

FPS (Flow Person Shooter)

De gewelddaad als spelmechanisme en flow

MASTERTHESIS

ter afronding van de mastercursus *New Media and Digital Culture*
Faculteit Geesteswetenschappen, Universiteit Utrecht

Marijn van Herpt, BA | 3640523 | M.J.L.vanHerpt@students.uu.nl

Tutor: Sybille Lammes | S.Lammes@uu.nl

Tweede lezer: René Glas | R.Glas@uu.nl

Datum: 9 februari 2012

ABSTRACT

Deze scriptie is gericht op spelgeweld in de context van de online *first person shooter*: op het gebied van spelstructuur, -regels, en -mechanismen; in relatie tot controle, betrokkenheid en incorporatie; en in de vorm van *paratext* rondom dit soort games – *Call of Duty: Black Ops* in het bijzonder. Daaruit komt het verband naar voren tussen al deze factoren van spel(geweld) en *flow*: een staat van concentratie en optimale ervaring.

I won't deny it; I've been engaged in violence – even indulged in it.
I've maimed and killed adversaries, and not merely in self-defense.

I've exhibited disregard for life, limb and property
and savoured *every* moment.

You may not think it, to look at me
but I have commanded armies
and conquered worlds.

And though in achieving these things I have set morality aside
I have no regrets.

For though I have led a double life, at least I can say
“I have lived”.

Uit: *Sony Playstation “Double life” tv-advertentie (1999)*

Inhoudsopgave

00	Introductie: geweld in games	3
01	Methodologie	6
	Playing research en participant observation	6
	De plaats van de onderzoeker: reflexiviteit	7
02	De gewelddaad als spelmechanisme	9
	Juuls formalisme	9
	De dynamische aard van spel	11
	Het gewelddadige spelmechanisme	13
03	Controllers en controle	16
	Grip op spel	17
	Betrokkenheid belichaamd	18
	Geweld(dad)ige controle	20
04	De rol van paratext	22
	Paratext en gaming capital	22
	K/D	23
	Het dynamische spel als platform	25
05	Flow	27
	Flow in spel	27
	FPS (Flow Person Shooter)	29
	Een strijd der stromen	33
06	Conclusie	35
	Bibliografie	37

00 Introductie: geweld in games

De implicaties van gewelddadige (inter)actie en beelden in games staan regelmatig in de aandacht. Meer dan eens komt ter discussie te staan welke effecten dit audiovisuele geweld wel of niet kan hebben op het (jonge) publiek en wie de verantwoordelijkheid hoort te dragen voor de verspreiding en verkoop van spellen met een gewelddadige inhoud. Ontwikkelaars en winkeliers worden onder druk gezet; ouders en spelers worden gewaarschuwd.¹ Helaas lopen onderzoeken naar dit tere onderwerp voornamelijk uit op discussies op meta-niveau zonder met concrete resultaten te komen. Wat niet alleen in de talrijke onderzoeken naar de twijfelachtige effecten van games, maar in de gehele geweldsdiscussie schrijnend mist, is een kwalitatieve beschrijving van het geweld dat zich daadwerkelijk binnen de bekritiseerde games afspeelt; hetzelfde geldt voor de rol die de speler, de betrokken spelmechanismen en de specifieke context van de game daarin spelen. Wellicht ligt de uitweg op dit moment dus bij een andere, onderbelichte laag van het spelgeweld: het speltechnische niveau, waar regels, mechanismen en functionaliteit heersen. Daar ligt immers de bron van het kwaad, dat waaraan de discussie in wezen ontsproten is: het gewelddadige spelmechanisme – de kern van deze scriptie.

De kwestie die met name in de mainstream media echter steevast aan bod blijft komen, is het causale verband dat er al dan niet bestaat tussen geweld in games en agressief of ander onwenselijk gedrag onder kinderen en adolescenten jeugd, ondanks (of misschien op laste van) de tegenstrijdige conclusies die in academische onderzoeken over dit onderwerp worden gepubliceerd. Een korte blik op deze discussie in de bespreking van drie meta-analyses is dus niet misplaatst. Psycholoog Craig Anderson (2004) meldt in de *Journal of Adolescence* dat er zonder enige twijfel een causaal verband bestaat tussen het spelen van gewelddadige games en agressief gedrag onder kinderen. Dit wordt volgens Anderson duidelijk uit de onderzoeken met 'sterkere' methodes die hij heeft bestudeerd, terwijl onderzoeken met 'zwakkere' methodes wijzen op een minder sterke correlatie (Anderson 2004, 120). Professor in communicatie John L. Sherry (2001) stelt in een iets meer genuanceerde visie dat ieder nieuw communicatiemedium de nodige openbare onrust met zich mee heeft gebracht en dat games daarin niet anders zijn; dat maakt de zorg dus niet direct terecht. Ten tweede is het effect van games op agressie volgens Sherry's meta-analyse niet zo groot als dat van televisie en mag het dan ook niet overschat worden (Sherry 2001, 424). Ondanks het subtiele verschil in hun eendoordelen hebben zowel Anderson als Sherry in hun meta-analyses vastgesteld dat er in veel onderzoeken over de effecten van geweld in games problemen te herkennen zijn in de methodologie die de resultaten kunnen beïnvloeden. Jeffrey Goldstein (2005), eveneens psycholoog, beaamt deze bewering, maar trekt daaruit een andere conclusie: “Discussions of violent video games are clouded by ambiguous definitions, poorly designed research, and the continued confusion of correlation with causality” (Goldstein

1 Een eenvoudig juridisch voorbeeld hiervan is Artikel 240a in het Wetboek van Strafrecht, dat luidt: “[hij wordt gestraft] die een afbeelding, een voorwerp of een gegevensdrager, bevattende een afbeelding waarvan de vertoning schadelijk is te achten voor personen beneden de leeftijd van zestien jaar, verstrekt, aanbiedt of vertoont aan een minderjarige van wie hij weet of redelijkerwijs moet vermoeden, dat deze jonger is dan zestien jaar”. Hiermee kunnen onder meer de richtlijnen van de Europese PEGI-leeftijdsclassificatie worden bekrachtigd. Een specifiek en recent voorbeeld is de brief die voormalig minister van Justitie Ernst Hirsch Ballin in 2010 schreef aan de Kamer, waarin hij voorstelde om een strafrechtelijk verbod op 'extrem gewelddadig beeldmateriaal' op te leggen indien verkopers van dit materiaal zich niet beter aan de aangegeven leeftijdsclassificaties zouden houden. De brief van de minister is te vinden op het volgende adres. URL: <<http://www.rijksoverheid.nl/documenten-en-publicaties/kamerstukken/2010/06/28/5654922-strafrechtelijk-verbod-op-extrem-gewelddadig-beeldmateriaal.html>>.

2005, 341). Goldstein bekritiseert dus niet alleen de wetenschappelijke aanpak van onderzoeken, maar ook de onnauwkeurige terminologie die daarvan de basis vormt en de constante verwarring met causaliteit die ermee wordt gecreëerd. Hij is dan ook overduidelijk sceptisch over het causale verband tussen geweld in games en agressief gedrag en staat pal tegenover Anderson op het spectrum van huiver over gewelddadige games.

Door deze onzekerheden en presumpties over de invloed van gewelddadige spellen wordt snel duidelijk dat het vooralsnog moeilijk is om een eenzijdig standpunt in te nemen in de delicate kwestie van geweld in games. Maar een vertrek van de moeizame effectendiscussie wil niet zeggen dat het hele issue 'gewelddadige games' direct van de tafel moet worden geschoven. Een aantal vragen is ondanks het langlopende gevolgende debat nog altijd onbeantwoord gebleven: wat gebeurt er *binnen* het spel? Wat *doet* de speler eigenlijk en wat voor effect heeft dit binnen de context én *paratext* van de game? Deze vragen wil ik beantwoorden in de context van de online *first person shooter*, een subgenre dat in het afgelopen decennium enkele extreem populaire én lucratieve merken heeft voortgebracht.² Een genre, bovendien, dat niet alleen op audiovisueel vlak steeds realistischer wordt weergegeven, maar waarin spelers in een virtueel slagveld een gewapend conflict aangaan met andere menselijke spelers om ze moedwillig op te sporen en om het leven te brengen.

De stelling die ik in mijn scriptie wil verdedigen, is de volgende: hoewel de gewelddaad in online *first person shooter (FPS)* games een primair spelmechanisme is, laat de analyse van gewelddadige acties zien dat deze dienen ter instandhouding van de *flow* van spelers en de overkoepelende doelen van het spel en zijn *paratext*. De controle en *flow* van speler en spel krijgen daarmee binnen de game een hogere prioriteit dan de gewelddadige methode. Ik wil de stelling verdedigen aan de hand van de volgende onderzoeksvraag: welke rol spelen de controle over gewelddadige spelmechanismen en *paratext* in de optimale ervaring of *flow* van online *first person shooters*?

Als *case study* gebruik ik hoofdzakelijk de populaire game *Call of Duty: Black Ops* (2010), het zevende deel in de succesvolle *Call of Duty*-serie. Buiten deze centrale casus zullen er ook andere soortgelijke games aan bod komen. Het geval wil dat veel moderne online *first person shooters* op speltechnisch niveau erg veel van elkaar weghebben: zo wordt uit een korte tijd spelen duidelijk dat de spellen uit de concurrerende *Battlefield*-serie op het gebied van spelregels, spelmechanismen, de moderne setting en zelfs de doelgroep bijvoorbeeld veel op *Call of Duty (CoD)* lijken. Het recente *Battlefield 3* (2011) en zijn voorganger *Battlefield: Bad Company 2* (2010) zullen dan ook ongetwijfeld aan de orde komen. Ik bestudeer deze games vooral om een compleet beeld te krijgen van de virtuele gewelddaad. Het neerschieten van andere spelers (een *kill* of *frag* maken) is een primair spelmechanisme in de online *FPS* en vormt daarom de rode lijn door deze scriptie. In de beschrijving van deze gewelddaad ben ik bovendien zelf degene die het wapenfeit uitdeelt om daarmee tenminste een achtergrond en context van de speler te bieden. Het slachtoffer is een fictieve 14-jarige jongen, die het spel officieel niet mag spelen vanwege de voorgeschreven 18+-waardering, maar dat toch doet bij een oudere broer of het heeft gekregen van een onwetend familielid.³ Het uitgangspunt is eenvoudig: een student ziet een kind en schiet hem genadeloos door het hoofd.

2 Zo waren de delen uit de serie *Call of Duty* naar verluidt in 2009 al meer dan 55 miljoen keer verkocht; er zijn sindsdien nog drie vervolggames met de naam *Call of Duty* uitgebracht op PC en gameconsoles. URL: <<http://www.mcvuk.com/news/read/call-of-duty-series-tops-55-million-sales/010474>>

3 Hoewel het natuurlijk moeilijk is om aan te tonen dat een game als *Black Ops* door jeugd onder de achttien jaar wordt gespeeld, wordt dat tijdens het spelen van de game en met een blik op de spelersgemeenschap al snel duidelijk. Zoals blijkt uit een topic op het gamersforum Insidegamer waarin over leeftijdsgrenzen wordt gediscussieerd. (vervolg vorige pagina) URL: <<http://www.insidegamer.nl/forum/viewtopic.php?t=67367>>.

In het eerste hoofdstuk bespreek ik de methodologie die deze scriptie drijft, gecentreerd op *playing research* en *participant observation*, en kijk ik naar de plaats van de onderzoeker in een onderzoek naar games. Het daaropvolgende hoofdstuk is een analytische beschouwing van games die ingaat op de definitie en implicaties van spel, spelregels, en spelmechanismen om te kunnen bepalen welke spelmechanismen *Black Ops* bevat en wat een gewelddadig spelmechanisme inhoudt. Het derde hoofdstuk draait om de rol van de handen van de speler en de controller, om te kijken naar de middelen die spelers ter beschikking hebben om controle uit te oefenen over een spel en de bijbehorende gewelddadige spelmechanismen. Daarnaast gaat dit hoofdstuk in op incorporatie: de belichaming van spel. Hoofdstuk vier is gericht op de context van spel in de vorm van de flexibele *paratext* die eromheen ligt, als blik op de drijfveren achter bepaalde speelstijlen en de waarden die spelers vooropstellen in hun ervaring van spel. Ten slotte komen deze hoofdstukken samen in *Flow*, waarin Mihaly Csikszentmihalyi's notie van 'de optimale ervaring' de verbindende factor vormt tussen spelstructuur, controle, en *paratext*.

01 Methodologie

Het bepalen van een heldere methodologie is essentieel in een onderzoek met een gevoelig onderwerp als geweld in games. Ik wil de methodologie van deze scriptie daarom uiteenzetten door drie kwesties te belichten die zijn voortgekomen uit de onderzoeksvraag en ingaan op de controle over spelmechanismen en *paratext*. Allereerst de inhoudelijke, *formele* analyse van games: met welke wetenschappelijke middelen kan worden blootgelegd uit welke bouwstenen een gewelddadige game bestaat en welke (fysieke) handelingen de speler uit kan en moet voeren om zijn doel te bereiken (controle)? Ten tweede, omdat niet alleen een uitgebreide kennis van de game zelf, maar ook de praktijken daaromheen (*paratext*) cruciaal zijn voor een volledig begrip van de gewelddaad in games: welke context wordt inbegrepen of juist buitengesloten? En ten slotte, niet van het minste belang: wat zijn de rol en de positie van de onderzoeker in het geheel? Uit de voorgaande twee vragen zal namelijk blijken dat de dubbelzijdige functie van zowel speler als onderzoeker zorgt voor een paradoxale relatie met de game als object en praktijk.

Playing research en participant observation

Espen Aarseth (2003) was één van de eerste game-onderzoekers die constateerde dat de destijds gebruikte methodologieën en theorieën, menigmaal geleend uit gebieden als filmtheorie en narratologie, niet voldeden om een complete analyse te kunnen maken van games (Aarseth 2003, 1). Aanleiding genoeg om in zijn paper 'Playing research' de vroege fundamenten te leggen voor het bestuderen van “spellen in een virtuele omgeving”, die volgens Aarseth uit drie dimensies bestaan: *gameplay* (spelershandelingen, strategieën), *game structure* (spelregels), en *game world* (fictieve inhoud, *level design*) (Ibidem, 2). Hier is een vierde dimensie van *paratext* aan toe te voegen – daarover later in dit hoofdstuk meer. Om in te gaan op de eerste kwestie uit de introductie van dit hoofdstuk over de inhoudelijke analyse van games: Aarseth stelt een drietal manieren vast om kennis te verwerven over de eerder genoemde dimensies in spellen. Ten eerste kunnen het ontwerp, de regels en de spelmechanismen van een afstand worden bestudeerd voor zover die vrijelijk zichtbaar en beschikbaar zijn. Ten tweede kan de onderzoeker kijken hoe iemand anders het spel speelt of heeft gespeeld; en ten slotte kan hij de game *zelf* spelen. Aarseth beschouwt de laatste methode als een cruciale bron van kennis, maar erkent dat deze aanpak in het ideale geval wordt aangevuld door de overige twee benaderingen. Ook voor deze scriptie is spel het uitgangspunt geweest om een diepgaande blik te werpen op de game *Call of Duty: Black Ops* en daarmee uit de doeken te doen hoe deze game en vele andere online *first person shooters* zijn opgebouwd, welke middelen de speler tot zijn beschikking heeft om controle uit te oefenen over het spel; en zo dus de gewelddaad in kaart te brengen.

