gespeeld worden, stoppen in theorie nooit. Op elk moment van de dag bestrijden zo'n honderdduizend gamers virtueel het terrorisme in *Counter-Strike* of zijn meer dan een half miljoen gamers tegelijkertijd in het on-linerolespel *World of Warcraft* avonturen aan het beleven. Voor velen is het sociale karakter van het on-linespel een smakelijke aanvulling op hun dagelijkse mediadieet.

Natuurlijk is het niet allemaal goud wat er blinkt. Na stripboeken, rock-'n-roll, gewelddadige films, porno en rapmuziek is er met het computerspel een nieuwe zondebok bijgekomen in de mediastal. Die meldde zich met veel rumoer in 1999, toen twee verwarde tieners dertien schoolgenoten van de Columbine High School vermoordden. In zijn boek *Masters of Doom. How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture* gaat journalist David Kushner uitgebreid in op het drama in Littleton, Colorado. Het schietspel *Doom* zou medeverantwoordelijk zijn voor de slachting in de school, zo was na afloop te horen. In *Doom* moet de speler zich vanuit een eerstpersoonsperspectief een weg banen door een doolhof van gangen, daarbij hordes monsters over de kling jagend. Terugkijkend vanuit 2005 valt op dat het spel grafisch zwaar inferieur is vergeleken met de bijna fotorealistische simulaties van vandaag; een doorgewinterde gamer zal zich de kritiek van zes jaar geleden moeilijk kunnen voorstellen. Kushner schetst een uitgebreid portret van het bedrijf van de ontwikkelaars van het spel, *id Software*, en van de cultuur eromheen. De 'Doom-generatie' zal zich het spel heel anders herinneren dan een op geweld gefocust mediafenomeen. *Doom*, nooit bedoeld voor jonge kinderen, was een ongekend succes onder studenten, computerprogrammeurs en andere computerbezitters en in essentie een sociaal verschijnsel dat inderdaad de populaire cultuur voor altijd veranderd heeft.

Wat opvalt in de kritiek op de inhoud van games met gewelddadige thema's is dat zij die deze spellen het meest bekritisieren elke keer weer een fundamenteel onbegrip tentoonspreiden over wat deze games zijn en hoe ze werken. Onbegrip dat vaak begint bij het niet kunnen of willen spelen van de bewuste games. Bij games is het verschil tussen toeschouwer en speler levensgroot. Een toeschouwer 'ervaart' het spel niet; hij ziet slechts een gewelddadige representatie. Een speler is in staat te interacteren met het simulatiemodel van een game. Het spelen van games heeft voor veel spelers meer weg van schaken *on steroids* dan het kijken naar een gewelddadige film. Vooral in spellen als *Doom*, waarin het mogelijk is om tegen anderen te gamen, mag het spelen er agressief uitzien. Maar wat spelers feitelijk doen, is de tegenstander te slim af proberen te zijn door te rennen, springen, vliegen, duiken, vallen, opstaan en weer doorgaan (met schieten). Geen enkel moment tijdens het spelen is er sprake van fysieke agressie jegens de tegenstander. Op *LAN parties*, bijeenkomsten waar iedereen zijn eigen computer meeneemt, kunnen gamers elkaar dagenlang virtueel bestrijden. Maar uiteindelijk wordt er slechts gespeeld, cafeïne geconsumeerd en weinig geslapen. Een rondgang in het weekend langs de EHBO-posten van Nederlandse ziekenhuizen zal aantonen dat het sportveld voor meer gewonden zorgt dan de pc.

'HET SPELEN VAN GAMES HEEFT VOOR VEEL SPELERS MEER WEG VAN SCHAKEN
ON STEROIDS DAN HET KIJKEN NAAR EEN GEWELDDADIGE FILM.'

