



GAME MODIFICATIONS & THE FEELING OF EMPOWERMENT

Over de invloed van game modability
op game design
en player agency

STUDENT

Adriaan Verhoeff
p.a.verhoeff@students.uu.nl
3718824

BEGELEIDER

Sanne Koevoets
René Glas (tweede lezer)
The-BA-Eindwerkstuk Groep 2
Nieuwe Media en Digitale Cultuur

Blok 3 / 2013
28 april 2013





Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| Mods & The Feeling of Empowerment | 3 |
| Modability, Game Design & Player Agency | 7 |
| Mods & Modability | 7 |
| Drie elementen van Game Design..... | 9 |
| De bouwstenen van Player Agency..... | 11 |
| Achievements, Vampires & New Worlds | 13 |
| Gameplay – Achieve That! | 14 |
| Game-structure – Royal Bloodline | 15 |
| Game-world – Enderal: The Shards of Order | 16 |
| Modability of Game Design = Empowerment | 17 |
| Bibliografie | 20 |



Mods & The Feeling of Empowerment

Mijn personage in de game *The Elder Scrolls V: Skyrim* was een boogschutter. Het gaf een bepaalde mate van voldoening om tegenstanders van grote afstanden te kunnen verslaan zonder daarbij gevaar te lopen zelf gewond te raken. Naarmate ik meer opdrachten uitvoerde en zo mijn virtuele rijkdommen vergaarde verzamelde ik verschillende soorten pijlen die ik voor mijn boog kon gebruiken. Van alle varianten was er uiteraard maar één het meest geschikt en daarmee ontstond een probleem. Iedere keer dat ik de boog als wapen selecteerde koos de game de pijlen er automatisch bij. Meestal waren dit niet de beste pijlen en moest ik deze apart selecteren. Dit kostte tijd en had een negatief effect op de spelervaring. De oplossing lag gelukkig dicht bij de hand. Ik downloadde een zogenaamde mod (modificatie) die onthield welke pijlen de beste waren en deze vervolgens automatisch gebruikte zodra ik de boog selecteerde. De spelervaring bleek gewaarborgd door het installeren van een modificatie gemaakt door een speler die ooit hetzelfde probleem had ervaren en zijn oplossing daarvoor met de wereld had gedeeld.

Op 11 november 2011 bracht Bethesda Game Studios *The Elder Scrolls V: Skyrim* (verder: *Skyrim*) uit voor onder meer Windows PC. Het is een zogenaamde *role-playing game* in een fictionele setting waarin de speler een personage creëert. Vervolgens is de speler betrekkelijk vrij om te gaan en te staan waar hij wil. Hij kan opdrachten uitvoeren, verhaallijnen volgen of simpelweg de wereld verkennen. Voor Windows PC verscheen enige tijd na de release van *Skyrim* de zogenaamde *Creation Kit*. Hiermee kan de creatieve gebruiker aanpassingen en toevoegingen op de game creëren. Deze modificaties worden ook wel *plugins* genoemd en zijn kleine stukjes code die online gepubliceerd kunnen worden. Ander spelers kunnen deze plugins vervolgens downloaden en in hun eigen game installeren. Zo is het mogelijk de game naar eigen inzicht 'in te richten' met behulp van zelfgemaakte of gedownloadte modificaties.



Sinds november 2011 zijn er voor *Skyrim* een kleine 25.000 modificaties gepubliceerd op het onofficiële platform *Skyrim Nexus* en ruim 14.000 modificaties op de door Bethesda Game Studios ondersteunde *Steam Workshop* (cijfers van 16 maart 2013). Deze modificaties variëren van subtiele aanpassingen zoals geïllustreerd in de inleiding tot omvangrijke *total conversions* waarin de gehele originele spelwereld door *modders* (mensen die zich bezig houden met het produceren van modificaties) wordt omgebouwd tot iets anders.

Hoe worden modificaties binnen het academische discours beschreven? De Finse universitair docent op het gebied van games en informatiewetenschappen Olli Sotamaa noemt het een intrigerende en intussen langdurige vorm van *player production*. Modificaties zijn volgens hem digitale artefacten die worden ontworpen door “avid gamers (...) by tinkering with their favorite games” (Sotamaa 2010, 240). Specifieker geformuleerd zijn mods aanpassingen en toevoegingen voor bestaande games, ontworpen door spelers en niet door de producent van de game zelf (Sotamaa 2010, 240). Mods zijn er in eenzelfde diversiteit als dat er computergames zijn en verschillen in grootte en complexiteit (Nieborg 2005, “Introduction”).

De eerder genoemde cijfers tonen aan dat modificaties in grote getalen ontwikkeld en verspreid worden. Daarmee is het een interessant fenomeen dat onderzoek verdient. Waarom houden zoveel mensen zich bezig met het ontwikkelen van modificaties voor professioneel geproduceerde games? Men zou kunnen stellen dat modders op zoek zijn naar een stukje erkenning of hopen ‘ontdekt’ te worden door de professionele industrie. Dit onderzoek probeert een antwoord op deze vraag te formuleren door een relatie te leggen tussen de concepten *player agency* en *modability* van *game design*. Er zal aangetoond worden dat de modificeerbaarheid van een game een zogenaamde *feeling of empowerment* (Mateas 2001, “Murray’s Aesthetic Categories”; Banks & Humphrey 2008, 402) oproept: spelers zijn in staat elementen van het design van een game in te richten naar eigen wens en inzicht. Dit maakt het produceren en gebruiken van modificaties een aantrekkelijke bezigheid voor gamers. Samengevat luidt de onderzoeksvraag: Hoe beïnvloedt de modability van het game design van de



