

**De rol van 'the other' in militaire FPS videogames:  
Een kritische discoursanalyse van de mediacontroverse rondom de  
release van *Medal of Honor***



Erik Welleweerd – 3632938

Docent: René Glas

Tweede lezer: Imar de Vries

20-05-2014

## **Inhoudsopgave**

<b>1. Inleiding</b>	<b>3</b>
1.1 Theorie	5
1.2 Methodiek	9
<b>2. Theoretisch kader</b>	<b>11</b>
2.1 'the other' in videogames	11
2.2 Het Military Entertainment Complex	14
2.3 Hyperrealisme en de virtuele weergave van oorlog	17
<b>3. Kritische discoursanalyse van de 'Medal of Honor' controverse</b>	<b>22</b>
3.1 Uitgebreide uiteenzetting methodologie	24
3.2 Discoursvorming in traditionele media en politieke cultuur	28
3.3 Discoursvorming in videogame media en cultuur	36
3.4 Discoursvorming van de ontwikkelaar en uitgever	43
3.5 Afloop en terugblik controverse	47
<b>4. Conclusie</b>	<b>50</b>
<b>Bibliografie</b>	<b>55</b>
<b>Appendix 1</b>	<b>61</b>

## 1. Inleiding

Een groot deel van de vrije tijd in mijn jeugdijaren heb ik doorgebracht met het spelen van videogames. In diverse genres speelde ik zowel tegen vrienden als computergestuurde tegenstanders en probeerde ik stevast het doel van het spel te behalen door te winnen van mijn tegenstander. In al deze jaren is één genre me heel duidelijk bijgebleven, namelijk het FPS-genre (First Person Shooter). Kenmerkend aan spellen uit dit videogamegenre is dat het lijkt alsof je door de ogen van het speelbare karakter participeert in de virtuele wereld om je heen. In deze spellen waan je je een oorlogsheld en de scènes uit deze spellen maken, naarmate de tijd vordert en de spellen realistischer worden, bijna evenveel indruk als Steven Spielbergs Tweede Wereldoorlog epos *Saving Private Ryan* (1998). Zo beleefde ik destijds de missies uit *Medal of Honor: Allied Assault* (2015, Inc., 2002) op een vergelijkbare manier, zoals ik Spielbergs epos ervoer. Of je nu in het spel computergestuurde tegenstanders of vrienden neerknalde maakt niet veel uit. Als speler haal je een enorme kick uit het neerschieten van virtuele tegenstanders. Toch ontstond er bij mij in al die jaren een bepaalde fascinatie voor de rol van de tegenstander in deze spellen. Ik vroeg mezelf af waarom het nou juist zo leuk was om de Nazi-Duitsers, de Arabische terrorist of de Russische slechterik neer te knallen? Op de één of andere manier heeft het spelen tegen deze groepen, ook wel 'the other' genoemd, een bepaalde aantrekkingskracht die ik niet kan verklaren. Deze fascinatie in combinatie met de controverse rondom de release van het spel *Medal of Honor* (Danger Close, 2010) zijn de aanleiding voor deze thesis.

De directe aanleiding is de mediacontroverse rondom de release van *Medal of Honor* (Danger Close, 2010)<sup>1</sup> geweest. *Medal of Honor* is een spel uit het militaire FPS subgenre dat qua verhaallijn gebaseerd is op Operation Anaconda van begin deze eeuw. Deze militaire operatie is beter bekend als de invasie van Afghanistan door het Amerikaanse leger. Ten tijde van de release van dit spel werd bekend dat de speler zowel de rol van Amerikaanse soldaat als die van de Taliban kon aannemen. Dit zorgde in de mondiale mediawereld voor opschudding, omdat concreet de rol van een huidige vijand van het Amerikaanse leger aangenomen kon worden en er tegen virtuele Amerikaanse soldaten gespeeld kon worden. Dit met het resultaat dat er een discussie ontstond die over de gehele breedte van de media gevoerd werd. Uiteindelijk zwichtten de uitgever en ontwikkelaar voor de kritiek uit de diverse hoeken van de media en werd de Taliban als speelbare partij uit het spel gehaald en vervangen voor het minder realistisch aandoende 'OPFOR', wat staat voor 'opposing force'. Zo vonden meerdere partijen dat de Taliban als speelbare partij te ver ging, maar waren er ook genoeg partijen die de ontwikkeling juist aanmoedigden. Uiteindelijk werd er

---

<sup>1</sup> Niet te verwarren met het spel *Medal of Honor* (1999) van dezelfde uitgever dat dezelfde titel draagt en deel uitmaakt van dezelfde franchise. Gedurende deze thesis zal in alle gevallen *Medal of Honor* (2010) bedoeld worden.

aan het uiterlijk van de karakters niets veranderd, waardoor de aanpassing enkel een tekstuele verandering betrof. De mediacontroverse rondom de release van *Medal of Honor* zal fungeren als casus in deze scriptie, waarin ik analyseer hoe er gesproken wordt over de representatie van 'the other' en moderne conflicten in videogames in de verschillende mediadiscoursen die de westerse maatschappij beslaan. Daarnaast zal ik analyseren wat deze representatie binnen de verschillende discoursen teweeg brengt. Middels een kritische discours analyse van verschillende mediadiscoursen zal ik beschrijven hoe er in de verschillende delen van de maatschappij gereageerd wordt op deze en gelijksoortige problematieken. Deze analyse zal uiteindelijk dienen als kader waarmee in de toekomst andere soortgelijke videogames met een controversiële inhoud onderzocht kunnen worden.

De laatste jaren kent het FPS-genre een ongekeerde populariteit. De verkoopcijfers van spellen uit dit genre en vooral het militaire subgenre laten zien dat het FPS-genre momenteel één van de meest populaire genres is binnen de videogamewereld.<sup>2</sup> Activision's *Call of Duty*-serie (Infinity Ward, 2003-2013), momenteel de populairste franchise binnen het FPS-genre, overtreft al enkele jaren achtereenvolgend met elk nieuw deel in de serie haar eigen verkooprecords. De serie was daarmee tot voor kort keer op keer de grootste entertainmentrelease aller tijden (LeJacq, 2012). Miljoenen Amerikaanse gamers, maar ook gamers uit andere landen, spelen deze spellen, waardoor de virtuele omgevingen en gebeurtenissen uit deze spellen aansluiten op en deel uitmaken van de sociale realiteit van deze videogame consumenten (Sisler, 2008). In mijn thesis zal ik me toeleggen op een subgenre binnen dit genre, namelijk het militaire FPS subgenre. Spellen uit dit subgenre worden gekenmerkt door een militair thema en het gebruik van historische, recente of mogelijke toekomstige conflictsituaties als achtergrondverhaal. Op deze manier proberen ontwikkelaars hun spellen zo realistisch mogelijk te doen overkomen (Smicker, 2010). De populariteit van deze spellen uit het militaire FPS subgenre en mijn eigen fascinatie voor het genre zijn onder andere de aanleiding geweest om dieper in het genre te duiken en onderzoek te doen naar bepaalde elementen uit deze spellen. Echter ook het feit dat er een ontwikkeling heeft plaatsgevonden waardoor FPS spellen niet meer 'unintelligible' zijn, maar dat er het laatste decennium daadwerkelijk betekenis wordt gegeven aan de inhoud van deze spellen (Voorhees, 2012), is een belangrijk onderdeel van mijn motivatie om deze analyse uit te voeren. Het ontstaan van de controverse rondom de release van *Medal of Honor* lijkt mij een perfecte gebeurtenis om mijn onderzoek te koppelen aan de praktijk. Ik acht dit belangrijk, omdat door de videogames enkel tekstueel te onderzoeken mij geen informatie verschaft wordt wat betreft de ontvangst van dergelijke videogame inhoud in de

---

<sup>2</sup> Het First Person Shooter-genre was in 2012 verantwoordelijk voor 21,2% van de spellen die dat jaar verkocht werden. Enkel het actiegenre was populairder met een percentage van 22,3% (ESA, 2013).

maatschappij. *Medal of Honor* is hier uitermate geschikt voor, omdat de wisselwerking tussen de verschillende discoursen uiteindelijk invloed heeft op het game design van het spel. Het blootleggen en verklaren van deze wisselwerking is uiteindelijk hetgeen waar ik naar op zoek ben, zodat in toekomstige, soortgelijke gevallen de videogame als medium en haar inhoud beter begrepen kunnen worden.

## 1.1 Theorie

Het concept van 'the other' en het bijbehorende 'otherness' is belangrijk en staat centraal in het theoretisch kader van deze thesis-. Het begrip is door verschillende filosofen gedefinieerd, maar is in deze thesis van belang door de rol die het begrip speelt in Edward Said's '*Orientalism*' (1978). Dit concept wordt gekenmerkt door het feit dat het staat voor verschil en het tegenovergestelde van de ik-persoon oftewel 'the same' en het geeft duiding aan welke personen of groepen wel of niet bij die ik-persoon horen. Het algehele idee achter dit concept is dat de ik-persoon het concept van 'the other' nodig heeft om zichzelf te definiëren. De ik-persoon moet weten wat het niet is en bij welke groepen het niet hoort om te weten wat het wel is en bij welke groepen de ik-persoon wel hoort (Hall, 1997, p.234-235). Het begrip 'the other' draait daardoor voor een groot deel om de representatie van het verschil, het blootleggen van machtsrelaties en de manier waarop de 'ik-persoon' de vermeende superioriteit tegenover 'the other' benadrukt. In Game Studies speelt 'the other' een steeds grotere rol. Verscheidene auteurs hebben inmiddels geschreven over de manier waarop 'the other' wordt weergegeven in videogames (Lammes, 2003; Everett, 2005) en ook met betrekking tot het militaire FPS subgenre is er uitgebreid geschreven over de rol van 'the other' (Voorhees, 2012; Lizardi, 2009; Allen, 2010). Zo bespreekt videogame-onderzoeker Sybille Lammes in haar artikel hoe moderne videogames deel uitmaken van het postkolonialisme en hoe de rol van 'the other' hierdoor gedefinieerd wordt als iets onmenselijks (Lammes, 2003). Anna Everett staat in haar werken vooral stil bij de manier waarop raciale stereotypingen hun weg vinden in moderne videogames. Zij wordt gezien als één van de belangrijkste auteurs binnen Game Studies omtrent de rol van 'the other' in dit medium. Gedurende de uiteenzetting van mijn theoretisch kader zal ik me vooral richten op artikelen uit Game Studies die direct iets zeggen over spellen uit het militaire FPS-subgenre.

Een ander deel van mijn theorievorming bestaat uit het verkennen van de begrippen realiteit, virtualiteit en het eventuele bestaan van een dichotomie tussen deze twee begrippen. Deze begrippen zijn relevant voor mijn thesis, omdat het vooralsnog onduidelijk is waar de discussie betreffende de representatie van oorlogssituaties en 'the other' in militaire FPS-spellen plaatsvindt. Op een vergelijkbare manier beoordeelt filosoof Jean Baudrillard de gemedieerde weergave van de

Eerste Golfoorlog in de media en bediscussieert hij het gegeven of een dergelijke klinische en afstandelijke weergave van een oorlog wel 'echt' te noemen is. Dit doet hij door provocerend te stellen dat de Golfoorlog niet plaats heeft gevonden, maar enkel een mediaspektakel is geweest (Baudrillard, 1995, p.61). In het verlengde van deze uitspraken zal ik Baudrillards concepten van 'simulacrum' en 'hyperrealiteit' aandragen (Baudrillard, 1994) om te beargumenteren dat deze twee begrippen onlosmakelijk verbonden zijn met de weergave van 'the other' in militaire FPS-spellen. Het gebruik van beide termen is belangrijk, omdat middels deze begrippen duiding gegeven kan worden aan hetgeen dat zich afspeelt in de virtuele spelwereld in verhouding tot hetgeen dat zich afspeelt in de reële wereld om ons heen. Virtuele werelden uit een videogame kunnen gezien worden als 'simulacrum', omdat ze, net als in het geval van de virtuele wereld in *Medal of Honor* (2010), kopieën zijn van een realiteit die niet bestaat (Baudrillard, 1994, p.6). Dezelfde virtuele wereld is ook een hyperrealiteit te noemen, omdat er verwarring bestaat over wat 'echt' en wat 'onecht' is en het onduidelijk waar het één begint en het ander ophoudt (Baudrillard, 1994, p.81). Daarnaast zal de theorie van mediawetenschapper Alexander Galloway wat betreft het sociaal realisme in dit hoofdstuk een grote rol spelen (2004). Het sociaal realisme is een theorie die inhoudt dat de sociale achtergrond van een speler essentieel is voor de mate van realisme die een videogameproductie bevat, waaruit blijkt dat niet enkel de inhoud van het spel, maar ook de aansluiting van de achtergrond van de speler op deze inhoud een grote invloed heeft op de mate van realisme in een videogame. Ik gebruik dit inzicht om te verklaren waarom bepaalde actoren in deze maatschappelijke discussie aanstoot nemen aan de Taliban als speelbare partij in het spel en waarom dit een controverser veroorzaakt.

Voordat ik met mijn analyse start, zal ik nog een laatste deel van de theorievorming uiteenzetten. In dit onderdeel zal ik stilstaan bij de ontwikkelingen die de videogame als medium heeft doorgemaakt en zal ik me expliciet toespitsen op het militaire FPS subgenre. Dit zal ik aanvullen met een kort overzicht wat betreft de manier waarop er in Game Studies geschreven wordt over videogames, het militaire FPS subgenre en de positie van 'the other' in deze spellen. In dit overzicht zal ik duidelijk maken hoe ik mij in dit discours positioneer. Zo moet er duidelijk een bepaalde basis zijn van waaruit de videogame als medium en het militaire FPS subgenre aan verdere onderzoeken onderworpen worden om een beter beeld te krijgen van de weerklank die de inhoud van deze entertainmentproducten in de maatschappij vindt. Zo zijn enkele auteurs (Leonard, 2004; Gagnon, 2010) van mening dat spellen uit dit subgenre meer dan eens voor propaganda doeleinden gebruikt worden en op een bepaalde manier de westerse huishoudens infiltreren en het publiek vertrouwd maken met de Amerikaanse ideologieën en de daarbij behorende buitenlandpolitiek. Het ontstaan van de mediacontroverser an sich is echter ook een interessant punt waar onder meer Falin Karlsen

vanuit Game Studies over geschreven heeft. Zo stelt hij dat een dergelijke controverse, zoals deze zich rondom *Medal of Honor* voordoet, zijn oorsprong kent vanuit de verontrustte elite die op deze manier grip probeert te houden op hetgeen dat de consument consumeert (Karlsen, 2013, p.50). Het is aan mij om in deze thesis deze uitspraken kritisch te belichten aan de hand van een casus. Het onderzoek naar dit praktijkvoorbeeld is in staat deze bevindingen te bevestigen dan wel te ontkennen.

Tijdens mijn oriëntatie in het academische discours viel het mij op dat er tot op heden veel geschreven is over de rol en representatie van oorlogssituaties in hedendaagse videogames. Zo beschrijft Ed Halter, een film- en mediacriticus, uitgebreid in zijn boek hoe de voornamelijk technologische relatie tussen videogames en het Amerikaanse leger tot stand is gekomen en beschrijft hij enkele meer recente ontwikkelingen. Het Military Entertainment Complex (MEC), dat onder andere door Halter uitgebreid uiteengezet wordt (2006), zal als achtergrond dienen om de huidige ontwikkelingen in het genre en de controverse rondom *Medal of Honor* (2010) van context te voorzien. Het MEC staat voor de ontwikkeling waarbij het Amerikaanse legerapparaat en de videogame-industrie met elkaar samen werken, waardoor het Amerikaanse leger zowel technische als inhoudelijke invloed heeft op de producties die uit de industrie voort komen. Ook hebben verscheidene auteurs over meerdere aspecten van spellen uit het militaire FPS subgenre geschreven, zoals de rol van 'the other' (Voorhees, 2012; Lizardi, 2009; Allen, 2010). Waar deze artikelen tekort schieten is dat ze een constaterende functie hebben en aantonen dat een bepaald voorval of fenomeen zich voordoet, maar niet voldoende onderzoek doen naar de oorsprong van het fenomeen.

Zo concludeert Media Studies specialist Ryan Lizardi dat de thematiek van populaire FPS spellen met een futuristisch thema een duidelijke 'us versus them' dichotomie hanteren die volgens de auteur voortvloeit uit de manier waarop de huidige Amerikaanse staat haar buitenlandpolitiek uitvoert (2009). Echter blijft het bij deze uitspraak en ontbreekt de daadwerkelijke vergelijking tussen de narratief van de spellen en de vermeende parallellen met de politiek uit de 'echte' wereld. Gerald Voorhees, een gerenommeerde Game Studies auteur, beschrijft in zijn artikel de ontwikkeling van 'the other' aan de hand van een beschrijving van een aantal klassieke FPS-spellen en constateert dat de rol van deze groep karakters veranderd is van iets 'unintelligible' naar een weergave die refereert naar het de wereld waarin wij leven (Voorhees, 2012). Ook in dit artikel blijft het bij deze constatering en wordt er niet geschreven over hoe en waarom deze ontwikkeling plaatsvindt. Robertson Allen, een schrijver die zich vooral bezighoudt met de relatie tussen videogames en het Amerikaanse leger, belicht in zijn artikel de 'unreal enemy' in *America's Army* (2010). Echter *America's Army* is een atypische spellenreeks die door haar functie als

wervingsmiddel slecht te vergelijken is met spellen die om commerciële redenen in de markt worden gezet, terwijl Allen in het artikel juist een poging doet iets te zeggen over deze groep games.

Ik wil met deze thesis en de bijbehorende discoursanalyse een stap verder zetten door expliciet te analyseren hoe er gereageerd wordt op controverses wat betreft de inhoud van videogames in de maatschappij, in dit geval de controverse rondom het gebruik van recente oorlogssituaties en de Taliban die de rol speelt van 'the other' in *Medal of Honor*. Op deze manier zal ik meer leren over de manier waarop over videogames in de verschillende discourses gesproken wordt, maar zal ook duidelijk worden of het medium videogames geschikt is om controversiële maatschappelijke thema's te behandelen in de huidige sociaal-politieke hegemonie. *Medal of Honor* probeerde namelijk enkele context toe te voegen aan de 'us versus them' dichotomie die in andere spellen uit het genre ontbreekt. Met dit in achtvingen genomen zal de hoofdvraag die ik in mijn thesis zal beantwoorden luiden:

'Op welke wijze wordt er in de verschillende mediadiscourses gesproken over de rol van 'the other' in het gebruik van recente militaire conflicten in militaire FPS spellen zoals *Medal of Honor* en op welke manier beïnvloedt dit de inhoud van het spel?'

Daarnaast is er nog een aantal deelvragen die ik gedurende mijn analyse wil beantwoorden. Zo ben ik benieuwd op welke manier het MEC zichtbaar is in het game design van *Medal of Honor*?; Waarom is de rol van 'the other' zo cruciaal in deze controverse?; Hoe er in zijn algemeenheid door de politiek en grote traditionele mediapartijen over videogames uit het militaire FPS genre in de media wordt gesproken en of de representatie van hedendaagse militaire conflicten in het reële, virtuele of beiden plaatsvinden? De antwoorden op deze vragen zijn voor mijn analyse essentieel, omdat dit een beter beeld geeft van de positie die videogames als medium inneemt in onze westerse maatschappij. Zo wordt duidelijk op welke manier er gekeken wordt naar de inhoud van videogames en hoe hier binnen de verschillende discourses mee omgegaan wordt. In het geval van *Medal of Honor* wordt duidelijk in hoeverre het MEC invloed heeft op de inhoud van het spel; hoe er tegen fictieve gebeurtenissen in de virtuele wereld in relatie tot de 'echte' wereld binnen de beschreven discourses aangekeken wordt en welke partijen binnen het discours van grote invloed zijn in de discussie die via de media gevoerd wordt. Uiteindelijk breng ik met het beantwoorden van deze vragen het ontstaan van de controverse; de opvattingen en machtsverhoudingen binnen de discourses en de positie van de videogame als maatschappij kritisch medium in kaart.



## 1.2 Methodiek

De methodiek die ik hanteer om deze vragen te beantwoorden is een discoursanalyse. In een onderzoek van videogame onderzoeker Mia Consalvo, dat enkele raakvlakken heeft met mijn thesis, wordt een soortgelijke methodiek gebruikt (2003) die ik qua uitvoering goed vindt passen bij mijn analyse. Ook Frans Mäyrä, een sleutelfiguur binnen Game Studies, haalt het gebruik van een discoursanalyse aan: “When called 'discourse analysis', the emphasis is on uncovering how conventions in language (or in games, when they are considered as media) make certain ways of representing or thinking to appear as self-evident and natural, even if they carry certain power relations within them” (Mäyrä, 2008, p.157). Alhoewel niet geheel hetzelfde als een Critical Discourse Analysis (CDA) ben ik in deze thesis wel degelijk op zoek naar taalconventies en machtsrelaties binnen de besproken discourses ten opzichte van de controverse en de inhoud van het spel. Ik heb er voor deze thesis dus voor gekozen om de discoursanalyse door te trekken naar een CDA en deze vervolgens toe te passen op de verschillende mediadiscourses die in conflict met elkaar zijn over de betekenis van de rol van 'the other' en het gebruik van hedendaagse conflicten in militaire FPS-spellen. De discourses die ik zal bespreken zijn de discursvorming in de traditionele media en politieke cultuur; de discursvorming in de videogame media en cultuur en de discursvorming van de ontwikkelaar en uitgever. Elk van deze discourses bestaat uit een groep mediakanalen waar meerdere opvattingen wat betreft de casus en de rol van 'the other' in videogames circuleren. Zo zal het discours van de traditionele media en politieke cultuur bestaan uit kanalen zoals Al Jazeera, Fox News, Associated Press en RT News. Het discours van de videogamecultuur bestaat voornamelijk uit websites als Kotaku, Destructoid, Gamasutra en Eurogamer, maar ook reacties en blogs van gamers. Als laatste volgt het discours van de ontwikkelaar en uitgever dat bestaat uit persberichten en interviews met verschillende vertegenwoordigers uit dit segment. De uitspraken en statements van deze partij komen zowel uit traditionele mediabronnen als gespecialiseerde mediabronnen. Het corpus van deze analyse bestaat uit berichtgeving vanuit deze discourses van vier maanden voor de uitgave van het spel tot enkele weken na de release van het spel, waardoor ik op een periode van ongeveer vier tot vijf maanden uitkom.