De globale gamecultuur is dus een veel complexer sociaal fenomeen dan haar criticasters willen geloven. Een ander interessant aspect daarvan is de mogelijkheid bestaande spellen te modificeren. De ontwikkelaars van *Doom* gaven niet alleen een waardevolle draai aan de populaire cultuur door het uitbrengen van hun spellen, zij stelden spelers ook in staat deze games naar eigen inzicht totaal te veranderen. Iedereen in het bezit van het spel kan naar believen elk element modificeren (of 'modden'), iets wat een integraal onderdeel van de gamecultuur is geworden. De oorspronkelijke buitenaardse monsters kunnen bijvoorbeeld omgezet worden in stripfiguren, filmkarakters of elk ander personage. Inhoudelijk zitten er geen restricties aan deze modificaties (ook wel mods genoemd). Ze mogen vrij gedistribueerd worden, mits ze gratis zijn en de ontvanger betaald heeft voor het originele spel.

En zo kunnen gamers op gelijke voet komen met professionele spelontwikkelaars. Wat dat betekent, weet sinds kort ook de Amerikaanse Senaat. Het spel dat de dubieuze eer ten deel viel aldaar onderwerp van gesprek te worden, heet *Grand Theft Auto: San Andreas*. In dit spel, zoals de titel al doet vermoeden, kunnen spelers een gigantische virtuele wereld verkennen per (gestolen) auto. In 2005 kwam de pc-versie uit, wat modificatiemakers in staat stelde om lekker te gaan knutselen. Een Nederlandse modder kwam op deze manier toevallig een stukje ongebruikte softwarecode tegen, door de ontwikkelaars uit het spel gehaald omdat het niet paste bij de beoogde leeftijdsclassificatie van de potentiële kopers. De makers hadden bedacht om het hoofdpersonage 'een kopje koffie' te kunnen laten drinken bij een van zijn vriendinnen, wat zoveel betekent als dat hij naar binnen mocht bij een vrouwelijk karakter om daar ongecensureerd de liefde te bedrijven.

Spellen worden in de Verenigde Staten beschermd door het Eerste Amendement van de grondwet op

basis van de vrijheid van meningsuiting, tenzij er 'obscentiteiten' in het geding zijn. Dan kan een spel verboden worden voor minderjarigen. Dus toen bekend werd dat het toch al omstreden, want nogal gewelddadige, *San Andreas* ook nog *full nudity* bevatte, stond de wereld op zijn kop. Op zich vreemd, want de seksuele inhoud is alleen toegankelijk als moedwillig een speciaal stukje software wordt geïnstalleerd; iets wat minderjarigen in theorie niet zullen doen, want zij mogen het spel niet bezitten. Maar zelfs senator Hillary Clinton kwam eraan te pas en eiste een officieel onderzoek. Het gevolg is dat de game nu een *Adult Only* kwalificatie heeft meegekregen en van de schappen is gehaald in Amerikaanse winkels. In Australië mag het zelfs in zijn geheel niet meer verkocht worden. In Europa is er wat meer consideratie, in het ergste geval zal het label 'seksuele inhoud' aan de al bestaande 18+ rating worden toegevoegd.

Voor hen die daadwerkelijk kritisch maar ook inhoudelijk correct en gebalanceerd naar digitale spellen willen kijken, is er *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Dit door drie academici geschreven boek behandelt de plek die de gamecultuur inneemt binnen de 'post-Fordistische informatiemaatschappij' en beschrijft vol verve de wordingsgeschiedenis van het medium. De 'post-Fordistische informatiemaatschappij' is een term die Kline, Dyer-Witthford en de Peuter gebruiken om de huidige maatschappij te kenschetsen, waarbij vooral de rol van de werkplek, van consumptiepatronen, de communicatiemediën en de overheid aanzienlijk veranderd is. In *Digital Play* worden games vanuit drie interacterende 'circuits' benaderd, te weten marketing, cultuur en technologie. Dit stelt de auteurs in staat om drie theoretische stromingen binnen mediastudies samen te brengen: *media theory*, politiek-economische theorievorming en *cultural studies*. De samenkomst van deze drie perspectieven geeft wetenschappers en studenten theoretisch gereedschap om onder andere het onderwerp van door gebruikers gemaakte spelmodificaties in de juiste context te plaatsen.