game *The Elder Scrolls V: Skyrim* player agency? De bijbehorende hypothese is dat de modability van het design van een game een verrijkende invloed heeft op het idee van player agency. Het feit dat een game in te richten is naar eigen wens en inzicht roept een gevoel van macht op dat gamers kennelijk als prettig ervaren. Belangrijk is te beseffen dat dit onderzoek niet zal proberen dit gevoel van macht daadwerkelijk aan te wijzen. Daarvoor is een geheel andere methodologie nodig. In dit onderzoek volstaat het aanwijzen van de voorwaarden voor the feeling of empowerment op theoretische basis. Daarmee hoopt het onderzoek ook de academische interesse aan te wakkeren voor de meer 'subjectieve' kant van modificaties: wat maakt modificaties nu zo aantrekkelijk voor de gamer en waarom maakt, publiceert en gebruikt hij ze?

Zoals nu wel duidelijk is dient de game *Skyrim* als overkoepelende casus voor dit onderzoek. Het is een toepasselijke casus omdat het een uitgebreid gemodificeerde game is. Cijfers eerder in deze tekst gaven daar al blijk van (op het platform *Skyrim Nexus* zijn zo'n 25.000 mods gepubliceerd). Daarnaast is *Skyrim* een game die openstaat voor verregaande modificaties, in tegenstelling tot veel andere games die bijvoorbeeld alleen *level editors* of *map makers* aanbieden. In dat geval kunnen spelers alleen bestaande elementen van de game herschikken naar nieuwe spelwerelden. *Skyrim* staat dat ook toe maar gaat nog veel verder dan dat. Zoals uit de case studies later in deze tekst zal blijken valt *Skyrim* op vrijwel elk element van game design aan te passen. Dit maakt het een geschikte casus voor onderzoek naar modability in de breedste zin van het woord. Er is dus bewust voor een conformerende casus gekozen om het verband tussen game design, modability en player agency zo helder mogelijk aan te kunnen tonen.

Binnen de Nieuwe Media Studies en de Game Studies is de discussie over de participerende gebruiker (in dit onderzoek de fan-programmer, user-producer of modder) al tijden gaande. Schrijvers als Jenkins (2006), Postigo (2007), Schäfer (2008), Raessens (2006) en anderen hebben over het onderwerp geschreven, al dan niet specifiek toegespitst op game modificaties. In deze discussie heeft onder meer de aard van de modificatie centraal gestaan zoals bij Sotamaa



(2010) en Schäfer (2008), de gevolgen van modificaties op de verhoudingen tussen producent en consument (Postigo 2007) en de politieke implicaties van bepaalde vormen van modificaties (Poremba 2003). Deze onderzoeken hebben allen waardevolle observaties uitgelijnd die aan de basis liggen van dit onderzoek. In deze tekst zal daarom ook niet opnieuw geprobeerd worden de modificatie als object te analyseren. Er wordt juist vanuit een duidelijke en vrij uitgebreide theoretische inbedding getracht om de bestaande terminologie en theoretische denkbeelden rondom modability, player agency en game design in verband te brengen. Vanuit het geoperationaliseerde begrippenapparaat dat hieruit zal volgen wordt vervolgens de koppeling naar de praktijk van modificaties gemaakt aan de hand van een drietal case studies die illustratief zijn voor het verband tussen modability en player agency.

De keuze voor deze methode van onderzoek ligt binnen het discourse van Game Studies voor de hand. De case study heeft zich laten kennen als een waardevolle methode binnen deze discipline. Espen Aarseth, de schrijver van de inmiddels binnen Game Studies vrijwel canonieke tekst *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis*, gebruikte de game *The Elder Scrolls III: Morrowind* om zijn argumentatie te onderbouwen (inderdaad een eerdere telg uit de serie waar ook *Skyrim* toe behoort). Vele auteurs hebben zijn voorbeeld gevolgd. Zo gebruikte Sicart *Shadow of the Colossus* voor zijn tekst *Defining Game Mechanics* en centreerde Postigo zijn onderzoek voor *Of Mods and Modders* rondom de shooter *Battlefield 1942*.

De keuze voor de case study kan verder worden onderbouwd. Zo stelde Aarseth dat er van een game op drie manieren kennis kan worden opgedaan. Ten eerste kunnen het design, de regels en de mechanieken van de game worden onderzocht. Ten tweede kan de onderzoeker anderen observeren tijdens het spelen of hun reviews lezen. Ten derde kan de onderzoeker de game zelf spelen (Aarseth 2004, 3; Karppi & Sotamaa 2012, 414). Aarseth stelt vervolgens dat deze derde methode de beste is, zeker indien aangevuld met de eerste twee. Het daadwerkelijk spelen van de game valt volgens uiteen in verschillende stijlen. In dit onderzoek kan ik mijn spelerervaring met *Skyrim* classificeren als



repeated play, expert play en/of innovative play. Dat wil zeggen dat ik de game in zijn totaliteit heb gespeeld en ken (Aarseth 2004, 6).¹ Innovative play is interessant in het licht van dit onderzoek. Het is namelijk een manier van spelen waarin spelers nieuwe strategieën bedenken en de game niet spelen om te winnen maar om doelen te bereiken die niet per definitie voor de hand liggen (Aarseth 2004, 6). In die lijn kan het modificeren van een game (modding) gezien worden als wellicht zelfs de ultieme uiting van innovative play. Omdat de fascinatie voor een game (of welk onderzoeksobject dan ook) niet in de weg mag staan van degelijk en academisch verantwoord onderzoek wordt het onderzoek in het volgende hoofdstuk uitgebreid in het theoretisch discourse geplaatst. Op deze manier is het mogelijk geweest om ervaringen uit de praktijk te koppelen met een theoretisch aangetoonde relatie tussen modability, game design en player agency.