Met deze methodiek verwacht ik uiteindelijk een ander antwoord op mijn hoofdvraag te krijgen dan wanneer ik enkel naar videogames zou kijken en de inhoud hiervan zou analyseren. Dit omdat de inhoud van videogames wel degelijk iets vertellen over de maatschappij waarin deze producten geproduceerd worden, maar geen inzicht geven in de reacties en het eventuele proces dat rondom dit product ontstaat. Door de controverse rondom *Medal of Honor* als casus te analyseren ontstaat hier wel een beeld van en is dit uiteindelijk een meerwaarde ten opzichte van het enkel tekstueel

analyseren van videogames. Deze discoursanalyse doe ik aan hand van de 'Critical Discourse Analysis' (CDA) methode, die onder andere door Teun van Dijk en James Paul Gee uitgebreid uiteengezet wordt (2001; 2011). Een CDA stelt de onderzoeker in staat kritisch een bepaald corpus te analyseren en hieruit bepaalde machtsstructuren uit te halen. Dit corpus kan uit verschillende soorten eenheden bestaan, waardoor CDA niet een eenduidige theorie is, maar een raamwerk van waaruit gewerkt kan worden. Echter in deze thesis zal het corpus bestaan uit nieuwsberichten en de reacties hierop verdeeld over de drie eerder aangehaalde discourses. De opvattingen van Gee en Van Dijk omtrent discoursanalyses zullen mij in dit proces sturen. Deze vorm van analyse stelt onderzoekers in staat om de complexe relaties tussen het mediadiscours en de sociale, politieke en economische context te onderzoeken.

Voordat overgegaan kan worden tot de analyse van de verschillende discourses is het belangrijk om het begrip 'discours' te definiëren. In deze thesis zal ik het discours aan de hand van de definitie van James Paul Gee hanteren. Dat wil zeggen dat een discours zich definieert als die interactiviteit middels 'social language' binnen een groep mensen (actoren) die dezelfde waarden en een karakteristieke manier van denken en handelen hanteren die grotendeels overeenkomt met andere actoren in het discours. Een discours is daarom niet iets tastbaars en discourses kunnen daarom ook overlappen of meerdere discourses in één bevatten en zijn daarom geen afgebakende eenheden (Gee, 1999, p.20). In de eerste paragraaf van het derde hoofdstuk van deze thesis zal ik dieper ingaan op de hierboven beschreven methodiek door deze uitgebreid uiteen te zetten.

Nu duidelijk is welke methodiek ik hanteer en hoe dit terug te zien is in mijn werkwijze, is het tijd om het theoretisch kader in het volgende gedeelte van deze thesis uitgebreider uiteenzetten. Zo bespreek ik het concept van 'the other' bekeken vanuit Saids oriëntalisme en de wijze waarop Stuart Hall naar de representatie van 'the other' kijkt. Ik zal een kort overzicht geven van relevante literatuur wat betreft 'the other' in Game Studies en de relatie tussen het Amerikaanse legerapparaat en de videogame-industrie in de vorm van het MEC zal aan bod komen. Ook Baudrillard's theorie wat betreft het reële en virtuele toegespitst op de begrippen hyperrealiteit en simulacrum zullen aan bod komen. Dit theoretisch kader zal als raamwerk fungeren voor de analyse die ik aan de hand van het eerder besproken CDA in het tweede deel van deze thesis uiteenzet.

## 2. Theoretisch kader

Het komende deel van de thesis zal ik gebruiken om mijn theoretisch kader te bespreken. Tijdens deze theorievorming zal ik een aantal academische theorieën en concepten uiteenzetten, zodat er een basis ontstaat van waaruit ik op een later moment in deze thesis mijn analyse kan uitvoeren en mijn bevindingen kracht bij kan zetten. Zo zal ik het concept van 'the other' met betrekking tot het FPS-genre uiteenzetten; positioneer ik me aan de hand van wat er reeds geschreven is over 'the other' in militaire FPS-spellen in het academische discours en bespreek ik de vermeende dichotomie van het reële en het virtuele in de context van virtuele oorlogvoering en de verslaggeving van oorlogssituaties in de westerse nieuwsmedia en koppel ik dit aan begrippen als hyperrealisme en simulacrum, naar de ideeën van Jean Baudrillard.

### 2.1 'the other' in videogames

Allereerst belicht ik hier het concept van 'the other' vanuit de postkoloniale studies. De rol van 'the other' staat immers centraal in de mediacontroverse die zich rondom de release van *Medal of Honor* heeft gevormd, namelijk door het feit dat de Taliban een speelbare partij is in het spel. Zoals in de inleiding beschreven is 'the other' een manier om de andere partij, waar in dit geval de speler niet toe behoort, aan te duiden. Bekende wetenschappers uit dit academische discours die bijgedragen hebben aan het gebruik van deze term zijn Edward Said en Stuart Hall. In zijn boek *Orientalism* (1978) zet Said uiteen hoe het concept van 'the other' zich ontwikkeld heeft en waarom het westen op de huidige manier naar de Oriënt, ofwel de niet-westerse beschaving, kijkt. Mediawetenschapper Stuart Hall is voor deze thesis essentieel om aan te halen, omdat hij een lange geschiedenis kent van kritisch kijken naar mediarepresentatie en daarbij vooral let op het verschil tussen rassen en representatie. Deze twee wetenschappers en hun theorieën wat betreft 'the other' zijn essentieel om aan te bespreken, omdat ze verklaren op welke wijze we naar dit 'conflict' met de representatie van 'the other' dienen te kijken.

Edward Saids concept van het oriëntalisme staat voor de manier waarop het westen haar superioriteit en dominantie over de Oriënt uitoefent (1978, p.3). Dit doet het westen door de verspreiding van historische, geopolitieke, ideologische, economische en sociologische teksten (Said, 1978, p.12). Hierdoor ontstaat er een generiek en stereotype beeld van 'the other'. Said verklaart dat dit verschijnsel van oorsprong uit de periode komt waarin het Britse rijk met haar koloniale bezit een groot deel van de wereld bezette en op deze manier haar superioriteit uitstraalde en bevestigde (Said, 1978, p.3). Dit is terug te zien in de manier waarop 'the other' toentertijd werd afgebeeld door de koloniale grootmachten in schilderijen en later op foto's en in advertenties. Zo

werd de Arabische wereld op een clichématige manier weergegeven als een exotische en mysterieuze plek, waar harems en buikdanseressen als alledaags werden gezien. Deze manier van presentatie komt overeen met de manier waarop 'the other' vandaag de dag in videogames wordt weergegeven door het gebrek aan context en achtergrondinformatie wat betreft de weergave van deze partij in de spellen. Said beschrijft in zijn boek een voorbeeld van hoe het oriëntalisme zichtbaar is door hoe de Britse wereldmacht in Egypte zichzelf in speeches presenteert als superieur en het Egyptische volk als inferieur. Het feit dat deze verhoudingen nergens in zowel de speeches als de verslaggevende media bekritiseerd worden, laat zien dat het oriëntalisme de dominante politieke visie is en als vanzelfsprekend worden gezien (Said, 1978, p.31-49). Mijns inziens is een soortgelijke ontwikkeling zichtbaar bij de manier waarop 'the other' in videogames wordt weergegeven, waardoor Saids theorie relevant is om aan de casus te koppelen.

In het verlengde van het oriëntalisme ligt daarom het neo-oriëntalisme dat aangaande dit onderwerp wordt aangehaald in een betoog van videogamewetenschapper Johan Höglund. Hij beschrijft dit neo-oriëntalisme, waarin de Amerikaanse staat de rol van de Britse wereldmacht heeft overgenomen, als: “a discourse that in military electronic entertainment is characterized most importantly by the construction of the Middle East as a frontier zone where a perpetual war between US interests and Islamic terrorism is enacted” (Höglund, 2008). Door de incorporatie van het neo-oriëntalisme in *Medal of Honor* en andere videogames worden de weergegeven moderne conflicten gereduceerd tot de dichotomie 'us versus them' (Van Zwieten, 2011, p.9). Hierin neemt doorgaans de westerse of Amerikaanse soldaat de rol van 'us' aan en 'the other', in dit geval de Taliban, de rol van 'them'. Höglund stelt dat het neo-oriëntalisme erg van toepassing is op het militaire FPS-subgenre, omdat het subgenre zich van andere subgenres differentieert, doordat het een mimetische relatie heeft met de werkelijkheid (Höglund, 2008). Hierdoor refereert de virtuele wereld uit het spel naar het Midden-Oosten als strijdtoneel in de 'echte' wereld. Op haar beurt wordt het Midden-Oosten hierin afgeschilderd als een eenduidige cultureel-politieke entiteit bewoond door tulband dragende terroristen dat enkel tot rust gebracht kan worden door het toepassen van militair geweld door het westen (Van Zwieten, 2011, p.8). Aangezien de meeste producenten van videogames uit dit subgenre in het westen gevestigd zijn en vanuit die positie de Oriënt weergeven in de videogames is er duidelijk sprake van een oriëntalistische verhouding. Behalve dat 'the other' in militaire FPS-spellen weergegeven wordt als een groep die vanuit het westen politieke, economische en militaire aandacht nodig heeft, is de weergave van 'the other' ook problematisch op andere vlakken.

Zo deed de Tsjechische mediaonderzoeker Vit Sisler onderzoek naar meer dan honderd PC- en

consolegames wat betreft de weergave van 'de Arabische ander'. Hij beschrijft dat westerse ontwikkelaars de Arabische wereld op een denkbeeldige manier neerzetten door quasihistorische elementen te gebruiken, waardoor er een stereotype beeld van de Arabier ontstaat en in stand wordt gehouden. Hij stelt dat videogames beter dan alle andere vormen van populair culturele media stereotypen en een ongenueanceerd beeld van bepaalde etnische groepen kan overbrengen, omdat Sisler videogames ziet als 'neglected media' waarin het exploiteren van stereotypen makkelijk reproduceerbaar is en weinig kritiek ondervindt (Sisler, 2008). Höglund spreekt gezien dit verschijnsel zijn zorgen uit over het feit dat spelers van spellen uit het militaire FPS-subgenre, waarin bepaalde stereotypen worden uiteengezet, enkel mainstream media consumeren en op die manier slecht geïnformeerd worden over de politieke dimensie die de spellen herbergen. Hierdoor ontstaat er een beeld van in dit geval het Midden-Oosten als een omgeving waar een eeuwige oorlog woedt, terwijl dit niet overeenkomt met de realiteit. Doordat gamers maar weinig uitleg krijgen over de achtergrond en context van deze gerepresenteerde conflicten in de gamemagazines die ze lezen en de websites die ze bezoeken, zal dit ervoor zorgen dat deze groep weinig tot geen politieke achtergrondinformatie meekrijgen van hetgeen dat ze spelen (Höglund, 2008). Eenzelfde punt wordt door Stephanie Fisher aangehaald, namelijk het gebrek aan context in producties uit dit subgenre. Ze heeft onderzoek gedaan naar spellen die historische thematieken als achtergrond gebruiken om na te gaan of deze producten zich lenen voor educatieve doeleinden. Ze constateert dat dit niet het geval is en stelt dat in veel gevallen voor de makkelijke weg gekozen. Fisher noemt dit ook wel Best Possible Story (BPS), wat staat voor een versimpelde en begrijpelijke manier van het uiteenzetten van het narratief, waardoor er snel contextuele onwaarheden en generalisaties in de uiteindelijke spellen aan de orde van de dag zijn (Fisher, 2010). Hierdoor ontbreekt het in dit soort games aan de context die de representaties van dergelijke (historische) gebeurtenissen dienen te hebben om begrepen te worden, waardoor geconstrueerde stereotypen in stand worden gehouden.

Naast het oriëntalisme van Edward Said is het ook relevant om Stuart Hall aan te halen en de manier waarop hij de weergave van 'the other' in populaire media bespreekt. Stuart Hall is een Britse socioloog met Jamaicaanse roots en heeft gedurende zijn loopbaan veel geschreven over de mediarepresentatie van 'the other'. Betekenisgeving en betekenis van taal zijn volgens Hall belangrijke pijlers van onze cultuur, waar cultuur vooral bestaat uit de productie en uitwisseling van betekenissen (Hall, 1997, p.2). Hall gaat in op de manier waarop visuele teksten zoals foto en film gerepresenteerd en vervolgens gelezen kunnen worden om de betekenis hiervan af te leiden. Videogames, overigens niet genoemd door Hall, zijn in dit opzicht nog problematischer, omdat door de interactieve aard van het medium iedere speler het spel op een andere manier kan consumeren.

Zo kan je als speler erg open staan voor de virtuele wereld en deze tijdens het spel uitvoerig bestuderen of kan je er als speler compleet aan voorbij gaan en je enkel met het competitie-element binnen het spel bezig houden. Door het verschil in speelwijzen verandert ook de manier waarop het spel en het bijbehorende narratief beleefd wordt (Aarseth, 2003, p.3). Door deze diversiteit van consumptie is de betekenis van deze beelden ook anders. Hall benadrukt in zijn betoog de fascinatie voor 'the other' en de manier waarop representaties in de media gelezen kunnen worden. Die fascinatie verklaart hij door te stellen dat wij 'the other' nodig hebben om onszelf te definiëren en betekenis te geven aan de wereld om ons heen (Hall, 1997, p. 234-238). Deze fascinatie is in een bepaalde mate ook terug te vinden in de rol van 'the other' in videogames, omdat het interessanter is tegen een 'bekende' vijand te spelen, ofwel een vijand die veelvoudig in de traditionele mediakanalen aangehaald wordt en daardoor aansluit op de sociale beleving van de speler, waar ik later in dit hoofdstuk op terugkom, dan wanneer dit een fictieve vijand is. Dit omdat een bestaande vijand deel uitmaakt van onze eigen identiteit. Hall legt uit dat de nadruk bij het concept van 'the other' vooral op het verschil met de 'self' ligt waardoor automatisch de 'us' en 'them' dichotomie met dit concept verbonden is (Hall, 1997, p.229). Het concept van 'the other' wordt in videogames nadrukkelijk gebruikt om het karakter en de rol van de speler te definiëren, waardoor er in vele gevallen een dichotomie van het goede en kwade ontstaat. Ook in de casus van deze thesis speelt diezelfde dichotomie een bepalende rol. Het oriëntalisme en de fascinatie voor 'the other' hebben ervoor gezorgd dat 'the other' op de huidige manier weergegeven wordt. Nu duidelijk is hoe de weergave van 'the other' tot stand is gekomen en te verklaren is, is het tijd om te kijken naar de manier waarop dit verschijnsel ingebed is in de videogame-industrie. Er zijn namelijk partijen die er baat bij hebben dat 'the other' op de huidige manier weergegeven wordt. In de volgende alinea zal ook de relatie tussen het militaire apparaat en de videogamesector uitgebreid uiteengezet worden en duidelijk worden op welke manier het neo-oriëntalisme in de entertainmentsector zichtbaar is.

## **2.2 Het Military Entertainment Complex**

Het uitstralen van superioriteit van westerse wereldmachten middels representatie is een verschijnsel dat meerdere malen in videogames voorkomt en naast het oriëntalisme speelt ook het MEC een grote rol in dit proces. De geschiedenis van het medium leert dat het legerapparaat en de entertainmentindustrie nauw met elkaar samen werken. Tim Lenoir en Henry Lowood, onderzoekers die uitgebreid over dit verschijnsel geschreven hebben, stellen zelfs dat het onderzoek en de ontwikkelingen die de militaire bedrijfstak tot stand heeft gebracht, van cruciaal belang zijn geweest voor het bestaan van computer- en simulatietechnieken (Lenoir & Lowood, 2003). Enkele directe voorbeelden hiervan zijn het intensieve onderzoek dat het Amerikaanse leger deed naar de

game *Spacewar!* (Steve Russell et al., 1962) ten tijde van de Vietnam-oorlog en het gebruiken van een gemodificeerde versie van *Battlezone* (Atari, 1980) om bestuurders van de Bradley-tanks te trainen in een virtuele omgeving. Al snel blijkt dat deze wisselwerking tussen beide industrieën haar vruchten afwerpt en er volgen meer samenwerkingen die uiteindelijk ook de consumentenmarkt bereiken. Zo verschijnt er een aangepaste versie van *Doom* (Id Software, 1993) genaamd *Marine Doom*; ontwikkeld het Amerikaanse leger een eigen videogame onder de naam *America's Army* (US Army, 2002) en verschijnen er commerciële versies van door het leger gebruikte trainingsprogramma's zoals *Operation Flashpoint* (Bohemia Interactive, 2001) en *Full Spectrum Warrior* (Pandemic Studios, 2004). Deze voorbeelden van samenwerking tussen het leger en de videogame-industrie worden als onderdeel van het MEC gezien.

Met deze samenwerking werd de invloed van voornamelijk het Amerikaanse leger op de ontwikkeling van deze videogames een stuk groter. Bepaalde technologische ontwikkelingen worden doorgaans eerst door de militaire industrie in gebruik genomen alvorens de technologie in een consumentvriendelijke versie in de huiselijke sfeer wordt geïntroduceerd (Stahl, 2010, p.96). Niet alleen op het gebied van technologische ontwikkeling werken de twee industrieën samen<sup>3</sup>, maar ook op inhoudelijk gebied wordt de invloed van het leger op videogames groter (Halter, 2006). Zo is het inmiddels een gewoonte dat bij de ontwikkeling van een spel uit het militaire FPS-subgenre, waaronder de casus van deze thesis *Medal of Honor*, de hulp ingeschakeld wordt van speciale eenheden van het Amerikaanse leger. Deze werknemers hebben de taak om de spellen te voorzien van realistische tactieken, verhaallijnen en wapenuitrustingen en krijgen in ruil daarvoor invloed op het script van de game (Nieborg, 2006, p.11; Halter, 2006). Op die manier heeft het leger een grote invloed op wat er wel en niet in een spel verschijnt. Hierdoor ontbreekt het in veel van deze spellen aan de context die bepaalde oorlogsconflicten nodig hebben om te leiden tot een correcte beeldvorming van een dergelijk gerepresenteerd conflict, zoals de oorlog in Afghanistan in *Medal of Honor*. Deze invloed kan gezien worden als een exponent van het door Tim Lenoir en Henry Lowood omschreven MEC.

Lenoir en Lowood beargumenteren dat het Military Industrial Complex, waar het MEC een onderdeel van is, na het beëindigen van de Eerste Golfoorlog zichzelf heeft doorontwikkeld tot het MEC en effectiever is dan voorheen. Het MEC is volgens de auteurs overal terug te vinden en fungeert als 'training ground for post-human warfare' (Lenoir & Lowood, 2003, p.37). Vooral dit

---

<sup>3</sup> Een voorbeeld hiervan is het feit dat op de jaarlijkse I/ITSEC (Interservice/Industry Training, Simulation and Education Conference) beurs waar stevast de nieuwste simulatie en trainingstools getoond worden.

laatste aspect is één van de kenmerken dat een aantal auteurs binnen Game Studies grote zorgen baart. David Leonard en Richard King stellen dat: “In fact, in post 9/11 America, video games have become a crucial space of articulating American empire, providing a vehicle of interactive dissemination that allows for the transportation of citizen bodies from their homes onto battlefields, into political struggles, and into global theater where U.S. efforts to secure power is normalised and justified” (King & Leonard, 2008, p.102). Dit komt overeen met de opvattingen van enkele andere auteurs die beweren dat videogames de oorlog naar de huiskamers brengen en soortgelijke thema's normaliseren (Crogan, 2003; Nieborg, 2006; Turse, 2008).

Deze ontwikkeling kwam in een stroomversnelling na de aanslagen van 9/11 (Dyer-Witherford & De Peuter, 2009, p.101). De daarop volgende oorlogen in Irak en Afghanistan zorgden ervoor dat spellen met een oorlogsthema over de toonbanken vlogen (Stahl, 2010, p.98). De spellen uit deze periode behandelen hedendaagse politieke thema's door deze in de verhaallijnen terug te laten komen. Patrick Crogan stelt dat deze spellen fungeren als een “expansion into the domestic sphere” en het sociale leven militariseren (Crogan, 2003, p.280). Stahl voegt hieraan toe dat de identiteit van de burger zelf een slagveld wordt, waarbij de burger zich in een cultuur bevindt die geïntegreerd is in het momentum van de (Amerikaanse) oorlogsmachine (Stahl, 2010, p.110). Videogames spelen hierdoor als onderdeel van het MEC een steeds groter wordende rol in de uitbreiding en in stand houding van Amerika als militaire wereldmacht (King & Leonard, 2008, p.102), waardoor de spelomgevingen van spellen uit het militaire FPS subgenre zowel letterlijk als figuurlijk als virtuele slagvelden fungeren.