'DE GRENS TUSSEN MILITAIRE SPELLEN TER VERMAAK EN SIMULATIES TER OEFENING VAN SOLDATEN VERVAAGT, MET EEN TOENEMENDE AANWEZIGHEID VAN HET PENTAGON IN DE HUIS- EN SLAAPKAMERS OVER DE HELE WERELD ALS GEVOLG.'

De rel rond de *San Andreas*-mod is een voorbeeld van deze drie interacterende circuits. De modders gebruikten slechts de technologische mogelijkheden van het medium, iets wat al sinds jaar en dag onderdeel is van de *modus operandi* van ontelbare on-linefancommunities. Elk nieuwtje, elk interessant onderdeel van het spel, elke nieuwe mod wordt gedeeld via een cluster van websites. Dat dit botst met het 'marketing circuit' bleek wel toen de ontwikkelaar van *San Andreas* modders (onterecht) de schuld gaf van het schandaal. De modders zouden de vieze plaatjes zelf toegevoegd hebben. In de 'post-Fordistische informatiemaatschappij' vindt een voortdurende interactie plaats tussen spelers, ontwikkelaars, reclamemakers, politici, academici en het spel zelf natuurlijk.

In plaats van hijgerig van rel naar rel te hollen, zouden politici, academici en journalisten zich beter kunnen verdiepen in een fenomeen dat al in 1997 door journaliste Judith Herz werd gesignaleerd in het inmiddels als klassiek te beschouwen *Joystick Nation*. In een van de laatste hoofdstukken van dit boek introduceert zij het 'militaire entertainment complex', het samengaan van het Amerikaanse militaire apparaat met de digitale entertainmentindustrie (analoog aan het militair-industrieel complex). In *Digital Play* wordt op zeer kritische wijze dieper ingegaan op de geschiedenis van dit complex. De grens tussen militaire spellen ter vermaak en simulaties ter oefening van soldaten vervaagt, met een toenemende aanwezigheid van het Pentagon in de huis- en slaapkamers over de hele wereld als gevolg. Het pc-spel *America's Army*, bijvoorbeeld, is gratis te downloaden op americasarmy.com en doet niet onder voor zijn genregenoten. Het spel toont de gruwelijke kanten van moderne oorlogsvoering, ironisch genoeg zonder bloed te laten zien, wat niet verwonderlijk is als men weet dat de maker het Amerikaanse leger zelf is. Het spel blijkt een schot in de roos en is een van de succesvolste rekruteringsmiddelen in jaren. Dat maakt het natuurlijk des te moeilijker voor de Amerikaanse overheid om vragen te stellen over de ethische kant van het samengaan van het Amerikaanse leger en de populaire cultuur.

Als bijna vanzelf pakken academici deze en veel andere zinvolle vragen op. En zij beantwoorden die op overtuigende wijze, zoals het *Handbook of Computer Game Studies* en *Digital Play* bewijzen. Na de eerste journalistieke bijdragen als *Joystick Nation* beginnen academici wereldwijd redelijk op stoom te komen. Met als resultaat waardevolle kritische beschouwingen die vanuit een verscheidenheid aan perspectieven op hun beurt weer bijdragen aan een geïnformeerde pers, overheid en publieke opinie. En met elk stukje academische aandacht komt ook de validiteit van het medium als object van studie dichterbij. Wie speelt er mee?

David B. Nieborg is PhD-student en Junior docent bij de opleiding Media Studies aan de Universiteit van Amsterdam.

Besproken boeken:

Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing
door S. Kline, N. Dyer-Witthford en G. de Peuter
McGill-Queen's University Press. Montreal 2004.
368 pag., € 32,40

Handbook of Computer Game Studies
door **J. Raessens en J. Goldstein (red.)**
MIT Press. Cambridge (MA) 2005.
496 pag., € 55,35

Joystick Nation. - How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds
door **J.C. Herz**
Little, Brown & Co. New York 1997.
242 pag.

Masters of Doom. How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture
door **D. Kushner**
Random House. New York 2003.
335 pag., € 17,15

Videogames
door **J. Newman**
Routledge. Londen 2004.
198 pag., € 22,30