

Satire in videogames

Een onderzoek naar satiretechnieken in *Saints Row IV*

Bachelor Eindwerkstuk

Naam	Isabel Beljaars
Studentnummer	3955923
Opleiding	Communicatie- en Informatiewetenschappen
Begeleider	J. F. van Vught
Datum	09-12-15
Periode	Blok 1, 2015-2016
Woordaantal	7683

Abstract

In dit onderzoek wordt bekeken hoe het geweld in de videogame *Saints Row IV* (Volition, 2013) te kenmerken is als satire. De theorie van George Test zal worden gebruikt om te bepalen wanneer aan geweld in de game een satirische betekenis gegeven kan worden. Deze theorie bestaat uit vier elementen die een satire moet bevatten: agressie, *play*, humor en een oordeel. Aan de hand van satiretechnieken van Leonard Feinberg en Ian Johnston zal worden bepaald welke technieken worden gebruikt om de speler te stimuleren een satirische betekenis aan het geweld te geven. Deze technieken zijn in te delen in vier algemene categorieën: incongruentie, verrassing, schijn en superioriteit. Gezien het gebrek aan wetenschappelijke theorieën over hoe satire specifiek in videogames werkt, zijn de gebruikte theorieën ontleend aan andere disciplines. Daarom zal aan de hand van het concept *procedural rhetoric* van Ian Bogost besproken worden hoe satire in een videogame op de speler wordt overgebracht. De game zal dan ook vanuit een procedurele benadering worden bekeken.

Uit dit onderzoek wordt geconcludeerd dat er verschillende factoren zijn die het lastig maken om te bepalen hoe in een game satire wordt verwerkt, zoals het referentiekader van de speler en de intentie van de satiricus. Misschien de beste manier om het geweld in de game een betekenis te geven, is door er meerdere mogelijk interpretaties van te maken.

Inhoudsopgave

1. Inleiding	3
2. Theoretisch kader	6
2.1 Satire	6
2.2 <i>Procedural rhetoric</i>	12
3. Methode	14
4. Analyse	15
4.1 Geweldloze simulatie	15
4.2 <i>Professor Genki's Super Ethical Reality Climax</i>	17
5. Conclusie	20
6. Bibliografie	22

1. Inleiding

Dit paper beschrijft een onderzoek dat zich zal richten op technieken die in games gebruikt worden om de speler te stimuleren ergens een satirische betekenis aan te geven. Als casus wordt *Saints Row IV* gebruikt, een game die de wereld vanuit een sterk satirisch oogpunt bekijkt (Hartup, 2013; Grill, 2013; Parish, 2013; Plante, 2013; Chandler, 2013; Herndon, 2015). Wellicht de beste manier om het karakter van de game te omschrijven, is aan de hand van het onderstaande citaat van schrijver en fervent gamer Neil Herndon:

Open world games allow players to unleash their darkest desires into a setting with no consequence. *GTA* is considered one of the most controversial games in history, due to the number of people who cite it as the reason people have killed in real life. While *GTA* introduced the world to these concepts, *Saints Row* took them to their most ludicrous and extreme ends. Death and destruction are not only possible, but praised. Much of *Saints Row* is not suitable for 'civilized society' in terms of theme and language, but that doesn't make it any less fun (Herndon, 2015).

Er wordt op verschillende tonen over de game gepraat. Sommigen vinden dat de game te gewelddadig, zinloos en niet grappig is. De Australische overheid heeft de verkoop van de originele versie zelfs verboden omdat de game aan zou zetten tot seksueel geweld en drugsgebruik (Reisinger, 2013; Tamburro, 2013). Ook uit reviews blijkt dat sommigen de game laag-bij-de-gronds vinden:

Meest fnuikende is evenwel dat alle bizarre dingen in *Saints Row IV* eigenlijk alleen de eerste keer dat je ze ziet of doet leuk zijn. Het mist subtiliteit, een dubbele bodem. *Saints Row IV* is gewoon lomp. Als een dikke, vette Amerikaanse redneck die een harde boer in je gezicht laat (Power Unlimited, 2013).

Anderen zijn juist van mening dat de game satirisch moet worden opgevat en het niet zo serieus moet worden genomen. Zo beargumenteert Hartup dat *Saints Row* er juist in slaagt satire te produceren zonder daarbij de grens te overschrijden van wat de speler nog als grappig op zou kunnen vatten:

Saints Row games have nailed what makes a good satire, rather than merely being badly made wish fulfilment for people striving to be edgy. Spraying a neighbourhood with sewage is funny. Peeing on somebody until they vomit isn't. It's science (Hartup, 2013).

Over de satire in de game zijn de meningen echter ook verdeeld:

If nothing else, *Saints Row IV* leaves no stone un-turned when it comes to satire of other games along with movies and pop culture in general. [...] While the satire works more often than not, the gameplay tied to the satire doesn't always live up to what is being satire (Grill, 2013).

Het mag duidelijk zijn dat de meningen over de game erg zijn verdeeld. Niet alle critici kunnen een satirische betekenis zien in de games en zelfs de critici die daar wel in slagen zijn verdeeld over de kwaliteit van de satire. Volgens Jenkins ontstaat betekenis doordat de speler de game actief interpreteert. Nieuwe betekenissen worden gevormd aan de hand van het referentiekader van de speler, waardoor elke speler een andere ervaring heeft en interpretatie maakt van eenzelfde game (Jenkins, 2006, p. 20). Gezien verschillende mensen vanuit een verschillend referentiekader een satirische betekenis geven aan *Saints Row IV*, betekent dit dat de game bepaalde kenmerken bevat die de speler tot deze betekenis brengen. Dit onderzoek zal zich daarom richten op technieken in games die de speler stimuleren ergens een satirische betekenis aan te geven. Bij deze technieken kan bijvoorbeeld worden gedacht aan overdrijving, understatementen en parodieën (Madsen en Johansson, 2002, p. 77). Er zal verder op deze technieken worden ingegaan bij de bespreking van de theorie.

Het belang van dit onderzoek ligt in het gegeven dat games representaties van de werkelijkheid kunnen creëren die spelers een nieuw perspectief kunnen geven op de wereld. Een game kan een aspect uit de werkelijkheid vanuit bijvoorbeeld een bepaald ideologisch oogpunt presenteren, waardoor de speler een nieuwe manier krijgt aangeboden om over dat aspect na te denken. Een manier om dit te doen is het gebruik van satire (Bogost, 2008, p. 122, 123). Iets vanuit een satirische hoek laten zien kan de speler een verassend nieuw beeld geven over iets uit zijn of haar dagelijkse leven.

Tot op heden heeft onderzoek naar satire in games zich voornamelijk gericht op games waarin satire een leidende rol heeft. Het gaat hier vaak om casual games waarvan de hele game compleet draait om de satirische betekenis ervan (Ferri, 2013; Madsen en Johansson, 2002). *Saints Row IV* is niet een dergelijke casual game, maar een grote commerciële titel. Het is daarom interessant om te kijken hoe satire werkt in zo'n grote game in plaats van de kleine casual games die tot nu toe met betrekking tot satire zijn onderzocht.

Dit onderzoek is gericht op technieken die de speler stimuleren een satirische betekenis te geven aan het geweld in de game. Aan de hand van de game *Saints Row IV* zal de volgende hoofdvraag worden beantwoord: *Hoe is het geweld in Saints Row IV te kenmerken als satire?* De hoofdvraag zal worden beantwoord aan de hand van de volgende deelvragen:

1. Hoe komt een satirische betekenis tot stand en hoe gebeurt dit specifiek in games? Bij deze deelvraag zal worden besproken wat satire is, welk doel het heeft en wat de kenmerken ervan zijn. Gezien er onvoldoende theorieën bestaan over de werking van satire specifiek in videogames, zullen er theorieën uit voornamelijk literatuurstudies worden gebruikt om deze vraag

te beantwoorden. Test en Weisgerber beschrijven fundamentele kenmerken van satire. Zij passen hun theorieën toe op onder andere poëzie en fictionele verhalen. Gezien deze literatuur niet op videogames is gericht, zal er met behulp van het concept *procedural rhetoric* van Bogost worden gekeken naar hoe satire werkt in games.

