

SPELEN BINNEN DE HYBRIDISERING VAN HET BESTAAN

Sarah Wissink

Master Thesis Nieuwe Media en Digitale Cultuur | OBV. Sybille Lammes | Universiteit Utrecht
| januari 2012

ABSTRACT

In dit onderzoek ga ik het fenomeen hybridisering bekijken waarbij de vermenging tussen het dagelijks leven en spel centraal staat. Er worden verschillende theoretische concepten behandeld, waarmee duidelijkheid wordt geschept over de vermenging van spel en dagelijks bestaan. De rol van technologie binnen deze vermenging en bij hybridisering is groot. De manier waarop actanten in het Latouriaanse netwerk met elkaar omgaan (Latour, 2005) zorgt voor een denaturatie van ruimte en zorgt voor een nieuwe denkwijze (Nunes, 2006). Binnen dit onderzoek staan drie vormen van ruimte centraal: fysiek, digitaal en hybride, tegenover de bestaansvormen van het dagelijks bestaan en spel. De vraag wordt gesteld of het noodzakelijk wordt om ook nog een derde bestaansvorm te introduceren naast het dagelijks bestaan en spel, om deze vervolgens in de drie ruimten te kunnen plaatsen. Binnen een casestudy worden drie *location based games* uitgelicht en wordt gekeken hoe het dagelijks bestaan hierbij intervenueert met het spel. Een vergelijkbaar concept waarin dagelijks bestaan en spel zich ook vermengen is gamification, dit zal ook terugkomen binnen deze thesis. Het doel is om een duidelijk theoretisch kader te scheppen en te bekijken hoe een game zich in de hybride ruimte ontwikkeld waarbij het dagelijks bestaan een grote rol speelt.

KEYWORDS: Spel, location based, hybridisering, dagelijks bestaan, fysieke wereld, digitale wereld.

DANKWOORD

Bij deze wil ik Sybille Lammes bedanken voor het lezen van mijn scriptie en haar opbouwende kritiek tijdens het schrijven van deze thesis. Daarnaast wil ik René Glas bedanken voor het tijd maken om tweede lezer te zijn en feedback te geven. Ik wil mijn familie en vrienden bedanken die mij erg hebben gesteund in het uitdagende proces van het afstuderen.

INLEIDING

Met de komst van de digitale technologie heeft de mens een nieuwe wereld gecreëerd waarnaar vaak metaforisch wordt verwezen als 'cyberspace' (Cf. Nunes, 1997, 2006, Parks, 1996). Deze digitale wereld zonder fysiek bestaan, problematiseerde het begrip ruimte en zorgde dat mensen opnieuw na gingen denken over dit concept (Nunes, 1997: 3). Schrijver van het boek *Cyberspace of Everyday Life* Mark Nunes, beschrijft ruimte niet langer als een ontologische plaats maar als een netwerk waarin computer gemedieerde communicatie plaatsvindt (2006: XVI).

Waar de digitale wereld eerst nog wel eens gezien werd als een ruimte waarin men toetrad als een aparte laag over de fysieke wereld, zo stelt bijvoorbeeld mediawetenschapper Lev Manovich (Manovich, 2002), wordt het idee dat de digitale wereld een onderdeel is geworden van de fysieke wereld steeds meer geaccepteerd. Communicatiewetenschapper Adriana de Souza e Silva ziet de twee werelden als een wederzijds constituerend geheel (2006: 266). Door de overlap tussen deze twee werelden is er nog een derde ruimte ontstaan, waarnaar De Souza e Silva verwijst als zijnde '*hybrid reality*' (2006) of '*hybrid space*' (2008).

Games bevinden zich in al deze drie lagen van ruimte. Ze bevinden zich in de fysieke ruimte, in de digitale ruimte en ook in de hybride ruimte. In dit onderzoek zal naar games worden gekeken in relatie tot de hybride ruimte. *Location based games* (LBG) zijn spellen die zich voornamelijk in deze ruimte bevinden. Zij maken deels gebruik van de fysieke en deels gebruik van de digitale ruimte en dit maakt hen geschikt om te behandelen als ultieme *hybrids*. Een interessante ontwikkeling is dat spellen die in deze ruimte worden gespeeld steeds vaker verstrengeld raken met het dagelijks bestaan van de speler (Montola, 2009; McGonigal, 2011; Juul, 2008). Deze vaststelling heeft tot de volgende hoofdvraag geleid:

Hoe is in *location based games* de tendens van vermenging tussen spel en dagelijks bestaan terug te zien als er wordt gekeken naar de hybridisering tussen de fysieke en de digitale wereld?

Het is interessant om dit te onderzoeken omdat steeds meer mensen gamen (McGonigal, 2011:12; Juul, 2009:5) en het belangrijk is om onderzoek te doen naar de scheiding tussen het dagelijks bestaan en spel. Het is goed om te weten waar in de hybride ruimte het spel zich bevindt en hier met behulp van de bestaande theorie en een casestudie van drie LBG achter te komen. Op deze manier wordt vanuit het spel gekeken hoe de relatie tussen spel en dagelijks bestaan tot stand komt binnen het hedendaagse digitale bestaan.

De begrippen gebruikt in de hoofdvraag worden toegelicht in het theoretisch kader om een eenduidig beeld te geven van de gebruikte termen in deze thesis. De begrippen komen vooral uit de hoek van de spelwetenschappen en nieuwe mediawetenschappen. Een begrip dat niet voor komt in de hoofdvraag, maar wel belangrijk is, is technologie. De snelreïnvvaart waarmee de technologische ontwikkelingen zich bewegen, speelt een grote rol bij het kijken naar hybridisering en naar het spel en dan vooral bij de *location based games*. Het mobiel zijn van de speler en de toegang tot het internet netwerk, maakt het makkelijker om het dagelijks leven te vermengen met spel binnen de met technologie geconstrueerde hybride ruimte.

Dit onderzoek werpt een licht op de vermenging tussen spel en het dagelijks bestaan waarbij de focus ligt op spel. Er wordt dus getracht om te kijken naar de manier waarop het dagelijks leven een rol inneemt in het te spelen spel van de speler. Het zal vooral een theoretisch raamwerk bieden waarna drie spellen zullen worden uitgelicht in een casestudy, te weten: *The Comfort of Strangers* (TCOS), *Frequentie 1550* en *Coderunner*. Er is gekozen voor deze spellen omdat zij zich in de hybride ruimte bevinden en een duidelijk verband vertonen met het dagelijks bestaan van de speler. Het zijn alle drie *location based, pervasive games*. *Frequentie 1550* is een *serious game* waarbij de relatie tot het dagelijks bestaan op een andere manier tot stand komt dan in de overige twee games.

In de eerste paragraaf wordt de theorie behandeld die het mogelijk maakt om een betrouwbaar onderzoek te doen naar LBG. De termen die belangrijk zijn voor dit onderzoek, worden uitgelicht en het veld wordt in kaart

gebracht. Na een duidelijk beeld te hebben gegeven van het discours dat gaande is en de ontwikkelingen rond de hoofdvraag, wordt in de tweede paragraaf aandacht besteed aan de verhouding tussen spel en hybridisering. Deze paragraaf gaat dieper in op hoe spel zich manifesteert in de hybride ruimte en wat de rol van het dagelijks bestaan daarbij is. In de derde paragraaf zal de rol van technologie worden besproken bij het bewerkstelligen van een hybride ruimte. De laatste paragraaf is de casestudy om de besproken literatuur in de praktijk te bekijken. Tot slot zal er in de conclusie een antwoord worden gegeven op de hoofdvraag. Waarbij de paragrafen samenkomen tot één evident geheel.

Er zal dus deels gewerkt worden vanuit een theoretisch kader en deels zullen de drie games aan bod komen om een koppeling met de praktijk te maken. Door een goede balans te geven tussen wat er al is geschreven en wat er nieuw naar voren komt uit dit onderzoek, zal ik een aanvulling geven op de reeds bestaande literatuur en aanzet doen voor nieuw onderzoek. Het is belangrijk om games te aanschouwen vanuit de spelgeschiedenis om zo vanuit historisch oogpunt uitspraken te kunnen doen over de ontwikkeling die nu gaande is.

Een belangrijk concept dat nog aan bod komt is gamification, binnen dit fenomeen wordt ook gekeken naar hoe spel het dagelijks bestaan kan verrijken en hoe ze elkaar aan kunnen vullen (McGonigal, 2011). Dit is een interessant perspectief dat de relatie vanuit een andere hoek belicht dan in dit onderzoek zal gebeuren. In plaats van te kijken naar het dagelijks bestaan, kijk ik naar het spel en hoe het dagelijks bestaan de context van het spel verandert.

METHODE

Na het uiteenzetten van een theoretisch raamwerk, zal er een casestudy worden gedaan waarbij drie *location based games* worden besproken. De games zullen eerst worden beschreven daarna worden geïnterpreteerd en vervolgens worden geanalyseerd. Er wordt gekeken hoe de games vermengen met het dagelijks bestaan en wat de rol van hybridisering hierbij is. Op deze manier wordt het antwoord op de hoofdvraag deels gedestilleerd uit wetenschappelijke kennis en deels uit voorbeelden uit de praktijk.

