

DE STURING EN ERVARING VAN WANGEDRAG IN BULLY

BA- EINDWERKSTUK (ME3V15026)

MEDIA EN CULTUUR

UNIVERSITEIT UTRECHT

AMBER DE ZEEUW (4137574)

EERSTE LEZER: JASPER VAN VUGHT

TWEEDE LEZER: VINCENT CRONE

COLLEGEJAAR 2016-2017 BLOK 2

DATUM: 24 FEBRUARI 2017

AANTAL WOORDEN: 7689

SAMENVATTING

In het huidige onderzoek naar gewelddadige videogames lijkt de focus voornamelijk te liggen op de mogelijke effecten die het geweld kunnen hebben op de speler. Er lijkt hierbij weinig kennis te zijn van de betekenis van de videogame, het geweld dat daarin voorkomt en de manier waarop een game ervaring van de speler tot stand kan komen. Een videogame kan de speelstrategieën en de game ervaring van de speler sturen en dit is een factor waar weinig rekening mee gehouden lijkt te worden. Aan de hand van een procedurele lezing van *Bully* is in mijn onderzoek geanalyseerd wat de sturing van wangedrag in de game kan betekenen voor de potentiële game ervaring van de speler. Er is hierbij in het bijzonder gefocust op de mechaniek, de dynamiek en de thema's van *Bully*.

Uit het onderzoek wordt geconcludeerd dat *Bully* het wangedrag op verschillende manieren in de missies verplicht of suggereert. De verplichting kan worden geïmpliceerd door de thema's, maar moet uiteindelijk worden ontdekt door het inventariseren van de mechaniek. Daarnaast wordt niet-verplicht wangedrag in *Bully* ook op verschillende manieren aantrekkelijk gemaakt voor de speler. De speler kan hierdoor het vermoeden krijgen dat het wangedrag de beste oplossing is. Uit dit onderzoek blijkt dat *Bully* de speler naar verschillende potentiële ervaringen kan sturen van het wangedrag. Deze game ervaring kan afhankelijk zijn van de manier waarop de gameplay wordt gestuurd en van de manier waarop het wangedrag op thematisch niveau wordt ingebed. Daarnaast is de manier waarop een game ervaring tot stand komt ook afhankelijk van de waardesystemen van de spelers.

TREFWOORDEN

Possibility space, videogame, game ervaring, procedurele lezing, moral disengagement

INHOUDSOPGAVE

SAMENVATTING	2
INHOUDSOPGAVE	3
1. INLEIDING	4
2. THEORETISCH KADER	8
2.1 DE MOGELIJKHEDEN	8
2.2 DE STURING.....	9
2.3 DE ERVARING	11
3. METHODE	14
3.1 VERZAMELMETHODE.....	14
3.2 ANALYSEMETHODE.....	15
4. ANALYSE	17
4.1 BULLY	17
4.2 VERPLICHT WANGEDRAG	17
4.3 DE STURING VAN WANGEDRAG.....	20
5. CONCLUSIE	25
BIJLAGE 1: WEED KILLER	30
BIJLAGE 2: SAVE ALGIE	34

1. INLEIDING

In het onderzoek naar geweld in videogames wordt volgens Kyle Kontour voornamelijk gefocust op de eventuele effecten van deze gewelddadige games op de speler.¹ In dit ‘effectendebat’ wordt vooral de mogelijke correlatie tussen gewelddadige videogames en gewelddadig gedrag onderzocht. Er kunnen echter kanttekeningen geplaatst worden bij deze onderzoeken die voornamelijk worden uitgevoerd door psychologische media effect wetenschappers. Doordat in het effectenonderzoek vaak enkel gezocht wordt naar een soort oorzaak-gevolg verband tussen gewelddadige games en gewelddadig gedrag, lijkt er niet genoeg kennis te zijn van de games die onderzocht worden en dit kan volgens Kontour leiden tot grove tekortkomingen in het onderzoek.² Gewelddadige games worden hierbij veelal over een kam geschoren. Zo wordt er bijvoorbeeld vaak enkel een onderscheid gemaakt tussen gewelddadige en niet gewelddadige, en realistische en onrealistische videogames.³