2. Welke technieken en cues zetten de speler aan tot het koppelen van een satirische betekenis aan het geweld in *Saints Row IV*?

Er bestaan verschillende technieken die gebruikt kunnen worden om aan te sturen op een satirische betekenis. In dit onderzoek zal een categorisatie van deze technieken worden gebruikt van Feinberg, die eerder al toegepast zijn in een onderzoek naar satirische online casual games van Madsen en Johansson. Zo zal worden bepaald hoe geweld in de game als satirisch te kenmerken is.

2. Theoretisch kader

Dit hoofdstuk is onderverdeeld in twee delen. In het eerste deel zal in worden gegaan op satire, waarbij de focus ligt op satiretechnieken die in games gebruikt kunnen worden. Ook zal er aandacht worden besteed aan de kenmerken van satire, zodat bij het spelen van *Saints Row IV* satire herkend kan worden. Het tweede deel gaat over *procedural rhetoric* en waarom dit concept van belang is bij het onderzoeken van satire in games.

2.1 Satire

Satire is erg lastig te definiëren, omdat de variëteit in de mogelijke types satire zo groot is geworden dat het haast onmogelijk is een overkoepelend kader te formuleren (Nilsson, 2013, p. 1). Wel is er geschreven over hoe satire in bepaalde media werkt, zoals in film (Nilsson, 2013) of literatuur (Weisgerber, 1973). Er bestaat daarentegen nog geen theorie over hoe satire in games werkt en waar het aan te herkennen is. Daarom ben ik genoodzaakt theorie over satire te ontleen aan andere disciplines.

Een satire gaat over de houding van mensen ten opzichte van de maatschappij. Het doel van een satire is om de lezer te overtuigen dat de maatschappij ondergeschikt is aan wat het zou kunnen zijn. Aan de hand van kritiek op de huidige situatie laat de satiricus zien wat zijn of haar idealen en standaarden zijn voor de maatschappij (Weisgerber, 1973, p. 160, 161). Test beschrijft in *Satire: Spirit and Art* (1991) vier elementen die altijd in een satire voorkomen. Deze elementen zijn afzonderlijk van elkaar ook terug te vinden in vergelijkbare vormen van expressie, zoals humor en comedy. Het is juist de combinatie van deze vier elementen die iets tot een satire maakt (Test, 1991, p. 14, 15).

Het eerste element is agressie. In een satire wordt agressie geuit naar het object van satire aan de hand van bijvoorbeeld verbale of visuele aanvallen. De satiricus kan op talloze manieren karakters creëren die symbool staan voor datgene wat wordt aangevallen (Weisgerber, 1973, p. 159; Test, 1991, p. 16, 17). Een voorbeeld hiervan is het dierlijk maken van een karakter, zoals gebeurt in het boek *Animal Farm* van George Orwell. *Animal Farm* gaat over boerderijdieren die hun menselijke machthebbers verjagen en vervolgens zichzelf regeren aan de hand van hele egalitaire principes. Langzaam maar zeker nemen de varkens de leiding over. Naarmate de dierenmaatschappij corrupter wordt, beginnen de varkens steeds meer menselijke trekjes te vertonen. Aan het einde van het verhaal kan de rest van de boerderijdieren de machthebbers niet meer onderscheiden van de mensen die in het begin aan de macht waren. Alle bewoners zijn dierlijk, maar de machthebbers verheffen zichzelf boven de rest door zich als mensen te gedragen. Door menselijke karakteristieken naast dierlijke instincten te leggen, uit Orwell kritiek op de Russische Revolutie en hoe een totalitair regime kan ontstaan uit socialistische principes. Ook laat hij zien hoe het volk het idee blijft hebben dat het er beter aan toe is dan voorheen en hoe sommigen zich boven anderen kunnen plaatsen terwijl iedereen in

principe gelijk is (Cliffsnotes; The Literature Network). De wereld van de satire kan ook symbolisch agressief zijn. De wereld is vaak druk, chaotisch, grillig en in verval. Bij *Saints Row IV* is dit duidelijk het geval. De speler zit opgesloten in een virtuele simulatie die bol staat van het geweld en misdaad. Het is er altijd nacht, wat het een erg koud uiterlijk geeft. Verder heeft een satirisch verhaal vaak geen bevredigend einde en biedt het geen oplossingen voor het probleem dat wordt aangekaart (Weisgerber, 1973, p. 160; Test, 1991, p. 16, 17). Bij *Animal Farm* is dit terug te zien: het verhaal eindigt met de conclusie dat de varkens zich gedragen als de eerdere menselijke machthebbers. De boerderijdieren zijn weer helemaal terug bij af (Cliffsnotes; The Literature Network).

Het tweede element is *play*. Dit element voegt een zekere speelsheid toe aan de satire, waardoor de agressieve kant van de satire niet op de lezer overkomt als een harde aanval zonder enige context. *Play* maakt een satire sociaal acceptabel en prettig voor het publiek om te lezen met behulp van bijvoorbeeld metaforen en woordspelingen (Weisgerber, 1973, p. 159; Test, 1991, p. 19, 22). Een voorbeeld is het gedicht *The Golf Links* van Sarah Cleghorn:

The golf links lie so near the mill
That almost every day
The laboring children can look out
And see the men at play

In dit gedicht valt Cleghorn kinderarbeid aan met behulp van speels taalgebruik. Behalve dat er gebruik is gemaakt van rijm, is er ook sprake van een omgekeerde tegenstelling. De gangbare situatie waarin volwassenen werken en kinderen spelen is hier omgedraaid om de belachelijkheid van kinderarbeid te laten zien (Foster, 2014; Test, 1991, p. 19). Deze definitie van *play* kan lastig zijn om mee te werken in de context van videogames, omdat het begrip binnen deze context iets anders betekent. *Play* in games is te omvatten als de activiteit die plaatsvindt binnen de zogenaamde *magic circle*, een begrip dat binnen Gamestudies op verschillende wijzen is gedefinieerd en bekritiseerd. Kort gezegd is de *magic circle* een ruimte die ontstaat zodra een activiteit van *play* begint, zoals een voetbalwedstrijd, een potje schaak of een videogame. Binnen deze ruimte gelden regels die er buiten niet van toepassing zijn, waardoor alles wat in deze ruimte plaatsvindt geen effect heeft op de buitenwereld (Stenros, 2012, p. 2; Egenfeldt-Nielsen et al., 2013, p. 29). Vanuit deze definitie kunnen we stellen dat alle games een vorm van *play* zijn, omdat de speler van een game altijd een ruimte betreedt waarbinnen regels gelden en zaken gebeuren die de wereld buiten deze *magic circle* niet beïnvloeden. Betekent dit dan dat alle games inherent een beetje satirisch zijn? Gezien de focus van dit onderzoek niet ligt op de exploratie van het begrip *play* zal er niet te diep op dit vraagstuk in worden gegaan. Daarentegen kan een stukje bewustwording van de problemen rond onderzoek naar satire en het begrip *play* wel waardevol zijn voor dit onderzoek.

Het derde element is humor. Net als *play* zorgt ook humor ervoor dat de naakte waarheid die de satire verkondigt door de lezer kan worden geaccepteerd. Humor wordt gezien als een

goede manier om mensen ergens van te overtuigen, omdat ze inzien hoe belachelijk iets is als ze er zelf om moeten lachen. Humor is echter ook iets persoonlijks; lang niet iedereen vindt hetzelfde grappig. Behalve van persoonlijke voorkeur is dit ook afhankelijk van sociale en culturele afkomst. Wel bevat elke satire herkenbare technieken die het humoristisch moeten maken. Het gaat dan bijvoorbeeld om technieken zoals anticlimax, parodieën en zwarte humor (Test, 1991, p. 23-26). Figuur 1 is een voorbeeld van hoe zwarte humor gebruikt kan worden in een satire.