Ik heb bewust gekozen voor drie verschillende games die allemaal op een andere manier een relatie hebben tot het dagelijks bestaan. Op deze manier wordt er een gevarieerd beeld gevormd van de bestaande *location based games* die elementen uit het dagelijks bestaan bevatten. Het is niet zo dat alle *location based games* een verband vertonen met het dagelijks bestaan, maar omdat er veel games zijn die dit wel vertonen en de vermenging tussen het dagelijks bestaan en games het fundament is van deze thesis, heb ik voor deze drie games gekozen.

1. THEORETISCH KADER

Om antwoord te kunnen geven op de hoofdvraag, dienen eerst verschillende theoretische concepten uiteen te worden gezet. De volgende begrippen zullen verder worden besproken om zo te zorgen dat het duidelijk is wat ermee bedoeld wordt: spel, dagelijks bestaan, hybridisering, digitale wereld, fysieke wereld, *pervasive gaming*, gamification, technologie en netwerk. Al deze begrippen zullen in deze thesis terug komen en zijn dus van belang voor het beantwoorden van de hoofdvraag.

Door deze verschillende begrippen te behandelen binnen de context van gamewetenschappen, zullen verschillende discoursen worden besproken om de begrippen en auteurs te plaatsen binnen dit onderzoek. Op deze manier ontstaat er een theoretisch geraamte waarmee het mogelijk wordt om een weloverwogen wetenschappelijke vraag te bespreken en te beantwoorden die relevant is voor het veld. Eerst zullen de termen binnen de hoofdvraag worden uitgediept (de kernbegrippen) vervolgens zullen de neventermen worden behandeld die op de weg naar het antwoord terug zullen komen.

Als eerste is het concept van het spel belangrijk. In 1938 schreef historicus Johan Huizinga het boek *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, waarin hij ingaat op de spelende mens. Hij beschrijft spel als zijnde een element van cultuur en onderzoekt "in hoeverre de cultuur zelf spelkarakter

draagt” (Huizinga, 1938:26). Huizinga zet de verschillende kenmerken van het spel uiteen en vat deze als volgt samen:

Naar den vorm beschouwd kan men dus, samenvattende, het spel noemen een vrije handeling, die als ‘niet gemeend’ en buiten het gewone leven staande bewust is, die niettemin den speler geheel in beslag kan nemen, waaraan geen direct materieel belang verbonden is, of nut verworven wordt, die zich binnen een opzettelijk bepaalde tijd en ruimte voltrekt, die naar bepaalde regels ordelijk verloopt, en gemeenschapsverbanden in het leven roept, die zich gaarne met geheim omringen of door vermomming als anders dan de gewone wereld accentueren.

Huizinga benadrukt het spel als zijnde een vrije handeling en stelt dat het spel “een karakter van vrijheid” (35) heeft. Het staat buiten het gewone leven en voltrekt zich in ruimtelijke en tijdelijke context, het kent regels en orde en heeft een sociaal karakter. Hij benadrukt een aantal keer de eigenschap van spel dat het zich buiten de gewone wereld voltrekt (35, 36, 37, 41) maar wel een onderdeel is van het leven, door haar herhaaldelijke karakter (36). Spel bevindt zich volgens Huizinga dus binnen de grenzen van het speelveld dat hij later de ‘toovercirkel’ noemt waar men tijdelijk onschendbaar is (106). Het is belangrijk hierbij op te merken dat Huizinga stelt dat het speelveld zowel stoffelijk als denkbeeldig (37) kan zijn.

74 Jaar geleden werd er voor het eerst op deze manier nagedacht over het spel en werd beschreven hoe spel en het dagelijks leven ten opzichte van elkaar bestaan, zonder de aanwezigheid van computers, internet of mobiele telefoons. Deze media hebben een hoop veranderd aan de spelervaring en wellicht aan de kenmerken van het spel. Er moet in acht worden genomen dat het spel zoals Huizinga dit beschrijft, laat ik dit het ‘analoge’ spel noemen, natuurlijk nog steeds als zodanig bestaat. Het spel dat in dit onderzoek echter belangrijk is, het ‘digitale’ spel dat steeds mobieler wordt en gebruik maakt van GPS-technologie en netwerktechnologie, komt niet meer overeen met alle eigenschappen van het analoge spel.

Het belangrijkste verschil met het spel in 1938 en het spel binnen de huidige digitale gemedieerde wereld, is de afgebakende ruimte die Huizinga uitvoerig bespreekt. De grenzen tussen ‘het gewone leven’ en spel zijn minder duidelijk aanwezig binnen digitale, mobiele games en lopen steeds vaker door elkaar heen. In 2009 schrijft gamewetenschapper Markus Montola samen met collega onderzoekers Stenros en Waern het boek: *Pervasive Games: Theory and Design* waarin zij stellen dat: “Playfulness is seeping into the ordinary. Everyday life is becoming interlaced with games” (XIX). Het feit dat zij het woord “becoming” gebruiken, betekent dat zij stellen dat dit gaande is en nog niet zo was.

Spel is dus ook het vervagen van grenzen en het vermengen van dagelijks leven in het spel. Een ander verschil is de ruimtelijkheid en tijdelijkheid die Huizinga toekent aan het spel. Dit gaat niet altijd meer op voor mobiele digitale spellen omdat het spel zich niet meer beperkt tot de stoffelijke of denkbeeldige ruimte. Het kan zich ook bevinden in de digitale ruimte, besproken als zijnde cyberspace (Nunes, 2006). Mobiele games zitten niet vast aan één ruimte maar kunnen overal gespeeld worden, terwijl zij zich ook in cyberspace bevinden. De ruimte is mobiel geworden en kan worden meegenomen in de broekzak. Tevens zijn zij niet tijdelijk maar kunnen gespeeld en gestopt worden wanneer de speler dit wil. Het spel is dan niet per se over of uit zoals Huizinga dat beschrijft (1938: 34). Het lijkt er meer op dat het spel op pauze staat voor de speler en deze weer op play kan drukken wanneer dat gewenst is. Meer over de ontwikkelingen van het spel wordt besproken in de tweede paragraaf over spel en hybride ruimte.

Dit brengt ons bij het volgende begrip: dagelijks bestaan. Er worden in de gamewetenschappen vele termen gebruikt om het dagelijks bestaan te omschrijven. Montola et. al. hebben het over ‘everyday life’ en ‘the ordinary’ (2009: XIX), Huizinga heeft het over ‘het gewone leven’ (1938: 37) en gamedesigner en wetenschapper Jane McGonigal spreekt over ‘reality’ (2011). Om dit begrip zo eenduidig mogelijk te houden wil ik binnen dit onderzoek spreken van het dagelijks bestaan als zijnde de dagelijkse leefwereld, betrekkelijk op hoe de mens leeft en wat hij dagelijks doet.

Dit voltrekt zich binnen een ruimte waarnaar wordt gerefereerd als de fysieke wereld. In deze thesis is de fysieke wereld dus het 'tastbare' en het 'materiële' waarbinnen het dagelijks bestaan plaatsvindt. Tegenover de fysieke wereld staat de digitale wereld. Deze door mensen gemaakte ruimte kan het best beschreven worden in de termen van Nunes als zijnde een netwerk waarin ruimte niet geografisch is bepaald, maar zich in het medium bevindt (2006: XII). Binnen dit netwerk bestaan volgens socioloog Bruno Latour verschillende actanten die evengoed wel als niet menselijk kunnen zijn (Latour, 2005). Deze digitale ruimte is gecreëerd door technologische ontwikkelingen waarmee men nog steeds grote sprongen maakt en deze steeds onzichtbaarder wordt in het dagelijks bestaan en in de fysieke wereld (Latour, 1999).

Het door elkaar lopen van de fysieke wereld en de digitale wereld, laten een nieuwe ruimte ontstaan die gezien wordt als de 'hybrid space'. De Souza e Silva stelt dat door de geavanceerdere technologie de digitale ruimte steeds meer overlap krijgt met de fysieke wereld: "Hybrid spaces merge the physical and the digital in a social environment created by the mobility of users connected via mobile technology devices. The emergence of portable communication technologies has contributed to the possibility of being always connected to digital spaces, literally "carrying" the Internet wherever we go" (De Souza e Silva, 2006:263). De hybride ruimte lijkt dus draagbaar te zijn door het altijd verbonden zijn met het internet netwerk.

Het netwerktechnologisch perspectief speelt een belangrijke rol bij het beschouwen van hybride ruimte. Als deze ruimte wordt beschouwd als een netwerk zoals Nunes dat doet, waarin *computer mediated communication* centraal staat (XII), is de ruimte makkelijker te visualiseren als concept en begrijpen we beter hoe deze wereld in elkaar zit. Technologische artefacten spelen binnen dit netwerk een even belangrijke rol als de menselijke actoren (Latour, 2005: 25). Er moet worden gerealiseerd dat het netwerk meer betreft dan alleen het internet. Zo is er ook een sociaal netwerk tussen actoren en navigeerbaar netwerk tussen verschillende wegen (nunes, 2006:XIX).

Het volgende begrip is *location based gaming*. Deze thesis spitst zich toe op LBG omdat deze games gezien kunnen worden als bestaande in een ruimte die een extensie van cyberspace vormt (Rashid et. al., 2006), ofwel de hybride ruimte. Spelers zijn mobiel en verbonden met het internet, zij kunnen op elk moment een LBG spelen (uitzonderingen daargelaten, zo werd frequentie 1550 beperkt tot Amsterdam, maar het spel kan ook heel goed in andere steden worden gespeeld). Meestal staat de GPS ontvanger van de telefoon centraal binnen deze games en is de fysieke positie van de speler van belang. Hybridisering krijgt veel vat op dit soort games omdat er fysieke gegevens in de digitale ruimte worden omgezet naar het spel.