Steven Malliet stelt dat er in dit effectenonderzoek beter gekeken moet worden naar de content van de game en naar de rol die het geweld hierin kan hebben.⁴ In het onderzoek naar de effecten van virtueel geweld, zou het bijvoorbeeld interessant kunnen zijn om te kijken naar de manieren waarop de speler in een videogame gestuurd kan worden om onethisch te handelen. Om binnen een videogame te kunnen vorderen, kan geweld kan bijvoorbeeld een verplicht aspect zijn voor de speler. De inbedding van het virtuele geweld kan van invloed zijn op de manier waarop een speler deze handelingen kan ervaren. Door geweld op een specifieke manier in te bedden, kan een videogame de game ervaring van een speler proberen sturen.

Het effectenonderzoek lijkt daarnaast volgens Miguel Sicart weinig te zeggen over wat het kan betekenen om een speler te zijn.⁵ Sicart stelt dat spelers beschouwd worden als morele wezens die tijdens het spelen ethisch op hun aanwezigheid in een videogame kunnen reflecteren.⁶ Tijdens het spelen van een spel creëert een speler een unieke set waardes die

¹ Kyle Kontour, “Revisiting Violent Videogame Research: Game Studies Perspectives on Aggression, Violence, Immersion, Interaction, and Textual Analysis,” in *Digital Culture & Education*, 1 (2009): 6.

² Idem, 7.

³ Steven Malliet, “Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis.” *Game Studies*. Geraadpleegd op 14 oktober 2016 via <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>

⁴ Ibidem.

⁵ Miguel Sicart, “Game, Player, Ethics: a Virtue Ethics Approach to Computer Games,” in *International Review of Information Ethics*, 4 (2005): 14.

⁶ Miguel Sicart, *The Ethics of Computer Games* (Londen: The MIT Press, 2009): 17.

gebaseerd zijn op de videogame en als deze waardes schuren met de waardes die de speler buiten de game om hanteert, dan kan een morele spanning ontstaan.⁷ De manier waarop een videogame ervaren kan worden, hangt dus ook sterk af van de waardes van een speler.

Verschillende soorten geweld in videogames, kunnen dus leiden tot verschillende game ervaringen. De inzichten over de sturing en de mogelijke betekenissen van het geweld in videogames, kunnen waardevol zijn in het onderzoek naar het de effecten van dit geweld. Beter begrip van videogames en het geweld dat daarin voorkomt, zou volgens Kontour kunnen resulteren in overtuigender effectenonderzoek.⁸

Aan de hand van een cultuurwetenschappelijk perspectief, zal in mijn analyse de controversiële en gewelddadige videogame *Bully* (Rockstar Vancouver, 2006) onderzocht worden.⁹ Het spel staat in het teken van de 15-jarige Jimmy Hopkins die geplaatst wordt op een kostschool waar pesterijen en andere vormen van wangedrag aan de orde van de dag zijn. Dat de game wereldwijd bij velen morele angst veroorzaakte, blijkt uit het feit dat in België een gemeenteraadslid 35.000 handtekeningen verzamelde om *Bully* te laten verbieden.¹⁰ Waar in België uiteindelijk de game niet verboden werd, kwam dit verbod er wel in Brazilië. De provocatie en het wangedrag in een schoolomgeving binnen de game, werd door de officier van justitie schadelijk bevonden.¹¹

De omstreden videogame *Bully* is door academici vanuit verschillende invalshoeken benaderd. In de close reading van Kirk Battle wordt door op een chronologische wijze het narratief van de game te bespreken, naar de mogelijke moraal van *Bully* gezocht.¹² Battle haakt hierbij in op de relaties die Jimmy aangaat met de regels, de andere studenten en de autoriteiten en reflecteert hierbij op zijn eigen ervaringen met kostscholen. De moraal van *Bully* is, zo concludeert hij, dat intimiderend pestgedrag kan leiden tot macht, maar dat deze aanpak ook negatieve consequenties kan hebben.¹³ Battle geeft inzicht over de waardes die ingebed zijn in het plot en dit inzicht kan helpen bij het krijgen van beter begrip van de manier waarop de speler tijdens het spelen van *Bully* een unieke set van waardes creëert.¹⁴ Kennis over manier waarop deze unieke set van waardes tot stand kan komen, kan

⁷ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 77- 80.