Het eerder genoemde Military-Industrial-Media complex, door oorlogsdeskundige James Der Derian ook wel MIME-NET genoemd (2009), dient echter niet alleen als vehikel om de westerse ideologieën te verspreiden en machtsverhoudingen in stand te houden. De term staat namelijk ook voor de figuurlijke afstand die het weet te creëren met oorlog als verschijnsel. In Der Derians boek 'Virtuous War' legt de auteur de gelijknamige term uit en stelt hij dat er een ontwikkeling plaatsvindt, waarbinnen er meer afstand is gecreëerd tussen de strijdende partijen dan voorheen door toedoen van technologische ontwikkelingen (2009, p.xxxi). Mede door de klinische weergave van oorlog in de Amerikaanse media, zoals ook Mia Consalvo die constateert, wordt de afstand van de gewone burger tot de oorlog groter. Dit ligt enigszins in lijn met de opvattingen van Baudrillard die in de volgende paragraaf centraal zullen staan.



### 2.3 Hyperrealisme en de virtuele weergave van oorlog

In navolging van de ontwikkelingen van het MEC roept David Leonard op om de 'blurring lines' tussen speelgoed en oorlog een halt toe te roepen. De consument zou volgens Leonard het verschil niet meer zien, waardoor we te maken hebben met een nieuwe krachtige vorm van propaganda (Leonard, 2004). Dit komt voornamelijk door het gebruik van realistisch aandoende verhaallijnen, wapens, graphics en karakters in videogames als onderdeel van het MEC. Hij bekrachtigt dit punt door de lezer te attenderen op het diverse gebruik van militaire FPS spellen. Zo ziet de consument de producten als vermaak, maar fungeren de spellen tegelijkertijd ook als trainingstools die voor professionele doeleinden door militair personeel worden gebruikt (Leonard, 2004). Dit wordt in diezelfde tekst bevestigd door de Amerikaanse voormalige legerpsycholoog David Grossman, die zijn patiënten met videogames trainde om te doden zonder gevoel van twijfel, angst en spijt. Grossman stelt dat videogames uit dit subgenre hier perfect geschikt voor zijn, omdat alle gruwelijkheden van de oorlog niet aanwezig zijn in deze games (Leonard, 2004). Ook onderzoekster Jayne Gackenbach, die onderzoek doet naar de relatie tussen videogames en het onderbewustzijn van de speler, is na een breed onderzoek onder bijna honderd soldaten tot de conclusie gekomen dat videogames uit dit subgenre voor (ex-)soldaten een verzachtend effect kunnen hebben. Hierdoor relativeren ze hun traumatische ervaringen beter en tevens werkt het spelen van deze spellen als voorbereiding op het echte werk tijdens de oorlog (Gackenbach et al., 2011). Ook bevestigt Gackenbach dat soldaten behalve de inspiratiebron van deze producten ook de doelgroep zijn en dat spellen uit het genre zowel op de militaire basissen als in het veld veelvuldig gespeeld worden ter ontspanning. Het mag duidelijk zijn dat videogames uit dit subgenre, die voornamelijk bestemd zijn voor de doorsnee consument, voor verschillende doeleinden worden gebruikt. Door de toevoeging van de realistisch aandoende elementen en door de eerder beschreven ontwikkelingen wordt het voor gebruikers steeds moeilijker om het verschil te zien tussen media die voor entertainment doeleinden en media die voor serieuze doeleinden worden gebruikt.

Dat het verschil tussen de representatie van recente militaire conflicten in videogames en traditionele media steeds kleiner wordt, wordt duidelijk uit de analyse van Mia Consalvo (2003). Consalvo onderzoekt de inter-connectie tussen de termen 'oorlog' en 'videogames' en ontdekte middels haar discoursanalyse dat nieuws en populaire cultuur gezamenlijk een realiteit construeren die voor het grote publiek hegemonisch is en als 'common sense' aanvoelt en dat daardoor de scheidslijn tussen entertainment en oorlog vervaagd. Oorlogsbeelden uit de Amerikaanse traditionele media dienen, zo blijkt uit haar onderzoek, met enige regelmaat van videogames onderscheiden te worden, door expliciet te vermelden dat de beelden niet uit een videogame

komen of vice versa (Consalvo, 2003, p.7). Volgens Consalvo nemen videogames als medium doorgaans de rol aan van het negatieve voorbeeld, omdat daarin menselijk lijden, bloed en de dood afwezig of enkel klinisch aanwezig is. Hierdoor wordt de videogame als medium in het Amerikaanse populaire discours gezien als: “(...) the black sheep uncle everyone is ashamed of, but can't disown” (Consalvo, 2003, p.1). De reden dat deze expliciete distinctie in Amerikaanse traditionele media nodig is, komt doordat de Amerikaanse media de oorlog in vergelijking met buitenlandse media op klinische wijze weergeven, door Roger Stahl ook wel omschreven als 'clean war' waardoor de kijker de oorlog op een extensieve manier consumeert (Stahl, 2010, p.25) . Hierdoor is deze weergave moeilijk te onderscheiden van de klinische weergave van oorlog zoals deze in videogames uit het militaire FPS subgenre gepresenteerd wordt (Consalvo, 2003, p.5).

De distinctie, of het gebrek hieraan, tussen beide weergaven sluit aan op Alexander Galloway's theorie wat betreft het sociaal realisme. Galloway stelt dat wanneer de belevingswereld, ofwel sociale realiteit, van een speler aansluit op de virtuele wereld die hem of haar middels een videogame gepresenteerd wordt, er sociaal realisme ontstaat. Hierdoor komt de inhoud van het spel authentieker en realistischer over op de speler dan wanneer het sociaal realisme in minder mate aanwezig of geheel afwezig zou zijn (Galloway, 2004). Het sociaal realisme in videogames uit het militaire FPS subgenre neemt dus toe, als de door Consalvo geschetste trend als waarheid aangenomen wordt. Galloway stelt dat één van de meest problematische onderwerpen in Game Studies de problematiek van representatie is en in hoeverre het virtuele op de reële wereld aansluit. Hij stelt dat bij het behalen van realisme in een videogame bepaalde elementen aanwezig moeten zijn die hij de 'congruence requirement' noemt: “(...) some kind of fidelity of context that transliterates itself from the social reality of the gamer, through one's thumbs into the game environment and back again” (Galloway, 2004). Hij stelt dat er bij spellen die hieraan voldoen een overeenkomst ontstaat tussen de echte politieke realiteit van de gamer en de mogelijkheid van de videogame om die politieke realiteit in de virtuele wereld van het spel na te bootsen, waardoor de virtuele wereld fungeert als verlengstuk van de realiteit (Galloway, 2004). In zijn essay haalt Galloway spellen als *Under Ash* (Dar Al-Fikr, 2001)<sup>4</sup> en *Special Force* (Hezbollah, 2003)<sup>5</sup> aan om duidelijk te maken dat deze spellen op ideologisch vlak veel beter aansluiten op de belevingswereld

---

<sup>4</sup> *Under Ash* is een videogame waarin de speler de rol aanneemt van een jonge Palestijn tijdens de intifada. De speler neemt het op tegen het Israëlische leger en laat op bijna documentaire wijze zien hoe het conflict in elkaar zit en bevat daarnaast socio-politieke kritiek op de huidige politieke situatie in het land.

<sup>5</sup> *Special Force* is een videogame die ontwikkeld en uitgegeven is door de Hezbollah en ook deze game laat de speler strijden tegen het Israëlische leger ten tijde van de intifada. *Special Force* is erg vergelijkbaar met westerse shooters, doordat er naast de ideologische boodschappen nauwelijks sprake is van een verhaal en de aandacht vooral op de actie gericht is.

van Arabische gamers, omdat de speler in deze spellen de conflicten in het Midden Oosten vanuit een ander perspectief speelt dan de traditionele westerse militaire FPS spellen, zoals *America's Army* (U.S. Army, 2002) en het in deze thesis besproken *Medal of Honor*. De oriëntalistische weergave van 'de ander' in zowel de berichtgeving van oorlogen in de media, als videogames, kan er dus voor zorgen dat het sociaal realisme toeneemt, omdat de mate van realisme in een spel tot stand komt door de relatie tussen de videogame en de speler. Volgens Galloway is het voor het ontstaan van realisme belangrijk dat de inhoud van het spel enigszins overeenkomt met de sociale realiteit van de speler (2004). Hoe meer sociaal realisme er ontstaat tussen de speler en de videogame, des te effectiever het MEC uiteindelijk aanwezig is, waarmee de invloed van het Amerikaanse legerapparaat op de verspreiding van ideologieën middels de inhoud van videogames groter is.

Sociaal realisme wordt dus bereikt als de sociale realiteit van de gamer overeenkomt met de inhoud van het computerspel dat gespeeld wordt. Niet alleen de representatie van 'de ander' en recente oorlogssituaties dragen hier aan bij, maar ook de manier waarop oorlogen in de traditionele mediakanalen aan het publiek gepresenteerd wordt. Zo stelt Consalvo dat de presentatie van echte militairen met hun hi-tech militaire uitrusting eraan bijdraagt de distinctie tussen de weergave van oorlog in traditionele media en videogames moeilijk wordt (Consalvo, 2003, p.5). Hierdoor neemt het sociaal realisme toe, omdat het door de gamer geconsumeerde beeld van de soldaat in de traditionele media overeenkomt met die in videogames. Ze concludeert in haar onderzoek naar berichtgeving over de tweede Golfoorlog dat videogames op twee manieren worden gerelateerd aan de berichtgeving van recente militaire conflicten. Ten eerste stelt Consalvo dat de term 'videogame' wordt gebruikt om oorlog te neer te zetten als iets dat zich echt afspeelt en niet iets wat enkel in de virtuele wereld plaats vindt. Ten tweede worden videogames doorgaans als gevaarlijk bestempeld, omdat ze er te echt uit zouden zien (2003, p.8). De kritiek die Consalvo heeft op de steeds slechter zichtbare distinctie van het reële en het virtuele sluit aan op enkele theorieën en concepten van filosoof Jean Baudrillard. Zo stelt Baudrillard dat het beeld wat wij van de wereld hebben gedomineerd wordt door verschillende simulacra: films, foto's, schilderijen, romans, kranten, radio- en televisie-uitzendingen, wat allemaal vormen van eenzijdige communicatie zijn (Baudrillard, 1995). In dat rijtje passen ook nieuwere media, zoals nieuwswebsites en videogames. Echter niet elke videogame valt onder deze noemer, maar het in deze casus besproken *Medal of Honor* wel. Het is immers niet mogelijk om tijdens het spelen van het spel op een spelcomputer invloed te hebben op de inhoud van het spel. Doordat ons beeld van de wereld zo gedomineerd wordt, kennen we de wereld nauwelijks uit eigen ervaring en vooral plekken en omgevingen die ver van onze leefwereld afliggen worden volledig door simulacra geconstrueerd. Het is daarom moeilijk om stukjes van de

werkelijkheid terug te vinden die niet zijn opgegaan in de werkelijkheid van nabootsingen.

In zekere zin is de virtuele wereld in *Medal of Honor* een hyperrealiteit, een wereld die door de door Mia Consalvo beschreven berichtgeving van oorlog in de Amerikaanse media echter dan echt lijkt, waardoor het echte van het onechte niet meer van elkaar te onderscheiden zijn. Amerikaanse burgers hebben door de klinische weergave van de Amerikaanse media namelijk een beeld van de oorlog dat niet overeenkomt met de realiteit. Dit door de massamedia geconstrueerde beeld, dat enkel gebaseerd is op de oorlog zoals deze in de echte wereld verschijnt, is de basis voor het beeld waar videogamemakers hun beeld van de oorlog op baseren en dit vervolgens implementeren in videogames zoals *Medal of Honor*. Hierdoor maakt de uiteindelijke representatie van de oorlog in videogames meerdere vertaalslagen vanuit het echte, waardoor er een hyperreëel beeld ontstaat, ofwel een beeld dat echter is dan echt. Dit maakt de weergave van 'the other' in *Medal of Honor* een simulacrum, een onderdeel van het hyperreële dat gebaseerd is op een element uit de 'echte' wereld, maar doordat het een eigen leven is gaan leiden hier weinig gelijkenissen mee kent. Baudrillard stelt dat een simulacrum een kopie is van iets wat niet bestaat (Baudrillard, 1994). In dat licht zijn de gebeurtenissen uit *Medal of Honor* een kopie van de hedendaagse oorlog in Afghanistan zoals die op klinische wijze weergegeven wordt door de Amerikaanse traditionele media en wordt de oorlog in het spel op een dergelijke wijze weergegeven dat er sprake is van een kopie van een origineel dat niet bestaat. Zo beweerde Baudrillard in meerdere essays dat de Eerste Golfoorlog niet plaats had gevonden (Baudrillard, 1995). Hij bedoelt hier eigenlijk mee te zeggen dat de gemedieerde wijze waarop de maatschappij een beeld vormt van de oorlog gebaseerd is op een weergave die niet overeenkomt met de realiteit. Dit omdat er verschillende partijen invloed hebben op welke beelden en informatie er wel naar buiten komt en wat niet. Hiermee ontkent Baudrillard dus niet het bestaan van de oorlog, maar wel de weergave van de gebeurtenissen en de suggestie dat deze met de realiteit zou overeenkomen (Baudrillard, 1995, p.61). De uitspraken van Baudrillard liggen daarmee in lijn van die van Mia Consalvo wat betreft de klinische weergave van de oorlog door Amerikaanse media en gesteld kan worden dat de oorlog in virtuele werelden zoals die van *Medal of Honor* niet bestaat, net als de door Baudrillard beschreven weergave van de Eerste Golfoorlog.

Volgens Jean Baudrillard is deze klinische weergave van de oorlog in Amerikaanse media een bewuste keuze. Hij stelt dat Amerikanen zich in een soort bubbel bevinden, ook wel de Amerikaanse droom genoemd en noemt als voorbeeld Disneyland als de belichaming van dit verschijnsel. (Baudrillard, 1995, p.13). Disneyland is immers een wereld die er echter dan echt uit ziet en bekend staat om haar perfectie. Echter die perfectie is in scene gezet en niets anders dan een

wassen neus naar de buitenwereld toe. Wanneer er een kritischer beeld van de oorlog zou verschijnen waarbij meer context aan de oorlog en haar strijdende partijen zou worden toegevoegd, dan zou dit wel eens gevaarlijk kunnen zijn. Amerikanen zouden dan kunnen ontwaken uit de Amerikaanse droom. Wanneer dit gebeurt, belandt de Amerikaan in een 'desert of the real', ofwel hetgeen dat zich achter de simulacra bevindt (Baudrillard, 1995, p.2). De aanslagen van 9/11 zijn onder meer volgens filosoof Slavoj Žižek een voorbeeld van hoe de Amerikaan ontwaakte uit deze droom en terecht kwam in nachtmerrie van de realiteit (2002). Videogames maken deel uit van de Amerikaanse droom, doordat ze een klinische representatie geven van gebeurtenissen uit het echte leven. Eva Kingsepp bevestigt dat dit ook bij videogames met een historisch thema gebeurt, door voorbeelden aan te halen van videogames met de Tweede Wereldoorlog als centraal thema, waarbij het ontbreekt aan de holocaust, concentratiekampen en andere nare zaken die doorgaans bij oorlog horen (Kingsepp, 2007). Hierdoor vermengen volgens Kingsepp realiteit en fantasie zich met elkaar en wordt de scheidslijn tussen beiden steeds onduidelijker (Kingsepp, 2007). In dat opzicht verschillen videogames met een historisch thema niet zozeer met videogames die een recent thema behandelen, zoals *Medal of Honor* dat doet.

Samen met de discussie over het oriëntalisme van Edward Said en het concept van 'the other' zullen de besproken theorieën van Baudrillard het theoretisch kader vormen. Beide theorieën verklaren de manier waarop 'the other' wordt weergegeven in videogames; hoe deze weergave tot stand is gekomen en hoe hier vanuit de discoursen op gereageerd wordt. Het (neo-)oriëntalistische beeld van 'the other', zoals deze verschijnt in videogames uit het militaire FPS subgenre maakt deel uit van het MEC en het hyperrealistische beeld van de oorlog dat heerst in de verschillende discoursen. In de hierop volgende discoursanalyse zal duidelijk worden in hoeverre het (neo-)oriëntalisme met betrekking tot deze casus zichtbaar is in de verschillende mediadiscoursen en hoe over dit verschijnsel gesproken wordt. Door een CDA toe te passen op de verschillende mediadiscoursen en deze discoursen als spiegel van de maatschappij te gebruiken, ontstaat een beter beeld van hoe de kwestie ligt in de verschillende lagen van de maatschappij.

### 3. Kritische discoursanalyse van de 'Medal of Honor' controverse

In het vorige deel van deze thesis heb ik mijn theoretisch kader uiteengezet wat betreft het oriëntalisme en het concept van 'the other' volgens Edward Said en Stuart Hall. Ook heb ik uitgebreid het MEC besproken, ben ik dieper op het sociaal realisme van Alexander Galloway ingegaan en heb ik gekeken naar begrippen als simulacrum en hyperrealisme zoals deze beschreven worden door Jean Baudrillard. Dit theoretisch kader geeft mijn argumentatiestructuur vorm en vanuit dit kader zal ik de verschillende mediadiscoursen analyseren. Deze discoursen zijn grotendeels zichtbaar door het digitaal gepubliceerde materiaal en daarom zijn de discoursen in het geheel goed te analyseren. De discoursen die ik uit zal lichten zullen het discours van de traditionele media en politieke cultuur, het discours van de videogame cultuur en het discours van de ontwikkelaar en uitgever zijn. Het discours van de traditionele media en politieke cultuur bestaat uit producties van traditionele media en politieke uitlatingen. Het discours van de videogame cultuur bestaat uit items van gespecialiseerde media en reactie van gamers op deze items en de controverse. Het laatste discours, het discours van de ontwikkelaar en uitgever bestaat uit uitlatingen en persberichten van de ontwikkelaar en uitgever. De ontwikkelaar en uitgever zijn in dit geval ontwikkelstudio Danger Close en uitgever Electronic Arts (EA). Mijn casus is de mediaophef rondom de release van EA's *Medal of Honor*. Rondom de release van dit spel vond namelijk een duidelijk zichtbare discussie plaats omtrent de rol van 'the other', in dit geval de Taliban, in videogames die door de zichtbaarheid in de media goed in kaart te brengen is.

Videogames behandelen op reguliere basis thema's die in de maatschappij gevoelig liggen en daardoor met enige regelmaat voor ophef in de media zorgen. Vaak zijn raciale kwesties of de weergave van geweld en/of seks in spellen oorzaak van deze ophef. Zo staat de ophef rondom de hot-coffee mod in *GTA San Andreas* (Rockstar North, 2004)<sup>6</sup> nog vers in het geheugen en ging de release van *Custer's Revenge* (Mystique, 1982)<sup>7</sup> in de jaren tachtig ook met de nodige protesten gepaard. Het verloop van deze casus is daarom ook geen uitzondering te noemen. Niet veel eerder werd namelijk de nog in ontwikkeling zijnde game *Six Days of Fallujah* (Atomic Games, 2010)<sup>8</sup> na soortgelijke ophef door uitgever Konami gecancelled. Zeer recentelijk is *Company of Heroes 2* (Relic Entertainment, 2013) na een dergelijke mediadiscussie over de etnische representatie van een partij

---

<sup>6</sup> In *GTA San Andreas* zat een modus verstopt in de gamecode die ervoor zorgde dat het mogelijk was om de hoofdpersoon van het spel seksuele handelingen bij prostituees te laten verrichten.

<sup>7</sup> In *Custer's Revenge* neem je de rol aan van de historische figuur generaal Custer en is het doel van het spel om een 'inheemse' vrouw te verkrachten.

<sup>8</sup> De videogame *Six Days of Fallujah* zou gebaseerd zijn op de slag om Fallujah. Een gebeurtenis die na de aankondiging in 2010 nog vers in het geheugen lag en daarom voor veel ophef zorgde.

in het spel uit de digitale winkels in Oost-Europa en Rusland gehaald.<sup>9</sup> Bovenstaande voorbeelden laten zien dat mediadiscussie rondom controversiële inhoud van videogames van alle tijden is. Zo beschrijft Faltin Karlsen in zijn recent uitgekomen boek dat publieke debatten, zoals de controversie besproken in deze thesis, bestaan uit makkelijk herkenbare actoren: “the concerned elite, politicians willing to protect – or control – their citizens, and 'ordinary people' who can include both the concerned parents and gamers affected by the debates” (Karlsen, 2012, p. 50). Met de behandeling van de *Medal of Honor*-casus in deze thesis creëer ik een raamwerk dat nuttig zal zijn bij het analyseren van andere videogame controverses in de media. Dit raamwerk kan gezien worden als een werkwijze waarop mogelijkerwijs andere soortgelijke controverses benaderd kunnen worden, om op die manier een breder en vanuit de praktijk ingestelde zicht te krijgen op dergelijke maatschappelijke verschijnselen.

