

Flappy Bird: vreemde eend in de bijt

Een kritische discoursanalyse van de journalistieke duiding van Flappy Bird



Door Jildert Visser

Studentnummer: 3879305

Type verslag: Master Thesis

Studie: Nieuwe Media & Digitale Cultuur

Tutor: René Glas

Tweede lezer: Jasper van Vught

Datum: woensdag 17 juni 2015

Samenvatting

In deze thesis maak ik aan de hand van de journalistieke duiding van de game Flappy Bird inzichtelijk hoe er binnen de gamejournalistiek over games wordt nagedacht. In dit *discours* is een heersende ideologie over games zichtbaar. Flappy Bird wordt door diverse journalisten op een beperkte wijze geduid, omdat zij zich ondergeschikt maken aan dominante opvattingen. Deze vaste definities over games komen voort uit een poging om orde te scheppen in de chaos die gamecultuur is. Academici gebruiken deze definities als startpunt, maar gameontwikkelaars zetten ze geregeld neer als succesformules voor een ideale game. Met een theoretisch kader laat ik zien hoe deze opvattingen van de gameindustrie doorsijpelen naar de gamejournalistiek, vanwege de onmiskenbare band tussen deze twee partijen. Deze ideeën zijn echter problematisch: doordat ze gebaseerd zijn op vaste definities, blijft de kijk op games beperkt en wordt de context vergeten. Zoals ik aan de hand van de duiding van Flappy Bird zal laten zien lijkt dit geen vruchtbare manier om over games te schrijven, want het heeft eenduidigheid en ongelijkheid tussen games tot gevolg. Sommige journalisten stellen daarom voor games vrijer benaderen en zo te ontsnappen aan bestaande discoursen. Een *worsteling* met de dominante ideologie in de duiding van Flappy Bird is dus evident; auteurs die de game op een meer persoonlijke manier duiden, tonen aan dat binnen de gamejournalistiek ook behoefte is aan een diepere kijk op games. Om bovenstaande observaties helder weer te geven, doe ik een *kritische* discoursanalyse van de journalistieke duiding van het spel. Met vier discursieve thema's laat ik zien hoe er over de game wordt geschreven. Dit toont aan dat vrijwel elke journalist put uit bestaande discoursen, maar dat deze tradities worden doorbroken. Het maakt de wrijving tussen de categoriserende tendens van de gamejournalistiek en de complexe gamecultuur inzichtelijk. Games zijn bovenal een cultureel proces, dat met verschillende perspectieven geduid moet worden. Een kritische discoursanalyse blijkt nuttig om dit in kaart te brengen: aan de ene kant bewaar ik afstand, terwijl ik de journalistieke discoursen over Flappy Bird tevens specifiek onderzoek.

Keywords:

Discours, kritische discoursanalyse, Flappy Bird, gamecultuur, gamejournalistiek.

Inhoudsopgave

Introductie	4
De voetafdruk van Flappy Bird	4
Tradities en reputaties	5
Structuur	6
1. Theoretisch kader	8
1.1 De worsteling met games.....	8
1.2 Orde in de chaos.....	8
1.3 De ketenen van vakjargon	12
1.4 De reputatie van Flappy Bird	15
2. Methode	19
2.1 Ongelijkheid en worsteling	19
2.2 Echte en neppe games	19
2.3 Verhoudingen binnen gamejournalistiek	20
2.4 CDA en Flappy Bird.....	21
3. Discoursanalyse van Flappy Bird	24
3.1 Terugkerende thema's rond Flappy Bird.....	24
3.2 Flappy Bird als minderwaardige imitatie	24
3.3 Flappy Bird geketend door de review	27
3.4 Flappy Bird als ontketende ervaring	30
3.5 Inzichten door Flappy Bird	35
Conclusie	39
Bibliografie	42
Bijlage	47
Voorbeeldanalyse artikel.....	48

Introductie

De voetafdruk van Flappy Bird

En toen was daar *Flappy Bird* (.GEARS Studios, 2013), een smartphonespelletje dat een grote voetafdruk achterliet op de gamewereld. Simpel, maar ontzettend moeilijk. Frustrerend, maar verslavend. Spelers manoeuvreren een labiel vogeltje tussen een eindeloze reeks groene pijpen, waarbij elke gepasseerde pijp één punt oplevert. Een verkeerde tap op je scherm brengt een onvermijdelijke dood en dan begint de game weer opnieuw. Met precies dezelfde formule.

Een succesformule, zo bleek. Flappy Bird werd in mei 2013 anoniem gepubliceerd, maar stond eind januari 2014 plotsklaps te boek als de populairste gratis game op Apple én Android-apparaten (VentureBeat, 2014; Peterson, 2014). Hoe het spel vanuit het niets de toplistten domineerde bleek moeilijk te verklaren en zo snel als Flappy Bird naar de top steeg, zo snel was de game ook weer verdwenen. Ontwikkelaar Dong Nguyen maakte begin februari 2014 op *Twitter* bekend Flappy Bird offline te halen en een dag later voegde hij de daad bij het woord (Twitter, 2014; Kotaku, 2014). Waarom was voor velen een raadsel: de ontwikkelaar verdiende naar schatting 50.000 dollar per dag aan zijn spel (The Verge, 2014). Nguyen zelf zei tegenover het tijdschrift *Forbes* dat hij Flappy Bird een verslavend product vond, dat maar beter kon verdwijnen (Forbes, 2014).

Hoe het ook zij, het spel bracht een kortstondige aardverschuiving teweeg in de gamewereld. Het leidde binnen de gamejournalistiek tot een lange reeks artikelen, waarin Flappy Bird op allerlei manieren werd geduid. Vooral de constatering dat het publiek een dergelijk spelletje vermakelijk vond werd vaak met verbazing aanschouwd (Pratt, 2014). Veel auteurs kwamen niet veel verder dan Flappy Bird een slechte of matige game te noemen (Davison, 2014; Eddy, 2014), anderen zagen in Flappy Bird een briljante uitwerking van gamemechanismen en een voorbeeld van de 'eerlijkheid' van een game (Stuart, 2014; Newman, 2014).

Deze journalistieke duiding van Flappy Bird staat centraal in dit onderzoek, of met andere woorden, de discoursvorming rondom Flappy Bird. Zoals de gameonderzoekers Mia Consalvo en Christopher A. Paul aangeven, vormen discourses de manier waarop we de wereld zien (Consalvo & Paul, 2013). In mijn scriptie zal ik laten zien dat dit discours rond Flappy Bird duidelijk maakt hoe er binnen gamejournalistiek over games

wordt gedacht. Veel journalisten schrijven over games met bepaalde opvattingen in hun achterhoofd, waar Flappy Bird niet op aansluit. Deze heersende ideologie is echter een *hegemonie* (Fairclough, 1992, p. 91; Fairclough, 2013, p. 61). Er wordt geworsteld met dominante ideeën door de game op een meer open manier te benaderen. Mijn hoofdvraag luidt als volgt: *wat leert de journalistieke duiding van Flappy Bird ons over hoe er binnen de gamejournalistiek over games wordt gedacht?*

Uit deze hoofdvraag vloeien een aantal deelvragen voort: hoe komt de dominante ideologie over games binnen de gamejournalistiek tot stand, op welke manier wordt hiermee geworsteld en tenslotte: hoe verhoudt die worsteling zich tot gamecultuur? Mijn thesis wordt gestructureerd met deze deelvragen, waardoor ik in de conclusie tot een antwoord kan komen op mijn hoofdvraag. Door een kritische discoursanalyse te combineren met een theoretisch kader over het veld van onderzoek, kan ik de deelvragen beantwoorden. Op deze manier doe ik nuttige observaties over gamejournalistiek en gamecultuur in het verlengde daarvan. Dit zal ik in de volgende paragraaf verder uitleggen.

Tradities en reputaties

Ik wil de maatschappelijke relevantie van mijn onderzoek schetsen met het recente fenomeen *#Gamergate*, een beweging gamers die vond dat hun geliefde medium werd verziekt door corrupte gamejournalistiek. Wat die corruptie volgens hen behelsde, was niet precies vast te stellen. De journalist L. Rhodes merkt op dat hij uiteenlopende antwoorden kreeg toen hij deze vraag aan gamers stelde (Rhodes, 2014). *#Gamergate* lijkt echter voortgekomen uit het idee dat journalisten moeten schrijven over ‘normale’ games en afwijkende spellen links laten liggen (Stuart, 2014). Met die afwijkende spellen bedoelen ze games als kunstvorm, in hun ogen geen *echte* games. Hoewel deze gedachtegang werd geprogagandeerd door gamers en ontaardde in intimidatie en bedreigingen, sluit hun indeling van echte en neppe games aan op mijn onderzoek. Ook binnen de gamejournalistiek is namelijk een dergelijke indeling te zien (Consalvo & Paul, 2013).

In mijn theoretisch kader stel ik dat deze ideeën voortkomen uit bepaalde opvattingen van de gameindustrie, die ook zichtbaar zijn in de gamejournalistiek. Dit komt tot stand door een onmiskenbare relatie tussen deze twee partijen. Gamejournalisten worden immers vaak gezien als *mediators* tussen gameontwikkelaars

en spelers. Zij moeten spelers duidelijk maken of een spel de moeite waard is (Nieborg & Sihvonen, 2009). Een gevolg is dat journalisten het vakjargon van de gameindustrie overnemen, ideeën die vaak gericht zijn op vaste definities over games. Deze zienswijze leidt daarbij tot een categorisering, waardoor games in een bepaald genre worden geplaatst en een reputatie krijgen. Dit beperkt de kijk op games en zorgt er bijvoorbeeld voor dat een game als Flappy Bird door bepaalde karakteristieken als minderwaardig wordt bestempeld (Davison, 2014). Dit heeft ongelijkheid tussen games tot gevolg.

Ik wil echter ook aantonen dat er een worsteling met deze manier van schrijven bestaat (Gillen, 2004; Hamilton, 2014). Sommige journalisten proberen Flappy Bird op een meer open manier te benaderen en schrijven over hun persoonlijke ervaring met de game (Bernstein, 2014; Newman, 2014; LeJacq, 2014). Het gebruik van bestaande discoursen wordt daarin vermeden of hoogstens als vertrekpunt gebruikt. Dat leidt tot een vrijere denkwijze, die zich probeert te bevrijden van bestaande discoursen binnen de gamejournalistiek. Het in kaart brengen van de ongelijke verhoudingen tussen games binnen de gamejournalistiek geldt als wetenschappelijke relevantie van mijn scriptie. De duiding van Flappy Bird geeft een dominante ideologie over games weer en de ongelijkheid die dat tot stand brengt. De worsteling met deze zienswijze is echter evident. Het laat de andere kant van gamejournalistiek zien en toont aan dat ook overheersende opvattingen discursief tot stand komen. Ze zijn aan verandering onderhevig en kunnen niet gezien worden als vaststaande definities of categorieën. De journalistieke duiding van Flappy Bird maakt bovenal de wrijving tussen deze categorisering en het complexe en veranderlijke karakter van gamecultuur inzichtelijk.

Structuur

De structuur van dit onderzoek is gebaseerd op de hoofdvraag en deelvragen die ik eerder heb besproken. In het eerste hoofdstuk beargumenteer ik met een theoretisch kader hoe een heersende ideologie over games binnen de gamejournalistiek tot stand komt en hoe er alternatieven voor deze zienswijze worden voorgesteld. Het tweede hoofdstuk omvat een uitleg van mijn methode, waarin ik beschrijf met welke filosofieën en werkwijzes ik mijn discoursanalyse uitvoer. Dit zal gefundeerd worden door de werkwijzes en methodes van Consalvo en Paul en de sociolinguïst Norman Fairclough. In het derde hoofdstuk richt ik mij op mijn discoursanalyse en maak met vier discursieve thema's inzichtelijk op welke manieren Flappy Bird binnen de journalistiek

geduid wordt. Daarmee worden dominante opvattingen zichtbaar, maar ook de pogingen om deze ideeën te doorbreken; een worsteling met bestaande verhoudingen. Deze analyse geeft mij voldoende inzichten om in de conclusie antwoord te geven op de hoofdvraag en te bespreken hoe dit mogelijkheden tot verder onderzoek biedt.

1. Theoretisch kader

1.1 De worsteling met games

Ik spreek in deze thesis over dominante opvattingen binnen de gamejournalistiek en de manier waarop deze ideeën bediscussieerd worden. In dit hoofdstuk plaats ik dat debat in een wetenschappelijke context, om de staat van het veld te verduidelijken. In de eerste paragraaf stel ik dat de definities over games voortkomen uit een poging om orde te scheppen in de chaos die gamecultuur is. Academics gebruiken deze definities als vertrekpunt, maar gameontwikkelaars zetten ze geregeld neer als succesformules voor een ideale game (Crawford, 2003, p. 38; Koster, 2013, p. 36; Salen & Zimmerman, 2003, p. 80). Ik beargumenteer in de tweede paragraaf hoe deze zienswijze doorsijpelt naar de gamejournalistiek, vanwege de onmiskenbare band tussen de gameindustrie en de journalistiek (Nieborg & Sihvonen, 2009). Dat is echter een problematische visie: doordat de context wordt vergeten blijft de visie op games beperkt (Hamilton, 2014).

Er zijn echter journalisten die een andere benadering van games voorstellen, om vrijer over spellen na te denken en zo te ontsnappen aan de bestaande discoursen (Gillen, 2004; Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009). De laatste paragraaf wijd ik daarom aan de tweedeling in de duiding van Flappy Bird: de game wordt door diverse journalisten als minderwaardig gezien door definities over games en de categorisering van het spel in een genre (Arsenault, 2009). Uit columns waarin de game op een meer persoonlijke manier wordt geduid, blijkt echter dat er binnen de gamejournalistiek ook behoefte lijkt aan een diepere kijk op games. Het theoretisch raamwerk dat ik in de volgende paragrafen in kaart breng, geldt daarom als belangrijke basis voor mijn discoursanalyse.