Figuur 1: het gebruik van zwarte humor in satire. Bron: www.animaatjes.nl



Zwarte humor creëert een komisch effect door het leed van anderen te bespotten en wordt vaak gebaseerd op moeilijk bespreekbare onderwerpen (Nederlandse Encyclopedie, n.d.-a). In de afbeelding hierboven is het onderwerp dat wordt aangekaart handicaps. Er wordt kritiek geuit op het gebrek aan speciale voorzieningen in het onderwijs voor leerlingen met een lichamelijke handicap door een dergelijke leerling in een komische doch erg vervelende situatie te plaatsen.

Het laatste element dat Test aandraagt, is een oordeel. Het oordeel dat wordt gegeven over het object van satire geeft de drie andere elementen een richting. Om het oordeel te presenteren zijn er verschillende technieken die gebruikt kunnen worden. De meest directe manier is om rechtstreeks het publiek te vertellen wat er mis is met de maatschappij zonder een fictief karakter dat tussen het publiek en de satiricus staat. Een andere techniek is om het object van satire zo belachelijk mogelijk te weergeven (Test, 1991, p. 27, 28). Uiteindelijk komen al deze technieken op het volgende neer:

Reducing characters to animals, machines, or madness or creating worlds that are dominated by such values removes actions and values from the “normal” worlds and places a stigma on them. To these techniques must be added all the verbal devices that

can be used to undercut, exaggerate, and intensify the judgement, the richest being irony in its many guises (Test, 1991, p. 30).

Een mooi voorbeeld van hoe een oordeel over een kwestie naar voren kan worden gebracht, is verwerkt in de game *Oligarchy* (Molleindustria, 2008). De speler speelt de directeur van een Amerikaans oliebedrijf en moet zoveel mogelijk winst maken. De speler wordt aangezet om koste wat het kost de winst te blijven vergroten en aan de vraag naar olie te blijven voldoen door politici om te kopen en het milieu te vernietigen. Dit resulteert uiteindelijk in een nucleaire oorlog. De speler krijgt de keuze voorgelegd om, vlak voordat de olie op raakt, over te stappen op een milieuvriendelijkere manier van energiewinning. Dit betekent wel dat de speler het spel verliest, gezien het spel draait om het maken van zoveel mogelijk winst (Ferri, 2013, p. 175, 176; Alderman, 2008). Het oordeel dat in de game wordt gepresenteerd, is dat milieuvriendelijke energiewinning goed en op winst gerichte oliewinning slecht is. De speler wordt gedwongen over dit oordeel na te denken doordat het kiezen voor het goede leidt tot het verliezen van de game.

De benadering van Test is om verschillende redenen een goede manier om naar satire in games te kijken. Ten eerste zorgt de combinatie van de vier elementen ervoor dat satire wordt gescheiden van vormen van expressie die erop lijken. Alleen satire bevat namelijk de unieke combinatie van de vier elementen. Ten tweede wordt er niet geoordeeld over de satire als goed of slecht. Het gaat erom dat iets een satire is en dat het de vier elementen bevat. In welke mate er gebruik wordt gemaakt van de verschillende elementen en hoe efficiënt dit gebeurt, is daarom niet relevant. Ook wordt satire los benaderd van de intentie van de satiricus, waardoor de focus ligt op de natuur van de satire zelf (Test, 1991, p. 31, 33; Kuiper, 1984, p. 463). Dit betekent niet dat de intentie van de auteur irrelevant is voor de satire. Dit onderzoek zal zich richten op de formele kenmerken van de satire, maar een bespreking over de intentie van de auteur is opgenomen in de conclusie.

In *Satire and Irony as Means of Communication* (1973) beschrijft Weisgerber een aantal kenmerken van satire dat bevestigend werkt voor de theorie van Test. Ten eerste wordt er volgens Weisgerber in een satire een positief verwoord ideaal of norm tegenover de negatief verwoorde realiteit geplaatst om zo te illustreren wat er mis is met de huidige maatschappij (Weisgerber, 1973, p. 163). Vanuit de theorie van Test kan deze illustratie opgevat worden als het oordeel dat over een onderdeel van de maatschappij wordt geveld. Een standpunt ten opzichte van een kwestie kan uit worden gedragen door een ideaal en de realiteit vanuit een bepaalde invalshoek te beschrijven. Ten tweede vindt de communicatie van een ideaal in een satire vaak op indirecte wijze plaats, doordat juist het tegenovergestelde wordt aangevallen van wat de satiricus het publiek aan wil raden (Weisgerber, 1973, p. 163). Wat Weisgerber hier beschrijft is, net zoals het dierlijk maken van een karakter, een manier om wat Test symbolische agressie noemt te uiten.

Verder zijn er nog de satiretechnieken die de satiricus tot zijn beschikking heeft. Weisgerber houdt zijn bespreking van deze technieken erg beknopt door alleen in te gaan op ironie (Weisgerber, 1973, p. 163). In het al eerder genoemde onderzoek van Madsen en Johanssen naar satirische casual games is gebruik gemaakt van satiretechnieken zoals beschreven door Feinberg. Feinberg onderscheidt vier algemene categorieën: incongruentie, verrassing, schijn en superioriteit. In de bespreking van deze categorieën zullen concrete satiretechnieken worden genoemd. Deze lijst aan technieken wordt aangevuld aan de hand van de tekst *A Brief Introduction to Restoration and Eighteenth Century Satire* (1998) van Johnston, docent Engelse literatuur en onderzoeker aan Vancouver Island University.

- Incongruentie

Er bestaat incongruentie tussen de representatie van een onderwerp in de satire en de manier waarop het onderwerp normaal gesproken wordt gezien. Technieken die in deze categorie vallen zijn overdrijving, understatementen, contrasten, kleinerende vergelijkingen, karikaturen, ironie en burlesque (Madsen en Johansson, 2002, p. 77; Johnston, 1998).

Incongruentie is goed terug te zien in de game *Driving over Jakob Nielsen* (David Doull More, 2000), een racespel waarin de speler afbeeldingen van Jakob Nielsen omver moet rijden. Nielsen is een expert op het gebied van gebruiksvriendelijkheid van software en heeft tien vuistregels, genaamd heuristieken, opgesteld om gebruiksvriendelijkheid te verbeteren (Nielsen, 1995). In de game wordt met deze heuristieken gespot door ze erg overdreven te weergeven. Eén van de heuristieken gaat over het minimalistische design dat software moet hebben, zodat de gebruiker niet raakt afgeleid van relevante informatie. De game is een heel minimalistisch racespel met een erg primitief uiterlijk en simpele gameplay, wat een sterk overdreven interpretatie van de heuristiek is. Een andere heuristiek die gaat over dat informatie over hoe de software gebruikt moet worden duidelijk en concreet moet zijn. Dit wordt bespot door instructies die de speler duidelijk maken dat de linkerpijl op het toetsenbord zorgt voor een beweging naar links en de rechterpijl voor een beweging naar rechts (Nielsen, 1995; Madsen en Johansson, 2002, p. 77, 79; Johnston, 1998).