Het mobiel zijn van de speler en de mogelijkheden die dit met zich mee brengt, speelt een grote rol bij de hybridisering die zich voltrekt. De spelers nemen de hybride wereld met zich mee en kunnen zich op elk gewenst moment begeven in deze wereld (De Souza e Silva, 2006: 266). Hierbij moet gerealiseerd worden dat er weinig sprake meer is van toegang tot deze wereld, zoals eerder gezegd wordt deze wereld steeds meer één met het fysieke in het dagelijks bestaan.

Nu de begrippen uit de vraagstelling zijn behandeld, waarin ook kort het netwerk en technologie ter sprake zijn gekomen, blijven de begrippen *pervasive games* en gamification nog over. *Pervasiveness* kan vertaald worden als 'alomtegenwoordig'. Als dit begrip in relatie tot games wordt bekeken, betekent dit dus dat het spel overal aanwezig is en geen grenzen heeft. In het eerder aangehaalde boek van Montola et. al wordt pervasive gaming beschreven als fundamenteel verschillend van de beschrijving van spel gespeeld binnen een 'toovercirkel': "We argue that this way of breaking out of the proper boundaries of time and space makes pervasive games fundamentally different experiences that can utilize a novel set of aesthetics for creating engaging and meaningful experiences. This book uses the following definition of pervasive games: A pervasive game is a game that has one or more salient features that expand the contractual magic circle of play spatially, temporally, or socially" (Montola et. al. 2009:22). In dit onderzoek wordt deze definitie aangehouden als er verwezen wordt naar pervasive games.

Het overschrijden van grenzen en het vervagen ervan op ruimtelijk, tijdelijk en sociaal vlak vormen de bouwstenen van de hybride ruimte. De hybride ruimte zelf is pervasieve en zorgt voor een pervasieve karakter van de games (Harrison en Dourish, 1996:7).

Als laatste wil ik kort de term gamification bespreken. Games waarbij spel vermengt met het dagelijks leven en die zich bevinden in de hybride ruimte, kunnen vaak onder deze paraplu-terminologie worden geschaard. Volgens game designer en wetenschapper Sebastian Deterding is gamification: "the use of game design elements in non-game contexts" (Deterding et. al., 2011:2). Het is hierbij essentieel dat het gaat om spelelementen en niet direct om het spel zelf. Er worden eigenschappen van het spel toegevoegd aan bijvoorbeeld het dagelijks bestaan. Een vaak genoemd voorbeeld hiervan, is de locatie gebaseerde applicatie *Foursquare*, waarbij de gebruiker in kan *checken* op verschillende fysieke, geografische locaties en zo badges kan verdienen. Het perspectief binnen dit onderzoek is niet vanuit gamification, maar juist vanuit de spellen zelf zoals ook zal blijken uit de casestudy. In dit onderzoek gaat het dus wel degelijk om een spel en niet slechts om spel- of speelse elementen.

De relatie tussen spel en hybridisering zal in de volgende paragraaf uitvoerig worden besproken. Technologie en het netwerk zullen in de paragraaf hierop volgend uitgebreid aan bod komen. Binnen het veld van game studies is onlangs veel geschreven over de relatie tussen spel en dagelijks bestaan (Cf. McGonigal, 2011; Deterding, 2011; Montola, 2009; Nunes, 2006). De focus ligt hierbij echter vaker op het dagelijks bestaan (McGonigal), de digitale wereld (Nunes) of op de hybridisering (Montola, de Souza e Silva). Binnen dit onderzoek wil ik de focus op het spel leggen en vanuit het spel kijken wat de toevoeging is van het dagelijks bestaan dat zich hierin mengt. Op deze manier voegt deze thesis iets toe aan de bestaande literatuur en werpt het een nieuw licht op hoe ruimte en spel van vorm veranderen door elkaar te versterken of aan te vullen.

2. SPEL EN HYBRIDE RUIMTE

Binnen game studies is nog altijd een debat gaande over het bestaan van de *toovercirkel*. Terwijl Huizinga de term slechts vier keer noemt in zijn boek (1938, editie 2008: 37, 48, 106, 245), is de term in veel artikelen terug gekomen; *There is no magic circle* (Consalvo, 2009), *Beyond the magic circle* (Copier, 2007) en *The magic circle and the puzzle piece* (Juil, 2009) zijn hier voorbeelden van. Juist bij het kijken naar hybridisering is dit vraagstuk relevant omdat er geen aanwijsbare ruimte is waar het spel zich voltrekt. De vraag is of deze, metaforisch gezien, wel aanwezig is. Juist nu de LBG zorgen voor meer interventie van het dagelijks bestaan in spel kunnen we ons afvragen waar de grenzen van het spel stoppen en hoe we de interventie van het dagelijks bestaan moeten interpreteren.

In 2009 schreef gamewetenschapper Jesper Juul het bovengenoemde artikel, hierin wil hij bewijzen dat de *toovercirkel* wel degelijk bestaat. Naast deze uiteenzetting haalt Juul Garfield aan, welke de elementen van het dagelijks bestaan, verweven geraakt met games, *metagames* noemt: "Richard Garfield has argued for the existence of *metagames*, which includes what players bring to a game and what players take away from a game. The metagame is "how a game interfaces with life"" (Garfield in Juul, 2009:60). Metagames kunnen worden gezien als de vermenging die gaande is tussen spel en dagelijks bestaan. Hierbij doelt Garfield voornamelijk op de sociale context. Als voorbeeld noemt Garfield poker waarbij de metagame het wel/niet vertrouwen van de medespelers betreft.

Ook in LBG speelt deze sociale context een rol. Gekeken naar het spel *The Comfort of Strangers* (TCOS), waarbij spelers andere spelers moeten vinden in de massa en hen een leven moeten ontnemen, zijn de spelers ook aangewezen op het wel of niet vertrouwen van andere spelers als metagame van de eigenlijke game –het stelen van levens. Het sociale aspect van het spel is iets waar Huizinga al mee kwam en is ook in een hybride ruimte belangrijk. Er vinden sociale acties plaats in TCOS door te zoeken naar andere spelers. Ook de andere spellen die later worden besproken hebben sociale eigenschappen. Met de toename van de populariteit van Social Network Sites (Mazer et. al., 2007: 2) die net zo mobiel zijn als de LBG, lijkt het sociale aspect nog steeds een belangrijk aspect te zijn wat gekoppeld kan worden aan spel van spel.

Naast de rol van de metagames, spelen er ook elementen een rol in het spel die niets te maken hebben met het spel zelf. Wanneer het dagelijks leven intervenueert met het spel zonder dat dit de bedoeling is van de makers van het spel, kunnen we ons afvragen hoe dit impact heeft op het spel. Binnen de LBG wordt de mobiele telefoon gebruikt als zijnde de 'game console'. In het dagelijks leven wordt dit apparaat gebruikt om te bellen of te netwerken. Als de telefoon af gaat terwijl de speler in het spel zit, hoe is dit dan te combineren met het spel? Wordt de metaforische cirkel dan verbroken of is deze überhaupt niet aanwezig in LBG?

Eenzijds is het afhankelijk van de reactie van de speler op de interventie van het dagelijks leven. Gaat hij/zij op in het spel en neemt de telefoon op als onderdeel van het spel, of stapt hij/zij tijdelijk uit het spel om weer in te stappen wanneer de speler dat wenst? Om hier een antwoord op te geven kan De Souza e Silva wellicht uitkomst bieden. De interventie van het dagelijks leven valt te verbinden aan het altijd 'aan' zijn van het spel. Door de verbondenheid met het netwerk en dus de hybride ruimte die De Souza e Silva bespreekt (2006:263), hoeft de speler niet daadwerkelijk te stoppen met het spel, het spel is niet afgelopen maar kan elk moment weer worden gespeeld. Anderzijds lijken de grenzen tussen spel en dagelijks bestaan in ieder geval al te vervagen en is de speler al gewend aan het bestaan in de hybride ruimte tussen het spel en het dagelijks bestaan in, zoals Montola dat betuigt (2009: XIX).

Deze ontwikkelingen zorgen voor een verlaging van de drempel tot het spelen van een LBG. Het spel kan immers gecombineerd worden met het dagelijks bestaan en hoeft niet uitgespeeld te worden. In 2008 zei Journalist Rob Fahey al: "Soon we'll all be gamers" (Fahey in McGonigal, 2011). Ook Jesper Juul geeft aan in zijn boek *A Casual Revolution* dat games ook steeds populairder worden onder de niet 'doorgewinterde' gamers (2009). Hierbij bespreekt hij voornamelijk de sociale context van de spellen, bijvoorbeeld de Nintendo Wii spellen waarbij hij terug grijpt naar het concept van de metagame. De sociale context van de spellen en het met elkaar zijn ziet Juul als een metagame (122). Dit geldt evengoed voor LBG. Veel van deze games zijn gekoppeld aan sociale netwerk sites zoals *Facebook*¹. De speler kan als zijnde metagame elementen van het spel delen met zijn vriendenkring via sociale media. Games als TCOS zijn in zichzelf al sociaal van aard en zorgde zelfs voor het ontstaan van gamegemeenschappen binnen het spel (McGonigal, 2011: 89).

