

# World of Warcraft: De Mediatisering van Religieus Ritueel in een Virtuele Wereld



Scriptie ter afsluiting van de master Religies in hedendaagse samenlevingen  
Departement Filosofie en Religiewetenschap  
Faculteit Geesteswetenschappen  
Universiteit Utrecht  
Studiejaar 2013/2014

Erwin Vogelaar  
Studentnummer: 3338363  
Begeleider: prof. dr. Birgit Meyer  
Tweede lezer: dr. Freek Bakker

# Voorwoord

Voor u ligt mijn master scriptie over religieus ritueel in de virtuele wereld van *World of Warcraft*, het afsluitende werk van bijna een decennium lang studeren. Van mijn HBO-studie Journalistiek in Zwolle naar de bachelor Godgeleerdheid aan de Universiteit Utrecht, en nu sluit ik met deze tekst zowel mijn master Religies in hedendaagse samenlevingen als mijn gehele studietijd af.

Aan het eind van deze jaren heb ik het voor het elkaar gekregen om twee grote passies te combineren: de wisselwerking tussen oud en nieuw van religie en de creativiteit en ongelimiteerde mogelijkheden van games. Door deze combinatie heb ik dat wat ik de afgelopen jaren geleerd heb toe kunnen passen op een medium, games, dat nog maar enkel voorzichtig wordt bestudeerd binnen de religiewetenschappen, maar waar zoveel mogelijkheden liggen.

Voor dit onderzoek ben ik een vreemde virtuele wereld ingedoken. Een plek vol monsters, helden en oorlog, maar ook een wereld waar spelers de stilte opzoeken om een gebed te spreken, overleden spelers herdenken of zelfs met elkaar trouwen.

Met dank aan Birgit Meyer, die mij bij het vaststellen van het onderwerp en het schrijven van de scriptie heeft begeleid. En Bastiaan Vroegop en Harry Hol, die mij geholpen hebben met mijn eerste stappen in de wondere wereld van *World of Warcraft*.

Ik draag deze scriptie op aan mijn vader, Niek Vogelaar, die vorig jaar op 64-jarige leeftijd is overleden. Hij heeft mij door mijn studietijd heen gesteund en zonder hem had ik nu niet met deze scriptie deze periode af kunnen sluiten.

Ik heb met veel plezier aan mijn scriptie gewerkt en wens u graag dezelfde plezier bij het lezen er van.

# Inhoudsopgave

<b>Inleiding</b> .....	<b>5</b>
<b>Methode</b> .....	<b>7</b>
<b>2. Mediatisering</b> .....	<b>11</b>
2.1 Hjarvard.....	11
2.2 Kritiek .....	13
<b>3. Games</b> .....	<b>15</b>
3.1 Games en religie.....	15
3.2 MMORPG .....	19
3.3 Games versus virtuele wereld.....	22
<b>4. World of Warcraft</b> .....	<b>23</b>
4.1 Azeroth.....	23
4.2 Religie.....	24
4.3 Human Priest.....	27
<b>5. Ritueel, spel en taal</b> .....	<b>29</b>
5.1 Role-play .....	29
5.2 Religieus ritueel.....	33
5.3 Spel en ritueel .....	34
5.4 Taal en ritueel .....	35
<b>6. Ritueel in rollenspel</b> .....	<b>37</b>
6.1 Gebeden.....	37
6.2 Nieuwe rituelen.....	42
6.3 Huwelijk.....	45

<b>7. Ritueel aan de rand van Azeroth .....</b>	<b>52</b>
7.1 Huwelijk.....	52
7.2 Herdenking.....	56
7.3 Sacrale ruimte .....	60
<b>8. Mediativering en ritueel in World of Warcraft.....</b>	<b>63</b>
<b>Conclusie.....</b>	<b>68</b>
<b>Literatuur.....</b>	<b>70</b>
<b>Summary.....</b>	<b>72</b>

# Inleiding

Hoewel de secularisatiethese zijn beste tijd heeft gehad, kan niemand er omheen dat religie en de beleving van religie in de moderne wereld verandert. Religie verdwijnt niet, maar neemt andere vormen aan. De Deense mediaprofessor Stig Hjarvard stelt in zijn mediatiseringthese zelfs dat de functies van religie helemaal verplaatsen. Niet meer de geïnstitutionaliseerde religies, maar de media zijn de nieuwe aanbieders van religieuze verbeelding.

Nieuwsuitzendingen, films, literatuur en games zijn voorbeelden van nieuwe bronnen voor deze religieuze verbeelding, en dat zijn de plekken waar mensen religieuze functies als rituelen, morele oriëntatie en gemeenschap vinden.

Als deze mediatisering ergens merkbaar en zelfs duidelijk zichtbaar kan zijn, is het in de virtuele wereld van *World of Warcraft*. *World of Warcraft* biedt een populaire virtuele gamewereld met een rijke religieuze setting, waarin religieuze rituelen binnen en buiten de gamecontext worden uitgevoerd. Allereerst door spelers die een rollenspel spelen en zich gedragen als bijvoorbeeld een heilige krijger of priester, en mogelijk hun zelf bedachte personage laten trouwen met het personage van een andere speler. Maar de spelwereld wordt ook gebruikt voor rituelen die buiten de game om gehouden worden. Bijvoorbeeld een huwelijk dat virtueel wordt afgesloten voor vrienden en kennissen die door de afstand niet bij het fysieke huwelijk aanwezig konden zijn, of een herdenking voor iemand die echt is overleden en voor velen bekend stond als een *World of Warcraft*-speler en in de game veel vrienden had.

Om meer inzicht te krijgen in hoe de mediatiseringthese van Hjarvard in de praktijk werkt zal ik in deze scriptie, met behulp van *World of Warcraft* als specifieke casus, de these onderzoeken. Omdat de these niet ontvangen is zonder kritiek doe ik dit via de volgende vraag: In hoeverre blijft de mediatiseringthese van Stig Hjarvard staande tegenover de verschillende vormen van virtueel religieus ritueel in *World of Warcraft*?

Om op deze vraag een antwoord te krijgen is het van belang om eerst de mediatiseringthese van Stig Hjarvard te bestuderen en daarbij de kritiek op de these mee te nemen. Vervolgens vraagt een game als *World of Warcraft*, en de fantasierijke virtuele wereld die bij de game hoort, om context en uitleg. Uiteraard ben ik zelf de wereld ingestapt om de wereld, de game en de spelers te observeren en te begrijpen. Via mijn ervaringen en de gedocumenteerde ervaringen van andere spelers, heb ik zowel het religieus ritueel in rollenspel als de rituelen in de grenzen van de game kunnen bestuderen. Deze bevindingen leg ik naast de these van Stig Hjarvard om uiteindelijk een antwoord te geven op mijn vraag.

Deze scriptie is dus geen alomvattende toetsing van de these van Hjarvard, maar ik zet zijn theorie naast een specifieke casus dat zich uitermate goed leent om de these in de praktijk werkzaam te zien in een vorm, in deze casus een virtuele wereld, waar Hjarvard over speculeert, maar zelf nog geen concrete uitspraken over heeft kunnen doen. Daarnaast hoop ik met deze scriptie een bijdrage te kunnen leveren

aan de academische studie van games. Een medium dat juist voor religiestudie unieke invalshoeken kan bieden, wat pas sinds enkele jaren voorzichtig opgepakt wordt.

# 1. Methode

In dit hoofdstuk zet ik uit hoe ik mijn onderzoek heb aangepakt en hoe de scriptie in de komende hoofdstukken wordt opgebouwd.

Zoals ik in de inleiding al schreef, zal ik mijn scriptie starten met een verdieping van de mediatiseringthese van Stig Hjarvard, vanuit twee artikelen die Hjarvard (2008, 2011) over zijn these heeft geschreven (hoofdstuk 2). Hierbij zal ik de positie van Hjarvard uitzetten, maar ook de kritiek meenemen die op de these is gegeven. Dit via een een verzamelend artikel van Mia Lövheim (2011), die de kritiek op Hjarvard heeft uitgewerkt.

Om de mediatiseringthese van Hjarvard te toetsen heb ik gekozen voor *World of Warcraft* als casus om verschillende redenen. Allereerst is *World of Warcraft* een van de meest populaire games op de markt met een rijke hoeveelheid gebruikers die maandelijks een bedrag betalen om de game te kunnen spelen. Op de piek in 2010 speelden 12 miljoen spelers de game, in juli 2013 waren dat er nog 7.7 miljoen. Het aantal spelers daalt door onder andere concurrentie op de markt, maar het blijft een veel gespeelde game en nog geen andere game in hetzelfde genre heeft het succes sindsdien kunnen evenaren.<sup>1</sup>

*World of Warcraft* is daarnaast een game met een grote virtuele wereld met een rijke achtergrond vol fictieve religies. Het gaat dus om religies verbonden met de fantasiewereld van *World of Warcraft* verzonnen door de makers, zonder directe verbondenheid met geïnstitutionaliseerde religie. Het zou daarom een seculiere vorm van religie genoemd kunnen worden.

Wat *World of Warcraft* vervolgens interessant maakt is dat het een game is waar rituelen worden uitgevoerd. Zowel in rollenspel als aan de grenzen van de game, waarbij de gamewereld gebruikt wordt om een ritueel uit te voeren zonder dat het direct onderdeel is van de game.

*World of Warcraft* heeft tevens een duidelijke wisselwerking tussen individueel spel en samenspel. Het is allereerst een individuele game in de zin dat de speler alleen achter een computer de virtuele wereld instapt en avonturen kan beleven. Maar bovenal is het ook een sociaal spel, waarin met groepen avonturen worden beleefd en vrienden worden gemaakt. *World of Warcraft* is in essentie een entertainmentproduct, maar kan ook gebruikt worden voor meer dan het spel. Zoals genoemd worden er rituelen gehouden, maar ook sociale relaties gemaakt en onderhouden en er worden gesprekken gevoerd.

Deze punten bij elkaar genomen maakt van *World of Warcraft* een unieke casus om de these van Stig Hjarvard in de praktijk werkzaam te zien.

---

<sup>1</sup> *Activision Blizzard Announces Transformative Purchase of Shares from Vivendi and New Capital Structure* [http://www.businesswire.com/news/home/20130725006767/en/Activision-Blizzard-Announces-Transformative-Purchase-Shares-Vivendi#.UzxRsah\\_t8E](http://www.businesswire.com/news/home/20130725006767/en/Activision-Blizzard-Announces-Transformative-Purchase-Shares-Vivendi#.UzxRsah_t8E) (25 juli 2013)

Eén onderdeel van de mediatiseringthese heb ik nauwelijks tot niet kunnen onderzoeken. Dit is de vraag of de rituelen die de gebruikers in *World of Warcraft* uitvoeren, zowel in rollenspel als in de grenzen van de gamewereld, voor de gebruikers ook daadwerkelijk als vervanging gelden voor rituelen van geïnstitutionaliseerde religie. Het is wel mogelijk om mensen aan te spreken in de wereld, maar omdat dit enkel via chatberichten gaat is het lastig om hier consequent goede data uit te verzamelen. Dit wordt vermoeilijkt doordat spelers ver in hun role-play zitten en ook vaak in de chat een rol spelen van het personage dat ze role-payen. Dus hoewel ik wel spelers heb gesproken in de wereld, en ook in de internetfora die in wezen onderdeel zijn van de game, is voor dit gedeelte meer onderzoek nodig buiten *World of Warcraft* zelf om. Toch denk ik dat ik ondanks dit gemis, door observatie veel inzicht heb gekregen in hoe mediatisering werkzaam is in *World of Warcraft*.

Voordat ik in mijn onderzoek verder in kan gaan op *World of Warcraft*, is een algemene introductie van belang (hoofdstuk 3). Allereerst is het nodig om een aantal termen uit te leggen die niet alleen gebruikelijk zijn voor *World of Warcraft* en het gamegenre MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), maar ook zijn het termen die ik nodig moet gebruiken in de verdere scriptie.

Naast de termen, is het nodig om een introductie te geven van de wereld zelf. Want hoe zit deze fictieve wereld in elkaar, wat is de narratieve geschiedenis, en hoe is de religieuze kant van deze fictieve virtuele wereld uitgewerkt?

Om het religieuze ritueel in *World of Warcraft* te onderzoeken heb ik gekozen voor een etnografische methode. Etnografie vindt zijn herkomst als methode die wordt gebruikt binnen de antropologie om culturen in ver gelegen landen te begrijpen. Hammersly en Atkinson (1995: 1) geven een basisdefinitie over wat etnografie is:

In its most characteristic form it involves the ethnographer participating, overtly or covertly in people's daily lives for an extended period of time, watching what happens, listening to what is said, asking questions - in fact, collecting whatever data are available to throw light on the issues that are the focus of the research.

Hoewel er bij het schrijven van deze definitie werd gedacht aan fysieke locaties, kan het ook toegepast worden op het internet en nog toepasselijker op virtuele werelden. Maar dan verandert er wel wat aan de manier waarop het etnografisch onderzoek uitgevoerd wordt. Hine (2000: 43) laat zien dat er bij etnografie het idee heerst dat de onderzoeker fysiek naar een plek reist, maar online is dat net wat anders. Mijn reis naar *World of Warcraft* gebeurt bijvoorbeeld van achter mijn computer in Utrecht, maar in die virtuele wereld is de speler wel gebonden aan de "natuurwetten" van die wereld waardoor reizen een belangrijk onderdeel blijft.

Gekeken naar de definitie van Hammersly en Atkinson kan ik in *World of Warcraft* voor een langere tijd deelnemen in een wereld waar mensen leven, ook al gaat het in deze game om een soort tweede virtuele leven. Ik kan in die wereld observeren, luisteren, vragen stellen en allerlei data verzamelen. Bij



deze data horen ook de bijhorende fora en wiki's, omdat deze net zo goed onderdeel zijn van *World of Warcraft*. Op fora bespreken de spelers alles over hun leven in *World of Warcraft*, wat een schat aan informatie is voor de onderzoeker. Wiki's bevatten daarnaast praktisch alle informatie over de inhoud van de game, van locaties tot gebeurtenissen in *World of Warcraft*.

Deze wiki's zijn te gebruiken als aanknopingspunt, want een vereiste van etnografisch onderzoek is, aldus Hine (2000, 43-44), dat de onderzoeker niet uitgaat van tweedehands getuigenissen, maar zelf de reis maakt, of in dit geval de virtuele wereld in gaat. Maar ook dat de onderzoeker in die wereld niet vanaf een afstandje blijft kijken, maar de cultuur ervaart. De etnograaf is niet enkel een observator, maar in zekere zin een deelnemer om zo meer inzicht te krijgen in de cultuur die bestudeerd wordt. Daarom moest ik vooral ook zelf *World of Warcraft* in gaan, om te bestuderen, observeren en te ervaren hoe de game werkt en speelt.

Een complete oriëntatie van *World of Warcraft* is in het tijdbestek van deze scriptie geen optie, door de grote hoeveelheid inhoud van de game en de verschillende manieren waarop de game door spelers benaderd wordt. Daarom heb ik mij op een specifiek onderdeel van de wereld gericht. Ik heb circa negentig uur in *World of Warcraft* doorgebracht. In die uren heb ik onder andere zowel het spelverloop gevolgd, zoals elke speler dat doet, maar ook rituelen in rollenspel geobserveerd en bijzondere locaties bezocht.

Een punt van aandacht voor online etnografie is het idee dat gebruikers zich presenteren als iemand anders. Zeker in een virtuele wereld als die in *World of Warcraft* is dat het geval, omdat spelers een avatar maken en deze zelf een naam geven, maar dit personage zegt mogelijk niets over het uiterlijk of de persoonlijkheid van de mens er achter. Ook op de fora wordt er vrijwel altijd verscholen achter een gekozen naam en een afbeelding. Dat mensen zich online achter andere namen en afbeeldingen schuil houden maakt volgens Hine (2000: 49) niet dat online etnografie niet mogelijk is, maar het betekent vooral dat de onderzoeker daar bewust van moet zijn.

Mijn onderzoek naar religieus ritueel in *World of Warcraft* heb ik in twee delen opgesplitst. Allereerst de rituelen die worden uitgevoerd binnen de wereld van *World of Warcraft* (hoofdstuk 4). Deze zijn deels te observeren, zo heb ik bijvoorbeeld uren doorgebracht op bankjes in de grootste kerk die in de wereld van *World of Warcraft* te vinden is, om zo te bekijken hoe spelers die een ander personage role-playen rituele acties in die kerk uitvoeren. Maar ook maak ik gebruik van documentatie in de vorm van ervaringen die spelers delen via fora en door spelers opgenomen en online geplaatste video's van huwelijken waarin personages virtueel trouwen. Omdat een ritueel als een huwelijk niet regelmatig plaatsvindt, is het niet mogelijk geweest dit zelf direct te observeren, maar dergelijke gebeurtenissen worden vaak goed gedocumenteerd via tekst of video.

De afhankelijkheid van documentatie geldt vooral ook voor het tweede deel, waarin ik kijk naar rituelen die in de grenzen van *World of Warcraft* worden uitgevoerd (hoofdstuk 5). Hiermee bedoel ik dat deze rituelen niet plaatsvinden in de context van de game, maar dat de gamewereld als middel gebruikt wordt om de rituelen te kunnen uitvoeren. Het gaat hier om zowel huwelijken als herdenkingen. Van

deze rituelen ben ik compleet afhankelijk van documentatie, zoals de video's op videowebsites zoals YouTube en getuigenverslagen in de literatuur en op fora.

Hoewel ik al gewend ben om op een kritische blik naar games te kijken, en daarbij ook verder te gaan dan wat er op de oppervlakte te zien is, stapte ik als speler met *World of Warcraft* toch in een compleet andere wereld. En zeker omdat ik niet direct vertrouwd ben met dit genre, stapte ik niet enkel een nieuwe wereld in met eigen regels, eigen cultuur en spelers die daar al vele jaren spelen, maar ook in een genre met veel nieuwe elementen.

Bij het binnenstappen in een andere cultuur in de fysieke wereld kan de onderzoeker nog, hoe vreemd de omgeving ook mag zijn, stemgeluiden maken, rondlopen en bewegingen maken. In een virtuele wereld ben je als onderzoeker afhankelijk van de systemen van die wereld, een muis en toetsenbord en een hoop knoppen op het scherm. Mijn kennis van het medium kon ik hierbij goed gebruiken, waardoor ik deze game en deze wereld voldoende als nieuw kon betreden zonder overweldigd te worden door de systemen van de game in dit genre.

Etnografisch onderzoek in een andere cultuur kan moeilijk zijn, want de vraag is of de andere cultuur je aanwezigheid accepteert en in hoeverre je als onderzoeker kan communiceren met de cultuur. Mijn verwachting was dat dit in *World of Warcraft* niet het geval zou zijn, omdat ik als speler hier te maken heb met andere spelers. Maar als buitenstaander merkte ik al te snel te maken te hebben met een ontstane cultuur van spelers die jaren in deze virtuele wereld rondlopen die daardoor toch vreemder waren voor een buitenstaander dan verwacht.

Helaas heb ik geen contact kunnen krijgen met de makers van *World of Warcraft* zelf, om hun visie op de gebeurtenissen in hun wereld en de manier waarop zij de wereld hebben opgebouwd mee te nemen.

Mijn tijd in *World of Warcraft* is ruwweg onder te verdelen in het spelen van de game en het observeren van het religieuze rollenspel van spelers. Bij het rollenspel heb ik mij bewust niet gemengd met de spelers, om op deze manier de rituelen zo zuiver mogelijk te observeren. Bij het spelen van de game heb ik dit vrij gedaan zoals in principe elke speler het gamegedeelte speelt, dus ook in interactie met andere spelers.

## 2. Mediatisering

In dit hoofdstuk zet ik de mediatiseringthese van Stig Hjarvard uit vanuit twee artikelen die hij over het onderwerp gepubliceerd heeft. Vervolgens kijk ik hoe de these kritisch is ontvangen via een artikel van Mia Lövheim, met afsluitend wat deze kritiek voor dit onderzoek betekent.

### 2.1 Hjarvard

Stig Hjarvard stelt in *The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change* (2008) dat de media in de huidige Westerse maatschappij functies van geïnstitutionaliseerde religie overnemen. Hjarvard beargumenteert dat religieuze thema's een steeds grotere rol krijgen in de media. Hoewel dit zou kunnen wijzen op het falen van de secularisatiethese, aangezien religie in zekere zin terug komt, ziet Hjarvard de secularisatie nog steeds gaande in de maatschappij.

Zijn visie op de secularisatiethese baseert Hjarvard op onderzoek van Norris en Inglehart (2004) die aantonen dat er een sterke correlatie bestaat tussen de modernisatie van de maatschappij en de afname van religieus geloof en gedrag. Hjarvard zelf ziet in de studie over de interactie tussen religie en media zowel secularisatie als de-secularisatie werkzaam, omdat media verschillen van overduidelijk seculiere nieuwsuitzendingen tot bijvoorbeeld een horrorfilm waar bovennatuurlijke verbeeldingen duidelijk aanwezig zijn.

Mediatisering is het proces waarin elementen van een sociale of culturele activiteit mediavorm krijgen. De mediatisering van religie is een historisch proces waarin media sociale functies hebben overgenomen die voorheen uitgevoerd werden door geïnstitutionaliseerde religie. Hieronder schaaft Hjarvard activiteiten zoals ritueel, rouw en viering. Door deze mediatisering zijn de sociale functies van geïnstitutionaliseerde religie min of meer veranderd in seculiere activiteiten, omdat ze niet meer verbonden zijn aan geïnstitutionaliseerde religie.