- Verrassing

Bij een verrassing wordt een satirisch effect gecreëerd door verwachtingen van de speler niet waar te maken. Voorbeelden zijn onverwachte logica, eerlijkheid of gebeurtenissen, en anticlimax. Deze techniek is terug te zien in de game *Disgruntled Daytrader* (JabTV, 2001), een game gebaseerd op een schietpartij in Atlanta in 1999. Vermoedelijk wegens tegenvallende resultaten op de beurs heeft een beurshandelaar zijn een aantal mensen doodgeschoten (Sack, 1999; Mufson en August, 1999). De game is een *shooter* waarin de speler een gepikeerde beurshandelaar speelt en zoveel mogelijk mensen neer moet schieten. Tijdens het schieten blijkt echter dat de doelwitten geen echte mensen zijn, maar afbeeldingen die als een doel dienen in een schiethal. De speler koppelt de game aan de schietpartij en wordt daardoor verrast door het gegeven dat de beurshandelaar in de game zich in een schiethal bevindt. De game

communiceert hiermee dat een boze beurshandelaar niet per se een moordende beurshandelaar is, ondanks dat er in de werkelijkheid wel een dergelijke gebeurtenis heeft plaatsgevonden (Madsen en Johansson, 2002, p. 78-80).

- Schijn

Bij schijn wordt het onderwerp van de satire vermomd. Voorbeelden zijn parodie, misleiding, symbolisme en allegorieën. *Driving over Jakob Nielsen* kan worden gezien als een parodie op de tien heuristieken van Nielsen. De heuristieken worden in de game nagebootst, maar de kenmerkende eigenschappen worden aangepast om de zwaktepunten duidelijk te maken (Madsen en Johansson, 2002, p. 78, 79; Nederlandse Encyclopedie, n.d.-b).

- Superioriteit

Er ontstaat een komisch effect als de speler zich realiseert dat hij of zij superieur is ten opzichte van het subject in de satire. Dit kan bereikt worden aan de hand van beledigingen, beschuldigingen, geweld, pech, naïviteit en onhandigheid. In *Mujaffaspillet* (Banjos Likørstue og Uland Net, 2000) wordt deze techniek toegepast. De speler speelt Mujaffa, een moslim die in Denemarken woont en voldoet aan een aantal kleinerende vooroordelen die over moslims bestaan. De speler moet zoveel mogelijk 'street respect' krijgen door bijvoorbeeld in een grote auto rond te rijden en Deense meisjes lastig te vallen. Mujaffa is een simpel, dom karakter met slechte manieren en zonder ambities. Deze eigenschappen zorgen voor een gevoel van superioriteit bij de speler, maar worden tegelijkertijd zo overdreven dat het de speler aan het denken zet over de vooroordelen die in de game aan bod komen (Madsen en Johansson, 2002, p. 76, 80; Johnston, 1998).

Madsen en Johansson hebben de satiretechnieken van Feinberg toegepast op games en geconcludeerd dat games grotendeels op dezelfde manier een satirische betekenis construeren als andere media (Madsen en Johansson, 2002, p. 77).

De genoemde satiretechnieken hebben een aanvullende en concretiserende rol ten opzichte van de theorie van Test. Zo kan bijvoorbeeld een karikatuur of onhandigheid zorgen voor een komisch effect en wijzen op het element van humor. Een ander voorbeeld is dat het element van een oordeel makkelijker herkend kan worden met behulp van technieken zoals overdrijvingen en sterke contrasten, omdat het onderwerp zodanig anders wordt gerepresenteerd dat het opvallend is.

2.2 Procedural rhetoric

[...] video games are not just stages that facilitate cultural, social, or political practices; they are also media where cultural values themselves can be represented—for critique, satire, education, or commentary (Bogost, 2008, p. 119).

In het bovenstaande citaat geeft Bogost aan dat satire een manier is waarop de werkelijkheid in games wordt gerepresenteerd. Games kunnen claims maken over de werkelijkheid door het de speler vanuit een bepaalde invalshoek voor te leggen. Zodra we het hebben over het doen van claims of het innemen van een positie of invalshoek, hebben we het over retorica (Bogost, 2008, p. 123). Satire is een retorische vorm, omdat het een maatschappelijk standpunt kan communiceren en op die manier iets zegt over de werkelijkheid. Daarom is het relevant om aandacht te besteden aan retorica en hoe het specifiek in games kan werken.

In de klassieke zin van het woord wordt onder retorica de kunst van het overtuigen verstaan. Tegenwoordig draait retorica om meer dan alleen overtuigen; het gaat ook om het creëren van een ruimte waarbinnen een idee of een standpunt wordt gepresenteerd en waar de lezer dat kan interpreteren. Hieruit voortvloeiend heeft Bogost de term *procedural rhetoric* geformuleerd, een term die beschrijft hoe retorica werkt in videogames. Bogost ziet een game als een opeenvolging van processen die de speler doorloopt door de game te spelen. De speler leert als het ware iets over een proces door een proces te doorlopen. Een standpunt of een invalshoek wordt dan in het proces aan de speler gepresenteerd (Bogost, 2007, p. 14, 19, 20; Bogost, 2008, p. 122-124, 130). Vanuit dit procesgerichte oogpunt definieert Bogost *procedural rhetoric*:

Procedural rhetoric, then, is a practice of using processes persuasively. More specifically, procedural rhetoric is the practice of persuading through processes in general and computational processes in particular. [...] Procedural rhetoric is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created (Bogost, 2007, p. 3).

Procedural rhetoric is dus het construeren van een idee of een standpunt door middel van een proces. *Procedural rhetoric* in een game is bijvoorbeeld een uitleg van hoe iets wel of juist niet werkt. De speler pakt het argument uit door te spelen, oftewel, door het proces uit te voeren (Bogost, 2008, p. 125, 128; Bogost, 2009).

Een voorbeeld is *The McDonald's Videogame* (Molleindustria, 2006), een game waarin vanuit een negatieve invalshoek wordt uitgelegd hoe het eten van fastfoodketen McDonald's wordt geproduceerd. De speler heeft controle over de weilanden in derdewereldlanden waar dieren zo goedkoop mogelijk moeten groeien, het slachthuis waar dieren worden vetgemest en geslacht, het restaurant waar burgers worden verkocht en de bedrijfskant waar het bedrijf wordt aangestuurd. Op alle gebieden moet de speler lastige ethische keuzes maken. Er kan bijvoorbeeld meer land voor meer dieren worden verkregen door middel van omkoping en het vernietigen van regenwouden. De speler kan aangeklaagd worden door milieuactivisten en de

keuze maken dat op te lossen door PR op corrupte wijze in te zetten. Zo zijn er nog veel meer keuzes die in dit spel gemaakt moeten worden. Om het spel succesvol te spelen is het veel makkelijker om voor het onethische te kiezen. Met behulp van *procedural rhetoric* wordt de speler bewust gemaakt van de noodzakelijkheid van corruptie en onderdrukking in de fastfoodindustrie (Bogost, 2008, p. 126-128, 130). De speler pakt dit oordeel uit door zelf het proces te ervaren van het draaiende houden van een fastfoodrestaurant.

Treanor en Mateas vullen met hun bespreking van *procedural rhetoric* Bogost aan. Om een betekenis te representeren in een game kan de gameontwikkelaar een aantal formele kenmerken van de game manipuleren, zoals de regels, mechanieken en esthetische kenmerken. Er zijn ook aspecten die niet gecontroleerd kunnen worden maar de betekenisgeving wel beïnvloeden, zoals de culturele achtergrond van de speler. Het doel van een procedurele benadering is om een onderbouwde interpretatie te geven aan de game door naar de processen te kijken. De processen van de game kunnen onderzocht worden aan de hand van de formele kenmerken van de game. De culturele achtergrond van de speler wordt hier zo veel mogelijk buiten de benadering gehouden, omdat deze niets zegt over hoe de processen in de game werken (Treanor en Mateas, 2001, p. 3). Hierbij moet opgemerkt worden dat dergelijke factoren waar de gameontwikkelaar geen invloed op heeft weldegelijk belangrijk zijn om in acht te nemen bij het gebruik van de procedurele benadering. De observaties die een onderzoeker maakt van formele kenmerken worden door bijvoorbeeld het eigen referentiekader beïnvloed (Jenkins, 2006, p. 20). Ondanks dat dit onderzoek zich richt op de formele kenmerken van *Saints Row IV*, is het belangrijk te noemen dat er factoren zijn die observaties van processen kunnen beïnvloeden.