⁸ Kontour, 23-24.

⁹ Rockstar Vancouver (2006). *Bully*. [Playstation 2] Rockstar Games.

¹⁰ Brecht Decaestecker, "Nieuw videogame veroorzaakt nooit geziene storm van protest: 'Pestspel' Bully blijft braaf," *Nieuwsblad*. Geraadpleegd op 14 oktober 2016, via <http://www.nieuwsblad.be/cnt/glb130mep>

¹¹ Ricardo Grecellé, "Proibida venda de jogo eletrônico," *Ministério Público*. Geraadpleegd op 14 oktober 2016, via <http://www.mprs.mp.br/noticias/id13845.htm>

¹² Kirk Battle, "Bully," *ETC Press*. Geraadpleegd op 13 oktober 2016, via <http://press.etc.cmu.edu/content/bully-kirk-battle-lb-jeffries>

¹³ Ibidem.

¹⁴ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 17.

interessante inzichten bieden over de manier waarop bij de speler morele spanning veroorzaakt kan worden. Sicart stelt echter de verplichting van handelingen binnen een videogame bij de totstandkoming van deze ethische ervaring een belangrijke factor is.¹⁵ Battle bespreekt het wangedrag in *Bully* niet op mechanisch niveau en zal me niet helpen bij het begrijpen van de sturing binnen de game.

In de analyse van Clare Bradford wordt gezocht naar de mogelijke oorzaken van de controverse van *Bully*.¹⁶ Ze komt tot de conclusie dat de controverse voornamelijk veroorzaakt wordt doordat de waarden van *Bully* kunnen botsen met de ethiek van bijvoorbeeld ouders en leraren. In haar analyse schrijft Bradford echter ook beknopt over de manier waarop een mogelijke game ervaring van de speler van *Bully* tot stand kan komen. Ze beschrijft een scene waar Jimmy na het afronden van een missie automatisch zoent met een zeer onaantrekkelijk meisje. Bradford stelt dat zij voor de speler kan aanvoelen als het verkeerde meisje om mee te zoenen, waardoor de speler uitgenodigd wordt tot een kritische houding.¹⁷ Bradford gaat hier beknopt in op de manier waarop de ervaring van de speler gestuurd kan worden door *Bully*, maar in haar onderzoek legt ze hier uiteindelijk niet de nadruk op. In mijn analyse van *Bully* zal ik echter wel expliciet focussen op de manier waarop deze videogame de ervaring van de speler kan sturen. Ik zal hierbij onder andere gebruik maken van de theorie van Miguel Sicart, die stelt dat videogames ethische objecten kunnen zijn die de speler kunnen sturen naar een specifieke ervaring.¹⁸

In mijn onderzoek zal ik me in het bijzonder richten op de videogame *Bully: Scholarship Edition* (Rockstar Vancouver, 2008).¹⁹ Dit is een bijgewerkte versie van *Bully* en heeft betere graphics, nieuwe karakters, meer verschillende lessen en acht nieuwe missies. Ondanks deze vernieuwingen, blijven de algemene plotlijn en de vormen van wangedrag onveranderd. Door de grote overeenkomsten tussen beide versies, zal ik *Bully: Scholarship Edition* in mijn analyse afkorten tot *Bully*.