1.2 Orde in de chaos

Wanneer er gesproken wordt over een ideologie over games, leidt dat al gauw tot de vraag *wat* een game precies is. Gezien het eindeloze debat dat academics over dit vraagstuk voeren, lijkt een vast antwoord ingewikkeld (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2013, p. 28; Järvinen, 2008, p. 46; Jones, 2008, p. 2). De aard van deze kwestie hangt immers nauw samen met het complexe karakter van gamecultuur. Een spel wordt beïnvloed en gevormd door vele factoren (Taylor, 2009). Het is daarom de vraag of een vast antwoord mogelijk of wenselijk is, aangezien het karakter van games zo

veranderlijk lijkt. Antropoloog en gameonderzoeker Thomas M. Malaby stelt voor om games eerder te karakteriseren als cultureel proces dan vaststaande categorie. Hij stelt dat “games are grounded in (and constituted by) human practice and are therefore always in the process of becoming. This also means that they are not reducible to their rules.” (Malaby, 2007).

Malaby's zienswijze snijdt hout, maar zorgt er tegelijkertijd voor dat games erg abstract blijven. Diverse gameonderzoekers beamen het grillige karakter van gamecultuur, maar zijn van mening dat orde in de chaos vereist is om nuttige observaties te kunnen doen. Ook binnen een spel is die suggestie van orde aanwezig. De gameonderzoeker Jesper Juul verwijst hier naar met zijn concept *half-real*: hoewel een deel van een spel door spelers wordt bedacht, bestaan de regels van een spel wél echt (Juul, 2011, p. 1). Hij stelt: “To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world” (Juul, 2011, p. 1). Ook de gameonderzoeker Dominic Arsenault legt de aandacht op dit tweeledige karakter van een game: “[V]ideo games are both an artistic, cultural, aesthetic and expressive object, and a functional and technological construct.” (Arsenault, 2009).

Het is daarom nuttig om enkele *formalistische* eigenschappen van games vast te leggen als vertrekpunt, zo stelt de gameonderzoeker Frans Mäyrä. Hij beschrijft formalisme als, “[the] study of games that focuses on the nature of game and play and aims to provide concepts, models and theories that accurately describe the essential and unique features in game form and its functions.” (Mäyrä, 2008, p. 33). Mäyrä erkent dat geen van deze definities de absolute waarheid over games zal omvatten. Net als Malaby stelt hij dat spellen geen permanent karakter hebben, maar voortdurend hervormd worden. Dankzij het gebruik van formele theorieën kunnen gameonderzoekers echter beter articuleren wat games zijn en welke culturele betekenis ze hebben. Binnen academische literatuur zijn deze concepten daarom het *gereedschap* om over games te kunnen schrijven.

De keerzijde van de medaille is echter het moment dat formalistische theorie de overhand krijgt en een *maatstaf* wordt. Deze benadering is geregeld terug te zien in handboeken voor gamedesigners. Zo is een bekend voorbeeld de zienswijze op het spel als *doelgestructureerd regelsysteem* (Crawford, 2003, p. 38; Koster, 2013, p. 36; Salen & Zimmerman, 2003, p. 80). Dat concept omvat de concrete visie dat een spel doelen heeft

en deze richtpunten spelers uitdagingen geven. Volgens de filosofie van veel handboeken hebben gamedesigner de taak om het systeem zo interessant te maken dat de speler blijft spelen. Zo vindt de spelontwikkelaar Chris Crawford het belangrijk dat een game voortdurende uitdagingen biedt (Crawford, 2003, p. 40). De gamedesigner Raph Koster stelt met zijn *theory of fun* bijvoorbeeld dat spelers zoeken naar een patroon en de game saai vinden zodra dat patroon gevonden is (Koster, 2013, p. 42). In die lijn stelt gameontwikkelaar Berndt Kreimeier voor om patronen te gebruiken binnen game design: “[R]ecurring design decisions within a given context, be it game design or software engineering. (Kreimeier, 2002)”. Door deze patronen in kaart te brengen, zouden gamedesigners in zijn ogen een vocabulaire ontwikkelen om de objecten en structuren te benoemen die het creëert én regels hoe deze bouwblokken samengevoegd kunnen worden.

Deze theorieën zijn allemaal gefocust op het inrichten van het spelobject. De gamedesigners Katie Salen en Eric Zimmerman, die zelf het model van *meaningful play* propageren, erkennen dat er iets bestaat buiten de omliggende paden van de spelstructuur: “As a game designer, you can never directly design play. You can only design the rules that give rise to it.” (Salen & Zimmerman, 2003). Hun boek behoudt echter een generaliserend karakter, omdat het zo gericht is op hun blauwdruk voor ideaal game design. De gameonderzoeker Aki Jarvinen stelt in die lijn in een recensie van hun boek: “Regardless of design challenges or theoretical complexities, at the end of every chapter ‘meaningful play saves the day’.” (Jarvinen, 2004).

Aangezien formalistische opvattingen in dit soort leerboeken dominant aanwezig zijn, is er minder aandacht voor de context van games. Formalisme transformeert van vertrekpunt tot checklist voor de ideale game. Dat is volgens de gameonderzoekers Simon Egenfeldt-Nielsen, Tosca Jonas Heide en Susana Pajares geen onredelijke ambitie van deze schrijvers, omdat er van handleidingen immers wordt verwacht dat ze kennis van zaken bieden. Zij stellen echter ook dat het een valse impressie van orde geeft, die de onderliggende chaos negeert: “Such a vision implies that most issues within a field are settled and that the scholars all agree; ignored are the magnitudes of disagreement within a discipline.” (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2013, p. 3).

Kort gezegd brengen deze boeken games terug tot het spelobject, terwijl juist de context zo belangrijk is om spellen beter te begrijpen. Het formaliseren van games leidt tot een vernauwing van de esthetische en culturele potentie die spellen kunnen bezitten,

beargumenteert de Deense gameonderzoeker Miguel Sicart (Sicart, 2011). Betekenis wordt volgens hem niet vastgelegd in de regels van het spel, maar in de manier waarop spelers met die regels omgaan: “[T]he way players engage with those rules, by the way players play. The meaning of games, then, is played, not procedurally generated.” (Sicart, 2011).

Juul maakt deze grenzen van formalisme verder zichtbaar. Hij noemt de kijk op games als doelgestructureerde regelsystemen een *Complete Theory of Video Games*, maar schiet daar ook gaten in (Juul, 2007). Immers: wanneer deze aanpak op gaat voor ieder spel, hoe zit het dan met een game zonder duidelijke doelen? Een formalistische oplossing voor deze kwestie is het indelen van spellen in *genres*, waarbij elk genre een lijst met specifieke speleigenschappen omvat. Een doelgestructureerd spel zou bijvoorbeeld terecht komen in het genre *platformer*, terwijl een spel met lossere doelen geassocieerd wordt als *free-roamer*. Arsenault beargumenteert echter dat genres *juist* het veranderlijke karakter van gamecultuur blootleggen. Hij brengt in zijn tekst de vele interpretaties van dit begrip in kaart en observeert:

Genre appears to be an imprecise and intuitive concept; it is impervious to rigorous classification and systematization; it denotes potentially very different phenomena across media or disciplines; and it is a multifaceted and multidimensional phenomenon. (Arsenault, 2009).

Games maken het relatieve karakter van genres met name inzichtelijk, zo vindt Arsenault: “[T]he genre of a game is tied not to an isolated, abstracted checklist of features, but to the phenomenological, pragmatic deployment of actions through the gameplay experience.” (Arsenault, 2009). De onderzoeker vindt de aanwezigheid van genres nuttig, omdat ze games context geven. Hij ziet het echter eerder als tradities dan vaste categorieën waarin games worden geplaatst. Innoverende games binnen een traditie kunnen worden gezien als verbetering van het genre, of een nieuw genre vormen. Dat gebeurt echter niet in een progressieve lijn, maar op verschillende momenten en verschillende plaatsen: “If we accept genre to be a fruitful model to identify the multiple kinds of video games that are out there, we have to account for its transformations, adaptations and reinventions.” (Arsenault, 2009).

Arsenault wil dus duidelijk de flexibiliteit van genre duidelijk maken. Het is juist deze flexibiliteit die te beperkt aanwezig is in boeken die een handleiding richting de 'ideale game' schrijven. Zij hanteren een werkwijze die sterk overeen komt met de visie van hun doelgroep, gameontwikkelaars. Die zienswijze wordt door de gamejournaliste Margaret Robertson op treffende wijze omschreven als de *One Right Answer Fallacy*: "I've lost count of the number of conversations I've had with developers claiming 'Anyone still making singleplayer games is an idiot!' or 'There's not point in making games more than ten hours long!' or 'You should never make a game where any player could fail the first level!'" (Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009).

Deze eenduidige opvattingen zijn generaliserend en vergeten de diversiteit van games. In deze scriptie wil ik echter beargumenteren dat deze denkwijze ook terug te zien is in de gamejournalistiek. Dat lijkt geen toeval, aangezien er een onmiskenbare relatie bestaat tussen gameontwikkelaars en journalisten. Consalvo en Paul laten in hun tekst over gamediscours zien dat gameontwikkelaars en gamejournalisten met hun opvattingen over games uit hetzelfde vaatje tappen (Consalvo & Paul, 2013). Dat wordt af en toe letterlijk duidelijk: Arsenault merkt bijvoorbeeld op dat *Metacritic*, een populaire recensieverzamelsite, de genres bij games naar eigen zeggen vaak overneemt uit persberichten van gameuitgevers (Arsenault, 2009). De kijk op games van ontwikkelaars lijkt daarmee zijn weerslag te hebben op de manier waarop gamejournalisten over games denken en schrijven. In de volgende paragraaf wil ik beargumenteren dat dit een beperkte visie tot gevolg heeft, hetgeen mij tot de kern van de journalistieke duiding van Flappy Bird brengt.

1.3 De ketenen van vakjargon

De soortgelijke visie op games van spelontwikkelaars en sommige gamejournalisten is, zoals ik in de vorige paragraaf aangaf, geen toeval. Gameonderzoekers David Nieborg en Tanja Sihvonen stellen dat journalisten gelden als belangrijke *mediators* tussen de game-industrie en spelers (Nieborg & Sihvonen, 2009). Journalisten worden niet slechts gezien als doorgeefluiken van informatie, maar tevens als partij die aan de speler overbrengt of een game de moeite waard is om te spelen. Daarmee zijn zij een belangrijke autoriteit in de wijze waarop er over games gedacht en gesproken wordt, stellen Nieborg en Sihvonen: "[T]hey are important instigators and arbiters of the

common value system that has come to characterize the expanding field of games and gameplay.” (Nieborg & Sihvonen, 2009).

De onderzoekers observeren echter ook dat gamejournalisten een nauwe band onderhouden met de gameindustrie. Die leveren hen immers het materiaal waarover geschreven wordt, dikwijls exclusieve informatie die niet voor iedereen beschikbaar is. Daarmee kan de gameindustrie een zekere invloed op gamejournalisten uitoefenen, beargumenteren Nieborg en Sihvonen: “[I]n order to gain access to the artificially scarce resources, a journalist has to willfully subject to the industry's rules of engagement; there are, for example, embargoes, questions that are not allowed during press briefings or junkets, and unwritten rules of not slamming games in previews.” (Nieborg & Sihvonen, 2009). De nauwe band tussen deze twee partijen geeft te denken over de manier waarop journalisten over games schrijven. Gameonderzoekster Clara Fernández-Vara merkt op dat subjectiviteit in artikelen over games onvermijdelijk is, maar dat het verdienmodel van de gamepers die inhoud kan gaan beïnvloeden: “[I]n some specialized sources, the revenue model can influence the content to the point that some reviews are overtly biased towards the positive.” (Fernández-Vara, 2015, p. 3). Hoewel deze invloed van de gamindustrie op zichzelf problematisch is, leidt het ook tot een beperkte visie. Zoals ik in de vorige paragraaf inzichtelijk maakte, is categoriseren en formaliseren voor gameontwikkelaars aan de orde van de dag. Dat lijkt geen onredelijke ambitie voor de gameindustrie, die immers altijd op zoek is naar succesformules. Het is echter de vraag of het voor de gamejournalistiek vruchtbaar is om op die manier over games te schrijven.

Deze beperkte visie op games is een kwestie die de gamejournalist Kieron Gillen in zijn stuk *New Game Journalism* aan de kaak wil stellen. Hij hekelt vooral de gemakzucht van sommige journalisten. Zoals in de duiding van Flappy Bird duidelijk wordt, bestaat een groot gedeelte van de artikelen over games immers uit reviews. Een game wordt beoordeeld op basis van wat categorieën (bepaald door dominante discoursen) en daar houdt het artikel meestal op. De gameonderzoeker William Hubert beschrijft: “[I]nfamous numerical ratings to games based on categories that have been determined as meaningful and important to players (quality of gameplay, game art, story, innovation).” (Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009). Gillen hekelt journalisten die op deze manier over games schrijven: “[T]hey're wasting the potential of the form with their total lack of commitment and/or talent.” (Gillen, 2004).