We kunnen niet zeker weten wat de eventuele intentie achter de betekenis van de gameontwikkelaar was; wel kunnen we een beargumenteerde interpretatie maken van de formele kenmerken die door de gameontwikkelaar zijn gemanipuleerd. Uit het onderzoek van Treanor en Mateas is gebleken dat spelers met de meeste ervaring in een bepaalde game regels en mechanieken hebben ontdekt die spelers van een lager niveau niet ontdekken. Doordat regels en mechanieken van een game niet altijd allemaal zichtbaar zijn voor alle spelers, kan niet met zekerheid worden gezegd dat een proces slechts één betekenis heeft en zijn dus meerdere interpretatie mogelijk (Treanor en Mateas, 2011, p. 3, 4, 9, 10).

3. Methode

Om antwoord te vinden op de hoofdvraag zal een tekstanalyse worden toegepast op *Saints Row IV*. Hiervoor zal ik als onderzoeker zelf de game spelen. Aarseth en Bogost stellen dat dit de beste methode is om kennis te vergaren over een game, omdat het de onderzoeker in de rol van het publiek zet. Tijdens het spelen gebeurt er veel op mentaal niveau dat van buitenaf niet te observeren is, dus is het belangrijk dat de onderzoeker zelf de game ervaart (Aarseth, 2003, p. 3; Bogost, 2008, p. 128).

Saints Row IV zal worden bekeken vanuit een procedurele benadering. Deze benadering is geschikt om satire in de game te onderzoeken, omdat de aandacht wordt gelegd op formele kenmerken van de game die goed te onderzoeken zijn zonder andere factoren bij het onderzoek te betrekken. Zoals eerder genoemd zijn deze factoren, waaronder de intentie van de auteur en het referentiekader van de spelers, weldegelijk relevant voor de betekenisgeving. De focus in dit onderzoek ligt echter op hoe de game de speler stimuleert een satirische betekenis aan iets te geven. Deze focus zorgt er ook voor dat het onderzoek uitvoerbaar blijft. Intenties van de auteur en de achtergrond van de spelers zijn erg lastig om te onderzoeken; dit zou bijvoorbeeld interviews met de gameontwikkelaar vereisen, maar ook een zekere kennis van spelers over hoe hun referentiekaders eruit zien en hun proces van betekenisgeving beïnvloeden. De game bestaat daarentegen wel uit kenmerken die geobserveerd en geïnterpreteerd kunnen worden.

Omdat een proces volgens Treanor en Mateas meerdere betekenissen kan hebben, zal worden gelet op eventuele andere interpretatie van een al dan niet satirisch element in de game. Ik heb weinig ervaring met games zoals *Saints Row IV*, waardoor ik als spelende onderzoeker bepaalde genrespecifieke regels en mechanieken over het hoofd zou kunnen zien die op een satirische betekenis of juist een hele andere interpretatie kunnen wijzen. Behalve mijn positie als onervaren gamer zou ook mijn positie als onderzoeker mijn observaties kunnen beïnvloeden. Ik kijk namelijk vanuit een satirische invalshoek naar de game. Hierdoor zou ik zaken een satirische betekenis kunnen geven terwijl een andere betekenis ook goed mogelijk is.

Satire in de game zal ik bekijken aan de hand van het onderzoek van Madsen en Johansson naar online satirische casual games. Zij gebruikten de satiretechnieken van Feinberg en concludeerden dat deze technieken ook in games worden gebruikt. Daarom zal ik bij het spelen van *Saints Row IV* letten op de aanwezigheid van deze technieken rond het gebruik van geweld in de game. Alleen deze technieken zijn echter niet genoeg. Zo kan bijvoorbeeld ironie zeker wel satirisch zijn, maar is dit lang niet altijd het geval. Daarom zal ik ook letten op de vier elementen van Test. Deze elementen onderscheiden satire van andere vormen van expressie die erop lijken en zijn daarom belangrijk om in het achterhoofd te houden.

4. Analyse

Saints Row IV bevat verschillende scènes die volgens de beschreven theorie de speler aanzetten tot het geven van een satirische betekenis aan geweld. In deze analyse zullen twee scènes worden besproken om te bepalen hoe het geweld in de game gekenmerkt kan worden als satire.

Voor het behandelen van deze analyse is enige achtergrondkennis over de game nodig. *Saints Row IV* is een *third-person shooter* die zich afspeelt in een open wereld. De speler speelt de leider van straatbende de *Saints*. In dit deel van de reeks wordt de speler benoemd tot president van de Verenigde Staten. Vrijwel direct daarna wordt het Witte Huis aangevallen door een groep buitenaardse wezens genaamd de Zin. De speler wordt opgesloten in een virtuele simulatie van de stad Steelport waaruit hij of zij met behulp van superkrachten moet ontsnappen om alle *Saints* te redden en de Zin te verslaan.

4.1 Geweldloze simulatie

De speler wordt eerst voor een korte tijd in een andere simulatie geplaatst die compleet tegengesteld is aan de latere simulatie van Steelport. De eerste simulatie heeft de vorm van een Amerikaanse sitcom uit de jaren '50 waarin het niet mogelijk is om te rennen, op hoge snelheid te rijden, misdaden te plegen of grof taalgebruik te gebruiken. Later in de game blijkt dat alle *Saints* zijn opgesloten in simulaties waarin ze hun grootste angst beleven en dat deze eerste simulatie dus een weergave is van de angst van de protagonist.

Uit de eerder besproken satiretechnieken is incongruentie aan de hand van een sterk contrast hier een toepasselijke techniek (Madsen en Johansson, 2002, p. 77). Er wordt in dit deel van de game een sterk contrast gemaakt tussen de vredige wereld van de eerste simulatie en de gewelddadige wereld van de tweede. Dit wordt nog versterkt door het gegeven dat een vredige wereld een nachtmerrie is voor de protagonist, die liever in de latere simulatie zit opgesloten vol misdaad en geweld. Verrassend is dus dat in zo'n gewelddadige game de satire gebaseerd lijkt te zijn op juist een gebrek aan geweld.

De techniek van contrast kan in deze scène ook op een andere manier worden geïnterpreteerd. In plaats van dat het contrast is gebaseerd op de verschillen tussen de twee simulaties, is het ook terug te zien in de verschillen tussen de simulaties en de werkelijkheid. Er bestaat een verschil tussen de representatie van geweld in de game en de manier waarop het onderwerp in de werkelijkheid voorkomt. In de game wordt het geweld namelijk naar beide kanten overdreven. In de eerste simulatie is geen geweld mogelijk, zelfs geen verbaal geweld. In de andere simulatie wordt juist buitensporig veel geweld gebruikt. In de werkelijkheid zal geweld zich niet snel voordoen in de mate van deze uitersten, dus kan er gezegd worden dat er incongruentie is tussen de werkelijkheid en de representatie in de game (Madsen en Johansson,

2002, p. 77). Ter versterking van het argument dat er in deze scène sprake is van satire, zullen de elementen van Test besproken worden.

Het object van satire waarop het element van agressie in deze scène gericht lijkt te zijn, is de game zelf. Het gewelddadige karakter van de game wordt versterkt doordat de game begint in een hele vredige situatie. De game lijkt hier de draak te steken met zijn eigen genre; *Saints Row IV* is een *shooter* die een scène bevat waarin het niet mogelijk is om te schieten of op een andere manier geweld te plegen. Omdat ik bepaalde verwachtingen had van het genre die niet overeenkwamen met deze scène, was het hele gebeuren nogal een verrassing. Vanuit deze interpretatie kan een tweede techniek aan de scène worden gekoppeld, namelijk verrassing met behulp van een onverwachte gebeurtenis (Madsen en Johansson, 2002, p. 79).