Inmiddels lijkt Aarseths stelling dat het spelen van een game als beginpunt wordt genomen voor een game-onderzoek bijna vanzelfsprekend, maar dat maakt zijn manifest allesbehalve feilloos. Zoals Sybille Lammes (2007) in een kritische beschouwing op het stuk van Aarseth terecht ter sprake brengt, is hij in zijn betoog erg gebrand op het systematisch opbouwen van typologieën gericht op analytische werkwijzen; categorisaties die volgens Lammes niet in lijn vallen met het culturele aspect van games: “he seems to be

captured by making typologies that describe games and gaming in general, whilst play is a more messy cultural practice. *We need methodologies that enable us to describe it as such as well*" (Lammes 2007, 27; cursief MvH). Hoewel de methode van Aarseth dus zeker niet misstaat als startpunt voor deze scriptie, is het ook niet meer dan dat: een onvolledige benadering van games als culturele praktijk die dringend aanvulling kon gebruiken. Deze aanvulling kwam uit een wellicht onverwachte hoek. Tom Boellstorff (2006), van oorsprong antropoloog met een grote belangstelling voor games, introduceerde de antropologische methode *participant observation* in game studies om daarmee een vers perspectief te bieden op bestaande onderzoekswijzen. Een benadering die bovendien rekening houdt met de onvoorspelbaarheid van cultuur én games (Boellstorff 2006, 32). De term *participant observation* spreekt grotendeels voor zich, maar brengt enkele implicaties met zich mee. Omdat de onderzoeker deelneemt aan wat hij bestudeert, neemt hij een paradoxale positie in: hij kan immers niet tegelijkertijd volledig deelnemen én volledig observeren (Ibidem). Dit zorgt niettemin voor een minder analytische, vrijere accumulatie van informatie die pas later onderworpen kan worden aan een kritische toetsing.

Een begrip dat niet alleen in deze scriptie, maar ook in game studies in het algemeen kan helpen om in grotere mate deel te nemen aan het studieobject is *paratext*, dat een vierde diffuse laag om Aarseths *gameplay*, *game structure* en *game world* heen vormt. Hiermee wordt tevens de tweede subvraag van dit hoofdstuk beantwoord: welke informatie wordt moedwillig inbegrepen of buitengesloten? *Paratext* werd door Mia Consalvo (2007) geïntroduceerd in game studies en verwijst naar alle media rondom een game die van toepassing zijn op dat spel, zoals previews en recensies, trailers, interviews met ontwikkelaars, *walkthroughs*, *cheat codes*, et cetera. Niet alleen beïnvloedt en kleurt deze omringende communicatie de ervaring van een game, ze geeft ook betekenis aan de daad van het spelen zelf (Consalvo 2007, 21). De analyse van een game kan dus amper volledig zijn zonder ook diens *paratext* te betrekken, of het nu *research play of participant observation* betreft. Dit ontgaat Aarseth overigens niet: ook hij erkent dat *non-play* bronnen wel degelijk iets toe kunnen voegen aan het op spel gebaseerde begrip van een game (Aarseth 2003, 7). De *paratext* van online *first person shooters* krijgt zo een unieke plaats binnen dit onderzoek: het is zowel deel van de methode als van de *case study*. Of beter gezegd, door het eerst te beschouwen als studieobject kan het later dienen als methode om meer te leren over de online *FPS* in relatie tot geweld.

De plaats van de onderzoeker: reflexiviteit

Aarseths aanpak in 'Playing research' en Boellstorffs notie van *participant observation* spreken elkaar echter op een aantal vlakken tegen: dit is vooral merkbaar in de strikt analytische opstelling die Aarseth voorstelt tegenover de wat meer onbelemmerde methodologie van Boellstorff, die het 'rommelige' aspect van games als cultuur ook in achtving neemt (Lammes 2007, 28). Toch zijn de twee werkwijzen wel degelijk compatibel dankzij het belangrijkste aspect dat ze delen, namelijk de betrokkenheid van de onderzoeker bij hun onderzoeksobject. Een erg geslaagde combinatie van beide methodes is het proefschrift *Games of Stake* (2010) van game-onderzoeker René Glas, die zich onderdompelde in de gemeenschap van de *Massively multiplayer online role-playing game* (MMORPG) *World of Warcraft* (2004) om de constante onderhandelingen die er plaatsvinden tussen ontwikkelaar en gemeenschap en tussen spelers onderling in kaart te brengen; processen die zich op vele lagen binnen en buiten de game afspeelen. Maar ook Glas wijdde een hoofdstuk aan zijn rol als onderzoeker, simpelweg om zijn plaats in het geheel duidelijk aan te geven –

die moet immers altijd transparant zijn.

Wat is dan de positie van de onderzoeker op het moment dat hij of zij gaat spelen en deel uit gaat maken van een spelgemeenschap? Welke houding neemt hij aan ten opzichte van zijn studieobject en welke afstand is de juiste, mocht er op dit gebied al iets bestaan als een 'juiste' distantie? Lammes gaat aan de hand van de concepten van Aarseth en Boellstorff dieper in op deze kwestie en poseert twee begrippen die complementair zijn aan 'spel als methodologie'. Ten eerste is een reflexieve houding van de onderzoeker essentieel op het moment dat spel wordt toegepast als een primaire onderzoeksmethode, precies vanwege de dubbele rol van onderzoeker-speler. Reflexiviteit dient tegenstrijdig genoeg als middel om afstand te creëren door helder aan te geven van hoe dichtbij het onderzoeksobject werkelijk wordt bestudeerd (Lammes 2007,28-29). In kader hiervan noemt Lammes *situatedness*, waarmee ze suggereert dat de onderzoeker zich ondanks een voortdurend reflexieve houding wel degelijk moet situeren *binnen* de omgeving die hij of zij bestudeert. Games kunnen volgens Lammes nu eenmaal niet los worden gezien van de omgeving waarin ze worden gespeeld (Ibidem).

Zoals aangegeven zal ik ook zelf *Call of Duty: Black Ops* en andere online *shooters* spelen als instrument om meer te leren over dit type spellen. Hiernaast verken ik de extensieve *paratext* op zoek naar relevante informatie die meer te zeggen heeft over de games en hun spelers. Samenvattend kan de methodologie voor deze scriptie dus worden gezien als een combinatie van Aarseths 'playing research' en Boellstorffs notie van *participant observation*; geïmplementeerd door een 'paratekstuele analyse' van gewelddadige games, waarbij *paratext* zowel als casus als methode dient. Laat dit hoofdstuk bovendien hebben gefunctioneerd als reflectie op mijn eigen houding als onderzoeker en speler van online *first person shooters*.

02 De gewelddaad als spelmechanisme

Een *matchmaking*-systeem heeft de lobby gevuld met spelers en als de timer heeft afgeteld tot nul begint de wedstrijd. De regels zijn die van *Team deathmatch*, de spelmodus waarbij de meeste punten kunnen worden gemaakt met de jacht op het andere team. De speurtocht wordt ingezet, het spel en zijn spelers komen in beweging, en het geweld kan losbarsten.

De online *first person shooter* is op het eerste gezicht een complex genre dat uit veel verschillende onderdelen bestaat, waarvan het gewelddadige spelmechanisme er slechts één is – al zij het een voornaam ingrediënt. Om in dit hoofdstuk de cruciale vraag te kunnen beantwoorden wat een gewelddadig spelmechanisme inhoudt, moet dus eerst worden bepaald wat de structuur van *spel* is en welke functie mechanismen hierin dienen naast andere aanwezige elementen zoals spelregels. Beginnende bij een blik op de formalistische benadering van games in Jesper Juuls boek *Half-real* (2005) werk ik toe naar een wat vrijere begripsomschrijving van spel als proces, waarin duidelijk wordt uit welke bouwstenen een game als *Black Ops* bestaat en welke middelen de speler tot zijn beschikking heeft om invloed uit te oefenen op het spel en zijn regels.

Juuls formalisme

Volgens Jesper Juul bestaan games globaal uit twee componenten die intrinsiek met elkaar verbonden zijn: “real rules and fictional worlds” (Juul 2005, 1). De wisselwerking tussen regels en fictie loopt in twee richtingen en is wat games *half-real* maakt: ten eerste kunnen (echte) regels de speler helpen om zich een geloofwaardige fictieve wereld in te beelden. Ten tweede zorgt de fictie van een game voor een beter begrip en een logische contextualisering van de regels (Ibidem, 19, 195-196). Juul pleit dat zowel regels als fictie essentiële onderdelen van een game zijn, maar ik wil de focus hier vooral leggen op *regels* en hun relatie tot spel.

Spelregels geven structuur aan een game in de vorm van *limitations* en *affordances* (Ibidem, 58): ze bakenen de mogelijkheden van de speler nauwgezet af, maar laten het haar zich tegelijkertijd 'veroorloven' om betekenisvolle acties uit te voeren. In de online modus van *Black Ops* is deze structuur van grenzen en *affordances* duidelijk zichtbaar. Zo hebben spelers alleen toegang tot een vooraf geselecteerd arsenaal dat in het belang van de moderne setting (de fictie) van het spel logischerwijs geen futuristische laserguns of Middeleeuws strijdtuig bevat. De game biedt hiernaast een begrensde selectie aan attributen genaamd *perks*, waarvan de speler er een beperkt aantal kan uitrusten. Zo is er de *perk Sleight of hand*, waarmee spelers hun wapen sneller kunnen herladen; of *Marathon*, die de speler langer laat sprinten. Maar door iedere begrenzing kunnen spelers zich tevens nieuwe spelmogelijkheden 'veroorloven': de combinatie van een specifieke *perk* met een bepaald wapen kan dat wapen ingrijpend beter maken, maar hiermee ontzegt de speler zich wel andere mogelijkheden.⁴ Deze wisselwerkingen tussen begrenzings en *affordances* van regels

⁴ Het attribuut *Sleight of hand* is bijvoorbeeld erg efficiënt in de collectie van sterke en snelvurende *light machine guns*, waarvoor het

maken spelerkeuzes een belangrijk bestanddeel van spel.

Een belangrijk aspect van een reeks spelregels is dat die in theorie oneindig herhaalbaar is – een eigenschap die cultureel historicus Johan Huizinga (1938) al toeschreef aan spellen in zijn vroege bijdrage aan game studies (Huizinga 1938, 37). Deze herhaalbaarheid lijkt bewijs van een stevige structuur: een ronde *Capture the flag* kan onbeperkt opnieuw worden gespeeld in hetzelfde level, met dezelfde spelers die dezelfde wapens en *perks* gebruiken, maar ondanks de herhaalbaarheid van de regels zullen het verloop en de uitkomst van iedere match verschillen. Dit is een gevolg van de asymmetrie tussen de relatieve eenvoud van de regels en de uitgebreide complexiteit van de mogelijke wendingen van het spel (Juul 2005, 73). Juul beschrijft spellen met deze eigenschap als *games of emergence*, waarbij het spel geen rechte lijn volgt, maar zich eerder zou visualiseren als een boomdiagram met uiteenlopende potentie. Hij noemt hiervoor het voorbeeld van schaken: “the rules of chess can be described on a sheet of paper, but a well stocked bookstore carries shelf after shelf of books on specific openings, gambits, endgames, and so on; *there is more to playing such games than simply memorizing the rules*” (Ibidem, 75, cursief MvH). Hetzelfde geldt voor online *first person shooters*: een herhaalbare en relatief eenvoudige regelset biedt de mogelijkheid om het spel keer op keer een andere richting in te laten gaan.

Helaas vervalt Juul naast zijn nuttige inzicht in regels in een te pragmatische visie van spel, in een Huizinga-traditie van onbetwistbare scheidingen in tijd en plaats tussen speler, spel, en de rest van de wereld. Juul stelt een formalistische definitie voor van spel met zes centrale kenmerken (waarin fictie opvallend lijkt te ontbreken): (1) spellen zijn gebaseerd op *regels*; (2) hebben een variabele en meetbare uitkomst, dat wil grofweg zeggen dat er duidelijke winnaars en verliezers zijn; (3) *valorization of the outcome*, waarmee wordt bedoeld dat sommige uitkomsten meer waarde hebben dan andere (winnen is beter dan verliezen – winnen met veel punten is beter dan winnen met weinig punten); (4) de speler moet inspanning uitoefenen om de uitkomst te beïnvloeden, oftewel: games bieden uitdaging; (5) de speler voelt zich betrokken bij de uitkomst; en ten slotte (6) *negotiable consequences*, waarmee Juul bedoelt dat dezelfde set regels wel of niet in de 'echte' wereld gevolgen kan hebben, bijvoorbeeld als er op spellen wordt gewed, of er juist 'voor de lol' wordt gespeeld (Ibidem, 36-41).

De definitie van Juul is met weinig voldoening toe te passen op *Black Ops*. Ik heb hierboven al een bondige indruk gegeven van een aantal regels (1); (2) de uitkomst van iedere match is duidelijk, omdat er voor vrijwel alle mogelijke acties punten worden toegekend en uiteindelijk simpelweg het totaal wordt uitgerekend; (3) winnen is beter dan verliezen, omdat spelers daarmee meer CODPoints verzamelen om nieuwe wapens en *perks* vrij te spelen; (4) spelerinspanning is vereist en uitdaging is aanwezig, omdat zelfs de minst ervaren speler een dodelijk wapen in handen heeft; (5) spelers voelen zich veelal betrokken bij de uitkomst van het spel omdat daarmee hun persoonlijke vooruitgang binnen de game wordt beïnvloed; (6) ten slotte is er sprake van *negotiable consequences* als spelers zowel voor hun plezier als in een gesponsord toernooi kunnen spelen.⁵ Conclusie: *Black Ops* is een spel. Maar games zijn *meer* dan deze formalistische beschrijving; een online game als *Black Ops* is niet alleen de som van zijn delen. Spellens kunnen veranderen door de soms onbedoelde gevolgen die de praktijk met zich mee kan brengen. Met de definitie van Juul lijkt *Call of Duty* een opzichzelfstaand product te zijn, terwijl het spel juist altijd in beweging is *omdat* het wordt gespeeld (cf. Consalvo 2009, Malaby 2007).

(in games) van nature veel tijd kost om te herladen.

5 Een recent voorbeeld hiervan is het Amerikaanse *Lawton Call of Duty: Black Ops Tournament* dat werd gehouden op 12 november 2011, waarin geldprijzen tot aan \$500 te winnen waren. URL: <<http://klaw.com/event/lawton-call-of-duty-black-ops-tournament/>>.

De dynamische aard van spel

Mia Consalvo (2009) stelt met betrekking tot de structuur en beweeglijkheid van spel: “we cannot stop at structures as a way of understanding the gameplay experience” (Consalvo 2009, 408). Sleutel frase in deze veronderstelling is 'stop at', om aan te geven dat een structuralistische benadering zoals die van Jesper Juul wel degelijk nuttig is, maar vooral dient als basis waarop verdergebouwd kan worden. Consalvo bekritiseert in haar artikel 'There is no magic circle' voornamelijk Johan Huizinga's inmiddels archaïsche term 'toovercirkel', waarmee hij doelde op de afgezonderde tijd en plaats waarin spellen zich afspelen (Huizinga 1938, 37). Volgens Consalvo is er door de *paratext* rondom digitale games geen sprake meer van een geïsoleerd gebeuren zoals ook Juul games karakteriseert, maar moeten spellen worden gezien als een contextuele, dynamische activiteit waarvoor de speler zich moet inspannen om betekenis te creëren; het is namelijk alleen via deze inspanning dat games betekenis krijgen (Consalvo 2009, 411). Consalvo stipt zonder twijfel een belangrijk punt aan, maar zet helaas niet de volgende stap met een eigen alomvattende definitie van spel.