Het spel en het dagelijks bestaan kunnen elkaar op twee manieren intervenueeren. Aan de ene kant kan dit doormiddel van gamification. Waarbij niet per se sprake is van hybridisering, zo noemt Deterding het voorbeeld om kinderen klusjes laten doen door er een spel van te maken (specifiek ging het over het maaien van het gras, waarbij punten verdiend konden worden) (Deterding, 2011:96). Gekeken naar locatie gebaseerde services is er wel sprake van een hybride ruimte en is dit iets wat steeds meer wordt toegepast in de vorm van spelelementen toevoegen aan dingen die in het dagelijks leven al (moeten) gebeuren (*Foursquare* is hier een goed voorbeeld van).

Aan de andere kant kunnen er in games elementen van het dagelijks bestaan worden toegevoegd. Dit kan zijn in de vorm van metagames, ook hier hoeft geen sprake te zijn van een hybride ruimte. Binnen analoge games kunnen ook elementen van het dagelijks bestaan toegevoegd worden aan het spel. De toegevoegde waarde van de reeds besproken hybride ruimte, is echter dat het spel minder begrensd is, geen temporeel begin of eind heeft en dagelijkse dingen niets te maken hoeven te hebben met het spel maar toch door de speler gezien kunnen worden als één geheel.

Naast dat hybride ruimte dient als een netwerk en ruimte voor LBG, is er een plaats voor fysieke ruimte in de vorm van een geografische kaart. Deze kaart dient niet slechts het doel de speler te laten zien waar hij/zij is, maar deze locatie wordt in het spel zelf gebruikt als onderdeel van het spel. De kaart wordt hierdoor een actant in het Latouriaanse netwerk die interacteert met de gebruiker (Lammes, 2011:1).

¹ Voorbeelden hiervan zijn Foursquare en Nike+

Gamewetenschapper Sybille Lammes schreef een artikel over dit fenomeen en beschrijft hoe dit zorgt voor een vervaging van grenzen tussen het fysieke en de wereld van het spel: “contrary to many other pervasive games, these mobile map-based games blur the distinction between the physical world and game-world through an ongoing integration of real-world aspects into the game-world. The map becomes a portable game-board that constantly incorporates the physical and spatial activities of players on the move.” Als deze kaart het speelbord wordt van het spel, zoals Lammes dat stelt, zou dit ook de begrensde wereld kunnen zijn van het spel. Ze geeft hierbij wel aan dat anders dan het analoge bord, de kaart transformeerbaar is geworden, afhankelijk van het spel en de bewegelijkheid van de speler (Lammes, 2011:3). Het bord is dus niet begrensd zoals een analogo bord. Tevens is de kaart oneindig en kent het speelbord vier begrensde kanten waarbinnen de speler moet blijven.

De hybride ruimte waar LBG zich bevinden, biedt dus vele mogelijkheden en zorgt voor een aanvulling op het spel. De fysieke wereld maakt het spel laagdrempeliger, de speler kan makkelijker overstappen van zijn dagelijkse bezigheden naar een game en zowel het sociale aspect van het spel en de vrijheid van het spel blijven bewaard. De speler kan immers andere spelers ontdekken zoals in TCOS en de speler kan in en uit het spel gaan wanneer gewenst. De hybridisering complementeert de vermenging tussen het dagelijks bestaan en spel en dit lijkt een toenemende tendens te zijn.

3. HYBRIDISERING EN TECHNOLOGIE

In de jaren 1990 was er een discours gaande rond het begrip ‘Cyberspace’. In 1997 beschrijft Nunes dit fenomeen als problematisch concept in *What Space is Cyberspace: The Internet and Virtual Reality*. Cyberspace kent geen fysieke ruimte en toch vindt er *computer mediated communication* (CMC) plaats tussen mensen die zich wel in een fysieke ruimte bevinden. De ruimte wordt gedenatureerd en is niet geografisch bepaald (Nunes, 1997, 2006: XVI). Interessant aan het werk van Nunes, zowel uit 1997 als in 2006, is dat hij de ruimte tussen het digitale en het fysieke bekijkt vanuit een netwerktechnologisch perspectief. Door netwerktechnologie, ontstaat er een gemedieerde sociale ruimte die zich deels in het medium bevindt en deels binnen fysieke ruimten. De communicatie tussen actanten het netwerk bevindt zich dan in de hybride ruimte (Nunes, 2006: XVII).

Netwerktechnologie biedt een interessant perspectief gekeken naar hybridisering. Het standpunt van socioloog Bruno Latour is hierbij onmisbaar. Net als Nunes praat Latour van een groot netwerk waarbinnen zich allerlei actanten bevinden. In het boek dat hij schreef in 2005: *Reassembling the social- An introduction to Actor-Network Theory*, wordt beschreven hoe menselijke actoren en niet menselijke actoren met elkaar netwerken en hoe deze zich tot elkaar verhouden (Latour, 2005: 23). Bijzonder aan deze *Actor Network Theory* (ANT) is dat technologie naast de mens wordt gezet en zij zich in een relatie bevinden. De hybride ruimte kan dus gezien worden als een netwerk en als een ruimte waarin technologie en CMC centraal staan.

De gebruikte technologie wordt steeds minder zichtbaar en treedt verder naar de achtergrond. Zowel Latour als Nunes beschrijven dit fenomeen. Latour spreekt hierbij van *Blackboxing* waarbij hij stelt dat hoe beter de technologie werkt hoe onbekender het voor de mens wordt hoe het precies werkt (Latour, 1999). De technologie wordt daardoor steeds meer een onderdeel van het dagelijks bestaan zoals Nunes ook stelt: “The more invisible the technology, the more it has become a matter of everyday life” (2006: XXVII).

Deze ontwikkeling heeft twee kanten die op het eerste gezicht tegenstrijdig lijken: aan de ene kant is er het aanwezig zijn van veel meer technologie, denk hierbij aan mobiele technologie en aan netwerktechnologie waarbij de technologie voor een groot deel zichtbaar aanwezig is (Hawk, Rieder en Oviedo, 2008). Aan de andere kant verdwijnt de bewustwording van de aanwezige apparaten en valt de technologie niet meer op en wordt in feite onzichtbaar (De Souza e Silva 2006:263). Zo ontstaat er een hybride ruimte waarin het fysieke vervlochten is met het technologische en daarmee met het digitale. Het technologische kan op deze manier gezien worden als een MacLuhanesque extensie van de mens (MacLuhan, 1964) waarmee een nieuwe ruimte wordt gecreëerd waarin het mogelijk is om zonder geografische beperkingen te navigeren.

Hoe zit dit nu als deze technologische hybridisering wordt bekeken binnen games? Er is een ontwikkeling vast te stellen waarin technologie ook de spelervaring kan veranderen. Zo bestaat er het idee dat “[...] play occurs in a strictly defined place at a set time that is outside of and protected from everyday life” (Thomas, 2006:3). Zoals ook Huizinga dit betuigt (1938: 34) Met de komst van de computer en daarmee de digitale ruimte, werd deze gedachte voortgezet (De Souza e Silva, 2008:407), de spelers speelden in een digitale ruimte, maar nog steeds was deze ruimte achter een vaste computer (in de fysieke wereld).

Tijd kreeg hierdoor wel een nieuwe vorm; er was niet langer altijd een afgesproken tijd om een spel te spelen met begin en eind. Door het samensmelten van het fysieke en het digitale naarmate de technologie zich verder ontwikkelde en de ruimte steeds meer veranderde in een netwerk, ontstond een nieuwe ruimte voor het spel. Spellen die gespeeld worden in deze ruimte zijn volgens wetenschapper Eric Kluitenberg niet meer duidelijk begrensd binnen tijd of speelveld. Ze kunnen altijd en overal worden gespeeld omdat zij mobiel zijn geworden (Kluitenberg, 2006:14).

Door deze (technologise) ontwikkeling smelt het spel steeds verder samen met het dagelijks bestaan. Dit is bijvoorbeeld terug te zien in de populaire toepassing van gamification. Gamification laat tegenwoordig een duidelijke vorm van hybridisering tussen mobiele games en dagelijks bestaan zien. Interessant voor dit onderzoek is, dat bij gamification gekeken wordt naar het omgekeerde van wat in dit onderzoek wordt getracht. Door gamification wordt geprobeerd het dagelijks leven meer spelervaring te geven in plaats van elementen uit het dagelijks bestaan toe te voegen aan het spel en hierdoor de spelervaring te veranderen.

Een interessant voorbeeld van gamification waaruit duidelijk de hybridisering tussen dagelijks bestaan en spel te zien is, is de actie van autofabrikant Nissan (Deterding, 2011: 105). Zij wilden bestuurders milieubewuster laten rijden door virtueel plantje in het dashboard te plaatsen en goed gedrag belonen met een nieuw aangegroeid blaadje. De bestuurders konden ook plantjes van anderen zien om zo hun gedrag te kunnen vergelijken. Milieubewust rijgedrag bleek echter wat anders te zijn dan veilig en sociaal rijgedrag. Bestuurders gingen het spelelement zien als een uitdaging om zo snel mogelijk een volgroeid plantje te krijgen en schuwden er niet voor om gevaarlijk rijgedrag te vertonen om zo een beter spel te spelen (Schell, 2010).