In mijn onderzoek zal ik me richten op de manier waarop een videogame de handelingen en hiermee de game ervaring van een speler kan sturen. Aan de hand van de controversiële videogame *Bully* zal ik de volgende hoofdvraag trachten te beantwoorden. *Hoe wordt de speler van Bully in de game aangestuurd zich te misdragen en wat betekent dit voor de*

¹⁵ Idem, 211.

¹⁶ Clare Bradford, "Playing at bullying: the postmodern ethic of *Bully* (Canis Canem Edit)," in *Digital Culture & Education* 1 (2009).

¹⁷ Idem, 80.

¹⁸ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 54.

¹⁹ Rockstar Vancouver (2008). *Bully: Scholarship Edition*. [Playstation 2, Xbox 360, Wii, Microsoft Windows] Rockstar Games.

mogelijke ervaring van dit wangedrag? Mijn hoofdvraag zal ik beantwoorden aan de hand van verschillende deelvragen.

Mijn eerste deelvraag luidt: *Hoe kunnen elementen in de missies van Bully resulteren in het verplichten van wangedrag?* Het analyseren van de manier waarop wangedrag in *Bully* verplicht kan worden is interessant, omdat deze verplichting de game ervaring van de speler kan sturen. Ik beantwoord deze vraag door een beter beeld te genereren van de mogelijkheden die *Bully* aanbiedt aan de speler. Ik zal verschillende missies op een geweldloze wijze trachten af te ronden.

Hoe kunnen elementen in de missies van Bully resulteren in het aantrekkelijk maken van wangedrag, is ten slotte mijn laatste deelvraag. Handelingen kunnen, zonder dat deze verplicht worden, aantrekkelijk gemaakt worden door een videogame. De manier waarop de speler gestuurd kan worden, kan van invloed zijn op de manier waarop een videogame de speler stuurt naar een bepaalde game ervaring.

2. THEORETISCH KADER

2.1 DE MOGELIJKHEDEN

Een videogame is een object dat de speler probeert te sturen naar een bepaalde game ervaring, zo stelt Miguel Sicart. Dit gebeurt doordat de speler in de game wordt aangemoedigd om bepaalde keuzes te maken.²⁰ In deze analyse zal ik stilstaan bij de manier waarop een videogame de gameplay en de game ervaring speler kan sturen. Om goed beeld te kunnen krijgen van deze sturing, zal ik eerst een stap terug doen door goed grip te krijgen op de mogelijkheden die de game aanbiedt aan de speler. Deze mogelijkheden worden ook wel de regels of de mechaniek van de videogame genoemd en vormen de basis van speler-spel interactie.²¹

De regels spelen een cruciale rol in het begrijpen van videogames. Katie Salen en Eric Zimmerman beschouwen de regels als de interne en formele structuur van een videogame.²² De regels vormen het spel, maar zijn in eerste instantie voor de speler onzichtbaar. Door het spelen van de videogame zal de speler deze regels ontdekken. Miguel Sicart stelt dat spelers bij het begrijpen van de regels, altijd de regels uit ‘de echte wereld’ als uitgangspunt zullen nemen.²³ Spelers vergelijken hierbij de virtuele wereld met de echte fysieke realiteit en dit vergemakkelijkt het begrijpen van de mechaniek. Zo stelt hij dat spelers intuïtief weten dat vallen van een bepaalde hoogte slechte gevolgen kan hebben.²⁴ Spelers zullen door deze ‘intuïtieve regels’ vermoeden dat het springen van een gebouw in een gamewereld ook slechte gevolgen kan hebben. Tenzij de gamewereld deze aannames expliciet doorbreekt, zullen spelers zich gedragen volgens deze intuïtieve regels.²⁵ De speler maakt dus volgens Sicart duidelijk connecties tussen de gamewereld en de ‘echte wereld’ en deze connectie is ook terug te vinden in de manier waarop spelers videogamekarakters beschouwen. Tilo Hartmann en Peter Vorderer stellen bijvoorbeeld dat spelers videogamekarakters niet slechts als ‘dode

²⁰ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 38, 54.