Daarvoor keer ik me naar antropoloog Thomas M. Malaby (2007), die games in een ingewikkelde, maar sterke omschrijving neerzet als een onvoorspelbaar *proces*: “a game is a semibounded and socially legitimate domain of contrived contingency that generates interpretable outcomes” (Malaby 2007, 96). Met 'semibounded en socially legitimate domain' doelt Malaby ten eerste op het discutabele bestaan van de afgezonderde 'toovercirkel', die volgens Malaby tot op zekere hoogte aanwezig *kan* zijn, maar zeker geen inherent kenmerk is van iedere game (Ibidem). Hoewel spellen zichzelf (en de speler) dus wel kunnen afzonderen, is dat niet noodzakelijk. Ten tweede gaat hij in op de veronderstelling dat spellen 'leuk' of 'plezierig' moeten zijn; wederom *kan* dat, maar Malaby geeft in dit geval de voorkeur aan termen als 'aangrijpend' of 'ontroerend' (Ibidem, 99).

Relevanter in de definitie is echter het onderdeel 'contrived contingency that generates interpretable outcomes'. Dit is te vertalen als 'een *samenloop van omstandigheden* met interpretable uitkomsten', waaruit duidelijk wordt dat games niet kunnen worden gezien als stilstaand product. Volgens Malaby is ieder spel een voortdurend proces dat altijd de potentie biedt om nieuwe praktijken en betekenissen te genereren, omdat ze zijn gegrond in en onderhevig zijn aan menselijke invloeden (Ibidem, 102-103). Games worden hierdoor beweeglijke en veranderlijke fabricaties, in tegenstelling tot de roerloze formaties die Jesper Juul schetst. Deze beschrijving past opmerkelijk genoeg beter bij Juuls concept van uiteenlopende *games of emergence* dan Juuls eigen definitie; en bij de *flow* die later in deze scriptie aan bod zal komen.

Treffend is dat in Malabys definitie geen expliciete sprake is van spelregels; een eigenschap die Juul cruciaal acht in iedere definitie van spel (Juul 2005, 28). Malaby benadrukt dan ook dat games niet terug te brengen zijn tot een set regels (Malaby 2007, 103). De regels zijn volgens de antropoloog niet eens een geschikt *startpunt* om naar games te kijken, omdat de traditionele connotatie van de term 'regels' wijst op regulatie en voorspelbaarheid van mogelijke uitkomsten, terwijl games juist een scala aan zowel voorspelbare als onvoorspelbare resultaten opleveren (Ibidem, 105). Met andere woorden, regels creëren gebruikelijk een rechtlijnige *norm*, terwijl games zich kunnen uitvouwen als boomstructuur. Bij Malabys laatste standpunt zet ik grote vraagtekens: games kunnen in de praktijk zonder meer worden gezien als dynamische processen en zijn om die reden *vanaf het moment dat ze worden gespeeld* niet meer terug te brengen tot slechts een

regelset. Maar ik zou stellen dat *voor* de praktijk – voordat spelers hun eigen draai hebben kunnen geven aan het spel – het uitgangspunt van spel altijd een set regels blijft. Daarna kan worden bekeken hoe het spel en zijn regels worden vervormd door de hand van de spelers, die zo hun eigen uitkomsten teweegbrengen.

Om *Black Ops* als voorbeeld te nemen: iedere match begint in een lobby waar de spelers zich verzamelen. Hier hebben ze kort de tijd om hun uitrusting aan te passen en vooraf te zien in welke omgeving en met welke spelers ze zullen gaan vechten. De vraag is hier eerst: bestaat deze lobby al voordat de eerste speler zich heeft gemeld? Laten we hier wel vanuit gaan; de fysieke servers waarop *Call of Duty* wordt gespeeld, bieden immers altijd ruimte voor nieuwe matches en volgen vaak vaste patronen en volgordes in de verschillende spelmodi. Dat wil zeggen dat het spel al heeft bepaald dat er *Team deathmatch* wordt gespeeld in het level *Firing range* voordat de eerste speler de lobby betreedt; vervolgens worden er druppelsgewijs spelers toegevoegd die stuk voor stuk hun eigen verwachtingen en houding hebben ten opzichte van het spel.⁶ Gezamenlijk kunnen zij de betekenis van het spel bepalen (door bijvoorbeeld niet op elkaar te jagen, maar te gaan *glitchen*: oneffenheden in het level zoeken), maar feit blijft dat een regelset de oorsprong van het spel was, zelfs al is deze regelset onherkenbaar geworden op het moment dat de wedstrijd eindigt. Ook vanuit het oogpunt van de speler is het logischer dat het spel bij aanvang nog een strikte regelset heeft. De beschikbare modi verschillen fundamenteel van elkaar in regels, strategieën en spelverloop; veel spelers zullen dan ook de voorkeur hebben voor één of een aantal spelmodi en niet willekeurig kiezen. Het is kortom wel degelijk belangrijk dat zij van tevoren weten welke regelset de basis vormt van het spel, ongeacht hoe het spelproces vervolgens in de praktijk verloopt.

De oplossing in deze kwestie ligt wellicht in Mia Consalvo's (2007) onderscheid tussen *hard rules* en *soft rules*. Harde regels, ingesloten in de programmeercode van een game, bepalen wat spelers wel en niet *kunnen* doen (Consalvo 2007, 85): spelers kunnen sommige voorwerpen wel gebruiken en andere niet, en zullen er vrede mee moeten hebben dat een modern schietspel geen 18e-eeuwse floret bevat. Willen zij hier toch iets aan veranderen, dan zullen ze toegang moeten krijgen tot de code van het spel en handmatig aanpassingen moeten maken; een bezigheid die niet voor iedereen is weggelegd. Hiertegenover staan de minder strikte *soft rules*, die meer weghebben van gedragsregels of 'adviespeelstijlen'. In tegenstelling tot de geprogrammeerde harde wetten zijn zachte regels altijd in onderhandeling en onderhevig aan de speelstijlen en meningen van de aanwezige spelers, waardoor de grenzen van deze regels in theorie continu kunnen blijven verschuiven. Wat in de ene match wordt gezien als tactiek, is in de andere wellicht een ongewenste speelstijl, en dit verandert pas op het moment dat het spel wordt gespeeld.⁷ *Soft rules* passen dus uitstekend binnen het beeld van games als proces, omdat ze het toonbeeld zijn van de spelergestuurde betekenisgeving van spel die Malaby accentueert. Maar de door spelers gedirigeerde fluctuatie van regels is alleen mogelijk als er om te beginnen al een structuur van harde regels onder ligt: de regelset als startpunt.⁸

In een poging om Juuls formalisme deels te verenigen met Malabys dynamische processen ligt ook de definitie van spel waarmee ik gewelddadige spelmechanismen wil beschrijven. Deze definitie is overigens meer bedoeld als een functionele dan universele omschrijving van games: een spel is een dynamisch proces

6 Een kleine aanmerking hierbij: *Black Ops* biedt wel de mogelijkheid om een level 'weg te stemmen' als een meerderheid van de spelers aangeeft in een andere omgeving te willen spelen. Dit kan echter maar één keer worden gedaan; daarna staat het level vast.

7 Hierbij valt te denken aan *campen*, waarbij een speler lang op eenzelfde plek blijft zitten, idealiter een locatie waar hij een goed overzicht heeft, maar zelf moeilijk kan worden gevonden. Op deze manier kan hij veel *kills* maken voordat hij zelf het onderspit delft.

8 Zoals uit de beschrijving van *hard rules* al duidelijk werd, is het wel degelijk mogelijk om deze regels aan te passen in de vorm van *mods*: aanpassingen die spelers zelf kunnen maken aan het spel als ze daar de vaardigheden voor hebben. Dit wil dus zeggen dat zelfs harde regels niet volledig vaststaan, maar dat neemt niet weg dat zelfs een gemodificeerde set *hard rules* nog steeds het beginpunt van een spel vormt.

van fluctuerende betekenis, onderhevig aan invloeden van spelers, die als fundament een regelset hanteert. Maar hoe kan de speler invloed uitoefenen in dit proces? Hier doen spelmechanismen hun intrede.

Het gewelddadige spelmechanisme

Miguel Sicart (2008) definieert spelmechanismen als “methods invoked by agents, designed for interaction with the game state” (Sicart 2008, Introduction). Met *methods* doelt Sicart op de acties of gedragingen die beschikbaar zijn voor *agents*, die op hun beurt zowel menselijke spelers als deel van het systeem kunnen zijn (bijvoorbeeld *bots* met kunstmatige intelligentie). De *game state* is meestal verbonden aan uitdagingen die de speler moet overwinnen, want de 'toestand' waarin het spel verkeert, dringt aan op interactie van de speler om de spelstaat te veranderen. Spelmechanismen vormen hierin het middel om dat te doen.

Waar bevindt het spelmechanisme zich nu in de botsing tussen formalistische structuren en beweeglijke processen die in de paragrafen hiervoor is beschreven? Het antwoord is eenvoudig: overal. Sicart wil met zijn definitie een praktisch analytisch instrument bieden om games te beschrijven als formele structuren die gameplay creëren (Ibidem). Dit komt erg overeen met de lijn die ik tot nu toe heb proberen te schetsen van games als dynamisch proces met een regelset als basis. Sicarts spelmechanismen passen immers zowel binnen Juuls structuur (*player effort*) als Malabys *samenloop van omstandigheden* (als één der omstandigheden en middel tot invloed) en zijn een instrument in de creatie van het dynamische proces dat spel is. De relatie tussen spelmechanismen en spelregels is dat regels de ruimte en structuur bieden waarin mechanismen kunnen worden gebruikt en toegepast. De regels zijn hierin volgens Sicart normatief; spelmechanismen *performatief*. Dit is gedeeltelijk waar: regels zullen in eerste instantie inderdaad een normatieve functie hebben, maar kunnen in het proces van spel evenwel gebonden worden aan de *agency* van spelers en daarmee vervormen, zoals ik in de paragraaf hiervoor heb aangeduid.

Sicart onderscheidt verschillende types spelmechanismen: *core*, *primary*, *secondary* en *compound mechanics*. *Core mechanics* zijn de spelmechanismen die spelers herhaaldelijk moeten aangrijpen om het eindpunt (of een doelpunt) van het spel te bereiken (Sicart 2008, Interlude). Deze kernmechanieken zijn vervolgens op te splitsen in primaire en secundaire mechanismen. Primaire spelmechanismen zijn van het begin tot het einde van het spel direct beschikbaar en essentieel om doelstellingen te behalen. Zo zijn 'lopen' en 'springen' in vrijwel alle games primaire mechanismen, omdat spelers weinig zullen bereiken als ze stil blijven staan. Secundaire mechanismen zijn even belangrijk, maar zijn alleen op specifieke momenten in het spel voorhanden en vaak contextgevoelig binnen een gegeven situatie of scène. *Compound game mechanics* zijn ten slotte aan elkaar gerelateerde mechanismen met een gezamenlijke functie.

Het is overbodig om alle spelmechanismen van *Black Ops* op te sommen, dus beperk ik me tot de meest relevante in de categorieën 'beweging en navigatie', 'wapen- en attributengebruik', en 'contextgevoelige acties'. De eerste twee categorieën kunnen zowel primaire als secundaire mechanismen bevatten; de derde voornamelijk secundaire. In Tabel 1 een overzichtelijke selectie van de *core mechanics* in *Black Ops*:

Tabel 1: spelmechanismen in de online multiplayermodus van <i>Call of Duty: Black Ops</i> *		
Beweging en navigatie	Wapen- en attributengebruik	Contextgevoelige acties**
Lopen (P) → Sprinten (P/C)	'Vanuit de heup' vuren (P)	In <i>CTF</i> : vlag dragen/afleveren (S)
Springen (P)	Richten (P) → Gericht vuren (P/C)	In <i>S&D</i> : bom dragen/activeren (S)
Hurken (P) → Gebukt lopen (P/C)	Granaat gooien (P)	<i>Respawn</i> : na dood het spel opnieuw betreden (S)
Liggen (P) → Kruipen (P/C)	Mes gebruiken/ <i>knif</i> en (P)	
Duiken vanuit sprint (P/C)	Herladen (P)	
	Richten (P) → Adem inhouden (sluipschutters) (S/C) → Extra nauwkeurig vuren (S/C)	
	<i>Killstreak</i> -beloning inzetten (S)	
	Wapen wisselen (P)	
<small>* (P)rimair spelmechanisme, (S)ecundair spelmechanisme, (C)ompound mechanic. **CTF: spelmodus <i>capture the flag</i>, S&D: spelmodus <i>search and destroy</i></small>		

Een aantal van deze mechanismen behoeft wellicht enkele toelichting. Zoals gezegd hebben *compound mechanics* een collectieve functie: een speler kan alleen sprinten als zij loopt en kruipen als zij ligt. Een wapen kan worden afgevuurd zonder te richten (*from the hip*), maar dit maakt het onnauwkeurig. De mogelijkheid om eerst aan te leggen en gericht te schieten, is daarom een *compound mechanic*, omdat de mechanismen richten en schieten worden gecombineerd tot een afzonderlijk middel (gericht schieten). *Killstreak*-beloningen worden beschikbaar als de speler een specifiek aantal *kills* heeft gemaakt zonder daarbij zelf dood te gaan: hoe hoger de *killstreak*, hoe waardevoller de beloning. Dit is een secundair spelmechanisme omdat de prijs pas beschikbaar wordt binnen een context met specifieke voorwaarden. Ten slotte is er nog de *respawn* – het terugkomen van een gedode speler – dat geen vanzelfsprekend spelmechanisme is, maar dat door de toevoeging van mobiele *spawnpoints* en het goed timen van een *respawn* wel kan worden.

Welke van deze spelmechanismen zijn gewelddadig? Het zou voor de hand liggen om ervan uit te gaan dat tenminste alle middelen met betrekking tot wapens gewelddadig zijn binnen de context van het spel. Maar de grens tussen wel of niet gewelddadig is minder duidelijk afgetekend. Zo hebben spelers zowel *tactical* als dodelijke granaten tot hun beschikking. Tactische granaten kunnen *flashbangs* of *stun grenades* zijn, die hun tegenstanders respectievelijk verblinden of desoriënteren, maar niet doden. Maar een tactische granaat die direct tegen een andere speler aan wordt geworpen, kan het slachtoffer wel verwonden. In het belang van deze scriptie ligt de geweldsfactor daarom bij intentie en resultaat in context: gericht schieten op een andere speler is gewelddadig, zelfs als ieder schot mis is; maar ook een willekeurig gelost schot dat wél een onfortuinlijke speler weet te vinden, is een gewelddadig middel. In dit opzicht is de mate van gewelddadigheid zelfs te meten met een alledaagse gameterm: *Hit/Health Points (HP)*, een spelregel die de

'hoeveelheid leven' van een speler aangeeft. Hoe meer *HP* een speler verliest, des te gewelddadiger de methode. In de online *FPS* is een spelmechanisme dus gewelddadig op het moment dat het – wel of niet doelbewust – wordt gebruikt om de *HP* van een andere *agent* te verlagen.

Wat is de relatie met 'reguliere' spelmechanismen en spelregels? Ten eerste kan middels een gewelddadig spelmechanisme natuurlijk de *game state* veranderd worden: een gewonde speler is een benadeelde speler en zal zijn houding veranderen door bijvoorbeeld voorzichtiger te bewegen; een gedode speler kan zijn team tijdelijk niet van dienst zijn. De regels tonen zich het helderst bij de effecten van wapens op *HP*, die afhangen van statistieken en algoritmes. Een explosie betekent vaak een onmiddellijke dood, maar vuurwapens hebben verschillende eigenschappen waardoor ze meer of minder dodelijk kunnen worden, afhankelijk van beweging, afstand tot het slachtoffer, *rate of fire*, et cetera.