Uit dit voorbeeld kan geconcludeerd worden dat wanneer er spelervaring wordt toegevoegd aan het dagelijks bestaan, de verhouding ertussen niet gelijk is. Het spelelement wordt door de speler zo ver doorgevoerd dat hij zich niet meer zodanig bewust is van het dagelijks bestaan als iets anders dan zijnde het speelveld. De hybridisering zorgt voor een immersieve spelervaring waarbij het spel duidelijk overwicht heeft. Als we het omdraaien en kijken naar het dagelijks leven binnen een spel in bijvoorbeeld Coderunner, lijkt ook hier de perceptie van het spel vele malen sterker te zijn dan de perceptie van het dagelijks bestaan. Niet voor niets waarschuwt de website voor het op elk moment beseffen van het verkeren in een spel en dus alert zijn op de omgeving². Het spel heeft dus een sterke werking op de speler of dit nu gaat om gamification of om het spel waarbinnen het dagelijks bestaan een rol heeft.

Omdat het spel een dergelijke sterke werking heeft op de mens, is het proces waarbij het spel gemengt raakt met het dagelijks bestaan erg eenvoudig. De mens gaat snel op in het spel zoals ook Juul bespreekt: “Surprisingly, when studies were carried out they showed that more than a third of the platyers of downloadeable casual games played nine two-hour sessions a week. Effectively it seemed that casual players were not playing in casual ways at all” (Juul, 2009:8). Hiermee wil ik aangeven dat blijkt dat spelers makkelijk in een spel worden getrokken en er snel veel tijd in stoppen, ook als het gaat om de niet hard-core gamers. Ook in het dagelijks bestaan wordt een spel dus vaak machtiger dan het dagelijks leven, door de immersieve natuur van het spel. Het gemedieerde dagelijks bestaan dat vol met technologie zit overlapt makkelijk met het spel

² Binnen de casestudy komt dit uitgebreider naar voren voor de website zie: <http://www.coderunnergame.com/>

door de technologieën uit het dagelijks bestaan ook in het spel te verwerken. De mobiele telefoon en GPS-technologie zijn voorbeelden van deze technologische overlap tussen het dagelijks bestaan en spel en de overgang van de digitale wereld naar de fysieke wereld.

4. CASESTUDY

Om een goed beeld te vormen van hoe het spel verandert door hybridisering en de vermenging van het dagelijks bestaan in spel, worden in deze casestudy drie mobiele *location based pervasive games* behandeld, waarvan één *serious game*. Hoewel de naam anders doet vermoeden zijn location based games niet verbonden aan een specifieke geografische locatie. Meestal wil het zeggen dat de games overeenkomen met een geografische locatie via GPS technologie, ongeacht waar de speler zich bevindt. In twee van de behandelde games is dit het geval. In de *serious game* is het spel wel verbonden aan één specifieke locatie, namelijk de binnenstad van Amsterdam. *Serious games* zijn spellen met een ander doel dan spelen op zichzelf, dat meestal van educatieve aard is (Abt, 1987).

De games die binnen dit onderzoek relevant zijn en worden besproken, bevinden zich allemaal in de hybride ruimte, hebben allemaal een sterk technologisch fundament en worden gespeeld binnen een netwerk. Omdat deze games goed laten zien hoe de fysieke wereld wordt geïntegreerd in de spelomgeving en er al het een en ander geschreven is over deze games, geven zij een betrouwbaar beeld van de veranderende spelervaring door de hybridisering van verschillende ruimten. Hierbij is het interessant dat het eerder genoemde probleem van 'cyberspace' (het afwezig zijn van een evidente fysieke geografische plaats) anders wordt opgelost in de drie games. De spelervaring is daardoor dan ook bij alle drie de games verschillend.

De drie besproken games omvatten allen een ander aspect van de hybridisering die plaatsvindt. Het is daarom interessant om deze spellen naast elkaar te leggen en zo een goed antwoord te kunnen geven op de hoofdvraag. TCOS laat zien hoe het dagelijks leven naast het spel tegelijk plaats kan vinden. Daarnaast laat het spel zien dat er binnen de hybride ruimte nog wel een duidelijke scheidslijn kan bestaan tussen spel en het dagelijks bestaan. *Frequentie 1550* laat zien hoe de scheidslijn tussen spel en dagelijks bestaan juist kan vervagen en er geen duidelijke grens meer valt aan te geven. *Coderunner* fixeert zich erg op het fantasie element, waardoor de illusie wordt gewekt dat het 'echt' is en de relatie tussen het dagelijks bestaan en het spel wordt versterkt. Dit gebeurt door digitale elementen toe te voegen aan het spel die lijken te horen in de fysieke wereld, zoals personen op locaties in de buurt van de speler waarbij de locaties 'echt' zijn maar er zich geen daadwerkelijke persoon daar bevindt.

De casestudy zal een antwoord bieden op de vraag hoe hybridisering plaatsvindt en wat dit doet met het spel. Er kan betwist worden dat er ook zonder digitale aanwezigheid sprake kan zijn van een hybride ruimte zoals dat in 1903 werd beschreven door Georg Simmel, die stelt dat er een gemedieerde ruimte is ontstaan doormiddel van geld en kloktijd die ook als hybride beschouwd kan worden (1903:12). Binnen dit onderzoek wordt uitgegaan van de definitie van De Souza e Silva en dus van een digitale ruimte mogelijk gemaakt door technologie waardoor hybridisering plaatsvindt tussen het fysieke en het digitale.

The Comfort of Strangers

TCOS is ontwikkeld in 2008 door Simon Evans en Simon Johnson. De achterliggende gedachte is, dat de technologie ons individualiseert en dat we hierdoor minder met vreemden in contact komen. Dit spel moet zorgen voor een saamhorigheidsgevoel tussen mensen die elkaar niet kennen terwijl zij in een stedelijke omgeving zijn, wat zorgt voor meer contact met vreemden.

Er zijn twee groepen in het spel de zogenaamde 'Lovers' en de 'Dancers'. Elke speler begint met tien levens die door de tegenstander gestolen kunnen worden en door een medestander geschonken kunnen worden. Via oordopjes die in een PDA geplugd zijn, wordt de speler op de hoogte gesteld van de locatie van andere spelers. Het speelveld van TCOS is op straat, in dit geval in de stad New York. Het spel speelt zich af tussen mensen die niets vermoedend door de stad lopen en tussen andere spelers. In het spel kunnen andere spelers

gelokaliseerd worden door GPS in de PDA. Als een speler in het team van de Dancer dichtbij één van de Lovers komt, kan hij een leven stelen. Als alle leden van de tegenstanders zijn uitgeschakeld, is het spel afgelopen.³

Het spel is een *pervasive, location based game*. *Pervasive* omdat het spel altijd 'aan' is en de fysieke wereld het speelveld construeert. Siobhán Thomas beschrijft in zijn artikel *Pervasive learning games: Explorations of hybrid educational gamescapes*, waar een *pervasive game* aan moet voldoen en noemt de eigenschappen van het altijd 'aan' zijn en het hebben van een relatie tot het fysieke het belangrijkste (Thomas, 2006: 43). *Location based* omdat het spel zich afspeelt in de fysieke wereld tussen het alledaagse bestaan en wordt gespeeld via een mobiel apparaat waarmee gebruik gemaakt wordt van GPS.

Jane McGonigal bespreekt dit spel in haar boek *Reality is Broken*. Ze haalt de maker Simon Johnson aan: "We played with the boundary between players and nonplayers so that finding another playing stranger always brings you comfort, even if they're on the opposite side. Because at least they understand your actions, they understand that you are part of the same game" (Evans in McGonigal, 2011: 170-171). De spelers bevinden zich dus in een hybride ruimte waarin het niet duidelijk is wie er wel en wie er niet bij het spel hoort. Dit geeft aan dat er niet alleen in het spel sprake is van een hybride ruimte maar dat het spel zich vermengt met het dagelijks bestaan. McGonigal stelt dat de spelers terwijl zij hun dagelijks bezigheden uitvoeren, spelelementen toevoegen aan hun dagelijks bestaan om zo het gemeenschapsgevoel te versterken en zich niet meer geïsoleerd voelen tussen vreemden op straat (171).

Ik ben het deels eens met de beredenering van McGonigal; het bevorderen van contact tussen vreemden is zeker een positieve ontwikkeling die spel kan veroorzaken. Aan de andere kant werkt het ook andersom; als een speler niemand tussen de menigte vindt die ook het spel speelt, kan hij zich nog geïsoleerder en eenzamer voelen. McGonigal beschrijft dat er niet genoeg spelers waren om het spel goed te laten lopen. De massa is heel belangrijk voor dit soort spellen om een gemeenschap te vormen. Om dit toch voor elkaar te krijgen gingen de spelers georganiseerd afspreken via een digitaal platform (172). Op deze manier is er in mindere maten sprake van vermenging tussen het dagelijks bestaan en spel, omdat het speelveld een vaste plek is geworden, weliswaar in de fysieke ruimte, maar niet zodanig dat de grens tussen spel en dagelijks bestaan vervaagt, deze wordt hierdoor juist zichtbaar. De ruimte wordt begrensd en tijdelijk, waardoor de game niet langer *pervasive* is binnen deze context.