Door deze overname van functies wordt volgens Hjarvard ook de autoriteit van religieuze instituten aangetast, omdat mensen niet meer direct bij de religieuze instituten terecht komen als het gaat om de sociale functies, maar deze functies nu in de media kunnen vinden. De autoriteit van religieuze instituten wordt tevens aangetast doordat niet de instituten zelf, maar ook de media de agenda kunnen bepalen. Als voorbeeld noemt Hjarvard hoe *The Da Vinci Code* van Dan Brown (2003) door het aanboren van gevoelige onderwerpen heeft bepaald waar verschillende geïnstitutionaliseerde religies in de wereld zich mee bezig moesten houden.

De mediatisering van religie is volgens Hjarvard enkel terug te vinden in moderne Westerse maatschappijen waar media onafhankelijke instituten zijn geworden. Hjarvard is er zich van bewust dat de media geen eenheid is, want onder andere de verschillende vormen en conventies van de media zorgen ervoor dat de mediatisering van religie verschilt per medium. Hjarvard gaat echter niet in op wat deze verschillen zijn en welke gevolgen deze verschillen hebben.

Belangrijk voor zijn these over de mediatisering van religie is dat de vormen van religie die via de media aangeboden worden meestal niet van geïnstitutionaliseerde religies komen, maar worden geproduceerd en bewerkt door de media zelf. De media die vormen van religieuze verbeelding produceren zijn hierbij dus geen doorgeefluik van een religieuze stroming, maar bieden zelf religieuze thema's aan, zoals door middel van een film en televisieserie. Door deze mediatisering van religie via de taal van populaire cultuur zoals radio en televisie, maar ook in nieuwe media zoals het internet en games, is de religieuze beleving meer gefocust geraakt op de gebruiker en op entertainment.

Deze nieuwe focus sluit aan bij de geïndividualiseerde maatschappij. De sociale religieuze functies werden voorheen via de religieuze instituten vooral met elkaar beleefd als een religieuze gemeenschap, maar omdat de consumptie van media voornamelijk een persoonlijke bezigheid is, wordt religie meer op individueel niveau beleefd met enkel een gevoel van samenzijn. Bijvoorbeeld de inhuldiging van Koning Willem Alexander, die door het merendeel van de Nederlanders werd beleefd via de televisie. Het moet de kijker het gevoel geven er zelf bij te zijn en het met elkaar te beleven. Een gevoel van samenzijn.

Bij de door media geproduceerde religieuze verbeelding schaarft Hjarvard ook elementen die traditioneel niet als religieus gezien worden, bijvoorbeeld bovennatuurlijke wezens zoals vampiers, maar ook bijgeloof zoals angst voor een zwarte kat, religieuze symboliek zoals kruizen, tot elementen als hoog emotionele muziek. Deze vormen van religieuze verbeelding verzamelt Hjarvard onder de term "banal religion". Hjarvard argumenteert dat deze vorm van banale religie in de geschiedenis de eerste vormen waren van religieuze verbeelding, maar dat in de loop van de tijd religie meer geïnstitutionaliseerd raakte en zo een hoop banale elementen buitensloot. Met het banaal te noemen bedoelt Hjarvard niet zozeer dat het minder belangrijk of minder relevant is. Wel kan de religieuze betekenis van deze verbeeldingen opgewekt worden los van religieuze teksten of instituten. Het is daarnaast goed mogelijk dat deze religieuze dimensie compleet onopgemerkt blijft bij de mediaconsument.

Deze religieuze verbeeldingen in media ziet Hjarvard als een herbetovering van de wereld. De media zijn hoofdaanbieder geworden van betoverende ervaringen, zowel via fictie- als non-fictie-narratieven. Hiermee bekritiseert hij Max Weber (1904/05), die stelt dat er met de groei van rationaliteit ook een gestage onttovering plaatsvindt in de wereld. Hjarvard ziet niet enkel religie de wereld herbetoveren, maar ook juist de media. Met de media als aanbieder van narratieven, zowel fictief als waargebeurd, zijn de media de hoofdaanbieder van betoverde ervaringen geworden.

Een concreet voorbeeld van hoe media functies van geïnstitutionaliseerde religie heeft overgenomen zijn rituelen. Hjarvard verwijst naar onderzoek van Dayan en Katz (1998), dat laat zien hoe collectieve rituelen een hoge sociale functie hebben. Als voorbeeld noemt Hjarvard televisie- en radio-uitzendingen rondom een begrafenis van een bekend persoon of de inauguratie van een nieuwe vorst. Via live uitzendingen kunnen mensen deelnemen aan de ceremonie, waardoor op deze manier de media belangrijk is geworden om te helpen met collectieve rouw of het met elkaar iets gedenken of vieren. Bij dergelijke rituelen is er volgens Hjarvard juist wel een interessante wisselwerking tussen media en de kerk te zien, en staat het niet compleet los van de religieuze instituten. Bij dergelijke ceremoniële

gebeurtenissen veranderen de media namelijk van producenten van religieuze verbeelding naar doorgevers. De media vormen de brug tussen religieuze instituten en de ontvanger.

Religieuze rituelen via de media kunnen ook op een andere manier geïnterpreteerd worden. Hjarvard verwijst hiervoor naar Rothenbuhler (1998), die heeft gewezen naar het gebruik van media zelf als een vorm van ritueel, omdat het onderdeel is geworden van de dagelijkse routine. Waar voorheen religieuze instituten de orde van de dag aangaven, met bijvoorbeeld het geluid van de kerkklok om een oproep tot gebed, is het nu de media die deze functie hebben overgenomen.

In *The mediatization of religion: Theorising religion, media and social change* (2011) voegt Hjarvard toe dat interactieve media een platform kunnen bieden voor de expressie en circulatie van individueel geloof. Hij raakt het idee van virtuele werelden aan, als plek die mensen uitnodigt om ervaringen te hebben met een religieus karakter, maar gaat hier helaas niet verder op in. Wel maakt Hjarvard duidelijk dat de technologische eigenschappen van het medium de manier waarop religie geplaatst beïnvloeden en hoe gebruikers en het publiek met religie interactie hebben. Maar media hoeven daarbij niet gebruik te maken van bestaande religies, zoals volgens Hjarvard ook in computergames gebeurt. Daar worden volledige religies verzonnen voor de fictieve werelden, zoals ook in *World of Warcraft*.

## 2.2 Kritiek

De mediatiseringthese van Hjarvard is niet zonder kritiek ontvangen. Mia Lövheim vat de kritiek samen in *Mediatization of Religion: A Critical Appraisal* (2011).

Allereerst signaleert Lövheim een probleem met de manier waarop Hjarvard religie definieert. Hjarvard's definitie van religie is "...human actions, beliefs and symbols related to supernatural agencies", (2011: 154) wat er volgens Lövheim voor zorgt dat religie voornamelijk een cognitief fenomeen wordt, waar het om draait om de constructie en het onderhoud van een bepaald wereldbeeld.

Hjarvard maakt gebruik van het werk van Peter Berger (1967) voor zijn visie over religie als sacred canopy (hemels baldakijn) waarbij het de functie van religie is om orde en samenhang te geven aan de sociaal gestructureerde wereld. Deze vorm van religie wordt volgens Lövheim (2011: 155) in hedendaagse sociologische religiestudies echter gezien als een weinig voorkomend fenomeen in hedendaagse maatschappijen.

Een systematische en cognitieve visie op religie reflecteert volgens Lövheim vaak een ideaalbeeld met betrekking tot het religieuze individu, wat gebaseerd is op religieuze elite in plaats van de meerderheid van de religieuzen. Vele vormen van religieus leven en praktijken worden hierdoor niet meegenomen.

De laatste kritiek van Lövheim is dat Hjarvard de mediatisering van religie ziet als onderdeel van de secularisatie van de maatschappij (2011: 156-157). De secularisatiethese stelt dat modernisatie onherroepelijk de vermindering van religie betekent. Dit terwijl de secularisatiethese uitgebreid is bekritiseerd, zoals aan het begin van mijn scriptie aangegeven, omdat het niet staande blijkt te houden met de praktijk. Het idee dat religie in geïnstitutionaliseerde vorm afneemt, staat niet gelijk aan secularisatie. Zoals gezegd wordt religie op andere manieren beleefd. Maar dit neemt niet weg dat bijvoorbeeld in de Scandinavische landen de kerk nog steeds wordt gebruikt als het gaat om begravenissen, doop en huwelijken, en in tijden van nationale crisis. De rol is anders, maar de rol is nog wel aanwezig.

Samengevat heeft Hjarvard het volgens Lövheim, met zijn benadering van religie, het over een bepaalde vorm van geloof en kijkt hij niet naar hoe religie in hedendaagse samenlevingen beleefd wordt. Als professor gespecialiseerd media heeft hij zich voor zijn these gebaseerd op bepaalde theorieën en theses over religie, zoals religie als hemels baldakijn en de secularisatiethese, welke beide niet meer staande lijken te houden in de hedendaagse praktijk.

Hoewel Hjarvard's definitie van religie achterhaald genoemd kan worden, betekent het niet dat zijn observaties over de rol van religie in de media daardoor niet meer van toepassing zijn. Zeker zijn observaties over het verschil tussen geïnstitutionaliseerde religie en niet geïnstitutionaliseerde religie, maar ook de rol van ritueel in de mediatisering van religie, houden stand en zijn van belang voor mijn onderzoek.

Om te bepalen of Hjarvard's these in de praktijk staande houdt, heb ik verschillende elementen uit zijn these met de praktijk van religieus ritueel in *World of Warcraft* vergeleken. Zo heb ik gelet op de connectie met geïnstitutionaliseerde religie inderdaad verdwenen is bij de soort rituelen die uitgevoerd worden en de manier waarop de spelers invulling geven aan die rituelen, maar ook of er seculiere transformatie van het ritueel plaatsvindt. Ik heb gekeken of de rituelen inderdaad meer zijn gericht op entertainment, of er sprake is van individualisatie bij het uitvoeren van het ritueel en daardoor de sociale functie van het ritueel voor de gebruiker een kleine rol speelt. En ook heb er op gelet of deze nieuwe vorm van ritueel voor de gebruikers een vervanging zijn van het traditionele ritueel.

## 3. Games

In dit hoofdstuk introduceer ik allereerst games als medium en geef ik enkele voorbeelden van de rol die religie in dit relatief nieuwe medium kan hebben. Vervolgens ga ik specifiek in op het genre Massive Multiplayer Online Role Playing Game, waar *World of Warcraft* toe behoort, om voornamelijk enkele belangrijke begrippen uit te leggen. Het hoofdstuk eindigt met een korte vergelijking over het verschil tussen een virtuele wereld, zoals *Second Life*, en een game met een virtuele wereld.

### 3.1 Games en religie

Het verband tussen religie en het spelen van games zal wellicht niet direct duidelijk zijn en het is pas recentelijk dat het medium in de aandacht staat bij religiewetenschappers. Dit heeft verschillende redenen volgens Gregory Price Grieve en Heidi A Campbell (2014). Allereerst noemen ze dat games voornamelijk gezien wordt als een vorm van entertainment voor jonge jongens, terwijl uit onderzoek blijkt dat de gemiddelde gamespeler 35 jaar oud is en veertig procent van de gamespelers vrouw is. Games zouden ook geen belangrijke boodschappen bevatten omdat het allemaal gaat om spel, maar toch halen games juist veel inspiratie uit religieuze narratieven, personages en symbolen voor de werelden, verhalen en gameplay. Ook wordt een digitale game met een virtuele wereld niet echt genoeg gevonden. Het is niet iets dat in de echte wereld plaatsvindt, het is niet tastbaar.

Omdat ik er, na het spelen en kritisch benaderen van vele games, van overtuigd ben dat games niet alleen relevant zijn voor de studie van religie, maar zelfs unieke inzichten kunnen bieden zoals geen ander medium dit kan, wil ik enkele voorbeelden geven van hoe games en religie in de afgelopen jaren elkaar op unieke manieren tegen zijn gekomen.

#### **BioShock: Infinite**

Een recent geval gaat om *BioShock: Infinite* (2013) van Irrational Games, een vervolg op *BioShock* (2007) van dezelfde maker. In beide games is een utopische wereld gecreëerd met een opvallende rol voor religie, waar het in beide gevallen meer om een dystopie blijkt te gaan. In *BioShock* draait het verhaal om onderwaterwereld Rapture, gebouwd door visionair Andrew Ryan om een maatschappij te creëren zonder censuur, moraal of religie. De speler krijgt bij het afdalen in de zee richting Rapture via een videoboodschap de volgende ingesproken tekst van Andrew Ryan te horen:

I am Andrew Ryan, and I'm here to ask you a question. Is a man not entitled to the sweat of his brow? 'No!' says the man in Washington, 'It belongs to the poor.' 'No!' says the man in the Vatican, 'It belongs to God.' 'No!' says the man in Moscow, 'It belongs to everyone.' I rejected those answers; instead, I chose something different. I chose the impossible. I chose... Rapture, a city where the artist would not fear the censor, where the scientist would not be bound by petty morality, Where the great would not be constrained by the small! And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well.

Aangekomen in Rapture blijkt religie wel verbannen, maar niet compleet verdwenen te zijn. De bewoners weten Bijbels binnen te smokkelen en verwarde mensen zingen christelijke liedjes "Jesus loves me this I know, for the Bible tells me so". Dit is een voorbeeld van hoe religie in het narratief een rol kan spelen om een wereld op te bouwen.

In *BioShock: Infinite* gaat het tevens om een dystopische wereld, maar deze keer hoog in de lucht met de zwevende stad Columbia. In deze wereld wordt religie niet verbannen, maar juist omarmt met een nationalistische inslag om niet alleen de wereld op te bouwen, maar ook de bewoners onder bedwang te houden.

Waar de speler in *BioShock* een speech krijgt te horen om zo geïntroduceerd te worden in Rapture, en de rol die religie in die wereld heeft, neemt *BioShock: Infinite* een andere route. De speler moet bij binnenkomst in Columbia een doop ondergaan. Deze doop is niet over te slaan, maar moet de speler actief zelf ondergaan door het gespeelde personage er naar toe te sturen en vervolgens een knop in te drukken om de doop te accepteren.

Deze scène was reden voor een speler, Breen Malmberg, om zijn geld terug te eisen:

I cannot play it because at the very beginning of the game there is a section of the game that is so offensive to my religious beliefs that I cannot proceed with it any further. I did not know this section of the game was there and had no way of knowing it was there before-hand as it was not shown in any trailers, previews, screenshots or other marketing material.

The player is forced to make a choice which amounts to extreme blasphemy in my religion (Christianity) in order to proceed any further - and am therefore forced (in good conscience) to quit playing and not able to experience approx. 99% of the content in the game.

There is no option to turn this particular content off or to bypass or skip it in any way.<sup>2</sup>

Malmberg heeft zijn geld teruggekregen van de winkel waar hij de game had gekocht. Dit is een voorbeeld van hoe een game in de gameplay, de acties die de speler doet, religie gebruikt niet alleen als narratief element, maar als wezenlijk onderdeel van de acties van de speler.

### **Resistance: Fall of Man**

Een derde voorbeeld is de game *Resistance: Fall of Man* (2007) gemaakt door Insomniac Games. Een schietspel waarin de speler tegen hordes aan buitenaardse wezens op aarde vecht, met als achtergrond een bijna verwoest Engeland waar de mensen pogen in leven te blijven. Eén van de locaties in de game is een nagemaakte versie van de Manchester Cathedral.

---

<sup>2</sup> Some Don't Like BioShock's Forced Baptism. Enough To Ask For A Refund. <http://kotaku.com/some-dont-like-bioshocks-forced-baptism-enough-to-as-473178476> (16 april 2013)



De Church of England heeft uitgever Sony Computer Entertainment aangeklaagd, omdat de kerk gebruikt wordt als achtergrond voor schietgeweld.<sup>3</sup> Nigel McCulloch, Bisschop van Manchester wordt geciteerd in de Times: "It is well known that Manchester has a gun crime problem," McCulloch had said. "For a global manufacturer to re-create one of our great cathedrals with photo-realistic quality and then encourage people to have guns battles in the building is beyond belief and highly irresponsible."

Sony heeft zijn excuses aangeboden, maar geen intenties gemaakt om de kathedraal uit de game te verwijderen.

Georgia Tech professor Ian Bogost beargumenteert juist dat de kathedraal een van de meest significante ervaringen uit de game creëert.<sup>4</sup> In de gamewereld werd de kerk gebruikt als geïmproviseerd ziekenhuis, met rijen bedden en medische benodigdheden, maar zodra de speler er komt is het al compleet verlaten. Het laat volgens Bogost zien dat de kerk er tijdens de eerste aanvallen van de buitenaardse wezens was om de mensen in nood te helpen. En hoewel er op een moment in de kerk geschoten moet worden om de kerk zelf te verdedigen, biedt de kathedraal volgens Bogost een uniek punt van rust. Een pauze in van het spel om te reflecteren. Dus waar de Church of England vooral het geweld ziet in een game, wordt er niet naar de context gekeken naar wat de plaatsing van de kerk in het narratief van de game zegt en wat het met de speler doet.

## **Journey**

De vraag is of games ook daadwerkelijk een religieuze ervaring kunnen bieden. Hoewel hier nog nauwelijks tot geen onderzoek over heeft plaatsgevonden, moet *Journey* (2012) van gamemaker thatgamecompany dichtbij komen. In ieder geval biedt het de mogelijkheden ervoor.

In *Journey* stapt de speler in de rol van een in een gewaad gekleed personage met als enig doel om naar een berg in de verte te reizen. In die reis moet de speler obstakels overkomen, puzzels oplossen en kan de speler een andere speler tegenkomen. Met deze anonieme vreemdeling kan de speler niet communiceren, buiten het maken van een enkel geluidje om de aandacht te trekken, maar de spelers kunnen wel samen die reis naar de berg maken. Bijna aangekomen bij de berg lijkt het personage te sterven, maar aan de andere kant van de berg ontploft het spel in een hemelse extase waarbij het personage naar het hoogste punt reist, daar als licht terugreist naar het begin van de game en de speler weer opnieuw kan beginnen.

Vaak wordt er in games religieuze symboliek gebruikt, zoals kerken en kruizen, maar *Journey* heeft een religieus karakter zonder direct verbonden te zijn met een specifieke religieuze stroming. Over hoe *Journey* op verschillende manieren geïnterpreteerd kan worden, geeft journalist Tamoor Hussain een

---

<sup>3</sup> *Church of England attacks use of cathedral in PS3's Resistance*. <http://www.eurogamer.net/articles/church-of-england-attacks-use-of-cathedral-in-ps3s-resistance> (11 juni 2007)

<sup>4</sup> *Persuasive Games: The Reverence Of Resistance*. [http://www.gamasutra.com/view/feature/130107/persuasive\\_games\\_the\\_reverence\\_of\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/130107/persuasive_games_the_reverence_of_.php) (10 september 2007)

voorbeeld van hoe hij als moslim het gewaad van het gespeelde personage interpreteert als een nikab, en de manier waarop het personage gaat zitten bij het uitspelen van een level - een kleermakerszit met de handen op de knieën - interpreteert als een van de posities waarin een moslim bidt.<sup>5</sup> Journey is niet gemaakt als een islamitische game, maar kan wel zo ervaren worden.

Zoals Hjarvard ook noemt in zijn mediatiseringthese is dit een vorm van religieuze verbeelding die niet vanzelfsprekend opgemerkt wordt door elke speler. Spelers die echter op een bepaalde manier kijken naar een game, zoals *Journey*, kunnen deze religieuze verbeelding zien en deze zelfs zien als verbeelding van een eigen religieuze traditie. *Journey* prikkelt deze verbeelding deels doordat de game opgebouwd is als een pelgrimage. De pelgrimage speelt niet alleen een grote rol in menig religieuze traditie, maar kan ook daarbuiten een rol voor religieuzen of spirituelen hebben.

Hierboven heb ik drie recente voorbeelden genoemd, maar het medium biedt veel meer potentie wat pas sinds enkele jaren ook opgemerkt wordt door onderzoekers van religie. Als voorbeeld is er een rijke collectie aan artikelen in de *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, met een editie gericht op games met als titel *Religion in Digital Games: Multiperspective and Interdisciplinary Approaches* (2014). Deze editie bevat artikelen als *The Lord is My Shepard: Confronting Religion in the Mass Effect Trilogy* door Joshua A. Irizarry en Ita T. Irizarry over hoe de wereld in de *Mass Effect*-games en de keuzes die de speler maakt, de speler confronteert met eigen ideeën over religie. En *Religion as Resource in Digital Games* door Ryan Clark Thames, over hoe religie een hulpmiddel is in strategiegames.

Qua boeken is er nog voornamelijk sprake van algemene oriëntaties over hoe religie en games met elkaar te maken hebben. Een voorbeeld is *Halos and Avatars: Playing Video Games with God* (2010) een collectie aan essays van Craig Detweiler over theologische thema's in games. En het recentelijk verschenen *Playing with Religion in Digital Games* (2014) waarin Heidi A. Campbell en Gregory Price Grieve de relatie tussen gaming en religieuze praktijk bekijken.

Maar er worden ook specifieke cases bestudeerd, hoewel nog in zeer beperkte mate. Een goed voorbeeld hier van is *Religion Architecture in Videogames: Perspectives from Curriculum Theory and Religious Education* (2009) waarin Mark Alan Hayse de rol van religie als "morele economie" bekijkt in de game *Ultima IV: Quest of the Avatar* (1985).