Modability, Game Design & Player Agency

Deze drie concepten zijn herhaaldelijk in de introductie ter sprake gekomen. Dit hoofdstuk staat in het teken van de operationalisatie van deze concepten zodat ze toegepast kunnen worden op de case studies.

Mods & Modability

Zoals het vorige hoofdstuk al illustreerde zijn mods een dankbaar onderwerp voor auteurs binnen het discourse van Game Studies. Modability wordt in dit onderzoek gezien als de mate waarin een game te modificeren is en uit zich in het bestaan van modificaties. Sotamaa beschreef modding als “tinkering with [your] favorite game” (Sotamaa 2010, 240). De in relatie tot het onderwerp van modding veel geciteerde auteur Postigo schrijft in 2007 dat mods kunnen worden opgevat als variërend van “changes in the physics of the virtual world to

¹ *Steam* (Valve Corporation), een programma dat nodig is om *Skyrim* te kunnen spelen, telt het aantal uren dat een speler heeft doorgebracht in een bepaalde game. In het geval van *Skyrim* zijn dat er in mijn geval 371.



total conversion in game play that can lead to changes in story line and game type” (Postigo 2007, 301). Postigo noemt modding ook wel *fan-programming* (Postigo 2007, 300) en Banks en Humphrey gebruiken de term “user-producers” (Banks & Humphrey 2008, 402), een term die gestoeld is op het concept van convergence culture zoals beschreven door Jenkins. In 2006 schreef Jenkins in zijn inleiding van *Convergence Culture* dat het mediapubliek “will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want” (Jenkins 2006, 2). Het aantal gepubliceerde modificaties voor *Skyrim* en de mate waarin deze het game design modificeren (zie de case studies) geeft hier blijk van.

De analyse van mods valt binnen het discourse in een aantal verschillende richtingen uiteen. Zo is er onderzoek geweest naar de machtsverhoudingen tussen producent en consument. Deze discussie bouwt voort op Jenkins’ stelling dat de machtsrelaties tussen mediaproducten en consumenten op onvoorspelbare en nieuwe manieren werken (Jenkins 2006, 2). Afgeleiden van deze discussie zijn te vinden in Poremba’s analyse van ideologisch geladen ‘protesterende mods’ (Poremba 2003, 1,2), Raessens’ kwalificatie van mods als een vorm van “piracy and parasitism” (Raessens 2005, 381) en Au’s stelling dat mods “are the lifeblood of the [gaming] industry” (Au 2002,1). De tweede richting binnen het onderzoek naar mods richt zich op de culturen (of *communities*) die rond mods ontstaan, ook wel mod-cultuur genoemd (Schäfer 2008, 139; Nieborg 2005, “Introduction”) of op modders als een nieuwe vorm van *active audience* (Behrenshausen 2012, 2). De derde en laatste richting houdt zich met name bezig met de ontologie van mods. Hoe passen mods elementen van game design aan en wat voor (technische) effecten heeft dat op een game (Postigo 2007, 300; Nieborg 2005, “Introduction”; Owens 2011, 482; Scacchi 2012, 2). Dit onderzoek plaatst zich in deze laatstgenoemde richting aangezien het op zoek is naar een antwoord op de centrale vraag aan de hand van een combinatie van verschillende concepten en hun werking op elementen van game design.



Drie elementen van Game Design

Game design is een rijk beschreven concept binnen het academische en populaire discours rondom games. Zimmerman beschrijft game design als “the process by which a designer creates a context, to be encountered by a participant, from which meaning emerges” (Zimmerman 2007, 28). Hoe komt deze context precies tot stand? Aarseth’s *Methodological Approaches to Game Analysis* blijft ook hierin een verhelderende eerste weergave. Hij schrijft dat iedere game gekenmerkt wordt door drie verschillende dimensies of elementen: *Gameplay*, *game-structure* en *game-world* (Aarseth 2003, 2). Modificaties zullen altijd één van deze drie elementen aanpassen of aanvullen en daarom wordt in dit onderzoek vastgehouden aan deze driedeling. Wel merkt de Deense onderzoeker van computergames Sicart terecht op dat conceptuele onduidelijkheid van deze begrippen moet worden ondervangen (Sicart 2008). Om die reden worden de drie elementen van game design hier uitgewerkt.