Het spel speelt zich af op een afgesproken plek die dient als speelveld, de hybride ruimte verandert daardoor in een speelarena, waarbij juist wel sprake is van een fysieke geografische ruimte. De game is dan nog alleen *pervasive* op sociaal gebied omdat de mensen die niet meedoen aan het spel, zich toch in het spel bevinden. De grenzen tussen spel en dagelijks bestaan worden gewaarborgd door het organiseren van het spel op een vaste tijd en door een vast speelveld af te bakenen. De hybridisering tussen het fysieke en het digitale is echter nog wel aanwezig alleen op een andere manier. Het enige digitale element dat nog aanwezig is, is de stem die vertelt waar andere spelers zich bevinden.

Frequentie 1550

In 2005 werd voor het eerst de *location based serious game Frequentie 1550* gespeeld. Dit spel met educatief doel, is ontwikkeld door *Waag Society*⁴. Het is een mobiel geschiedenis spel, waarbij HAVO leerlingen geschiedenisles krijgen doormiddel van een spel dat werd aangestuurd door een mobiele telefoon en GPS technologie.

³ Voor meer informatie over het spel zie: http://www.comeoutandplay.org/2008_comfortofstrangers.php

⁴ Voor meer informatie over Waag Society en Frequentie 1550 zie: <http://www.waag.org/project/frequentie> en <http://www.frequentie1550.nl/>

Het doel van het spel is om de leerlingen bekend te maken met de middeleeuwse stad Amsterdam. Dit werd gedaan door de leerlingen in teams te verdelen en deze teams in twee groepen op te delen. De ene groep ging opdrachten uitvoeren in de stad, de andere groep zat op het 'hoofdkwartier' om te waarschuwen als er tegenstanders aankwamen en om ze te helpen navigeren door de stad.

Uit onderzoek naar de pilot van dit spel is gebleken dat kinderen veel moeite hadden met het uit elkaar houden van fictieve en feitelijke elementen (Huizenga, Admiraal en Akkerman, 2007:7). Dit geeft aan dat er zodanig een hybride ruimte werd gevormd dat de kinderen deze ruimte niet meer goed konden onderscheiden van de fysieke wereld. Het hele spel bevond zich binnen de hybride ruimte waarin zij alles beschouwden als feitelijke informatie die geschiedkundig klopte.

Er waren fictieve elementen aan het spel toegevoegd die alleen diende om het spel een narratieve context te geven. Daarnaast mengde de fysieke wereld zich in het spel doordat de gebouwen die in het spel besproken werden, ook naast het spel nog steeds bestaan. In 2007 is het spel opnieuw uitgevoerd en in deze versie zijn de narratieve elementen eruit gelaten. De vermenging van het dagelijks bestaan en het spel, werd hier niet minder door (ibid.:8). Dit werd door de makers als negatief neveneffect gezien. Hieruit kan worden opgemaakt dat de vermenging tussen spel en dagelijks bestaan niet altijd een positieve spelervaring als gevolg heeft.

Coderunner

Een vrij nieuw spel (2011) dat te spelen is op de Iphone, is Coderunner⁵ ontwikkeld door *Rocket Chicken*. In dit spel is het de bedoelingen dat er, als zijnde een spion, opdrachten worden uitgevoerd voor het *Department of Privacy*. Het spel is een *location based pervasive* spel dat op elk moment en op elke plaats gespeeld kan worden. De tegenstanders zijn deels imaginair dus het 'probleem' dat zich aandient bij TCOS speelt hier geen rol. Al lopend met telefoon en aanwijzingen via een koptelefoon moeten er objecten getraceerd worden en codes gekraakt worden. Via de GPS technologie in de Iphone en een kaart die in de app zit, is te zien waar de speler zich bevindt en waar hij/zij naar toe moet.

De spelers kunnen fysieke objecten achterlaten voor andere spelers. Deze worden geregistreerd in het spel en zo wordt het spel nog meer toegespitst op het dagelijks bestaan. In de achtergelaten objecten zit een code verstopt die de speler weer verder helpt. Dit element in het spel is niet essentieel maar kan het digitale aspect wel meer laten integreren met de fysieke wereld. Ook in deze game is net als in *Frequentie 1550* sprake van deels een fysieke wereld en deels een fictieve digitale wereld. De bedoeling van de makers van de game is om de speler een immersieve ervaring te geven. Hierbij wordt een hybride ruimte gecreëerd waarbij het dagelijks bestaan wordt vermengd met het spel.

Opvallend is dat de makers waarschuwen op hun website⁶ dat de speler niet moet vergeten dat hij een spel speelt. Zo stellen zij dat de fysieke wettelijke regels altijd boven het spel staan, dat de speler niet zomaar overal 'drops' achter kan laten en dat er geen tijdlimiet aan het spel zit, om te voorkomen dat de speler in gevaarlijke situaties terecht komt zoals door een rood verkeerslicht lopen.

Aan de ene kant lijken de makers een ultieme hybride ruimte te willen creëren die geen onderscheid meer maakt tussen spel en dagelijks bestaan, maar aan de andere kant zijn ze terughoudend als ze bedenken wat de gevolgen kunnen zijn. Omdat het spel net als *Frequentie 1550* met echte locaties werkt, kunnen ook hier fictieve feitelijke elementen door elkaar gaan lopen en verwarring voor de speler veroorzaken.

⁵ Voor meer informatie over deze mobiele game zie: <http://www.coderunnergame.com/>

⁶ <http://www.coderunnergame.com/play-safe/>

Vergelijkende analyse

Om deze games weer terug te kunnen koppelen naar hoe de hybridisering tot stand komt binnen het spel en hoe het dagelijks leven een rol speelt in het spel, heb ik eerst in onderstaande figuur proberen aan te geven of binnen de spellen een hybride ruimte wordt gebruikt en of er een vervaging plaatsvindt tussen het dagelijks bestaan en spel. Het is opmerkelijk dat binnen de drie games hybride ruimte als een positieve ontwikkeling wordt gezien, maar dat het vervagen van de grenzen tussen spel en dagelijks bestaan dit niet altijd is. Daarnaast vindt bij het spel waar de hybridisering wel gewenst is (TCOS) deze juist niet geheel plaats.

Game	Gebruik van Hybride ruimte	Vermenging tussen dagelijks bestaan en spel
TCOS	Deels	Ja in theorie nee in praktijk
Frequentie 1550	Ja	Ja
Coderunner	Ja	ja

Tabel 1 Hybride ruimte en vermenging binnen de geanalyseerde games

Het in kaart brengen van deze bevindingen helpt te begrijpen hoe groot de impact kan zijn van een hybride ruimte als spelomgeving. Daarnaast treden er door de aanwezigheid van de hybride ruimte en de pervasiviteit van de game (onbedoelde) neveneffecten op zoals de verstrengeling tussen het dagelijks leven en het spel.

Een verschil tussen de twee spellen waar het spel zich duidelijk vermengt met het dagelijks bestaan en het spel waarin dit niet gebeurt, is dat de locatie een grotere rol speelt in het digitale element van het spel. Zo kennen *Frequentie 1550* en *Coderunner* geografische kaarten met daarop zichtbare fysieke locaties die iconisch corresponderen met de omgeving.

Maar hoe komt die hybridisering van ruimte nu tot stand binnen de verschillende spellen? In TCOS bevindt de digitale wereld zich op de telefoon waarop de aanwijzingen worden gegeven in het spel. Het feit dat het een telefoon is en niet een apart los apparaat, zorgt al voor een vermenging tussen het dagelijks bestaan waarin de telefoon thuis hoort en het spel. De hybride ruimte van het spel ontwikkelt zich door deels een fysieke locatie te zijn en deels te bestaan als speelveld op de telefoon. De vermenging tussen het dagelijks bestaan en spel houdt op als er door de spelers wordt afgesproken waar en wanneer er gespeeld wordt, de telefoon wordt dan echt als gameconsole gebruikt en er wordt een duidelijke speelarena afgebakend. De hybride ruimte blijft echter deels bestaan omdat er nog steeds sprake is van een fysieke locatie en een digitaal speelveld. De reden waarom er slechts deels sprake is van een hybride ruimte is omdat er naast geluid geen digitale elementen worden gebruikt in het spel. Visueel is er geen andere ruimte dan de fysieke aanwezig. Er is geen 'speelbord' zoals Lammes dat beschrijft (2011: 2).