Door de unieke eigenschappen van games, voornamelijk door de rol van interactie in het medium, zijn er unieke punten waarin religie en games elkaar ontmoeten en tal van potentiële onderzoeksonderwerpen. Religieus ritueel in *World of Warcraft* is daar zonder twijfel één van.

---

<sup>5</sup> EFMS – Religion in Video Games <https://www.youtube.com/watch?v=snYrwGow9jE> (9 april 2012)

## 3.2 MMORPG

*World of Warcraft* is een Massive Multiplayer Online Roleplaying Game (doorgaans afgekort tot MMORPG) en games in dit genre zijn moeilijk te begrijpen zonder eerst enkele termen uit te leggen.

**Avatar:** Een startende MMORPG-speler maakt altijd eerst een personage aan, een avatar. Deze avatar kan vrouwelijk of mannelijk zijn en vaak kan de speler kiezen uit verschillende rassen, van menselijk tot monsterlijke orcs of katachtige wezens. In *World of Warcraft* zijn er op het moment van schrijven dertien speelbare rassen. Deze zijn onderverdeeld in de facties Alliance en Horde, een ruwe scheiding tussen het goed en kwaad dat tegen elkaar strijd in deze fictieve wereld. De keuze voor het ras bepaalt in welk gebied van de virtuele wereld de speler start.

Naast een ras kan de speler ook een keuze maken tussen verschillende klassen, zoals een Mage (magiër), Warrior (krijger) of Priest (priester). Er zijn op het moment van schrijven elf verschillende klassen om uit te kiezen. De keuze voor de klasse bepaalt voornamelijk welke speelstijl de speler aanneemt. Zo zal de Warrior sterk zijn en in een groep er voor zorgen dat de monsters verslagen worden, terwijl de Priest met helingsspreuken en magische schilden bijvoorbeeld de Warrior zo lang mogelijk in leven houdt.

**NPC:** NPC's, of Non Player Characters, zijn personages in de virtuele wereld die niet door spelers bestuurd worden. Deze NPC's kunnen bestaan om de spelwereld te vullen met hun aanwezigheid, en zo de wereld een levendige uitstraling te geven, maar het merendeel van de NPC's bestaan om de speler opdrachten te geven: Quests.

**Quest:** Quests zijn opdrachten die de speler ontvangt van NPC's. Er staat vaak een uitroepteken boven een NPC in de wereld en zodra de speler op de NPC klikt krijgt hij een tekst te lezen met daar in een uitleg wat er moet gebeuren en waarom dat moet gebeuren. Bijvoorbeeld dat er enkele monsters gedood moeten worden, omdat het gebied anders te gevaarlijk wordt.

Een voorbeeld van hoe een Quest er uit kan zien is de tweede Quest die mijn Human Priest te zien kreeg:

### **Marshal McBride**

#### **Kobold Camp Cleanup**

Your first task is one of cleansing. A clan of kobolds have infested the woods to the north. Go there and fight the kobold vermin you find. Reduce their numbers so that we may one day drive them from Northshire.

#### **Quest Objectives**

Kill 10 Kobold Vermin, then return to Marshal McBride.

### **Rewards**

You will receive: 25 copper

In dit voorbeeld krijgt de speler de opdracht van NPC Marshal McBride, heet de Quest "Kobold Camp Cleanup" en is de tekst er onder bedoeld om de Quest context te geven in het verhaal en de wereld. Om aan deze Quest te voldoen moet de speler tien Kobold Vermin doden en vervolgens weer praten met Marshal McBride om de beloning te krijgen, in dit geval 25 koperen munten. Deze vorm van Quest, een bepaald aantal monsters doden en weer terug gaan om de beloning op te eisen, is de manier waarop het merendeel van de Quests in World of Warcraft is opgebouwd.

**Mob:** Mobs zijn NPC's die door de computer bestuurd worden. Waar NPC's voornamelijk stil staan en wachten tot de speler een Quest bij ze komen halen, of in een vast patroon lopen door een gebied in de wereld, zijn mobs vaak wezens in de wereld die verslagen kunnen worden. Door deze wezens te verslaan kan de speler aan Quests voldoen, geld verdienen, ervaringspunten verdienen of bepaalde voorwerpen vinden zoals een dierenhuid of een nieuw wapen.

**Levels:** Door het voldoen van Quests, het verslaan van monsters en het ontdekken van de wereld doen spelers ervaringspunten op. Door het verzamelen van deze punten gaan spelers in level omhoog. Een beginnende speler is level 1, terwijl een ervaren speler op het moment van schrijven maximaal level 90 kan zijn. Als een avatar een hoger level is, is het personage onder andere sterker, kan er betere uitrusting gedragen worden en krijgt de speler meer mogelijkheden in de vorm van spreuken of aanvallen. Een speler met een hoger level staat dus in een hogere rangorde in de virtuele wereld.

**Role-playing:** MMORPGs zijn voor spelers op verschillende manieren te spelen, en deze verschillende speelstijlen worden door de makers gefaciliteerd door spelers op verschillende servers te laten spelen. Op een server wordt een versie van de wereld geplaatst die gelijk is aan andere versies, maar elk hun eigen spelers huisvesten. Door technische beperkingen en overbevolking van de wereld kunnen niet alle miljoenen spelers tegelijk in dezelfde wereld op dezelfde server spelen. Er zijn servers waarin spelers richten op het zo snel mogelijk bereiken van een hoog level, servers waar spelers tegen elkaar vechten en servers waar role-play voorop staat.

Hoewel spelers bij het aanmaken van een avatar al een rollenspel starten, gaat het bij role-playing servers een stap verder. Niet alleen zijn spelers een bepaald ras, met een zelfverzonnen naam, maar ze zien hun avatar als een volledig personage dat leeft in de virtuele wereld en moet omgaan met de regels en gebeurtenissen van die wereld. Een speler die een dwerg role-played probeert zich zo goed mogelijk als een dwerg te gedragen zoals een dwerg zich zou gedragen in de specifieke wereld.

Het kenmerk van role-play is dat het door de spelers zelf ingevuld wordt en niet door de makers van de game en de spelwereld. Toch kunnen makers bepaalde regels opzetten om de role-play zo prettig mogelijk te doen verlopen voor iedereen. Zo heeft bijvoorbeeld Blizzard, de maker van *World of Warcraft* de volgende officiële regels opgesteld:

To help our players maintain an immersive role-playing environment, we have laid out special role-playing realm rules. If you find another player acting in a manner that contradicts the spirit of the guidelines detailed below, please request that the offending player stop their negative behavior. If the actions continue after your request, report the player.

### **Harassment**

This category includes:

- ❖ Players that specifically target role-players for verbal or physical abuse (not limited to offensive language).

If a player is found to be targeting role-players with the specific intent to harass, they may be temporarily suspended from the game.

### **Naming**

This category includes:

- ❖ Any Non-Medieval or Non-Fantasy names (i.e. Slipnslide, Robotman, Technotron).
- ❖ Clear and masked names which are references to very well known people, characters, places, or icons (i.e. Britneyspears, Austinpowers, Mcdonalds, Georgewashington, Newyork)
- ❖ Names which consist of multiple (generally more than 2) words strung together to create partial or complete sentences (i.e. Inyourface, Welovebeef, Howareyou)

If a player is found to have such a name, that player may:

- ❖ Be assigned a randomly generated name
- ❖ Be given the appropriate additional penalty if the name violates standard naming rules.<sup>6</sup>

Er zijn in dit geval dus enkel wat regels over dingen die absoluut niet mogen, en er wordt niet door Blizzard opgelegd wat een role-player wel zou moeten doen. Omdat de makers niet constant het spel in de wereld in de gaten kunnen houden, is er de optie voor spelers om andere spelers aan te geven als ze de regels overtreden.

**Guild:** Een Guild is een groep spelers die onder een bepaalde naam bij elkaar hoort en vaak met elkaar de MMORPG speelt. De sociale kant is belangrijk voor een MMORPG en een Guild is een van de meest gebruikte manieren waarin mensen in een MMORPG met elkaar in contact blijven.

**PvP:** MMORPG's kunnen op verschillende manieren gespeeld worden. Spelers kunnen vooral bezig zijn met de wereld en de opdrachten die daar te doen zijn (ook wel PvE: player versus environment), maar spelers kunnen ook tegen elkaar spelen (PvP: player versus player). PvP kan niet als de speler er niet zelf

---

<sup>6</sup> *RP and PvP Realm Policies* <https://us.battle.net/support/en/article/rp-and-pvp-realm-policies>

toestemming voor geeft door op een speciale PvP-server te spelen, of door expliciet toestemming te geven op een andere server.

### 3.3 Game versus virtuele wereld

Hoewel *World of Warcraft* een duidelijke virtuele wereld heeft, is het niet gemaakt puur als virtuele wereld an sich. Dit is het best duidelijk te maken door *World of Warcraft* te vergelijken met *Second Life*, een virtuele wereld die wel al menigmaal is meegenomen in de studie van religie door de mogelijkheden die de wereld biedt voor bijvoorbeeld hele virtuele kerken, synagogen en moskeeën zoals *Cyber-rituals in Virtual Worlds: Wedding Online in Second Life* (2007) *Virtual Religion, An Approach to a Religious and Ritual Topography of Second Life* (2008) van Kerstin Radde-Antweiler en *Online Rituals in Virtual Worlds* (2008) van Nadja Miczek.

*Second Life* is een virtuele wereld gemaakt voor mensen om alles te doen wat ze willen doen, dus ook voor religieuze doeleinden zoals het bezoeken van een virtueel gehouden kerkdienst in een virtuele kerk, of het uitvoeren van rituelen. Dit komt omdat *Second Life* een virtuele wereld is zonder doel, het is geen game. Gebruikers zijn verplicht hun eigen doel in die wereld te vinden.

*World of Warcraft* is ook een virtuele wereld, mogelijk nog groter dan die van *Second Life*, maar deze wereld bestaat in een game waar spelers juist wel duidelijke doelen hebben om te bereiken. Er is een heldere structuur. Het religieuze onderdeel van de game, zoals de fictieve religies, zijn maar een klein gedeelte van de game. De rol van religie in *World of Warcraft* kan voor spelers compleet langs hen heen gaan, of ze kunnen het niet belangrijk vinden. De wereld biedt zoveel, dat het spelers de keuze geeft wat ze in zich opnemen of wat ze belangrijk vinden in de wereld. Een stuk opvallender dus, dat er in een game dat er niet specifiek voor gemaakt is, spelers toch de rituelen opzoeken.

Waarom spelers dit doen is pas te begrijpen bij meer uitleg over de game en rituelen in het volgende hoofdstuk.

## 4. World of Warcraft

Na een introductie van games in het algemeen, en de MMORPG als genre, zoom ik in dit hoofdstuk in op de game die ik gekozen heb om als casus te onderzoeken: *World of Warcraft*. Allereerst door te kijken naar Azeroth, de virtuele wereld uit *World of Warcraft*, de geschiedenis van die wereld en hoe de spelers in die wereld bestaan. Vervolgens bespreek ik de fictieve religies die bestaan in Azeroth en de plek van die religies in de wereld. Het hoofdstuk sluit ik af met een uitleg over mijn eigen avatar in Azeroth.

### 4.1 Azeroth

De virtuele MMORPG-wereld van *World of Warcraft* heet Azeroth en komt voort uit eerdere games in de *Warcraft*-gameserie. Het heeft dus een rijke geschiedenis, wat helpt om het te laten voelen als een volledig uitgewerkte wereld met een verleden en een bepaalde logica.

In *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) was Azeroth nog een vredige plek, tot de Orcs uit de wereld Draenor via een portaal binnen vielen als een leger genaamd de Horde en de Humans uit Azeroth zo goed als versloegen. In *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) kregen de Humans hulp van andere naties, en vormden de Humans, samen met de Gnomes, Elves en Dwarves de Alliance om tegen de Horde te vechten en te winnen door onder andere de portaal te vernietigen waardoor de Orcs Azeroth zijn binnengevallen.

In *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) wordt Azeroth bedreigd door een nieuw kwaad: het demonische leger Burning Legion. De Humans, Orcs en de Night Elves moeten samenwerken om de Burning Legion te verslaan.

In *World of Warcraft* (2004) is de alliantie tussen Horde en Alliance weer voorbij. De Horde heeft andere naties uitgenodigd om met hun te vechten, dus nu zijn er twee grote allianties: De Horde en de Alliance die met elkaar in oorlog zijn. Via uitbreidingen op *World of Warcraft* zijn niet alleen relaties tussen naties veranderd, zoals het samenwerken tegen een gemeenschappelijk kwaad, maar zijn er ook nieuwe rassen bijgekomen.

De Alliance bestaat sinds de nieuwste uitbreiding *Mists of Pandaria* (2012) uit de Humans, die starten in de groene regio Elwynn Forest en bekend staan om hun mogelijkheid om zich steeds aan te passen en te herbouwen in een veranderende wereld. Voorts zijn er de Dwarves, die starten in het sneeuwrijke berggebied Dun Morogh en bewerkers van steen en staal zijn. Dan zijn er de Nights Elfs, die starten in het paarsgroene bosgebied Teldrassil en eens onsterfelijk waren maar tegenwoordig onderhevig zijn aan ouderdom en ziekte. Vervolgens zijn er de Draenei, die starten in het kristalrijke Azuremyst Isle en intelligent en sterk in magie zijn. Dan zijn er nog de Gnomes, die starten in het technologisch verrijkte Gnomeregan en uitvinders zijn. En als laatste zijn er de Worgen, startend in het afgelegen Gilneas City en ooit Humans waren maar door een vloek zijn veranderd in wolfachtige wezens.

De Horde bestaat uit de Orcs, die starten in het droge Durotar en sterke groene monsters zijn. Vervolgens zijn er de Undead, die starten in het dode Trisfal Glades en levende doden zijn. Dan zijn er de Trolls, die starten in de tropische Echo Isles en bekend staan om hun wreedheid en donkere mystiek. Ook zijn er de Tauren, die starten in het serene Mulgore en vredige stierwezens zijn. Vervolgens zijn er de Goblins, die starten in het handelsgebied Kezan en hebzuchtige handelaars zijn. En als laatste horen bij de Horde de Blood Elves, die starten in het magische Eversong Woods en zich voornamelijk afzijdig houden van zowel Horde als Alliance.

Het laatste ras zijn de Pandaren, die starten het door oorlog niet aangeraakte Pandaria. De Pandaren zijn onafhankelijk van zowel de Horde als de Alliance en zoeken vooral de vrede op, maar weten deze vrede ook te verdedigen.

Al deze gebieden bij elkaar vormen Azeroth. Een speler in *World of Warcraft* kiest bij het maken van een avatar voor één van deze rassen, en dat bepaalt dus waar de speler in de wereld start. Naast een ras, kiest de speler ook een klasse.

Als klasse kan de speler kiezen uit een de sterke Warrior of Death Knight, de stille Rogue, de spreukwerpende Mage, de natuur aanroepende Druid, de natuur bevriende Hunter, de demonische Warlock, de elementen gebruikende Shaman, de helende Priest, de vredelievende Paladin of de getrainde Monk. Niet elke klasse kan door elk ras beoefend worden, maar de keuze bepaalt wel voor een groot deel hoe het spel gespeeld wordt. Zo zal bijvoorbeeld de Warrior van dichtbij mobs verslaan, terwijl de Mage meer van ver af spreuken schiet en de Priest meer een ondersteunende rol heeft door de andere spelers te beschermen.

De makers van deze wereld houden zich afzijdig van de spelers. Er worden uitbreidingen gemaakt op de wereld door de makers, en de makers zelf hebben ook personages in de wereld, maar deze staan gelijk aan de spelers en staan niet bekend als makers. In die zin hebben de deelnemers van de wereld geen direct contact met de scheppers van de wereld.

## 4.2 Religie

De fantasiewereld van *World of Warcraft* heeft een rijke geschiedenis. Daarbij hoort een verleden voor elk van de rassen en de wereld zelf, maar er bestaat ook een rijke religieuze achtergrond. Elk ras heeft eigen ideeën over religie, en de wereld zelf staat vol met gebouwen en symbolen om dat te ondersteunen.

Deze fictieve religies beschrijf ik op twee manieren. Allereerst door het beschrijven van de bovennatuurlijk elementen van de religies, maar daarnaast wil ik ook de functies van de religies voor de maatschappijen in de game meenemen. In hoeverre iets tot religie toebehoort in *World of Warcraft* is



breed. Niet elke religie in Azeroth heeft namelijk transcendent elementen, en in sommige gevallen gaat het wellicht meer om filosofische, ideologische of spirituele wereldbeelden. Maar het zijn vergelijkbare culturele tradities, geschaard onder de noemer religie, die iets zeggen over hoe de rassen in het leven staan. Bainbridge (2010: 62-75) beschrijft de verschillende religies:

## Elune

De Night Elves aanbidden de godin Elune, en symbolen zoals maansikkels en totems van Elune zijn te vinden op verschillende gebouwen in Azeroth. De Night Elves spreken zegeningen uit als “Elune light your path”, “Elune be with you”, “May the stars guide you”, “Goddess watch over you”, en “Goddess bless you”.

Elune is de enige religie voor de Night Elves, en vraagt deelname van alle leden van deze maatschappij. Voor de Night Elves is er niet een aparte staat naast de kerk, het gaat hier dus om een theocratische samenleving. Tyrande Whisperwind is de hogepriesteres en te vinden in de Temple of the Moon.



Temple of the Moon.

De bovennatuurlijke zijde van de religie is duidelijk te zien in de wereld, waardoor de Night Elves niet hoeven te twijfelen over de religie met bijvoorbeeld bomen die vrij door de wereld lopen. Functioneel gezien zorgt de religie er voor dat de samenleving samen blijft te midden van de oorlog en andere wereldveranderende gebeurtenissen. De religie van de Night Elves staat ook aan de basis van de respect voor de natuur. Elune wordt gezien als een moeder natuur, maar staat wel boven de wereld staat zodat ze zelf niet gecorrumpeerd kan worden.

De religie van Elune heeft voornamelijk een vrouwelijke kant. Naast Elune als godin zijn de priesters in de Temple of the Moon ook vrouwen. Spelers die een mannelijke Night Elf avatar maken kunnen wel priester worden, maar alle NPC's die in de wereld verbonden zijn met Elune zijn vrouwelijk.

### **Druidism**

Druidism is in *World of Warcraft* een oude religieuze beweging onder de Tauren en de Night Elves. Druidism is duidelijk verbonden met het Elune-geloof, hoewel de Tauren zich daar niet van bewust zijn. De religieuze beweging is ontstaan vanuit de charismatische Night Elf Malfurion Stormrage. Volgens de legendes heeft hij het geloof en de methodes van druïdisme overgenomen van de demigod Cenarius, die in het bos leeft in harmonie met de natuur.

Malfurion Stormrage zou in een droomwereld terecht zijn gekomen, een wereld die gelijk is aan Azeroth, maar dan een alternatieve versie waar de natuur perfect in balans is en geen civilisatie dat heeft verstoord. Volgers van het druïdisme geloven dat Malfurion Stormrage terug zal keren om zijn mensen te redden. Druïdism is dus een combinatie van een messiaanse verwachting naar een redder en oude gebruiken over het in vrede en balans leven met de natuur.

### **Shamanism**

Shamanism wordt uitgevoerd door de Tauren, Orcs, Trolls en Draenei. Het een primitieve vorm van religie. In de basis gaat het sjamanisme in *World of Warcraft* om personificaties van de natuurelementen. Net al het druïdisme gaat het hier dus om samen leven met de natuur, maar waar het bij het druïdisme gaat om de flora en fauna in de wereld, legt het sjamanisme meer nadruk op de elementen.

### **Holy Light**

Holy Light is de religie die wordt aangehangen door door Humans, Dwarves, Draenei, Undead en Blood Elves, allen met eigen priesters. Bainbridge (2010: 73) argumenteert dat het de meest gesecculariseerde vorm van religie in *World of Warcraft* is, omdat het de minste eisen stelt aan het geloof. Het is voor de Humans een religie die meer gericht is op een ethische code dan bovennatuurlijke elementen. Er is geen god of Messias. De religie promoot puurheid, goedheid, vriendelijkheid en compassie. Hoewel de religie van de Holy Light geen bovennatuurlijke elementen bezit, heeft het door het gebruik van kerken en een grote kathedraal qua uiterlijk het meeste weg van het christendom.

### **Religie in de wereld**

De wereld van Azeroth is compleet verzonnen. Hoewel de wereld is opgebouwd vanuit verschillende vorige games in de *Warcraft*-serie, is er niets in de wereld dat zo gemaakt hoeft te worden om te lijken op de echte wereld. Toch wordt er bij MMORPG's in een fantasiewereld vaak gekozen voor een wereld gebaseerd op onze Europese Middeleeuwen. Hoe fantasierijk *World of Warcraft* ook is, de verschillende

rassen en andere bovennatuurlijk elementen komen ook voort uit middeleeuwse folklore. En hoewel het allemaal fantasie is, en de makers de ruimte te hebben om elementen toe te voegen of weg te laten, is er door gamemaker Blizzard toch voor gekozen om religie een belangrijke rol te geven in de wereld, net zoals dat het geval is in vele MMORPG's die in een soortgelijke fantasieversie van de Middeleeuwen plaatsvinden. (Gregory 2014: 136)

De religies in deze werelden, en zo ook *World of Warcraft*, zijn volgens Gregory (2014: 138) gebaseerd op historische artefacten en devotionele praktijken. Dus ook al spelen de spelers hun religie enkel, het kan toch bestudeerd worden vanuit de middeleeuwse devotie waar ze uit vandaan komen.