De controverse rondom *Medal of Honor* begint in juli 2010 tijdens preview speelsessies die georganiseerd waren voor de pers. Bekend werd dat de speler de mogelijkheid zou krijgen om de rol van een Taliban-soldaat aan te nemen en in het multiplayer gedeelte van het spel westerse soldaten om kon brengen. Het duurde echter tot halverwege augustus van datzelfde jaar voordat het nieuws door de grote mediacorporaties werd opgepikt en er ontstond een discussie in de media over dit controversiële onderdeel aangaande 'the other' in dit spel. 'Gold star mom'<sup>10</sup> Karen Meredith, moeder van een overleden veteraan, werd één van de hoofdpersonen in het mediadebat dat gevoerd werd tussen de verschillende partijen uit de diverse discoursen die in de media gerepresenteerd zijn. Meredith is woordvoester van Gold Star Families Speak Out (GSFSO), een organisatie die bestaat uit familie van gevallen soldaten en zich ook voor deze groep inzet. Ze benadrukt in haar betoog dat de oorlog die in het spel digitaal gerepresenteerd wordt nog te vers in het geheugen ligt en dat het niet respectvol tegenover (omgekomen) soldaten en hun familie is om de gebeurtenissen in een videogame als hoofdthema te laten fungeren (FOX, 2010). Het betoog van Meredith werd door zowel de traditionele als gespecialiseerde pers groots opgepikt en de controverse was geboren. De makers van de game, executive producer Greg Goodrich van ontwikkelaar Danger Close, CEO John Riccitiello en president Frank Gibeau van uitgever EA, hebben zich in de vele interviews en publicaties vooral moeten verdedigen en verantwoorden voor hun keuzes, door het ontstaan van de gehele controverse. Gamers betogen juist hun steun voor de game of uitten hun diepste ongenoegen uitspraken door middel van forumdiscussies, blogposts en Youtube-filmpjes. Ook verschillende

<sup>9</sup> *Company of Heroes 2* is uit diverse (online) winkels gehaald door haar distributeur, nadat er ophef ontstond omtrent de representatie van het Russische leger en het in stand houden van een stereotype beeld. Via: <http://www.polygon.com/2013/7/25/4553536/is-company-of-heroes-2-anti-russian>

<sup>10</sup> 'Gold star mom' is het begrip dat toegekend wordt aan moeders die hun kind tijdens hun dienstverband in de oorlog verliezen.

partijen uit de westerse politiek pikten het voorval op, waardoor de game centraal stond in een maatschappelijk breed gevoerde discussie. Uiteindelijk zwichtten EA en Danger Close en besloten de uitgever en ontwikkelaar om de Taliban als speelbare partij uit het spel te halen door de groep 'OPFOR' te noemen in plaats van Taliban. Het betreft hier een tekstuele verandering, omdat aan de eigenschappen en het uiterlijk van de groep karakters uiteindelijk niets werd veranderd. De game verschijnt uiteindelijk halverwege oktober 2010 in de winkels en de ophef rondom deze controversie laat daarmee zien dat maatschappelijke discussies invloed kunnen hebben op de inhoud van een videogame.

### **3.1 Uitgebreide uiteenzetting methodiek**

Het analyseren van de verschillende discoursen doe ik aan de hand van de Critical Discourse Analysis methode (CDA). Door deze methode toe te passen wordt het mogelijk machtsrelaties tussen de partijen binnen de diverse discoursen te beschrijven door teksten en discussies binnen de sociale en politieke context kritisch te analyseren (Van Dijk, 2001, p.352). Op deze manier wordt zichtbaar hoe mensen met taal en de betekenis daarvan omgaan (Richardson, 2004) en is de methode uitermate geschikt om ideologie en hegemonie binnen het gekozen corpus te analyseren. Het gebruik van taal geeft sturing aan de betekenis van de inhoud en is in staat om bepaalde machtsrelaties te identificeren. Zo stelt Stuart Hall dat er bij het beschrijven van een dichotomie, zoals de 'self' en 'the other' in *Medal of Honor*, er altijd een machtsrelatie aanwezig is, waarbij één van de partijen dominant is (Hall, 1997, p.235). Zo is gelet op de manier waarop een nieuwsitem gepresenteerd of opgeschreven is, de rol van de journalist cruciaal. Deze rol is volgens Van Dijk niet passief, maar wordt sociaal en ideologisch beïnvloed door de achtergrond van de journalist of schrijver (Van Dijk, 1988, p.28). Mijn werkwijze zal zwaar beïnvloed zijn door de methodiek die Van Dijk presenteert en de wijze waarop Gee het CDA uiteenzet.

Gee legt uit dat het belangrijk is om te kijken naar een tweetal elementen binnen de berichtgeving, namelijk de 'who-doing-what' (Gee, 1999, p.14). Zo zal een journalist, oftewel het 'who'-gedeelte, een andere identiteit aannemen wanneer hij of zij over deze controversie schrijft dan wanneer er over een geheel ander onderwerp gesproken wordt. Deze positionering van de journalist wordt ook wel de 'socially situated identity' genoemd en zoals ik in een eerdere alinea duidelijk maakte dient deze ook volgens Van Dijk in achtning genomen te worden. Ook het 'what'-gedeelte, ook wel 'socially situated activity' genoemd door Gee, staat voor de daadwerkelijke boodschap die gevormd wordt. De combinatie van beide elementen is belangrijk, omdat deze duidelijk maakt welke betekenis er gegeven wordt aan de boodschap (Gee, 1999, p.22). In de praktijk zal dat ertoe leiden



dat ik secuur zal kijken naar wie nu precies wat zegt en of het publicerende medium of journalist een rol speelt bij de politieke kleur of negatieve dan wel positieve klank die een uitspraak uiteindelijk met zich mee krijgt.

Gee beweert: 'We use language to build things in the world and to engage in world building' (Gee, 2011, p.16). Daarom is het belangrijk om te kijken naar de maatschappelijke betekenis van 'the other' en in moderne conflictsituaties, omdat in die maatschappij het concept van 'the other' en deze situaties gecreëerd wordt. Zoals Stuart Hall het ook wel verwoord: betekenisgeving is de basis van onze cultuur (Hall, 1997, p.1). Door het toepassen van een kritische discoursanalyse wordt duidelijk op welke manier er in de maatschappij betekenis gegeven wordt via taal en op welke manier deze invloed heeft op de wereld om ons heen. Er wordt betekenis gegeven aan 'the other' en moderne conflictsituaties in videogames door onder andere de manier waarop over deze rol geschreven en gesproken wordt in de mediadiscoursen. In de media vindt er een discussie plaats over de betekenis die gegeven wordt aan de rol van 'the other'. Waar deze in soortgelijke spellen fictief of een historische partij betaamt, is 'the other' in *Medal of Honor* een bestaande partij, namelijk de Taliban, die op Amerikaanse soldaten kan schieten. Dit laatste element staat centraal in de mediacontroverse en zorgt voor enige verdeeldheid binnen de verschillende discoursen die deel uitmaken van deze analyse.

De CDA-methode van onder andere Van Dijk is mijns inziens uitermate geschikt om de discussies tussen de verschillende mediadiscoursen te ontleden, omdat het een raamwerk is waarmee bepaalde machtsstructuren in de maatschappij, die mede ontstaan is aan de hand van de betekenis die aan 'the other' en huidige conflictsituaties in videogames uit het militaire FPS subgenre gegeven wordt, blootgelegd kunnen worden. Van Dijk omschrijft CDA ook wel als: "(...) a type of discourse analytical research that primarily studies the way social power abuse, dominance, and inequality are enacted, reproduced, and resisted by text and talk in the social and political context" (Van Dijk, 2001, p.352). Van Dijk stelt dat CDA niet een eenduidige methode is en enkel als raamwerk dient. Het hangt bij het gebruiken van dit raamwerk heel erg af van de manier waarop het raamwerk ingezet wordt. Zo zijn er vele verschillende manieren om een CDA uit te voeren, afhankelijk van datgene dat aan de analyse onderworpen wordt (Van Dijk, 2001, p. 353). Zo is het analyseren van discoursen middels het bestuderen van nieuwsberichten een methodiek die eerder succesvol gebruikt is in diverse wetenschappelijke onderzoeksgebieden (Van Dijk, 2001). Deze methodiek is concreet in deze thesis terug te vinden doordat ik de manier waarop informatie in de verschillende discoursen en media gepresenteerd wordt kritisch analyseer. Zo kijk ik naar nieuwskoppen, de toon

die gevoerd wordt in de berichten en de manier waarop hoor en wederhoor wordt toegepast. Dit zijn allemaal onderdelen waarmee sturing gegeven kan worden aan de inhoud van een bericht.

Gee benadrukt dat het belangrijk is om te kijken naar de ontwikkeling van taal en de manier hoe deze ontwikkeling betekenis geeft aan de wereld om ons heen. Hij stelt dat de meeste mensen zich niet bewust zijn van deze ontwikkeling en we ons daarom niet bewust zijn van wat we bedoelen als we nadenken en communiceren (Gee, 2011, p.35). Met mijn analyse wil ik hier meer duidelijkheid in scheppen door op een bewuste manier met het begrip 'the other' en oorlog in videogames bezig te zijn. Via CDA ontstaat er een breed en compleet beeld van de manier waarop de casus van *Medal of Honor* verliep en welke mediadiscussies hieraan ten grondslag lagen. Dit brede beeld is belangrijk, omdat op deze manier duidelijk wordt of de verschillende opvattingen en beweringen uit de casus draagvlak kennen binnen de beschreven mediadiscoursen. Zo ontstaat er een compleet beeld van hoe er vanuit de verschillende discoursen naar de controversen gekeken wordt. Mijn aanpak is echter niet van kwantitatieve aard, maar van kwalitatieve aard. Dit is terug te zien in het feit dat reacties, betogen en forumposts van kleine partijen in deze discussie, zoals gamers en bloggers, in mijn analyse zijn meegenomen en ik niet op zoek ben naar absolute aantallen van berichtgeving omtrent de controversen. Op die manier krijgen de partijen met veel media-aandacht evenveel aandacht in mijn onderzoek als partijen die niet die mediakanalen tot hun beschikking hebben om hun mening te filteren.

Naast het CDA zal ik de bevindingen in een kritisch daglicht stellen door te refereren aan enkele van mijn eigen ervaringen als gamer. Zelf ben ik erg bekend met het militaire FPS subgenre, omdat ik door de jaren heen vele spellen uit het genre gespeeld heb. Gedurende deze thesis zal ik waar nodig een aantal van mijn ervaringen beschrijven. De spellen die ik gespeeld heb, heb ik doorgaans geanalyseerd middels een combinatie van de 'achievers' en 'explorers' speeltypen zoals Espen Aarseth die aan de hand van Richard Bartles' theorie beschrijft (Aarseth, 2003). 'Achievers' zijn voornamelijk bezig met het winnen van het spel, waar dit ook voor doorsnee spelers (en dus ook voor mijzelf) in zowel de singleplayer als multiplayer modi de motivatie is om een spel (uit) te spelen. 'Explorers' zijn daarentegen op zoek naar geheimen en verstopte mechanismen in het spel (Aarseth, 2003). Gedurende mijn speelsessies heb ik altijd met een kritische blik naar de inhoud van spellen uit dit subgenre gekeken, waardoor een combinatie van deze speeltypen is ontstaan.

Gedurende mijn onderzoek ben ik een aantal onderzoeken tegengekomen die op een soortgelijke wijze de relatie tussen media-uitingen en populaire cultuur middels een (kritische) discoursanalyse

meten. Eén van de meest opvallende onderzoeken was het onderzoek van Mia Consalvo. Zij kijkt in haar onderzoek naar traditionele media items en leidt hier een bepaalde betekenis wat betreft het medium videogame van af (Consalvo, 2003). Consalvo voert ook een media discoursanalyse uit, al noemt ze dit niet zo, en daardoor is haar methode goed met dit onderzoek te vergelijken. Zo heb ik ook een afgebakend corpus aan mediaberichten en items bestudeerd en ben ik op zoek naar hoe er binnen de verschillende discourses naar videogames gekeken wordt met in het bijzonder de videogame uit de casus. De werkwijze van Consalvo heeft mij geïnspireerd wat betreft de elementen zijn waar ik op dien te letten tijdens mijn analyse; op welke manier ik de geanalyseerde items het beste terug kan laten komen in mijn thesis en op welke manier een dergelijke analyse opgebouwd dient te worden. Consalvo is echter enkel op zoek naar wat er binnen het traditionele mediadiscours gebeurt (2003), en ik ben juist geïnteresseerd in de relatie van dit discours met de overige mediadiscourses die ik analyseer. Dit doe ik omdat ik zo een beter beeld krijg van de onderlinge machtsverhoudingen, maar ook wordt op die manier duidelijk hoe verschillend er in de verschillende discourses naar de inhoud van videogames gekeken wordt en wat voor potentiële uitwerkingen dit heeft.

Het corpus van deze discoursanalyse bestaat uit een grote hoeveelheid berichtgevingen uit de media over de controversiële gebeurtenis verspreid over een periode van ongeveer vier maanden, met uitzondering van enkele bronnen waarin in een later stadium op de controverse teruggekeken wordt.<sup>11</sup> Ik heb ervoor gekozen om voornamelijk Engelstalige bronnen te behandelen die digitaal voor handen zijn. Dit doe ik vanuit praktisch oogpunt, omdat mijn onderzoek ruim drie jaar na dato plaats vindt en omdat de discussie vooral in Engelstalig taalgebied heeft plaatsgevonden. Ook heb ik ervoor gekozen om bronnen in het corpus op te nemen die echt iets toe te voegen hebben. Tijdens mijn onderzoek kwam ik er namelijk achter dat een groot deel van de bronnen klakkeloos nieuwsfeiten en citaten overneemt, zonder hier zelf eigen feiten of invalshoeken aan toe te voegen. Die bronnen lijken mij niet of nauwelijks relevant, omdat hier geen of weinig sturing wordt gegeven aan de inhoud van het bericht. Ik zal de drie eerder besproken discourses in de discoursanalyse van deze casus betrekken. Het corpus van deze analyse heb ik als volgt opgebouwd. Zo ben ik in eerste instantie op zoek gegaan naar de belangrijkste gebeurtenissen in de looptijd van deze mediacontroverse en heb ik die weten te herleiden naar de primaire bron. Tijdens dit proces was ik aangewezen op digitale bronnen en bronnen waar een digitale kopie van te vinden was op het internet. Dit omdat de controverse zich inmiddels drie en half jaar geleden afspeelde en ik zodoende in het verleden diende te zoeken.

---

<sup>11</sup> Zie Appendix 1

Tijdens mijn onderzoek heb ik voornamelijk het internet geraadpleegd om de geschikte mediaproducties op te zoeken. Google is mijn voornaamste 'tool' geweest om het gehele corpus in kaart te brengen, maar ook de zoekfunctie van Youtube heb ik hiervoor gebruikt. Zo heb ik doorgaans op de volgende termen en combinaties daarvan gezocht: 'Medal of Honor', 'controversy', 'Karen Meredith' en 'Taliban'. Deze vier termen staan centraal in deze controverse en leverden de meest nuttige zoekresultaten op. Ook heb ik veel artikelen door verwijzingen en links uit reeds gevonden artikelen te volgen. Op deze manier was het goed mogelijk om een duidelijk beeld te vormen van de mediacontroverse en de mediabronnen die hier aandacht aan besteden.

Toen dit duidelijk was ben ik op zoek gegaan naar secundaire bronnen, reacties in de media, blogs, forumposts en opiniërende stukken. Deze stukken heb ik op vergelijkbare wijze opgezocht. Deze stukken waren moeilijker te vinden, omdat er minder aandacht gaat naar dit soort producties. Toch heb ik ze gevonden door diep in de zoekresultaten van de eerder genoemde zoektermen in zowel Google als Youtube te duiken. Aan de hand hiervan heb ik een mindmap gemaakt met artikelen die naar elkaar verwijzen en ingaan op statements uit zowel primaire als secundaire bronnen. Vervolgens heb ik de vele reacties, opmerkingen en commentaren op deze artikelen en producties geanalyseerd en in kaart gebracht om deze vervolgens weer mee te kunnen nemen in de uiteindelijke analyse. In de komende alinea's zal ik in drie delen de verschillende discoursen en de diverse berichtgevingen analyseren door het theoretisch kader hieraan te koppelen. Tijdens deze analyse zal ik de belangrijkste en meest spraakmakende voorbeelden van toelichting voorzien. Door de analyse op deze manier aan te pakken zal ik uiteindelijk een aantal zogenaamde rode draden uitlichten die in de verschillende discoursen terugkomen.

### **3.2 Discoursvorming in traditionele media en politieke cultuur**

Het traditionele mediadiscours bevat vooral mediakanalen die het alledaagse nieuws uit verschillende onderwerp categorieën brengen en een enkele keer de videogame-industrie belichtten. Denk hierbij aan tv-kanalen, kranten en internetsites zoals Fox, RT News, Al Jazeera, The Guardian en de BBC. De producties die ik uit dit discours analyseer zullen voornamelijk nieuwsberichten, interviews en eventuele reacties hierop betreffen.

Allereerst is het belangrijk om het item te belichtten dat ervoor zorgde dat er binnen diverse discoursen gereageerd werd op de ontwikkelingen. Hiermee wordt het Fox News televisie-item waarin presentator Clayton Morris 'Gold star mom' Karen Meredith interviewt gezien als het begin

van de controversie. Meredith is tegen de release van het spel, omdat de oorlog die in het spel gerepresenteerd wordt nog gaande is. “I just don't see that a videogame based on a current war makes any sense at all. It's disrespectful”, aldus Meredith. Het feit dat er nog steeds slachtoffers aan de Amerikaanse kant vallen in deze oorlog getuigt volgens Meredith van weinig respect naar de families van gevallen soldaten dat deze oorlog het strijdtoneel vormt in een videogame. Bovendien benadrukt Meredith dat oorlog geen spelletje is (FOX, 2010). Presentator Morris blijft objectief en stelt dat dit een spel van 'cops and robbers' is en dat iemand de rol van de slechterik moet spelen, dus ook wanneer een huidige vijand van de Verenigde Staten, de Taliban, die positie inneemt. Meredith reageert hierop: “It's unrealistic to compare cops and robbers with the Taliban and US soldiers.” Ook verwerpt Meredith de veelgehoorde kritiek: “If you don't wanna play it, don't buy it” met de repliek dat haar omgekomen zoon niet die keuze heeft kunnen maken en dat de nabestaanden lijden vanwege het feit dat deze oorlog centraal staat in dit spel en dat hierin de rol van de Taliban te spelen is (FOX, 2010). Ze gaat in deze discussie volledig voorbij aan het feit dat haar zoon zelf de keuze gemaakt heeft om het leger in te gaan, door in deze vergelijking de 'echte' oorlog aan de virtuele oorlog te relateren. De vergelijking wordt expliciet gemaakt doordat Meredith stelt dat haar zoon geen tweede kans heeft gekregen, waar dit in een computerspel wel mogelijk is. Fox en presentator Clayton Morris blijven in het item zo objectief mogelijk en Morris doet zelfs een poging het standpunt van de makers van het spel te verdedigen door expliciet te vragen aan Meredith wat haar precies in het verkeerde keelgat schiet. Echter de aanhalingstekens om het woord 'play' in de titel van het Fox-item: “Gamers can 'play' as Taliban”, suggereert dat er een dubbele betekenis achter het woord schuilgaat en dat het spelelement in twijfel getrokken wordt. Ook legt de titel erg de nadruk op de Taliban, terwijl uit Meredith's betoog blijkt dat vooral het thema van het spel, de oorlog in Afghanistan, het problematische element van dit spel is, omdat er vandaag de dag nog Amerikaanse slachtoffers vallen in die oorlog. Doordat de nadruk zo op de Taliban wordt gelegd, lijkt het erop dat Fox de fascinatie voor 'the other', zoals beschreven door Stuart Hall, wil gebruiken om zo kijkers te trekken en het onderwerp onder de aandacht te brengen.

Na analyse van het item blijkt dat Meredith haar feiten op een rijtje heeft, omdat ze de voorbeelden van *Shock and Awe* (Sony, 2002) en *Six Days of Fallujah* (Atomic Games, 2008) opdreunt. Het lijkt erop dat ze een kruistocht tegen dit soort spellen houdt en ervoor wil zorgen dat soortgelijke spellen nooit het daglicht zien. Dit komt overeen met de elementen die Karlsen waarneemt, wat betreft controversie rondom videogames, waarin Karen Meredith de bezorgde elite vertegenwoordigd. Meredith blijft herhalen dat oorlog geen spel is (FOX, 2010) en daarmee zorgt ze ervoor dat de scheidslijn tussen het reële en virtuele aangaande dit voorbeeld vervaagt, zoals Mia Consalvo dat in

haar onderzoek beschrijft (Consalvo, 2003). Met het argument 'oorlog is geen spelletje' weet Meredith videogames op een negatieve manier met oorlog te vergelijken. Ook dit komt overeen met de bevindingen van Mia Consalvo, die stelt dat videogames doorgaans in een negatieve context aan de mediarepresentatie van oorlogen wordt gerelateerd (Consalvo, 2003). Verder stelt ze in een eerder deel van het betoog dat het niet realistisch is dat je als speler in en uit de oorlog kan stappen wanneer je dat wilt (FOX, 2010). Deze opmerking suggereert opnieuw dat Meredith de virtuele oorlog in *Medal of Honor* gelijk stelt aan de oorlogssituaties die in de 'echte' wereld in Afghanistan plaatsvinden. De opmerkingen van Meredith tonen aan dat de beelden van Medal of Honor overeenkomen met het beeld dat Meredith heeft van de oorlog in Afghanistan. Hierdoor kan gesteld worden dat *Medal of Honor* veel sociaal realisme bevat, omdat het beeld dat de inhoud van het spel van de oorlog creëert op de sociale realiteit van Meredith aansluit. Naar alle waarschijnlijkheid is het beeld dat Meredith van de oorlog in Afghanistan heeft één van hyperrealistische aard, naar de definitie van Baudrillard (1994), omdat ze door de overeenkomsten tussen dit hyperrealistische beeld van de oorlog en de virtuele wereld in het spel het virtuele moeilijk van het (hyper)reële weet te scheiden.