In de IGN-review van Flappy Bird wordt door de auteur bijvoorbeeld een meeslepende persoonlijke ervaring beschreven, maar uiteindelijk dwingt het stramien van de recensie hem om naar een oordeel toe te werken (Ingenito, 2014). Hiermee maakt hij zich ondergeschikt aan bestaande opvattingen. Het lage cijfer dat hij de game geeft lijkt daarom niet voortgekomen uit zijn persoonlijke spelervaring, maar bepaalde opvattingen over wat een game *moet* zijn. Zoals ik in de vorige paragraaf in kaart bracht, zijn dat formalistische ideeën die de journalist belemmeren om vrij over Flappy Bird te schrijven. De gamejournalist Kirk Hamilton gaat dieper in op deze ontwikkeling (Hamilton, 2014). Hij stelt dat veel gamejournalisten de taal van gameontwikkelaars overnemen, zonder dat zij zich bedenken of dat wel echt beschrijft waar het fenomeen over gaat. Hamilton vindt dat dit gamejournalistiek beperkt: “In doing so, we’re making our work echo-y and impenetrable, and robbing ourselves of opportunities for self-expression and creativity.” (Hamilton, 2014). Gillen heeft een soortgelijke visie en stelt dat gamejournalisten de analytische traditie moeten verlaten (Gillen, 2004). Deze traditie wordt immers grotendeels gevormd door de assumptie dat de waarde van een game in de spelstructuur besloten ligt, terwijl ik in de vorige paragraaf duidelijk maakte dat juist de context van games zo belangrijk is.

Gillen stelt voor om vanuit een ander perspectief over games te schrijven, iets dat hij *New Game Journalism* noemt. De onderzoeker stelt dat een gamejournalist zich eerder zou moeten opstellen als reisjournalist: “[T]o describe what it’s like to visit a place that doesn’t exist outside of the gamer’s head — the gamer, not the game, remember. Go to a place, report on its cultures, foibles, distractions and bring it back to entertain your readers.” (Gillen, 2004). Een artikel wordt op die manier het verslag van een ervaring, in plaats van een checklist van eigenschappen die de game wel of niet heeft. De gameonderzoeker Hamilton stelt in die lijn voor om tijdens het schrijven het vocabulaire van de gamejournalistiek én gameindustrie te vermijden. Dat levert volgens hem een waardevoller artikel op: “I usually wind up replacing buzzwords with new, creative phrases and metaphors that are more interesting and enjoyable purely as writing in addition to being more useful and specific to the thing I’m talking about.” (Hamilton, 2014). In de volgende paragraaf wil ik ingaan op de manier waarop deze hervormde kijk op games terug te zien is in de duiding van Flappy Bird, maar ook de classificatie tussen belangrijke en minder belangrijke games in de gamejournalistiek.

1.4 De reputatie van Flappy Bird

Het interessante aan de journalistieke duiding van Flappy Bird is een zichtbare tweedeling tussen reviews en columns over de game. Dat wijst er op dat er, in dit geval althans, op verschillende manieren naar games wordt gekeken. De beperkte manier waarop Flappy Bird door sommige journalisten wordt beschouwd, lijkt naast het vasthouden aan definities voort te komen uit een indeling tussen belangrijke en minder belangrijke games. De blockbustergame *Tomb Raider Definitive Edition* (Crystal Dynamics, 2014), die rond dezelfde periode verscheen als de tijd dat Flappy Bird populair werd, kreeg in eerste instantie meer aandacht van reviewers.¹

Deze staat van het veld heeft te maken met een vorm van hoge en lage cultuur. Gamejournalisten lijken Tomb Raider waardevoller te achten dan Flappy Bird. Zoals Egenfeldt-Nielsen et al. stellen: “Cultures around the world tend to distinguish between forms of expression that are intrinsically worthwhile and those that are not” (Egenfeldt-Nielsen, Smith, & Tosca, 2013, p. 133). Deze classificatie tussen echte en neppe games maakte ik in mijn introductie inzichtelijk toen ik sprak over #Gamergate. Consalvo en Paul leggen hier de vinger op met hun stuk over *real* en *fake* games, een visie die ik uitgebreid gebruik in mijn methode. Zij stellen dat elk gamebedrijf een reputatie heeft. Waar een game vandaan komt bepaalt mede of het in het discours als waardevol wordt gezien, “whether or not it is considered real, by developers, journalists and players.” (Consalvo & Paul, 2013).

Deze classificering binnen de gamejournalistiek kan verband houden met de relatie tussen gamejournalisten en de gameindustrie. Gameontwikkelaars kunnen journalisten tot op zekere hoogte beïnvloeden, zoals ik eerder bij monde van Nieborgh en Sihvonen beargumenteerde. Op die manier kunnen ze wellicht ook invloed uitoefenen op het belang van bepaalde games. Het is niet ondenkbaar dat de onbekende Vietnamese maker van Flappy Bird dat minder gemakkelijk voor elkaar krijgt dan de pr-afdeling van een groot gamebedrijf. Ook genre speelt hierin een rol. Flappy Bird lijkt door journalisten binnen een categorie te worden geplaatst die minder aandacht krijgt van de gamejournalistiek: *casual games*. Juul kenmerkt deze spellen als geschikt voor een breed publiek en flexibel tegenover verschillende smaken en gebruik (Juul, 2012, p. 53). De games hebben echter ook het imago dat ze meer passen bij de ‘gewone’ (casual) en niet

¹ Tomb Raider Definitive Edition heeft 45 verzamelde reviews op Metacritic.com, tegenover 7 reviews over Flappy Bird (Metacritic, 2014, Ibid.).

bij de 'echte' (hardcore) speler. Juul merkt op: "The terms casual and hardcore are, evidently, often used for positioning two categories of games against each other. (Juul, 2012, p. 26)". Zoals ik eerder stelde, lijken veel gamejournalisten een grotere blockbustergame belangrijker te achten voor hun doelgroep, 'de gamer' (Stuart, 2014), dan een casual game als Flappy Bird.

Hoewel casual games prominent aanwezig zijn op markten als de *App Store* en *Facebook*, zijn ze veel minder in beeld bij de gamejournalistiek dan de Tomb Raider game die ik eerder noemde. De games lijken veelal te worden gezien als melkkoeien van gamebedrijven. Consalvo en Paul noemen *Zynga*, een ontwikkelaar van Facebook-games, als voorbeeld van een bedrijf met deze reputatie. Zij citeren onder andere de gameontwikkelaar David Crane, die stelt: "I don't like to lump those social games in with casual games. I think it's those Zynga-like games that give the 'casual' market a bad name" (Consalvo & Paul, 2013).

Het imago dat casual games binnen de gamejournalistiek hebben, lijkt ervoor te zorgen dat deze spellen over het algemeen minder aandacht krijgen of genegeerd worden. Dat heeft misschien ook te maken met de frequentie waarin de games verschijnen en de mate waarin nieuwere games als vooruitgang worden gezien. Arsenault merkt op dat er binnen genres meestal een tweedeling wordt gemaakt tussen 'klonen' en games die het genre proberen te verbeteren (Arsenault, 2009). De reputatie van een gamebedrijf is ook binnen de casual games van belang om te bepalen of het spel aandacht krijgt. Een nieuwe editie van het spel *Angry Birds* (Rovio, 2009) wordt bijvoorbeeld wel besproken omdat het zo'n bekende naam heeft en hoog in de toplijsten zal komen (Metacritic, 2012; Metacritic, 2014; Metacritic, 2014). Zelfs in het geval van deze franchise lijkt de anticipatie bij journalisten echter minder te worden: het recente *Angry Birds Fight* kwam op 10 juni 2015 uit, maar er zijn maar weinig artikelen over de game te vinden (Rovio, 2015; Metacritic, 2015). Dat komt wellicht omdat ontwikkelaar Rovio na het succes van de eerste *Angry Birds* veel sequels heeft uitgebracht, hetgeen neigt naar uitmelking.²

De traditie van casual games bestaat echter uit veel games, met hun eigen individuele eigenschappen. Het is daarom problematisch om het genre van casual games te generaliseren. De gameonderzoeker Bogost geeft aan dat het niet slechts nuttig is om op

² Ook dat geeft echter een scheve verhouding weer tussen games en genres. De FIFA-reeks van EA Sports krijgt elk jaar een nieuw deel, maar wordt altijd met veel anticipatie tegemoet gezien door de gamejournalistiek (EA Sports, 1993).

overkoepelende wijze naar games (genres) te kijken, maar ook de inhoud niet te vergeten: “[A]s both SuperNintendo and Kirby, both TCP/IP and World of Warcraft, both PC Baang and Starcraft.” (Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009). Arsenault merkt op dat er soms een moment van *rupture*, uitbarsting is binnen een genre (Arsenault, 2009). Dit vestigt de aandacht op een specifieke game, bijvoorbeeld omdat deze als innovatief wordt gezien. Dat kan verklaren waarom sommige *indie games* binnen de casual gametraditie wél de aandacht op zich weten te vestigen. Deze games worden vaak gezien als innovatief en lijken daardoor binnen hoge cultuur geplaatst te worden (Metacritic, 2013). Ook Flappy Bird kan echter als *rupture* worden gezien. De game vestigde door zijn plotselinge succes veel aandacht op zich en kon daardoor niet genegeerd worden door journalisten. Het spel is daarom een opvallend fenomeen binnen het genre.

Het geringe belang dat veel journalisten aan casual games hechten kan echter verklaren waarom de game in verwarring en met negativiteit werd ontvangen. Zoals ik in de vorige paragrafen in kaart bracht, wordt de game langs een problematische maatstaf gelegd en leidt dat tot een beperkte visie. Dat liet ik in de vorige paragraaf al kort zien met de recensie van IGN (Ingenito, 2014). Zoals ik eerder bij monde van Hamilton opmerkte, lijken deze auteurs simpelweg een verkeerd vocabulaire te gebruiken om over de game te schrijven (Hamilton, 2014). Hierdoor wordt een vrije kijk op games belemmerd. Zoals ik in mijn discoursanalyse zal blootleggen, geven veel van de stukken die over Flappy Bird werden geschreven een beperkt of selectief beeld van de game. Dat is gestuurd door opvattingen binnen de gameindustrie, ideeën die vaak formalistisch en categoriserend van karakter zijn. Deze benadering lijkt ontoereikend om Flappy Bird te duiden.

De gamecriticus David Thomas stelt echter dat er binnen het discours ook behoefte is aan een diepere kijk: “[A]n advance in the public appetite for more interesting criticism, a growing sophistication in the critical vocabulary of games and, simply, more urgency on the part of critics to say more.” (Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009). Dat is terug te zien in de journalistieke duiding van Flappy Bird. Het valt bijvoorbeeld op dat de journalisten die voor een bredere doelgroep schrijven, zoals auteurs van *Buzzfeed*, *TIME*, *The Atlantic* en *Vice*, het spel veel opener benaderen (Newman, 2014; Bogost, 2014; LeJacq, 2014). Zoals ik bij monde van Gillen omschreef, benaderen zij de game met een open blik en beschrijven eerder hun persoonlijke ervaring. Bewust of

onbewust doorbreken zij hiermee de heersende ideologie binnen de gamejournalistiek en kunnen vrijer nadenken over games. Fernández-Vara merkt echter op dat dit perspectief nog te weinig wordt gebruikt binnen gamejournalistiek: “[O]nly a very small group of scholars, and an even smaller number of practitioners and critics, are familiar with it these days. At present, mainstream videogame journalism and industry dominate the creation of analytical models in relation to popular culture.” (Fernández-Vara, 2015, p. 3).

Met een kritische discoursanalyse van de journalistieke duiding van Flappy Bird wil ik de observaties uit dit theoretisch kader verder uitdiepen. Mijn analyse is tweeledig: enerzijds toon ik hoe de meer traditioneel ingestelde gamejournalisten Flappy Bird ontvangen. Hun problematische visie zorgt ervoor dat zij het spel slechts beperkt kunnen duiden. Anderzijds stel ik dat hun formalistische gedachtegang door diverse auteurs wordt doorbroken. Gezien mijn beargumentatie in dit hoofdstuk is dat niet onlogisch. Ik bracht in kaart dat definities en genres niet vaststaan, maar discursief tot stand komen. Ze zijn daardoor aan verandering onderhevig. De discursvorming rondom Flappy Bird laat zien hoe gamejournalisten over games denken en maakt tegelijkertijd het complexe en veranderlijke karakter van gamecultuur inzichtelijk. In de volgende paragraaf breng ik de methode in kaart waarmee ik dit blootleg.

2. Methode

2.1 Worsteling met dominantie

Om waardevolle observaties te doen over de journalistieke duiding van Flappy Bird, heb ik een *kritische* discoursanalyse uitgevoerd van het spel. De representatie van deze analyse is terug te vinden in het volgende hoofdstuk en heeft twee doelen: ik leg dominante discourses bloot over de manier waarop er binnen gamejournalistiek over spellen wordt gedacht, maar toon eveneens de worsteling die er met deze opvattingen bestaat. Hiermee maak ik het complexe en veranderlijke karakter van gamecultuur inzichtelijk. Het toont aan dat de heersende ideologie wordt doorbroken en laat zien dat conventies binnen de gamejournalistiek geenszins in steen geschreven staan. De overkoepelende structuur van mijn methode sluit aan op het werk van Consalvo en Paul (Consalvo & Paul, 2013) en wordt aangevuld met de filosofie van de sociolinguïst Norman Fairclough (Fairclough, 1992). In de volgende paragrafen leg ik uit op welke manier ik deze twee visies inzet voor mijn analyse.

2.2 Echte en neppe games

Consalvo en Paul maken de ongelijkheid tussen games inzichtelijk met hun indeling van *real* en *fake* games: “In the process of using a phrase like ‘real games,’ people and games are brought into being as something different from and in contrast to other kinds of games and gamers.” (Consalvo & Paul, 2013). Het idee van echte games wordt gevormd door de elementen die ik in het theoretisch kader besprak: een dominant, problematisch discours over games. Hierdoor ontstaat er tevens een categorie games die binnen het discours als minder waardevol of nep wordt beschouwd: “[A]ll such studies and uses are ways to suggest that what is real is somehow more authentic or more valuable, compared to what is deemed its opposite, which is constructed, a copy, or a fake” (Consalvo & Paul, 2013).

De zienswijze van Consalvo en Paul is geschikt om de ongelijkheid tussen games weer te geven. Omdat hun korte tekst een vrij algemene kijk geeft op gamecultuur, is hun visie echter niet voldoende voor mijn specifieke duiding van Flappy Bird. De onderzoekers besteden in hun artikel bovendien weinig aandacht aan de manier waarop er wordt geworsteld met de dominante ideologie over games. Dit is een belangrijk punt van aandacht, omdat het een stap is richting het vrijer denken over games. Om dit gedeelte

van mijn analyse te construeren, maak ik gebruik ik van de werkwijze van Norman Fairclough.