Religie is terug te vinden in veel elementen van *World of Warcraft*. Bijvoorbeeld in de taal, zoals het regelmatig refereren naar het Light door de aanhangers van de Holy Light. Maar ook in de omgeving, zoals de kerken en tempels die in Azeroth te vinden zijn en in de spreuken van de avatars. Zo was "Smite" de naam van een van de eerste spreuken die mijn Human Priest kon gebruiken, met als beschrijving: "Smite an enemy for Holy damage".

Gregory beargumenteert (2014: 138) dat deze elementen uit middeleeuwse religie van belang zijn voor het narratief van de wereld. Maar niet alleen maakt het de wereld meer compleet, het helpt ook om een verbinding te maken tussen de gamewereld en de realiteit, en dus het leven van de speler.

Daarnaast lijkt het zo dat hoe complexer religie is verweven met de virtuele wereld en het narratief van die wereld, de kans groter is dat de speler op de religieuze elementen reageert en er mogelijk zelf iets mee gaat doen. (Heidbrink, Knoll, Wysocki 2014: 31-32)

### 4.3 Human Priest

Voor mijn onderzoek heb ik voor een enkele avatar gekozen. Hierdoor heb ik ingeleverd dat ik niet alle facetten van deze enorme wereld kon bestuderen, maar dat was ook geen realistisch doel in het tijdbestek van deze scriptie. Zo miste ik bijvoorbeeld hoe het is om de verschillende rassen en de verschillende klassen te spelen. Maar wat ik er voor terug kreeg is dat ik mij kon verdiepen met de avatar die ik had, en door een hoog level te bereiken met die avatar meer gebieden kon zien en zo ook meer van de wereld kon meemaken.

Mijn avatar voor mijn onderzoek in Azeroth was een Human Priest. Priesters zijn vaak een mogelijke rol die een speler kan aannemen in MMORPG's, maar vanzelfsprekend hebben priesters in een MMORPG niet dezelfde rol als priesters in de echte wereld. Daarom krijgt de Priest in MMORPG's vaak een ondersteunende rol. Wanneer spelers samen spelen, is de Priest diegene in de groep die de anderen via spreuken heelt en beschermt.

Dit is een passende rol voor een religieus personage, zoals Bainbridge (2013: 110) beargumenteert, want religie is een van de meest sociale menselijke activiteiten. In een zwaar gevecht kan een Priest zelf weinig beginnen, want een helper heeft gebruikelijk in MMORPG's weinig bepantsering om aanvallen af te weren. Daarom is deze klasse voornamelijk geschikt voor spelers die geïnteresseerd zijn in de sociale kant van een MMORPG, omdat een Priest vaak enkel verder komt in de game en de wereld door samen te werken met andere spelers door elkaars krachten te gebruiken en elkaars zwaktes aan te vullen. Een Priest is in menig MMORPG op zichzelf niet in staat om veel te bereiken, maar in een groep is een Priest onmisbaar.



Mijn Human Priest rijdend op een paard in een bosrijk gebied van Azeroth.

In *World of Warcraft* heeft de priester-klasse inderdaad ook de zwakste bepantsering, maar is de klasse niet compleet op anderen aangewezen. Via spreuken kan de priester schade doen aan mobs, waardoor ook de individuele kant van het spelen van een MMORPG bij het spelen van een Priest een rol kan spelen.

In mijn onderzoek heb ik mij voornamelijk gericht op de religie van Holy Light. Omdat ik in deze enorme wereld, met alle continenten, rassen en religies een keuze moet maken, heb ik mij op de religie gericht waar de rituelen, gebruiken en de role-play het sterkst zijn en dat is Holy Light.

## 5. Ritueel, spel en taal

In dit hoofdstuk leg ik uit hoe ritueel en spel met elkaar in verhouding staan. Allereerst door uit te leggen wat role-play is, omdat het merendeel van religieus ritueel in *World of Warcraft* via rollenspel gespeeld wordt. Vervolgens zoom ik in op wat religieuze rituelen zijn, daarna ga ik dieper op ritueel en spel via het werk *Homo Ludens* van Johan Huizinga om af te sluiten met de rol van taal in *World of Warcraft* met specifiek een kijk naar taal bij het uitvoeren van ritueel.

### 5.1 Role-play

Er zijn voor spelers verschillende manieren om *World of Warcraft* te spelen. Ze kunnen zich richten op het zo snel mogelijk zo sterk mogelijk worden, op het vechten tegen elkaar, op het spel solo te spelen, samen te spelen of als een rollenspel te spelen. Hoewel *World of Warcraft* een Massive Multiplayer Role Playing Game is, en het rollenspel er dus vanzelfsprekend bij hoort, kunnen spelers die spelen voor het rollenspel verder gaan dan enkel het aanmaken van een avatar met een andere naam.

In speciale role-playing servers is het de bedoeling dat alle spelers hun personage zo echt mogelijk proberen te spelen. Spelers besturen hierbij dus niet enkel een avatar, maar op deze servers is die avatar een volledig door de speler uitgedacht personage in de wereld, met eigenschappen die passen bij het ras en de klasse die het personage heeft. Dus een speler met een avatar van een Orc Warrior zal zich anders gedragen dan een speler met een avatar van een Dwarf Priest, en ook anders reageren op personages van andere rassen. Zodra de speler met iemand in gesprek gaat, via een chatkanaal ingebouwd in het spel, praat de speler dus niet als zichzelf, maar als het personage dat gespeeld wordt.

Om dit te verduidelijken geef ik een voorbeeld, waarbij de teksten overgenomen zijn zoals ze voor de spelers te zien zijn. Dus zodra in dit geval Tahrina iets zegt, dan staat er "Tahrina:", maar het kan ook zijn dat de speler die Tahrina bestuurt een actie wil ondernemen dat nuttig is in het rollenspel, maar vanwege technische beperkingen niet in de game kan, dan verschijnt er geen dubbele punt, maar een door de speler geschreven actie zoals "Tillsdale nods at Tahrina".

De teksten die overgenomen zijn uit chatgesprekken in de game, zijn overgenomen zoals ze getypt zijn door de spelers, dus inclusief typ- en spelfouten. De spelers doen ook acties met hun avatars, zoals naar een andere plek lopen, wat aangeduid wordt door een tekst tussen haakjes.

Mijn level 60 Human Priest zat op een bankje in de Cathedral of Light, de grootste kerk van Azeroth in Stormwind City, de grootste mensenstad in Azeroth. Een level 90 Human Warrior, Tillsdale, en een Level 90 Night Elf Priest, Tahrina, hadden een gesprek.

Tahrina: Find that priest now

Tillsdale nods at Tahrina

(De Human Warrior loopt naar een Human Priest die op een bankje zit.)

Tillsdale: Excuse me Sire, can I ask you something?

Tillsdale: You see, I seem to have lost my memories. I can't remember who I am, where I come from, what I'm doing here.

Tillsdale: Maybe you, or maybe you know someone, who is able to help me?

(De Human Warrior loopt naar een andere Human Priest op een bankje.)

Tillsdale: You?

(De Human Warrior wandelt terug naar de Night Elf Mage.)

Tillsdale: Hmm..

Tahrina: Silent types.

Tillsdale: Huh yeah, I'm never gonna find a priest or a doctor.

Tillsdale: I think I see someone over there.

Tillsdale: I'll be right back.

Tahrina: You leaving?

Tillsdale: I met someone. A priest.

Tahrina: great

Tahrina: That was fast

Tillsdale: I go up to her, ask her if she can take a look on my memories.

Tillsdale: She tells me to sit down. I do.

Tillsdale: Begins doing something to me; looking inside my head.

Tillsdale shivers a bit.

Tillsdale: Didn't work.

Tahrina: I think you should stay here.

Tillsdale: I'm not staying one more minute inside this excuse for a church.

Tillsdale: I swear; they did this to me.

Tahrina: I find that hard to believe.

Tillsdale: Huh, yeah. I find it hard to believe anything.

Tahrina: Come on.

(Het tweetal wandelt weg uit de kathedraal.)

De twee spelers hier kennen elkaar en hun rollenspel is een voortzetting van eerdere ontmoetingen met elkaar, en na deze scène zal het rollenspel hoogstwaarschijnlijk voortgaan. Het is op geen enkele manier onderdeel van *World of Warcraft* dat het personage dat gespeeld wordt het geheugen kwijt kan raken en daarvoor hulp moet zoeken bij een priester, maar dit is wel een verhaal dat past in deze wereld. Het is een verhaal dat de spelers zelf verzinnen en invullen.

Ik noem wat hier gebeurde een scène, omdat dit voor mij zo voelt als toeschouwer in die kathedraal. Maar als ik er niet was, of als ik niet achter mijn computer had gezeten om dit waar te nemen, was dit gesprek, dit onderdeel van hun verhaal, ook op deze manier gebeurd. De role-play gebeurt niet enkel als een soort toneelstuk, maar ook als er niemand in de buurt is zijn er role-players die op hun eigen manier invulling geven aan de role-play. Toch valt op dat het sociale element van groot belang is bij de role-play. Het eigen gemaakte personage invullen gaat makkelijker in relaties met andere spelers en hun personages.

In deze vorm van rollenspel komen ook vormen van religieus ritueel voor als invulling van het personage dat gespeeld wordt. Door de rijke religieuze achtergrond van Azeroth en de religies die de verschillende rassen onderhouden, kunnen spelers hun personage ook als religieus zijnde spelen en daar geven ze invulling aan door onder andere rituelen uit te voeren.

David Feltmate deed onderzoek naar religie in de relatief kleine MMORPG *Darkmists* en beargumenteert (2010: 370) dat religie role-playen voor de spelers een manier is om te experimenteren met wat belangrijk is in het dagelijkse leven. Via andere religieuze persoonlijkheden te role-playen wordt geëxperimenteerd met wat spelers betekenisvol religieus gedrag vinden. En door te kijken hoe mensen online religie role-playen valt er te leren over wat belangrijk voor hen offline is.

Hoewel de manier waarop religieuze personages in role-play gespeeld worden op subtiele manieren gebeurt, zoals in de keuzes die ze maken en de acties die ze doen, en het daarnaast op duidelijke manier gebeurt via rituelen, kan religie role-playen ook op praktische en wezenlijke manieren. Bijvoorbeeld in een gesprek met een ander personage over religie.

Mijn level 60 Human Priest zat op een bankje in de Cathedral of Light, in de kamer naast mij waren twee spelers in role-play met elkaar in gesprek. Kedena, een level 88 Human Priest, en Ariané, een level 90 Human Paladin. De tekst is overgenomen van het chatgesprek, inclusief typ- en spelfouten van de spelers.

Kedena: Do dwarven priests draw their power from the light?

Ariané: The Holy-Light is practiced within Dwarvish society, yes. Their Protectors are renowned within the Alliance for their stubborn Tenacity. And unbreakable shield-walls.

Ariané: The practice and worship of the Titans is however the majority faith and norm within their population. With, recent discovery, proof and evidence of their past has become apparent. Down to the very origin. This is of course conjecture. But, the term "Stone, guide you." Has become much more prevalent.

Ariané: I don't normally include studies into the Titans, as it is oblique, against other forms of Faith. And, does not provoke thought of self-development. They simple are. And, are respected thus.

Kadena: So the matter of their belief is sufficient to grant them their powers to wield the light. It is their belief that is the fundamental point.

Ariané: Yes, indeed so, Miller. The essence of the gift, of the Titans, is knowledge. Remembrance. Acknowledgement.

Ariané. Part of your path to Errancy, is empathic study of varying other deities.

Ariané: Brother Lightbrook can provide some insight, if you wish. It would do him a world of good to go over it again, in light of his current assignment.

Ariané: For now, I refer to your insight to the Light, and it's philosophies. This is the basis of Aspirancy trials.

Ariané: Time is on your side, Sister Hayes. Take the time to contemplate upon the virtues, in textbook form. And, then again, in a personal sense.

Ariané: What they mean to you. How they affect your life. How they will guide, in your duties.

Ariané: All of these questions, provoke thought of yourself. In essence, the key to development, is understanding of self, your own ability and capability.

Hoewel het tweetal discussieert over Holy Light, kan het verdere gesprek geïnterpreteerd worden als een discussie over religie in het algemeen. Ariané spreekt over studie naar religie, maar ook persoonlijke ervaringen. Wat religie kan betekenen en hoe het invloed kan hebben in het leven en wellicht richting geeft in uit te voeren taken. En uiteindelijk dat al deze vragen er voor zorgen dat je jezelf leert kennen. Lessen die voor de role-players goed mogelijk verder zullen blijven hangen buiten de spelwereld om.

Role-playing bevat praktisch het hele leven van het personage dat gespeeld wordt, maar uiteraard beleven de personages meer dan de gemiddelde persoon in de echte wereld. En het kan ver gaan. Mijn Human Priest heeft bijvoorbeeld een role-playing geboorte meegemaakt, waarbij een gezond meisje is geboren met zwart haar met de naam Thea. Een gebeurtenis dat enkel in tekst te zien was, en grotendeels zelfs vanwege de "privacy" afgeschermd werd. Hierbij waren de grafische teksten enkel zichtbaar voor de betrokkenen bij de geboorte, om mogelijk niet alle andere spelers in de buurt daar mee lastig te vallen. Door gebruik van tekst kunnen alle technische limieten van de gamewereld omzeild worden en is er dus alles mogelijk.



Het sociale aspect van *World of Warcraft* is belangrijk. Zowel als het gaat om spelers die niet op een role-play server spelen, maar wel daar of met vrienden spelen of nieuwe vrienden maken door het spel te spelen en samen opdrachten uit te voeren, maar ook in de role-play waarbij relaties opgebouwd worden tussen de verschillende personages en het rollenspel steeds verder uitgediept wordt.

De meest in het oog springende, en dus ook het best te observeren gedeelte van het role-playen van religie, en dus ook de manier waarop spelers met religie experimenteren, is via ritueel.

## 5.2 Religieus ritueel

Maar voordat religieus ritueel te herkennen is in *World of Warcraft* is het nodig om vast te stellen wat er met religieus ritueel bedoeld wordt. Ritueel kan op vele manieren gedefinieerd worden, van heel breed waarbij praktisch elk menselijk gedrag er onder geschaard wordt, tot heel beperkt. (Grimes 2011: 11)

Zo zijn er geleerden die ritueel per definitie al sacraal vinden, zoals de definitie van Evan Zuesse: "Conscious and voluntary, repetitious and stylized symbolic bodily actions that are centered on cosmic structures and/or sacred presences." (1987: 405) Terwijl anderen de nadruk van de definitie juist elders leggen, zoals de definitie van Edmund Leach: "Culturally defined sets of behavior." (1986: 13)

Of ritueel zelf al automatisch een religieuze kant heeft is niet direct van belang voor mijn onderzoek, aangezien het puur gaat om religieus ritueel. Rituelen met dus een religieus karakter, omdat er wordt verwezen naar een transcendente werkelijkheid.

Rituelen worden niet meer gezien als een constante, maar zijn dynamisch en afhankelijk van cultuur en context. Michaels (2004: 6) stelt daarom dat het niet van belang is om te vragen wat een ritueel is, of waar iets een ritueel is, maar dat het beter is om te vragen wie iets als ritueel bestempeld en waarom.

Grimes (2011: 11) beargumenteert ook dat een definitie van ritueel niet zozeer van belang is, maar dat het wel van belang om elementen van rituelen te benoemen om zo rituelen te kunnen herkennen. Zo is ritueel een actie die uitgevoerd wordt door handelende personen, waarbij er menselijke actoren en mogelijk goddelijke actoren bij betrokken zijn. Rituelen gebeuren enkel op speciale tijden bij daarvoor opzij gezette locaties. Rituelen zijn vaak voorgeschreven en geformaliseerd, in de zin dat er bepaalde manieren zijn om het ritueel uit te voeren en bepaalde manieren zijn om het niet te doen, waardoor de rituele actie boven het normale stijgt. En er is sprake van of een actie dat herhalend wordt uitgevoerd of een actie dat een enkele keer wordt uitgevoerd.

Maar deze elementen zijn niet specifiek voor ritueel, en in zekere zin is al het menselijk gedrag geritualiseerd. Het wordt een ritueel, en specifiek een religieus ritueel, als de uitvoerder, en mogelijk ook de toeschouwer, het ritueel in een context plaatst, het kadert in een andere werkelijkheid. Het wordt dus een religieus ritueel door de intentie die er achter zit.

Ritueel gedrag is geen duidelijk afgebakende categorie, stelt ook Catherine Bell (1992:74). In plaats van categorieën opleggen over wat wel of niet ritueel is, legt zij met de term “ritualisering” de nadruk op hoe bepaalde sociale acties zich onderscheiden in relatie met andere acties. Dus waar de actie zich duidelijk onderscheidt in relatie met andere acties, door bijvoorbeeld een onderscheid tussen sacraal en profaan, ontstaat ritualisering. In de volgende hoofdstukken zijn er hier voorbeelden van te zien in *World of Warcraft*.

### 5.3 Spel en ritueel

In *World of Warcraft* worden religieus ritueel en spel bijna onlosmakelijk met elkaar verbonden, maar dat ritueel en spel elkaar ontmoeten is niet iets dat met games is begonnen. In *Homo Ludens* legt Huizinga (1950) al de connectie tussen ritueel en spel. Huizinga beargumenteert hoe ritueel zelf ook gezien kan worden als spel. Voornamelijk door het idee dat de deelnemer van een ritueel in zekere zin zichzelf transporteert naar een andere wereld. Bij het uitvoeren van een ritueel gaat het niet meer om de wereld waar de deelnemer van het ritueel in staat, maar een wereld die de deelnemer zich inbeeldt buiten de eigen wereld om.

Het ritueel is namelijk niet enkel het uitvoeren van iets uiterlijks, of iets symbolisch, maar het heeft een mythische lading. Mythisch in de zin dat er voor de uitvoerder in het ritueel iets onzichtbaar en onwerkelijk vorm krijgt in iets werkelijks, van een orde die hoger is dan de dagelijkse wereld. Het effect van het ritueel is na het houden van het ritueel tevens niet verdwenen, want het werkt verder daarna door in de gewone wereld.

Een andere vergelijking is te vinden bij de speciale afbakening van ruimte, zowel bij spel als ritueel. Bij spel is er een afgebakende ruimte, bijvoorbeeld een voetbalveld of het houten bord van een schaakspel. Bij ritueel wordt er ook een plek uitgekozen waar dat ritueel uitgevoerd kan worden en dat afgebakend is van de gewone wereld. Ook zijn zowel spel als ritueel vrijwillige activiteiten.

Tevens beargumenteert Huizinga dat spel niet enkel gezien moet worden als een speelse en lichtvoetige bezigheid, maar dat spel ook in alle serieuzeheid gespeeld kan worden. Spel kan variëren van het spel van een kind naar oprechte serieuzeheid en daar kan zelf een stap bovenop naar het rijk van het heilige.

In *World of Warcraft* zijn duidelijk deze elementen van spel te zien, maar zeker ook ritueel. Allereerst doordat de speler in *World of Warcraft* in een andere virtuele wereld speelt. Bij het spelen wordt de speler als het ware naar een andere wereld getransporteerd. Wanneer er in die wereld vervolgens weer ritueel wordt uitgevoerd kan deze transportatie weer andere vormen aannemen voor degene die het ritueel uitvoert.

*World of Warcraft* wordt gespeeld in een afgebakende wereld. Azeroth is allereerst een virtuele wereld die bestaat in afgebakende continenten, daarnaast kan die wereld enkel bereikt worden van achter een

computer kijkend naar een computerscherm met de handen op een toetsenbord en een muis. En dan zijn er in de rituele dimensie in die wereld weer plekken die op een bepaalde manier afgebakend zijn van de rest van de spelwereld en zo gebruikt worden als locaties voor de rituelen.

De realiteit is dat rituele uitvoeringen in een spelwereld iets betekenen voor de speler als de speler het toelaat dat het iets betekent en het in die serieusheid speelt. Want dit hoeft natuurlijk niet het geval te zijn. Spelers zien het ook als onderdeel van hun rollenspel, als het zo goed mogelijk uitvoeren van de middeleeuwse cultuur, en daar hoort religie ook bij. Zodra de speler het zelf toelaat kan het meer betekenen, zoals ook bij religieus ritueel het geval is.

## 5.4 Taal en ritueel

De taal die gesproken wordt in *World of Warcraft* verschilt per speler en vooral per server. Op een server waar spelers in een versie van de wereld spelen waar het om de game draait is de taal vrij en modern, er worden veel afkortingen gebruikt en woorden die enkel voor spelers van de game te snappen zijn.

In de role-playing servers, versies van de wereld die bestaan om spelers in rollenspel te laten spelen, is het een ander verhaal. Spelers proberen netjes te praten in een taal die hoort bij de wereld en de middeleeuwse tijdsperiode van de wereld. Er bestaan geen regels over hoe de spelers moeten praten, dus dat wordt door de spelers zelf ingevuld of ze kijken bij elkaar af hoe anderen praten.