Het feit dat Meredith de virtuele oorlog gelijk stelt aan de reële blijkt ook uit haar stellingname dat het representeren van de oorlog in Afghanistan nog te recent is en dat ze geen probleem heeft met minder recente oorlogen als thematische basis van soortgelijke videogames, zoals de Tweede Wereldoorlog die ze in haar betoog aanhaalt. Dit interview is voor deze casus van groot belang, omdat het in de vele artikelen die na het ontstaan van deze controverse geschreven zijn in de diverse mediadiscoursen, aangehaald wordt als het begin van de controverse. Toch waren andere media zoals het Russische RT News<sup>12</sup> en persbureau Associated Press enkele dagen eerder met het berichten over deze controverse, maar wordt het verweer van Meredith in het gros van de artikelen en nieuwsitems aangegrepen als oorzaak van deze mediadiscussie. Hierdoor groeit Karen Meredith, ondanks haar geringe spreektijd, uit tot een van de belangrijkste hoofdpersonen in deze casus.

Wat opvalt is dat zowel Fox, Al Jazeera en Associated Press de kwestie zo objectief mogelijk benaderen en zelfs wederhoor plegen. Al is de benadering van Al Jazeera vreemd te noemen, omdat de reporter vox pop interviews afneemt over een game die nog niet uitgekomen en dus nog niet te spelen is (Al Jazeera, 2010). RT News behandelt het onderwerp op een discutabele manier door een producent van het eigen televisiekanaal, die geen duidelijke affiniteit met het onderwerp heeft, aan

---

<sup>12</sup> RT News (voorheen bekend als Russia Today) is een Engelstalige Russische televisiezender die gefinancierd wordt door de Russische staat en westers publiek als doelgroep heeft.

het woord te laten. Ze zegt vervolgens: “While our brothers and sisters are out there fighting the war, whether or not you agree with that war (...) we got people at home laughing about it while playing the game”, aldus RT News producente Jenny Churchill (RT News, 2010). Echter spreekt de presentatrice haar gast hevig tegen en weerlegt ze haar argumenten. Hierdoor ontstaat er een verhitte discussie tussen de presentatrice en de producente waar vanuit het programma niet een eenduidig standpunt wordt gepresenteerd en het geheel uiteindelijk door tijdgebrek aan een duidelijke conclusie ontbeert. De stellingname van de producente is met name door de felheid van het debat goed te vergelijken met de manier waarop Meredith in de controverse staat. Opvallend is overigens dat in beide fragmenten expliciet kritiek wordt geuit aan het adres van EA, alsof het Amerikaanse bedrijf verweten wordt dat het achter onpatriottische product staat. Hierdoor suggereert men dat EA met deze gemaakte keuze de huidige Amerikaanse buitenlandpolitiek niet steunt, terwijl het bedrijf dit nergens vermeldt en enkel een authentiek beeld van het conflict wil presenteren door beide partijen bij naam te noemen.

Het lijkt erop dat de traditionele media zo objectief mogelijk wil blijven in deze zaak en de controverse niet willen veroordelen in dit vroege stadium, maar hun gasten laten op een felle manier de negatieve kant van deze videogame zien. Het Canadese A-News slaagt hier het duidelijkst in door een eenzijdig standpunt in de discussie in te nemen door enkel de slachtoffers van de oorlog aan het woord te laten, waardoor het item min of meer een aanklacht tegen de videogameproducent wordt (Greene, 2010). Ook in dit item wordt, zoals Consalvo in haar onderzoek beschrijft, de videogame op een negatieve manier gekoppeld aan het equivalent van de thematiek binnen het spel in de 'echte' wereld. De journalist en het medium gebruiken hun positie om een eenzijdig beeld te scheppen van de kwestie mede door het feit dat er geen wederhoor wordt toegepast. Hierdoor is de 'social situated identity' van de journalist, zoals benoemd bij Gee, uit balans en misbruiken de journalist en het medium hun positie om een onevenwichtig beeld van de controverse te presenteren. Door het slachtofferverhaal van een veteraan te koppelen aan de release van een videogame met enkel dezelfde thematiek zorgen de journalist en het medium ervoor dat er betekenis gegeven wordt aan het nieuwsfeit dat ver van de realiteit af ligt.

Een week later komt het spel weer onder de aandacht doordat de Britse minister van Defensie Liam Fox zich uitlaat over het spel in een interview met de Sunday Times. Fox noemt het spel smakeloos en 'on-Brits' en is van mening dat handelaren de game moeten boycotten om zo hun steun te betuigen aan hun landgenoten die aan de andere kant van de wereld de oorlog uitvechten (Smith, 2010). Fox doet deze uitspraken naar alle waarschijnlijkheid zonder het spel gespeeld te hebben. De

game was immers nog niet uit en de kans dat de minister van Defensie een preview-versie gespeeld heeft is nihil. Ook reageert EA op de onjuiste berichtgeving van de Sunday Times door te stellen dat er geen Britse troepen in de game voorkomen (Cowen, 2010). Het Britse departement voor cultuur, media en sport is het met de uitgever eens en distantieert zich van de uitspraken van Fox door te stellen dat het hier om een persoonlijke mening gaat (Minkley, 2010). Hierdoor is de kritiek van Fox van persoonlijke aard en is een eventueel verbod van het spel niet aan de orde.

Niet alleen in de Verenigde Staten en in Groot-Brittannië komt het spel in het nieuws. Ook de Canadese minister van Defensie Peter MacKay, de Nieuw-Zeelandse minister van Defensie Wayne Mapp en de Deense minister van Defensie Gitte Lillelund Bech spreken zich uit tegen de inhoud van het spel. MacKay spreekt zich uit tegen de game, omdat hij het niet vindt kunnen dat iemand, kinderen in het bijzonder, de rol van de Taliban kan spelen in een spel en begrijpt dat Canadese burgers zich mogelijk ongemakkelijk en boos voelen vanwege dit feit (Oxford, 2010). De Canadese minister gaat er aan voorbij dat dit spel een leeftijdskeuring gekregen heeft voor volwassenen en kinderen dit spel dus nooit zouden moeten kunnen spelen. Mapp stelt op zijn beurt dat: “This game undermines the values of our nation, and the dedicated service of our men and women in uniform”, en uit daarom kritiek op de game uit respect van zijn dienende landgenoten (Lynch, 2010). Mapp stelt met deze uitspraak de representatie van de Taliban in het spel gelijk aan de Taliban als strijdende partij in de oorlog in Afghanistan. De kritiek van Lillelund Bech is van vergelijkbare aard als die van Liam Fox en richt zich vooral op het feit dat Deense soldaten zijn gesneuveld in de oorlog en de representatie van de Taliban in het spel misplaatst is (Politiken.dk, 2010). Net als Liam Fox heeft naar alle waarschijnlijkheid geen van deze politici de game gespeeld of het spel überhaupt gespeeld kunnen hebben. Het is daarom hoogst opmerkelijk dat dit spel en de bijbehorende controverse de nationale politiek van deze westerse landen beroeren, maar aan de andere kant is de aandacht voor deze controverse goed te verklaren wanneer naar de bewering van Faltin Karlsen gekeken wordt (2013). De ministers van Defensie van de verschillende landen nemen in dit proces duidelijk de rol aan van de 'concerned elite'.

Wat opvalt, en wat ik eerder aanhaalde bij het item van Fox, is dat de traditionele media de nadruk legt op de rol van 'the other' in dit proces. Zo zijn er meerdere bronnen die de Taliban aanhalen in hun kop om de aandacht te trekken van de lezer. Dit gaat zelfs zo ver dat er in de nieuwskoppen en berichtteksten meermaals wordt gerefereerd aan *Medal of Honor* door het spel 'Taliban-game' te noemen (Politiken.dk, 2010; Dailymail, 2010). Op die manier wordt gesuggereerd dat je als speler in *Medal of Honor* enkel de rol van Taliban-krijger speelt. Dit staat in schril contrast met de



realiteit, omdat deze mogelijkheid maar een fractie van het spel beslaat. Echter wijst deze aanduiding op de fascinatie voor 'the other', zoals beschreven door Stuart Hall (1997), en bevestigen deze aanduidingen het beeld dat de Taliban in deze controverse als bliksemafleider gebruikt wordt om aandacht te vragen voor het eigenlijke problematische element, namelijk het gebruik van de nog gaande oorlog in Afghanistan als thematiek voor dit spel.

De kritiek die Karen Meredith heeft geuit heeft uiteindelijk wel effect, want na de vele ophef zal het spel niet meer op de Amerikaanse legerbasissen in de gehele wereld verkocht worden uit respect voor diegenen die dienen in de oorlog. Dit besluit wordt genomen door generaal Bruce Casella, de CO van het AAFES<sup>13</sup>. Het Amerikaanse leger laat het hier niet bij en begint onder leiding van Kenneth Hawes, directeur van het U.S. Army's Public Affairs Office Western Region, een procedure om het spel uitvoerig te analyseren. Deze analyse zorgt er uiteindelijk voor dat de druk op EA en Danger Close vergroot wordt, waardoor de game uiteindelijk aangepast dient te worden. Deze ingreep van het Amerikaanse leger op een product uit de populaire cultuur is een zeldzaam zichtbaar voorbeeld van hoe het MEC aanwezig en van invloed is.

De Wereld Draait Door (DWDD) is één van de weinige traditionele Nederlandstalige tv-programma's waar aandacht besteed wordt aan de controverse. Ik haal dit item aan, omdat het op zeer treffende wijze de gaande mediadiscussie weergeeft en zowel leken als kenners hun mening geven over de kwestie. Presentator Matthijs van Nieuwkerk, die niet erg bekend is met het medium videogames, zit aan tafel met techjournalist Alexander Klöpping en gamewetenschapper David Nieborg. Het spel wordt uitvoerig besproken en bij het tonen van een trailer van het spel waarschuwt Van Nieuwkerk dat het hier om beelden uit het spel gaat en niet om echte oorlogsbeelden. Dat Van Nieuwkerk dit onderscheid zo expliciet maakt is opnieuw een voorbeeld in lijn met de beweringen van Consalvo waar het publiek, in dit geval presentator Van Nieuwkerk, moeite heeft met het maken van een onderscheid tussen 'echte' beelden en beelden uit het computerspel. Alexander Klöpping bevestigt dit door te stellen dat het spel een “zeer realistische weergave is van de oorlog in Afghanistan” (VARA, 2010).

Niet alleen de moeilijke scheidslijn tussen het reële en het virtuele komt in dit item aan de orde, maar ook het MEC speelt een zichtbare rol. David Nieborg bevestigt dat militaire adviseurs invloed hebben op het productieproces van het spel, waardoor deze adviseurs letterlijk invloed op het script

---

<sup>13</sup> AAFES staat voor Army and Airforce Exchange Service en voorziet uitgezonden Amerikaanse soldaten van kwaliteits merchandise, waaronder videogames.

hebben. Zo vindt er een bepaalde censuur plaats (VARA, 2010). Klöpping voegt hieraan toe dat dit verschijnsel pure marketing is, door de beeldvorming van spelers van het spel te beïnvloeden om die vervolgens in het leger te krijgen, zoals dat ook bij film en tv gebeurt (VARA, 2010). David Nieborg haakt in op het feit dat de Taliban uit het spel geschrapt is en stelt dat spellen eigenlijk nog realistischer zouden moeten worden, maar dat dit op dit moment niet gebeurt. “Iedere keer als er context bij komt, zoals het spelen van de Taliban in dit conflict, dan worden de spellen te spannend en te echt en wordt het er vervolgens uit gehaald. Ik zou zeggen, maak de spellen maar wat realistischer, spellen hoeven niet altijd leuk te zijn. Laat mij maar gechoqueerd achter mijn scherm zitten”, aldus Nieborg over het ontbreken van context in videogames (VARA, 2010). Overigens maakt Nieborg ook duidelijk dat het probleem in deze controverse niet zozeer bij de Taliban ligt, maar bij het feit dat de thematiek zich te vroeg aandient (2010), wat een goede observatie is en precies aantoont wat er gebeurt in dit discours aangaande de controverse.

De controverse komt ten einde door de rol en identiteit van 'the other' te veranderen, namelijk door de talige verwijzing naar de bestaande militante groep de Taliban te vervangen door een fictieve groep. Op deze manier wordt de Taliban min of meer niet erkend als partij in de representatie van dit conflict, wat wijst op een vorm van neo-oriëntalisme. De 'achterlijke' Oriënt wordt in deze virtuele representatie van het conflict in Afghanistan monddood gemaakt doordat het uiteindelijk niet erkend wordt als partij in het conflict. Een andere vorm van neo-oriëntalisme wordt door tafelheer Prem Radhakishun treffend aangekaart. Hij verbaast zich over de 'morele superioriteit' waardoor Britse of Amerikaanse troepen de Taliban wel van het leven mag beroven, maar dat dit andersom een controverse veroorzaakt (VARA, 2010). Hier blijkt uit dat er een bepaalde superioriteit wat betreft de westerse persoon ten opzichte van 'de ander' aanwezig is die door het ontstaan van deze controverse zichtbaar aan het licht komt.

Kijkend naar de producties als geheel is het opvallend dat journalist Seth Schiesel van de New York Times als één van de weinige journalisten uit het traditionele mediadiscours echte kritiek op de aard van controverse geeft. Schiesel heeft kritiek op de geluiden uit het discours van de traditionele media en politieke cultuur, waar hij zelf ook deel van uitmaakt, door te stellen dat de reacties uit dit discours gebaseerd zijn op misverstanden en onderbuikgevoelens wat betreft de rol en betekenis van videogames (Schiesel, 2010). Zo beargumenteert hij dat het echte probleem van de game is dat de menselijke weergave van de Taliban als een militaire partij de Amerikaanse troepen van serieuze tegenstand kan voorzien en dat de mogelijke validiteit van dit idee de positie van het Amerikaanse leger in dit conflict aantast (Schiesel, 2010). Hiermee scheidt Schiesel het reële duidelijk van het

virtuele, iets wat de andere partijen uit dit mediadiscours nalaten door de constante vergelijking van de virtuele oorlog met de 'echte' oorlog. De kritiek van Schiesel valt in lijn met de uitspraken van Baudrillard die stelt dat het een grote angst is van de Amerikanen dat ze ontwaken uit de Amerikaanse droom. Het feit dat de rol van de Taliban gespeeld kan worden door de speler en dat de Taliban als partij als potentiële winnaar uit de virtuele representatie van het conflict kan komen is een beangstigend idee (Schiesel, 2010). Daarnaast is Schiesel één van de weinige journalisten uit het traditionele mediadiscours die kennis van zaken heeft, door duidelijk te maken dat het hier enkel om de multiplayer modus gaat en hij weet vervolgens de controverse in een ander daglicht te stellen door de game met andere games uit het genre te vergelijken. Hiermee relateert hij hetgeen waar de ophef over ontstaan is en weet hij de controverse te nuanceren. Opvallend is ook dat het New York Times Magazine een flink artikel wijdt aan de controverse waarin journalist Chris Suellentrop de controverse analyseert en concludeert dat het toevoegen van dergelijke context onvermijdelijk is, maar nog wel even op zich zal laten wachten (Suellentrop, 2010).

Nu ik de discouurvorming in de traditionele media en politieke cultuur geanalyseerd heb, is het duidelijk geworden dat het algehele geluid aangaande deze controverse binnen dit discours neutraal tot negatief is. Een positieve draai aan de controverse ontbreekt namelijk in het geheel. Wat opvalt, en correct aangehaald wordt door journalist Seth Schiesel, is dat een groot deel van de kritiek op het spel en de controverse vanuit de traditionele media en politiek gebaseerd is op onwaarheden of onvolledigheden door het gebrek aan kennis van het medium. Dit laat zien dat de uitspraak van Faltin Karlsen wat betreft mediacontroverses en videogames sterk van toepassing is, waarbij Karen Meredith en de politieke actoren in de controverse de 'concerned elite' representeren. Deze groep heeft zichtbaar moeite met de virtuele oorlog, zoals die gerepresenteerd wordt in *Medal of Honor*, los te zien van hetgeen dat zich afspeelt in de 'echte' wereld. Wanneer je kijkt naar uitspraken uit dit discours, dan speelt de rol van de Taliban als 'the other' een grote rol hierin. Waar de Taliban normaal gesproken in de klinische weergave van de traditionele media als het absolute kwaad zonder menselijke eigenschappen wordt afgeschilderd, staat de weergave van de Taliban als 'the other' op gelijke voet met de weergave van de Amerikaanse troepen. Dit schiet menig spreker uit dit discours in het verkeerde keelgat (Schiesel, 2010), al wordt dit nooit expliciet zo benoemd.

Dit element kan ervoor zorgen dat de Amerikaan ontwaakt uit de Amerikaanse droom en is daarom in strijd met de huidige (neo-)oriëntalistische verhoudingen die binnen het MEC in stand worden gehouden. Dit duidt echter wel op de aanwezigheid van sociaal realisme doordat de inhoud van het spel aansluit op de belevingswereld van de speler uit dit discours. Het beeld dat in de videogame

van de oorlog geschetst wordt is van hyperrealistische aard, doordat het gebaseerd is op iets dat eigenlijk niet bestaat, namelijk de klinische gladgestreken versie van de oorlog. Deze klinische, gladgestreken versie komt overeen met het beeld dat tot stand is gekomen door de ontwikkelingen van het MEC en dat door verschillende actoren binnen dit complex in stand gehouden dient te worden. De menselijke weergave van de Taliban als 'the other' overschrijdt blijkbaar een grens, waardoor er vanuit de politiek in de lijn van het MEC ingegrepen diende te worden met de tekstuele referentie naar deze bestaande terreurgroep.

Opvallend is ook dat er nog een ander argument aangedragen wordt waarom de inhoud van het spel aangepast dient te worden. Zo zou het spel 'te vroeg' verschijnen, omdat de oorlog die gerepresenteerd wordt in het spel nog aan de gang is en dit respectloos zou zijn naar diegene die dienen in de oorlog. Dit is immers het problematische element van dit spel wanneer je het betoog van zowel Meredith als Fox goed onder de loep neemt. Doordat de nadruk vooral op dit element ligt, wordt er min of meer voorbij gegaan aan hetgeen waar deze discussie over zou moeten gaan, namelijk de rol van 'the other'. In nieuwsberichten en producties wordt 'the other' meermaals aangegrepen als startpunt van de discussie door het item of artikel met een suggestieve kop te presenteren, maar al gauw wordt duidelijk dat dit element naar de achtergrond verdwijnt en de behandeling van de aangaande oorlog in Afghanistan als thematiek aangegrepen wordt als centraal punt in de controverse. Zo wordt door meerdere critici gerefereerd aan het gebrek aan respect voor de soldaten die in de Afghaanse oorlog dienen, wat erop duidt dat wanneer deze oorlog meer in het verleden had gelegen, er minder problemen waren geweest met de thematiek van de videogame. Dat de discussie uiteindelijk niet over 'the other' gaat, maar over compleet iets anders is opvallend en dient niet onopgemerkt te blijven. In het volgende deel van deze kritische discoursanalyse zal de discursvorming in videogame media en cultuur centraal staan.

### **3.3 Discursvorming in videogame media en cultuur**

In dit discours bevinden zich media die voornamelijk over videogames en technologie schrijven voor een publiek dat daar een bovengemiddelde interesse in heeft. Voorbeelden hiervan zijn webplatformen als Kotaku, Gamasutra, Destructoid en Joystiq. De producties die ik uit dit mediadiscours zal analyseren zullen vooral kritische commentaren zijn van journalisten en redacteuren die dieper op de zaken in gaan en meer verstand van de videogame business hebben dan hun collega's uit het discours van de traditionele media en politieke cultuur. Naast de gespecialiseerde mediaplatformen is het mediadiscours van de gamer ook onderdeel van de videogame cultuur en zal ik die meenemen in dit gedeelte. Dit discours bestaat vooral uit blogposts,

Youtube-filmpjes en forumdiscussies van en tussen gamers die buiten deze platformen geen mogelijkheid hebben om hun mening wat betreft deze mediadiscussie te uitten. Ook lezersreacties op artikelen uit het discours van de videogame cultuur vallen in deze categorie.