In het vijfde hoofdstuk over *flow* zal ik dieper ingaan op het verband tussen gewelddadige spelmechanismen en spel als proces. Voorlopig voldoet het om te stellen dat *Black Ops* kan worden gezien als een dynamische *game of emergence* met een set 'harde' regels als basis van iedere match en een scala aan al dan niet gewelddadige spelmechanismen als middel, waarmee de *soft rules* herhaaldelijk kunnen worden geschapen, veranderd en gewist. Dit staat de game toe om in iedere match nieuwe vormen aan te nemen, afhankelijk van de speelstijl en houding van iedere individuele speler. Ik hoop in dit hoofdstuk een eerlijke en geschikte koppeling te hebben gemaakt tussen Juuls formalisme en Malabys dynamiek die dienstbaar is in de rest van deze scriptie, evenals de eenvoudige definitie van gewelddadige spelmechanismen die eruit voort is gekomen.

Het volgende hoofdstuk is gericht op de controle van deze spelmechanismen. Ieder mechanisme in Tabel 1 is immers gebonden aan een of meerdere knoppen op een controller of toetsenbord, die zo dient als medium in een gewelddadig conflict. De focus in 'Controllers en controle' ligt daarom op het stuk plastic dat spelers in staat stelt om elkaar dood te schieten, op te blazen en neer te steken.

03 Controllers en controle

Ik bevind me in de straten van *Havana*, uitgerust met een FAMAS *assault rifle* – inclusief *reflex scope* om nauwkeuriger te schieten. De omgeving bevat een brede centrale straat, open ramen met uitzicht daarop en steegjes om toegang te krijgen tot deze ramen. Achter iedere hoek schuilt een potentieel gevaar, dus met mijn wapen in de aanslag schuifel ik het volgende nauwe straatje in. Daar zie ik mijn eerste tegenstander. Onze blikken kruisen. Mijn handen om de controller geklemd, druk ik instinctief op L1, navigeer ik met het rechtse analoge pookje naar zijn hoofd, druk R1. Drie schoten galmen door *Havana*.

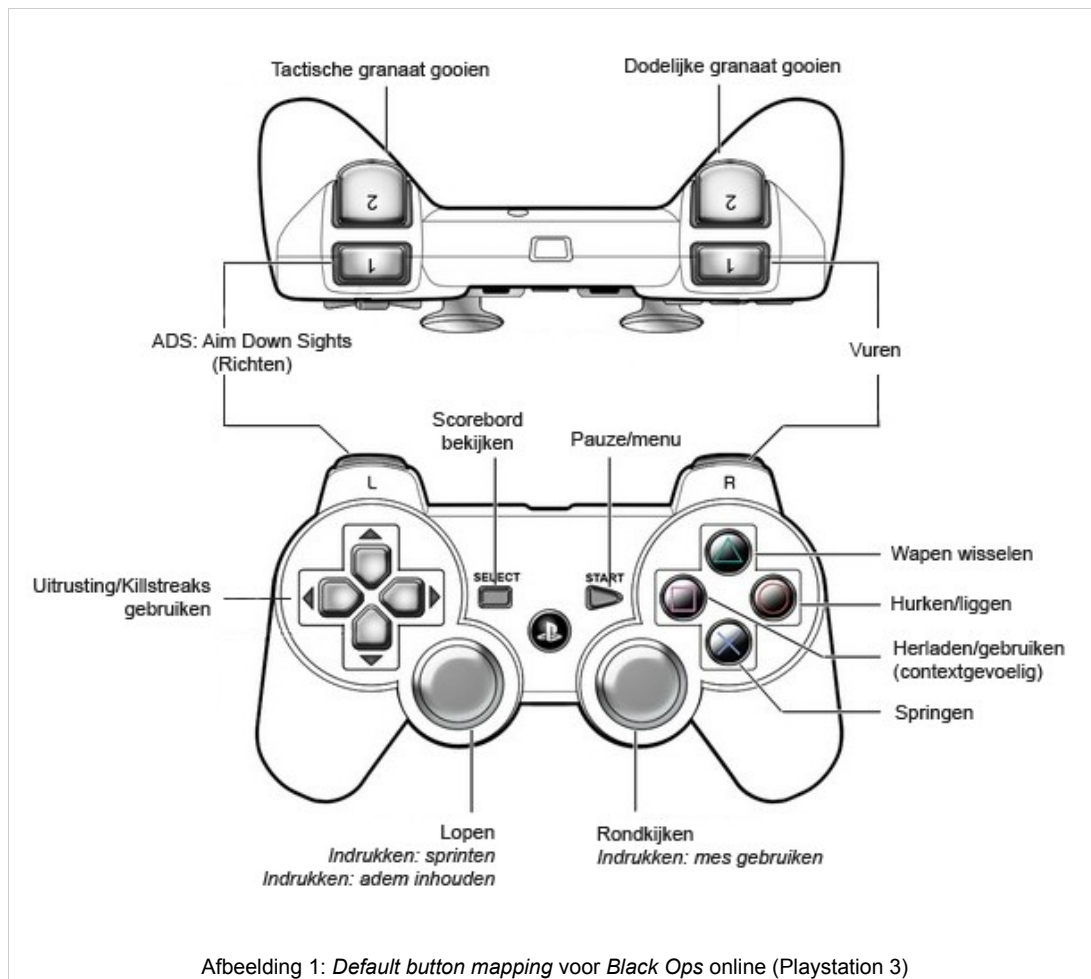
De in het vorige hoofdstuk besproken spelmechanismen zijn stuk voor stuk – direct of indirect – gekoppeld aan knoppen op een controller of toetsenbord.⁹ Spelers die *Black Ops* op de Playstation 3 (PS3) spelen met de *default button mapping* richten met L1, vuren met R1, springen met X, et cetera (Afbeelding 1). De controller neemt zo een paradoxale positie in: aan de ene kant als het enige fysieke middel voor de speler om de *game state* te veranderen en op te gaan in de game; aan de andere kant als obstakel tussen speler en spel, omdat de speler niet direct in aanraking komt met wat hij speelt. Hoe kan een plastic controller met veertien knoppen, twee pookjes en schijnbaar willekeurig toegewezen functies een speler helpen om betekenis te geven aan het spel? Dit hoofdstuk gaat in op de rol van de (fysieke) interface van games in de controle over spelmechanismen, die ik uiteenzet aan de hand van een verkenning van de *technicity* in de controle over games: de implicaties van fysieke aanraking van de controller en het belang van incorporatie; hoe spelers het spel en hun plaats daarin belichamen.

De focus ligt in dit hoofdstuk dus op de verstandhouding tussen mens en technologie: een relatie die door media-onderzoekers Patrick Crogan en Helen Kennedy wordt beschouwd als een inherent deel van de menselijke natuur én cultuur (Crogan & Kennedy 2009, 108). Ze baseren dit standpunt op Bruno Latours werk binnen *actor network theory* en Bernard Stieglers visie op technologie: Latour benadrukt hoe sociale processen bestaan uit en worden gestuurd door een netwerk van zowel menselijke als technologische actoren; Stiegler geeft aan dat onze technologische, 'prothetische' aard ervoor zorgt dat de mens op individueel en collectief vlak in een permanente staat van wording is (Ibidem). De mens bevindt zich kortom in een immer onaf dynamisch netwerk, omringd en daarmee aangevuld door technologie.

Volgens Crogan en Kennedy worden games te weinig bestudeerd in het kader van deze *technicity*: de onontbeerlijke relaties tussen de mens en haar technologische steunmiddelen, *agents*, en supplementen (Crogan & Kennedy 2009, 109). Ze stellen dat er binnen game studies te weinig vragen worden gesteld over wat er zich bevindt 'tussen' speler en speltechnologie, terwijl deze intrinsieke relaties een belangrijk deel uitmaken van onze cultuur en menselijke aard, en daarom ook van ons spel. Om een grondlaag te leggen waarop vragen als deze beantwoord kunnen worden, bespreken ze in hun stuk daarom een viertal essays waarin de relatie tussen mens en technologie volgens hen adequaat wordt bekeken. Eén daarvan is het stuk

⁹ Omdat ik *Black Ops* heb gespeeld op de Sony Playstation 3, zullen dat vanaf dit punt de versie en controller zijn waar ik naar verwijst.

'Controller, hand, screen: aesthetic form in the computer game' (2009), waarin Graeme Kirkpatrick de functie van handen en controller uiteenzet in relatie tot aanraking en vorm.



Grip op spel

Kirkpatrick begint zijn artikel met een korte blik op het concept van *aesthetic form*. Hij valt hiervoor terug op het kunstkritische werk van de marxistische filosoof en socioloog Theodor Adorno en definieert esthetische vorm volgens diens opvattingen als iets dat 'meer' is dan wetenschappelijke beschrijvingen van de wereld; iets menselijks dat 'meer' is dan enkel overleven; iets dat een gevoel kan ontlokken bij ieder die met deze vorm in aanraking komt (Kirkpatrick 2009, 128). *Form* heeft lang deel uitgemaakt van kunstbeschuwing omdat de focus van het begrip ligt op de reactie die (kunst)werken op kunnen roepen. Kirkpatrick koppelt de notie van vorm vervolgens aan materie en aanraking zoals omschreven door kunsthistoricus Henri Focillon: direct, fysiek contact met materie stelt ons immers in staat om vorm en daarmee ook betekenis te creëren (Ibidem, 131). Het meest basale voorbeeld hiervan is wellicht de beeldhouwer die handmatig een buste (vorm) uit een blok graniet (materie) hakt. Maar wat hebben materie, aanraking en *form*, geladen begrippen uit de kunstgeschiedenis en cultuurstudies, te maken met games?

Als we ervan uitgaan dat games bestaan uit tastbare materie waaruit vorm vervaardigd en ervaren kan worden, is de plastic controller in de handen van de speler het enige instrument om met die vorm in aanraking te komen en hem te *vervormen* (Ibidem, 133). Controllers dienen in de eerste plaats als middel om

de bedoelingen van de speler door te geven aan het spel en zijn daarin een noodzakelijk kwaad, aangezien er op deze manier altijd een interface tussen speler en spel in moet staan. Hier komt wederom een paradox aan het licht, als volgt verwoord door Kirkpatrick: “Good play is about feeling, and being able to feel what we are supposed to be feeling is, at least partly, a function of *not* looking at or thinking about our hands. At the same time, it is powerfully determined by what we do with them” (Ibidem, 130). Spel wordt gestuurd door de essentiële aanspanning van pezen en spieren, handen en vingers om een controller gewikkeld, maar deze lichamelijke inspanning wordt onzichtbaar op het moment dat de speler beter wordt en dichterbij de (of *een*) vorm in de buurt komt. Ook de speelse gewelddaad, in context een gewapend conflict met dodelijke uitkomst, is terug te brengen tot een eenvoudige samentrekking van duimen en wijsvingers op een set knoppen; een krachtsinspanning die door het spel onmiskenbaar zal worden geïnterpreteerd als het heffen van een wapen en het overhalen van de trekker.

Dit is waar de *technicity* van de controller zichtbaar wordt: knoppen en vingertoppen kunnen in de context van het spel alleen functioneren in hun wederzijdse afhankelijkheid; de hand kan niet direct het spel in reiken en het is precies de behoefte aan fysieke druk die de knop tot knop maakt. Toch blijft de controller vooralsnog een onderbelichte factor in game studies, ondanks zijn vermogen om de speler onder te dompelen in het spel (Ibidem, 135). Het is de controller die de speler fysiek betrokken houdt bij een game en uiteindelijk niet alleen zichzelf, maar ook het lichaam van de speler onderdrukt om dichterbij de game te kunnen komen. En dat is opmerkelijk, want hoewel de controller is gebouwd om ergonomisch in onze handpalm te passen met iedere knop binnen het bereik van een wijsvinger of duim, zullen de functies van de knoppenset voor iedere beginnende speler volledig willekeurig lijken te zijn toegewezen. Waar 'Δ' in moderne *first person shooters* als *Black Ops* en het soortgelijke *Battlefield 3* (2011) staat voor 'wapen wisselen', heeft dezelfde knop in de *role playing game The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) de functie van 'springen' en in het avontuurlijke vechtspel *God of War 3* (2010) die van 'zware aanval'. Maar ook binnen genres verschillen en evolueren de *controls* per spel: moderne *shooters* gebruiken veelal de R1-knop om te schieten, terwijl die functie in het ruim tien jaar oude schietspel *Syphon Filter 2* (2000) nog was verbonden aan '□'.

Het is aan spelers om zich de controller eigen te maken en intuïtief met deze functionaliteit om te leren gaan als zij in het spel iets willen bereiken. Maar een fatsoenlijke beheersing van de controller is slechts de eerste stap in de controle van en binnen games; de betrokkenheid van spelers en hun spel begint bij de interface, maar krijgt nog verdere consequenties op het moment dat de speler zich onderdompelt in de beleving en deel uit gaat maken van het spel.

Betrokkenheid belichaamd

Betrokkenheid is een sleutelwoord in de ervaring van spel (cf. Calleja 2007). Interactie begint zonder twijfel bij de controller, maar staat spelers na verloop van tijd toe om zich meer verbonden te voelen en op te gaan in de beleving van het spel. Controle is dan niet meer alleen van toepassing op de besturing van knoppen, maar van een *ervaring*. Game-onderzoeker Gordon Calleja onderscheidt daarom zes verschillende *frames* van betrokkenheid. Deze *frames* werken niet in isolatie en zijn niet in iedere game van gelijk belang (Calleja 2007, 238). Bovendien zijn ze afzonderlijk te bekijken in twee temporele fasen: *macro-involvement* en *micro-involvement*. Het macroniveau is van toepassing op de werking van de aantrekkingskracht van games op langere termijn; op microniveau draait het om de momentele betrokkenheid tijdens het spel zelf en de

benodigde inspanning en aandacht van de speler. Deze betrokkenheid is in zekere zin de concretisering van *technicity*.

Calleja's zes *frames* van betrokkenheid zijn *tactical involvement*, *performative involvement*, *affective involvement*, *shared involvement*, *narrative involvement* en *spatial involvement*. Deze *frames* zijn niet allemaal relevant in de online FPS – of hoe dan ook niet in relatie tot controle: *affective involvement*, de eventuele emotionele band die spelers krijgen met een spel en de stemming waarin zij het spelen, laat ik hier achterwege, omdat deze band meer in lijn ligt met de eerder gerefuteerde gedrags- en effectendiscussie. Ook *narrative involvement*, dat vooral van toepassing is op de gegeven (verhalende) achtergrond van een game en de interpretatie die spelers daaraan geven, komt in dit hoofdstuk niet aan bod, maar zal in het volgende hoofdstuk besproken worden in verband met *paratext*. Uit de overige vier frames zal duidelijk worden op welke manieren spelers betrokken kunnen raken bij hun spel om er uiteindelijk 'in op te gaan'.

Met tactische betrokkenheid doelt Calleja op iedere vorm van besluitvorming in de context van de game, waarbij de ene keuze de andere uitsluit (Ibidem, 239). Dit ligt erg in lijn met Juuls *limitations* en *affordances* die in het vorige hoofdstuk werden genoemd. Door te kiezen voor het ene spelmechanisme met bijbehorende regels, wordt de speler in andere mogelijke tactische keuzes begrenst. In *Black Ops* wordt een online match gestuurd door iedere keuze van iedere individuele speler: waar één speler met een sluipschutterwapen een hoge locatie met veel overzicht op zal zoeken, zal de speler met een kortere afstandswapen zoals een *shotgun* zijn tegenstanders van dichtbij moeten benaderen. Deze mogelijkheden bieden de speler een (cognitieve) uitdaging in de manier waarop ze haar dwingen om na te denken over de gevolgen van haar acties en het verloop van het spel. Dit zorgt voor tactische betrokkenheid, omdat het de keuzes van de speler ingrijpend kan beïnvloeden.