Behalve dat de scène kan worden geïnterpreteerd als een satire op het eigen genre, kan het ook worden gezien als een satire op *Saints Row IV* zelf in de vorm van een parodie. Een parodie is een spottende nabootsing van bijvoorbeeld een persoon of een werk en kan alleen als zodanig geïnterpreteerd worden als de speler het kan koppelen aan het origineel (Madsen en Johansson, 2002, p. 78; Nederlandse Encyclopedie, n.d.-b). Het is duidelijk dat de scène verwijst naar *Saints Row IV*: zo is bijvoorbeeld de protagonist nog steeds de president van de Verenigde Staten en bevriend met de *Saints*. Daarentegen zijn veel kenmerken van de game nagebootst in de vorm van sterke tegenstellingen. De wereld waarin de scène plaatsvindt is bijvoorbeeld heel licht en vrolijk, terwijl de rest van de game hier compleet aan is tegengesteld. Ik ervoer deze parodie als een elegante manier om de game zelf het object van satire te maken, waardoor het element van agressie niet is overgekomen als een harde aanval. Vanuit Tests definitie van het begrip is de interpretatie van de scène als parodie daarom te benoemen als *play*. Hierbij wil ik wel aangeven dat het twijfelachtig is dat ik deze scène als een parodie op de game zou kunnen interpreteren als ik het niet vanuit de context van dit onderzoek bekeken had. Zeker omdat deze scène aan het begin van de game zit, had ik mogelijk na kennis te hebben gemaakt met de rest van de game niet teruggekeken op de geweldloze simulatie als een satirische nabootsing. Mijn gebrek aan kennis van de game had er dan voor gezorgd dat ik deze interpretatie niet had kunnen maken (Treanor en Mateas, 2011, p. 9-11). In dat geval had ik de scène mogelijk gezien als simpelweg erg grappig.

Het element van humor zit in de context van de Amerikaanse sitcom. Op de achtergrond is een publiek te horen dat lacht en juicht terwijl de speler onhandige dingen doet, zoals het stoten van een teen en moeite hebben met het oprapen van een krant. De grappige onhandigheidjes en het gelach van het publiek dragen bij aan een humoristische omgeving.

Een mogelijk oordeel dat wordt gepresenteerd in de scène heeft betrekking op de persoonlijkheid van de protagonist. Deze staat duidelijk te springen om chaos te veroorzaken en vijanden neer te knallen. Zeker gezien vanuit een geweldloze omgeving kan dit de speler stof tot nadenken geven over de protagonist. Slaat deze niet door in zijn of haar liefde voor geweld en geldt dit ook voor de rest van de game? Is dat soort gedrag te rechtvaardigen? Zelf denk ik echter dat de scène niet zo serieus genomen moet worden. Ik interpreteerde de scène meer als een satire op de game zelf. De geweldloze, vredige simulatie is tot in het belachelijke overdreven

en heb ik vanwege de opgelegde beperkingen als vervelend ervaren. Voor mij als speler was het daardoor een hele verademing om naar hartenlust auto's te kunnen stellen, op hoge snelheid te kunnen rennen en mensen omver te lopen, omdat dat soort zaken de speler veel meer bewegingsvrijheid geven. De voorkeur voor deze interpretatie kan gedeeltelijk afhankelijk zijn van mijn morele referentiekader. Persoonlijk kan ik de humor wel inzien van het excessieve geweld in deze game, maar een ander zou deze scène wellicht vanwege andere morele waarden of andere ideeën van wat humoristisch is anders kunnen interpreteren.

Zoals uit de analyse van deze scène blijkt, zijn er meerdere interpretaties mogelijk. Nog een andere interpretatie is dat deze scène überhaupt niet satirisch is, maar gewoon een inleidend stukje op de game. In de geweldloze simulatie wordt aan de speler namelijk een aantal basale vaardigheden uitgelegd, zoals het besturen van een auto en het schieten met een wapen. Het is ook mogelijk dat deze hele scène is bedoeld om de speler te laten oefenen met vaardigheden in een rustige omgeving, zonder meteen van alle kanten aangevallen te worden.

4.2 Professor Genki's Super Ethical Reality Climax

Professor Genki's Super Ethical Reality Climax is een missie in de vorm van een spelshow. Het is een zogenaamde *loyaltymission* die de band tussen de protagonist en één van de *Saints* versterkt doordat ze de missie samen uitvoeren. Het spel bestaat uit verschillende ruimtes gevuld met vallen en vijanden gekleed in gekke kostuums. De naam van de show bevat het woord 'ethisch', terwijl het vol zit met geweld dat live wordt uitgezonden op een televisiezender. Een gewelddadige situatie die in de context van een spelletje is geplaatst ethisch noemen, kan geïnterpreteerd worden als gebruik van de satiretechniek ironie. De achterliggende betekenis van het woord 'ethisch' is namelijk compleet tegengesteld aan de context waarin het in de game wordt gebruikt. Er bestaat dus incongruentie tussen de betekenis van het woord 'ethisch' en de manier waarop het wordt gebruikt (Madsen en Johansson, 2002, p. 77; Johnston, 1998).

De spelshow heb ik ervaren als een erg leuke missie, maar wel een missie waarin het gedrag van de speler wordt benaderd met een kritische blik. Ik had in deze game het woord 'ethisch' niet verwacht tegen te komen omdat de speler juist wordt aangezet om ontzettend veel geweld te gebruiken. Het element van agressie is vanuit deze interpretatie gericht op in hoeverre het geweld te verantwoorden is. Het doel van de missie is om één van de *Saints* te helpen met de verwerking van zijn grootste nachtmerrie waarmee hij in zijn simulatie is geconfronteerd. Dat is een nobel doel, maar is het neerschieten van tientallen vijanden daarmee goed gepraat? Of maakt het juist niet zo veel uit, omdat alle vijanden slechts een simulatie zijn? Op deze manier kan het woord 'ethisch' veel vragen oproepen bij de speler.

Het nadenken over ethiek in deze missie gebeurde bij mij niet direct, maar ik ben door het element van *play* op subtiele wijze aangezet om dit te doen. Het element van agressie is subtiel geïntroduceerd en daardoor niet overgekomen als een hard oordeel over het gedrag van de speler. Het spel bevat verschillende borden die in werking treden als ze worden geraakt door de speler. Twee van deze borden zijn te zien in Figuur 4. Op het ene bord staat het woord

'Ethical' met daarbij een boze tijger afgebeeld. Door dit bord te raken, krijgt de speler meer punten en meer speeltijd. Het andere bord bevat het woord 'Unethical' met daarbij een blij panda. Dit bord zorgt voor een vermindering van punten en speeltijd.

Figuur 4: Twee borden die in Professor Genki's Super Ethical Reality Climax kunnen worden raak geschoten. Ze zorgen voor meer of minder speeltijd en punten. Bron:

http://saintsrow.wikia.com/wiki/Professor_Genki's_Super_Ethical_Reality_Climax



Het was bij de confrontatie met deze borden dat begon ik na te denken over wat de game bestempelt als ethisch en onethisch. Pas toen ik werd beloond voor het raken van een vijandige tijger en gestraft voor het raken van de panda, kon ik een betekenis geven aan wat de game met deze borden suggereert. Hier is sprake geweest van *procedural rhetoric*: ik heb een argument dat in de game wordt gepresenteerd een betekenis kunnen geven doordat het me stap voor stap vanuit een bepaalde invalshoek is uitgelegd. Naar mijn interpretatie stelt het argument dat het neerschieten van een bedreigde diersoort onethisch is, ook al gaat het slechts om een afbeelding van een dier. Op het neerschieten van tientallen vijanden wordt opvallend genoeg nergens in de show commentaar geleverd.