2.3 Verhoudingen binnen gamejournalistiek

Ik maak de specifieke discoursvorming rondom Flappy Bird inzichtelijk door gebruik te maken van Fairclough's methode voor *Critical Discourse Analysis* (CDA) (Fairclough, 2013, p. 10). Ik put daarbij tevens uit het boek van de sociologen Marianne Jørgensen en Louise J. Phillips die een overzichtelijk uiteenzetting bieden van Fairclough's meest bruikbare hulpmiddelen (Jørgensen & Phillips, 2002, p. 60). Naast het praktische nut van Fairclough's indeling voor mijn onderzoek, waar ik in de volgende paragraaf dieper op in ga, sluit ook de sociale context van zijn methodologie aan op mijn onderzoek. Fairclough's methode richt zich op het weergeven van de relatie tussen discours en sociaal-culturele ontwikkelingen, door middel van tekstanalyse. De linguïst stelt zich daarbij ten doel de discursieve praktijken bloot te leggen die bijdragen aan het creëren en reproduceren van ongelijke machtsrelaties (Fairclough, 1992, p. 98).

Het doel van kritische discoursanalyse is niet slechts om deze machtsrelaties in kaart te brengen, maar ook om bloot te leggen hoe die machtsrelaties de belangen van bepaalde sociale groepen bevorderen (Jørgensen & Phillips, 2002, p. 63). Sommige journalisten lijken gestuurd tot opvattingen over games, met als bijkomstigheid dat sommige games als waardevoller worden gezien dan andere. Dat lijkt bij te dragen aan de belangen van invloedrijke partijen binnen de gameindustrie, maar zorgt er voor dat een game als Flappy Bird buiten de boot valt. Dit principe van *real* en *fake* games illustreerde ik in de vorige paragraaf.

Een dominant discours ziet Fairclough als *hegemonie* (Fairclough, 1992, p. 91; Fairclough, 2013, p. 61). Hiermee bedoelt hij dat deze ideologie binnen het sociale domein heerst, maar ook voortdurend wordt bediscussieerd. Deze dominante opvattingen zijn binnen teksten te herkennen door iets dat Fairclough *intertextuality* noemt (Fairclough, 1992, p. 102). Deze term verwijst naar de wijze waarop teksten binnen het domein putten uit eerdere vertogen. Men kan het toepassen van woorden en uitdrukkingen die eerder zijn gebruikt niet vermijden. Binnen gamejournalistiek zou dat het vasthouden aan vakjargon kunnen zijn, zoals Hamilton in de vorige paragraaf duidelijk maakte (Hamilton, 2014). Ook het vasthouden aan genres en formalistische opvattingen valt hier echter onder. Dit belet het vrij denken over games, zoals Gillen

aangeeft (Gillen, 2004). Deze journalisten zouden een discours volgens Fairclough daarom *reproducen* en de heersende ideologie versterken (Fairclough, 1992, p. 169).

Binnen een hegemonie is echter een worsteling, of onderhandeling, met deze macht. De manier waarop Hamilton, Gillen en anderen voorstellen om anders over games te schrijven, door bestaande discourses in het de gamejournalistiek te vermijden, kan gezien worden als *interdiscursivity* (Hamilton, 2014; Gillen, 2004; Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009; Fairclough, 1992, p. 93). Zij putten uit andere discourses dan de bestaande orde en *herstructuren* op deze wijze het discours. In de duiding van Flappy Bird is te zien dat diverse journalisten deze zienswijze ten harte nemen en de game opener ingaan, zonder per se een waardeoordeel of formalistische ideeën op de game los te laten (Bernstein, 2014; Newman, 2014; LeJacq, 2014; Bogost, 2014). Op die manier wordt de ideologie op nieuwe manieren gebruikt, hetgeen Fairclough ziet als een signaal van *culturele en sociale verandering* (Fairclough, 1992, p. 200). Nu ik in kaart heb gebracht hoe Fairclough's filosofie aansluit op mijn onderzoek, kan ik in de volgende paragraaf uitleggen hoe ik zijn methode inzet in mijn discoursanalyse.

2.4 CDA en Flappy Bird

Fairclough biedt een zeer heldere manier van tekstanalyse, die van nut is voor mijn onderzoek. De onderzoeker stelt dat zijn methode van kritische discoursanalyse drie dimensies van onderzoek omvat: de *sociale praktijk* (in mijn geval de gamejournalistiek), de *discursieve praktijk* binnen deze sociale praktijk (de manier waarop er over games wordt gesproken) en de *teksten* die hieruit voortkomen (in mijn onderzoek de duiding van Flappy Bird) (Fairclough, 2013, p. 94). Hij is een linguïst en stelt daarom een uiterst precieze werkwijze voor, waarin het onderzoekscorpus zeer gedetailleerd wordt uitgeplozen.

Ik zal in deze paragraaf de praktische hulpmiddelen uiteenzetten waarmee ik mijn analyse structureer. Deze begrippen gebruik ik als hulpmiddel bij mijn discoursanalyse. Mijn gehele dataset is terug te vinden aan het einde van deze scriptie. Al deze artikelen verschenen in de periode van 23 januari tot 10 februari, toen de discussie over Flappy Bird op een hoogtepunt was. In de bijlage is tevens een voorbeeld van een geanalyseerd artikel te vinden. Voor de discoursanalyse in het volgende hoofdstuk heb ik niet voor een opsomming van artikelen gekozen, maar een indeling met discursieve thema's. In de

eerste plaats vanwege de beperkte ruimte, in de tweede plaats omdat dit mijn verhaal overzichtelijker maakt en in de derde plaats omdat ik zo bepaalde terugkomende thema's onder een vergrootglas kan leggen. Het is belangrijk op te merken dat Fairclough deze werkwijze niet problematisch vindt: hij stelt dat zijn methode richtlijnen weergeeft, maar dat dit geen exacte regels zijn: “[T]hey should not be seen or used as regulative devices, they are designed to be helpful in drawing important distinctions.” (Fairclough, 2013, p. 11).

De enige echte eis die Fairclough aan het gebruik van zijn methode stelt, is dat deze wordt gebruikt om ongelijke machtsrelaties weer te geven. Het idee dat Flappy Bird door sommige journalisten als minder waardevol wordt gezien dankzij een bepaalde zienswijze, sluit daar goed op aan. Fairclough's methode is verder multidisciplinair en dient aangevuld te worden met sociale of culturele theorieën die de analyse verder ophelderen (Fairclough, 1992, p. 72). Om die reden heb ik aan mijn methode een uitgebreid theoretisch kader over het veld van onderzoek vooraf laten gaan. Hier koppel ik gedurende mijn analyse voortdurend naar terug.

Voor de structuur van mijn discoursanalyse wend ik mij opnieuw tot Consalvo en Paul. Om het overzicht te bewaren, structureren zij hun eigen analyse met vier discursieve thema's (Consalvo & Paul, 2013). Ik sluit mij aan bij deze keuze en heb eveneens vier thema's in kaart gebracht die terugkomen in de duiding van Flappy Bird. In de eerste paragraaf onderzoek ik hoe Flappy Bird wordt gezien als *minderwaardige imitatie*, in de tweede paragraaf stel ik dat het *reviewen* van Flappy Bird de visie op het spel beperkt, in de derde paragraaf laat ik zien hoe een *open kijk* op Flappy Bird nuttigere observaties tot gevolg heeft en tenslotte leg ik bloot hoe enkele auteurs Flappy Bird gebruiken om meer te zeggen over *gamecultuur*. Ik ben mij er van bewust dat veel perspectieven binnen het discours op deze manier onbesproken blijven. Mijn analyse is daarom een topje van de ijsberg. Op de mogelijkheden tot verder onderzoek kom ik in mijn conclusie terug.

Mijn praktische werkwijze vloeit voort uit een analyse van de discursieve praktijk, de manier waarop er over Flappy Bird wordt gesproken. Ik maak hierbij gebruik van het eerder besproken intertextuality (de mate waarin uit bestaande discourses wordt geput) en het gerelateerde element interdiscursivity (de mate waarin de tekst zich wendt tot andere discourses dan de dominante ideologie om zijn visie te vormen) (Jørgensen & Phillips, 2002, p. 82). Deze interpretaties kan ik doen door een

tekstanalyse van journalistieke artikelen (Fairclough, 1992, p. 5). Fairclough biedt diverse hulpmiddelen voor dit tekstuele onderzoek, maar in dit onderzoek kies ik uit twee van zijn belangrijkste grammaticale elementen: *transitivity* en *modality* (Fairclough, 1992, p. 235). Met *transitivity* wordt bedoeld op welke wijze de geschreven tekst zich verhoudt tot het onderwerp en *modality* staat voor de mate waarin de schrijver zich affinieert met zijn woorden.

Zoals gezegd heb ik deze werkwijze gebruikt bij de analyse van mijn onderzoekscorpus, maar geeft de discoursanalyse in het volgende hoofdstuk hier een representatie van weer. Ik breng de teksten van Flappy Bird onderling in verband en kan zo nuttige observaties doen over de sociale praktijk, de gamejournalistiek. Door een combinatie van Consalvo en Paul's globale werkwijze en de specifiekere kijk van Fairclough, zal ik op een heldere manier inzichtelijk maken hoe er binnen de gamejournalistiek over Flappy Bird wordt gedacht. Op die manier kan ik in het afsluitende hoofdstuk een passend antwoord op de hoofdvraag geven.

3. Discoursanalyse van Flappy Bird

3.1 Terugkerende thema's rond Flappy Bird

In dit hoofdstuk breng ik de journalistieke duiding van Flappy Bird in kaart met een kritische discoursanalyse. Ik heb dit hoofdstuk ingedeeld met vier discursieve thema's die binnen deze duiding herkenbaar zijn en bestudeerde de artikelen met de vier hulpmiddelen die ik in het vorige hoofdstuk beschrijf: de intertextuality (de wijze waarop uit bestaande discoursen van het sociale domein wordt geput), interdiscursivity (de wijze waarop uit andere discoursen wordt geput) en twee grammaticale elementen: met transitivity bedoel ik op welke wijze de tekst zich verhoudt tot het onderwerp en met modality de manier waarop de schrijver zich affinieert met zijn woorden.

In de eerste paragraaf zal ik spreken over de manier waarop Flappy Bird wordt neergezet als minderwaardige imitatie, doordat de game op negatieve wijze in een traditie van bestaande games wordt geplaatst. De tweede paragraaf gaat in op de manier waarop de visie op Flappy Bird wordt beperkt door de problematische vorm van reviews. In de derde paragraaf breng ik een alternatieve zienswijze in kaart: de wijze waarop Flappy Bird door journalisten wordt benaderd als persoonlijke ervaring. In de afsluitende paragraaf reflecteer ik op deze thema's, met de meer overkoepelende wijze waarop enkele auteurs naar de game kijken. Dit sluit aan op mijn doel van dit onderzoek: de observatie dat Flappy Bird iets blootlegt over gamecultuur.

3.2 Flappy Bird als minderwaardige imitatie

Zoals ik in mijn theoretisch kader en methode in kaart bracht, bestaan er binnen de gamejournalistiek ideeën over waardevolle en minder waardevolle games. Die conventies komen onder andere tot stand door formalistische opvattingen, waar ik in de volgende paragraaf op terug kom. Ik bracht echter ook onder de aandacht dat deze ideeën te maken hebben met een vorm van hoge en lage cultuur, die nauw samenhangt met een bepaald imago van games. Consalvo en Paul geven aan dat voor elke nieuwe game van een bekende gameontwikkelaar een bepaalde anticipatie bestaat die past bij de karakteristieken van hun voorgaande games (Consalvo & Paul, 2013).

Deze discoursen blijven ook bestaan wanneer journalisten andere games duiden, hetgeen Fairclough intertextuality zou noemen. Spellen worden vrijwel altijd in een bepaalde traditie geplaatst, die volgens de journalisten bij het spel past. Dat is

Arsenault's begrip van genre (Arsenault, 2009). De gameonderzoeker José P. Zagal stelt dat deze historisering van games voortdurend terugkomt binnen de gamejournalistiek: “[I] found countless examples of reviews that contextualized, and discussed a game in relation to the historical evolution of the medium.” (Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009).

In het geval van Flappy Bird is te zien dat deze kijk een negatieve invloed heeft op het spel. De game werd vanuit meerdere hoeken neergezet als rip-off of slechte imitatie van andere games. Met name een vergelijking met de visuele stijl van Nintendo leeft zeer binnen de gamejournalistiek. Jason Schreier van Kotaku was zeer fel in zijn kritiek en betichtte de ontwikkelaar van Flappy Bird expliciet van plagiaat. “Flappy Bird is making 50.000 dollar a day Off Ripped Art”, kopte de gamesite. Door het gebruik van het woord ‘ripped’ maakt auteur Jason Schreier meteen zijn afkeer van het spel duidelijk. Schreier geeft en passant aan dat hij Flappy Bird een slecht spel vindt, maar richt zich vooral op de plagiaat die de gameontwikkelaar in zijn ogen pleegt: “The Verge points out that much of the art is ‘inspired’ by Super Mario Bros, but this game goes beyond inspiration.” (Schreier, 2014).

Vanaf dat punt reproduceert Schreier, om met Fairclough's terminologie te spreken, duidelijk een bestaand discours over de visuele stijl van Nintendo. Hij doet een uitgebreide analyse van enkele spelelementen van Flappy Bird, die in zijn ogen gestolen zijn van Nintendo-games: de groene pijpen, de geluidseffecten en het vogeltje zelf. Zoals hij in zijn kop al duidelijk stelde, is dat in zijn ogen bijna een criminele daad. Schreier stelt zelfs erg duidelijk dat de gestolen stijl de reden is dat Nguyen 50.000 dollar per dag verdiende met zijn game: “Let this be a life lesson: if you want to make 50.000 a day, put ripped art in a terrible game.” (Schreier, 2014).