Performative involvement is met name in het huidige hoofdstuk over controle erg belangrijk en betreft de *uitvoering* van tactische keuzes; het is de actualisatie van tactische betrokkenheid in de implementatie van gemaakte beslissingen (Ibidem, 241). Calleja geeft terecht aan dat beweging een onmisbaar spelmechanisme is en dat een degelijke besturing van die beweging kan zorgen voor een aangenaam vloeiende spelervaring. Performatieve betrokkenheid kan de individuele ervaring van spel dus positief beïnvloeden. In *Black Ops* kan dit gemakkelijk worden doorgetrokken naar het primaire spelmechanisme van schieten; in online *first person shooters* is een goede controle over het spel essentieel om in leven te blijven en daarnaast *killstreak*-beloningen te winnen. Het *frame* van performatieve betrokkenheid is daarom erg prominent zichtbaar in het kader van het gewelddadige spelmechanisme: de effectiviteit van de gewelddaad hangt niet alleen af van de keuzes die de speler maakt, maar ook van haar bekwaamheid met de controller in het uitvoeren van die keuzes. Een strategisch genie is niets zonder een bedreven uitvoering.

Gedeelde betrokkenheid uit zich in online games onder meer met de communicatie en samenwerking onder spelers en de sociale druk die daaraan verbonden is, al lijkt deze in *Black Ops* van secundair belang: teamspel heeft zeker zijn voordelen, maar wordt door het spel niet zoveel beloond als individuele daden. Het beste voorbeeld hiervan zijn de *killstreaks*: persoonlijke beloningen voor de individuele prestaties van één speler. Dit wil overigens niet zeggen dat gedeelde betrokkenheid en teamspel voor alle spelers dezelfde waarde heeft. Ook deze voorkeur kan per speler en per match verschillen; bovendien valt (het tentoonstellen van) reputatie in zekere zin onder *shared involvement*. Meer hierover in het volgende hoofdstuk.

Spatial involvement, het concreetst uit te drukken als ruimtelijk inzicht, is ten slotte belangrijk om

een gevorderde speler te worden. Spelers moeten zich immers in een virtuele ruimte kunnen plaatsen die groter is dan op hun scherm zichtbaar is (Ibidem, 252). Zo heeft de speler er in het *Black Ops*-level *Havana* baat bij om zich bewust te zijn van de open ramen waarachter tegenstanders verschuild kunnen zitten, met name als zij geen zicht heeft op deze potentiële schuttersnesten. Ruimtelijke betrokkenheid is zo vooral complementair aan de andere vormen van *involvement*: tactische beslissingen kunnen erdoor beïnvloed worden, evenals de manier waarop een speler zich door het level beweegt en zich bewust is van de positie van de andere spelers.

Gezamenlijk vormen de hierboven beschreven *frames* van betrokkenheid de spelervaring, die zowel gestuurd kan worden door gerichte aandacht als geïnternaliseerde – of 'eigengemaakte' – kennis (Ibidem, 254). De internalisering van kennis is het duidelijkst toe te lichten met het *frame* van performatieve betrokkenheid: wanneer de speler zich de besturing van een game eigen heeft gemaakt en niet meer bewust na hoeft te denken over de acties die hij uitvoert. Zijn hand en de controller worden 'onzichtbaar'. “This process of internalization also implies an intensification in focus where players cease to view the virtual environment as separate from their immediate surroundings and start interacting with it in an instinctive way” (Ibidem). Dit proces van 'onderdompeling' in de ervaring door het eigen maken van de verschillende vormen van betrokkenheid wordt doorgaans aangeduid met de soortgelijke term 'immersie', maar Gordon Calleja stelt zelf de term *incorporatie* voor vanwege de implicaties die dit begrip heeft voor de belichaming van speler en spel. Ten eerste incorporeren spelers de spelomgeving op het moment dat ze die concreet maken en er in rond gaan bewegen; ten tweede belichamen ze de *avatar* die namens hen de omgeving betreedt (Ibidem, 255). De spelers worden kortom deel van het – en elkaars – spel.

Geweld(dad)ige controle

Het samenspel van hand, controller, materie en vorm, de veelzijdige betrokkenheid van de speler en de incorporatie die daarvan het gevolg is, hebben belangrijke implicaties voor de plaats van de speler in mijn definitie van spel als 'dynamisch proces van fluctuerende betekenis, *onderhevig aan invloeden van spelers*, die als fundament een regelset hanteert'. Beginnende bij het begin: spelers kunnen middels hun grip op de controller het spel vormen en betekenis geven, omdat iedere knop een functie, betekenis en context heeft binnen het spel en spelers met hun individuele speelstijlen het verloop en de uitkomst van het spel veranderen. De materie van spel bestaat in dat geval uit de spelmechanismen en spelregels die spelers 'in handen hebben'. Deze materie is op zijn beurt verbonden aan de verschillende *frames of involvement*: tactische en ruimtelijke betrokkenheid zijn bijvoorbeeld onder meer afhankelijk van een begrip van de regels en beschikbare mechanismen. De *vorm* van spel is daardoor het dynamische proces dat ik in het voorgaande hoofdstuk heb gedefinieerd en is door de gevolgen van incorporatie noodzakelijkerwijs een hybride van speler én game. Speler en spel zijn zoals Kennedy en Crogan al aangaven in ieder opzicht intrinsiek met elkaar verbonden.

Wat betekent dit voor het gewelddadige spelmechanisme? Ten eerste mag ondertussen duidelijk zijn dat de gewelddaad zelfs als primair mechanisme alleen instrumentale waarde heeft: om volgens de regels het spel te kunnen winnen, maar ook om op te gaan in het spel. Zoals gezegd is ook het gewelddadige spelmechanisme terug te brengen tot de inspanning van vingers op een set knoppen. Het succes van dit mechanisme is daarom afhankelijk van tactische, performatieve, ruimtelijke en gedeelde betrokkenheid: niet

alleen moeten spelers bedreven zijn in richten en schieten, zij moeten ook weten *wanneer, waar en tegen wie* dit middel het best ingezet kan worden. Het spreekt dus voor zich dat het zich meester maken van gewelddadige spelmechanismen in een online *first person shooter* cruciaal is om in het spel te kunnen incorporeren.

Het raakvlak tussen deze scriptie en de eerder beschreven effectendiscussie is hier het grootst: is de incorporatie in een gewelddadige omgeving niet het grootste probleem van gewelddadige games? Zeker na mijn betoog in het vorige hoofdstuk dat games niet kunnen worden gezien als activiteiten afgezonderd in plaats en tijd, lijkt het erop dat de speler via incorporatie wel buitengewoon dicht op het geweld komt te zitten. Er moeten daarom twee punten in achtning worden genomen. Ten eerste mag de grens tussen spel en niet-spel in het geval van online games vaag zijn geworden (onder meer door de fysieke verspreiding van spelers en de aanwezigheid van *paratext*), maar de scheiding tussen virtueel en letterlijk blijft in stand: er vindt tijdens een gewelddadig spel geen letterlijke moord, agressief gedrag of fysieke mishandeling plaats; sterker nog, spelers ervaren geen agressie, maar juist de uiterste concentratie die wordt geassocieerd met spel (Goldstein 2005). In relatie tot deze concentratie hangt incorporatie ten tweede nauw samen met de staat van *flow* die ik in hoofdstuk vijf zal bespreken, waarbij ik aan zal geven dat de geweldsfactor van games irrelevant wordt als de speler een optimale ervaring bereikt. Hoewel dit (bewust) nog steeds niets zegt over de mogelijke effecten van virtueel geweld zijn deze punten niet geheel onbelangrijk om een duidelijk beeld te krijgen van de gewelddaad in context.

Dit hoofdstuk ging in op controle en betrokkenheid op een temporeel microniveau, maar het macroniveau is weinig aan bod gekomen. Daarom kijk ik in het volgende hoofdstuk naar de marges van *Black Ops*; hoe betrokkenheid zich kan uiten en kan ontstaan in de *paratext* van een game, lang voor- én nadat een game wordt gespeeld.

04 De rol van paratext

De fatale kogel legt een afstand van zo'n vijftien meter af voordat hij de virtuele schedel van mijn slachtoffer bereikt. De druk die het projectiel genereert, verbrijzelt zijn voorhoofd en stuurt naast inmiddels onherkenbare flarden lood ook schedelfragmenten zijn hersenmassa in.¹⁰ De kracht van de kogel duwt zijn hersenstam door zijn achterhoofdsgat voordat zijn hoofd achterover slaat en zijn levenloze lichaam met een doffe plof op de grond zakt. In een enkele klap is een 14-jarige jongen al zijn *HP* kwijt. Maar de vernieling van zijn digitale hersenpan is slechts een detail, een kleinigheid, in verhouding met zijn gehavende *kill/death ratio*.

Paratext en gaming capital

In de vorige drie hoofdstukken is het begrip *paratext* herhaaldelijk genoemd om aan te geven dat digitaal spel geen duidelijke grenzen heeft en niet ophoudt met bestaan als een match eindigt, maar voortleeft in zijn context. Ik heb *paratext* eerder gedefinieerd als alle media rondom een game die van toepassing zijn op die game. Dat kunnen journalistieke artikelen zoals previews, recensies en interviews zijn; maar ook productieteksten zoals handleidingen, tips en *cheat codes*; en gebruikersinbreng zoals fansites, forumposts en Youtubevideo's – allen voortgekomen uit en gericht op een specifieke game. Het is kortom *context*, veelal op internet te vinden en verspreid(en). Niet alleen beïnvloedt en kleurt deze context de ervaring van een spel, ze geeft ook structuur en betekenis aan de daad van het spelen zelf (cf. Consalvo 2007). Mia Consalvo leende de term *paratext* van de literatuurwetenschapper Gérard Genette, die het beschouwt als context die zich om een statische tekst heen vormt, maar zelf flexibel, aanpasbaar en daardoor altijd in transitie is.

Maar games zijn volgens Consalvo niet statisch; alhoewel ze het in flexibiliteit niet halen bij hun *paratext*:

“Although games are not immutable in the sense that there is only one way to play them, they can be more static and fixed than their surrounding discourse. And that discourse is much easier to change, amend, update, or retract than even a patch—arguably a paratext itself—to a computer game” (Consalvo 2007, 21).

Het spel als dynamisch proces is en blijft beweeglijk (onder andere in zijn betekenisgeving), maar vergeleken bij *paratext* slechts in beperkte mate. Door deze onderlinge flexibiliteit bevinden *paratexts* zich bovendien niet uitsluitend in de marges van spel; Consalvo pleit dat ze in toenemende mate deel worden van de digitale game-industrie en de daarbij horende spelersgemeenschappen (Ibidem, 182). Dit betekent dat veel spelers al 'paratekstuele bagage' met zich meedragen als ze een spel voor de eerste keer opstarten: ze hebben trailers

¹⁰ Cf. Karger 1995.

bekeken, nieuws bijgehouden, recensies gelezen en kritische becijfering in de gaten gehouden.¹¹ In het geval van *Call of Duty* hebben ze wellicht al voorgaande delen gespeeld. Deze gezamenlijke interesse schept verwachtingen, voorkeuren en inhoudelijke, deelbare kennis over games; *gaming capital*.

Gaming capital is gebaseerd op een ietwat gemoderniseerde notie van Pierre Bourdieus 'cultureel kapitaal' waarmee Consalvo doelt op een zekere kennis en inzicht in games en hun *paratext* die gedeeld kan worden met anderen binnen een groep (Ibidem, 18). Kennis van *paratext* is hierin niet per definitie minder belangrijk dan inzicht in de games, aangezien de twee intrinsiek met elkaar verbonden zijn. *Paratext* schrijft in zekere mate voor hoe een game het best ervaren kan worden, en *gaming capital* is hierin zowel input als resultaat: dit wil zeggen dat spelersgemeenschappen niet alleen *paratexts* raadplegen, maar ook weer voeden nadat ze het spel hebben gespeeld, zoals in de volgende paragraaf duidelijk zal worden. De betekenis van games en *paratext* kan daarom continu veranderen als spelers min of meer collectief besluiten dat er een 'betere' manier is om een spel te spelen. Maar hoe kan *Black Ops* online het 'best' gespeeld worden? En op welke manier kan de *paratext* van *Black Ops* invloed uitoefenen op het beweegproces van de speler om te spelen zoals zij speelt?

K/D

Bij het bestuderen van *paratexts* doet zich al snel een probleem voor: er is in de context van *Black Ops* geen enkele vorm van hiërarchie te herkennen, dus hoe valt er een selectie te maken uit het overvloedige aanbod van *paratext* dat in zijn geheel in direct of indirect verband staat met de game? In het kader van het geweld in *Black Ops* heb ik daarom als aanknopingspunt twee van Callejas' vastgestelde *frames of involvement* gekozen, omdat deze in nauw verband staan met een statistisch spelelement dat ogenschijnlijk is gebaseerd op gewelddadige spelmechanismen: *narrative involvement* en *shared involvement*. Narratieve betrokkenheid is hier van toepassing op de interpretaties die spelers maken van online matches in *Call of Duty: Black Ops*, aangezien deze vormen van spel geen gegeven 'verhaal' bevatten.¹² Deze interpretaties komen duidelijker naar voren in de *paratext* dan in de game zelf. Gedeelde betrokkenheid is daarnaast gericht op meerdere aspecten van online spel: samenspel, de collectieve creatie en handhaving van *gaming capital* en het belang van reputatie. Deze laatste twee vormen van betrokkenheid komen terug in de grootschalige fixatie op *kill/death ratios*:

Q: "How do I get good at Black Ops? I mean I wouldn't say I'm awful.. But I wouldn't say I'm amazing either, I'm decent. But there are some people that can get like 30 something kills and only 3 deaths. Is there any strategies? Or is it just luck/skill?"

– Joe

A: "Mainly the people who get those kind of scores have obviously played the

11 De website www.metacritic.com biedt tegenwoordig prominente *paratext*: de site plaatst per game (en film, boek en album) tientallen abstracten van (internationale) recensies en distilleert daaruit een gemiddeld cijfer dat wordt gepresenteerd aan de bezoeker. Metacritic wordt daarmee zowel een gids om *paratext* te vinden als een *paratext* op zich; Metacriticgemiddeldes worden vaak gezien als een 'objectief' waardeoordeel over games.

12 *First person shooters* zoals *Black Ops* scheiden verhaal en niet-verhaal meestal even strikt als online en offline spel. Verhaal blijft voornamelijk voorbehouden aan de éénspelersmodi die offline worden gespeeld.

game or the franchise for a very long time, I've been playing *CoD* since the first *Modern Warfare* released and I'm pretty good at the game, it's not necessarily skill, it's all about timing, when to shoot, and where to go before you decide to shoot.

[...]

To answer your question, it can be either skill or luck for certain players, some players should just quit and some should be praised because of their *CoD* talent”

– *Anonymous*¹³

Kill/death (K/D) ratio staat voor de verhouding tussen het aantal *kills* dat een speler heeft gemaakt en het aantal keer dat zij daarbij zelf de dood vond. Deze ratio kan van toepassing zijn op een enkele ronde, maar kan ook een gemiddelde zijn van honderden, al dan niet duizenden wedstrijden binnen één game. Zoals uit het bovenstaande citaat duidelijk wordt, is een hoge *K/D ratio* bijna synoniem voor goed spel: iemand die effectief gebruik kan maken van de beschikbare spelmechanismen zonder daarbij zelf vaak te verliezen, moet nu eenmaal wel een goede speler zijn. Deze boodschap lijkt ook door te schemeren in de Youtubevideo 'Black Ops *World Record* 331 Kills – 8 Deaths by [~21~]UAE-DarKneSS', waarin gedurende 11 minuten en 54 seconden te zien is hoe een speler een claim doet op het wereldrecord aantal *kills* in een ronde *Demolition* op het compacte en hectische level *Nuke town*. Het is niet relevant of dit werkelijk een wereldrecord is geweest; wat centraal staat, is het extreem hoge aantal *frags* en de aanzienlijke *kill/death ratio* van ongeveer 43:1 die daaraan verbonden is, in een omgeving waar spelers elkaar te allen tijde op de hielen zitten.¹⁴ Ook in video's als 'Prepare for Black Ops and high kill/death ratio tips and tricks', die gericht is op tips over tactieken en keuzes in wapens en *perks*, wordt het belang van een hoge *K/D ratio* voor de prestige van een speler duidelijk.