Vanuit deze interpretatie kan de satiretechniek van onverwachte logica aan de scène worden toegeschreven. Te midden van deze gewelddadige missie had ik niet verwacht dat ik na zou moeten denken over geweld jegens een bedreigde diersoort. Uiteraard is het logisch om deze diersoort niet te beschieten, maar als speler denk je daar niet over na in de context van deze missie.

Een andere mogelijkheid is dat de keuze van de afbeeldingen op de borden willekeurig is geweest en het gebruik van het woord 'ethisch' slechts bedoeld als grapje. Ook hier kan het zo zijn dat mijn interpretatie van het element van *play* beïnvloed is doordat ik het vanuit de theorie van Test benader. Volgens Treanor en Mateas is mijn interpretatie niet goed of fout omdat een proces meerdere betekenissen kan hebben, maar het roept wel vragen op over de intentie van de auteur achter deze scène en hoe mijn interpretatie zich daarmee verhoudt.

Ik denk dat er een link zichtbaar is tussen de twee definities van *play*. Een satire is onderdeel van de gameplay en daarmee onderdeel van de *magic circle*, omdat het is gebonden aan de regels die in de game gelden. Omdat de satire dus losstaat van de buitenwereld, kan dit ervoor zorgen dat de speler het oordeel niet als een persoonlijke aanval ziet en daardoor de

satire acceptabel en prettig vindt. Vanuit deze gedachte zorgt dus de omgeving van de *magic circle* waarin *play* plaatsvindt voor het element van *play* dat Test beschrijft.

Het element van humor is verwerkt in hoe de spelshow is vormgegeven. De show heeft twee commentatoren die op een humoristische manier uitleggen aan de kijkers wat er gebeurt. De kostuums die vijanden dragen, variërend van kleurige dierenkostuums tot kostuums van hotdogs en frisdrankblikjes, zijn ook erg grappig.

Wat betreft het element van oordeel zijn er verschillende opties mogelijk. De speler kan zich beoordeeld voelen op het eigen gedrag vanwege het spottende gebruik van het woord 'ethisch' in de missie. Een andere mogelijke interpretatie waarbij het oordeel breder wordt getrokken naar de maatschappij, is bijvoorbeeld dat de game beargumenteert dat er erg makkelijk wordt gedaan over geweld, maar er wel disproportioneel veel aandacht gaat naar zaken als bedreigde diersoorten. Ook hier zijn weer verschillende interpretaties mogelijk.

5. Conclusie

Concluderend kunnen we zeggen dat het geweld in *Saints Row IV* het beste geïnterpreteerd kan worden door meerdere interpretaties vanuit verschillende invalshoeken naast elkaar te leggen. De onderzoeker zal als speler namelijk altijd een eigen referentiekader met zich meenemen en moet zich hier bewust van zijn, omdat het observaties kan beïnvloeden (Jenkins, 2006, p. 20). Ik heb tijdens het spelen en het analyseren zo veel mogelijk vanuit de besproken theorieën de game bekeken, maar ben me er tevens van bewust dat het onmogelijk is de game los te bekijken van mijn eigen referentiekader. Daarom denk ik dat het belangrijk is meerdere interpretaties te maken die elkaar nuanceren. Betekenisgeving gebeurt echter juist vanuit dat referentiekader en daarom is het absoluut onmisbaar in dit soort onderzoek.

Ondanks dat de aandacht in dit onderzoek ligt op formelen kenmerken van de game, kan ook de intentie van de satiricus invloed hebben op de betekenisgeving vanuit de lezer. Het kan interessant zijn te onderzoeken wat de waarde is van een satirische betekenis die de lezer aan iets geeft als de auteur geen satirische bedoeling had. Andersom kan ook bevestigd worden wat er gebeurt als de auteur een satirische intentie heeft, maar de lezer hier geen satirische betekenis aan kan geven. Ligt het obstakel dan alleen bij het referentiekader van de lezer, of zegt het ook iets over de kwaliteit van de satire? Is er een bepaalde overeenkomst nodig tussen de referentiekaders van de satiricus en de lezer om de satire te kunnen interpreteren? Is het überhaupt mogelijk om de intentie van de auteur te kennen?

Het is mogelijk dat ik als redelijk onervaren speler kenmerken van de game over het hoofd heb gezien en daardoor bepaalde interpretaties niet heb gemaakt. Ook is het mogelijk dat ik bepaalde zaken als satirisch heb geïnterpreteerd omdat ik er vanuit de context van dit onderzoek naar keek, terwijl een andere speler het wellicht had geïnterpreteerd als puur humoristisch. Volgens Treanor en Mateas kunnen processen juist meerdere betekenissen hebben doordat ze door verschillende mensen vanuit verschillende referentiekaders worden geïnterpreteerd, maar het heeft bij mij wel vragen opgeroepen over of de betekenisgeving van iemand met weinig kennis over een game of genre een andere waarde heeft dan de betekenisgeving van een zeer ervaren speler.

Een uitdaging in dit onderzoek was het gebruik van het begrip *play*. Binnen Gamestudies is *play* een veel besproken onderwerp en kent het verschillende definities en kritiekpunten. In theorie over satire heeft Test *play* echter los van games geïnterpreteerd, wat het een lastig begrip maakt voor onderzoek naar satire in games. Test definieerde *play* als datgene wat een zekere speelsheid toevoegt aan de satire, waardoor de agressieve kant van de satire door het publiek geaccepteerd wordt en prettig is om te lezen (Test, 1991, p. 19, 22). Deze acceptatie van de agressieve kant van de satire in een game heeft wellicht te maken met het feit dat de satire zich in de *magic circle* bevindt. De satire staat daarmee los van de buitenwereld en bestaat alleen in de game, waardoor een speler zich minder persoonlijk aangesproken kan voelen. Deze gedachte

roept echter weer allerlei vragen op over of de grenzen van de *magic circle* wel zo rechtlijnig getrokken kunnen worden. *Play* is daarom een begrip dat in vervolgonderzoek naar satire in games zeker verder besproken moet worden.

In dit onderzoek zijn meerdere concepten gebruikt waar op zich al een heel onderzoek aan gewijd zou kunnen worden. De focus van dit onderzoek lag niet op de uitwerking van deze concepten, maar voor een vervolgonderzoek naar satire in videogames is het aan te raden er aandacht aan te besteden.

Ten eerste kan satire op zich al niet in zijn geheel in een onderzoek van dit formaat worden gevat. Dit wordt nog lastiger gemaakt doordat er nog geen theorieën bestaan over hoe satire zich specifiek in games manifesteert. Zowel het onderzoek van Madsen en Johansson als het mijne is gebaseerd op theorieën ontleend aan andere disciplines. Deze theorieën blijven een zekere algemeenheid bezitten, omdat specifiekere theorieën te veel op een bepaald medium gericht zijn.

Een ander concept dat het bespreken waard is, is humor. In het theoretisch kader is al besproken dat humor een lastig concept is vanwege de subjectiviteit. Toch zijn er voor humor, net als voor satire, verschillende elementen en technieken onderzocht waarmee humor herkend kan worden (Buijzen en Valkenburg, 2004, p. 152-154; Test, 1991, p. 25). Als onderzoeker humor herkennen op het moment dat je vanuit je eigen referentiekader iets niet humoristisch vindt, kan helpen in het herkennen van satire in videogames.

Ten slotte is er nog het concept van satirische ironie. Er bestaan verschillende theorieën over wanneer ironie als satirisch te kenmerken is (Weisgerber, 1973, p. 164-171; Test, 1991, p. 250-256). In een volgend onderzoek is het aan te raden dieper in te gaan op de achtergrond van deze satiretechniek.