In beide gevallen typen de spelers snel, omdat ze vaak gesprekken voeren en snel op elkaar willen reageren om het gesprek gaande te houden. Daarom worden er veel spel- en typfouten gemaakt, zoals ook te zien is in de geciteerde teksten in de volgende hoofdstukken. Deze fouten worden grotendeels geaccepteerd als onontkoombaar onderdeel van het spel. Spelers worden nauwelijks op hun taal- en typfouten verbeterd. Zeker in de role-play servers niet, want de spelers doen net alsof de tekst echt door de ander wordt uitgesproken en dan bestaan typfouten niet.

Als spelers een rollenspel spelen is de taal een vermenging tussen verschillende inspiratiebronnen. De spelers spelen een spel en hebben geen diepe studie gedaan naar de taal en gebruiken uit de Middeleeuwen, en het wordt extra moeilijk gemaakt omdat het een fantasiewereld is met al haar eigen regels en eigenaardigheden. Daarom wordt er inspiratie gehaald uit bijvoorbeeld bekende fantasiefilms als *The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring* (2001) en vervolgfilms, of *A Game of Thrones* (1996) en volgende boeken uit de populaire fantasieboekenserie *A Song of Ice and Fire*.

Bij de rituelen, zoals duidelijk zal worden in komende hoofdstukken, wordt er veel inspiratie gehaald uit bekende religies uit de echte wereld. Niet enkel qua gebruiken, zoals de keuze voor het uitvoeren van een individueel gebed of een gezamenlijk huwelijk, maar ook sterk in de taal. Er wordt in de rituelen die

als rollenspel uitgevoerd worden gerefereerd naar elementen uit voornamelijk het christendom terwijl elementen van het christendom niet terug te vinden zijn in de religies uit Azeroth.

Omdat de bewegingsmogelijkheden van een avatar, vergeleken met dat van een echt lichaam, beperkt is, en de spelers elkaar ook niet echt in de ogen kunnen kijken, is het belang van taal in de rituelen zeer groot. Zowel de gesproken woorden als gemaakte acties worden via tekst gecommuniceerd.

## 6. Ritueel in rollenspel

In dit hoofdstuk bekijk ik de rituelen die in *World of Warcraft* worden uitgevoerd binnen een rollenspel. Spelers spelen een volledig uitgewerkt personage en dat personage kan religieus zijn. Dit uit zich allereerst in gebeden waar dit hoofdstuk ook mee start. Vervolgens bespreek ik of er ook nieuwe vormen van rituelen in *World of Warcraft* te vinden zijn en afsluitend geef ik enkele voorbeelden van huwelijken die als rollenspel uitgevoerd worden.

### 6.1 Gebeden

Eén van de, voor de spelers, makkelijkste manieren van religieus ritueel in de role-play van *World of Warcraft* is het zeggen van een gebed. Dit doet een speler of door te typen dat haar of zijn personage een gebed opzegt, of door het gehele gebed te typen in het chatscherf en op enter te drukken waarna de avatar het spreekt. In mijn observaties in *World of Warcraft* zijn de gebeden de meest gebruikelijke vorm van religieus ritueel in role-play.



Cathedral of Light in Stormwind City.

Ik ben een level 31 Human Priest en ben voor het eerst in de Cathedral of Light in Stormwind City. Vergeleken met de bombastische muziek die te horen is in de rest van de stad, is het in deze kerk stil en rustig. Buiten zijn tal van spelers, maar binnen rent er zo nu en dan enkel een groepje spelers langs om

aan hun Quest te voldoen. Daarnaast zijn er Priests en Paladins die met de NPC's praten om hun statistieken te veranderen. Een andere NPC, een Altar boy, loopt heen en weer in de kathedraal.

De meeste spelers wandelen in de kerk in plaats van dat ze rennen. De normale bewegingssnelheid in World of Warcraft is rennen, maar spelers kunnen hun avatar ook laten lopen. Dit lijkt als respect voor de locatie te zijn, want men rent ook in de echte wereld niet door een kerk heen, maar ook op andere gebruikelijke role-playing locaties, zoals herbergen, wordt er gelopen in plaats van gerend. Het is een onderdeel van het role-playen, om het zo echt mogelijk te laten lijken. Net zoals spelers hun best doen dat wanneer ze lopen, ze om elkaar heen lopen in plaats van door elkaar heen. Door het virtuele karakter van deze wereld kunnen spelers namelijk technisch gezien gewoon door elkaar heen lopen. Role-players doen hun best om hun spel zo echt mogelijk te laten voelen en lopen dus zoveel mogelijk om elkaar heen.

Zittend in de Cathedral of Light kwam Jassire naar binnen lopen, een mannelijke Human Priest die onderaan de trap bij het altaar knielde en de volgende tekst typte:

Jassire: <Whisper> Lord, forgive me for my sins, even a lightbringer, a Paladin, let you down, I hope you can forgive me, and I forgive myself, I have faith in you lord.

Een ander moment kwam Ellydia, een level 90 Human Paladin binnenlopen.

Ellydia kneels.

Ellydia: O Light, hear my words. You are my comfort, my path. I will follow you until the end of my days. Thus I shall say this prayer, that will keep me reminded of my guide to help the poor, and those who feel lost.

Of Gerdaen, een level 87 Human Paladin:

Gerdaen: Provide for the righteous, deliver those who stray, forgive our sins and send Your wrath against the wicked!

Gerdaen: O Light, in You alone I trust to provide, I surrender myself to You for You alone can save me.

Dit zijn voorbeelden van korte gebeden. Als ik plaatsnam in de Cathedral of Light duurde het niet lang tot er iemand binnenliep, knielde onderaan de trap voorin de kerk en een, meestal stil, gebed typte. Zoals in dit voorbeeld gebeurt, getypt door de speler achter het personage Chárity, een level 73 Human Paladin, die knielt onderaan de trap voorin de Cathedral of Light:

Chárity kneels down.

Chárity is in prayer, quietly.

Ook dit is geen actie van het spel zelf, het is niet iets dat van de speler verwacht wordt vanuit de game. Het is puur een onderdeel van de role-play dat door de speler wordt ingevuld in de rol van Paladin, een

heilige krijger. Veel role-players houden het bij enkel het knielen, en typen niet nog extra dat ze een gebed bidden.

Buiten gebeden onder aan de trap in de Cathedral of Light in Stormwind City, zijn er ook andere plekken en momenten waarin spelers gebeden gebruiken om hun role-play te versterken. Omdat dit niet op vaste plekken en tijden gebeurt, maar bijvoorbeeld voor, tijdens of na een gevecht, is dit nauwelijks zelf te observeren, maar daarvoor is het officiële discussieforum voor *World of Warcraft* een bron aan informatie over de gebruiken die de spelers hebben als zij hun role-play spelen.

Op het forum schrijft gebruiker Zared:

I suddenly realised that many of my characters are religious. After that I realised second thing: I knew quite little prayers in lore. Instead, in my roleplay I usually /e mumbles his silent prayer, which can be life saving when time is of the essence, but when there is no hurry, I'd like to have couple proper prayers my characters could say.<sup>7</sup>

Hier is een speler die opmerkt dat veel van de personages die hij role-played, spelers kunnen meerdere personages creëren, religieus zijn en hij zoekt een middel om die religiositeit in te vullen. Met "lore" bedoelt Zared het narratief van deze virtuele wereld, zodat het past bij een personage dat daadwerkelijk in die wereld zou leven. In het forumtopic worden andere spelers opgeroepen een collectie van gebeden te maken als een gebedsboek dat geraadpleegd kan worden als speler een gebed willen opzeggen in de game, maar zelf geen inspiratie heeft. De gebruikers halen in het topic inspiratie voor hun verzonden gebeden uit verschillende bronnen. Bijvoorbeeld door teksten die te lezen zijn in de game zelf te gebruiken. Zoals een tekst die is te lezen in een Quest-omschrijving van de Orc Thrall:

Spirits of the sea, rise and land waste to my enemies!  
Power of the Ocean, heed my call!  
Children of the watery depths, lay waste to those that foul your realm!  
Speed of the storm, heed my call!  
Winds of Boundless Fury, unleash your Tempest upon the Alliance!  
Sons of Storm Wall, descend and destroy those who would prevent me from protecting this world!

Deze tekst kan gebruikt worden als gebed door spelers die een personage hebben die het sjamanisme aanhangt. Hier komt de inspiratie dus compleet van teksten uit het spel. Net als dit voorbeeld, waarbij een NPC deze tekst spreekt tijdens het uitvoeren van een Quest:

I will handle the demons. Elune, guide my arrows!  
Light of Elune, save me!  
Moon goddess, protect us from the darkness, that we may see your light again another night!

---

<sup>7</sup> [RP] Prayer book – Preach it, brothers and sisters! <http://eu.battle.net/wow/en/forum/topic/9818162324> (24 februari 2014)

Deze tekst kan gebruikt worden als inspiratie voor een gebed voor aanhanger van de Elune-religie.

Zodra het gaat om gebeden voor aanhangers van Holy Light, wordt er al snel gebruik gemaakt van teksten uit het christendom als inspiratiebron. Bijvoorbeeld:

May the Light bless you and keep you.  
May the Light make its glory shine upon you and be gracious unto to you.  
May the Light look upon you with kindness, and give you peace.  
And may the blessing of the Holy Light descend upon you and remain with you forever.

En het kan ook dat spelers gebeden compleet verzinnen, zonder directe teksten uit de game of uit bestaande religieuze gebeden te gebruiken, zoals onderstaand gebed:

May my path be one of compassion.  
That I never raise my hand in anger,  
but in the defense of others and myself.  
That I never ignore a plea for help.  
That I never ignore a call for mercy.  
That I may always extend my hand to those in need.  
That I never shun one who is willing to turn to the Light.

En Zared heeft een gebed geschreven voor een personage dat aanhanger is van de Holy Light dat moet helen:

Holy Light above,  
your servant turns to you in moment of weakness and time of need.  
I ask you to be with your servant in this hour of suffering, where sorrow and pain bind your servant's spirit with fear.

May you lend your servant your gifts of healing, as you guide my hands to seal these wounds.  
May you turn this weakness into strength, suffering into compassion, sorrow to joy and pain into comfort.  
May your servant see your goodness and hope in the middle of suffering, and bask in your love.  
May your servant be filled with tenacity to recover from his/her wounds and all his/her fears and doubts be removed from his hearth by the power of Holy Light.  
May you restore your servant to full health so that he may see another day and praise your glory.

All this I pray in your name.

Deze gebeden zijn op twee manieren erg opvallend. Allereerst omdat op geen enkele manier deze gebeden door de makers van *World of Warcraft* zelf in het spel zijn verweven. Het zijn de spelers zelf die er voor kiezen dat een gebed een zinnige invulling is voor hun personage en een uiting van de religieuze overtuiging van dat personage. En hoewel er wel inspiratie gehaald wordt uit de teksten van andere Quests die door de makers in het spel gestopt zijn, worden deze teksten door de role-players op een hele andere manier gebruikt.



Voor die uiting van de religieuze kant van dat personage wordt door de speler dus teruggegrepen naar een ritueel dat bekend is van geïnstitutionaliseerde religie. En hoewel de religie van Holy Light niet direct verbonden is met het christendom, heeft het qua uiterlijk wel veel er van weg. Niet in de minste plaats door de kleine kerkjes in Azeroth en vooral de grote Cathedral of Light in Stormwind City. De religie van Holy Light is duidelijk vormgegeven met het christendom als inspiratiebron, en dat is voor de spelers een reden om ook andere elementen van het christendom bij de uitingen van de fictieve religie te gebruiken in plaats van nieuwe vormen van ritueel te bedenken die uniek zijn voor de wereld en de personage in de wereld.



Cathedral of Light in Stormwind City van binnen.

Het is ook te merken dat er bij de fictieve religies die minder duidelijk bij bekende geïnstitutionaliseerde religies te plaatsen zijn, zoals de aanbidding van Elune door de Night Elves, minder een gebruik is ontstaan om rituelen uit te voeren zoals bij de Temple of the Moon in Darnassus had gekund. Het vraagt meer fantasie van de spelers om nieuwe rituelen bij nieuwe religies te verzinnen, dan gebruik te maken van de religieuze tradities die al bestaan.

Wat daarnaast opvalt, is dat er in de taal ook verwezen wordt naar de christelijke traditie, terwijl de religie van Holy Light officieel geen bovennatuurlijke elementen heeft, en al zeker geen God. Zoals het eerste voorbeeld in dit hoofdstuk, zien we hoe de Priest Jassire duidelijk een christelijk gebed bidt onderaan de trap van de Cathedral of Light. Hij vraagt om vergeving voor zijn zonden en laat weten geloof te hebben in zijn god. Dit valt te verklaren doordat de speler invulling wil geven aan de religiositeit van zijn personage, maar inspiratie haalt uit de religie die hij al kent buiten deze virtuele wereld om.

De meeste role-players die ik in *World of Warcraft* gesproken heb geven aan dat ze de acties, als het typen van een gebed, doen omdat het past bij het personage dat ze spelen, zoals een religieus personage dat zich houdt aan de rituelen van zijn geloof. Het verschilt in de gradaties van hoe serieus het genomen wordt. Het gaat van Isamotimaya, een level 18 Human Monk die aangaf dat haar knielen enkel iets willekeurig was zonder enige diepere betekenis, tot Gerdaen, een level 87 Human Paladin die aangaf dat hij de rituelen strikt volgt omdat het bij zijn personage past, maar dat hij de waarden van de religie ook kan waarderen. In zijn gebed typte hij: "Provide for the righteous, deliver those who stray, forgive our sins and send Your wrath against the wicked!"

Ook op het forum kreeg ik dezelfde soort reacties. Zoals de volgende reactie van Acereal: "Personally, while being mildly religious, I can without second thought have voodoo ritual with my troll character since it holds no religious value to me in real life. For me, it is just roleplaying, acting as my character would, even if that character has highly different world view and religion than myself."

Acereal geeft hier aan dat de rituelen die zijn personages in *World of Warcraft* uitvoert geen religieuze waarden voor hem hebben en het puur onderdeel is van het rollenspel. Forumgebruiker Fyne stelt daarbij dat spelers juist regelmatig het tegenovergesteld van hun eigen religieuze overtuigingen spelen om het verhaal en de wereld vanuit een ander perspectief te zien.

## 6.2 Nieuwe rituelen

Zoals gezegd heb ik weinig beeld gekregen van mogelijke nieuwe rituelen in de role-play van spelers met hun religieuze personages. Zodra er echt gebruik wordt gemaakt van rituelen, wordt er vooral inspiratie gehaald uit religieuze gebruiken in de echte wereld. Hierdoor lijkt de connectie met geïnstitutionaliseerde religie dus toch duidelijk nog aanwezig. Hoewel er geen sprake is van een brug tussen geïnstitutionaliseerde religie en *World of Warcraft*, omdat *World of Warcraft* geen doorgeefluik is voor geïnstitutionaliseerde religie, blijken bekende religieuze tradities, met enkele uitzonderingen daargelaten, gebruikt te worden als inspiratiebron voor de rituelen. Het dichtst bij iets nieuws kwam de volgende gebeurtenis.

Mijn level 35 Human Priest zat tegen een pilaar in de Cathedral of Light in Stormwind City. Drie Human Paladins stonden onder aan de trap voorin de kathedraal. Eén van de drie Paladins, Seleny, knielde met een knie op de grond onderaan de trap voorin de kathedraal, terwijl de andere twee Paladins, Straús en Kartheas, voor haar stonden. De onderstaande tekst werd door de personages getypt:

Straús: You have proven to be a valuable asset to the Zeal, you have stood by us despite hard times. You may already be a Knight Seleny, however. Due to your dedication to the cause when you stand, you will stand a Knight of the Zeal. None can question your honour. Rise.

(Seleny staat op)

Kartheas: Now you are more important than you were before.

Seleny looks somewhat surprised but inclines here head and manages to remain as calm as always.

Seleny: I will live up to the title and expectations that come with it.

Kartheas: Good, we expect nothing less.

Straúss: You will serve at Kartheas side. The two of you will now aid each other in finding perhaps future candidates to be Knighted. You now hold an aura of authority over the Crusaders and Oathsworn. We trust you sister Wolff.

Seleny: I will use my authority well and be worth your trust.

Straúss: I do not doubt it.

Straúss bows down graciously.

Straúss: Light guide.

Kartheas bows before Seleny.

Seleny bows down graciously

Kartheas : Light guide, Sister.

Seleny: King's honour

Seleny smiles as she looks up at the high windows.

In deze scène uit een role-play wordt een Paladin toegelaten tot een orde waar de andere twee Paladins toe behoren. Dit ritueel krijgt een religieus karakter, allereerst omdat de deelnemers van het ritueel Paladins zijn, krijgers die vechten voor de Holy Light en waar Holy Light voor staat, maar ook door de keuze voor een geritualiseerde plek, namelijk op dezelfde plek waar ook spelers hun gebed zeggen, onder aan de trap in de Cathedral of Light in Stormwind City.

Voor Roy Rappaport (1999) is een ritueel een symbolische uitvoering van formele uitingen en handelingen om iets teweeg te brengen, voornamelijk een verandering van het zelf. In dit voorbeeld is dit goed terug te zien. Er worden hier niet zozeer handelingen uitgevoerd, maar wel uitingen gedaan die door het formele karakter van deze gebeurtenis een transformerende functie hebben. De belangrijkste zin is wanneer het autoritaire personage Kartheas spreekt "Now you are more important than you were before.", wat de transformatie niet alleen markeert maar ook teweeg brengt.

Dit ritueel heeft gelijkenissen met het tot ridder slaan van een krijger die zich goed heeft gehouden in de strijd, maar in plaats van in een kasteel waar de koning of koningin met zwaard de krijger tot ridder

slaat, betreft het hier een duidelijke religieuze locatie, wat ook past bij het karakter van de heilige krijger.

Afgezien van het hierboven beschreven ritueel heb ik in mijn negentig uur in *World of Warcraft* geen specifiek nieuwe vormen van religieus ritueel kunnen waarnemen, en zelfs het beschreven ritueel is gebaseerd op dergelijke ceremonies uit het echte leven van de Middeleeuwen. Er zou beargumenteerd kunnen worden dat het spelen van *World of Warcraft* zelf een geritualiseerd karakter krijgt, omdat spelers het op gezette tijden spelen, dit vanuit een vaste afgezette locatie doen, de computer, en zichzelf transporteren naar een andere wereld.

En bij het verder kijken in *World of Warcraft* heeft het herhalende karakter van het voltooiën van de Quests, in het telkens accepteren van een opdracht, het doden van een bepaald aantal monsters en het ophalen van de beloning, een haast een mediterend karakter. De speler is bezig met een activiteit waarbij er niet veel gevraagd wordt, maar het vraagt net genoeg de aandacht om niet ergens anders mee bezig te zijn.

Ook het gemeenschapsgevoel is een belangrijk element voor het spelen in de wereld. Spelers komen online in *World of Warcraft* om met anderen te spelen. Vaak met mensen die ze kennen, via een Guild, maar het kan ook met wildvreemden zijn die ze tegenkomen.

Maar ook bepaalde spelelementen hebben een ritueel karakter. Zo zal elke speler bij het dood gaan in de game, en er geen andere speler in de buurt is om die speler weer tot leven te wekken, verschijnen op de meest dichtbij zijnde begraafplaats waar de speler begroet wordt door een soort engelfiguur en tegen betaling weer tot leven gewekt kan worden. De speler kan ook naar het virtuele lijk lopen waarna er zonder extra kosten weer verder gespeeld kan worden.



Een begraafplaats waar mijn Human Priest na sterven in de wereld is verschenen en begroet wordt door een engelfiguur.

## 6.3 Huwelijk

In *World of Warcraft* worden ook huwelijken afgesloten, zowel voor geliefden die elkaar ook de echte wereld kennen en mogelijk daar al getrouwd zijn, maar ook spelers die hun personages in role-play elkaar eeuwige trouw willen beloven. Over die eerste categorie kom ik volgend hoofdstuk terug als het gaat over rituelen die plaatsvinden in de wereld maar niet in de game. Eerst wil ik een drietal voorbeelden geven van role-play huwelijken.

### **Custodia en Ocean**<sup>8</sup>

Een bruid rijdt op haar paard door Stormwind City onderweg naar de Cathedral of Light. Onder aan de trap voor de ingang staat een speler die haar weg zal geven aan de bruidegom, en alle gasten, een stuk of dertig, zitten gehurkt in de lengte aan beide kanten van de trap. Het tweetal loopt wat ongemakkelijk naar boven, omdat ze niet tegelijkertijd kunnen lopen door de technische beperkingen van de gamewereld, maar ze komen bovenaan te staan, waar daarna de tweede bruid omhoog komt lopen. Het gaat hier om een lesbisch huwelijk in Azeroth in *World of Warcraft*.

Gabriel: We are gathered here today to witness the coming together of two souls

Gabriel: You stand here before me as we prepare the unity of Custodia and Ocean in a unity of marriage

Gabriel: Sweet Custodia. Please tell dear Ocean what you feel deep down when you stare in to her eyes.....

Custodia: Dear sweet Ocean i love you and have always from the first day i was lost deep in your eyes...

Custodia: you are all i will ever need and ever want with all my heart.

Gabriel: Loving Ocean. Please tell Custodia what you feel when gazing upon her ever so fine build...

Ocean: with all my heart i love you dear Custodia for ever and always.

Gabriel: Now with these loving words said you are one step closer to being eternaly one.

Gabriel: Custodia do you take Ocean to be your loving, ever so nice wife through sickness and in health in times of pain and of joy?

Custodia: I do with all my heart.