Wat opvalt in het discours van de videogame cultuur is het feit dat de Taliban<sup>14</sup> speelbaar zou zijn in het spel al veel eerder bekend is, maar niet direct aanleiding is voor een grootschalige discussie. Dit is begrijpelijk, aangezien gamers bekend zijn met de 'us versus them'-dichotomie, omdat die in het merendeel van de videogames voorkomt. Zo schrijft Hamza Aziz, gamejournalist met een Afghaanse achtergrond, voor *Destructoid* dat hij niet achter de nieuwe game staat, omdat je in het spel de rol van Al-Qaeda kan spelen (Aziz, 2010). Opvallend is dat Aziz beschrijft aan de hand van de huidige politieke toestand van Afghanistan waarom hij tegen deze beslissing is. Aziz stelt dat deze game zich onderscheidt van soortgelijke games door de mate van realisme, waar in bijvoorbeeld *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) een fictieve terroristische organisatie de vijand is. Toch stelt hij: “I will defend Electronic Arts’ right to make this game, but that doesn’t mean I have to like it” (Aziz, 2010). Vergeleken met de opvatting van Meredith, die op eenzelfde manier over het spel denkt, is Aziz veel liberaler in zijn oordeel over wat er met de game zou moeten gebeuren, ondanks het feit dat hij dankzij zijn achtergrond meer affiniteit heeft met het gerepresenteerde conflict dan Meredith.

Wat volgt is een publieke discussie met maar liefst meer dan vijfhonderd reacties op dit artikel, waarin bezoekers van de website diverse meningen verkondigen. In deze argumentaties komen meermaals de veelgehoorde repliek van andere partijen uit deze analyse terug. Zo zegt bezoeker Lackofpants dat het enkel uitmaakt als er gesympathiseerd wordt met de rol van de Taliban: “If they are for some crazy reason trying to make me empathize with their war/whatever in campaign, they can fuck off” (geplaatst door “LackofPants”, 2010). Gebruiker John Johnson beweert dat het hem al jaren niet meer interesseert wie hij neerschiet in deze spellen (geplaatst door “John Johnson”, 2010) en ook speler Saltywounds zegt al tijden niet meer na te denken over wie hij neerschiet in spellen uit dit genre: “When I play a FPS I don't stop and think about who's good and bad but who I have to shoot, why? ITS A GAME” (geplaatst door “Saltywounds”, 2010). Brian Crescente, editor van videogamewebsite Kotaku, beweert dat hij geen seconde heeft stilgestaan bij het feit dat hij de rol van de Taliban aannam in de multiplayer modus: “It felt no more meaningful than playing a game where one side is red and the other blue; one side cops, the other side robbers; one side U.S. Army,

---

<sup>14</sup> Aziz spreekt van Al-Qaeda, wat een geheel andere terroristische organisatie is. Het is merkwaardig dat Aziz zich tijdens zijn speelsessie hier niet beter over heeft laten informeren.

the other Nazis” (Crescente, 2010). Deze kritiek op de controverse is veel gehoord en bevestigt ook waarom de controverse geen directe aanleiding was voor een grootschalige discussie binnen dit discours. Een andere bezoeker, ParaparaKing, spreekt van dubbele standaarden: “It’s okay to play Nazis, but it is not okay to play Al-Qaeda? HELLO, double standards” (geplaatst door “ParaparaKing”, 2010). Het spelen van de tegenpartij gebeurt in dit soort videogames immers al jaren. Gekeken naar deze reacties lijkt het erop dat de referentie naar een hedendaagse oorlog niet essentieel is in dit spel van 'cops and robbers'. De meest gehoorde kritiek van de bezoekers is dat Aziz het spel niet al te serieus moeten nemen, omdat het maar een spelletje betreft. Deze opvatting laat zien dat de gamers het tafereel binnen de game als iets zien dat zich puur in de virtuele wereld afspeelt en los staat van hetgeen in de 'echte' wereld zich afspeelt. Hierdoor kunnen de actoren binnen dit discours de virtuele weergave beter scheiden van wat er in de 'echte' wereld gebeurt, wat compleet in contrast staat met de opvattingen uit het discours van de traditionele media en politieke cultuur. Dat de gamers de inclusie van de Taliban als 'the other' minder als controverse laat zien dat het MEC al dermate geïntegreerd is binnen het discours, dat er niet vreemd opgekeken wordt van de oriëntalistische weergave van 'the other'. Dat de groep geen aanstoot neemt aan de inclusie en weergave van de Taliban duidt er op dat hetgeen zich in de virtuele wereld voordoet aansluit op de sociale belevingswereld van de groep, waardoor er sociaal realisme aanwezig is.

Het interessante aan deze opmerkingen is dat er in tegenstelling tot de geluiden uit het discours van de traditionele media en politieke cultuur door gamers geen duidelijke identiteit wordt geconstrueerd tijdens het spelen. Een speler ontleent immers volgens Stuart Hall's theorieën zijn/haar identiteit, oftewel de 'self', aan 'the other', wat in dit geval de Taliban is. Het uiterlijk van het karakter van de speler is voor de speler zelf niet zichtbaar, omdat het spel in een eerstpersoonsperspectief wordt gespeeld. Echter, zoals meerdere gamers stellen wordt er niet gelet op het uiterlijk en de identiteit van 'the other', waardoor de creatie van een eigen identiteit ook uit blijft. Uit de reacties van de gamers blijkt dat de fascinatie voor 'the other', zoals Hall die beschrijft, niet bewust aanwezig is. Nu zal dit voor elke speler anders zijn, maar gebruikers als John Johnson en gamejournalist Brian Crescente benadrukken dat de rol van 'the other' niet direct meer indruk op hen maakt doordat die de identiteit van een hedendaagse tegenstander van het Amerikaanse leger, de Taliban, heeft aangenomen. De controverse weet daarom niet echt voeten in de aarde te krijgen in dit discours in tegenstelling tot het discours van de traditionele media en politieke cultuur. De spelers zeggen niet bezig te zijn met hun identiteit ten opzichte van 'the other' in het spel, wat de controverse enigszins misplaatst maakt, omdat het juist deze groep is die dit soort producten consumeert. Een poll van de populaire videogame website Electricpig.org bevestigt dit beeld. Maar

18% van de ondervraagden liet weten tegen de release zijn van deze game, waar 82% geen enkel probleem heeft met de release.<sup>15</sup> Dit toont aan dat de controverses omtrent *Medal of Honor* weinig draagvlak vindt onder de gamers. Uit bovenstaande informatie blijkt dat het MEC draagvlak kent binnen het discours. Zowel videojournalisten als gamers kijken niet op van de oriëntalistische manier waarop de Taliban neergezet worden en verwoorden dit zeer expliciet. In dat opzicht is het doel van het MEC geslaagd, aangezien er geen vragen gesteld worden over de weergave van 'the other' en die weergave als ideologisch gemeengoed wordt overgenomen. Dit komt overigens ook naar voren in de recensies waar gamejournalisten enkel tijd en ruimte nemen om de technische aspecten van het spel te beoordelen, maar de ideologische elementen, zoals het uiteindelijk verwijderen van de Taliban als strijdende partij in het spel, niet meer dan een kanttekening is.

Alhoewel het gros van de gamers en journalisten laat weten geen probleem te hebben met de rol van 'the other' of hier niet bij stil te staan, zijn er ook gamers die daar anders over denken. Zo stelt speler Mojiebhoy als reactie op het artikel van Aziz dat de gehele ophef hypocriet is: “You have no problem playing as Nazi's or American's (Who dropped 2 nukes on Japanese citizens and agent orange in Vietnam, which is still fucking up people in that country). You are a fucking hypocrite!!” (geplaatst door “Mojiebhoy”, 2010). Ook gebruiker HouseofPain noemt het apart dat het spelen van de Taliban niet moet kunnen, terwijl er geen ophef ontstond rondom het feit dat het expliciet omleggen van Fidel Castro in Cuba beloont wordt in het spel *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010) (geplaatst door “HouseofPain”, 2010). Uit eigen ervaring weet ik dat dit een gruwelijke scene is waar je als speler op brute wijze de president van Cuba door het hoofd schiet. Pas na de missie wordt middels tekst duidelijk dat het om een dubbelganger gaat, maar deze toevoeging maakt veel minder indruk dan de actie zelf. Ook zijn er gamers die net als Meredith vinden dat deze game niet gebaseerd moet zijn op een oorlog die nog aan de gang is, maar die geluiden verstommen in de gehele discussie, omdat het hier maar een miniem aandeel van de reagerende gamers betreft.

Matt Peckham, een journalist van de website TechHive, zegt dat het respectloos zou zijn dat je in een conflict dat losjes gebaseerd is op de realiteit niet de rol van de tegenstander zou kunnen spelen. “It's impossible to say whether *Medal of Honor* can find the right balance, (...) but when it comes to dealing honestly with this kind of conflict, anything less than dual-sided playability strikes me as jingoistic whitewashing. And I'm infinitely more uncomfortable with that than I am the thought of a virtual Taliban player casually firing at a virtual U.S. Army Ranger” (Peckham, 2010). Deze uitspraak komt overeen met het de uitspraken van Seth Schiesel uit het traditionele discours en

---

<sup>15</sup> Via: <http://www.electricpig.co.uk/2010/08/25/medal-of-honor-controversy-poll-ea-gets-your-thumbs-up/index.html>

kunnen duiden op het niet willen ontwaken uit de Amerikaanse droom, zoals Slavoj Žižek en Baudrillard dat beschrijven (2002; 1995). Dit omdat de confrontatie met de Taliban als vijand te dicht bij de realiteit zou staan. Ook Mediale's Tommy Christopher reageert op de kwestie en vergelijkt het spelen van de Taliban met het werk van een acteur die een slecht karakter speelt in een film. "Was Ralph Fiennes' portrayal in the Schindler's List an expression of sympathy for his Nazi villain?", aldus Christopher die hiermee zegt dat de gamer enkel tijdelijk een rol aanneemt die geen connectie met de realiteit heeft en de politieke kleur van gepresenteerde karakters (Christopher, 2010).

Een ander geluid uit dit discours wijst op de eventuele economische motivatie van de ontwikkelaar. Zo beweert Rucksack dat games er hoofdzakelijk zijn om geld te verdienen en niet als kunst om een bepaald verhaal te vertellen. Het spel vergaart door de aanwezigheid van de controversie namelijk erg veel aandacht en publiciteit, die de verkoopopbrengsten van het spel op een later moment te goede kant komen (geplaatst door "Rucksack", 2010). Ook Youtuber The Rageaholic ziet dit zo: "EA just took a page from Rockstar's book; generate childish controversy, say nothing on it and make a change right before the release of the game"<sup>16</sup>(The Rageaholic, 2010). In dit geval zou de fascinatie voor 'the other' zoals beschreven door Stuart Hall, de drijfveer achter de publiciteit zijn. De plotselinge aanpassing van het spel wijst ook naar de economische motivatie van de ontwikkelaar. The Rageaholic stelt dat een eventuele aanpassing niet in zo'n laat stadium gemaakt kan worden, aangezien de persexemplaren van het spel rond die tijd al gedrukt en uitgestuurd zouden moeten zijn. Het lijkt erop dat EA de berichtgeving zo heeft willen sturen door zo weinig mogelijk gezichtsverlies te lijden in dit proces. Gamer Time Glitch ziet dit anders en waardeert de manier waarop de ontwikkelaar bepaalde onderwerpen bespreekbaar maakt en respecteert het risico dat de ontwikkelaar neemt (geplaatst door "Time Glitch", 2010). Youtuber King Kieran denkt hier hetzelfde over en is erg te spreken over de 'historical accuracy' die het spel door de inclusie van de Taliban met zich mee draagt (KingKieran, 2010).

De mening van entertainmentjournalist Lucas Siegel aangaande deze controverse is interessant, omdat hij zich door zijn achtergrond als Irak-veteraan kan identificeren met meerdere partijen binnen deze discussie. Hij vindt het verbieden van de game op militaire basissen belachelijk, omdat games juist voor een ontspanning kan zorgen die de strijdende soldaat even uit de oorlog trekt: "In multiplayer, sometimes, people will be "Opposing Forces." That's not offensive to me as a soldier.

---

<sup>16</sup> Speluitgever Rockstar staat erom bekend dat het bij een aantal van haar releases bewust een controverse veroorzaakt, zodat de game meer media-aandacht vergaard.



The offensive thing to me as a soldier is AAFES thinking I can't protect myself from a product I deem harmful. If it feels potentially damaging to an individual, then the individual doesn't play it and that's all that needs to happen” (Siegel, 2010). Siegel is ervan overtuigd dat soldaten zelf de inclusie van de Taliban als speelbare partij over het algemeen geen probleem vinden en dat het daarom vreemd is dat juist vanuit deze hoek kritiek wordt geuit op de manier waarop er met de oorlog in het spel wordt omgegaan (2010). Siegel stelt dat videogames belangrijk zijn in het verwerken van angsten en worden vaak gebruikt om stress tegen te gaan en dat soldaten baat zouden hebben bij de inclusie van de Taliban in het spel (2010). De rol en identiteit van 'the other', in dit geval de Taliban, kan door de oriëntalistische weergave in het spel juist een positieve functie hebben, doordat 'the other' door de tekstuele context meer gelijkenissen met de realiteit, of het hyperreële dat voor de soldaat als reëel aanvoelt. Wat dat betreft staat de mening van Siegel recht tegenover het geluid dat vanuit het discours van de traditionele media en politieke cultuur de boventoon voert.

De opvattingen van Siegel wordt door de geïnterviewde soldaten in een artikel van IndustryGamers.com ondersteund. De journalist van de website vraagt drie soldaten van verschillende rang hoe zij over de controverse denken. Zo is de Joint Terminal Attack Controller (JTAC) soldaat van mening dat de additie van de Taliban het realisme ten goede komt: “It's better than Dirka Dirka from Dirkastan” (Etherington-Smith, 2010). Hiermee laat de JTAC soldaat concreet weten dat hij het waardeert als er meer context aan het spel wordt toegevoegd. In navolging hiervan zegt geen van de soldaten zich beledigd te voelen door de inclusie van de Taliban in het spel. De JTAC soldaat stelt wel dat de Taliban onnodig een platform gegeven wordt om aandacht te krijgen, zoals dit ook in de traditionele media gebeurt: “Adding them to the game is a small victory for them as they are now recognized as a legitimate fighting force” (Etherington-Smith, 2010). Deze uitspraak komt overeen met het effect wat betreft het ontwaken uit de Amerikaanse droom zoals beschreven door Baudrillard en Žižek (1995; 2002), al lijkt hier in dit discours minder angst voor te zijn. Dit soort opmerkingen zien we regelmatig terug in dit discours en duiden erop dat gamers zich ervan bewust zijn dat wat zich in de virtuele omgeving afspeelt ook echt alleen daar plaatsvindt en niet of nauwelijks banden heeft met de realiteit. De inhoud van dergelijke videogames staat voor de leden van dit discours los van de realiteit en dat is een ander geluid dan hetgeen dat overheerst in het discours van de traditionele media en politieke cultuur. Het valt overigens op dat de militairen, die omdat zij immers ook gamers zijn deel uitmaken van het discours van de videogames cultuur, anders dan de overige gamers wel waarde hechten aan de inclusie van de Taliban als speelbare partij in het spel en dit element als sterk pluspunt zien.

De Ranger in dit interview vraagt zich af waar de selectieve verontwaardiging vandaan komt: “I am also curious why nobody has ever made a truly big deal like this about gangsters killing cops in games” (Etherington-Smith, 2010). Immers geweld van de Taliban als 'the other' jegens Amerikaanse troepen wordt niet geaccepteerd, waar geweld tussen burgers en politie geen controversie oproepen. Dit laat zien dat er gezien deze controversie met twee maten wordt gemeten. Vervolgens bevestigt de Special Forces soldaat in het interview de uitspraken van Christopher, door te stellen dat hij niet gelooft dat de spelers die de rol van de Taliban aannemen een anti-Amerikaanse agenda erop na houden (Etherington-Smith, 2010). Het propageren van ideologieën die in strijd zijn met de normen en waarden van het heersende MEC is dan ook niet aan de orde. De soldaten bevestigen hiermee het idee dat er binnen het discours van de traditionele media en politieke cultuur een controversie is ontstaan die binnen het discours van de videogame cultuur maar weinig draagvlak vindt. Mocht deze ingreep niet plaats hebben gevonden, dan kan het gebeuren dat de Amerikaan ontwaakt uit de 'Amerikaanse droom', zoals beschreven door Baudrillard (1995). Immers een Amerikaanse vijand die een reële bedreiging zou kunnen vormen is iets dat het heersende beeld van het MEC verstoort.

Een ander element dat opvalt in dit discours is de afzetting tegen de elite. De controversie is duidelijk ontstaan in het discours van de traditionele media en politieke cultuur en vanuit het discours van de videogame cultuur wordt hier de aanval op ingezet. Zo wordt de politiek en de traditionele media meermaals verweten kortzichtig te zijn en geen kennis van zaken te hebben: “Politicians lunge for cases like the Medal of Honor controversy because they seem simple: developers bad, game evil, must ban. And every time they come off looking foolish” (Wright, 2010). Het gevoel dat de elite de controle over videogames wil behouden is iets wat menig gamer in het verkeerde keelgat schiet. Gamers zijn over het algemeen gepassioneerd wat betreft alles dat hun favoriete hobby aangaat en wanneer er kritiek vanuit andere discoursen op het medium wordt gegeven, dan schieten de meeste gamers al snel in de verdediging. Er is hier sprake van een spreekwoordelijke 'generatiekloof', omdat gamers grotendeels van mening zijn dat de politiek en de traditionele media het medium niet begrijpt. Dit blijkt ook uit de kop van het artikel die stelt dat politici 'het' nooit zullen leren (Wright, 2010). Soortgelijke geluiden duiken veel op in dit discours, waardoor er tussen de twee discoursen een bepaalde stabiele vijandigheid is ontstaan die de discussie tussen beide beïnvloedt.

Na uitgebreid de discoursvorming rondom videogame media en cultuur geanalyseerd te hebben,

valt op dat het algemene geluid wat betreft het spel van positieve aard is. Gamers en gamerecensenten staan over het algemeen veel minder stil bij de controverse en nemen geen of weinig aanstoot aan de inclusie van de Taliban als speelbare partij in het multiplayer gedeelte van het spel. Dit verschijnsel kan twee oorzaken hebben. Zo kan dit verschijnsel laten zien dat het MEC succesvol aanwezig is in dit discours, aangezien er geen vraagtekens worden gezet bij de oriëntalistische ideologieën die middels het spel verspreid worden. Ook kan dit betekenen dat gamers de oorlog in het echte leven los zien van de representatie in videogames en dat ze ook daarom minder snel aanstoot nemen aan de inhoud van de spellen. Dit blijkt uit de vele reacties van gamers die politici en journalisten verwijten dat de ophef enkel om een spelletje gaat dat losstaat van de realiteit. Het verschil in de opvatting van normale gamers en gamers met een professionele achtergrond is interessant om te benadrukken, omdat hieruit blijkt dat de spellen en daarmee ook de rol van 'the other' voor verschillende doeleinden worden ingezet, zoals eerder beweerd door Grossman en Gackenbach.

### **3.4 Discoursvorming van de ontwikkelaar en uitgever**

In deze gehele controverse zijn uitgever EA en ontwikkelaar Danger Close het mikpunt van kritiek, omdat zij de Taliban als speelbare factie in *Medal of Honor* hebben gezet. Vanzelfsprekend schuiven beide partijen hun mening niet onder stoelen of banken en doen ze er alles aan om hun keuzes te rechtvaardigen. Dit doen de bedrijven door middel van het versturen van persberichten wat betreft de controverse en het geven van interviews in zowel traditionele media als gespecialiseerde media als reactie op de eerdere media-aandacht. De voornaamste hoofdpersonen in deze discussie zijn producer Greg Goodrich, EA's president Frank Gibeau en John Riccitelto, destijds de CEO van EA.

Goodrich legt in het item van Associated Press, dat verscheen voordat Meredith haar beklag deed in het item van Fox News, uit dat er een verschil is tussen authenticiteit en realiteit en tussen wat mogelijk is en wat plausibel is. Goodrich vertelt dat hij de game zo authentiek en plausibel mogelijk probeert te maken door echte wapens en locaties te gebruiken met de hulp van militaire adviseurs uit het Amerikaanse leger. Hierdoor kunnen de situaties dus plausibel en honderd procent authentiek zijn, maar niet per se honderd procent realistisch, aldus Goodrich (2010). Goodrich bevestigt hiermee dat de productie van het spel sterk gesitueerd is in het MEC, doordat hij expliciet benoemt de hulp van het Amerikaanse leger ingeschakeld te hebben bij de totstandkoming van dit product. Ook is hij hier heel duidelijk over de relatie die het spel heeft met de realiteit, omdat hij heel duidelijk uitlegt dat het hier gaat om authenticiteit en niet om realisme. Goodrich maakt hiermee

duidelijk dat hij de oorlog zoals deze in het spel gerepresenteerd is, enkel de oorlog in het echte leven als inspiratiebron gebruikt en positioneert de virtuele oorlog daarmee op een duidelijke manier los van de echte oorlog.

In een ander interview met gamejournalist Tom Wallis van de website Newbreview gaat hij dieper in op de gemaakte keuzes: “Well, all of our characters and storylines are inspired by real people and actual events, but it is a fictional story in the sense that the narrative is told through the lens of fictional characters, but they’re in a historical event, much like a film like *Saving Private Ryan*, but we tell it authentically.” (Wallis, 2010). Goodrich benadrukt dat de oorlog in Afghanistan enkel als achtergrond wordt gebruikt en dat het verhaal in de game gaat over het leven van een soldaat, wie ze zijn en wat ze doormaken (Wallis, 2010). Hiermee dekt hij zich aardig in wat betreft de referenties van het spel naar de realiteit en stelt hij dat de gebeurtenissen binnen het spel buiten de realiteit vallen. De inhoud van het spel komt enkel als realistisch over op de speler, omdat de inhoud goed aansluit op de belevingswereld van de speler. De manier waarop de oorlog en 'the other' neergezet worden in het spel zorgt ervoor dat het sociaal realisme, zoals besproken door Alexander Galloway, naar alle waarschijnlijkheid toe neemt. De manier waarop 'the other' wordt neergezet, komt namelijk overeen met het oriëntalistische beeld van de Taliban dat geschetst wordt in de traditionele westerse media.