Hoewel Kotaku er uit springt, is het één van de vele artikelen waarin opgemerkt wordt dat Flappy Bird erg veel weg heeft van oudere Nintendo-games. John Ledford van *ArcadeSushi* gebruikt een overtreffende trap: hij stelt dat Nguyen zijn game kopieerde van de populaire flashgame *Piou Piou* uit 2001, zich besepte dat dit te veel op elkaar leek en vervolgens besloot een Nintendo-stijl aan zijn game te geven: “Nguyen took an already done concept and gave it a graphical downgrade in hopes that no one would notice Piou Piou. ... [I]t would seem that Nguyen looked to the Mario games as a means of re-imagining his own version of Piou Piou.” (Ledford, 2014).

Lou Hattersley van *Macworld* plaatst de aanwezigheid van 'Mario-elementen' in de lijst van redenen waarom hij de game slecht vindt: "There are numerous downsides to Flappy Bird. I guess the main one would be that it's technically and graphically poor. ... The ground is a rolling two-tone green barbershop pole; *the pipes are from Super Mario Bros*[:]; the background is a static city made of, what looks like, clip art." [cursivering toegevoegd] (Hattersley, 2014). Charles Pratt van *Polygon Magazine* stelt in diezelfde lijn dat polijsting blijkbaar niet uitmaakt om een succesvolle game te maken, aangezien Flappy Bird zich de stijl van oude Nintendo-games bijna compleet heeft toegeëigend. Hij schrijft: "[Players] won't care that the bird in Flappy Bird appears to be a horrifying cycloptic version of Cheep Cheep, the flying fish enemy from the third Super Mario Bros." (Pratt, 2014).

Dit is slechts een kleine greep uit de vele vermeldingen over de Mario-stijl, want in vrijwel elk artikel van mijn onderzoekscorpus wordt het genoemd. De journalisten die de game verwijten dat deze visuele stijl gestolen is, plaatsen de game duidelijk in een traditie van Nintendo-games (die in hun ogen wel origineel zijn). Tegelijkertijd wordt het spel als minderwaardig gezien ten opzichte van die traditie. Deze journalisten reproduceren bestaande discoursen en kunnen nauwelijks waarde in de game ontdekken. Opvallend is daarbij dat deze visuele stijl genoemd wordt als reden dat Flappy Bird slecht is *als game*.

Niet iedere journalist sluit zich daar echter bij aan. Keith Stuart van *The Guardian* vindt de beschuldigingen aan het adres van Flappy Bird selectief. Hij stelt bij monde van gamedesigner Bennet Foddy dat de stijl van de game inderdaad lijkt op die van Nintendo, maar dat deze stijl al decennia lang wordt gebruikt in games. Foddy zegt: "[T]hose green pipes have been cultural icons for three decades. Two of the most famous works in the indie games movement, Super Meat Boy and Braid, adapt language and visual elements from Super Mario Bros for exactly this reason, and quite rightly neither one faced anything like the kind of criticism that Flappy Bird has received." (Stuart, 2014).

Foddy merkt op dat twee recentie *indie* games tevens een Nintendo-stijl adapteerden, maar dat zij geen kritiek kregen. Dit lijkt een selectieve houding van gamejournalisten. *Indie games* – in alle soorten en maten – worden kennelijk geplaatst binnen de hoge cultuur. Zoals ik in mijn theoretisch kader duidelijk maakte, wordt Flappy Bird door diverse journalisten gezien als lage cultuur. Als een game eenmaal die reputatie heeft,

wordt de gelijkenis met een bepaalde stijl kennelijk een kritiek punt. Deze kijk van sommige journalisten op Flappy Bird, ten opzichte van meer waardevolle games, blijkt maar al te goed uit het stuk van Pratt, die stelt: “Flappy Bird has absolutely no sense of what indie game developers call ‘feel’.” (Pratt, 2014). De journalist Max Eddy van *PCMag* zet de game tegenover het eveneens zeer moeilijke spel *Super Hexagon* en stelt dat dit door zijn diepgang veel meer te bieden heeft: “There’s a method to Super Hexagon’s madness, and you can learn its secrets and actually get better at playing the game.” (Eddy, 2014).

Veel journalisten putten expliciet uit bestaande discoursen om te bepalen welke games wel of niet waardevol zijn. Aan de vele verwijzingen naar Nintendo in artikelen over Flappy Bird is te zien dat het zeer lastig blijkt om deze discoursen afzijdig te houden. Dit zou Fairclough aanduiden als een hoge mate van intertextuality. Zoals Foddy opmerkt, is tevens zichtbaar hoe selectief deze discoursen worden ingezet. Het lijkt per game te verschillen hoe ze worden gebruikt.

Door dit wispelturige karakter lijkt het problematisch om bestaande discoursen te gebruiken als vaste opvattingen of waarheidsclaim. Dit erkende Kotaku wat betreft hun claim over het plagiaat van Flappy Bird, waarop ze een rectificatie plaatsten en spijt betuigden aan Flappy Bird-ontwikkelaar Dong Nguyen (Totilo, 2014). Ze veranderden zelfs de kop van het originele artikel van ‘ripped-off’ naar ‘Mario-like’ art, om de lading van het artikel te veranderen (Schreier, 2014). Toch worden conventies en genres vaak als categorisering en checklist gebruikt in reviews van games; het spel wordt langs deze maatstaf gelegd en op basis daarvan beoordeeld. In de volgende paragraaf wil ik in kaart brengen hoe er in deze reviews met Flappy Bird wordt omgegaan en hoe dit de kijk van de schrijvers beperkt.

3.3 Flappy Bird geketend door de review

Flappy Bird zou normaliter waarschijnlijk niet zijn opgemerkt door de gamejournalistiek, zoals ik in mijn theoretisch kader duidelijk maakte. Flappy Bird wist de aandacht van de pers te trekken door zijn onverwachte succes, hetgeen het onmogelijk maakte de game te negeren. Pete Haas van de website *CinemaBlend* geeft dit expliciet toe: “[T]he phenomenal success of Flappy Bird is the only reason the game has received any media attention, including this review.” (Haas, 2014). Diverse gamesites benaderden het spel met een review. Wanneer deze teksten onder een vergrootglas

worden gelegd, blijkt echter al snel dat deze manier van schrijven te beperkt is om de game te duiden.

Veel reviewers houden bij het recenseren van Flappy Bird een soort checklist bij, waar ze de formalistische eigenschappen van het spel tegen afstrepen. Deze recensies werken vrijwel altijd toe naar een oordeel. Dit is bijvoorbeeld goed zichtbaar in de recensie van Jim Davison van *USGamer*. Zijn tekst is met name een opsomming van zaken die Flappy Bird mist: “There's no progression beyond beating your past high score[;] ... there's no in-game currency to earn and buy powerups; there's no challenges or missions; no achievements; hell, there isn't even a difficulty curve.” (Davison, 2014).

Davison reproduceert hier duidelijk bestaande ideeën en lijkt Flappy Bird te verwijten dat het deze zaken mist. Hij doet wel degelijk een positieve observatie over de game, door te stellen: “It's addictive. ... [I]t is easy to see how people could find this simplistic, poorly presented game somehow compelling.” (Davison, 2014). Het valt echter op dat zelfs zijn positieve observaties een negatieve connotatie krijgen, bijvoorbeeld doordat hij Flappy Bird *compulsive* noemt en metaforen gebruikt: “It's one of those games where you try, you fail, you automatically press the "retry" button to give it another go. ... A certain addictive or compulsive quality isn't sufficient to make a genuinely good game, sadly; *Flappy Bird is addictive and compulsive in the same way that popping bubble wrap is addictive and compulsive.*” [cursivering toegevoegd] (Davison, 2014).

Deze zienswijze, gestuurd door formalistische opvattingen, is terug te zien in veel reviews over de game. Diverse auteurs bouwen hun stukken op de gedachte dat Flappy Bird *per definitie* geen goede of echte game is. De hoofdzaak van een review is immers het vellen van een oordeel. Zo zegt Hattersley van *Macworld* in zijn review: “Make no mistake, Flappy Bird is a terrible piece of software.” (Hattersley, 2014). Pete Haas van *Cinemablend* gaat nog verder, door te beweren dat Flappy Bird zelfs nauwelijks een game is: “Flappy Bird just barely fits the definition of a game.” (Haas, 2014). Vince Igenito van *IGN* beweert: “Flappy Bird isn't a good video game. It's arguably not even a fun one.” (Igenito, 2014).

Het is nuttig om in te zoomen op laatstgenoemde review van *IGN*. Deze recensie legt de problematische vorm van een review namelijk goed bloot, omdat de tekst vol tegenstellingen en twijfels zit. Igenito doet in zijn recensie een paar nuttige observaties, waarmee hij bestaande discoursen binnen de gamejournalistiek vermijdt. Het begin van

Igenito's stuk is gericht op zijn persoonlijke bevindingen, waarin hij een meeslepende emotionele ervaring met Flappy Bird beschrijft:

[T]he rhythm clicked, and getting into the 20s and 30s was easy. But around 40 I'd notice I hadn't blinked, which got me thinking about blinking and then WHACK. ... [D]uring my high-score run of 138 there were times where I realized I had actually forgotten to breathe. I suddenly found myself trying to inhale as carefully as I could so as not to disrupt the rhythm of my finger. (Igenito, 2014)

Igenito lijkt echter te worstelen tussen deze meeslepende ervaring met het spel en bepaalde opvattingen over wat een game zou moeten zijn. Gedurende zijn stuk krijgen bestaande discoursen de overhand. Igenito beweert dan dat Flappy Bird niet voldoet aan traditionele eisen van *fun*: "If this doesn't sound very fun, it isn't... *Not in the traditional sense of the word anyway.*" [cursivering toegevoegd] (Igenito, 2014). Hoewel hij zich niet expliciet uitspreekt over condities van fun spiegelt hij Flappy Bird wel aan bestaande ideeën over het spelobject: "Flappy Bird is entirely artless, and completely uninterested in giving us an experience outside of mechanical mastery. *There's no variation, and the one mechanic never evolves or even attempts to apply itself in interesting ways.*" [cursivering toegevoegd] (Igenito, 2014).

De opmerking dat Flappy Bird een ervaring buiten mechanische beheering mist, lijkt echter een tegenstelling. Eerder in zijn tekst beschreef Igenito immers een emotionele ervaring die hij ervoer *buiten* de spelstructuur. Uiteindelijk zorgen zijn overheersende opvattingen - die hij duidelijk put uit bestaande discoursen - er voor dat hij de game negatief beoordeeld. Dat maakt de worsteling in zijn tekst echter niet minder evident. Ook in andere stukken over de game is deze worsteling, zij het vaak in mindere mate, terug te zien. Ondanks alle negativiteit zien veel journalisten iets aantrekkelijks in Flappy Bird. Max Eddy van *PCMag* beschrijft een soortgelijke spelervaring als Igenito beschreef: "Each time you pass through a pipe you'll thrill with excitement before dying again, but you'll have earned one point. Sometimes, you might even pass through several pipes and earn several points." (Eddy, 2014). Adam Oram van *TodaysIphone*, een van de weinige reviewers die de game een voldoende geeft (een 6), uit een soortgelijke visie: "Making it through a few sets of pipes feels like a humongous achievement as crashing is so much easier." (Oram, 2014). Hattersley van *Macworld* merkt op: "Flappy Bird is vastly

more likeable than all of EA's recent offerings, especially *Dungeon Keeper* which is currently being held up as the poster boy of everything that is wrong with the video games industry." (Hattersley, 2014).

Veel reviewers van *Flappy Bird* erkennen in meer of mindere mate dat de game een aantrekkelijke of verslavende spelervaring biedt. In veel gevallen wordt dit echter ondergesneeuwd door de onvermijdelijke doel van een review: het vellen van een oordeel. Bij die beoordeling is een hoge mate van intertextuality meer regel dan uitzondering. Veel journalisten vergelijken de game met bestaande opvattingen over games. Het cijfer of de sterrenscore die onder een review staat, draagt bij aan de gedachte dat een review moet weergeven of een spel goed of slecht is. Hierdoor stevent een review vooral af op een 'definitief' oordeel en zorgt dat voor een vernauwde kijk. Dit is duidelijk te zien in Igenito's artikel: hij beschrijft een meeslepende ervaring met de game, maar reproduceert uiteindelijk vooral bestaande discoursen. Daarmee lijkt hij meer waarde te hechten aan heersende opvattingen over games dan zijn eigen ervaring (Ingenito, 2014).

Er zijn pogingen om dit dominante discours van game reviews te doorbreken. Zo staat het oordeel en cijfer bij reviews van *Polygon* niet vast, maar kan het veranderen op basis van recente ontwikkelingen of latere ontdekkingen (Pitts, 2013). Dit biedt een flexibelere kijk, maar de game wordt nog altijd benaderd *binnen* het beperkte stramien van de review.

In mijn theoretisch kader liet ik al zien dat de gamejournalisten Kirk Hamilton en Kieron Gillen zich hier tegen afzetten en een andere manier voorstellen om over games te schrijven. Zij leggen de focus op interdiscursivity en *herstructureren* de dominante manier waarop er over gamejournalistiek wordt gedacht. Zoals Hamilton opmerkt, leidt dit tot een rijkere visie op games (Hamilton, 2014). In de volgende paragraaf bestudeer ik een aantal artikelen over *Flappy Bird* die deze visie ten harte nemen.