Gabriel: Ocean do you take Custodia to be your loving, ever so Buff wife. Through sickness, healht and in times of pain and joy?

Ocean: I do forever and always.

Gabriel: Now you may pass the rings to each other showing your never ending love in the form of a circular band.

---

<sup>8</sup> wow wedding moonblade <https://www.youtube.com/watch?v=F-EblQcaqGw> (28 september 2006)

Gabriel: You may now kiss the bride.

(De gasten steken vuurwerk af en het huwelijk eindigt met alle gasten en het nieuwe bruidspaar in een taverne vlakbij waar feest wordt gevierd.)

Iets waar role-players rekening moeten houden is dat er op een role-playing server ook andere spelers zijn en niet elke speler even diep in het spelen van hun personages heeft geïnvesteerd. Er is een gradatie aan serieusheid in de manier waarop spelers role-playen. Een dergelijk role-play huwelijk als deze wordt vaak aangekondigd op bijvoorbeeld een forum, maar daarnaast gebeurt het ook in een openbare ruimte van die server in die virtuele gamewereld. Dan kan het gebeuren dat een gezamenlijke viering wordt lastig gevallen. In dit geval werd het huwelijk regelmatig onderbroken door spelers die in de weg gingen lopen. Dit op een duidelijk opzettelijke manier.

### **Lajsa en Catorn<sup>9</sup>**

Het tweede voorbeeld is een huwelijk in de tuin achter de Cathedral of Light tussen de twee personages Catorn en Lajsa, die aangesproken worden als Catorn en Lisa.

Loassa: We are gathered here today in the sight of the light and in face of family and friends, to join together Lisa and Slim in holy matrimony. Which is an honorable estate, instituted of the light since the first man and the first women walking on the earth. THEREFORE. It is not to be entered into unadvisedly. Or lightly. But reverently and soberly into this Holy Estate These two persons present come now to be joined. If any one can show just cause why they may not be lawfully joined together, let them speak now or forever hold their peace. I require, and charge you both, that if either of you know any impediment why you may not be lawfully joined together in matrimony, you confess it now.

Loassa: This is the day you have chosen to become husband and wife. We are here, not only to witness your commitment to each other, but also to wish you every happiness in your future life together. Within its framework of commitment, and loyalty marriage enables the establishment of a home, where through trust, patience and respect, the love and affection, which you have for each other develop into a deep and lasting relationship. We, who are witnessing your marriage, hope that despite the stresses inevitable in any life. Your love, respect for each other, and your trust and understanding of each other will increase your contentment and heighten your joy in living.

Loassa: Slim, do you take Lisa for your lawful wedded wife.

Catorn: Aye, I do.

Catorn: If she wants me.

Catorn smiles shyly at Lajsa

---

<sup>9</sup> World of Warcraft Wedding Role Play Server. Lajsa and Catorn  
<https://www.youtube.com/watch?v=TuuHfYUaONM> (20 juni 2011)

Lasja smiles at Catorn

Loassa: Lisa, do you take Slim for your lawful wedded husband?

Lasja: Aye, I do!

Catorn smiles at Lasja.

Lasja smiles at Catorn

Emmi cries

Loassa: I now pronounce you man and wife.

Emmi cheers!

Leodrin claps excitedly

Loassa: Slim you may now kiss the bride.

Loassa: Slim.

Catorn: Aye?

Loassa: Repeat after me.

Loassa: With this ring, I thee wed. Wear it as a symbol of our love and commitment.

Catorn: With this ring, I thee wed. Wear it as a symbol of our love and commitment?

Loassa: (Low) Put it on her finger.

Catorn: Oh, right!

Catorn takes the second ring from his right pocket and attempts to place it on Lisa's right hand.

Lasja looks down on Catorn's ring

Loassa: Lisa

Lasja: Yes

Loassa: Repeat after me.

Loassa: With this ring, I thee wed. Wear it as a symbol of our love and commitment.

Lasja: With this ring, I thee wed. Wear it as a symbol of our love and commitment

Lasja takes the ring from her pocket.

Loassa: (Low) Put it on his finger.

Catorn looks down at the ring and smirks lightly

Lasja puts the rings on Catorns finger.

Loassa: Those, whom the light had joined together, let NO man put asunder. In so much as Lisa and Slim have consented together in Holy Wedlock, and have witnessed the same before the light and this company. Having given and pledged their lives, each to the other. And having declared the same, by the giving and receiving of rings

Loassa: I PRONOUNCE THAT THEY ARE HUSBAND AND WIFE

Het overhandigen van de ringen gaat op een iets omslachtige manier. Door de technische beperkingen kan de speler niet visueel de ring om de vinger van het andere personage schuiven, zoals het zou moeten gebeuren als de role-players hun rollenspel er zo realistisch mogelijk uit willen laten zien. In plaats daarvan moet de speler naar een apart scherm gaan, daar de ring selecteren en via een ruil aan de andere speler geven. De andere speler krijgt vervolgens een ruilverzoek en na het accepteren van het verzoek verschijnt de ring in de inventaris van andere speler. De inventaris is een apart menu waar alle voorwerpen die in het spel verzameld worden bij elkaar worden gezet. Vanuit daar kan de speler de ring selecteren en via een kledingscherm - waar de avatar te zien is en de verschillende kleding zoals nieuwe schoenen, een schild of een helm aangetrokken kan worden - de ring omdoen. Dit gebeurt enkel in de menu's en is qua uiterlijk niet te zien. Grotere kledingstukken zoals een pantser of een helm is direct aan de avatar in de game terug te zien, maar iets kleins als een ring is alleen voor de speler te zien in het kledingscherm.



De tuin achter de Cathedral of Light.



Wat opvalt in de gedocumenteerde role-play huwelijken, zoals de voorbeelden hierboven, maar ook in de andere huwelijken die opgenomen zijn, is hoe het verbonden is met, en zelfs bijna gebonden is aan de tradities uit de echte wereld. De huwelijken worden voor een groot gedeelte in of om de Cathedral of Light gehouden, wat het dichtstbij een traditionele kerk in Azeroth komt. Al is het binnen in de kathedraal, buiten op de trappen of achter de kathedraal in de tuin, de role-players komen er toch telkens weer uit bij het kiezen van een locatie.

Maar afgezien van de locatie is het verloop van de huwelijken ook bijzonder traditioneel. Qua taal wordt er wel wat veranderd hier en daar om het plaats te laten vinden in Azeroth, maar afgezien van die enkele woorden zou je bij enkel het zien van de tekst niet zeggen dat het om een huwelijk een fantasiewereld zou gaan.

Dit is anders bij een huwelijk aan de kant van de Horde, maar dit lijkt erg zeldzaam omdat er weinig documentatie over te vinden is. Hoewel ook bij role-play huwelijken van personages uit de Horde er traditionele huwelijken bestaan, maar dan op andere locaties omdat de Cathedral of Light in het land van de Alliance staat, lijkt er bij de spelers van de Horde meer de neiging te zijn om een ritueel compleet aan deze fantasiewereld over te laten. Dus het laten invullen door wat de fantasiewereld is, in plaats van direct inspiratie uit de echte wereld halen.

### **Hordthal en Stsamvhain<sup>10</sup>**

Als voorbeeld een Horde role-play huwelijk tussen de Orc Hordthal en Night Elf Stsamvhain in een soort arena met in het midden een altaar waar een level 54 Gnome Warlock genaamd Noahx ligt, een personage dat hoort bij de Alliance. Het trouwpaar benadert het altaar waarna de een Night Elf Toray de ceremonie start:

Toray: I sacrifice this Gnome and offer it to the Elder Gods to Bless this Couple.

Toray: Shin 'do Sin'dorei!

(een level 90 Tauren Druid neemt de ceremonie over)

Jebble: Not Even the Cataclysm of Deathwing could keep these two apart. Black lotus Blood has been shed. black lotus Blood in Mingled. Now Hordthal en Stsamvhain, their blood shall be as ONE!

Hordthal: [...] I was making amor atches to aide in our defenses against the foe, when a strange new elf wandered by and at that moment I went to greet her to the area, and show her around since I had time to spare before the organized attack. I ventured south to show her the beauty of my home and land I choose to protect. [...] I watched her close and afar. I could see she was unsure and frightenend of her new home. I held her gently when se stormed and raged like the ocean, for she too had darkness she too was fighting

---

<sup>10</sup> Horde and Sam wedding (World of Warcraft RP Wedding) <https://www.youtube.com/watch?v=RdXCNNJWlws> (4 februari 2013)

herself. As she and I walked forth together we staring falling for each other. I gave her gifts from my spoils of war, protecting her as an appreciation of my affection.

Jebble: Stsamvhain your blade is as quick as your wit, and twice as deadly. Step forward and tell your betrothed how he will be your husband. Speak slowly though he's only an Orc...

Stsamvhain: I had no home to call my own after the last battle. I had lost everything I had held near and dear to my heart. No rank, no name, no place to call my own. Shattered to pieces, I wandered lost, alone, and afriad, naked against the Elements. Looking for refuge and Sanctuary. Shaking on weak knees I made my way back to my place of birth, for my own journeys were littered and plotted with evil too. I was looking for a Banner to run under, to have a place, if only a place to be. [...] He was bent over a workbench stitching together armor kits, how such large thick hands that can nimbly make that needle fly was beyond me, as if sensing heavy eyes upon mine, he straightened from his work. He frightened me some this Orc. His eyes penetrated the crowd of busy folk. [...] Introducing himself to me he asked me if I wanted to see his home. Agreeing, he took my much smaller hand into his large paw - like one. He gracefully hoisted me onto the saddle, and whisked me away to the Coast. [...] He told me of his plans to build a house around this land, I was shocked when he told me to make myself at home. As time with him passed and unfolded, He showered me with his spoils of war. [...] He weathered my outbursts with patience and quiet strenght. No matter where one of us might be, the other is very close by. He first put me under his protection long ago hinting at a single purpose, perhaps fate. He proposed to me one day with Toray standing witness.

Jebble: With the full blessing of our Emperor Toray. As is our way. They will speak their shared name Quel'vyniel.

Hoewel er wel een bepaalde manier van rangorde is, met de voorganger voorin, de twee geliefden voor het altaar en daar achter de getuigen, gaat het hier om een hele eigen invulling van het huwelijksritueel vanuit het standpunt van een huwelijk tussen een Orc en een Night Elf. De twee geliefden vertellen over hun geschiedenis en hoe ze elkaar ontmoet hebben, er wordt een personage geofferd om het huwelijk te zegenen en het echtpaar krijgt aan het eind van ceremonie een gezamenlijke naam.

Door de rassen van de personages, en het feit dat ze daardoor bij de Horde horen, worden de role-players in zekere zin gedwongen om meer een eigen invulling te geven aan het ritueel. Wellicht is het ook daarom dat er een groter aantal huwelijken plaatsvinden aan de Alliance-kant en dan voornamelijk in of om de Cathedral of Light. Zodra er minder gelijkenis is met het ritueel in de echte wereld worden spelers geprikkeld om op onderdelen van de rituelen verder af te staan van geïnstitutionaliseerde religie.

In beide vormen van het ritueel, zij het aan de kant van de Alliance met een meer traditioneel huwelijk, of een huwelijk aan de kant van de Horde waarbij de fantasiewereld meer naar voren komt, is het sociale aspect van belang. Een role-play huwelijk heeft een publiek nodig, want anders zijn de uitgebreide teksten zoals in de voorbeelden hierboven niet van belang. Maar het publiek wordt ook bij de huwelijken betrokken. Zo kunnen de aanwezigen tijdens de ceremonie reacties geven, of

bijvoorbeeld huilen of juichen door dit als tekst te typen, en bijna elk gedocumenteerd huwelijk wordt afgesloten met een feest voor alle aanwezigen.

Een huwelijk tussen twee role-players is naast een gebeurtenis voor het tweetal dat trouwt, vooral ook een gebeurtenis voor de gemeenschap er omheen. Zij het een Guild, of anders een groep spelers die samenkomt via een oproep op een forum. Omdat een speler verschillende avatars kan maken, kan één speler ook meerdere huwelijken aangaan. Polygamie is tevens een optie, als het voor de spelers past in de role-play van het personage dat ze spelen.

## 7. Ritueel aan de rand van Azeroth

De religieuze rituelen in *World of Warcraft* beperken zich niet tot role-play rituelen, waarbij de rituelen een onderdeel zijn van het spel dat gespeeld wordt als invulling van het personage dat de spelers spelen.

*World of Warcraft* is naast een game ook een virtuele wereld waar spelers veel tijd in doorbrengen en waar ze sociale contacten hebben. Daarom is het niet heel vreemd om te zien dat er ook manieren gevonden worden om rituelen buiten role-play om een plek te geven in *World of Warcraft*.

Deze rituelen zijn onder te verdelen in twee typen. Allereerst zijn er huwelijken die in de virtuele wereld worden afgesloten, maar meer zijn dan enkel een huwelijk tussen twee personages waarbij de spelers zelf wellicht niets met elkaar te maken hebben buiten hun role-play-relatie om. De spelers kunnen in role-play zelfs compleet onbekend zijn met de persoon achter het personage waarmee ze trouwen. Maar bij deze huwelijken buiten de game om gaat het om geliefden in de echte wereld die met elkaar een relatie hebben en mogelijk al in de echte wereld getrouwd zijn.

Het tweede type ritueel is de rouwceremonie of herdenking. Hier gaat het om mensen die in de echte wereld overleden zijn, maar veel tijd in *World of Warcraft* hebben gestoken en zo in die virtuele wereld veel vrienden hebben gemaakt. Die vrienden besluiten de overledene te herdenken in de virtuele wereld waarvan ze de speler kennen.

In dit hoofdstuk geef ik twee voorbeelden van huwelijken wat ik volg met drie voorbeelden van herdenkingen. Afsluitend kijk ik in dit hoofdstuk hoe de ruimte voor deze rituelen afgebakend wordt van de rest van de virtuele wereld.

### 7.1 Huwelijk

#### Letholas en Cairubel

Het eerste voorbeeld is een huwelijk tussen de level 64 Undead Rogue Letholas en een level 58 Tauren Druidi Cairubel beschreven door Bainbridge (2010: 192-195).

Het begon met een tekst op een forum, waarbij mensen uitgenodigd werden om het huwelijk bij te wonen:

Honestly, this in game wedding is to show our (RL) love for each other, as we are a couple IRL. To me, some of my most important friends are in game, and some of them I've been playing games with for 6 or 7 years.

Het tweetal hield het huwelijk naast de echte wereld ook in *World of Warcraft* zodat er vrienden bij konden zijn die niet bij het echte huwelijk aanwezig konden zijn. Voornamelijk vrienden die het tweetal enkel via *World of Warcraft* kenden. Er kwamen 38 spelers bij elkaar voor het huwelijk, en de twee geliefden hadden gekozen voor een locatie op een fantasierijke plek omringd door paddenstoelen, terwijl de aanwezigen tot hun knieën in het moeras stonden.

Dit huwelijk is een combinatie tussen een versie van een echt huwelijk, omdat het tussen een echtpaar is dat eerst in het echt getrouwd is en het daarna over doet in *World of Warcraft* voor vrienden, maar ook een role-play huwelijk, omdat het de twee personages in de game zijn die trouwen en er verwezen wordt naar de religieuze elementen uit *World of Warcraft*.

Mandlexan: Dearly beloved, we are gathered here today in the sight of the Goddess Elune to join this Tauren, and this Undead in Unholy matrimony. Not to be entered into lightly, unholy matrimony should be entered into solemnly and with reverence and full buffs. Into this Unholy agreement these two mischief makers come together to be joined. If any person here can show just cause, why these two should not be joined in unholy matrimony, speak now or /IgNoRe. We are all here today to witness the matrimonial Bind-On-Pickup of Cairubel and Letholas. This joyous day celebrates the commitment and love with which Cairubel and Letholas start their Epic-Quest-Chain together. Through the Goddess Elune, you are joined together in the most holy of bonds.

Mandlexan: Do you, Cairubel take Letholas to be your lawfully wedded wife and live together forever in the Inn of Unholy Matrimony? To love honor, and keep her, in rez-sickness and in full bars of health, for richer or poorer (mostly poorer), for better or for worse for as long as ye both shall remain un-deleted?

Cairubel: I do!

Mandlexan: And do you, Letholas, take Cairubel to be your lawfully wedded husband, to live together forever in the Inn of Unholy Matrimony?

Letholad: I do!

(De aanwezigen beginnen te juichen en het bruidspaar wordt gevraagd hun geloftes te zeggen.)

Cairubel: Letholas, from the first time we met, I have known that we should be together. Through all we have been through, and all we shall be through, I want you by my side. I love you. With this epic ring I thee wed.

Letholas: From the first instance I ran you through, to all the days we have grouped together, I have come to love you and know I will as long as my foul blood beats in my body, and until time immortal past that. With this epic ring I thee wed

Mandlexan: What the Goddess Elune has joined together let no Alliance spam sunder armor. With the power invested in me by The Sunwell, the Holy Light, The states of Orgrimmar and the Undercity, I now pronounce you Husband and Wife. You may kiss the bride.

Hoewel dit een huwelijk tussen twee geliefden is, die dit huwelijk presenteren als een tweede huwelijk voor hun vrienden in *World of Warcraft*, is het toch ook duidelijk een role-play huwelijk. De taal, in dit geval gesproken door de voorganger, is gekozen om het huwelijk in Azeroth plaats te laten vinden. Dit komt omdat de vrienden van het bruidspaar het tweetal kennen uit *World of Warcraft* en dus kennen als hun personages Letholas en Cairubel.

### **Lirdan en Thornedrose<sup>11</sup>**

Het tweede voorbeeld is een huwelijk tussen Mark en Rose, als hun personages: de Night Elf Lirdan en en Undead Thornedrose. Het tweetal heeft elkaar ontmoet in *World of Warcraft* en is op 12 december 2009 getrouwd op een strand bij zonsondergang in de echte wereld. Maar ook hier misten de twee geliefden hun vrienden die niet aanwezig konden zijn, dus hebben ze besloten om voor de tweede keer te trouwen, maar dan in *World of Warcraft*.

Het virtuele huwelijk vond op 20 februari 2010 plaats in Evergrove. Niet een locatie die standaard gebruikt wordt voor huwelijken, zoals de Cathedral of Light, maar op deze locatie had het tweetal elkaar voor het eerst ontmoet. Het huwelijk voltrok zich als volgt met als voorganger de Night Elf Deda:

Deda: Dearly Beloved, we are gathered here today in the presence of these witnesses to join Lirdan and Rose in matrimony which is commended to be honorable among all and therefore - is not by any - to be entered into unadvisedly or lightly, but reverently, discreetly, advisedly and solemnly. Into this sacred estate these two persons present now come to be joined. If any person can show just cause why they may not be joined together let them speak now or forever hold their peace.

Publiek: NO OBJECTION PLS PROCEED

Deda. Let us proceed. Lirdan, repeat after me

Deda: I Lirdan

Lirdan: I Lirdan

Deda: give you Rose

Lirdan: give you Rose

Deda: this ring as an eternal symbol of my love and commitment to you

Lirdan: this ring as an eternal symbol of my love and commitment to you

---

<sup>11</sup> Mark and Rose's World of Warcraft Wedding <https://www.youtube.com/watch?v=TivLHD52NeU> (31 maart 2010)

Deda: Rose, repeat after me

Deda: I Rose

Thornedrose: I Rose

Deda: give you Lirdan

Thornedrose: give you Lirdan

Deda: this ring as an eternal symbol of my love and commitment to you.

Thornedrose: this ring as an eternal symbol of my love and commitment to you.

Deda: By the power vested in me by Orgrimmar's "weddings are us" I now pronounce you husband and wife. You may kiss the bride.

Als de tekst uit dit virtuele huwelijk los van de beelden bekeken zou worden, had het, afgezien van de namen, zo in de echte wereld kunnen plaatsvinden. In dit huwelijk is er gekozen voor een traditionele representatie van het echte huwelijk.

In deze huwelijken, die voor de spelers gelden als een versie van hun echte huwelijk en voor de vrienden de enige versie van het huwelijk tussen twee vrienden is, wordt de grens tussen role-play en echt onduidelijk. Hoewel het gaat om een virtuele versie van een echt huwelijk, maar nu voor vrienden die niet bij het echte huwelijk aanwezig konden zijn, zijn het tegelijkertijd ook twee personages van de spelers die trouwen met elkaar. En omdat het niet alleen de mensen, maar ook de personages zijn die trouwen, kan er in het virtuele huwelijk ook gerefereerd worden naar de gamewereld waarin het virtuele huwelijk plaatsvindt en de religies van de gamewereld waar de personages mogelijk aanhanger van zijn.

Een huwelijk wordt in *World of Warcraft* niet afgesloten als een huwelijk waarbij het enkel om de twee geliefden gaat en niet om de twee personages, want er moet altijd gespeeld worden met avatars en deze avatars worden voor de spelers personages die ook werkelijk onderdeel kunnen worden van hun identiteit. Zelfs het huwelijk tussen Lirdan en Thornedrose, dat relatief normaal lijkt, wordt voltrokken met fantasiepersonages in een fantasiewereld.

## 7.2 Herdenking

Herdenkingen zijn een tweede vorm van ritueel waarbij de wereld gebruikt wordt zonder dat het ritueel zelf onderdeel is van de game. Ook bij deze vorm van ritueel is de grens tussen role-play en het echte leven niet altijd even duidelijk, maar die grens ligt net wat anders dan bij de trouwerijen.