Allereerst gameplay. Aarseth ziet gameplay vooral als het samenspel van de acties van de speler en bijbehorende strategieën en motieven (Aarseth 2003, 2). Voor Sicart wordt gameplay gevormd door de regels en structuren die zich in een game bevinden (Sicart 2008). Järvinen stelt vrijwel hetzelfde als hij zegt dat gameplay voortkomt uit de optelsom van de spelers die mechanieken van de game gebruiken en de reactie van game systemen daarop (Järvinen 2008, 258). Sicart en Järvinen geven hiermee blijk van een technische definitie van gameplay. De game bepaalt voor de speler wat de gameplay constitueert en de speler heeft daar buiten vastgestelde grenzen geen invloed op. Tegenover deze technische definitie staat een spelergericht begrip van gameplay dat meer uitgaat van het idee dat de speler zelf een bepaald invloed op zijn ervaring van gameplay heeft. Deze wordt vertolkt door onder meer Fedroff als zij stelt dat “the gameplay of a game is the interactive process players go through to reach the goal of the game” (qtd. in Davidson, “Gameplay”) en ook Costikyan met zijn uitspraak dat “the gameplay of games requires decision-making and management of resources in pursuit of a goal” (qtd. in Davidson, “Gameplay”). Dit onderzoek schaaft zich onder deze laatstgenoemde opvatting van gameplay om-



dat het geïnteresseerd is in datgene dat modability met de ervaring van de speler (player agency) doet, meer nog dan de vraag hoe gameplay wordt opgebouwd door bepaalde mechanieken van een game.

Met Sicart werd al duidelijk dat er zonder game-structure geen sprake kan zijn van gameplay (Sicart, 2008). Aarseth ziet game-structure als de regels van de game (Aarseth 2004, 2). Hierbij kan gedacht worden aan de grootte van de spelwereld(en) of de hoeveelheid tijd die een speler krijgt om bepaalde taken uit te voeren. Sicart laat zien hoe het onderscheid tussen regels en mechanieken van een game niet altijd even helder is (Sicart 2008, "Previous Definitions of Game Mechanics"). Dit impliceert dat game-structure naast regels ook door mechanieken wordt opgebouwd. Sicart noemt deze mechanieken "methods invoked by agents for interacting with the game" (Sicart 2008). Game-structure kan op deze manier worden gezien als een soort raamwerk dat enerzijds grenzen opwerpt waarbinnen de speler zich kan manoeuvreren en anderzijds de speler mogelijkheden biedt om interactie met de game aan te gaan.

Het derde element van game design is game-world. Aarseth verstaat hieronder vooral grafische elementen zoals level design (Aarseth 2003, 2). Game-world kan worden gezien als de virtuele, grafische omgeving waarin de gameplay tot stand komt. Als game-structure het raamwerk van een game is dan is game-world de 'jas' rondom die code of mechanieken die de game opbouwen. Newman stelt in zijn tekst uit 2004 dat de audiovisuele compositie van de gamewereld een enorme impact op spelers, non-spelers en potentiële kopers van games heeft (Newman 2004, 15), een observatie die impliceert dat modificatie van die audiovisuele compositie invloed moet hebben op die impact. De game-world kan ook worden opgevat als het gezicht van de magische cirkel (Huizinga 1971, 37) van computergames. Het kleurt de speelruimte waarin een "eigen en volstreekte orde heerst" (Huizinga 1971, 37). Deze definitie sluit nauw aan met de strekking van dit onderzoek. Modificaties richten zich vaak juist op de audiovisuele weergave van een game zoals level design (Postigo 2007, 301) of het herschikken van bestaande elementen van een game (Raessens 2005, 381).



Postigo stelde eerder al dat mods kunnen variëren van aanpassingen in de fysieke wetten van virtuele werelden tot totale veranderingen (total conversions) in gameplay die op hun beurt weer kunnen leiden tot een verschuiving in verhaallijnen en gametypes (Postigo 2007, 301). Daarmee bestaat er een relatie tussen modability en game design aangezien modability zich altijd uit in een verandering aan of in één (of meerdere) van de elementen van game design.

De bouwstenen van Player Agency

Het derde en laatste concept is Player Agency. De Amerikaanse professor in Computerwetenschappen Michael Mateas definieert Player Agency als “the feeling of empowerment that comes from being able to take actions in the world whose effects relate to the player’s intention” (Mateas 2001, “Murray’s Aesthetic Categories”). Hiermee loopt Mateas voor op Banks en Humphrey die stellen dat het onbetaalde werk van “user-producers” zijn eigen krachtige werking op computer games heeft (Banks & Humphrey 2008, 402). Auteurs zoals Sicart en Järvinen hebben zich ook uitgelaten over player agency maar verstaan het meer als een technisch construct dat voortkomt uit de regels die de game constitueren. In dit onderzoek wordt daarom vastgehouden aan de lijn die Mateas uitzet aangezien dit nauw aansluit bij dat gevoel van handelingsvermogen dat in de inleiding al is benoemd.