3.4 Flappy Bird als ontketende ervaring

Uit de reviews die ik in de vorige paragraaf analyseerde, bleek duidelijk dat veel journalisten hun oordeel over *Flappy Bird* bepaalden aan de hand van bestaande discoursen binnen de sociale praktijk. Er is een hoge mate van intertextuality. De manier waarop deze manier van schrijven in het vakjargon van gamejournalisten is geslopen, zou Fairclough een voorbeeld van transitivity noemen. Het lijkt met name te leiden tot

eenheidsworst, tot artikelen waarin een eenduidige en voorspelbare visie te lezen is. Die vernauwde visie wordt overigens ook door de journalisten zelf erkend. Oram van *Today's iPhone* merkt bijvoorbeeld op: “[Flappy Birds] flaws can easily be overlooked and the game enjoyed/endured *depending on your outlook*.” [cursivering toegevoegd] (Oram, 2014). Het valt dan ook op dat de artikelen met een meer gevarieerde kijk op Flappy Bird juist de artikelen zijn die voor een bredere doelgroep werden geschreven, een doelgroep die zich wellicht niet bekend is met de tradities binnen gamecultuur. Deze auteurs herstructureren de kijk op de game om het te kunnen duiden voor hun lezers. Wat vooral opvalt is dat een waardeoordeel in deze artikelen wordt vermeden, aangezien de auteurs zich simpelweg ten doel stellen meer over het fenomeen te vertellen.

Zo zet Joseph Bernstein van *Buzzfeed* een vrij negatieve kop boven zijn artikel: “So why, exactly, is this ugly, spare, hard, unoriginal game so crazily popular.” (Bernstein, 2014). Bernstein benadert het spel echter als gemakkelijke parodie op enkele bekende casual games: “[P]urposefully or not, it scans as a parody of the bird games, Angry Birds and Tiny Wings, that dominated, and continue to dominate, the paid section of the app store. Everything from the inane name to the single, simple mechanic feels like a piss-take.” (Bernstein, 2014).

De benadering, of transitivity, van Bernstein verschilt duidelijk met die van de reviewers uit de vorige paragraaf: hij verwijst naar de bestaande discoursen over games, maar zet Flappy Bird daar slechts losjes tegenover. Hij gaat dieper in op de spelervaring van Flappy Bird en merkt op dat spelers de game juist door de uitdaging en frustratie lijken te waarderen: “[P]eople actually enjoy the challenge and frustration provided by the game.” (Bernstein, 2014). Dit baseert hij op enkele gebruikersrecensies van de game. Belangrijk om op te merken is dat hij niet put uit bestaande discoursen om deze uitdaging en frustratie neer te zetten als formalistische eigenschap van de game. Bernstein bekijkt het eerder vanuit het perspectief van de speler. Zijn conclusie is dat de combinatie van tegenstrijdige elementen het spel ‘briljant’ maken: “That may be why the game is ultimately so brilliant: it’s terrible and crappy and soulless, but also wonderful and addictive and funny. It is hideous and pixelated but nostalgic and beautiful. It’s incredibly hard but it also exacts no cost for losing.” (Bernstein, 2014). Bernstein zet hier de ‘lelijke’ elementen van de spelstructuur tegenover ervaring-gebaseerde elementen als ‘nostalgisch’, ‘verslavend’ en ‘beeldschoon’. Hij ziet dus een wisselwerking

tussen de context en het spelobject, maar doet geen absolute waarheidsclaim. Hierdoor blijft zijn zienswijze flexibel. Dat is een groot verschil met de reviews in de vorige paragraaf.

Ook Jared Newman van *TIME* maakt een punt van Flappy Bird's ervaring en vindt de 'eerlijkheid' van het spel een van de redenen om de game te spelen. Hoewel hij Flappy Bird in de traditie plaatst van andere, soortgelijke games – met name een oud Flash-spel – stelt hij dat Flappy Bird zich juist onderscheidt van deze games door het beperken van de spelregels (Newman, 2014). Ook hij erkent het bestaande discours, maar affinieert zich hier net als Bernstein nauwelijks mee. Het spelen van Flappy Bird legt volgens Newman de aandacht op een persoonlijke spelervaring: “If you can time that tap just right, every time, there’s no reason you can’t get a hundred or even a thousand points. ... *If you fail, you only have yourself to blame.*” [cursivering toegevoegd] (Newman, 2014). Newman *herstructureert* de formalistische opvatting dat in de spelstructuur van een game de betekenis vaststaat. Hij stelt juist dat een overschot aan spelregels belemmerend is voor de ervaring van de speler. Voor hem is het eenduidige, rechttoe-rechtaan uitgangspunt van Flappy Bird een goede reden om de game te spelen: “[I]f you can somehow seek the game out post-app store, it remains *an example of straightforward, honest game design that respects the player’s time*” [cursivering toegevoegd] (Newman, 2014). Dat lijkt overeen te stemmen met de mening van sommige reviewers in de vorige paragraaf. Met name Igenito maakt een groot punt van de precieze uitwerking van Flappy Bird's spelmechaniek. Dit werd echter ondergesneeuwd door de formalistische opvatting dat een game meer moet omvatten dan dat. Newman doet die waarheidsclaim niet (Ingenito, 2014).

Ook Yannick LeJacq van *VICE* spreekt in zijn stuk over de spelervaring van Flappy Bird. Hij verbaast zich over het gegeven dat hij de game zoveel speelt, gezien de 'verpletterende' ervaring van het spel: “Where the game gets interesting is in its difficulty. ... [I]f getting eight points is such a crushing experience, *why am I even playing Flappy Bird still?* I don't really know, but I am. And I'm not the only one.” [cursivering toegevoegd] (LeJacq, 2014). De journalist probeert zelf echter niet tot een verklaring te komen, maar wendt zich tot gameonderzoeker Jesper Juul. Hiermee maakt hij expliciet gebruik van interdiscursivity: hij put hij uit een ander discours, de game studies, om tot een beter inzicht te komen. Juul maakt een zelfde punt over de eenvoud

van Flappy Bird als Newman doet: "Juul told me that the supposed simplicity of the game is what's drawing so many players to it." (LeJacq, 2014).

Juul verlegt de focus echter nog meer van het spelobject naar de context van de speler en diens verwachtingen. De gameonderzoeker stelt volgens LeJacq: "'There's something ironic about Flappy Bird—*perhaps not in Flappy Bird as a game, but in playing it.* ... In a way, it seems too simple for you to possibly enjoy it. You expect it to have more stuff in it; the game just flies in the face of all the things you'd want to see in a modern video game.'" [cursivering toegevoegd] (LeJacq, 2014). Deze ironische spelervaring van Flappy Bird lijkt aan te sluiten bij Bernstein's visie, die de game een parodie noemde op games in hetzelfde genre (de casual game). Flappy Bird sluit in zijn ogen niet aan op de traditie van deze games. Juul en LeJacq beschrijven een wisselwerking tussen speler en spel en Juul erkent dat de spelmechaniek daar een rol in speelt: "You always think if you had just flapped one more time, you would have made it. ... and that's a big deal! The game is so punishing that *you're forced to think about its mechanics in this incredibly minute way.*" [cursivering toegevoegd] (LeJacq, 2014).

Juul maakt duidelijk dat hij niet denkt dat dit een specifieke kwaliteit van het spel is, maar noemt het een 'one-day-fly': "Like Draw Something or FarmVille before it, Flappy Bird will inevitably be surpassed by something that's even more crushingly difficult or shamefully addictive." (LeJacq, 2014). Met deze visie vermijdt hij formalisme en trekt de visie op Flappy Bird breder: de game legt iets bloot over gamecultuur.

Uit bovenstaande artikelen blijkt echter dat er op een vrijere manier over Flappy Bird na wordt gedacht. De bestaande discoursen, zo dominant aanwezig in de reviews van de vorige paragraaf, worden slechts als vertrekpunt gebruikt. In zekere zin is dit hoe Gillen tegen gamejournalistiek aankijkt: het beschrijven van een persoonlijke ervaring. In de bovenstaande vier artikelen wordt duidelijk dat dit een rijkere visie op Flappy Bird tot gevolg heeft, waar buiten de grenzen van de bestaande discoursen wordt gekeken. Ook deze journalisten kunnen echter niet volledig buiten de tradities van het sociale domein treden; ze refereren er immers steeds naar. Dat kan tot valkuilen leiden, hetgeen zichtbaar wordt in het stuk van Keith Stuart van *The Guardian*. Dit komt met name omdat hij op zoek gaat naar een verklaring voor het succes van de game en dit lijkt te hebben gevonden in een formalistische opvatting. Eerst hint hij duidelijk naar de eenduidige visie van gamejournalisten, hetgeen in zijn ogen leidt tot onbegrip jegens

Flappy Bird: “[It] was despised, at least in part, because of misunderstandings about how the games industry and game creators work.” (Stuart, 2014).

Stuart laat door zijn gehele tekst merken dat hij de game wél waardeert en draagt daar een reden voor aan: “[T]o me, a child of the 1980s who spent every seaside holiday pumping 10p pieces into brain-squelchingly tough arcade titles like Defender and Gunsmoke, Flappy Bird is just a continuation of a particularly unforgiving approach to game design. There is a long history behind this title’s cheerful sadism.” (Stuart, 2014).

Dit perspectief is nuttig, aangezien hij het in zijn persoonlijke context plaatst. Het wordt echter bedenkelijk wanneer Stuart de zienswijze als generaliserende kijkt op games uitdraagt: “Video games are about precarious balance – *they are machines of compulsion*. ... One good way to ensure compulsion is to make the operator believe that they can always do better, and if they don’t, that failure makes them angry enough at themselves to trap them in the loop.” [cursivering toegevoegd] (Stuart, 2014).

Ook de band die gamejournalisten met gameontwikkelaars hebben, is zichtbaar in Stuart’s tekst. Om zijn succesformule kracht bij te zetten vraagt hij namelijk de game designer Bennett Foddy naar zijn mening. Foddy beaamt Stuart’s postieve stellingsinname over Flappy Bird en stelt: “What makes Flappy Bird work particularly well is that it eliminates all extraneous complexity to focus on one very simple input mechanic. ... [T]his is a very small, humble piece of genius.” (Stuart, 2014). De ontwikkelaar plaatst dit lijnrecht tegenover andere discoursen over games: “Flappy Bird provides solid evidence that *simply tuning a game well can be far more important, in terms of the player’s ultimate enjoyment, than adding clever mechanics or beautiful art.*” [cursivering toegevoegd] (Stuart, 2014).

De valkuil is in Stuart’s geval dat hij formalistische opvattingen inwisselt voor een ander formalisch idee. Fairclough zou stellen dat de modality van zijn stuk onmiskenbaar een waarheidsclaim over Flappy Bird omvat. Hij schiet daarmee enigszins te ver door in zijn verdediging van het spel tegenover de vele kritiek en sluit ook andere games uit. Dat komt wellicht doordat hij zich te veel richt op de spelmechaniek van Flappy Bird en daardoor onvermijdelijk over game design moet schrijven. Zoals Hamilton stelt, is het gebruik van het woord *game mechanism* eigenlijk vagjargon. Hiermee put de journalist uit bestaande discoursen binnen het domein en komt zo eveneens op een beperkte visie uit.

Hoewel Stuart's stuk formalistische gedachten uitspreekt, neemt dat een minder problematische vorm aan dan in de reviews van de vorige paragraaf. Ten eerste door de transitivity van zijn tekst: in tegenstelling tot veel recensenten maakt hij wel duidelijker dat het zijn persoonlijke visie betreft. Daarbij plaatst hij Flappy Bird eerder in een bepaalde traditie van game design, in plaats van het spel simpelweg te beoordelen op zaken die het wel en niet heeft. Zijn tekst is geen beoordeling, maar een duiding. Ook spreekt Stuart in het tweede deel van zijn tekst over de context van de game.

Zoals ik in de eerste paragraaf al kort besprak, doet hij nuttige observaties over de beschuldigingen van plagiaat die de ontwikkelaar van Flappy Bird kreeg. Dit koppelt hij aan het selectieve karakter en de tendens van ongelijkheid binnen de gamejournalistiek: "Perhaps if Nguyen had been called, say, Jake Stern, perhaps if he'd been a USC student or a San Francisco media hipster everything would be okay. ... But no, Nguyen is from Vietnam in Asia, a region hazily associated with counterfeit consumer goods and online fantasy game gold farming." (Stuart, 2014).

Door de bestaande discoursen van de gamejournalistiek te gebruiken als startpunt en over hun spelervaring te spreken, geven de besproken auteurs een breder en tegelijkertijd helder inzicht in Flappy Bird dan reviews doen. Zoals ik aan de hand van Stuart echter duidelijk maakte moet er met die methode echter worden opgepast dat er niet in de generaliserende valkuilen getrapt wordt die binnen het discours leven. Er zijn ook auteurs die deze valkuilen volledig proberen te vermijden, door Flappy Bird slechts te gebruiken om observaties over gamecultuur te doen. Dat is een keuze die een abstracter beeld geeft, maar nuttige observaties kan opleveren. In de afsluitende paragraaf beargumenteer ik dat deze zienswijze het meest aansluit op mijn eigen onderzoek.

3.5 Inzichten door Flappy Bird

Hoewel in de vorige paragraaf persoonlijke ervaringen met Flappy Bird werden beschreven, zou de ideale sociale verandering voor Fairclough wellicht zijn dat alle gamejournalisten vrij denken, zonder zich bezig te houden met eerdere opvattingen of reputaties. Op die manier wordt elke game immers als gelijkwaardig beschouwd. Zoals ik echter heb laten zien, lijkt dat een utopie. Ook de artikelen die een oordeel proberen te vermijden – zoals geïllustreerd in de vorige paragraaf – putten uit bestaande discoursen. De mate van intertextuality ligt bij hen echter een stuk lager en zij affiniëren

zich bij het schrijven niet met deze ideeën. Hoewel ik in mijn theoretisch kader beargumenteerde dat het zonder formalistische vertrekpunten moeilijk is om op de game in te zoomen, kan het wel degelijk nuttig zijn om Flappy Bird te gebruiken om iets bloot te leggen over gamecultuur. Juul en LeJacq deden daar al een poging toe, maar de artikelen van Ian Bogost voor *The Atlantic* en Tadhg Kelly van *TechCrunch* zijn goede voorbeelden van een *bird's-eye view* op gamecultuur aan de hand van Flappy Bird.