### Elloric

Op 31 december 2012 overleed *World of Warcraft*-speler Michael, in Azeroth bekend als Elloric, plotseling aan een astma-aanval. Zijn man Ghemit was ook een *World of Warcraft*-speler en had veel vrienden in de game die enkele dagen na het overlijden van Elloric bij elkaar kwamen in de game om Ghemit te steunen.

YouTube-videomaker wowmartiean was door Ghemit gevraagd de ceremonie live via video te streamen en van commentaar te voorzien. In de video<sup>12</sup> zegt hij onder andere: "Warcraft has lost one of its own. as a community we support each other when we have rough times." en "This is about us coming together as a group, as a family and to take care of somebody who needs us." Hier komt een duidelijk gevoel van gemeenschap naar voren.

In de ceremonie is Ghemit in het midden van een cirkel aan tientallen spelers te zien die allemaal knielen en hun steunbetuigingen via chatberichten aan Ghemit sturen. De steun krijgt visuele vorm doordat de spelers via spreuken Ghemit letterlijk verlichten, om zo aan te tonen dat hij niet in de duisternis moet blijven. Paladins en Priests sturen helende spreuken rond als figuurlijke healing.

Blizzard heeft Elloric tevens als NPC in de game gestopt, met de kleding die Elloric zelf ook droeg. De NPC zal voor altijd op een plek staan verbaasd op een kaart kijkend, omdat Elloric er om bekend stond verdwaald te raken in Azeroth. Een jaar na het overlijden van Michael, kwam de gemeenschap weer bij elkaar om hem te gedenken en Ghemit te steunen, maar deze keer bij de NPC die gebaseerd was op de overleden Michael.

De NPC's gebaseerd op overleden spelers zijn geen volledig zelfdenkende personages waardoor de speler als het ware zou doorleven. Het zijn NPC's met enkele beperkte handelingen, die voor de vrienden en familie een herdenking aan een overledene zijn, maar voor andere spelers gewoon een van de vele NPC's in de wereld is.

### Fayejin

In 2006 kreeg een WoW-speler een beroerte waarna hij overleed. Vrienden en Guild-genoten besloten een herdenking in de game te houden waar vrienden hun medeleven konden betuigen. Deze herdenking werd gehouden bij de Frostfire Hot Springs in Winterspring, omdat Fayejin er van hield om te vissen in

---

<sup>12</sup> Warcraft Memorial <https://www.youtube.com/watch?v=FhOrUJASukU> (4 januari 2013)



de game, het geluid van het water haar kalmeerde en ze van sneeuw hield. Op de volgende manier werd de herdenking op het internet bekend gemaakt:

On Tuesday of February 28th Illidan lost not only a good mage, but a good person. For those who knew her, Fayejin was one of the nicest people you could ever meet. On Tuesday she suffered from a stroke and passed away later that night.

I'm making this post basically to inform everyone that might have knew her. Also tomorrow, at 5:30 server time March, 4th. We will have an in game memorial for her so that her friends can pay their respects. We will be having it at the Frostfire Hot Springs in Winterspring, because she loved to fish in the game ( she liked the sound of the water, it was calming for her ) and she loved snow.

If you would like to come show your respects please do. Thanks everyone.

De herdenking werd op een PvP-server gehouden, dus een versie van de wereld waarin spelers niet alleen tegen de wereld en met andere spelers spelen, maar waar de mogelijkheid bestaat om tegen andere spelers te vechten. De reden waarom de vrienden de herdenking op een PvP-server hielden was omdat Fayejin van PvP zou gehouden hebben.

Een concurrerende Guild gebruikte deze kans om de mensen van de ceremonie aan te vallen. Terwijl de rouwende menigte in een nette rij bij het water stond om één voor één hun respect te betuigen, kwam de concurrerende Guild binnen stormen en werden alle avatars van de deelnemers die aanwezig waren bij de herdenking vermoord.

Deze actie heeft op internet veel publiciteit gehad en heeft ook veel reacties opgeroepen. Want hoewel aan de ene kant er een herdenking wordt verstoord van een persoon die echt overleden is, en zijn vrienden die hem enkel uit *World of Warcraft* kennen zo besluiten hem te herdenken, is er aan de andere kant sprake van een gamewereld en die gamewereld is er om in te spelen. Zo laat een korte inventaris zien van reacties onder een van de YouTube-video's over de gebeurtenis<sup>13</sup>:

**EliteHunting1911:** It was a fake funeral....did someone carry a fucking coffin? Did you physically pay your respects? "Oh I was there you're a piece of shit" blah blah. You expect people online to respect your wishes? Lmao this shit makes me laugh! Get a life outside of a PvP game, and a shitty one at that. I'm fairly convinced everyone in attendance of this "funeral" is a chronic masturbator.

**LAVATORR:** hahaha I can't believe you people are defending the ridiculous dorks who decided to throw a funeral for a real person in their fantasy goblin land look, if I die and a bunch of people decide to honor my memory with a virtual wizard conga line, kill me twice

**erobiwan:** At first I thought they were pricks, but the fact is that if you're truly playing the game you would be prepared for an attack with sentries and weapons ready. The fantasy genre and real life history is full of this kind of thing. Warcraft is strategy, attack when unexpected at the time of greatest

---

<sup>13</sup> World of Warcraft Funeral Raid <https://www.youtube.com/watch?v=T15ot8ABAWk> (21 oktober 2008)

advantage. Show respect for the person, sure, but show respect for the game and the genre they loved by playing it real.

**Btrtoast:** Please don't give a funeral in an online video game. Have it in real life, like a normal person. I mean, what did they expect? Of course guys are gonna come along and raid it. They had it coming, I would say. I'm sorry for your loss and all but I think having a funeral in a game isn't very respectful to the person who died.

Bovenstaande reacties zijn enkele voorbeelden van de vele honderden reacties die onder video's van deze gebeurtenis geplaatst worden, waaruit blijkt dat spelers, maar ook buitenstaanders, fel kunnen reageren op de gebeurtenis. De schrijvers van deze reacties reageren op diegene die verontwaardigd zijn dat een dergelijke herdenking op deze manier verstoord kan worden. Niet enkel door in de weg te lopen, maar door iedereen die bij die herdenking komt, om een overleden vriend te herdenken, virtueel te vermoorden.

Zo zegt de schrijver van de eerste reactie dat hij denkt dat iedereen die daar aanwezig is alleen aan zichzelf denkt en de schrijver van de tweede reactie hoopt dat er nooit iemand voor hem een herdenking zou houden in een fantasiewereld. Maar het komt er vooral op neer dat *World of Warcraft* een game is en als je als speler in een game zit, je er op voorbereid moet zijn dat het spel gespeeld wordt.

Dus de grens tussen ritueel binnen de gamewereld en buiten de gamewereld is niet duidelijk. Voor de ene speler wordt de gamewereld gezien als een medium om een ritueel tot stand te brengen, terwijl andere spelers vinden dat alles wat in de gamewereld plaatsvindt, hoort bij de game en dus mogen de regels van de game toegepast worden.

De twee werelden, de echte en de virtuele, staan hier met elkaar in conflict en overlappen elkaar. Er zit altijd wat van de speler in de personages die ze scheppen, maar de acties van de speler zelf gaan ook altijd via een personage. Het is voor elke speler anders hoe serieus de virtuele wereld genomen wordt, hoe serieus de rituelen genomen worden en hoeverre de virtuele en de echte wereld gescheiden is.

## **Lulabella**

Op 10 augustus 2012 overleed speler Lulabella, wat op de website van de Guild waar ze toe behoorde op de volgende manier werd aangekondigd:

We are deeply saddened to announce the death of Lulabella who passed away August 10th. She joined our pack at the very beginning of August, she was very sweet, loyal, and kind. She was not always social, but when she was she was always very witty, and a pleasure to be around.

She enjoyed roleplaying, and was about to become one of Greavell's apprentices.

It is not just our pack who mourns the loss of Lulabella, she was also one of the founding members who started The Silvermoon Sisterhood on horde side.

She had dreams of seeing an all womens guild rising up, and showing the men how to PVP.<sup>14</sup>

Twee dagen later, op 12 augustus, werd er een herdenking georganiseerd om afscheid te nemen van Lulabella, wat op de volgende manier op de website van de Guild werd aangekondigd:

Tonight we will be gathering together at the cemetery in Baradin Bay to put our pack sister Lulabella to rest. The Päck, and The Silvermoon Sisterhood would appreciate your attendance. This will be at 8 server time. Please show your support for our fallen sister.<sup>15</sup>

Tientallen spelers kwamen opdagen voor de herdenkingen. Deze spelers kwamen van verschillende Guilds, maar voornamelijk ook van zowel Horde als Alliance. Deze twee facties staan in de gamewereld tegenover elkaar en die strijd wordt ook wel als excuus gebruikt om de herdenkingsceremonies van mensen uit een andere factie te verstoren zoals in bovenstaand voorbeeld is gebeurd. In dit voorbeeld is er juist een extra duidelijke vorm van gemeenschap door de gezamenlijke rouw van spelers uit beide facties die samenkomen bij een virtuele begraafplaats in Azeroth om afscheid te nemen van een speler die ze kenden.<sup>16</sup>

## Blizzard

Maar het zijn niet enkel de spelers zelf die de wereld gebruiken voor dergelijke rituelen. Ook de makers van *World of Warcraft*, Blizzard, maken gebruik van de wereld om mensen te herdenken. Zo hebben de makers ter nagedachtenis aan Bradford C. Bridenbecker, een WoW-speler die gestorven is aan kanker wiens broer bij Blizzard werkte, een Quest-lijn gecreëerd als symbolisch voor zijn strijd met kanker.

In Hillsbrad Foothills staat ter ere aan *World of Warcraft*-speler Anthony Ray Stark (1961-2005), overleden tijdens het duiken door een probleem met zijn hart, een klein monument. Zijn meest gespeelde avatar Dwarf avatar Rousch staat permanent bij dat monument om via verschillende acties, zoals knielen, zijn respect te tonen. Voor Blizzard is het een eigen manier om Stark te herdenken, aangezien hij vrienden bij Blizzard had.

Ook in Hillsbrad Foothills staat in een begraafplaats een grafsteen ter gedachtenis aan Jesse Morales, een werknemer van Blizzard terwijl *World of Warcraft* nog in ontwikkeling was.

In The Jade Forest staat "Owen's Wishing Well" als een herdenking aan Brian "Owen" Wicks, die vanaf 8-jarige leeftijd met zijn ouders *World of Warcraft* speelde en op 16-jarige leeftijd in 2012 overleed aan

---

<sup>14</sup> The Loss of a Päck member. <http://thepacksden.guildlaunch.com/forums/viewtopic.php?t=8608278> (11 augustus 2012)

<sup>15</sup> For Lulabella <http://thepacksden.guildlaunch.com/forums/viewtopic.php?t=8610439> (12 augustus 2012)

<sup>16</sup> World of Warcraft: A Passing on the Emerald Dream <https://www.youtube.com/watch?v=LTNE24wKl8Q> (14 augustus 2012)

botkanker. De game zorgde voor afleiding tijdens zijn behandelingen. Vlak voor zijn overlijden bezocht Owen Blizzard via de Make-A-Wish-stichting, waar terminale kinderen wensen in vervulling kunnen krijgen. Daar heeft hij samen met de ontwerpers van de spelwereld de wensput "Owen's Wishing Well" gemaakt. Anderhalve week nadat de put klaar was, en hij het had gezien, overleed Owen.

Of een speler die graag vooral in het gebied Alterac Valley speelde, en zijn vrienden en leden van zijn Guild in de game hebben Blizzard na zijn dood gevraagd hem onderdeel te laten zijn van dat gebied in Azeroth. Nu is zijn avatar Captain of the Stormpike Guard, een NPC die altijd in Alterac Valley zal blijven.

Zo zijn er meer NPC's gebaseerd op overleden spelers. Zoals een dwerg genaamd Phloppy wier speler door leverfalen in 2010 op 38-jarige leeftijd is overleden en nu als NPC-dwerg rondloopt. En Tabea Elgueta, wie op 24-jarige leeftijd in 2008 is vermoord in haar huis en vrienden had bij Blizzard, is een NPC in Azeroth.

Dit zijn manieren waarop ook Blizzard zelf de spelers de mogelijkheid geeft overleden spelers te herdenken, of op een bepaalde manier virtueel door te laten leven, door ze er een concrete locatie voor te geven. Soms met een NPC, waardoor de speler als het ware in de wereld aanwezig blijft, en soms met een specifieke plek dat gemaakt is voor die speler en waar andere spelers heen kunnen gaan om die speler te herdenken. Ook een vorm van geritualiseerde ruimte in Azeroth.

### 7.3 Sacrale ruimte

De religieuze rituelen die in *World of Warcraft* uitgevoerd worden, gebeuren op specifieke plekken. Het kan in een huwelijk een plek zijn waar de geliefden elkaar voor de eerste keer ontmoet hebben, het kan in een herdenking een plek zijn waar de overleden speler graag speelde, maar vaak is het een plek dat het meest lijkt op een kerk uit de echte wereld.

Huizinga verwees al naar deze locatiekeuzes als ruimte die speciaal wordt afgebakend van de dagelijkse wereld. De rituelen worden bijvoorbeeld in *World of Warcraft* niet in het midden van een plein in Stormwind City gehouden, waar tal van spelers doorheen lopen, rennen en vliegen, maar vaak in de Cathedral of Light waar een zekere rust heerst. Een dergelijke plek wordt geritualiseerd, zoals Bell stelt.

Het onderscheid tussen sacraal en profaan is begonnen bij Emile Durkheim, maar is verder uitgewerkt door Mircea Eliade als een wezenlijk ontologisch verschil tussen de twee. Het sacrale manifesteert zich in de profane wereld door wat Eliade hiërofanie (1956: 11) noemt. Hiermee bedoelt Eliade dat bijvoorbeeld een object een simpel normaal object lijkt voor de ongelovige, maar voor de gelovige verandert naar iets sacraals, iets dat apart staat van de gewone wereld. Voor Eliade is dit onderscheid ook te maken als het gaat om ruimte, en deze ruimte kan dus ook door de gelovige getransformeerd worden tot iets heiligs. (1956: 20)

Volgens Jones (2000: 22) zijn religieuze gebouwen architecturale vormen van sacrale ruimte. Voor de gelovige betekent het binnenstappen van een heilig gebouw een beweging van profaan naar sacraal. Dat zal een van de redenen zijn waarom spelers worden aangetrokken door gebouwen in *World of Warcraft* die het meest lijken op religieuze architectuur. Deze gebouwen worden op twee manieren apart gezet van de rest van Azeroth. Allereerst door de makers, Blizzard, die de gebouwen als rustpunten van de wereld gemaakt lijken te hebben. Dit is te merken doordat er allereerst geen gevechten plaatsvinden. Hier zijn de kerken niet uniek in, maar de rust is opvallend vergeleken met bijvoorbeeld drukke tavernes. Deze rust wordt versterkt door de muziek. Bij het binnenlopen van een religieus gebouw valt er vaak een stilte, of er wordt andere toepasselijke muziek gestart dat bij de sfeer van het gebouw past.



Northshire Abbey, het startpunt van mijn Human Priest.

Aan de andere kant zijn het de spelers die de gebouwen een speciale status geven, onder andere door er juist niet zomaar binnen te lopen. Role-players zijn, op een role-playing server, overal in Azeroth te vinden, maar concentreren zich voornamelijk in de steden. Daar is de dichtheid aan role-players het grootst. In een stad als Stormwind City staat de Cathedral of Light en daar is het opvallend rustig, terwijl als de speler naar buiten loopt en de trap afdaald de avatar weer tussen tal van spelers staat.

Afgebakende ruimte hoeft ook niet beperkt te worden door fysieke ruimte, want er is ook sprake van mentale ruimte. Culturele verschillen, het inlevingsvermogen en sociale relaties zijn ook onderdeel van ruimte, beargumenteert Kim Knott (2005: 159). Ruimte heeft volgens Knott zowel een fysieke, mentale als sociale dimensie. Dus of een ruimte als sacraal afgebakend wordt, of als sacraal ervaren wordt, in *World of Warcraft*, heeft zowel te maken met de locatie, de mentale staat van de speler als de sociale interactie die er plaatsvindt.

Gekeken naar de sociale dimensie, gedragen de meeste spelers in de kathedraal zich ook netjes. Ze lopen in plaats van rennen en ze praten in plaats van roepen. Natuurlijk zijn er uitzonderingen in de vorm van spelers die binnen komen rennen en zich niet bezighouden met de role-play van andere spelers, maar over het algemeen voelt de kerk als een uitzonderlijk rustige locatie, afgezet van de rest van de virtuele wereld.

Maar daar ligt wel het probleem van sacrale ruimte in World of Warcraft, want in hoeverre wordt deze ruimte ook door andere spelers erkend als sacraal? En in hoeverre doen de acties van andere spelers af aan de ervaring van een locatie als sacraal door andere spelers? Dus wat betekent sacrale ruimte in een virtuele gamewereld?

Een sterk voorbeeld is de herdenking van Fayejin zoals beschreven in het vorige hoofdstuk. De spelers kwamen bij elkaar op een plek in Azeroth om een overleden vriend te herdenken op hun eigen manier. Ze hebben deze herdenking aangekondigd via internet, zodat iedereen die hem kende langs kon komen om afscheid te nemen. Dit gebeurde op dezelfde manier waarop er uitnodigingen worden verstuurd of er in een krant een advertentie wordt geplaatst voor een begrafenis in de echte wereld.

De organisatoren van de herdenking hebben er voor gekozen de herdenking te laten plaatsvinden op een PvP-server. Een opvallende keuze, maar gezien Fayejin dol was op PvP is het te begrijpen vanuit het standpunt van de organisatoren. Zo worden er op andere herdenkingen en huwelijken ook regelmatig gebruik gemaakt van locaties die speciaal zijn voor degene waar het ritueel om draait. Een PvP-versie van de wereld was in dit geval specifiek speciaal voor de overledene. Waar de spelers die Fayejin kwamen herdenken deze locatie als sacraal konden ervaren, is dit voor andere spelers niet vanzelfsprekend het geval en dus werd de menigte aangevallen en verslagen door een concurrerende Guild. Deze aanval werd gerechtvaardigd omdat de herdenking zich afspeelde in de gamewereld en daarbij horen alle regels die bij die gamewereld horen.

Hetzelfde is het geval bij de huwelijken. Er zijn weinig voorbeelden van huwelijken waarbij de ceremonie helemaal niet wordt lastig gevallen. Dit gebeurt in verschillende gradaties. Zo kunnen kijkers via de chat de ceremonie lastig vallen, maar bijvoorbeeld het role-playing huwelijk tussen Custodia en Ocean werd lastig gevallen omdat spelers expres in de weg gingen lopen, zoals het midden in de ceremonie tussen het bruidspaar en de huwelijksvoltrekker gaan staan. En er zijn voorbeelden van huwelijken die ook in een PvP-server plaatsvinden en waar alle gasten en het bruidspaar ook door andere spelers virtueel worden vermoord. Alleen al op YouTube zijn tientallen video's van "wedding crashers" te vinden waarin spelers expres de huwelijksceremonies van anderen binnenvallen om deze te verpesten. Ook al vindt het huwelijk plaats in een virtueel kerkgebouw en is er dus een duidelijke afbakening van de ruimte waar het ritueel plaatsvindt en de rest van de wereld.

Maar ook bij zoiets kleins als een gebed onderaan de trap voorin de Cathedral of Light, de kathedraal waar het voornamelijk stil is en spelers met rust gelaten worden, kunnen spelers binnenvallen en de geknielde role-players lastig vallen, en altijd zal zekere delen van de chat van het plein net buiten de kathedraal doorlopen in het scherm voor spelers die zich in de kathedraal bevinden.

Maar ondanks die mogelijk storende chat of mogelijk storende andere spelers, heeft de kathedraal een speciale plek in de wereld. Of zoals twee role-players, Bryellia een level 90 Human Rogue en Ellydia, een level 90 Human Paladin, bespreken in de kathedraal:

Bryellia: I miss this place.

Ellydia: I go here everyday. I like the atmosphere in here.

Ellydia: It's quiet.. so you can pray with no distractions.

Bryellia: I'd like to agree, but you have to admit, it feels a little Cold.

Ellydia: Let the light be your warmth grace, Bryellia.

Ellydia: You will get used to ignore the cold and let the light fill you.

Bryellia: I mean, it's all great, but I don't feel like the Church is close enough to the faithful themselves.

Bryellia: I'm still a little intimidated every time I walk in here.

Ellydia: Hmm... Right.

De waarde die wordt gehecht aan deze locaties als sacrale plekken hangt vooral af aan de intentie van de speler, net als de manier waarop ze rituelen uitvoeren en of dat wat voor ze betekent buiten het acteren van een personage in de virtuele wereld.



De avatar van een andere speler gekniel in de Cathedral of Light.

## 8. Mediatisering en ritueel in World of Warcraft

In dit hoofdstuk plaats ik de bevindingen uit *World of Warcraft* naast de mediatiseringthese van Hjarvard.

Met de in de vorige hoofdstukken beschreven rituelen in *World of Warcraft* is een duidelijke vorm van mediatisering te zien, in de zin dat religieus ritueel wordt uitgevoerd in een virtuele gamewereld met alle technische beperkingen, regels en gevaren die daar bij horen. Het is duidelijk dat *World of Warcraft* een plek is waar religieuze thema's een grote rol hebben. Dit is te zien in zowel de opbouw van de wereld, de narratieven, de achtergronden van de verschillende rassen, de architectuur als waarop de spelers hun personages op hun eigen manier een religieuze invulling geven.