De definitie van Mateas valt uiteen in een aantal ‘bouwstenen’ die centraal zullen staan in de case studies van het volgende hoofdstuk. Deze bouwstenen zijn *actions*, *effects*, *world*, *player intention* en *feeling of empowerment*. Om het overzicht te bewaren zal ik vasthouden aan de Engelse vertaling van deze begrippen. Wat vrijwel gelijk opvalt is dat Mateas’ definitie van player agency in relatie staat tot de eerder genoemde elementen van game design. Vrijwel elke bouwsteen van player agency kan onder één van de elementen van game design geschaard worden. Op theoretische basis komt hier al een relatie tussen de concepten van game design en modability boven water. Actions kunnen met Jørgensen bijvoorbeeld gedefinieerd worden als “all physical player actions that



are meaningful, and under some respect consciously taken. Examples are explorations, manipulation, modification and configuration” (Jørgensen 2003, “The Concept of Agency”). Federoff en Costikyan beschreven gameplay eerder in deze tekst al als “decision-making”, “management of resources” en een “interactive process”. Gameplay wordt dus opgebouwd uit actions. Hetzelfde geldt voor effects. Mateas stelt dat actions effects hebben die in relatie staan tot de intentie van de speler. Als actions uiteenvallen in bijvoorbeeld verkenning, manipulatie, modificatie en configuratie dan zijn de uitkomsten van deze handelingen de effects uit de definitie van Mateas. Actions en effects zijn daarmee onderdelen van gameplay.

Mateas gebruikt daarnaast ook de term world die in lijn met Aarseth’s definiëring van game-world kan worden gezien. Een term die meer toelichting verdient is die van player intention. Boom beschrijft player intention als het proces waarin een speler nieuwe intenties ontwikkelt terwijl hij of zij speelt. Deze intenties geven vervolgens vorm aan datgene dat de speler doet in de game (Boom 2009, “Agency, Encouraging Player Intention”). Verder in zijn tekst stelt Boom dat spelers door het uitvoeren van acties bepaalde intenties blootleggen. Player intention staat daarmee in relatie tot player agency omdat de intentie van de speler ten grondslag ligt van het uitvoeren van acties (waaronder dus ook modificeren, zie Jørgensen). Player intention is op die manier ook verbonden aan modability.

De laatste en voor dit onderzoek belangrijkste bouwsteen van player agency is the feeling of empowerment. Dit lijkt op het eerste gezicht een subjectieve term. Hoe wordt zoiets als een gevoel van macht geoperationaliseerd? Verhelderend is de uitleg die Lincoln et al. geven. In een interdisciplinaire poging om duiding te geven aan steeds meer gebruikte term *empowerment* (Lincoln et al. 2002, 271) formuleerden zij tot de volgende definitie: “to impart or bestow power to an end or for a purpose; to enable, permit” (Lincoln et al. 2002, 272). In lijn met deze definitie is player agency het gevoel van macht dat spelers krijgen doordat zij de mogelijkheid hebben naar intentie actions te ondernemen, die op hun beurt weer effects hebben op de game-werld. Als onder deze actions ook het



modificeren van games kan worden verstaan dan is de modificeerbaarheid van een game dus in staat een bepaalde feeling of empowerment op te roepen. Hoe verder het game design te modificeren valt naar intentie van de speler, hoe meer de speler in staat is deze feeling of empowerment te benaderen. Dit is precies wat modificaties zo fascinerend maakt en er voor zorgt dat modding voor *Skyrim* in zulke grote getalen plaatsvindt.

In de theoretische verkenning van dit hoofdstuk zijn de verschillende begrippen uit de centrale vraag van dit onderzoek geoperationaliseerd zodat ze toepasbaar zijn geworden op de case studies in het volgende hoofdstuk. Modability is gedefinieerd als de mate waarin modders aanpassingen kunnen aanbrengen in hun (al dan niet favoriete) games en deze vervolgens kunnen publiceren. Modability uit zich vrijwel altijd in veranderingen in één van de drie elementen van game design, namelijk in gameplay (het interactieve proces van het spelen van een game), game-structure (het raamwerk dat gameplay beperkt en richting geeft) en gameworld (de visuele jas rondom dat raamwerk). Dit verband levert alle noodzakelijke ingrediënten voor een verruiming van player agency dat is geduid als het gevoel van macht dat ontstaat doordat de speler acties met gevolgen kan uitvoeren die in relatie staan tot zijn of haar intenties.

Achievements, Vampires & New Worlds

In dit hoofdstuk wordt met gebruik van de begrippen uit het vorige hoofdstuk een koppeling met de praktijk gemaakt. Op theoretische basis is er een verband geconstateerd tussen de modability van game design en player agency. Hoe komt dit in de praktijk dan precies tot uiting? Er is gekozen voor drie verschillende case studies die elk een modificatie behandelen die één van de elementen van game design beïnvloeden. Dit enerzijds om aan te tonen dat modificaties daadwerkelijk in staat zijn om die verschillende elementen aan te passen en anderzijds omdat (zeker in het geval van *Skyrim*) de game zo breed te modificeren is dat een enkele mod niet illustratief genoeg zou zijn.



Gameplay – Achieve That!

Een modificatie die zich vooral uit in aanpassingen in de gameplay van *Skyrim* is de mod *Achieve That* (*Skyrim Nexus* 2013). Deze modificatie voegt zogenaamde *achievements* aan de game toe. Deze achievements kunnen worden gezien als een soort mijlpalen tijdens het spelen van de game kan bereiken. Een voorbeeld van één van deze achievements is het lezen van honderd boeken in de game. Het bereiken van dit resultaat zorgt er vervolgens voor dat de speler beter in staat is te communiceren met personages in de game. Een ander voorbeeld is het vinden en leeghalen van 150 schatkisten in de game. Door dit te doen bereikt de speler dat zijn of haar personage sterker wordt (+10 *carrying weight*). Ook door vijftien keer uit de gevangenis te ontsnappen verkrijgt de speler een permanente bonus. Zijn of haar personage kan dan beter sluipen, sloten openbreken en zakkenrollen. Uit deze voorbeelden blijkt dat deze modificatie nieuwe vormen van gameplay toevoegt door nieuwe elementen van game-structure te introduceren.