²¹ Mike Treanor et al. “Proceduralist Readings: How to Find Meaning in Games with Graphical Logics,” in *FDG '11 Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games* (2011): 118.

²² Katie Salen en Eric Zimmerman, *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (Cambridge, MA: MIT Press, 2005): 129-134.

²³ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 34.

²⁴ Ibidem.

²⁵ Ibidem.

pixels' beschouwen, maar als een soort sociale entiteit.²⁶ De karakters die door de speler worden doodgeschoten, worden dus niet enkel als een object beschouwd. Tegelijkertijd is de speler er volgens Hartmann en Vorderer wel telkens bewust van dat deze virtuele karakters gemedieerd zijn en dus niet echt bestaan.²⁷ In de het laatste deelhoofdstuk van dit theoretische kader zal de totstandkoming van game ervaringen verder worden uitgediept.

Door het spelen van de videogame zal de speler dus de regels van de game ontdekken. Aan de hand van deze regels wordt volgens videogameontwerper Ian Bogost de 'possibility space' mogelijk gemaakt.²⁸ Bogost stelt dat de possibility space wijst op alle handelingen die mogelijk én onmogelijk worden gemaakt in een videogame.²⁹ De strategie van de speler komt voort uit deze possibility space, die bepaalde keuzes kan voorschotelen aan de speler. Bogost gebruikt de possibility space om te analyseren hoe mogelijkheden binnen de game een bepaalde betekenis kunnen hebben. Op basis van de theorie van Bogost, hebben Treanor et al. een methode ontwikkeld die het mogelijk maakt om een videogame te interpreteren door het analyseren van diens formele kenmerken. Deze methode, een procedurele lezing, zal worden toegepast in deze analyse en wordt uitgelicht in de methodesectie. Een procedurele lezing zal me helpen met het analyseren van de mogelijkheden die *Bully* biedt en het toekennen van een mogelijke betekenis van de game. Waar zowel de theorie van Bogost en Treanor et al. me echter niet bij zal helpen, is bij het genereren van een beter inzicht van de manier waarop een videogame de speler kan sturen.

2.2 DE STURING

In deze analyse onderzoek ik de manieren waarop de speler van *Bully* in de game aangestuurd kan worden zich te misdragen en wat dit betekent voor de mogelijke ervaring van dit wangedrag. Om een beter beeld te krijgen van de manieren waarop de mogelijkheden binnen *Bully* bepaalde handelingen kunnen verplichten, zal de theorie van Olli Leino waardevol zijn. Leino stelt dat spelers van een videogame telkens de behoefte hebben om te blijven spelen.³⁰

²⁶ Tilo Hartmann en Peter Vorderer, "It's Okay to Shoot a Character: Moral disengagement in violent video games," in *Journal of Communication*, 60 (2010): 94.

²⁷ Idem, 94-95.

²⁸ Ian Bogost, *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames* (Cambridge, The MIT Press, 2007): 42-44.

²⁹ Idbidem.

³⁰ Olli Leino, "Emotions In Play: On the constitution of emotion in solitary computer game play" (Ph.D. Thesis, IT University of Copenhagen, 2010): 159- 161.

Als je als speler binnen een spel wil vorderen, dan kan je bepaalde betekenissen binnen dit spel niet ontkennen. Deze betekenissen noemt Leino ‘undeniable’.³¹ Een undeniable betekenis kan niet ontkend worden, zonder dat dit de kansen voor de speler zal verminderen en dus een nadeel zal opleveren. Als de speler in een game wordt geconfronteerd met een onmogelijk moeilijke puzzel, dan kan een betekenis in de vorm van een hint of een oplossing volgens de theorie van Leino worden beschouwd als undeniable. Zonder deze hint zal de speler namelijk niet vorderen, omdat door het ontkennen ervan de speler in grootste waarschijnlijkheid vast zal lopen. Tegenover een undeniable betekenis zet Leino een ‘deniable’ betekenis.³² Betekenissen die ontkend kunnen worden, zonder dat dit een nadeel op zal leveren voor de speler, zijn volgens Leino undeniable.