In hoeverre de rituelen in *World of Warcraft* verbonden zijn met geïnstitutionaliseerde religie is een interessante vraag. Hjarvard stelt in zijn these dat de gemediatiseerde vormen van religie niet meer verbonden zijn met geïnstitutionaliseerde religie. Dit is in zekere mate in *World of Warcraft* het geval. Er zijn bijzonder uitgebreide fictieve religies die alleen in de *Warcraft*-games bestaan en waar ook in de rituelen naar verwezen wordt. De geïnstitutionaliseerde religies hebben daardoor op eerste blik niets met Azeroth en de spelers te maken, maar toch is dit niet helemaal waar.

Er is meer verband tussen Azeroth en de geïnstitutionaliseerde religies dan het lijkt. Op de oppervlakte is het de inspiratie die gehaald is uit bestaande religies, zoals in het uiterlijk van Holy Light, voornamelijk in de architectuur, dat is afgekeken van kerken uit het christendom.

Maar de connectie met de geïnstitutionaliseerde religies is vooral te zien via de spelers in de manieren waarop ze invullingen geven aan de rituelen die ze uitvoeren, zowel in role-play als wanneer de spelers enkel de gamewereld gebruiken voor de rituelen. Er zijn weinig vormen van nieuw ritueel of compleet nieuwe invullingen van bestaande rituelen, zo zijn de huwelijken die zowel in role-play als buiten role-play in *World of Warcraft* gesloten worden meestal bijzonder traditioneel. De echte wereld met de kerk als institutie wordt dus gebruikt als bron voor invulling van de rituelen in de fantasiewereld.

Ook in de taal van de rituelen is dezelfde inspiratiebron duidelijk zichtbaar. Als Jassire knielt in de Cathedral of Light en bidt "Lord, forgive me for my sins, even a lightbringer, a Paladin, let you down, I hope you can forgive me, and I forgive myself, I have faith in you lord." heeft dat weinig te maken met Holy Light. De fictieve religie heeft namelijk geen transcendente elementen zoals een god. Andere voorbeelden van gebeden die spelers in role-play bidden zijn wel gericht naar het zogenaamde "Light", maar de inspiratie voor de gebeden is duidelijk gehaald uit christelijke gebeden waar enkele woorden vervangen zijn.

Opvallend is hoe Hjarvard laat zien dat er bij bijvoorbeeld collectieve rouw de media een brug vormen tussen religieuze instituten en ontvangers, in plaats van dat de media compleet los staan van de religieuze instituten. Terwijl juist in *World Warcraft* de rouwrituelen de plek zijn waar de spelers zich



meer kunnen inleven in de gamewereld vergeleken met andere rituelen en daarmee de religieuze instituten meer loslaten. Mogelijk is dit het geval omdat de spelers niet enkel afscheid nemen van een persoon, maar ook van een speler en dus een personage. De mensen die via de game afscheid nemen van de overledene kennen diegene vaak enkel vanuit de game. En hoewel ze zich bewust zijn van de speler achter het personage, is het vooral ook een afscheid van wie die persoon was vanuit het personage dat door diegene gespeeld werd.

Maar omdat er bij de huwelijken en rouwrituelen voornamelijk mensen aanwezig zijn die niet bij de echte rituelen aanwezig konden zijn, dus niet fysiek naar bijvoorbeeld een begrafenis of een huwelijk konden afreizen, is het ritueel in *World of Warcraft* de enige manier waarop ze er bij konden zijn en dient het dus als vervanging voor het ritueel in de echte wereld dat mogelijk verbonden is met geïnstitutionaliseerde religie. Maar het gaat hier enkel op een praktische vervanging, omdat de spelers niet de keuze hadden om de fysieke ceremonie bij te wonen.

Het sociale aspect is van essentieel belang bij deze rituelen. Hoewel role-players ook wel knielen en eventueel een klein gebed typen als er niemand in de buurt is, is het duidelijk dat de spelers er meer hun best op doen als er andere spelers in de buurt zijn. En zeker in het geval van de huwelijken en rouwrituelen komen de spelers bij elkaar om gezamenlijk te vieren, te rouwen of om steun te bieden aan elkaar of een specifieke andere speler.

Er is hier een verschil merkbaar met hoe spelers invulling geven aan het rollenspel dat ze spelen. Of ze spelen het vooral voor zichzelf en dan maakt het niet veel uit of anderen het zien, of spelers spelen juist om de interactie met anderen en dus de sociale kant van het rollenspel.

Hoewel *World of Warcraft* in wezen individueel van achter een computerscherm gespeeld wordt, lijkt in alle vormen van ritueel het sociale aspect door te komen. Dus waar Hjarvard het heeft over een persoonlijke bezigheid waarbij er meer een gevoel van samenzijn gecreëerd wordt, gaat dit in *World of Warcraft* toch verder. Want hoewel er in *World of Warcraft* wordt gespeeld met avatars, virtuele personages in een virtuele wereld, is er in tegenstelling tot het kijken naar een televisie-uitzending niet enkel een gevoel dat er anderen die ervaring meebelevan. Achter de avatars in de virtuele wereld zitten echte mensen die daadwerkelijk aanwezig zijn en samen de ervaringen beleven. De avatar is het medium dat gebruikt wordt om andere spelers te ontmoeten, maar dat maakt het sociale in het virtuele niet direct minder echt.

De effecten van de individualisatie zijn dus niet duidelijk terug te zien in de uitvoeringen van de rituelen. Wel is hetgeen zichtbaar waar die individualisatie, volgens Hjarvard, ten grondslag ligt, namelijk dat religie meer gericht is geraakt richting vermaak en de gebruiker. Voor het overgrote merendeel wordt religie in *World of Warcraft* namelijk beleefd als entertainment. Religie is een onderdeel van een personage dat gespeeld wordt. En hoewel Huizinga heeft laten zien dat spel ook serieuzer dan enkel vermaak kan zijn, geven de spelers die role-playen voornamelijk aan dat de religieuze zijde van hun personage, en de rituelen waarmee ze daar uiting aan geven, onderdeel is van het vermaak.

Er zijn ook rituelen die voor de spelers een meer serieuze lading hebben, namelijk de rituelen die in de wereld uitgevoerd worden zonder onderdeel van de game te zijn. Bij deze rituelen draait het niet enkel om entertainment, want naast de personages gaat het ook om de mensen achter die personages. Het gaat om twee echte geliefden die met elkaar trouwen en er worden echt overleden spelers herdacht. Maar toch lopen ook bij deze rituelen de twee werelden door elkaar, en is de grens tussen de mensen achter het personage en de role-play niet altijd even duidelijk.

Delen van de religieuze elementen die in *World of Warcraft* te vinden zijn, zijn voor elke speler zichtbaar en te interpreteren als religieus. De fictieve religies in Azeroth komen onder andere terug in de taal, in de rassen en de gebouwen in de virtuele wereld. Maar de rituelen in de wereld kunnen onopgemerkt blijven voor spelers die er geen erg in hebben. Als ze niet naar een van te voren aangekondigd huwelijk of herdenking gaan, zullen ze er waarschijnlijk ook nooit een tegenkomen. Als ze niet de kerk binnenlopen en de tijd nemen om daar rond te kijken, zullen ze ook de gebeden niet opmerken.

Hjarvard (2011: 126) noemt kort al de potentie van virtuele werelden als plekken die mensen uitnodigen om ervaringen te hebben met een religieus karakter, maar hij gaat hier verder nog niet op in. Het is wel duidelijk dat *World of Warcraft* als specifieke virtuele wereld mensen heeft uitgenodigd om ervaringen te hebben van een religieus karakter. De verschillende rituelen zoals beschreven in de eerdere hoofdstukken, en met name de gebeden die de spelers individueel bidden, laten zien dat er in ieder geval de ruimte is voor de spelers om deze ervaringen te hebben en door de bouw van bijvoorbeeld de Cathedral of Light worden de ervaringen ook in zekere zin door de makers gefaciliteerd.

Maar *World of Warcraft* nodigt niet per definitie uit tot religieuze ervaringen. Dit komt vermoedelijk voornamelijk door de game die in deze virtuele wereld plaatsvindt. De game nodigt spelers uit om op veel verschillende manieren te spelen, en het is maar een klein gedeelte van de spelers dat religie daar een onderdeel van laat zijn. Dit komt ook omdat dit niet bij de door de makers ontworpen game hoort, maar bij de invulling van de individuele spelers om een religieus personage te role-playen of om rituelen uit te voeren in de wereld buiten de game om. Dit in tegenstelling tot een virtuele wereld zonder game-element, waarbij de volledige ervaring bestaat uit wat de speler verzint.

Volgens Hjarvard is het de functie van religie om orde en samenhang te geven aan de sociaal gestructureerde wereld, zoals de visie van Peter Berger over religie. *World of Warcraft* als game en Azeroth als virtuele wereld is een chaotische plek, waar er nauwelijks plekken zijn zonder gevaar en waar constant prikkels zijn om dingen te doen. Spelers ritualiseren in deze virtuele wereld deels om orde te scheppen in hun spel. Een gebed zeggen in een rustige kerk onder aan een trap, is een rustpunt in de hectiek van de game. Een role-play huwelijk is een afgezet moment om als gemeenschap bij elkaar te komen en samen iets te beleven.

De functie van religie in *World of Warcraft* is om een rijke wereld te scheppen en geloofwaardige rassen neer zetten. Voor de spelers van *World of Warcraft* is religie voornamelijk onderdeel van het vermaak en een manier voor sociale interactie. De rituelen die uitgevoerd worden in de virtuele wereld buiten de context van de game zijn een praktische optie voor mensen die niet bij het ritueel in de echte wereld

aanwezig konden zijn, maar zijn nooit een complete vervanging. In die zin tasten deze rituelen de autoriteit van geïnstitutionaliseerde religie niet aan.

Dit in tegenstelling tot het gedachtegoed dat online gemeenschappen juist snel religieuze autoriteit bevechten zoals Hoover (2013: 177) stelt. Nieuwe media zouden door het geïndividualiseerde karakter de deur open zetten voor expressie en exploratie van religie en spiritualiteit dat afdoet aan conventionele religie. Dit is in *World of Warcraft* niet direct terug te zien. Deze virtuele wereld wordt al vele jaren door spelers beleefd en in die jaren is de wereld gegroeid en zijn er specifieke gebruiken ontstaan voor deze wereld. Toch blijkt in de beleving van religie, en met name de rituelen, de connectie met conventionele religie bijzonder sterk.

In ieder geval vinden spelers in het spel en van de game en het uitvoeren van al deze rituelen een vorm van gemeenschap en is er een duidelijke drang naar sociale interactie merkbaar. Hierdoor zoeken de spelers elkaar op, ook in de uitgebreide virtuele rituelen. De sociale functie die geïnstitutionaliseerde religie volgens Hjarvard eerst aanbood, maar nu door de media wordt aangeboden, is duidelijk te vinden in *World of Warcraft*.

## Conclusie

Religie is merkbaar gemediatiseerd in *World of Warcraft*. De makers hebben er voor gekozen om religie onderdeel te laten zijn van de geschapen virtuele wereld, waardoor deelnemers aan die wereld nauwelijks om de religieuze thema's heen kunnen. Hoewel het wel mogelijk is voor de spelers om de religieuze zijde van de game vervolgens te negeren, is het compleet verweven met de geschiedenis van de wereld, de achtergrond van de rassen en de architectuur dat door het landschap heen te vinden is. Deze religieuze verbeelding is geproduceerd door de makers en is niet verbonden met geïnstitutionaliseerde religie.

De theorie uit de mediatiseringthese dat media sociale functies overnemen van geïnstitutionaliseerde religie is ook deels merkbaar in *World of Warcraft*. Spelers hebben een duidelijke drang voor sociale interactie. Zij het om samen monsters te verslaan, dan wel om samen een uitgebreid rollenspel te spelen. Voorheen bood een kerk de plek waar het sociale opgezocht werd, maar tegenwoordig kan dit ook in een virtuele wereld. Dit sociale element gaat echter wel verder dan het door Hjarvard genoemde gevoel van samenzijn, zoals wanneer het halve land achter een televisiescherm naar een inhuldiging kijkt, want elke speler, hoewel in virtuele vorm, is aanwezig in de wereld en heeft interactie met de spelers om zich heen.

De individualisering van het ritueel is niet direct terug te zien in *World of Warcraft*, want het sociale element is bij ook bij de rituelen in deze virtuele wereld van essentieel belang. Zowel bij de gemeenschapsrituelen als de kleinere rituelen zoals een gebed. Een gebed wordt toch net wat uitgebreider neergezet als er andere spelers in de buurt zijn. Hjarvard stelt dat de sociale functie van het ritueel verdwijnt, maar dit heb ik dus in mijn onderzoek in *World of Warcraft* niet in de praktijk gezien.

De rituelen die door de spelers uitgevoerd worden heb ik verdeeld in rituelen die worden uitgevoerd als onderdeel van het rollenspel en rituelen die in de wereld maar buiten de gamecontext om worden uitgevoerd. In beide vormen van ritueel is goed merkbaar dat ze zijn gericht op vermaak. Dit is zeker het geval bij de rituelen die uitgevoerd worden als onderdeel van een rollenspel.

Echter bij de rituelen in de wereld maar buiten de gamecontext om, is vermaak niet het hoofddoel. Deze vorm van ritueel wordt door de spelers duidelijk serieuzer genomen. Het gaat namelijk om huwelijken tussen echte geliefden en herdenkingen van echt overleden spelers. Toch is ook hier de invloed van het spel merkbaar, want naast de twee mensen die trouwen, trouwen er ook twee personages. En naast de persoon die herdacht wordt, wordt voor de spelers ook het personage dat ze kenden herdacht. In beide vormen van het ritueel speelt spel dus een rol, bij de ene vorm een grotere rol dan bij de andere vorm. En hoewel Huizinga heeft laten zien dat spel ook zeer serieus kan zijn, lijkt in beide vormen het vermaak onderdeel van het ritueel te zijn.

Wat opvalt, is dat er bij deze rituelen zowel qua uiterlijk, maar vooral qua invulling van de rituelen door de spelers zelf, veel inspiratie gehaald wordt uit geïnstitutionaliseerde religie. Er is geen complete

onafhankelijkheid zoals Hjarvard stelt. Kerken hebben er zelf geen zeggenschap meer over, maar spelers ritualiseren wel met behulp van materiaal uit het christendom. Dit is terug te zien in zowel de soort rituelen die uitgevoerd worden, de vorm van de rituelen als de taal in de rituelen.

Er is daarnaast deels te spreken van seculiere transformatie van de rituelen. De rituelen zijn voornamelijk in de taal aangepast zijn om plaats te laten vinden in de virtuele fantasiewereld, maar de overige taal, en de vormen van de rituelen, is onmisbaar geïnspireerd door geïnstitutionaliseerde religie. Wel is voor een groot deel van de ritualisatie in *World of Warcraft* het religieuze doel van ondergeschikt belang geworden, en is het belangrijker om vermaakt te worden, sociale interactie te hebben of orde te scheppen in de wereld.

Belangrijk is ook dat deze rituelen geen vervanging zijn voor een versie van het ritueel in de echte wereld. De rituelen bieden voornamelijk een praktisch alternatief voor vrienden of bekenden die niet bij de echte versie aanwezig konden zijn en deze rituelen zijn hierdoor geen direct gevaar voor de autoriteit van geïnstitutionaliseerde religie.

Deze scriptie begon ik met de opmerking dat religie niet verdwijnt, maar nieuwe vormen aanneemt. Religie transformeert door de geschiedenis heen in plaats van dat het een stilstaand gegeven is. Deels is er mediativering van religie merkbaar in *World of Warcraft* en onderdelen van de these van Hjarvard houden zich duidelijk staand, maar het is ook duidelijk dat er bepaalde verwachtingen uit de these niet kloppen met de praktijk in deze virtuele wereld. Het is afsluitend jammer dat Hjarvard zich vast houdt aan verouderde theorieën over religie en zo niet ziet dat religie in de moderne samenleving nieuwe vormen aanneemt. De rituelen in Azeroth laten namelijk ook zien dat tevens in de media religie in nieuwe vormen beleefd wordt.

# Literatuur

Bainbridge, W.S. (2010), *The Warcraft Civilization: Social Science in a Virtual World*, Cambridge: The MIT press.

Bainbridge, W.S. (2013), *eGods: Faith Versus Fantasy in Computer Gaming*, Oxford: Oxford University Press.

Bell, C. (1992), *Ritual Theory, Ritual Practice*, Oxford: Oxford University Press.

Daya, D. en Katz, E. (1992), *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

Eliade, M. (1956), *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion*, New York: Harcourt, Brace & World.

Feltmate, D. (2010), 'You Win in Agony as the Hot Metal Brands You': *Religious Behavior in an Online Role-Playing Game*, *Journal of Contemporary Religion* 25:3, pp. 363-377.

Gregory, R. (2014), *Citing the Medieval: Using Religion as World-Building Infrastructure in Fantasy MMORPGs*, in Campbell, H.A., Grieve, G.P., *Playing with Religion in Digital Games*, Indiana: Indiana University Press.

Grieve, G.P., Campbell, H.A. (2014), *Studying Religion in Digital Gaming. A Critical Review of an Emerging Field*, *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* Volume 5, pp. 51-67.

Grimes, R.L., Hüsken, U., Simon, U., Venbrux, E. (2011), *Ritual, Media, and Conflict*, Oxford: Oxford University Press.

Hammersly, M. en Atkinson, P. (1995), *Ethnography: Principles in Practice*, London: Routledge.

Heidbrink, S., Knoll, T., Wysocki, J. (2014), *Theorizing Religion in Digital Games: Perspectives and Approaches*, *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* volume 5, pp. 5-50.

Hine, C. (2000), *Virtual Ethnography*, London: SAGE.

Hjarvard, S. (2008), *The mediatization of religion: A theory of the media as agents of religious change*, *Northern Lights* Volume 6, pp. 9-24.

Hjarvard, S. (2011), *The mediatization of religion: Theorising religion, media and social change*, *Culture and Religion: An interdisciplinary Journal* 12:2, pp. 119-135.

Hoover, S.M. (2013), *Evolving Religion in the Digital Media*, in Lundy, K., *Religion Across Media From Early Antiquity to Late Modernity*, New York: Peter Lang Publishing, pp. 169-184

Huizinga, J. (1950), *Homo Ludens*, Boston: Beacon Press.

Knott, K. (2005), *Spatial Theory and Method for the Study of Religion*, *Temenos Nordic Journal of Comparative Religion*, 41:2, pp. 153-184.

Leach, E. (1968), "Ritual" in *The Encyclopedia of Social Sciences*, New York: Macmillan.

Lövheim, M. (2011), *Mediatisation of religion: A Critical Appraisal*, *Culture and Religion: An interdisciplinary Journal* 12:2, pp. 153-166.

Michaels, A. (2004), Zur Dynamik von ritualekomplexen, *Forum Ritualdynamik* 3, pp. 1-12.

Norris, P. en Inglehart, R. (2004), *Sacred and Secular: Religion and Politics Worldwide*, Cambridge: Cambridge University Press.

Rappaport, R.A. (1999), *Enactments of Meaning, Ritual and Religion in the Making of Humanity*, Cambridge: Cambridge University Press.

Rothenbuhler, E. (1998), *Ritual Communication: From Everyday Conversation to Mediated Ceremony*. London: Sage.

Weber, M. (1904/5 [2004]), *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*, Los Angeles: Roxbury.

Zuesse, E.M. (1984), "Ritual" in *The Encyclopedia of Religion*, New York: Macmillan.

## Summary

In my thesis I put the mediatization thesis by Danish media professor Stig Hjarvard to test through a specific case study. In the mediatization thesis Hjarvard shows how media has taken over functions from institutionalized religion. The focus of my thesis lies on religious ritual, one of the elements that the media has apparently made its own.

The specific case study is done with one of the most popular video games of all time: *World of Warcraft*. With a gigantic virtual fantasy world, the game isn't just a place for slaying monsters and being a hero, but also for socialization and community. One surprising part of the game is that religious ritual has become a part of the experience for some of the players.

For my research I spend more than ninety hours in *World of Warcraft* to experience the game and to observe those rituals. Ritual in *World of Warcraft* takes two forms. First there are players who role-play their avatar as a completely fleshed out character and that character can be religious. Performing rituals can be a way to express their characters' religiosity, but most players admit they just do this for entertainment value.

The other form of ritual in *World of Warcraft* is when not the game, but just the world is used. Players use this world to get married or to hold a ceremony to remember a fallen player. But even here the role-play is still present, because not only the two players get married, but their characters do also. And not only a player is remembered, but their character as well.

The rituals in *World of Warcraft* are mostly all inspired by religious practice in the real world, and so new forms of ritual and ritualization are hardly seen. This shows that the connection with institutionalized religion is still present, even in a fantasy world like this.

In the end the mediatization thesis by Hjarvard holds up partly, but mostly because of Hjarvard's definition of religion. Hjarvard on the one hand makes use of the work of Peter Berger with the idea of religion as a sacred canopy, but he also still holds the secularization thesis in high regard. Both theories are highly contested, and do not hold up compared to religion in contemporary society. I see parts of religion in *World of Warcraft* more as a new form in which religion is experienced, forms which Hjarvard does not consider. The mediatization thesis only partly explains what is happening in this virtual world.