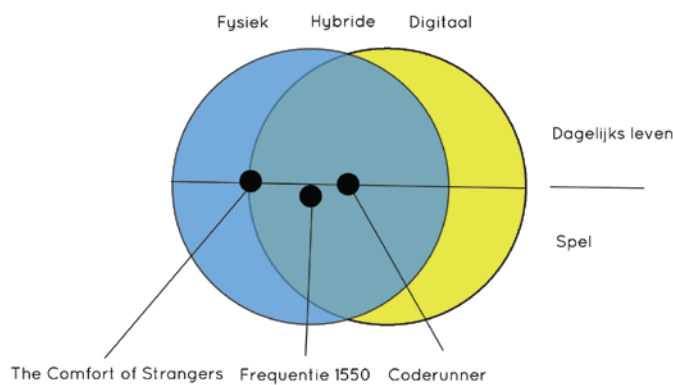
Frequentie 1550 kent wel een duidelijke hybride ruimte doordat de makers ervoor hebben gekozen de spelers te laten navigeren op hun telefoon. Zij zien een kaart en in het hoofdkantoor zien de spelers andere deelnemers bewegen. De iconische digitale kaarten vormen zo de hybride ruimte tussen het digitale en het fysieke waarin het spel zich afspeelt. De spelers op het hoofdkantoor communiceren naar de spelers in het veld toe als er 'vijandelijke troepen' in de buurt zijn. De vermenging van het dagelijks leven en het spel vindt plaats doordat de gebouwen in het spel corresponderen met de gebouwen in de fysieke wereld. De geschiedenis die in het spel wordt nagespeeld, zou ook in de huidige tijd plaats kunnen vinden door de aanwezige objecten die er nog steeds zijn. Een verschil met TCOS is dat er geen dagelijkse nevenactiviteiten plaatsvinden naast het spel. Er wordt duidelijk een spel gespeeld zonder dat er daarnaast dagelijkse activiteiten zijn behalve misschien en bekijken van berichtjes op de telefoon die niet aan het spel gerelateerd zijn en natuurlijk het volgen van onderwijs wat ook behoort tot de dagelijkse praktijk.

Coderunner maakt het meest gebruik van de mogelijkheden van hybridisering. De makers vullen de tekortkomingen van de fysieke wereld aan met digitale imaginaire mogelijkheden. Voor de speler is het niet direct duidelijk waar de grens tussen het fysieke en het digitale zich bevindt. De bewegende stippen op de

kaart van de telefoon kunnen echte spelers impliceren maar kunnen ook fictief zijn. Dit lijkt de meest geslaagde vorm van hybridisering te zijn gekeken naar de drie spellen. Door het toevoegen van spelelementen die alleen digitaal bestaan, maar ze wel weer te geven op een geografische kaart die correspondeert met de fysieke wereld, ontstaat er een overlap waarin de speler zich beweegt in de gecreëerde hybride ruimte. Naast de hybridisering vindt er ook vermenging plaats tussen het dagelijks leven en spel. Tussen de dagelijkse bezigheden door kan dit spel worden gespeeld in de straat van de speler en dus binnen een vertrouwde dagelijkse omgeving.

De speler kan spelen wanneer hij wil door de imaginaire tegenstanders is de speler niet afhankelijk van andere deelnemers zoals dat wel zo is in de andere twee games. Er is echter wel de mogelijkheid om te spelen met andere fysieke spelers zodat er nog meer overlap is tussen het digitale en fysieke. De telefoon dient als overgangstechnologie van het dagelijks bestaan naar spel. De speler weet hoe hij/zij om moet gaan met deze technologie en is er vertrouwd mee.

In onderstaande figuur is schematisch weergegeven in hoeverre het spel overlapt met het dagelijks leven en waar het zich bevindt in de hybride ruimte. Hieruit valt op te maken dat Coderunner het meest hybride spel is en TCOS het minst. Frequentie 1550 heeft het minst overlap met het dagelijks bestaan en is vooral een spel.



Figuur 1 schematische weergave van de plaats waar de games zich bevinden in de hybride ruimte

Frequentie 1550 vermengt zich op een andere manier in het dagelijks bestaan dan de andere twee spellen. Het spel vermengt voornamelijk feit en fictie in plaats van dagelijks bestaan en spel, hoewel spel en fictie en feit en dagelijks bestaan ook wel weer enige overlap kennen. Het dagelijks leven is wat dat betreft vrij breed; het omvat feiten en de fysieke wereld maar geeft vooral weer hoe er in geleefd wordt, de dagelijkse en sociale bezigheden horen hier ook in thuis. Het sociale aspect is wel weer goed terug te zien in Frequentie 1550, de leerlingen communiceren met elkaar zowel in het spel als in het dagelijks leven.

De spelervaring is in alle drie de games verschillend. Uit de analyse van TCOS blijkt dat een spel dat bedoeld is om een hybride ruimte te creëren en spelelementen toe te voegen aan het dagelijks bestaan, kan leiden tot een tegenovergestelde reactie onder de spelers. Deze worden fanatiek in het spel en vinden het leuker om onder meerdere spelers te spelen. Hierbij lijken zij weinig te geven om het doel van het spel gesteld door de makers, om zich alleen en geïsoleerd te voelen en zich daardoor getroost te voelen als zij eindelijk een medespeler ontdekken in de massa.

Frequentie 1550 zorgt voor een hybride ruimte door overeenkomstige elementen in het digitale deel van het spel te plaatsen die één op één overeenkomen met de fysieke wereld. Gebouwen en specifieke routes door de stad zijn hier voorbeelden van. Omdat het een *serious game* is, is er dus overlap met het dagelijks bestaan. De leerlingen hebben eigenlijk geschiedenisles in de vorm van een spel. Ook kennen zij de omgeving uit hun dagelijks bestaan en is er dus op dit gebied overlap met het spel. De ruimte waar normaal hun dagelijks leven

zich voltrekt (de fysieke wereld) wordt nu deels gebruikt voor het spel. Doordat de digitale elementen van het spel overlappen met de wereld van het dagelijks bestaan komt er een gemixte vorm van dagelijks bestaan en spel in de hybride ruimte.

In Coderunner lijkt het spel zich te mengen met het dagelijks bestaan door de speler tijdens zijn dagelijkse bezigheden met een spel bezig is en de digitale elementen ook hier overeenkomen met fysieke locaties. Wel op een andere manier dan bij frequentie 1550. In dit spel wordt de speler voorgehouden dat er bijvoorbeeld een spion in de straat is waar hij loopt. Dit is natuurlijk fictief, maar soms bevinden zich ook echte objecten in de fysieke wereld uit het spel, achtergelaten door andere spelers. Het kan voor de speler dan soms moeilijk zijn om deze twee werelden van elkaar te scheiden en duidelijk een grens aan te geven. Hij/zij is geheel toegewijd aan het spel en niet aan de dagelijkse leefwereld. Dit heeft als gevolg dat de speler speelt in de fysieke wereld en daardoor minder bewust is van het spel als zijnde een los element. Het wordt een (imaginaire) onderdeel van de dagelijkse leefwereld.

De technologie die hieraan te pas komt, zorgt voor een immersieve ervaring en zorgt dat spelers zich minder bewust zijn van de gebruikte technologie. Zoals McGonigal in haar boek over TCOS zegt dat de spelers zoeken naar andere spelers door te kijken wie er een koptelefoon of oordopjes draagt, waarna zij direct weerlegt dat in het dagelijks bestaan veel mensen met deze technologie op straat lopen en dit dus niets met de game te maken hoeft hebben (170). Technologie is al zo geaccepteerd door de mens dat deze ook niet meer toetreedt tot een digitale ruimte, maar altijd 'aan' en verbonden is met het internet. De technologie is de 'cross-over' tussen de wereld van het spel en het dagelijks bestaan. Deze artefacten kennen in beide werelden een andere functie (als telefoon of als gameconsole, als navigatiehulp of als speelveld) maar werken op dezelfde vertrouwde manier waardoor de speler geen duidelijk onderscheid heeft tussen spel en dagelijks bestaan.

Uit deze analyse kan worden geconcludeerd dat het spelen van een spel in de hybride ruimte samengaat met de vermenging tussen het dagelijks bestaan en spel. Dit gebeurt mede door het mobiel worden van het spel en het gebruiken van fysieke locaties in het spel. De hybridisering wordt tot stand gebracht door elementen van de fysieke wereld toe te voegen aan het spel en hierdoor het dagelijks leven als speelveld te gebruiken. De spelervaring van de gebruiker is dat het spel onderdeel wordt van het dagelijks bestaan en deze werelden gecombineerd kunnen worden. Het pervasive karakter van de spellen zorgt ervoor dat de speler buiten sociale, ruimtelijke en tijdelijke grenzen kan treden van zowel het spel als van het dagelijks leven.

De ontwikkeling die te zien is -het samensmelten van het dagelijks bestaan en spel-, is te vergelijken met de ontwikkeling binnen gamification. Het verschil is echter dat er binnen gamification wordt uitgegaan van het toevoegen van spelelementen, terwijl binnen hybridisering van de ruimte in het spel er wordt uitgegaan van het gebruiken van elementen uit de dagelijkse leefwereld binnen het speelveld. Hierdoor wordt er perspectief geboden vanuit een andere hoek. In plaats van gamification zou ik hier de term **realityfication** willen munten. Juist omdat het spel steeds meer elementen bevat van- en zich vermengt in het dagelijks leven.

CONCLUSIE

De grenzen van het spel worden steeds complexer om aan te geven. Door de tendens die gaande is waarbij het dagelijks bestaan vermengt wordt met het spel en waarbij het spel gespeeld wordt in een hybride ruimte, lopen verschillende werelden door elkaar heen. Er zijn geen temporele of ruimtelijke grenzen aan het spel verbonden als het spel zich in de hybride ruimte bevindt. Het steeds frequenter voor komen van het gebruik van de fysieke wereld in een spel en het mobiel worden van de speler, zorgt ervoor dat de speler niet naar het spel toe hoeft, maar dit mee kan nemen in zijn broekzak. Het spel is er overal en altijd. De speler draagt de hybride ruimte altijd bij zich.