De focus op *K/D ratios* is slechts één voorbeeld van *gaming capital* en de waardes die spelers vooropstellen in online spel in *Black Ops*, maar heeft tal van implicaties voor de rest van de game. Het is in de eerste plaats een expliciete nadruk op persoonlijke prestaties, terwijl *Black Ops* online wel degelijk een *multiplayer* game is. Deze nadruk wordt bovendien bevestigd door de game zelf: de beloningen voor hoge *killstreaks* zijn precies een erkenning van individuele *kill/death ratios*, terwijl deze verhouding in theorie ook op een heel team toegepast zou kunnen worden, zodat het niveau van betere spelers kan compenseren voor dat van de minder presterende deelnemers. Welke gevolgen heeft de focus op persoonlijke prestaties voor de *shared involvement* van spelers? Ten eerste kan een hoge *K/D ratio* een speler naast voldoening ook reputatie schenken, zoals met de video van speler UAE-DarKneSS duidelijk wordt. Maar tegelijkertijd neemt het belang van collectieve doelstellingen af, die volgens Gordon Calleja juist een groot effect hebben op *shared involvement* en de incorporatie die daaruit voort kan komen (Calleja 2007, 248). Hoe meer spelers zich richten op hun eigen prestaties, hoe minder aandacht ze kunnen schenken aan hun team en des te minder onderlinge communicatie op samenwerking gericht zal zijn. Het behalen van een balans tussen *K/D ratios* en samenspel lijkt ingewikkeld te zijn:

13 Vraag en antwoord op Yahoo Answers: 'How do I get good at Black Ops?' URL: <<http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20110805193536AAGLJCw>>

14 Hoewel een betrouwbaar gemiddelde vinden van *kill/death ratios* in *Black Ops* onmogelijk bleek, hoeft de game maar een paar rondes te worden gespeeld om te concluderen dat een ratio van 43:1 maar zelden voorkomt; anders zou de video immers niet zoveel waarde hebben.

“The trouble with KD [*ratios*] is not on getting 3, 4, 5 [*:1 ratio*] games on free for all. It's in maintaining at least even in the objective game modes like Demolition, Domination or Headquarters in which *you have to sometimes put the team first and KD after.*”

– De (Portugese) Quora-gebruiker *Miguel* op een vraag op Quora.com.¹⁵

Ter toelichting: *free for all* is een spelmodus waarin ieder voor zich speelt; er zijn geen teams en de speler met de hoogste score wint. Deze modus is, zoals ook uit het citaat duidelijk wordt, het meest geschikt voor het halen van een hoge *K/D ratio*, omdat de regels volledig om individueel spel heen zijn gebouwd – gedeelde betrokkenheid heeft geen prioriteit. Maar in de meer doelgerichte spelmodi als *Demolition*, waarin twee teams bommen moeten plaatsen of ontmantelen; *Domination*, waar teams strijden om drie strategische controlepunten; en het soortgelijke *Headquarters (HQ)*, waar één willekeurig geplaatst controlepunt moet worden vastgehouden, moeten spelers soms bereid zijn om hun persoonlijke *K/D ratio* op te offeren in het belang van het team.

Ondanks het aanzien dat gepaard gaat met een goede *kill/death ratio* is dit statistische spelelement dus niet de enige vorm van *narrative involvement*, en bovendien niet voor iedere speler van gelijk belang. Het is aan de spelers om de voorwaarden van hun eigen optimale ervaring te scheppen: waar de ene speler waarde hecht aan *kill/death ratios*, zal de andere doelgericht en teamgeöriënteerd spel vooropstellen om voor de collectieve winst te gaan, terwijl weer andere spelers deze doelen negeren en op zoek gaan naar manieren waarop het spel uitgebuit kan worden – door bijvoorbeeld te zoeken naar onbedoelde *glitches* in de spelomgeving. Bij iedere speelstijl wordt anders omgegaan met de aanwezige spelregels en spelmechanismen, en geen enkele voorkeur sluit incorporatie uit: als gedeelde betrokkenheid geen prioriteit heeft, is het waarschijnlijk dat daar een andere vorm van betrokkenheid tegenover staat. Op het moment dat deze voorkeuren zich mengen in dezelfde wedstrijden kan het spel interessante wendingen nemen en een geheel nieuwe betekenis krijgen. De *paratext* kan hier al dan niet een rol in hebben gespeeld én er naderhand door beïnvloed worden, en op die manier weer een uitwerking hebben op toekomstig spel.

Het dynamische spel als platform

Games en hun *paratext* beïnvloeden elkaar in een voortdurende en dynamische ontwikkeling; het is daarom zowel overbodig als onmogelijk om aan te geven welke van de twee 'eerst' ontstond, zeker als ook de speler, de drijvende kracht achter deze constante ontwikkeling, erbij betrokken wordt. Ook is het uitgesloten om vast te stellen *hoeveel* wederzijdse invloed er precies wordt uitgeoefend binnen de driehoeksverhouding tussen speler, spel en *paratext*. Wat kan er dan nog worden gezegd over de rol die *paratext* en *gaming capital* spelen in het beweegproces en de voorkeuren van spelers in *Black Ops*? Hier komen Calleja's zes *frames* van betrokkenheid terug: waar in dit hoofdstuk bondig narratieve en gedeelde betrokkenheid in verband met *kill/death ratios* zijn toegelicht, spelen de andere *frames* natuurlijk ook mee in de wisselwerking tussen

¹⁵ Extract uit een antwoord op de vraag 'How do I increase my kill/death ratio in Black Ops multiplayer?'. De gebruiker Miguel Pais geeft een uitgebreid antwoord over tactiek en houding, maar geeft in het bovenstaande citaat ook aan dat het moeilijker is om een hoge *kill/death ratio* te behouden in matches die teamgericht zijn. URL: <<http://www.quora.com/Call-of-Duty-Black-Ops/How-do-I-increase-my-kill-death-ratio-in-Black-Ops-multiplayer>>.

'paratekstueel bekrachtigde' spelers en hun games. Als een speler uit de *paratext* van *Black Ops* concludeert dat *K/D ratios* van belang zijn en die voorkeur overneemt in haar speelstijl, zal dat van invloed zijn op haar performatieve betrokkenheid: goede controle van het spel betekent immers een hogere slagingskans tussen de andere spelers. Ook tactische betrokkenheid komt in de *paratext* van *Black Ops* veelvuldig terug: discussiefora en Youtubevideo's zijn verzadigd met tips over de voor- en nadelen van specifieke wapens, *perks* en maps en de meest ideale combinaties die daarmee gemaakt kunnen worden. Dit is bovendien waar *paratext* de definitie van dynamisch spel raakt die in het tweede hoofdstuk is geopperd: spel als dynamisch proces van *fluctuerende betekenis*, onderhevig aan invloeden van spelers, die als fundament een regelset hanteert. Dit wil niet zeggen dat het dynamische proces uitsluitend van betekenis kan veranderen door een indirecte sturing van *paratext* (op zijn beurt gestuurd door spelers), maar de invloed van context op spel kan ook zeker niet buiten beschouwing worden gelaten.

Wat opvalt in de *paratext* van *Black Ops* is de kleine rol die geweld lijkt te spelen, zelfs in het geval van de *kill/death ratios* die volledig om gewelddadige spelmechanismen heen zijn gebouwd; het is immers onmogelijk om een hoge *K/D ratio* te krijgen zonder *kills* te maken, en onmogelijk om een *kill* te krijgen zonder de *HP* van een andere speler te decimeren met de gewelddadige mechanismen die daarvoor ter beschikking zijn gesteld. Toch wordt in de *paratext* van *Call of Duty* duidelijk dat *K/D ratios* voor spelers niet draaien om het geweld dat ermee gemoeid is, maar eerder een statistische concretisering van goede prestaties zijn; een getal dat kan worden gebruikt om aan te tonen dat spelers de verschillende (tactische) aspecten van een game begrijpen en onder controle hebben. *Paratext* toont aan dat spelers een conflict in *Black Ops* niet zozeer interpreteren als een vooruitzicht op geweld, maar als een *platform voor spelmogelijkheden*, zelfs als die mogelijkheden in wezen zijn gebaseerd op gewelddadige spelmechanismen.

Welke doeleinden kan dit platform nog meer dienen? *Black Ops* kan in de eerste plaats worden gezien als een platform voor het opbouwen van een reputatie, maar biedt voor de omringende gemeenschap tal van andere mogelijkheden. De game accommodeert naast individuele verrichtingen ook speelstijlen die in grotere mate draaien om teamspel en samenwerking, voor spelers die meer waarde waarde hechten aan *shared involvement* om daarmee hun gevoel van incorporatie te versterken. Daarnaast kan het spel een platform zijn voor afwijkende (en soms geminachte) speelstijlen, zoals *glitchen* en *cheaten*, die in meer of mindere mate samen kunnen hangen met individueel of gezamenlijk spel. Ook blijkt *Black Ops* in combinatie met Youtube een adequaat podium te zijn voor het presenteren van individuele prestaties en handelingen én als middel tot onderwijs om de essentie van de game tentoon te stellen aan spelers die daar nieuwsgierig naar zijn. Het spel is ten slotte niet te vergeten als platform en middel voor onderzoek, waarbij ieder van de bovenstaande speelstijlen kritisch bekeken kan worden. Maar uiteindelijk is de gewelddadige online FPS *Black Ops* in ieder van deze gevallen een uitermate geschikt platform voor *flow*.

05 Flow

Tijd om me te bekommeren over het lot van mijn tegenstander heb ik niet. Ik kan en moet door; hij zal moeten wachten op zijn *respawn*, die niet langer dan vijftien seconden op zich laat wachten. Zijn toegetakelde lichaam verdwijnt binnen enkele momenten. “Ain't no grave can hold my body down”, zong Johnny Cash eens. Dankzij mijn vroege succes verlies ik me al snel in het spel, gefixeerd op de ervaring. De rest van de wedstrijd is binnen een mum van een tijd voorbij.

De structuur en dynamiek van spel; de implicaties van *technicality*, controle en incorporatie; en de flexibele rol van *paratext* kunnen stuk voor stuk iets vertellen over de plaats en betekenis van het gewelddadige spelmechanisme in games, maar zijn tot nu toe alleen in beperkte mate besproken in hun relatie tot elkaar. Deze elementen van spel hebben meer dan een incidentele invloed op elkaar; als ze gezamenlijk voortvloeien in een harmonieuze ervaring van spel. Dit voortvloeiende, dat tevens dient als de *verbindende* factor tussen structuur, controle en *paratext*, is *flow*.

Flow in spel

De term *flow* is door psycholoog Mihaly Csikszentmihalyi (1990) gemunt om te verklaren uit welke elementen een aangename activiteit bestaat en hoe de ideale ervaring van deze activiteiten kan leiden tot geluk. Csikszentmihalyi vergelijkt het bereiken van een optimale beleving van een activiteit met de mythische strijd tussen chaos en orde; ook wel de voldoening van het vinden van controle in wanorde (Csikszentmihalyi 1990, 10). Ordelijkheid in de constante stroom van informatie die het menselijk bewustzijn betreedt, is daarvoor een vereiste. Csikszentmihalyi beschouwt aandacht of attentie daarom als 'psychische energie' van het bewustzijn die zorgvuldig besteed moet worden om gewenste doelen te bereiken (Ibidem, 31). De gerichte investering van aandacht zorgt kortom voor een ordelijk bewustzijn, waardoor het makkelijker is om grote en kleine ambities waar te maken. De grootste bedreiging voor psychische energie is *psychic entropy*, die eenvoudig gezegd bestaat uit afleiding van de vastgestelde doelen: “Prolonged experiences of this kind can weaken the self to the point that it is no longer able to invest attention and pursue its goals” (Ibidem, 36). Op het moment dat er *psychic entropy* optreedt, raakt psychische energie verdeeld en komen focus en concentratie in het geding.

Pal tegenover *psychic entropy* staat *flow*, een staat waarin psychische energie moeiteloos en zonder onderbreking voortvloeit (Ibidem, 39). *Flow* symboliseert een georganiseerd bewustzijn en staat garant voor de aangename en optimale ervaring van een activiteit, maar is volgens Csikszentmihalyi wel gebonden aan een aantal criteria – of wellicht *symptomen* (Ibidem, 49-66): ten eerste moet de activiteit *uitdagend zijn en dus vanzelfsprekend bepaalde vaardigheden vereisen* om overwonnen te worden. Deze uitdaging hangt af van de individuele bedrevenheid van een persoon; een activiteit kan pas een uitdaging vormen als de

daarvoor benodigde vaardigheden in zekere mate aanwezig zijn. In een competitieve setting is het overigens geheel mogelijk dat tegenstanders (een deel van) de uitdagende functie op zich nemen. Csikszentmihalyi citeert toepasselijk de 18e eeuwse schrijver en filosoof Edmund Burke om dit te illustreren: “our antagonist is our helper”.

De tweede voorwaarde is de *versmelting van actie en bewustzijn*. Dit wil zeggen dat de aandacht van een persoon volledig geabsorbeerd is door de activiteit, waardoor die spontaan en vrijwel automatisch verloopt. Dit is bovendien waarom Csikszentmihalyi de optimale ervaring *flow* heeft genoemd: het impliceert een moeiteloze, vloeiende stroom van energie. Deze stroom kan echter worden verbroken door een interruptie van concentratie; wanneer er *psychic entropy* plaatsvindt en niet langer alle aandacht op de activiteit wordt gericht. Er is in het bewustzijn daarom geen ruimte voor irrelevante informatie.

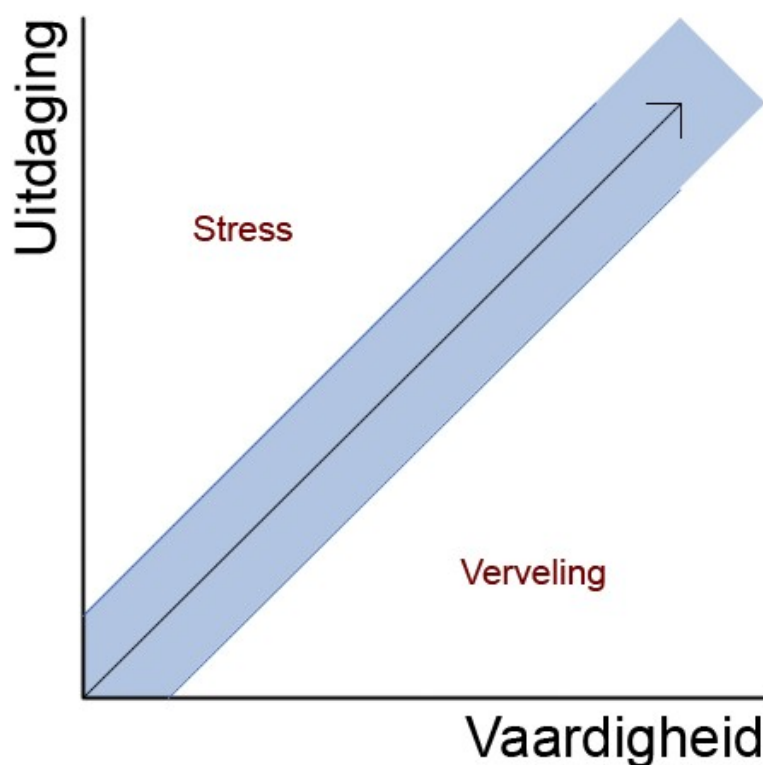
Het derde criterium hangt nauw samen met uitdaging: het hebben van *duidelijke doelen* biedt de mogelijkheid om uitdagingen te creëren en op te gaan in een activiteit. Deze doelen zijn individueel afgesteld, verschillen per activiteit en hebben dus een persoonlijke waarde voor de persoon die de activiteit beoefent. Essentieel in het streven naar een doel is overigens de universele feedback die daarvan het resultaat is. Het doet er in zekere zin niet toe *welke* activiteit succesvol wordt afgerond – wat deze informatie waardevol maakt is haar boodschap: “Ik heb mijn doel behaald” (Ibidem, 57).