President van EA Frank Gibeau verdedigt de keuzes, waaronder de inclusie van de Taliban als speelbare partij, van ontwikkelaar DICE en EA door te stellen dat de kritiek uit de pers en politiek niet overeen komt met de artistieke visie van de ontwikkelaar en dat zowel EA als de ontwikkelaar niet van plan zijn om te buigen voor die kritiek. Het gaat immers om het verhaal van de soldaat en de setting, in dit geval de oorlog in Afghanistan, speelt daarin een bijrol (Crossley, 2010). Persvoorlichtster Amanda Taggart voegt daar in een eerder verstuurd persbericht, dat in het programma 'Fox & Friends' wordt aangehaald, aan toe dat er in het spel van 'cops and robbers' iemand de rol van de slechteriken dient te spelen en in dit spel zijn dat de Taliban (FOX, 2010). Gibeau vraagt zich vervolgens af waarom films, zoals *The Hurt Locker* (Bigelow, 2008) en boeken, zoals *The Red Badge of Courage* (Crane, 1982), immuun zijn voor deze kritieken en games hier wel op aangekeken worden. Eerstgenoemde is namelijk ook een productie die tijdens de oorlog die de thematiek vormt uit kwam. Gibeau maakt de vergelijking met het 'No Russian'-segment uit *Call of Duty: Modern Warfare 2* (Infinity Ward, 2009) dat een jaar eerder ook een controversé

veroorzaakte<sup>17</sup> en stelt dat ontwikkelaars die met hun videogames creatieve risico's durven te nemen hier meteen op aangekeken worden. De kritiek van Gibeau valt in lijn met de bevindingen van Consalvo, dat videogames als medium nog niet als volwaardig worden gezien in het discours van de traditionele media en politieke cultuur en enkel groots in het nieuws komen wanneer er een negatief aspect van het medium aan het licht komt. Dit komt overeen met hetgeen dat Karlsen beschrijft wat betreft het ontstaan van controverses omtrent videogames in de verontrustte elite (Karlsen, 2012, p. 50), in dit geval de traditionele media.

Richard Farrelly, senior creative director van het spel, zegt juist trots te zijn dat het team ontwikkelaars dit onderwerp op een zo serieuze en respectvol mogelijke manier kunnen weergeven. Hij zegt het jammer te vinden dat mensen aanstoot nemen aan de inhoud van het spel, want dat is precies het tegenovergestelde van wat er bereikt diende te worden (Gamespot, 2010). Farrelly geeft hiermee te kennen dat hij graag een stap vooruit had gezet, maar dat hij hierin wordt belemmerd. David Jaffe, producent van de *Twisted Metal* en *God of War* franchises, doet eenzelfde uitspraak over deze game en stelt dat het dankzij de interactieve aard van videogames, mogelijk zou moeten zijn als gamer om, wanneer de speler in de huid van de Taliban kruipt, zijn of haar wapens te kunnen neerleggen (Ingham, 2010). Het valt Jaffe tegen dat het maken van dit soort keuzes in hedendaagse videogames nog niet mogelijk is, wat uiteindelijk een uitvloeisel is van het MEC. Het toevoegen van context wordt tot op heden onmogelijk gemaakt door de invloed die militaire adviseurs hebben op de ontwikkeling en inhoud van spellen uit het militaire FPS genre. Ontwikkelaars profiteren van de authenticiteit die deze samenwerking oplevert, maar dienen hierdoor wel een deel van de controle over de inhoud van het spel in te leveren. Zoals David Nieborg eerder al uitlegde zorgt het veto van de militaire adviseurs ervoor dat elke vorm van toegevoegde context naar de prullenbak verwezen wordt, zo ook de toevoeging van de Taliban als speelbare partij in het multiplayer gedeelte van dit spel. Het gewenste beeld dat Jaffe heeft van het spelen van de Taliban zal daarom zeer waarschijnlijk niet in de nabije toekomst gerealiseerd worden.

DICE multiplayer producer Patrick Liu zegt in een interview zich bewust te zijn van het feit dat de multiplayer content van de game gevoelig kan liggen, maar benadrukt net als Gibeau dat het niet gaat om de oorlog, maar om de soldaten in dit spel (PSM3, 2010). EA's woordvoerder Jeff Brown bevestigt dit en stelt: "The actual identities of the combatants are no more meaningful than the

---

<sup>17</sup> In het besproken level maakt de speler deel uit van een Russische militia die op een willekeurig Russisch vliegveld burgers neerschiet met hun machinegeweren. Als speler kon je hieraan meedoen, maar dit hoefde niet. Ondanks dat deze keuze gemaakt kon worden zorgde het spel voor enige controverse in de media.

choice of black and white in a chess game” (Schiesel, 2010). Een uitspraak die in de lijn valt van hetgeen dat vele gamers stellen, namelijk dat ze zich niet of nauwelijks bewust zijn van wie ze representeren in dit soort games en hierdoor geen ideologische lading met zich meedraagt. Wat dat betreft is het MEC hier succesvol, omdat zowel gamers als gamejournalisten niet stil staan bij de (neo-)oriëntalistische manier waarop 'the other' in de videogame aanneemt en welke context er aan dit gegeven wordt toegevoegd.

Op de Bank of America Merrill Lynch Media, Communications & Entertainment Conference vertelt John Riccitiello, CEO van EA gedurende de controverse, hoe hij de gebeurtenissen beleeft. Hij zegt verrast te zijn door de controverse en wijst erop dat ondanks dat de publieke bèta al een tijdje loopt, er niemand klaagde over de inhoud van het spel, “until a journalist decided to put the game box in front of a mom who'd lost her son in Afghanistan to create some controversy”, aldus Riccitiello die hiermee duidelijk de oorzaak van de controverse bij de traditionele media legt. Hij vervolgt zijn betoog door te stellen dat de gehele controverse meer zegt over de media, dan over de videogame industrie. Ook dit ligt in lijn met de kritiek van Karlsen en wijst erop dat videogames als medium een andere behandeling krijgen, dan media waar het publiek bekender mee is zoals films en boeken. Riccitiello zegt dat dit een voorbeeld is van angstzaaiing door de media en hij is ervan overtuigd dat de fout ligt bij de vertaling van de game-inhoud naar de journalist die de game niet goed begrijpt en vervolgens melding maakt van de controverse (Meer, 2010). Dit sluit perfect aan op de verklaring die Karlsen geeft voor het ontstaan van videogame controverses. Daarnaast bevestigt hij dat de game in samenwerking met actieve legereenheden gemaakt is en dat hij en zijn militaire adviseurs ervan overtuigd zijn dat deze game door gamers met trots gespeeld wordt. Hiermee geeft hij aan dat er ook binnen de militaire consumenten geen weerstand is tegen de inclusie van de Taliban als 'the other' in het spel, wat overeenkomt met de bevindingen uit de interviews met actieve soldaten uit het discours van de videogame cultuur.

Na het analyseren van de interviews en persberichten van de ontwikkelaar en uitgever is duidelijk geworden dat dit discours zich in een spagaat tussen beide andere discourses bevindt. Aan de ene kant bestaat het discours uit personen die veel affiniteit hebben met de gamers en gespecialiseerde pers en zo ook die ideologische standaarden hanteren. Tegelijkertijd is het discours zeer vatbaar voor de uitspraken die er in het traditionele media en politieke discours worden gedaan, omdat hier de traditionele macht ligt en hier op gereageerd dient te worden. Wat mij betreft is hetgeen dat zich in dit discours afspeelt een zichtbaar voorbeeld van hoe het MEC gehandhaafd wordt. Dit aangezien de uitgever haar product uiteindelijk aanpast, zij het door de druk vanuit het Amerikaanse

legerapparaat of vanwege respect voor de families van dienende en gevallen soldaten. Duidelijk is in ieder geval dat door het ontstaan van de controversen de druk vanuit het traditionele en politieke mediadiscours wordt opgevoerd. Vooruitlopend op de conclusie van deze thesis stelt EA CEO John Riccitiello dat de gehele controversen meer zegt over de traditionele media, dan over de inhoud van de videogame.

### **3.5 Afloop en terugblik controversen**

De partijen uit de verschillende discoursen hebben in de aanloop naar de release van het spel *Medal of Honor* laten zien op welke manier er gedacht en gesproken wordt over de inclusie van de Taliban in de multiplayerstand van het spel en het gebruik van de oorlog in Afghanistan als thematiek van het spel. EA brengt als reactie op deze mediacontroversen twee weken voor de release van de game een multiplayer beta uit, waarmee het volgens Gibeau wil laten zien hoe het respect en patriottisme de kern van de game zijn en zo de gemoederen te doen bedaren. Door de aanhoudende druk besluit EA uiteindelijk een deel van de inhoud van het spel enkele weken voor de release aan te passen. Jeff Brown, een woordvoerder van EA, stelt dat er tijdens de aanpassing enkel de titel van de speelbare partij is veranderd. Waar deze voorheen bekend stond als 'Taliban' is de titel van deze partij veranderd naar 'OPFOR' wat staat voor 'opposing forces' (Totilo, 2010). Deze aanpassing is uiteindelijk een zichtbaar resultaat van de aanwezigheid van het MEC, zoals beschreven in een eerdere paragraaf van dit deel. Alhoewel dit nergens letterlijk vermeld wordt, heeft EA's relatie met de militaire adviseurs onder druk gestaan en was het verstandig met het oog op toekomstige producties om de Taliban uit het spel te halen. EA zegt zelf de keuze gemaakt te hebben om de wensen van familie van actieve en omgekomen militairen te respecteren. Wat zeker is, is dat de inhoudelijke verandering nooit zou zijn uitgevoerd zonder het bestaan van de controversen. Brown stelt echter wel dat ondanks de verandering het spel zich nog steeds in Afghanistan afspeelt en het vrij duidelijk is welke partijen elkaar bevechten. In het hierop volgende statement laat executive producer Greg Goodrich weten waarom er uiteindelijk is gekozen om de aanpassing door te voeren.

Het volledige statement van producer Greg Goodrich:

*In the past few months, we have received feedback from all over the world regarding the multiplayer portion of Medal of Honor. We've received notes from gamers, active military, and friends and family of servicemen and women currently deployed overseas. The majority of this feedback has been overwhelmingly positive. For this, the Medal of Honor team is deeply appreciative.*

*However, we have also received feedback from friends and families of fallen soldiers who have expressed concern over the inclusion of the Taliban in the multiplayer portion of our game. This is a very important voice to the Medal of Honor team. This is a voice that has earned the right to be listened to. It is a voice that we care deeply about. Because of this, and because the heartbeat of Medal of Honor has always resided in the reverence for American and Allied soldiers, we have decided to rename the opposing team in Medal of Honor multiplayer from Taliban to Opposing Force.*

*While this change should not directly affect gamers, as it does not fundamentally alter the gameplay, we are making this change for the men and women serving in the military and for the families of those who have paid the ultimate sacrifice - this franchise will never willfully disrespect, intentionally or otherwise, your memory and service.*

*To all who serve - we appreciate you, we thank you, and we do not take you for granted. And to the Soldiers, Sailors, Airmen and Marines currently serving overseas, stay safe and come home soon.*

*Greg Goodrich  
Executive Producer  
Medal of Honor*

Nadat de game daadwerkelijk uitgebracht werd, bleef het, met uitzondering van de vele recensies, betrekkelijk stil rondom het spel. Dit patroon van media-aandacht is typerend voor computergames, omdat gedurende het ontwikkelproces naar het moment van release toegewerkt wordt. Toch is deze controverse op latere momenten in een aantal interviews voorbij gekomen. Zo klagden medewerkers van EA Patrick Liu en Patrick Söderlund over de scores die *Medal of Honor* gekregen heeft en denken zij dat er kritischer naar de game is gekeken door de controverse die om de game hing (Grant, 2010). Ook verklaarde Greg Goodrich anderhalf jaar na de release van de game dat hij regelmatig slapeloze nachten had door de controverse; hij gedurende deze periode met het idee speelde om ontslag te nemen en uiteindelijk geen andere keuze had dan de game aan te passen (Langshaw, 2012). Met de release van de opvolger *Medal of Honor: Warfighter* (Danger Close, 2012) werd met name in het gespecialiseerde discours een aantal keren teruggekeken op de controverse. Zo heeft EA maatregelen genomen door een speciale versie van de opvolger uit te geven die enkel op Amerikaanse legerbases wordt verspreid. Dit geldt echter niet voor *Medal of Honor* zelf, want tot op heden is de game niet verkrijgbaar in de winkels op de Amerikaanse legerbases.



Zo komt de controverse met de release van het spel abrupt ten einde. Naast de discussies over de controverse en de ideologische boodschappen die het spel zou kunnen bevatten, moet niet vergeten worden dat *Medal of Honor* een entertainmentproduct is dat in eerste instantie in de markt wordt gezet om geld te verdienen. Het spel werd ruim zes miljoen keer wereldwijd verkocht, waarmee het spel gezien kan worden als een commercieel succes. Opmerkelijk is dat op het LinkedIn profiel van woordvoester Amanda Taggart vermeld staat dat zij er eigenhandig voor heeft gezorgd dat ze de ontstane controverse in haar voordeel heeft gebruikt en zo drie keer zoveel exemplaren van het spel wist te verkopen.<sup>18</sup> Dit is zeer opmerkelijk en trekt de legitimiteit van het ontstaan van de controverse in twijfel. Ondanks alle ophef en media-aandacht wist het spel zijn geduchte concurrent, de *Call of Duty*-serie (Activision, 2003-2013) niet voorbij te streven.<sup>19</sup> Ook lijkt *Medal of Honor* er ook niet voor gezorgd te hebben dat het medium op inhoudelijk gebied een stap naar voren heeft gezet. De controverse heeft er naar alle waarschijnlijkheid voor gezorgd dat ontwikkelaars voorzichtiger en bewuster met de inhoud van hun producties om zijn gegaan, aangezien er sindsdien geen enkele blockbuster videogame tot op heden de ideologische grenzen wat betreft de inhoud van videogames heeft proberen te verleggen, zoals de producenten van *Medal of Honor* hier wel (onbewust) een poging tot deden.

---

<sup>18</sup> Via: <http://www.linkedin.com/pub/amanda-taggart/8/544/a76>

<sup>19</sup> Volgens VGChartz.com, een gerenomeerde website wat betreft het in kaart brengen van wereldwijde verkoopcijfers van videogames, ging *Medal of Honor* ruim zes miljoen keer over de toonbank. *Call of Duty: Black Ops* (Treyarch, 2010) werd in datzelfde jaar ruim 27 miljoen keer verkocht.

#### 4. Conclusie

Na het analyseren van de controverse rondom de release van *Medal of Honor* middels een CDA zijn een aantal dingen duidelijk geworden. Zo is zichtbaar geworden dat er vanuit de besproken discoursen op diverse manieren gesproken wordt over de controverse. In het discours van de traditionele media en politieke cultuur ontstond de controverse en is de problematische inhoud van het spel uitvoerig bekritiseerd, waar juist in het discours van de videogame cultuur weinig aandacht aan de problematiek wordt besteed, doordat de discussie nauwelijks draagvlak vindt binnen het discours. Het discours van de ontwikkelaar en uitgever bevindt zich min of meer tussen de beide eerder beschreven discoursen in, aangezien de ontwikkelaars en uitgevers de keuzes die ze maken wat betreft de inhoud van het spel in interviews en persberichten moeten verantwoorden.

Wat opvalt aan het discours van de traditionele media en de politieke cultuur is dat er een aantal punten herhaaldelijk terugkomen. De controverse is ontstaan door de media-aandacht die het spel kreeg in dit discours. Zo neemt het discours van de traditionele media en politieke cultuur op deze manier heel duidelijk de rol in van de 'concerned' elite, zoals beschreven door Faltn Karlsen (2013). De actoren uit dit discours staan doorgaans ver van het medium af, maar hebben wel zware kritiek op de inhoud. Daarnaast hebben ze doorgaans een groot bereik, aangezien de kritieken van actoren zoals Karen Meredith en Liam Fox door vele media overgenomen worden. Het feit dat actoren uit dit discours de controverse zo op de kaart kunnen zetten en er uiteindelijk voor kunnen zorgen dat de inhoud van het spel wordt aangepast duidt op een bepaalde hoeveelheid macht dat dit discours bezit. Wat vervolgens opvalt is dat de discussie in dit discours in eerste instantie lijkt te gaan om de inclusie van de Taliban als 'the other' in de game *Medal of Honor*. Echter al snel verplaatst de discussie zich naar het een ander element, namelijk de thematische achtergrond van het spel: De oorlog in Afghanistan. Het feit dat de game zich afspeelt in een oorlog die nog gaande is en waar op dagelijkse basis nog Amerikaanse troepen omkomen lijkt een problematischer gegeven dan de representatie van 'the other'. Echter wordt de fascinatie voor 'the other', zoals beschreven door Stuart Hall (1997), gebruikt om de aandacht te trekken en de controverse kracht bij te zetten. Dit is te zien aan de vele nieuwskoppen die de Taliban als partij in het virtuele conflict aanhalen en het begrip 'Taliban-game' dat uiteindelijk synoniem wordt voor *Medal of Honor*.

Het heersende oriëntalistische beeld, zoals uiteengezet door Edward Said (1978), van 'the other' is echter ook nog een punt van discussie. Omdat de weergave van 'the other' in de verhoudingen binnen het spel op gelijke hoogte als de Amerikaanse troepen komt te staan, ontstaat er protest in de

vorm van de controverse. De menselijke weergave van de Taliban als 'the other' komt niet overeen met de heersende ideologieën die mede tot stand zijn gekomen door het bestaan van het MEC. Waar Jean Baudrillard en Slavoj Žižek wijzen op de angst van het ontwaken uit de Amerikaanse droom (1995; 2002), wordt dit bevestigd door verschillende bronnen uit beide discoursen. Het gelijkstellen van de Taliban aan Amerikaanse troepen werkt averechts om het oriëntalistische beeld van 'the other' en het klimaat van de westerse superioriteit in stand te houden. De ingreep van EA na de aanhoudende druk vanuit dit discours is in dat opzicht niet meer dan logisch.

Wat verder opvalt aan dit discours is dat de actoren hetgeen wat zich afspeelt op de virtuele slagvelden koppelen aan de oorlog in Afghanistan in de echte wereld. Er wordt niet of nauwelijks afstand gecreëerd tussen hetgeen dat zich afspeelt in de virtuele wereld van het spel en het beeld dat heerst van de oorlog in Afghanistan an sich. Dit komt overeen met de eerdere bevindingen van Mia Consalvo (2003), die stelt dat het publiek moeite heeft met het loskoppelen van virtuele conflicten van de reële inspiratiebron. Het feit dat in dit discours het onderscheid tussen beide moeilijk gemaakt wordt duidt weer op de aanwezigheid van sociaal realisme, zoals gedefinieerd door Alexander Galloway (2004). Dit sociaal realisme ontstaat doordat de weergegeven virtuele wereld in *Medal of Honor* aansluit op het beeld dat de actoren uit dit discours hebben van de oorlog in Afghanistan. Dit beeld is op zich weer een hyperrealiteit te noemen, zoals beschreven door Baudrillard (1994), omdat het beeld dat in de Amerikaanse traditionele media tot stand is gekomen een gladgestreken versie van de oorlog is. Het beeld dat verschijnt in videogames is echter weer een gladgestreken versie van het beeld uit de traditionele media, waardoor de vertaling van de oorlog in Afghanistan naar de virtuele wereld van *Medal of Honor* twee vertaalslagen maakt. Hierdoor lijkt het beeld van de oorlog in de virtuele wereld echter dan echt, maar is het eigenlijk een mix van realiteit en fictie waarbij onduidelijk is welke onderdelen bij de realiteit horen en welke fictief zijn. Op zichzelf is de weergave van 'the other' hier ook onderdeel van en is deze weergave verworpen tot een simulacrum, zoals beschreven door Baudrillard: een weergave die weinig tot geen relatie heeft met de realiteit (1994).

In tegenstelling tot het discours van de traditionele media en de politieke cultuur valt het op dat de discussie over de Taliban en het gebruik van de oorlog in Afghanistan als thema weinig draagvlak vinden. Dit laat heel duidelijk zien dat het MEC, zoals beschreven door Lenoir en Lowood (2003), zich op succesvolle wijze in dit discours heeft geïntegreerd. Gamers kijken immers niet meer op van de samenwerking met het leger en zijn door de huidige trends in het genre gewend dat de rol van

'the other' doorgaans op een (neo-)oriëntalistische manier weergegeven wordt. Ook laat dit zien dat de manier waarop het beeld van de oorlog in de videogames gepresenteerd wordt, overeenkomt met de belevingswereld van de speler. Hierdoor ontstaat er een bepaalde mate van sociaal realisme, zoals beschreven door Alexander Galloway (2008). Dit sociaal realisme is essentieel om het MEC succesvol te laten werken, omdat zo op een onderbewuste manier een beeld van de Amerikaanse buitenlandpolitiek kan worden geconstrueerd, dat door de klinische weergave van oorlog in de Amerikaanse traditionele media overeenkomt met het beeld dat de gamer heeft van de oorlog in Afghanistan.