In dit onderzoek ben ik uitgegaan van het gegeven dat het dagelijks bestaan steeds meer terug komt in het spel en heb ik mij afgevraagd hoe dit samenhangt met de hybridisering tussen het digitale en het fysieke. Als hoofdvraag heb ik hierbij gesteld:

Hoe is *in location based games* de tendens van vermenging tussen spel en dagelijks bestaan terug te zien als er wordt gekeken naar de hybridisering tussen de fysieke en de digitale wereld?

Om een concreet antwoord te geven op deze vraag, heb ik eerst de theoretische begrippen uiteengezet om zo een duidelijk beeld te geven van de concepten die werden gehanteerd. Vervolgens ben ik dieper in gegaan op het spel in de hybride ruimte en heb ik gekeken naar de gevolgen van deze hybridisering tussen de digitale wereld en de fysieke wereld. Daarna heb ik de technologie in beeld gebracht om aan te geven hoe het dagelijks bestaan zich mengt met technologie en daardoor ook met het spel. Als laatste is er een casestudy gedaan naar drie LBG om te kijken hoe deze tendens terug te zien is in de games.

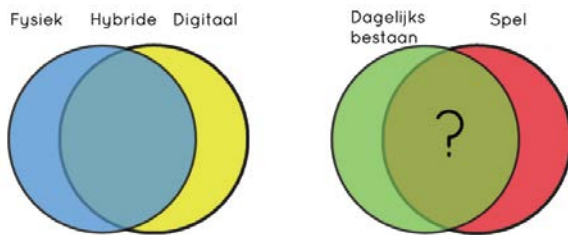
Het antwoord op de vraag zou samengevat het volgende zijn: de tendens van vermenging tussen spel en dagelijks bestaan, gekeken naar hybridisering, is terug te zien in *location based games* doordat zij gebruik maken van de hybride ruimte waarin de fysieke wereld een grote rol speelt en waarin technologie de overlappende factor vormt binnen de fysieke wereld en de hybride ruimte en tussen het spel en het dagelijks bestaan. Doordat dezelfde technologie wordt gebruikt in het dagelijks bestaan als in het spel, ontstaat er een vermenging tussen de twee normaal gescheiden werelden.

Het was binnen het onderzoek soms lastig om een duidelijk verschil te maken tussen de fysieke wereld en het dagelijks bestaan omdat deze erg overlappen en ze sterk met elkaar samenhangen. Vaak is het zo dat als de locatie van de speler deels de fysieke wereld betreft, er automatisch een vermenging tussen het dagelijks bestaan en spel ontstaat. Juist doordat de speler geconfronteerd wordt met elementen zoals technologie in het spel waar hij/zij ook mee te maken heeft in het dagelijks bestaan. Daarbij komt dat het dagelijks bestaan zich ook vaak in de hybride ruimte bevat en de fysieke ruimte eigenlijk al lang niet meer puur fysiek is.

Een belangrijk element binnen LBG is het gebruik van kaarten. Door het navigeren via een kaart, wat men in het dagelijks leven ook vaak doet (denk aan de TomTom) krijgt het spel een extra laag. Dit 'speelveld' is transformeerbaar en interacteert met de speler als actant binnen het netwerk. Dit is weer een voorbeeld van technologie die zorgt voor een overlappende factor tussen de hybride ruimte en de fysieke ruimte. Als we via de TomTom navigeren bevinden we ons ook in de hybride ruimte en doordat we dit gewend zijn in het dagelijks leven is het in het spel ook niet zo dat we ineens in een andere wereld verkeren. Net als met technologie zijn we ons niet meer zo bewust van de aanwezigheid van verschillende werelden.

Zowel het dagelijks bestaan als het spel bevinden zich wel eens in de hybride ruimte dit zorgt er ook voor dat er geen duidelijke grens is tussen de twee gekeken naar plaats en ruimte. Ook zijn zowel de *location based games* als het dagelijks bestaan gedenatureerd en kennen ze geen vooraf bepaalde tijd. De games in de hybride ruimte zijn dus meer gaan lijken op het dagelijks bestaan en toegankelijker geworden. Andersom heeft het dagelijks bestaan ook spelelementen. Doordat deze spelelementen naar de hybride ruimte zijn getrokken is er een vorm ontstaan tussen spel en dagelijks bestaan in.

Er zijn drie variaties van ruimte: fysiek, digitaal en hybride maar we kennen maar twee vormen van bestaan hierin: dagelijks bestaan en spel. De vraag is of we deze vormen moeten samenvoegen omdat ze zo sterk met elkaar gaan vermengen en de hybridisering alleen maar sterker wordt. In onderstaande figuur zou er dan een 'zonsverduistering' ontstaan, waarbij de fysieke en de digitale wereld één worden en het spel en dagelijks bestaan weer binnen deze wereld verder kunnen versmelten. Of moet er een derde vorm komen, welke zich afspeelt in de hybride ruimte? Op deze vraag kan ik nu geen antwoord bieden maar deze vraag wordt door dit onderzoek wel opgeroepen. Het lijkt er namelijk op dat er wel een nieuwe vorm is ontstaan maar dat we deze nog niet kunnen benoemen. Als de ontwikkelingen in deze lijn verder gaan, zal er steeds meer spel worden gespeeld in de hybride ruimte zonder duidelijk onderscheid tussen het zijn en het spelen.



Figuur 2 vergelijking tussen vormen van ruimte en vormen van bestaan

LITERATUURLIJST

Abt, Clark, C. *Serious Games*. New York: University Press of America, 1987.

Consalvo, Mia "There is No Magic Circle" *Games and Culture* 4 (2009): 408-417.

Copier, Marinka "Beyond the magic circle : A network perspective on role-play in online games" Universiteit Utrecht, 2007.

Deterding, Sebastian. *Don't play games with me*. Londen: web directions @media , 2011. Presentatie <<http://j.mp/dontplay>> geraadpleegd: 15 augustus 2011.

Deterding, Sebastian, D. Dixon, R. Khaled and L.E. Nacke. *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining »Gamification«*. In: Mindtrek 2011 Proceedings, Tampere: ACM Press, 2011.

Harrison, Steve en Paul Dourish. "Re-Place-ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems". Palo Alto, Xerox and Apple, (1996).

Hawk, Byron, David M. Rieder, and Ollie O. Oviedo. *Small Tech, The Culture Of Digital Tools*. Minnesota: University Of Minnesota Press, 2009.

Huizenga, Jantine, W. Admiraal, S. Akkerman, G. ten Dam, "Learning History by playing a mobile city game". Sofia : St. Kliment Ohridski University Press. (2007):31-41.

Huizinga, Johan. *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Athenaeum Boekhandel Canon Series. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.

Juul, Jesper. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Massachusetts: The MIT Press, 2009.

Juul, Jesper. *The Magic Circle and the Puzzle Piece* In Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch (eds.): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Potsdam University Press 2008.

Kluitenberg, Eric. "The network of waves: living and acting in a hybrid space". *Open* 11. (2006):6-16.

Lammes, Sybille. "The map as playground: Locationbased games as cartographical practices". *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. (2011).

Latour, Bruno. *Reassembling the social: an introduction to Actor-network theory*. Oxford: Oxford: University Press, 2005.

Latour, Bruno. *Pandora's hope: essays on the reality of science studies*, Cambridge: Harvard University Press, 1999.

Manovich, Lev. *The poetics of augmented space: Learning from Prada*. 2002. <<http://www.manovich.net>> geraadpleegd:11-12-2011

Mazer, J. P.; Murphy, R. E.; Simonds, C. J. "I'll See You On "Facebook": The Effects of Computer-Mediated Teacher Self-Disclosure on Student Motivation, Affective Learning, and Classroom Climate". *Communication Education* 56.1 (2007): 1–17.

MacLuhan, Marshall arshall. *Understanding Media*. 1st. New York: McGraw Hill, 1964.

- McGonigal, Jane. *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press, 2011.
- Montola, Markus, Jaakko Stenros, and Annika Waern (eds.). *Pervasive Games: Theory and Design*. Burlington: Morgan Kaufman, 2009: 7-24.
- Nunes, Mark. "What Space in Cyberspace: The Internet and Virtuality." In David Holmes, ed., *Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace* (1997).
- Nunes, Mark. *Cyberspaces of everyday life*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Parks, M. R. and Floyd, K. "Making Friends in Cyberspace". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 1. 10 (1996).
- Rashid, Omer, Ian Mullins, Paul Coulton, and Reuben Edwards. "Extending cyberspace: location based games using cellular phones." *Computer Entertainment* 4.1 (2006).
- Schell, Jesse. *Design Outside the Box: beyond Facebook*. Las Vegas: DICE2010, 2010. Presentatie <<http://www.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/>> geraadpleegd: 15 augustus 2011.
- Simmel, Georg. "The Metropolis and Mental Life." (1903) In: Gary Bridge and Sophie Watson, eds. *The Blackwell City Reader*. Oxford and Malden, MA: Wiley-Blackwell (2002):11-19.
- Souza e Silva De, Adriana. "Re-Conceptualizing the Mobile Phone – From Telephone to Collective Interfaces." *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*. 4.2 (2006): 10-127.
- Souza e Silva De, Adriana. "Hybrid Reality and Location-Based Gaming: Redefining Mobility and Game Spaces in Urban Environments." *Simulation Gaming*. 40.404 (2008):404-423.
- Thomas, Siobhán. "Pervasive learning games: Explorations of hybrid educational gamescapes" *Simulation & Gaming*. 37. (2006):41-55.