6. Bibliografie

- Aarseth, E. (2003). *Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis. Proceedings of the Digital Art and Culture Conference.*
- Alderman, N. (2008). Oiligarchy: A Game with a Message. Geraadpleegd op 29 Oktober 2015 op <http://www.theguardian.com/technology/2008/nov/25/games-oiligarchy>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames.* Cambridge, MA: The MIT Press.
- Bogost, I. (2008). The Rhetoric of Video Games. In K. Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games and Learning* (pp. 117-140). Cambridge: The MIT Press.
- Bogost, I. (2009). Persuasive Games: the Proceduralist Style. Geraadpleegd op 24 september 2015 op http://gamasutra.com/view/feature/132302/persuasive_games_the_.php.
- Buijzen, M., Valkenburg, P. M. (2004). Developing a Typology of Humor in Audiovisual Media. *Media Psychology*, 6(2), 147-167.
- Chandler, D. (2013). Video Games and the Struggle with Satire. Geraadpleegd op 30 November 2015 op <http://www.ign.com/blogs/djchan08/2013/09/30/video-games-and-the-struggle-with-satire>
- Cliffsnotes (n.d.). Literature Notes: Animal Farm. Geraadpleegd op 28 Oktober 2015 op <http://www.cliffsnotes.com/literature/a/animal-farm/>
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. (2013). *Understanding Video Games: The Essential Introduction.* New York: Routledge.
- Ferri, G. (2013). Satire, Propaganda, Play, Storytelling. Notes on Critical Interactive Digital Narratives. In H. Koenitz, G. Ferri, D. Sezen, T. I. Sezen, M. Haahr, G. Çatak (Eds.), *Interactive Storytelling* (pp. 174-179). New York: Springer.
- Foster, B. (2014). Sarah Cleghorn: Socialism and Anti-Specieism Influenced by Christian Faith. Geraadpleegd op 6 November 2015 op <http://speciesandclass.com/2014/09/15/sarah-cleghorn-socialism-and-anti-speciesism-influenced-by-christian-faith/>

- Grill, S. (2013). Review: 'Saints Row IV' is Full of Satire and Stupidity Signifying Nothing. Geraadpleegd op 23 September 2015 op <http://www.examiner.com/review/review-saints-row-iv-is-full-of-satire-and-stupidity-signifying-nothing>
- Hartup, P. (2013). Saints or Sinners? The Problem of Satire in Videogames. Geraadpleegd op 7 Oktober 2015 op <http://www.newstatesman.com/culture/2013/04/saints-or-sinners-problem-satire-videogames>
- Herndon, N. (2015). GTA Vs. Saints Row: A Battle of Satire. Geraadpleegd op 23 September 2015 op <http://www.forbes.com/sites/archenemy/2015/05/19/gta-vs-saints-row-a-battle-of-satire/>
- Jenkins, H. (2006). The War Between Effects and Meaning: Rethinking the Video Game Violence Debate. In D. Buckingham, R. Willett (Eds.), *Digital Generations: Children, Young People and New Media* (pp. 19-31). New Jersey: Lawrence Erlbaum Inc.
- Johnston, I. (1998). A Brief Introduction to Restoration and Eighteenth Century Satire. Verkregen via <http://records.viu.ca/~johnstoi/Eng200/satire3.htm>
- Kuiper, K. (1984). The Nature of Satire. *Poetics*, 13(6), 459-473.
- Lechevallier, M. (2013). Saints Row IV. Geraadpleegd op 15 Oktober 2015 op <http://www.slantmagazine.com/games/review/saints-row-iv>
- Madsen, H., Johansson, T. D. (2002). Gameplay Rhetoric: A Study of the Construction of Satirical and Associational Meaning in Short Computer Games for the WWW. *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, 1, 73-87.
- Media- en Cultuurwetenschappen Universiteit Utrecht (2015). Handleiding Academische Vaardigheden 2.0. Geraadpleegd op 6 November 2015 op http://www.newmediastudies.nl/pdf/Handleiding_Academische_Vaardigheden_2.0.pdf
- Mufson, S., August, C. (1999). Nine Dead in Atlanta Office Rampage. *The Washington Post*. Geraadpleegd op 30 Oktober 2015 op <http://www.washingtonpost.com/wp-srv/national/daily/july99/atlanta30.htm>
- Nederlandse Encyclopedie. (n.d.-a). Zwarte humor. Geraadpleegd op 28 Oktober 2015 op <http://www.encyclo.nl/begrip/zwarte%20humor>
- Nederlandse Encyclopedie. (n.d.-b). Parodie. Geraadpleegd op 9 December 2015 op <http://www.encyclo.nl/begrip/parodie>

- Nielsen, J. (1995). 10 Usability Heuristics for User Interface Design. Geraadpleegd op 30 Oktober 2015 op <http://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Nilsson, J. (2013). *American Film Satire in the 1990s: Hollywood Subversion*. New York: Palgrave Macmillan.
- Parish, J. (2013). 2013 in Review: Big Budget Games are a Joke, so Why is Saints Row IV the Only One Still Laughing? Geraadpleegd op 30 November 2015 op <http://www.usgamer.net/articles/big-budget-games-are-a-joke-so-why-is-saints-row-iv-the-only-one-laughing>
- Plante, C. (2013). Let's Talk About: The Cultural Significance of Saints Row 4. Geraadpleegd op 30 November 2015 op <http://www.polygon.com/2013/8/15/4624088/lets-talk-about-the-cultural-significance-of-saints-row-4>
- Power Unlimited (2013). Saints Row IV – Review. Geraadpleegd op 15 Oktober 2015 op <http://www.pu.nl/artikelen/review/saints-row-iv-review/>
- Reisinger, D. (2013). Saints Row 4 Banned from Australia over 'sexual violence'. Geraadpleegd op 15 Oktober 2015 op <http://www.cnet.com/news/saints-row-4-banned-from-australia-over-sexual-violence/>
- Sack, K. (1999). Shootings in Atlanta: The Overview; Gunman in Atlanta Slays 9, then Himself. *The New York Times*. Geraadpleegd op 30 Oktober 2015 op <http://www.nytimes.com/1999/07/30/us/shootings-in-atlanta-the-overview-gunman-in-atlanta-slays-9-then-himself.html?pagewanted=all>
- Stenros, J. (2012). In Defence of a Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play. *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference: Local and Global – Games in Culture and Society*.
- Tamburro, P. (2013). Saints Row 4 and Why Video Game Censorship is Completely Ridiculous. Geraadpleegd op 15 Oktober 2015 op <http://www.craveonline.com/culture/526275-saints-row-4-andwhy-video-game-censorship-is-completely-ridiculous>
- Test, G. A. (1991). *Satire: Spirit and Art*. Tampa: University of South Florida Press.

The Literature Network (n.d.). Animal Farm by George Orwell. Search eText, Read Online, Study, Discuss. Geraadpleegd op 28 Oktober 2015 op <http://www.online-literature.com/orwell/animalfarm/>

Treanor, M., Mateas, M. (2011). BurgerTime: A Proceduralist Investigation. *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Thinking Design Play*.

Weisgerber, J. (1973). Satire and Irony as Means of Communication. *Comparative Literature Studies*, 10(2), 157-172.

Games

Banjos Likørstue og Uland Net (2000). *Mujaffaspillet*. [Flash Player]. Verkregen via <http://www.dr.dk/skum/mujaffa/swf/perkerspillet.swf>

David Doull More (2000). *Driving over Jakob Nielsen*. [Flash Player]. Verkregen via <http://games.uf3.com/play/download-driving-over-jakob/>

JabTV (2001). *Disgruntled Daytrader*. [Flash Player]. Verkregen via http://www.jabtv.com/flash_games/daytrader.htm

Molleindustria (2006). *The McDonald's Videogame*. [Flash Player]. Verkregen via <http://www.mcvideogame.com/>

Molleindustria (2008). *Oligarchy*. [Flash Player]. Molleindustria. Verkregen via <http://www.molleindustria.org/en/oiligarchy/>

Volition (2013). *Saints Row IV*. [Windows, Play Station 3, Xbox One, Play Station 4]. Deep Silver.