De theorie van Leino is interessant, omdat deze op veel aspecten van een videogame toepasbaar kan zijn. Zo kan de tweedeling van deniable en undeniable betekenissen gekoppeld worden aan een mogelijke game ervaring van een speler. Door de focus op gameplay, zullen bepaalde betekenissen in een videogame worden benadrukt, waardoor de speler gestuurd kan worden naar een groter bewustzijn van deze elementen. In mijn analyse zal met behulp van de theorie van Leino een duidelijk beeld geschetst worden van de betekenissen in de vorm van handelingen die niet kunnen worden ontkend door de speler. Ik zal me in mijn analyse hierbij in het bijzonder richten op het niveau van wangedrag. Is het wangedrag noodzakelijk om te kunnen blijven spelen en om te vorderen binnen een missie? Inzicht in de manieren waarop wangedrag binnen *Bully* verplicht kan worden, kan interessant zijn in mijn analyse naar de mogelijke sturing van de game ervaring.

Waar Leino met zijn tweedeling echter geen rekening mee lijkt te houden, is dat bepaalde elementen in een videogame ook een bepaald voordeel kunnen opleveren voor de speler, zonder dat het ontkennen ervan negatieve gevolgen zal hebben. Zo kan in *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) het vangen van een ster de speler bepaalde voordelen geven.³³ De speler kan voor korte tijd sneller rennen en wordt voor korte tijd immuun voor de monsters die hem kunnen doden. Het ontkennen van deze ster biedt de speler echter geen nadelen.

Videogames kunnen gameplay verplichten, maar kunnen aan de hand van een subtiel duwtje in de rug de speler ook sturen. Dit subtiele duwtje in de rug wordt door Grant Tavinor

³¹ Leino, 266.

³² Ibidem.

³³ Nintendo (1985). *Super Mario Bros*. [NES, Game Boy Advance, Virtual Console, Game & Watch, Famicom Disk System] Nintendo AED.

een ‘subtle psychological nudge’ genoemd, dat ik in deze analyse zal afkorten naar ‘nudge’.³⁴ Handelingen die niet verplicht zijn, kunnen aan de hand van deze nudges interessanter gemaakt worden. Aan de hand van nudges kan *Bully* de speler dus sturen in keuzes die gemaakt kunnen worden, waardoor specifieke gameplay kan ontstaan. Spelers kunnen met behulp van deze nudges door de game begeleid worden naar ‘de beste oplossing’. Nudges kunnen in *Bully* bijvoorbeeld gewelddadige handelingen suggereren. Aan de hand van deze theorie van Tavinor zal ik de sturing binnen *Bully* analyseren die kan resulteren in het aantrekkelijker maken van niet-verplicht wangedrag.

2.3 DE ERVARING

Een speler kan dus door een videogame gestuurd worden naar specifieke gameplay. Door deze sturing, zo stelt Sicart, lijkt een videogame een speler ook altijd te sturen naar een specifieke game ervaring.³⁵ In mijn analyse zal ik me focussen op de manier waarop de verplichting en sturing van wangedrag in *Bully* de mogelijke game ervaring van de speler kan sturen.

De theorie van Jasper van Vught kan gebruikt worden om inzicht te krijgen in de manier waarop een videogame de game ervaring van de speler kan sturen. Hij stelt dat undeniable geweld, als een essentieel element van een videogame, kan resulteren in zogeheten ‘ludic justification’.³⁶ Spelers hebben continu de behoefte om te blijven spelen en enkel deze behoefte kan de verantwoording van het geweld vormen. Het wel of niet spelen van de videogame kan in deze zin dus de morele beslissing voor de speler zijn. Als de morele beslissing op deze manier begrepen wordt, dan kan het volgens van Vught zijn dat bij het uitvoeren van undeniable geweld de speler niet bewust zal reflecteren op de motivatie van deze moreel twijfelachtige handelingen.³⁷

De speler kan echter naast het dilemma van wel of niet spelen, ook andere morele dilemma’s hebben, stelt van Vught.³⁸ Doordat onethische handelingen gedwongen worden, kunnen bij de speler tijdens het spelen vragen opgeroepen worden zoals: speel ik gewoon een spelletje, of ben ik als mens echt slecht bezig?