Bogost, die naast gamejournalist ook gameonderzoeker is, stelt: “Flappy Bird is a game that accepts that it is stupid to be a game.” (Bogost, 2014). Door aan te geven hoe ‘stom’ Flappy Bird is, wil hij meer zeggen over gamecultuur in het algemeen. De auteur wil de game niet in een traditie scharen en vermijdt zo formalisme: “Is it just a bad minimalist runner, or is it purposely disparaging the genre it adopts? The answer is neither: *Flappy Bird is not amateurish nor sociopathic. Instead, it is something more unusual. It is earnest. It is exactly what it is, and it is unapologetic.* [cursivering toegevoegd]”. De auteur wil met Flappy Bird laten zien dat games niet altijd zo betekenisvol zijn als we ze willen laten lijken: “[S]toic, aloof. Impervious. Like a meteorite that crashed through a desert motel lobby, hot and small and unaware.” (Bogost, 2014).

Bogost vindt het voldoende om te concluderen dat games fenomenen zijn die we tegen het lijf lopen, besturen en waar we niet te veel van moeten willen maken. Ze ‘zijn’ er simpelweg. Dat is weer een andere visie dan pakweg Juul, die vond dat Flappy Bird door zijn ironische spelervaring waardevol is. Bogost vindt dat Flappy Bird iets anders duidelijk maakt over games:

[Flappy Bird] offers us an example of what it might feel like to conclude that this is enough. That it’s enough for games just to be crap in the universe, detritus that we encounter from time to time and that we might encounter as detritus rather than as meaning. (Bogost, 2014)

Bogost is expliciet in zijn afkeer van bestaande discoursen over games. Hij ontkent dat Flappy Bird betekenis bevat, maar wil juist aangeven dat de game blootlegt dat games misschien geen betekenis *hoeven* te bevatten. Met deze eigen visie verhoudt hij zich eigenlijk tot geen van de eerderbesproken teksten en herstructureert het heersende

discours over games. Ook Kelly heeft een brede visie, maar spreekt in zijn stuk meer over de context van Flappy Bird. Deze context benadert hij kritisch:

I have no doubt that developers and publishers from here to Timbuktu are now looking at Flappy Bird and trying to figure out what the ‘endless tapper’ genre will look like. *They’re probably adding categories into spreadsheets to model it against other genres.* [cursivering toegevoegd] (Kelly, 2014)

Volgens de onderzoeker bestaat er echter geen succesformule voor games, hoe graag we dat ook zouden willen. Hij stelt: “What worked for one game at one time *rarely extrapolates into a formula*, and so we fall back on is lots of rules-of-thumb. If we want our game to succeed it must have levels, we say. Or it must have achievements. Or it must use an energy system.” [cursivering toegevoegd] (Kelly, 2014). De auteur stelt dat een verklaring van Flappy Bird’s succes, aan de hand van bekende discoursen over games, altijd leidt tot een onderschatting van de context waarin het spel zich bevindt. Hoewel hij stelt dat patronen van waarde kunnen zijn als vertrekpunt, moet het geen absoluut model worden, want, zo stelt Kelly: “We mandate too many constraints on what mould a game should fit into, too many fixed-point targets that are derived from prior efforts and a recipe for self-destruction results. We get stuck in logic loops whose only possible outcome is failure.” [cursivering toegevoegd]” (Kelly, 2014). Hij vindt het belangrijker dat mensen vrij denken en zich niet vastklampen aan formules: “The question for all of us is are we able to let ourselves think freely? Or are we trapped endlessly trying to see patterns where there are none? (Kelly, 2014)” Daarmee roept hij dus op om bestaande discoursen vooral te vermijden en een eigen visie op games te vormen.

De overkoepelende teksten van Bogost en Kelly bieden een mooie brug naar een reflectie op dit hoofdstuk. Dit onderzoek sluit zich immers aan bij hun overkoepelende visies op gamecultuur. Mijn kritische discoursanalyse bleek een nuttig hulpmiddel om de wrijving tussen heersende tradities binnen gamejournalistiek en de chaotische karakteristieken van gamecultuur inzichtelijk te maken. Dat had een dualistisch karakter, want tegelijkertijd zoomde ik in op de manier waarop Flappy Bird specifiek werd geduid. De gevarieerde perspectieven op het spel laten bovenal zien dat games een cultureel proces zijn er daarom niet volledig grip op te krijgen is. Ook dominante

opvattingen komen discursief tot stand en zijn aan verandering onderhevig. Ze geven geen toereikende lezing van het culturele proces dat een game is, maar bieden een perspectief op games. Visies op games moeten daarom gezien worden als hulpmiddel of vertrekpunt.

Geen enkele zienswijze op Flappy Bird omvat daarom een absolute waarheid. De discoursen lieten zien hoe er binnen gamejournalistiek over games wordt gedacht. De heersende ideologie lijkt leidend in de visie van journalisten met een meer traditionele benadering. Er is tevens een duidelijke worsteling met deze opvattingen, die een beperkte visie geven en leiden tot ongelijkheid tussen games. Mijn analyse maakt het complexe en veranderlijke karakter van gamecultuur, met de gamejournalistiek als onderdeel daarvan, inzichtelijk. Games zijn een cultureel proces, dat op verschillende manieren geïdentificeerd kan worden (Malaby, 2007). Mijn kritische discoursanalyse van Flappy Bird bleek een geschikt hulpmiddel om deze gevarieerde perspectieven in kaart te brengen.

Conclusie

In deze thesis richtte ik mij op de journalistieke duiding van Flappy Bird, om zo bloot te leggen hoe er binnen de gamejournalistiek over games wordt nagedacht. Ik heb laten zien dat er ongelijkheid bestaat binnen dit discours, waardoor Flappy Bird door veel journalisten als minderwaardig wordt beschouwd ten opzichte van andere games. Dat is een scheiding tussen echte en neppe games, zoals Consalvo en Paul beargumenteren. Ik heb met een theoretisch kader laten zien dat deze categorisering voortkomt uit een heersende ideologie over games. Deze ideeën komen tot stand door een band tussen gamejournalisten en de gameindustrie. Om dit met de duiding van Flappy Bird in kaart te brengen, werd mijn methode van onderzoek gefundeerd door een kritische discoursanalyse. Fairclough stelt zich met zijn werkwijze ten doel ongelijke machtrelaties bloot te leggen. De zienswijze dat bepaalde games waardevoller zijn dan andere, lijkt bij te dragen aan de belangen van grote gameuitgevers. Dankzij hun reputatie kunnen zij invloed uitoefenen op gamejournalisten. Ik wilde echter met name weergeven dat deze manier van schrijven een problematische en beperkte visie op games weergeeft. Dit werd zichtbaar in de geanalyseerde game reviews, die een beperkte visie hebben, maar ook op de wijze waarop Flappy Bird wordt neergezet als minderwaardige imitatie van andere spellen.

Er bestaat echter een worsteling met deze heersende ideologie, zoals ik in mijn discoursanalyse in kaart heb gebracht. Het zijn hegemonieën. Sommige journalisten benaderen Flappy Bird met een meer open blik en maken zich niet ondergeschikt aan bestaande discourses over games. Bernstein, Newman en LeJacq nemen hun persoonlijke ervaring als uitgangspunt om meer over Flappy Bird te zeggen, met de dominante opvattingen als vertrekpunt. Fairclough's ideale sociale verandering voor de gamejournalistiek zou wellicht zijn dat iedere schrijver vrij nadenkt over games, zonder daarbij tradities en formalistische opvattingen in acht te nemen. Dit is feite wat Gillen en Hamilton voorstellen en Kelly en Bogost in hun teksten pogen te doen. Hoewel dat een nobel streven is, leidt dit ook tot abstractie: het domein is immers gevormd (en wordt gevormd) door deze ideologie. Zelfs een website als Kotaku, die volgens medewerker Hamilton pretendeert anders naar games te kijken (Hamilton, 2014), valt in een valkuil

door Flappy Bird af te doen als rip-off van Nintendo-games en het spel daardoor in een bestaande traditie te plaatsen. Ook Stuart van The Guardian, die de overheersende ideologie inruilt voor een andere formalistische opvatting, reproduceert daarmee een bestaande visie. Uit deze artikelen blijkt hoe moeilijk het is om een vrije zienswijze na te streven in een sociaal domein, los van het bestaande discours. Dat hoeft niet per se problematisch te zijn, omdat deze gedachtes wel degelijk nuttig zijn om orde te scheppen in de chaos van gamecultuur. Ik heb echter willen aantonen dat het problematisch is wanneer deze gedachtegangen van vertrekpunt verworden tot absolute graadmeter. Op die manier wordt de kijk op een game als Flappy Bird oneerlijk, te beperkt en ondermijnt het gevarieerde perspectieven. Ook in recensies worden wel degelijk nuttige visies over de game gedaan, maar deze worden ondergesneeuwd door de reproductie van bestaande discourses.

Mijn kritische discoursanalyse bleek daarom een nuttige manier om dit weer te geven. De gevarieerde perspectieven op Flappy Bird maken het veranderlijke karakter van gamecultuur inzichtelijk, terwijl er tegelijkertijd overzicht wordt bewaard. Hoewel de discursieve thema's tot een overzichtelijk indeling leiden, zijn er nog veel perspectieven binnen het journalistieke discours onbesproken gebleven. Ik heb gedurende mijn thesis willen beargumenteren dat categorisering leidt tot een beperkt beeld en dat is bij mijn keuzes voor deze thema's niet anders. De gamejournalistiek is onderdeel van een complexe gamecultuur en mijn analyse is daarom slechts het topje van de ijsberg. Ik heb een analytische grens getrokken bij het inzichtelijk maken van een heersende ideologie en de worsteling met deze ideeën. Deze studie zou echter uitgebreid kunnen worden met een breder onderzoekscorpus, of door de ontvangers van de teksten (de lezers) te analyseren.

Het onderzoek naar Flappy Bird kan ook losgekoppeld worden van de gamejournalistiek, door discourses van andere sociale domeinen onder de loep te nemen en te bestuderen hoe bepaalde gedachtegangen terugkomen in het discours van gamers of de gameindustrie. De wisselwerking tussen frustratie en aantrekkingskracht van het spel lijkt bijvoorbeeld een grote rol te spelen in het discours van Flappy Bird-spelers (Richardson, 2014; Bernstein, 2014; Stuart, 2014) en zou een vruchtbare richting voor een andere discoursanalyse kunnen zijn. De methode van kritische discoursanalyse kan echter ook losgekoppeld worden van Flappy Bird, door het discours van een andere game te analyseren en zo de hegemonieën binnen gamejournalistiek

verder inzichtelijk te maken. Zoals de gamecriticus David Thomas stelt: “[T]he discourse about games needs to move beyond the descriptive and proscriptive commercial product demanded by the market and, instead, provide a normative position about how things ought to be and use the game to illustrate the argument or the counter argument.” (Thomas, Zagal, Robertson, Bogost, & Huber, 2009). Deze gedachte sluit aan op mijn onderzoek, aangezien deze thesis mij uiteindelijk in staat stelde voorbij de vaste definities en indelingen binnen de gamejournalistiek te kijken. Op die wijze kon ik een tegengeluid laten horen op deze dominante opvattingen. Deze ideeën mogen dan dominant zijn, vast staan ze zeker niet. Zoals ik aan het begin van mijn theoretisch kader bij monde van Malaby aangaf zijn games een cultureel proces. Gevarieerde perspectieven zijn daarom altijd benodigd om dit proces te duiden. Geen enkele zienswijze op Flappy Bird en games omvat een absolute waarheid, maar ik heb aangetoond dat een gezamenlijk overzicht nuttige observaties kan opleveren.

Bibliografie

Literatuurlijst

- Arsenault, D. (2009). Video game genre, evolution and innovation. *Journal for Computer Game Culture*, 3 (2), 149-176.
- Consalvo, M., & Paul, C. A. (2013). Welcome to the discourse of the real: Constituting the boundaries of games and players. *Foundations of Digital Games*, (pp. 14-17). Chania.
- Crawford, C. (2003). *Chris Crawford on game design*. Boston: New Riders.
- Fairclough, N. (2013). *Critical Discourse Analysis*. Hoboken: Taylor and Francis.
- Fairclough, N. (1992). *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge.
- Forbes. (2014, 2 11). *Exclusive: Flappy Bird Creator Dong Nguyen Says App 'Gone Forever' Because It Was 'An Addictive Product'*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van Forbes: <http://www.forbes.com/sites/lananhnguyen/2014/02/11/exclusive-flappy-bird-creator-dong-nguyen-says-app-gone-forever-because-it-was-an-addictive-product/>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2013). *Understanding video games: The essential introduction*. Routledge.
- Gillen, K. (2004, 3 23). *Kieron Gillen's Workblog » The New Games Journalism*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Kieron Gillen's Workblog: http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/
- Hamilton, K. (2014, 3 16). *Critical Proximity*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Writing Games Criticism for a Mainstream Audience | Critical Proximity: <http://critical-proximity.com/2014/03/16/writing-games-criticism-for-a-mainstream-audience/>
- Jørgensen, M., & Phillips, L. (2002). *Discourse analysis as theory and method*. London: Sage.
- Järvinen, A. (2008). *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*. Tampere: Tampere University Press.
- Jarvinen, A. (2004, 11 1). *Game Studies - A Meaningful Read: Rules of Play reviewed*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Game Studies: <http://www.gamestudies.org/0401/jarvinen/>
- Jones, S. E. (2008). *The meaning of video games: Gaming and textual strategies*. New York: Routledge.
- Juul, J. (2012). *A Casual Revolution*. Cambridge: The MIT Press.