Binnen het discours van de videogame cultuur werd meerdere malen de hoop uitgesproken dat *Medal of Honor* een stap vooruit zou zetten voor het medium, door context toe te voegen aan de inhoud. Dit is uiteindelijk niet gelukt en dat wordt enigszins betreurd, omdat op deze manier games nog realistischer en authentieker over zouden kunnen komen. Dit zou in tegenstelling tot het discours van de traditionele media en politieke cultuur niet voor problemen zorgen, omdat actoren uit het discours van de videogame cultuur over het algemeen de gebeurtenissen uit het spel loskoppelen van de realiteit waar de thematische inhoud van het spel naar refereert. Dit wil echter niet zeggen dat de virtuele weergave van oorlog niet als hyperrealiteit op de gamer overkomt, maar dat de gamer wel een bepaalde afstand tot het spel weet te bewaren die in het discours van de traditionele media en politieke cultuur afwezig lijkt te zijn.

Het discours van de ontwikkelaar en de uitgever bevindt zich wat betreft deze twee eerder besproken discourses in een spagaat tussen beide. De ontwikkelaars en uitgevers hebben zich in verschillende persberichten en interviews moeten verantwoorden voor hun keuzes en dienden zo zowel hun achterban als de verontruste elite tevreden te stellen. Ook in dit discours wil men het liefst context aan het spel toevoegen om het spel authentieker te maken, maar vervolgens werkt het discours er ook aan mee om dit vervolgens te voorkomen door de samenwerking met het Amerikaanse legerapparaat en de uiteindelijke aanpassing van het spel. Het discours van de ontwikkelaar en uitgever is daarmee een actief onderdeel van het heersende MEC, omdat uiteindelijk de aanpassing wordt doorgevoerd en verklaard wordt dat dezelfde reden wordt aangedragen als die geldt in het discours van de traditionele media en politieke cultuur. John Riccitiello weet de aandacht op zich te vestigen door te stellen dat videogames in de media inferieur zijn aan andere media, als het gaat om de grenzen die gesteld worden aan de inhoud. Riccitiello voert daarmee een argument op dat ligt in de lijn van dat van Karlsen wat betreft de verontruste

elite die de controle over het medium willen behouden en schetst daarmee precies de huidige machtsverdeling waar zijn discours zich in bevind.

Het toepassen van een CDA is een essentieel onderdeel geweest om tot de resultaten van deze analyse te komen. Zo is door deze methodiek toe te passen duidelijk geworden hoe de onderlinge machtsrelaties zich verhouden tussen de verschillende mediadiscoursen. Wanneer je als onderzoeker enkel de videogame aan onderzoek had onderworpen, dan was deze relatie niet aan het licht gekomen. Door het kritisch analyseren van de discoursen is duidelijk geworden hoe er over de inhoud van videogames gesproken wordt en welke invloed er vanuit de discoursen wordt uitgeoefend op het productieproces van dergelijke videogames. Door op een kwalitatieve manier naar deze uitlatingen te kijken, ontstaat er een evenwichtiger beeld waarin ook de doelgroep van het spel een duidelijke stem heeft. Op deze manier worden de verschillende tendensen binnen de discoursen verklaard en dit leert ons weer meer over de manier waarop er naar populaire cultuur gekeken wordt en welke afwegingen er worden gemaakt in het productieproces wat betreft de inhoud. De betekenisgeving aan de inhoud van videogames is misschien niet concreet beschreven in deze thesis, maar wel is duidelijk geworden dat de betekenis van 'the other' en de referentie naar huidige oorlogssituaties anders is binnen de diverse discoursen. Door specifiek te kijken naar uitspraken en uitlatingen in de discoursen is een goed beeld ontstaan van de onderlinge machtsrelaties en is duidelijk geworden dat de macht van het MEC ver reikt en dat de geluiden uit het discours van de traditionele media en de politieke cultuur op hogere waarde worden geschat dan de geluiden uit het discours van de videogame cultuur. Immers verschillende actoren uit het eerstgenoemde discours hebben baat bij in stand houding van de Amerikaanse droom en het oriëntalistische beeld dat van 'the other' heerst.

Naar aanleiding van mijn onderzoek en de uitkomsten, denk ik dat het relevant is om CDA toe te passen op soortgelijke controversiële gebeurtenissen in de media. Door mijn evenwichtige aanpak worden de verschillende mediadiscoursen als spiegel van de maatschappij ingezet en wordt duidelijk welke betekenis er gegeven wordt aan bepaalde inhoudelijke elementen uit videogames en waarom enkele van deze elementen zo problematisch zijn. Met dit onderzoek heb ik bijgedragen aan het doorgronden van soortgelijke controverses door voor een praktische benadering te kiezen en mijn bevindingen uit de media met academische theorieën te staven. De wereld waarin wij leven bepaalt immers hoe creaties binnen de populaire cultuur eruit komen te zien, niet andersom. Het mag duidelijk zijn dat de omgang met videogames en de effecten die het medium heeft op de

beeldvorming van bijvoorbeeld huidige militaire conflicten en conflicten uit het verleden elementen zijn die meer onderzoek behoeven. Ook de omgang met de representatie van 'the other' is iets waar uitvoerig onderzoek naar gedaan moet worden, omdat het informatie kan verstrekken over de huidige sociopolitieke situatie waarin wij leven en de rol die videogames innemen bij het creëren van beeldvorming aangaande dit proces.

## **Bibliografie:**

- Aarseth, Espen. 'Playing Research: Methodological approaches to game analysis' Diss. University of Bergen, 2003. Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference, august 28.-29. 2003 Spilforskning.dk 2004.  
<<http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf>>.
- Al Jazeera. 'Medal of Honour' Controversy: UK Defence Minister Wants Game Banned' Al Jazeera English: 22 08 2010. <<http://www.youtube.com/watch?v=NxGIJHHAkrA>>.
- Allen, Robertson. 'The Unreal Enemy of America's Army' Games and Culture. Volume 6, editie 1. 2010.
- Atari. *Battlezone*. Atari. 1980.
- Atomic Games. *Six Days of Fallujah*. Atomic Games. 2010.
- Aziz, Hamza. 'Play as Al-Qaeda? I can't support the new Medal of Honor' Destructoid.com: 23 07 2010. <<http://www.destructoid.com/play-as-al-qaeda-i-can-t-support-the-new-medal-of-honor-179654.phtml>>.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulations*. Jean Baudrillard, Selected Writings, Geredigeerd door Sheila Faria Glaser. The University of Michigan Press, 1994.
- Baudrillard, Jean. *The Gulf War Did Not Take Place*. Vertaling en introductie geschreven door Paul Patton. Bloomington: Indiana University Press, 1995.
- Bigelow, Kathryn. *The Hurt Locker*. Universal Studios. 2008.
- Bohemia Interactive. *Operation Flashpoint*. Codemasters. 2001.
- Christopher, Tommy. 'Bloggers Knock Fox News Segment About 'Medal of Honor' Taliban Mode' MediaIte.com: 16 08 2010. <<http://www.mediaite.com/online/bloggers-knock-fox-news-segment-about-medal-of-honor-taliban-mode/>>.
- Consalvo, Mia. 'It's No Videogame: News Commentary and the Second Gulf War' Ohio University, 2003. Utrecht, The Netherlands: Level Up: Digital Games Research Conference proceedings.
- Cowen, Nick. 'Liam Fox calls for Medal Of Honor to be banned' The Telegraph. 23 08 2010. <<http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/7960031/Liam-Fox-calls-for-Medal-Of-Honor-to-be-banned.html>>.
- Crane, Stephen. *The Red Badge of Courage*. New York: W.W. Norton & Company. 1982.
- Crescente, Brian. 'Finding Solace in Virtual War' Kotaku.com: 06 09 2010. <<http://kotaku.com/5629479/fight-for-your-right-to-game>>.
- Crossley, Rob. 'EA boss: MOH won't submit to 'Taliban' outcry' Develop-Online.net: 23 08 2010. <<http://www.develop-online.net/news/ea-boss-moh-won-t-submit-to-taliban-outcry/0107618>>.
- Croghan, Patrick. 'Gametime: History, Narrative, and Temporality in Combat Flight Simulator II' In

- The Video Game Theory Reader*, geredigeerd door Mark J.P. Wolf en Bernard Perron. New York: Routledge. 2003.
- Dailymail.co.uk. 'Tasteless': Defence Secretary's fury at Taliban video game where players shoot dead British soldiers' Dailymail.co.uk: 23 08 2010. <<http://www.dailymail.co.uk/news/article-1305164/Medal-Honour-Defence-Secretarys-fury-Taliban-video-game.html>>.
- Danger Close. *Medal of Honor: Warfighter*. Electronic Arts. 2012.
- Danger Close. *Medal of Honor*. Electronic Arts. 2010.
- Dar al-Fikr. *Under Ash*. Dar al-Fikr. 2001.
- Dyer-Witherford, Nick & De Peuter, Greig. *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2009.
- ESA. *Essential Facts About the Computer and Videogame Industry: 2013 Sales, Demographic and Usage Data*. 2013.
- Everett, Anna. 'Serious Play: Playing with Race in Contemporary Gaming Culture' *Handbook of Computer Games Studies*. Massachusetts: The MIT Press. 2005.
- Etherington-Smith, James. 'War vets speak on Medal of Honor controversy' MyGaming.co.za: 27 10 2010. <<http://mygaming.co.za/news/news/7745-war-vets-speak-on-medal-of-honor-controversy.html>>.
- Fisher, Stephanie. 'The Best Possible Story? Learning about WWII from FPS Videogames' G. Voorhees, J. Call & K. Whitlock. *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*. London: Continuum International Publishing Group. 2012.
- FOX. 'Video Game Lets You Be the Taliban' Clayton Morris. Fox & Friends. Fox News: 14 08 2010. <[http://video.foxnews.com/v/4311300/video-game-lets-you-be-the-taliban/?playlist\\_id=86857](http://video.foxnews.com/v/4311300/video-game-lets-you-be-the-taliban/?playlist_id=86857)>.
- Gackenbach, Jayne, Ellerman, Evelyn, & Hall, Christie. 'Video Game Play As Nightmare Protection: A Preliminary Inquiry With Military Gamers' *Dreaming* (Impact Factor: 0.84). Volume 21, editie 4. p.221-245. 2011.
- Gagnon, Frédérick. "'Invading Your Hearts and Minds": Call of Duty and the (Re)Writing of Militarism in U.S. Digital Games and Popular Culture' *Euro Journal of American Studies*. Volume 5, editie 3. 2010. <<http://ejas.revues.org/8831>>.
- Galloway, Alexander. 'Social Realism in Gaming' *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Volume 4, editie 1. 2004. <<http://gamestudies.org/0401/galloway/>>.
- Gamespot. 'Medal of Honor: Richard Farrelly Interview' Youtube. Gamespot.com: 01 10 2010. <<http://www.youtube.com/watch?v=ECn3Z6o1MF8>>.
- Gee, James Paul. *An Introduction to Discourse Analysis: Theory and Method*. London: Routledge.



2011.

Goodrich, Greg. 'Troops vs. Taliban in 'Medal of Honor'' Associated press: 13 08 2010.

<<http://www.youtube.com/watch?v=K0ghC8cdL8U>>.

Grant, Christopher. 'DICE: Medal of Honor Taliban controversy affected reviews' Joystiq.com: 05

11 2010. <<http://www.joystiq.com/2010/11/05/dice-medal-of-honor-taliban-controversy-affected-reviews/>>.

Greene, Trevor. 'New Medal of Honor Game: "Too Real, Too Soon"' Jonathan Bartlett. A News Vancouver. A News: 24 08 2010.

Hall, Stuart. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications Ltd. 1997.

Halter, Ed. *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. New York: Thunder Mouth's Press, 2006.

Hezbollah. *Special Force*. Hezbollah. 2003.

Höglund, Alexander. 'Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter' *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. Volume 8, editie 1. 2008.

<<http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund>>.

Id Software. *Doom*. Id Software. 1993.

Infinity Ward. *Call of Duty*. Activision. 2003-2013.

Infinity Ward. *Call of Duty: Modern Warfare 2*. Activision. 2009.

Ingham, Tim. 'David Jaffe: Medal Of Honor Taliban 'felt strange'' *Computerandvideogames.com*:

13 10 2010. <<http://www.computerandvideogames.com/269446/david-jaffe-medal-of-honor-taliban-felt-strange/>>.

Karlsen, Faltin. *A World of Excesses: Online Games and Excessive Playing*. Surrey: Ashgate Publishing Limited. 2013.

King, Richard. & Leonard, David. 'Wargames as a New Frontier: Securing American Empire in Virtual Space' N.B. Huntemann & M.T. Payne. 'Joystick Soldiers: The Politics of Play in Military Video Games' New York: Routledge. 2008.

KingKieran. 'Medal of Honor Controversy' Youtube. 06 09 2010.

<<http://www.youtube.com/watch?v=jifttC2VgYM>>.

Kingsepp, Eva. 'Immersive Historicity in World War II Digital Games' *HUMAN IT*. University College of Borås. Volume 8, editie 2. 2006.

Lammes, Sybille. 'On the Border: Pleasure of Exploration and Colonial Mastery in Civilization III Play the World' *DIGRA Conference*. 2003.

Langshaw, Mark. 'Medal of Honor' producer 'almost quit' over Taliban' *DigitalSpy.co.uk*: 29 02

2012. <<http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a368444/medal-of-honor-producer-almost->

quit-over-taliban-controversy.html>.

Lejacq, Yannick. 'Activision Breaks Own Sales Record With 'Call of Duty: Black Ops 2,' Grossing \$1B In 15 Days' International Business Times: 05 12 2012.

<<http://www.ibtimes.com/activision-breaks-own-sales-record-call-duty-black-ops-2-grossing-1b-15-days-921473>>.

Lenoir, Tim. & Lowood, Henry. 'Theaters of War: The Military-Entertainment Complex' Helmar Schramm and Jan Lazardzig. Ludger Schwarte Kunstkammer, Laboratorium, Bühne-- Schäuplatze Des Wissens Im 17. Jahrhundert/Collection, Laboratory, Theater. Berlin: Walter de Gruyter Publishers. 2003.

Leonard, David. 'Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and Pedagogy of Peace' Studies in Media & Information Literacy Education. Volume 4, editie 4. 2004.

Lizardi, Ryan. 'Repelling the Invasion of the "Other": Post-Apocalyptic Alien Shooter Videogames Addressing Contemporary Cultural Attitudes' Eludamos. Journal for Computer Game Culture. Volume 3, editie 2. 2009.

Lynch, Keith. 'Minister Blasts Medal of Honor' Fairfax NZ News. 27 08 2010.

<<http://www.stuff.co.nz/technology/4066050/Minister-blasts-Medal-of-Honor>>.

Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: SAGE, 2008.

Meer, Alec. 'Ricciello: MOH outrage "says more about newspapers than it does the game industry"' Gamesindustry.biz: 16 09 2010. <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2010-09-16-ricciello-moh-outrage-says-more-about-newspapers-than-it-does-the-game-industry>>.

Minkley, Johnny. 'DCMS backs ratings system in MOH row' Eurogamer.net. 23 08 2010.

<<http://www.eurogamer.net/articles/2010-08-23-dcms-backs-ratings-system-in-moh-row>>.

Mystique. *Custer's Revenge*. Mystique. 1982.

Narcisse, Evan. "'Medal of Honor": A \$100 Million Missed Opportunity?' IFC.com: 20 10 2010.

<<http://www.ifc.com/fix/2010/10/medal-of-honor-a-100-million-m>>.

Nieborg, David. *'We want the whole world to know how great the U.S. Army is! – Computer Games and Propaganda'*. Gamespace.nl. 2006.

Oxford, David. 'Defence Minister MacKay speaks out against new Medal of Honor' Examiner.com: 07 09 2010. <<http://www.examiner.com/article/defence-minister-mackay-speaks-out-against-new-medal-of-honor>>.

Pandemic Studios. *Full Spectrum Warrior*. THQ. 2004.

Peckham, Matt. 'Medal of Honor 'Play as Taliban' Angle Controversial, Except Not Really' TechHive.com: 17 08 2010.

<[http://www.techhive.com/article/203446/medal\\_of\\_honor\\_taliban\\_controversy.html](http://www.techhive.com/article/203446/medal_of_honor_taliban_controversy.html)>.

Politiken.dk. 'Danske veteraner raser over Taleban-spil' Politiken.dk: 26 08 2010.  
 <<http://politiken.dk/forbrugogliv/digitalt/spil/ECE1044536/danske-veteraner-raser-over-taleban-spil/>>.

PSM3. 'Interview with DICE multiplayer producer Patrick Liu' PSM3. Augustus 2010.

The Rageaholic. 'Medal of Honor Taliban Rant - VLOG 1' Youtube. 09 04 2011.  
 <<http://www.youtube.com/watch?v=jZbmKIJcbag>>.

Relic Entertainment. *Company of Heroes 2*. SEGA. 2013.

Richardson, J. E. *(Mis)Representing Islam: the racism and rhetoric of British Broadsheet newspapers*. Amsterdam: John Benjamins. 2004.

Rockstar North. *Grand Theft Auto: San Andreas*. Rockstar Games. 2004.

RT News. 'Medal of Honor Unpatriotic Game?' Alyona Minkovski interviews Jenny Churchill. The Alyona Show. RT News: 13 08 2010. <<http://www.youtube.com/watch?v=wMtK7sDhRtU>>.

Russell, Steve, et al. *Spacewar!* Steve Russell et al. 1962.

Said, Edward W. *Orientalism*. New York: Vintage Books, 1978.

Schiesel, Seth. 'Whose side are you on? It might be the Taliban's' New York Times. 02 09 2010.  
 <<http://gadgets.ndtv.com/games/news/whose-side-are-you-on-it-might-be-the-taliban-s-227123>>.

Siegel, Lucas. 'Army Vet Insulted By Military's Video Game Sales Ban' Kotaku.com: 03 09 2010.  
 <<http://kotaku.com/5628960/an-ex+soldiers-take-on-the-militarys-medal-of-honor-decision>>.

Sisler, Vit. 2008. 'Digital Arabs: Representation in Video Games' European Journal of Cultural Studies. Volume 11, editie 2. 2008.

Smith, Michael. 'Liam Fox's outrage over game for shooting British soldiers' The Sunday Times. 22 08 2010. <[http://www.thesundaytimes.co.uk/sto/news/uk\\_news/Defence/article376930.ece](http://www.thesundaytimes.co.uk/sto/news/uk_news/Defence/article376930.ece)>.

Sony. *Shock and Awe*. Sony. 2002.

Spielberg, Steven. *Saving Private Ryan*. Paramount Pictures, 1998.

Stahl, Roger. *Militainment, Inc*. New York: Routledge. 2010.

Suellentrop, Chris. 'War Games' The New York Times Magazine. 08 09 2010.  
 <[http://www.nytimes.com/2010/09/12/magazine/12military-t.html?pagewanted=all&\\_r=1&](http://www.nytimes.com/2010/09/12/magazine/12military-t.html?pagewanted=all&_r=1&)>.

Totilo, Stephen. 'Medal of Honor Maker Defends Taliban Renaming, Addresses Free Speech Concerns' Kotaku.com: 10 01 2010. <<http://kotaku.com/5653154/medal-of-honor-maker-defends-taliban-renaming-addresses-free-speech-concerns>>.

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

Turse, Nick. *The Complex: How the Military Invades Our Everyday Lives*. New York: Metropolitan Books. 2008.

- US Army. *America's Army*. US Army. 2002.
- Van Dijk, Teun. *News as Discourse*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Publishers. 1988.
- Van Dijk, Teun. 'Critical Discourse Analysis' D. Tannen, D. Schiffrin & H. Hamilton. *Handbook of Discourse Analysis*. (pp. 352-371). Oxford: Blackwell. 2001.
- Van Zwieten, Martijn. 'Danger Close: Contesting Ideologies and Contemporary Military Conflict in First-Person Shooters' DiGRA/Utrecht School of the Arts. 2011.
- VARA. 'Alexander Klöpping & David Nieborg over Medal of Honor' Matthijs Van Nieuwkerk. *De Wereld Draait Door*. VARA: 05 10 2010. <<http://dewerelddraaitdoor.vara.nl/media/68020>>.
- Voorhees, Gerald. 'Monsters, Nazis, and Tangos: The Normalization of the First-Person Shooter' G. Voorhees, J. Call & K. Whitlock. *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*. London: Continuum International Publishing Group. 2012.
- Wallis, Tom. 'Speaking with... Greg Goodrich, Executive Producer on Medal of Honor' *Newbreview.com*: 24 09 2010. <<http://newbreview.com/speaking-with-greg-goodrich-executive-producer-on-medal-of-honor/>>.
- Wittmerhaus, Eric. 'Politics shadow 'Medal of Honor'' *The Press Democrat*: 27 08 2010. <<http://www.pressdemocrat.com/article/20100827/entertainment/100829566#page=2>>.
- Wright, Mic. 'Medal of Honor: Liam Fox and why politicians will never learn' *Electricpig.co.uk*: 24 08 2010. <<http://www.electricpig.co.uk/2010/08/24/medal-of-honor-liam-fox-and-why-politicians-will-never-learn/index.html>>.
- Zizek, Slavoj. *Welcome to the Desert of the Real*. London: Verso. 2002.