Voor Sicart en andere auteurs werd gameplay gevormd door de aanwezigheid van regels en structuren (oftewel mechanieken) in een game. Door nieuwe mechanieken in de vorm van achievements aan de game toe te voegen is deze modificatie in staat om de gameplay uit te breiden. Dit doet de modificatie doordat het meerdere bouwstenen van player agency beïnvloedt. Denk daarbij vooral aan actions en effects. Doordat de speler met deze modificatie in staat is achievements te bereiken (nieuwe actions) realiseert hij ook nieuwe effects (in dit geval het voordelige effect van het beter communiceren met personages in de game of het beter kunnen sluipen). Op deze manier laat deze eerste case study al zien dat er ook in de praktijk voorwaarden aanwezig zijn om te kunnen stellen dat het gevoel van macht en daarmee player agency verruimd worden. Dit komt door het feit dat een element van game design (in dit geval gameplay) modificeerbaar is door spelers. Deze stelling kan verder onderbouwd worden door aan de hand van de volgende twee case studies aan te tonen dat ook game-structure en game-world aan te passen zijn:



Game-structure – Royal Bloodline

Royal Bloodline (*Skyrim Nexus* 2012) is een modificatie die naast het invoegen van nieuw materiaal zoals bij *Achieve That* ook bestaand materiaal aanpast (zie Postigo). In *Skyrim* is het mogelijk om als zogenaamde *Vampire Lord* te spelen. Dit is een personage dat krachtiger is dan de gemiddelde personages en bepaalde speciale mogelijkheden heeft zoals vliegen en betere bescherming tegen schade van tegenstanders. Volgens de auteur van *Royal Bloodline* worden deze mogelijkheden beter in balans gebracht door de mod en worden er nieuwe mogelijkheden toegevoegd aan de bestaande handelingen die de speler als *Vampire Lord* kan uitvoeren. Hiermee brengt deze modificatie aanpassingen aan in de game-structure van *Skyrim*. De regels die het spelen als *Vampire Lord* binnen bepaalde grenzen houden (limitaties aan bijvoorbeeld de hoeveelheid schade die je als *Vampire Lord* vijanden kan toebrengen en vergelijkbare regels) worden door *Royal Bloodline* gemodificeerd naar intentie van de auteur. Hij probeert daarbij te streven naar een betere balans waarbij de *Vampire Lord* beter in het geheel van de game past. Het is hierbij goed om op te merken dat deze balans een subjectief begrip is. De modder kan er immers ook voor kiezen om de *Vampire Lord* zo sterk te maken dat de speler alle vijanden makkelijk kan verslaan. Het gevolg hiervan zou zijn dat uitdaging van de game grotendeels wegvalt. Toch laat deze modificatie zien dat player agency ook hiermee verruimd kan worden. Als het immers de intentie is van de speler om precies dat te doen – het buitenproportioneel sterk maken van zijn personage – dan biedt deze modificatie de mogelijkheid daartoe. Een uitspraak over de vraag of dit wel of niet gunstig is voor de niveau van uitdaging van de game wordt al snel een waardeoordeel waar dit onderzoek zich niet mee bezig wil houden. Dat soort vragen omtrent mods moeten vooral door de speler zelf worden beantwoordt als hij of zij de game modificeert of mods van anderen installeert.

Het zijn vervolgens verschillende bouwstenen van player agency die hierdoor worden beïnvloedt. Om te beginnen zijn het opnieuw de actions die door deze modificatie worden uitgebreid. De speler is in staat meer handelingen uit te voeren dan in de originele game en bestaande handelingen zijn sterker geworden



of beter in balans gebracht. Player intention is de tweede bouwsteen die door dit soort modificaties wordt veranderd. Als het de intentie van de speler is om de bestaande game op een andere manier te spelen dan voorheen mogelijk was, dan is deze modificatie in staat om dat te faciliteren. Dit lijkt een voor de hand liggende observatie maar het illustreert wel de kracht van modability en the feeling of empowerment dat uitgaat van het feit dat een game altijd nog aangepast kan worden als het niet naar de zin van de speler is ontworpen. Het gaat in deze specifieke casus dan ook niet om het aantonen van de 'brute kracht' van modability maar juist de subtiliteit waarmee spelers op een gedetailleerd niveau de mechanieken van de game kunnen beïnvloeden. Zo brengt de modability van *Skyrim* met zich mee dat de speler tot in de fijne details de game kan inrichten naar eigen inzicht.