Juul, J. (2011). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Boston: The MIT Press.

Juul, J. (2007). Without a Goal. In T. Krzywinska, & B. Atkins, *Videogame/Player/Text* (pp. 191-203). Manchester: Manchester University Press.

Koster, R. (2013). *Theory of fun for game design*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc.

Kotaku. (2014, 2 9). *Flappy Bird is Gone*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van Kotaku: <http://kotaku.com/flappy-bird-just-disappeared-from-google-play-as-creat-1519367070>

Kreimeier, B. (2002, 3 13). *Gamasutra - The Case For Game Design Patterns*. Opgeroepen op 5 1, 2015, van Gamasutra: http://www.gamasutra.com/view/feature/132649/the_case_for_game_design_patterns.php?print=1

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

Malaby, T. M. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and culture* , 2 (2), 95-113.

Metacritic. (2015, 6 10). *Angry Birds Fight! for iPhone/iPad Reviews - Metacritic*. Opgeroepen op 6 12, 2015, van Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/ios/angry-birds-fight!>

Metacritic. (2012, 11 8). *Angry Birds Star Wars for iPhone/iPad Reviews - Metacritic*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/ios/angry-birds-star-wars>

Metacritic. (2014, 10 15). *Angry Birds Transformers for iPhone/iPad Reviews - Metacritic*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/ios/angry-birds-transformers>

Metacritic. (2014, 10 15). *Angry Birds Transformers for iPhone/iPad Reviews - Metacritic*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/ios/angry-birds-transformers>

Metacritic. (2013, 3 14). *Ridiculous Fishing - A Tale of Redemption for iPhone/iPad Reviews - Metacritic*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/ios/ridiculous-fishing---a-tale-of-redemption>

Metacritic. (2014, 1 28). *Tomb Raider: Definitive Edition for PlayStation 4 Reviews - Metacritic*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Metacritic: <http://www.metacritic.com/game/playstation-4/tomb-raider-definitive-edition>

Newman, J. (2014, 2 10). *Goodbye, Flappy Bird -- You Lived Fast and Died Young* - TIME. Opgeroepen op 12 20, 2014, van <http://time.com/6149/goodbye-flappy-bird-you-lived-fast-and-died-young/>

Nieborg, D. B., & Sihvonen, T. (2009). The new gatekeepers: The occupational ideology of game journalism. *Proceedings of DiGRA*. DiGRA.

Pitts, R. (2013, 3 4). *SimCity review: engineering addiction | Polygon*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van Polygon: <http://www.polygon.com/2013/3/4/4051444/simcity-review>

Rhodes, L. (2014, 9 4). *To fair-minded proponents of #GamerGate: — Medium*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van Medium: <https://medium.com/@upstreamism/to-fair-minded-proponents-of-gamergate-7f3ce77301bb>

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

Sicart, M. (2011). Against proceduralism. *Game Studies* (3). Opgeroepen op 2 10, 2015, van Game Studies: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap

Stuart, K. (2014, 9 3). *Gamergate: the community is eating itself but there should be room for all | Technology | The Guardian*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van The Guardian: <http://www.theguardian.com/technology/2014/sep/03/gamergate-corruption-games-anita-sarkeesian-zoe-quinn>

Taylor, T. (2009). The Assemblage of Play. *Games and Culture*, 4 (4), 1-9.

Thomas, D., Zagal, J. P., Robertson, M., Bogost, I., & Huber, W. (2009). *You Played That? Game Studies Meets Game Criticism*. DiGRA.

The Verge. (2014, 2 5). *Indie smash hit 'Flappy Bird' racks up \$50K per day in ad revenue | The Verge*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van The Verge: <http://www.theverge.com/2014/2/5/5383708/flappy-bird-revenue-50-k-per-day-dong-nguyen-interview>

Twitter. (2014, 2 8). *Twitter / dongatory: I am sorry 'Flappy Bird' users, ...* Opgeroepen op 6 10, 2014, van Twitter: <https://twitter.com/dongatory/status/432227971173068800>

VentureBeat. (2014, 1 31). *Flappy Bird hits No. 1 on the app stores. But why? | GamesBeat | Games | by Dean Takahashi*. Opgehaald van VentureBeat: <http://venturebeat.com/2014/01/31/flappy-bird-hits-no-1-on-the-app-stores-but-why/>

Games

Crystal Dynamics. (2014). Tomb Raider Definitive Edition. Square Enix.

EA Sports. (1993). FIFA.

.GEARS Studios. (2013). Flappy Bird.

Rovio. (2009). Angry Birds.

Rovio. (2015, 6 10). Angry Birds Fight!

Onderzoekscorpus discoursanalyse

Bernstein, J. (2014, 1 23). *Why On Earth Is This Borderline Crappy, Impossibly Hard Game The Most Popular Download On The App Store*. Opgeroepen op 5 15, 2014, van BuzzFeed: <http://www.buzzfeed.com/josephbernstein/why-on-earth-is-this-borderline-crappy-impossibly-hard-game>

Bogost, I. (2014, 2 3). *The Squalid Grace of Flappy Bird - The Atlantic*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van The Atlantic:

<http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/02/the-squalid-grace-of-flappy-bird/283526/>

Davison, P. (2014, 2 3). *Flappy Bird iOS Review: 18 Million Players Can't Be Wrong, Right? / USgamer*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van <http://www.usgamer.net/articles/flappy-bird-ios-review-18-million-players-cant-be-wrong-right>

Eddy, M. (2014, 2 10). *Flappy Bird (for iPhone) Review & Rating | PCMag.com* .

Opgeroepen op 2 10, 2015, van PCMag:

<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2452994,00.asp>

Haas, P. (2014, 2 6). *Flappy Bird Review: I Want To Hate You But I Can't*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van CinemaBlend: <http://www.cinemablend.com/games/Flappy-Bird-Review-I-Want-Hate-You-I-Can-t-62122.html>

Hattersley, L. (2014, 2 5). *Flappy Bird review: Was Flappy Bird actually a good game? - Review - Macworld UK*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van MacWorld:

<http://www.macworld.co.uk/review/ios-games/flappy-bird-review-3500638/>

Ingenito, V. (2014, 2 7). *Flappy Bird Review - IGN*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van IGN: <http://www.ign.com/articles/2014/02/08/flappy-bird-review>

Kelly, T. (2014, 2 2). *What Games Are: Flappy Bird, Patterns And Context | TechCrunch*.

Opgeroepen op 12 20, 2014, van TechCrunch:

<http://techcrunch.com/2014/02/02/flappy-bird-patterns-and-context/>

Ledford, J. (2014, 2 11). *Flappy Bird Review (iOS)*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van

ArcadeSushi: <http://arcadesushi.com/flappy-bird-review-ios/>

LeJacq, Y. (2014, 2 1). *The Unflappable Brilliance of "Flappy Bird" | Motherboard*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van VICE: <http://motherboard.vice.com/blog/the-unflappable-brilliance-of-flappy-bird>

Newman, J. (2014, 2 10). *Goodbye, Flappy Bird -- You Lived Fast and Died Young - TIME*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van <http://time.com/6149/goodbye-flappy-bird-you-lived-fast-and-died-young/>

Richardson, A. (2014, 1 31). *I Hate Flappy Bird, But I Can't Stop Playing It. - n3rdabl3*. Opgeroepen op 6 1, 2015, van n3rdabl3: <http://www.n3rdabl3.co.uk/2014/01/hate-flappy-bird-cant-stop-playing/>

Nichols, S. (2014, 2 4). *Mobile reviews: Dungeon Keeper, Bloodstroke, Flappy Bird - Gaming Review - Digital Spy*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van Digital Spy: <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/levelup/a548694/mobile-reviews-dungeon-keeper-bloodstroke-flappy-bird.html#~pfNQ7bZvEWfVaN>

Peckham, M. (2014, 2 3). *No, You Don't Have to Play Flappy Bird | TIME*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van TIME: <http://time.com/4034/no-you-dont-have-to-play-flappy-bird/>

Peterson, B. (2014, 1 31). *Gamasutra: Brian Peterson's Blog - What is Flappy Bird, and how did it get to be #1?* Opgeroepen op 12 20, 2014, van Gamasutra: http://www.gamasutra.com/blogs/BrianPeterson/20140131/209800/What_is_Flappy_Bird_and_how_did_it_get_to_be_1.php

Oram, A. (2014, 1 29). *Flappy Bird App Review: Infuriatingly Addictive*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van TodaysIphone: <http://www.todaysiphone.com/2014/01/flappy-bird-app-review-infuriatingly-addictive/>

Pratt, C. (2014, 2 5). *Flappy Bird is proof that no one knows what the audience wants | Polygon*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van Polygon: <http://www.polygon.com/2014/2/5/5382450/flappy-bird-is-proof-that-no-one-knows-what-the-audience-is-looking>

Reed, C. (2014, 2 3). *Flappy Bird Review | Slide To Play*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van Slide To Play: <http://www.slidetoplay.com/flappy-bird-review/>

Schreier, J. (2014, 2 14). *Flappy Bird Is Making \$50,000 A Day With Mario-Like Art [UPDATE 3] — kotaku.com*. Opgeroepen op 5 1, 2015, van Kotaku: <http://kotaku.com/flappy-bird-is-making-50-000-a-day-off-ripped-art-1517498140>

Stuart, K. (2014, 2 10). *Flappy Bird is dead - but brilliant mechanics made it fly |*

Technology | *theguardian.com*. Opgeroepen op 12 20, 2014, van <http://www.theguardian.com/technology/2014/feb/10/flappy-bird-is-dead-but-brilliant-mechanics-made-it-fly>

Squires, J. (2014, 2 4). *Flappy Bird Review - Gamezebo*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van Gamezebo: <http://www.gamezebo.com/2014/02/04/flappy-bird-review/>

Tassi, P. (2014, 2 3). *'Flappy Bird' Review: Winged Fury - Forbes*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van Forbes: <http://time.com/4034/no-you-dont-have-to-play-flappy-bird/>

Totilo, S. (2014, 2 10). *The Flappy Bird Fiasco*. Opgeroepen op 2 10, 2015, van Kotaku: <http://kotaku.com/the-flappy-bird-fiasco-1519938266>

Bijlage

Voorbeeldanalyse artikel

Flappy Bird

Reviewed on: iPhone 4S, iPad 4

Platforms: iPhone, iPad

Price: Free

Flappy Bird actually released back in May of last year, but it has only recently risen in popularity to the top of the App Store charts.

It is a bizarre and interesting phenomenon, in part because *Flappy Bird* isn't exactly a remarkable game.

Flappy Bird requires unflappable concentration.

Players control a yellow bird as it attempts to fly between a series of green pipes that appear to be taken straight from *Super Mario Bros*.

Tapping on the screen flaps the bird's wings to raise its body up, only for gravity to pull it down again twice as fast.

Because of the bird's odd flying arc, even making it past the first pair of pipes is a formidable challenge. After an hour or so of practice, some players might even be able to fly past 10 pipes without crashing.

There is no difficulty curve, no speed increases nor tightening gaps to fly through, just the same pipe gap randomly placed over and over.

And while *Flappy Bird*'s unrepentant difficulty has earned it fans from players sharing their comically low scores on Twitter, it is that consistency of gameplay that has allowed the popularity to spread.

Since the gap size never changes, if you can make it through one set of pipes then you should be able to make it through any number of pipes.

Whether you can or will survive for long is another matter entirely, but the constant possibility for success keeps players coming back after every failed attempt and sharing their failures with friends for an ever-expanding pool of players.



[Download *Flappy Bird* from the App Store](#)

(Nichols, 2014)

Scott Nichols van *Digital Spy* schreef op 4 februari 2014 bovenstaande review over Flappy Bird (Nichols, 2014). Aangezien zijn artikel de vorm van een recensie heeft, lijkt de *transitivity* van zijn tekst duidelijk: hij werkt toe naar een oordeel over de game. Al in de tweede zin blijkt welk type *modality* hij gebruikt, aangezien hij een waarheidsclaim doet. De auteur stelt immers: "It is a bizarre and interesting phenomenon, in part because Flappy Bird isn't exactly a remarkable game. (Nichols, 2014)". Door te stellen

dat Flappy Bird geen indrukwekkende game is, zegt hij dus tegelijkertijd dat hij weet wat een game goed maakt. Verderop in zijn tekst lijkt hij deze opvattingen in kaart te brengen: “There is no difficulty curve, no speed increases nor tightening gaps to fly through, just the same pipe gap randomly placed over and over. (Nichols, 2014)”. Hoewel hij dus de missende eigenschappen van het spel schetst, geeft hij eveneens aan waarom het spel zo populair is. Ook hier doet hij een waarheidsclaim over: “[I]t is that consistency of gameplay that has allowed the popularity to spread. (Nichols, 2014)”. Deze erkenning brengt hem er toe het spel drie sterren toe te kennen. Nichols *reproduceert* wel degelijk enkele bestaande discoursen van de gamejournalistiek: zoals ik aangaf vindt hij Flappy Bird geen indrukwekkende game en lijkt dat te wijten aan het gemis van enkele formalistische eigenschappen. Ook plaatst hij de game op een negatieve manier in de traditie van Nintendo, door te zeggen dat de stijl lijkt te zijn overgenomen van Super Mario: “Green pipes that appear to be taken straight from Super Mario Bros. (Nichols, 2014)”. Toch verhoudt hij zich vrij neutraal tegen de heersende ideologie binnen de gamejournalistiek en is er een worsteling te zien met deze opvattingen. Hij *herstructureert* het discours met een observatie over de populariteit: hij merkt immers op dat het gemis van bepaalde eigenschappen leidt tot een consistente gameplay. Dit verklaart in zijn ogen de populariteit van het spel. Het lijkt er dus op dat de auteur meer nuttige observaties had kunnen doen wanneer hij zijn artikel niet de transitivity van een recensie had gegeven.