Vervolgens is er de *paradox van controle*. Een verhoogd gevoel van controle over een activiteit is belangrijk in het bereiken van *flow*, maar daar hoort tevens het besef bij dat volledige controle onmogelijk is. Een uitdaging is immers juist een beproeving omdat er factoren meespelen die oncontroleerbaar of zelfs onvoorspelbaar zijn. Dit is waar Csikszentmihalyi een paradox signaleert: in zijn onderzoek beleefden respondenten tijdens *flow* een verhoogd gevoel van controle, terwijl ze in feite de *mogelijkheid* van controle ervoeren, waarin externe factoren onvoorspelbare, maar geen onoplosbare risico's vormden.

Ten slotte is er het *verlies van het zelfbewustzijn*. Hiermee duidt Csikszentmihalyi aan dat er geen psychische energie meer wordt besteed aan een 'Zelf', omdat die energie volledig in de activiteit wordt gestoken. Dat wil niet zeggen dat dit 'zelf' verdwijnt, maar wel de bewustheid daarvan: “loss of self-consciousness does not involve a loss of self, and certainly not a loss of consciousness, but rather, only a loss of consciousness of the self” (Ibidem, 64). Gebonden aan dit verlies is de transformatie van tijd; een fenomeen waarbij het besef van tijd tijdens *flow* vervormd raakt. In het kort: de tijd vliegt als je plezier hebt.

Samen vormen deze criteria de componenten van *flow*; al zijn ze niet allen noodzakelijk om een staat van *flow* te bereiken. De focus op uitdagingen, vaardigheden en doelen maakt deze componenten uitermate geschikt voor games (Juul 2005, 112); de hierboven beschreven eigenschappen van de *flow*-ervaring zijn bijna identiek aan de beleving die spelers omschrijven als zij zich inleven in hun spel (Chen 2007, 32). *Flow* en games gaan dus hand in hand. In zijn MFA thesis 'Flow in games' (2006) keek game designer Jenova Chen naar *flow* in het kader van *dynamic difficulty adjustment* (DDA) in spellen om te bepalen hoe de moeilijkheidsgraad van een game kan worden aangepast op de speler; hij heeft zich daarnaast gespecialiseerd in het maken van games rondom het begrip *flow*.¹⁶ Chen distilleerde uit Csikszentmihalyi's criteria voor *flow* – en vanuit het perspectief van spelontwerp – drie kernelementen die benodigd zijn voor *flow* in games: ten eerste moet het spel intrinsiek belonend zijn en dus geen externe doeleinden dienen; ten tweede moeten de uitdagingen in het spel overeenkomen met de individuele vaardigheden van de speler (de game mag niet te makkelijk of te moeilijk zijn); en ten derde moet de speler een gevoel van persoonlijke controle over de

¹⁶ Jenova Chen ontwikkelde met zijn studio Thatgamecompany onder meer de games *Flow* (2006) en *Flower* (2009), beide gericht op een vloeiende, aangename ervaring.



Afbeelding 2: Schematische visualisatie flow zone, gebaseerd op Csikszentmihalyi (1990) en Chen (2006)

activiteit hebben (Chen 2006, *Elements of flow*). Deze eigenschappen zorgen voor een vloeiende en bevredigende spelervaring; een kwaliteit waaraan spelers volgens Chen de waarde van een spel bepalen.

Een belangrijk aspect van *flow* dat Chen over heeft genomen van Csikszentmihalyi is diens concept van *flow channels*, of *flow zones*. Afbeelding 2 is een schematische weergave van deze zones: letterlijk genomen zou de diagonale pijl die de *flow* van een speler aanduidt bijvoorbeeld niet kaarsrecht zijn, maar eerder een golfbeweging maken door de wisselwerking tussen de uitdagingen van het spel en de relevante vaardigheden van de speler. Het punt is dat uitdaging (Y-as) en vaardigheid (X-as) in balans moeten zijn om *flow* te bereiken: een hoge uitdaging met te lage vaardigheid zorgt voor stress; maar een hoge vaardigheid in combinatie met een te makkelijke uitdaging levert verveling op. Een belangrijke, maar hopelijk overbodige aanmerking is dat *flow zones* uiterst persoonlijk zijn, omdat niet iedere speler even bekwaam met een spel om kan gaan. In de volgende paragraaf licht ik verder toe hoe de wisselwerking tussen uitdaging en vaardigheid zich uit in *Black Ops*. Maar niet alleen de *first person shooter* is een platform voor *flow*. Chen stelt dat de potentie van *flow* voornamelijk afhangt van hoe goed een spel ontworpen is; een goed ontworpen game vervoert de spelers naar (en in) hun persoonlijke *flow zones*, wat oprecht plezier en geluk oplevert (Chen 2007, 31).

Er zijn op dit punt drie subcategorieën te maken van *flow*: *flow* in het algemeen, universeel toepasbaar op uitdagende activiteiten; *flow* in games als activiteiten die vaardigheid vereisen; en ten slotte binnen de genre-specifieke context van die games (Voiskounsky, Mitini & Avetisova 2004, 176). De eerste twee dimensies zijn in deze paragraaf besproken, maar de *first person shooter*, het genre waartoe *Call of Duty: Black Ops* behoort, is vooralsnog niet aan bod gekomen. Deze laag van *flow* kan specifieke kenmerken

bevatten die in andere genres niet voorkomen: een ronde *team deathmatch* in *Black Ops* wordt een complex geheel door een hoog aantal verbonden spelers en een veelzijdige wisselwerking tussen de aspecten van spel die in de voorgaande hoofdstukken aan bod zijn gekomen. Om *flow* in *Black Ops* te bereiken, werk ik daarom in de volgende paragraaf achteruit terug door de factoren van spel die aan dit hoofdstuk vooraf zijn gegaan, te beginnen met *paratext*, en eindigend bij het gewelddadige spelmechanisme.

FPS (Flow Person Shooter)

Het verband tussen *paratext* en *flow* is vrij eenvoudig: zoals ik in het vorige hoofdstuk heb betoogd, kunnen spelers in de context van *Black Ops* persoonlijke – of juist aangemoedigde – doelstellingen bepalen die in het spel ten uitvoering kunnen worden gebracht. Hier verschijnt een interessante gelijkenis tussen zowel *flow* en *gaming capital* als de optimale ervaringen van spel; beide verwijzen naar de 'beste' manier waarop een spel gespeeld kan worden. Het verschil is dat *flow* een uiterst persoonlijke afweging is tussen uitdaging en vaardigheid, terwijl *gaming capital* is gericht op (sociaal) ideale speelstijlen en prioriteiten. Toch vullen de twee elkaar wel aan: een hoge *kill/death ratio* vormt bijvoorbeeld een prima doel waarvoor alle benodigde middelen aanwezig zijn in *Black Ops*; het is vervolgens aan de speler om te beslissen hoe hoog haar *K/D ratio* moet eindigen en welke vaardigheden zij daarvoor in wil zetten. Hetzelfde geldt voor iedere andere uitdaging die spelers uit de *paratext* van *Black Ops* afleiden. Hoe zij deze uitdagingen ten uitvoer brengen binnen het spel heeft vervolgens weer zijn uitwerking in de omringende context van de game: de betekenisgeving binnen het spel kan op deze manier blijven circuleren en fluctueren.

Paratext kan dus de voorwaarden van *flow* voorschrijven, mits spelers dat toestaan. Dit stelt hen ook in staat om telkens nieuwe uitdagingen op te zoeken als de bestaande beproevingen te moeilijk of te makkelijk blijken. Dit lijkt echter niet helemaal in lijn te vallen met Jehova Chens stelling dat spellen intrinsiek belonend zijn en roept daarmee een interessante vraag op die ik uit respect voor filosofische ethiek niet zal proberen te beantwoorden: kan een intrinsiek doel van buitenaf bepaald worden? Met betrekking tot *Black Ops*: is het halen van een hoge *K/D ratio* nog steeds een intrinsiek doel als een speler deze prioriteit uit de context van het spel heeft gehaald, maar haar wel met de middelen *binnen* het spel in staat stelt om een staat van *flow* te bereiken? Als het antwoord op deze vragen nee luidt, voldoet het om te zeggen dat Chens veronderstelling aangepast dient te worden, omdat hij anders de rol van *paratext* onderschat.

Waar spelers hun ambities vandaan halen, doet er weinig toe in hun relatie met de controller: hoe kundiger de beheersing over de game, des te beter er met de uitdagingen van *Black Ops* omgegaan kan worden en *flow* een realistische mogelijkheid blijft – ongeacht wat de gekozen uitdaging inhoudt. In hoofdstuk drie ben ik ingegaan op de verschillende facetten van betrokkenheid die de controller toestaat en de incorporatie die daarvan het gevolg is. Ook hier komt een opvallende parallel aan het licht, namelijk die tussen incorporatie en *flow*. Bij beide noties is sprake van een zekere eenwording van speler en spel, of van persoon en activiteit. Maar Gordon Calleja stipt een belangrijk punt aan om deze vergelijking te ontcrachten: *flow* kenmerkt zich als een 'vorm van activiteit', maar mist het ruimtelijke aspect van incorporatie dat spelers deel worden van de omgeving waarin een spel plaatsvindt (Calleja 2007, 256). Incorporatie komt meer overeen met het verlies van zelfbewustzijn dat Csikszentmihalyi omschrijft en is daarom geschikter als *onderdeel* dan als *synoniem* van *flow*.

Op dit verlies van zelfbewustzijn volgt als vanzelf de paradox van controle, waar zowel Kirkpatrick als

Csikszentmihalyi hun eigen beeld van schetsen. Maar ook deze vergelijking is niet volmaakt: Kirkpatrick gaat in op het verdwijnen van de handen en controller, ondanks de onmisbare rol die ze vervullen; Csikszentmihalyi doelt op een verhoogd gevoel van controle tussen een scala van onbeheersbare factoren. Deze uiteenlopende paradoxen sluiten elkaar overigens niet uit, maar kunnen elkaar wederom aanvullen in de zin dat het verdwijnen van de controller precies het verhoogde gevoel van controle symboliseert: de speler ervaart de interface tussen haarzelf en spel niet meer als hindernis en de banden van *technicality* worden hechter en directer. De cirkel naar incorporatie is daarmee rond – *flow* is een mogelijkheid.

Waar komt de speler terecht als zij (al dan niet in de *paratext*) gepaste, persoonlijke uitdagingen heeft uitgekozen, zich betrokken voelt bij de activiteit, en het spel en zijn mechanismen voldoende onder controle heeft om die uitdagingen te doorstaan? In het spel als dynamisch proces (van fluctuerende betekenis, onderhevig aan invloeden van spelers, die als fundament een regelset hanteert). Het spel als proces is, in tegenstelling tot het spel als rigide structuur, uitermate geschikt als platform voor *flow*: het is een vorm die de vloeiende beweging van *flow* kan ondersteunen en dankzij een brede reeks *affordances* en *limitations* flexibel genoeg is om de voorkeuren van meerdere spelers tegelijk te accommoderen. *Black Ops* wordt hierdoor een 'strijd der stromen', zoals ik in de volgende paragraaf verder zal toelichten.

Dan rest er nog het gewelddadige spelmechanisme, dat in *Black Ops* een cruciale rol speelt in het bereiken van *flow*. De uitdagingen die een speler voor haar rekening neemt, zullen immers al snel de voorwaarde bevatten dat zij de *HP* van andere spelers moet verlagen met de daarvoor beschikbare (gewelddadige) middelen. In combinatie met incorporatie en het verlies van zelfbewustzijn zou bijna kunnen worden gezegd dat de speler het mechanisme wordt dat zij gebruikt. Wil dit dan toch zeggen dat spelers in *Black Ops* dichter op het geweld komen te zitten? Het antwoord op deze vraag is dubbelzinnig. Als spelers middels *flow* deel worden van *Black Ops* kan moeilijk worden gezegd dat ze niet tevens de belichaming van hun gewelddadige methoden worden. Maar ze opereren in *flow* juist op het niveau van bijna cryptische spelmechanismen (het gewelddadige spelmechanisme als 'verlager van HP') en sublieme controle: het geweld dat zich vervolgens in de audiovisuele laag van het spel afspeelt, is niet meer dan een vertegenwoordiging van deze interactie. De onderscheidende factor van spel ten opzichte van andere media is niet zijn transmediale fictie of audiovisuele representatie, maar het spelmechanisme. Het gewelddadige spelmechanisme is in zijn kern dus helemaal niet gewelddadig; het is de *vertaling* van het spelmechanisme in actie die geweld uitbeeldt.

Hoe ziet *flow*, als staat van ultieme concentratie en gewaarwording van 'puur spel', er dan uit in *Black Ops*? Dit wordt duidelijk in de Youtube-video 'Eyes on fire', waarin de gedachtegang van de speler in kwestie in blokletters op het scherm wordt afgebeeld; een voorstelling die (opzettelijk) zo snel voorbij flitst dat deze amper te volgen is en niet voor niets begint met de woorden 'Think fast'. Afbeelding 3 en 4 op de volgende pagina zijn twee stills uit de video. We krijgen een blik op wat er zich afspeelt in het hoofd van een geconcentreerde speler in *flow*, waarin al vlug duidelijk wordt dat geweld waarschijnlijk het laatste is dat zijn aandacht vereist: in een tijdspanne van luttele seconden valt te lezen "Area is too hostile – need defensive position – this corner will do – all clear – ADVANCE – long distances expected". Uiteraard is het in wezen de gewelddadige audiovisuele laag die de speler de context biedt om de spelmechanismen van het spel in werking te zetten; maar het is precies de connotatie van geweld die tijdens *flow* irrelevant wordt, zoals 'Eyes on fire' overtuigend aantoont.



Afbeelding 3: Still uit de video 'Eyes on fire', 1m9s.



Afbeelding 4: Still uit de video 'Eyes on fire', 1m43s.

Een strijd der stromen

In de casus, beschreven aan het begin van ieder hoofdstuk, heb ik als student en game-onderzoeker een hypothetische 14-jarige jongen door het hoofd geschoten. Een gebeurtenis die in *Black Ops* – en iedere andere online *first person shooter* – al vaak is voorgekomen en nog vaak herhaald zal worden, al zij het met andere hoofdrolspelers. De uitkomst van dit gebeuren is vrijwel altijd hetzelfde. De avatar van één speler sterft, waardoor zij een vooraf bepaalde tijd zal moeten wachten om terug te keren in het spel en haar team wordt benadeeld door de afwezigheid van een teamlid. Dat is de spelregel; in dit geval een begrenzer van *game mechanics* (maar op zichzelf ook te beschouwen als spelmechanisme, zie hoofdstuk 2). De andere speler blijft in leven, verdient punten en brengt haar team dichterbij de overwinning – bovendien kan haar concentratie aanhouden. Kortom, de (weg naar) *flow* van één speler wordt verbroken, omdat de dood van haar avatar als tijdelijke *psychic entropy* kan worden gezien; die van de ander blijft in stand dankzij de schijnbaar gewelddadige middelen die zij heeft gebruikt.