Game-world – Enderal: The Shards of Order

Enderal: The Shards of Order is een ambitieus project van een team van modders dat een poging waagt om naast gameplay en game-structure vooral de game-world te modificeren. Deze modificatie is nog in ontwikkeling en zal een volledig nieuwe wereld met een onafhankelijke narratief bevatten. Dergelijke modificaties worden ook wel toepasselijk total conversions genoemd, zoals eerder al bij Postigo is gezien. Naast het feit dat deze modificatie een nieuwe wereld met haar eigen game design en indeling introduceert wordt deze modificatie hier ook genoemd vanwege de grootsheid die het illustreert. *Enderal: The Shards of Order* modificeert vrijwel elk denkbaar element van game design en "aspires to become a role playing game comparable to professional game industry products" (Sure AI 2013). Player agency is in de theoretische verkenning geduid als het gevoel van macht dat ontstaat doordat de speler acties met gevolgen kan uitvoeren die in relatie staan tot zijn of haar intenties (Mateas 2001, "Murray's Aesthetic Categories"). *Enderal: The Shards of Order* is daarmee bij uitstek een indicatie van het feit dat de modificeerbaarheid van game design player agency verruimt. Immers, vrijwel elke bouwsteen van player agency wordt door deze modificatie aangepast. Een nieuwe wereld met een originele verhaallijn impliceert nieuwe actions, nieuwe effects, een volledig nieuwe world



en daarmee een feeling of empowerment, niet alleen voor de modders die aan een dergelijk groot project meewerken maar ook voor de spelers die product van professionele kwaliteit in handen krijgen.

Conclusie: Modability of Game Design = Empowerment

De theoretische verkenning van dit onderzoek werd afgesloten met de opmerking dat de speler in staat is een bepaald gevoel van empowerment te benaderen doordat het game design (van in dit geval *Skyrim*) op vrijwel elk element van game design te modificeren valt (en dit naar intentie van de speler). Deze stelling kan worden gezien als de conclusie van dit onderzoek. Op basis van geciteerde theorieën kan gesteld worden dat de theoretische voorwaarden voor dat verband aanwezig zijn. De case studies hebben geïllustreerd hoe dat in de praktijk tot uiting kan komen. Met nadruk moet gesteld worden dat zij hiermee hun functie als illustratie dienen en dat een diepere analyse van case studies in de toekomst zeker van meerwaarde kan zijn. Dat onderzoek kan voortbouwen op het op een theoretische basis gefundeerde verband tussen player agency en modability van game design dat in dit onderzoek is aangetoond, of het nu psychologisch onderzoek is of een vorm van verdiepende case studies.

Het doel van dit onderzoek is geweest de relatie tussen player agency en modability van game design aan te tonen. Zoals eerder in de tekst is gesteld is daarvoor bewust een conformerende casus gebruikt. Bij aanvang van de analyse was bekend dat als het verband zou bestaan het in de casus van *Skyrim* geconstateerd zou kunnen worden. Nu dit ook daadwerkelijk is gebeurd worden de implicaties van dit onderzoek op academisch niveau langzamerhand duidelijk. Kennelijk ervaren gamers en modders modability als prettig en nodigt dit hun uit om vele uren aan een product te werken dat niet noodzakelijk en zeker niet op korte termijn inwisselbaar is voor bijvoorbeeld een geldelijke vergoeding of andere vorm van tastbare tegenprestatie. Dit onderzoek ziet de oorzaak daarvan in de observatie dat het de modder fascineert de bestaande gamewereld op al haar niveaus te herscheppen of zelfs volledig nieuwe



werelden te doen laten ontstaan. Wellicht dat deze opvatting breder getrokken kan worden naar een fenomeen als 'spelervaring'. Wanneer kan men spreken van een goede spelervaring? Is spelervaring iets dat in directe relatie staat tot het willen kunnen herscheppen van de gamewereld, of dit nu op een zeer klein niveau is (het oplossen van puzzels in een game bijvoorbeeld) of op een omvangrijk niveau zoals gezien bij de mod *Enderal: The Shards of Order*?

Voor game designers heeft dit onderzoek een duidelijke boodschap. Het inbouwen van modability van een game kan verstrekkende gevolgen hebben voor de ervaring van de game door (al dan niet modifierende) gamers. Deze gevolgen worden op twee manieren duidelijk. Allereerst gebruiken modders modability om kleine foutjes uit de game weg te poetsen. In de case studies van dit onderzoek zijn daarvan de nodige voorbeelden gegeven. Dit houdt in feite in dat er op termijn een (in de ogen van de spelers) kwalitatief beter product ontstaat. Ten tweede gebruiken modders de game om hun eigen content te produceren, iets dat duidelijk is geworden uit de laatste case study van *Enderal: The Shards of Order*. Voordat andere spelers deze content kunnen gebruiken hebben ze wel de originele game nodig. Op deze manier waarborgt het inbouwen van modability een langere levensloop van een game.

Uiteindelijk is het overigens slechts een klein deel van de spelers dat ook daadwerkelijk modificaties zal produceren. Toch wordt er in deze tekst herhaaldelijk gesproken van het 'modifieren naar intentie van de speler'. Allereerst geldt dit natuurlijk voor de modders die zelf ook de daadwerkelijke vaardigheden bezitten om deze aanpassingen te kunnen produceren. Toch kunnen spelers die minstens over een internetverbinding beschikken ook hun game modifieren naar intentie door te kiezen uit de vele modificaties die zijn gepubliceerd. Ze kunnen dan wel niet zelf een modificatie produceren maar uit de praktijk blijkt dat er voor een groot deel van de bestaande wensen wel een modificatie valt te downloaden (zie bijvoorbeeld de inleiding van deze tekst).

Verder onderzoek kan zich richten op het feit dat modability zich op verschillende manieren laat kennen. In dit onderzoek bleek *Skyrim* tot in



verregaande mate te modificeren maar het aanbieden van bijvoorbeeld level editors of map makers bij een game kan natuurlijk ook als modability worden gezien. Is het zo dat de mate van modability ook een invloed heeft op de mate van player agency die de speler ervaart? En, is het zo dat de wisselwerking tussen modability en player agency bijvoorbeeld in console gaming volledig ontbreekt vanwege de vaak minimale ondersteuning voor modability of heeft elke game wel een mate van modability, al is het maar het modificeren van de locatie van de speler in de game-world door er simpelweg doorheen te lopen?