Wil dit zeggen dat de verliezers van deze conflicten geen *flow* kunnen bereiken? Het is immers niet onwaarschijnlijk dat iedere speler tijdens een match minimaal één keer de dood vindt. Desondanks blijft de potentie voor *flow* bestaan: de dood is in *Black Ops* niet bepaald definitief, maar eerder een kortstondige, allesbehalve onoverkomelijke onderbreking. Spelers *respawnen* immers snel in een nieuw lichaam om het slagveld te betreden. Dit karakteriseert *flow* als middel en doel tegelijk: als middel omdat de inherente focus van *flow* in een conflict één speler de overhand geven over de andere; maar als doel op het moment dat de andere speler zichzelf duidelijke doelen gaat stellen om ook *in the zone* terecht te komen en het spel te domineren. In deze context lijken veel (competitieve) spellen, inclusief *Black Ops*, opeens veel op elkaar. Het principe is dat de eigen mogelijkheid voor *flow* in stand moet worden gehouden door die van de tegenstander te verbreken.

Dit schenkt het gewelddadige spelmechanisme een nieuwe functionele dimensie, namelijk die van 'flowbreker' in de strijd der stromen die het competitieve spel is. In de subcategorie van de online *first person shooter* is de flowbreker de eerder gedefinieerde verlager van *HP*, maar als we ons buiten deze genrespecificatie verplaatsen en naar andere games kijken, valt op dat de flowbreker als universeel spelmechanisme in veel, al dan niet *ieder* competitief spel voorkomt.¹⁷ Het geweldloze en kindvriendelijke racespel *Mario Kart Wii* (2008), waarin spelers elkaar onder meer op kunnen houden door bananenschillen op het circuit te leggen, verschilt op dit vlak weinig van een schietspel als *Call of Duty: Black Ops*. De essentie blijft dat eigen *flow* ten koste gaat van die van anderen; de middelen die spelers tot hun beschikking hebben om *flow* te bereiken, zijn immers dezelfde middelen waarmee ze anderen kunnen hinderen.

“The difference between watching someone playing a video game, and playing a video game by yourself, is tremendous.” (Chen 2006, *Motivation*)

Wat zegt deze blik op *flow* over het gewelddadige spelmechanisme als uiting van geweld in games? De dynamische aard van spel, de *technicity* van controle en de rol van *paratext* laten stuk voor stuk zien dat geweld binnen hun respectievelijke context een minimale factor is. Gezamenlijk vormen ze bovendien de

¹⁷ Dit roept als zijspoor een interessante vraag op in verband met eenpersoonsgames: kan een game of diens kunstmatige intelligentie ook *flow* ervaren om een strijd van *flows* op te leveren?

hoofdingrediënten van *flow*; en *flow* bevestigt nogmaals de irrelevantie van het geweldsaspect in een oorlogsspel dat dankzij de elementen van *flow* een aangename ervaring kan worden. De context van het spel heeft dus meer waarde dan de connotaties van de gewelddaad. Het punt van deze veronderstelling is dat zij is afgeleid uit *spel*: pas als een game, gewelddadig of niet, grondig wordt *gespeeld*, kan de speler voorbijgaan aan het audiovisuele oppervlak, controle krijgen over machtige middelen, incorporeren in de spelomgeving, en uiteindelijk in aanraking komen met het beweeglijke proces dat spel is.

Puur spel.

Conclusie

De belangrijkste aanleiding van dit onderzoek was onvrede over de vermoeiende effectendiscussie rondom geweld in games. De uitkomst is hopelijk een vers perspectief op gewelddadige spellen geworden dat dit soort games in een duidelijker, en bovendien meer spelcentrisch licht plaatst. Een helder beeld van wat spel inhoudt, misstaat daarvoor niet.

In de zoektocht naar een definitie van het gewelddadige spelmechanisme betrad ik daarom in hoofdstuk twee eerst het gebied van speldefinities, beginnende met de formalistische aannames van Jesper Juul. Juuls nadruk op spelregels en fictie als dualistische structuur van spel en zijn zesdelige definitie van wat games inhouden, kunnen tot op zekere hoogte als goed analytisch instrument dienen, maar zijn te pragmatisch als de betekenis en beweeglijkheid van spel ook ter bespreking staan. Mia Consalvo pleit dan ook terecht dat er in de studie naar spel niet gestopt kan worden bij structuren, omdat die de dynamische aard van spel onderkennen; een eigenschap die wel naar voren komt in Thomas Malabys definitie van spel als 'samenloop van omstandigheden met interpreteerbare betekenis'. Toch hoeven de twee kampen niet onvereenigbaar te zijn, zoals ik duidelijk heb gemaakt met een eigen definitie van spel die zowel de structurele regels als de dynamische aard van spel in acht neemt: het spel als dynamisch proces van fluctuerende betekenis, onderhevig aan invloeden van spelers, die als fundament een regelset hanteert.

Dit proces wordt onder meer gestuurd door spelmechanismen; acties die binnen het spel uitgevoerd kunnen worden om de spelstaat te veranderen. Spelmechanismen verschillen van regels in de zin dat regels normatief, en mechanismen performatief zijn: regels vormen de ruimte waarbinnen mechanismen kunnen worden gebruikt. In Tabel 1 op pagina 14 zijn de belangrijkste spelmechanismen van *Call of Duty: Black Ops* uiteengezet. Aan de hand van deze kennis heb ik het gewelddadige spelmechanisme in de online *first person shooter* gedefinieerd als een spelmechanisme dat – wel of niet doelbewust – wordt gebruikt om de *hit points* van een andere *agent* te verlagen.

De volgende stap is de controle over deze mechanismen. Hoofdstuk drie was daarom gericht op *technicality*: de relaties tussen de mens en haar technologische steunmiddelen – in het geval van *Black Ops* de fysieke controller als interface tussen speler en spel. Als iedere *in-game* actie is terug te brengen tot de druk op één of meerdere knoppen, wat is dan de rol van de controller? Controllers staan de speler onder meer toe om betrokken te raken bij een spel. Met Gordon Calleja's *frames of involvement* wordt dit duidelijker; in *Black Ops* zijn *frames* als tactische, performatieve en ruimtelijke betrokkenheid erg belangrijk. Samen zorgen ze immers voor wat Calleja incorporatie heeft genoemd, met een tweezijdige betekenis: ten eerste internaliseren spelers de spelomgeving op het moment dat ze zich daarin gaan verplaatsen; ten tweede belichamen ze de *avatar* die namens hen het spel betreedt. Spelers worden zo deel van het spel.

Ten slotte de betekenisgeving die eerder al aan bod is geweest. De betekenis van *Black Ops* wordt niet per definitie gecreëerd binnen het spel zelf, maar kan ook voortkomen uit de *paratext* van de game. Dit is alle context om het spel heen die ermee in verband staat, en kan evenwel door spelers worden gestuurd. *Paratext* en game hebben een wederzijdse invloed op elkaar in de zin dat ze elkaar voeden; ze zijn elkaars input. Het resultaat hiervan is *gaming capital*: uitvoerige, niet-alledaagse kennis over een spel die met

andere spelers gedeeld kan worden en in zekere zin aangeeft hoe een spel 'het best' gespeeld kan worden. Met deze achtergrond heb ik gekeken naar een prominent spelelement van de online *FPS*: *kill/death ratio*, een statistische representatie van het aantal *kills* dat een speler heeft behaald en het aantal keer dat zij daarbij zelf de dood vond. Een spelelement dat bovendien afhangt van gewelddadige spelmechanismen, maar in feite niets met geweld te maken heeft: een hoge *K/D ratio* is eerder een concretisering van goede prestaties en de basis voor een reputatie. Deze statistieken zijn slechts één uit vele voorbeelden van de betekenissen die spelers aan *Black Ops* kunnen toekennen en tevens de motivering achter hun speelstijl kunnen zijn. Dit maakt de online *FPS* als dynamisch spel een platform voor betekenisgeving, competitie en spelmogelijkheden, aanpasbaar aan persoonlijke voorkeuren. Een platform waar geweld een minimale rol speelt.

De structuur en dynamiek van spel, de *technicity* van controle en de rol van *paratext* tonen aan dat *Black Ops* ook een uitstekend platform is voor *flow*: een staat van gerichte concentratie, met duidelijke doelen en uitdagingen, een verhoogd gevoel van controle en een verlies van zelfbewustzijn. Wat deze doelen en uitdagingen inhouden, kan voortkomen uit *paratext*; het verhoogde gevoel van controle en het verlies van zelfbewustzijn zijn resultaten van een goede beheersing van de controller en de bijbehorende betrokkenheid en incorporatie. Het gevolg hiervan is dat spelers zichzelf verliezen in het spel als activiteit, en schijnbaar dichterbij het geweld in de buurt komen. Dit laatste is echter vrijwel een non-issue: als spelers *flow* bereiken, doet de audiovisuele representatie van hun acties er niet meer toe, maar komen ze in aanraking met spelregels en spelmechanismen; dat wat spel onderscheidt van andere media. De strijd der stromen is puur spel.

Deze strijd der stromen is alleen zichtbaar op het niveau van *flow* en is een laag die zichtbaar is in veel competitieve spellen (en sporten). In deze competities gaat de *flow* van de één ten koste van die van een ander, omdat de middelen die zij tot hun beschikking hebben om de staat van pure focus te bereiken tevens dienen als 'flowbrekers' in de ervaring van andere deelnemers in dezelfde activiteit. In de online *first person shooter* is dit het pseudo-gewelddadige spelmechanisme; een teken dat de instandhouding van *flow* een hogere prioriteit heeft dan de connotaties van geweld die aan de actie verbonden zijn. Hoewel de gewelddaad in online *first person shooters* een primair spelmechanisme is, laat de analyse van gewelddadige acties zien dat deze dienen ter instandhouding van de *flow* van spelers en de overkoepelende doelen van het spel en zijn *paratext*.

Ik hoop met dit onderzoek niet alleen iets waardevols te hebben gezegd over het begrip *flow* in games, maar in de eerste plaats ook over de betekenis en verschillende lagen van de gewelddaad in context: van vormen van spel; tot spelmechanismen als verlagers van *HP*; tot een samentrekking van pezen en spieren en belichaming van spel; tot een dynamisch, paratekstueel gevoed proces dat vanuit meerdere richtingen wordt gestuurd door spelers. Een proces, ten slotte, waar begrip ligt in beleving.

Bibliografie

- Aarseth, Espen. 2003. 'Playing research. Methodological approaches to game analysis'. Papers from spilforskning.dk Conference, 28-29 augustus 2003.
- Anderson, Craig. 2004. 'An update on the effects of playing violent video games'. *Journal of Adolescence*. Vol. 27, nr. 1, p. 113-122.
- Boellstorff, Tom. 2006. 'A ludicrous discipline? Ethnography and game studies'. *Games and Culture*. Vol. 1, nr. 1, p. 29-35.
- Calleja, Gordon. 2007. 'Digital game involvement. A conceptual model'. *Games and culture*. Vol. 2, nr. 3, p. 236-260.
- Chen, Jenova. 2006. Flow in games. A Jenova Chen MFA Thesis. Online beschikbaar, URL: <<http://www.jenovachen.com/flowingames/introduction.htm>>.
- . 2007. 'Flow in games (and everything else)'. *Communications of the ACM*. Vol. 50, nr. 4, p. 31-34.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. 1990. *Flow. The psychology of optimal experience*. New York: Harper and Row.
- Consalvo, Mia. 2007. *Cheating. Gaining advantage in videogames*. Cambridge: MIT Press.
- . 2009. 'There is no magic circle'. *Games and culture*. Vol. 4, nr. 4, p. 408-417.
- Crogan, Patrick, Helen Kennedy. 2009. 'Technologies between games and culture'. *Games and Culture*. Vol. 4, nr. 2, p. 107-114.
- Glas, René. 2010. *Games of stake. Control, agency and ownership in World of Warcraft*. Academisch proefschrift, deel van het onderzoeksproject 'Transformations in perception and participation: digital games'. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam.
- Goldstein, Jeffrey. 2005. 'Violent video games'. In: *Handbook of computer game studies*. Raessens, Joost, Jeffrey Goldstein (eds.). Cambridge: MIT Press.
- Huizinga, Johan. 1938. *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Karger, B. 1995. 'Penetrating gunshots to the head and lack of immediate incapacitation. I. Wound ballistics and mechanisms of incapacitation' (Review article). *International Journal of Legal Medicine*. Vol. 108, nr. 2, p. 53-61.
- Kirkpatrick, Graeme. 2009. 'Controller, hand, screen. Aesthetic form in the computer game'. *Games and culture*. Vol. 4, nr. 2, p. 127-143.
- Lammes, Sybille. 2007. 'Approaching game-studies. Towards a reflexive methodology of games as situated cultures'. *Situated play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference, Tokyo*. p. 25-30.
- Malaby, Thomas. 2007. 'Beyond play. A new approach to games'. *Games and culture*. Vol. 2, nr. 2, p. 95- 113.
- Sherry, John. 2001. 'The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis'. *Human Communication Research*. Vol. 27, No. 3, p. 409-431.
- Sicart, Miguel. 2008. 'Defining game mechanics'. *Game Studies*. Vol. 8, nr. 2. Online beschikbaar, URL:

<<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>.

Voiskounsky, Alexander, Olga Mitina, Anastasiya Avetisova. 2004. 'Playing online games. Flow experience'.
PsychNology Journal. Vol. 2, nr. 3, p. 259-281.

Ludografie

Battlefield 3. Electronic Arts, Digital Illusions CE. 2011

Call of Duty: Black Ops. Activision, Treyarch. 2010.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios. 2011.

Flow. Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment. 2006.

Flower. Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment. 2009.

God of War 3. Sony Computer Entertainment, Santa Monica Studio. 2010.

Mario Kart Wii. Nintendo, Nintendo EAD, 2008.

Syphon Filter 2. Sony Computer Entertainment, Eidetic. 2000.

Wipeout HD. Sony Computer Entertainment, SCE Studio Liverpool, 2008.

World of Warcraft. Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 2004 (-heden).

Afbeeldingen

Afbeelding 1. Controls *Call of Duty: Black Ops*, Playstation 3.

Afbeelding 2. Schematische visualisatie flow zone, gebaseerd op Csikszentmihalyi (1990) en Chen (2006).

Afbeelding 3. Still uit de video 'Eyes on fire', 1m9s.

Afbeelding 4. Still uit de video 'Eyes on fire', 1m43s.

Video

Clan21production. 'Black Ops *World Record* 331 Kills – 8 Deaths by [~21~]UAE-DarKneSS'. 27 december 2010. URL: <<http://www.youtube.com/watch?v=Fk7iWwMZyKM>>.

Sindo23. 'Prepare for Black Ops and high kill/death ratio tips and tricks'. 16 oktober 2010.

URL: <<http://www.youtube.com/watch?v=JFUeoQEw1GQ>>.

Vertigadesignmedia. 'Eyes on fire [MajorClan]'. 23 augustus 2011.

URL: <<http://www.youtube.com/watch?v=DTIoUFDUHg>>.

Tabellen

Tabel 1. 'Spelmechanismen in de online multiplayermodus van *Call of Duty: Black Ops*'.