In de tweede casus is daarnaast kort het spanningsveld tussen modability en intenties van de producent benoemd. Is het wellicht mogelijk dat mods de balans van een game dusdanig kunnen verstoren waardoor het niet meer gespeeld kan worden zoals oorspronkelijk bedoeld was? In het geval van *Skyrim* lijkt dat zo te zijn. Vervolgonderzoek zou zich bezig kunnen houden met precies die vraag: Kan modability als iets 'goeds' of iets 'slechts' worden gezien? En wat betekent dit voor de keuze van een game designer om het al dan niet te implementeren?

Hoe dan ook blijkt modability van game design een fascinerende uiting van creativiteit te faciliteren en een verruimende werking op het gevoel van agency van de speler te bewerkstelligen. Daarmee zijn we een stap dichterbij het begrijpen van de grote populariteit van game modificaties, de redenen van modders om vele uren in het modificeren van een game te steken en wellicht zelfs dichterbij het doorgronden van wat een goede spelervaring nu precies 'goed' maakt.



Bibliografie

- Aarseth, Espen. 2003. "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." *MelbourneDAC 2003*.
<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>
- Au, Wagner J. 2002. "Triumph of the Mod." <http://www.salon.com/2002/04/16/modding/>
- Banks, John en Sal Humphreys. 2008. "The Labour of User Co-Creators: Emergent Social Network Markets?" *Convergence* 14: 401-418.
- Behrenshausen, Bryan G. 2012. "The Active Audience, Again: Player Centric Game Studies and the Problem of Binarism." *New Media & Society* 0: 1-18.
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [Windows PC], Verenigde Staten.
- Boom, Henk. 2013. "Agency, Encouraging Player Intention."
<http://henk.ca/games/agency-encouraging-player-intention/>
- Davidson, Drew. 2003. "The Rethoric of GamePlay"
<http://waxebb.com/writings/gamerhet.html>
- Huizinga, Johan. 1971. *Homo Ludens: A Study of Play-Element in Culture*. London: Beacon Press.
- Järvinen, Aki. 2008. *Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tampere: Tampere University Press.
- Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York & London: New York University Press.
- Jørgensen, Kristine. 2003. "Problem Solving: The Essence of Player Action in Computer Games." *Level Up Conference Proceedings (2003)*.
http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Level%20Up%20Conference%20Proceedings
- Karppi, Tero en Olli Sotamaa. 2012. "Rethinking Playing Research: DJ HERO and Methodological Observations in the Mix." *Simulation & Gaming* 43: 413-429.
- Lincoln, Nicola D., Cheryl Travers, Peter Ackers en Adrian Wilkinson. 2002. "The Meaning of Empowerment: The Interdisciplinary Etymology of a New Management Concept." *International Journal of Management Reviews* 4: 271-290.
- Mateas, Michael. 2001. "A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games." *Digital Creativity* 12: 140-152.
- Newman, James. 2003. *Videogames*. London & New York: Routledge.
- Nieborg, David B. 2005. "Am I Mod or Not? – An Analysis of First Person Shooter Modification Culture."
http://www.gamespace.nl/content/DBNieborg2005_CreativeGamers.pdf



- Owens, Trevor. 2011. "Modding the History of Science: Values at Play in Modder Discussions of Sid Meier's Civilization." *Simulation & Gaming* 42: 481-495.
- Poremba, Cindy. 2003. "Patches of Peace: Tiny Signs of Agency in Digital Games." *Level Up Conference Proceedings (2003)*.
http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Level%20Up%20Conference%20Proceedings
- Postigo, Hector. 2007. "Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modifications." *Games and Culture* 2: 300-313.
- Raessens, Joost. 2006. "Computer Games as Participatory Media Culture." In *Handbook of Computer Game Studies*, ed. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein, 15-31. Cambridge: The MIT Press.
- Scacchi, Walt. 2010. "Computer Game Mods, Modders, Modding and the Mod Scene." *First Monday* 15.
- Scott, Ryan. 2012. "Skyrim Nexus" <http://www.skyrim.nexusmods.com/>
- Schäfer, Mirko T. 2008. *Bastard Culture: User Participation and the Extension of Cultural Industries*. Utrecht.
- Skyrim Nexus / 3jiou. 2013. "Achieve That!" <http://skyrim.nexusmods.com/mods/30212>
- Skyrim Nexus / Xyks. "Royal Bloodline – Vampire Lord Perk Tree, Abilities and More." <http://skyrim.nexusmods.com/mods/22565>
- Sicart, Miguel. 2005. "Defining Game Mechanics." *Gamestudies.org* 2.
<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Sotamaa, Olli. 2010. "When the Game is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture." *Games and Culture* 5: 239-255.
- SureAI, 2013. "Enderal – Info" <http://www.enderal.de/>
- Valve Corporation. 2012. "Steam Workshop."
<http://steamcommunity.com/workshop?l=dutch>
- Zimmerman, Eric. 2007. "Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century." http://ericzimmerman.com/files/texts/Chap_1_Zimmerman.pdf