³⁴ Grant Tavinor, *The Art of Videogames* (Wiley-Blackwell, 2009): 98.

³⁵ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 54.

³⁶ Jasper van Vught, “Neoformalist Game Analysis: A methodological exploration of single-player game violence” (Ph.D. Thesis, The University of Waikato, 2016): 173.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Ibidem.

Deze ethische reflectie kan beter begrepen worden aan de hand van de literatuur van Miguel Sicart. Hij stelt dat de speler tijdens het spelen van een videogame een unieke set met waarden creëert die geïnspireerd worden door de game en alleen hier toepasbaar zijn.³⁹ Door de culturele belichaming van de speler, kunnen de waarden die de speler heeft in ‘de echte wereld’ echter niet vergeten worden.⁴⁰ De speler heeft dus binnen de game specifieke set waarden, maar daarbuiten ook. Sicart stelt dat spelers moreel bewust zijn en in staat zijn om na te denken over de aard van de handelingen in de gamewereld.⁴¹ Als de unieke set van waarden binnen de game schuurt met de waarden die de speler heeft in ‘de echte wereld’, dan zal dit resulteren in morele spanning en dus een ethische ervaring.⁴²

De verplichting van onethische handelingen speelt een belangrijke rol in de totstandkoming van deze ethische ervaring.⁴³ Als de speler namelijk ook de mogelijkheid wordt gegeven om wangedrag te vermijden, dan wordt de speler volgens Sicart gestuurd naar een reflectie van de strategie.⁴⁴ Bij een reflectie van de strategie houdt de speler zich bezig met de vraag of het spel op de effectiefste manier gespeeld wordt of niet en de ethische reflectie kan hierdoor uitblijven. Deze theorie van Sicart is interessant, omdat het de sturing van moreel twijfelachtige handelingen koppelt aan mogelijke game ervaringen van de speler. Met behulp van deze theorie van Sicart zal ik analyseren hoe elementen in *Bully* kunnen leiden tot een reflectie en een ethische ervaring van de speler.

Ondanks dat een videogame moreel twijfelachtige handelingen kan verplichten, lijkt het echter de speler hierdoor niet altijd te hoeven sturen naar een ethische ervaring. Deze ervaring vindt namelijk enkel plaats als er een morele spanning ontstaat bij de speler en dit kan door de videogame voorkomen worden door onethische handelingen op een specifieke manier in te bedden. Zo kunnen volgens Bandura et al. toegepaste ‘moral disengagement’ elementen van invloed zijn op de manier waarop daders hun gewelddadige handelingen ervaren.⁴⁵ Het onderzoek van Albert Bandura et al. kan gebruikt worden om een onderscheid te maken tussen verschillende vormen van moral disengagement. Zo wordt er bij ‘moral justification’ een groter sociaal of ethisch doel gekoppeld aan moreel twijfelachtige handelingen, waardoor deze handelingen gerechtvaardigd worden en eerder als maatschappelijk aanvaardbaar

³⁹ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 76.

⁴⁰ Ibidem.

⁴¹ Idem, 62.

⁴² Idem, 77- 80.

⁴³ Idem, 211.

⁴⁴ Ibidem.

⁴⁵ Albert Bandura et al. “Mechanisms of Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency,” in *Journal of Personality and Social Psychology*, 71 (1996): 364-374.

beschouwd worden.⁴⁶ Als de verantwoordelijkheid van de moreel twijfelachtige handelingen naar bijvoorbeeld een autoritair persoon verschuift, dan wordt dit ‘displacement of responsibility’ genoemd.⁴⁷ De dader voelt zich hierdoor niet meer verantwoordelijk voor de handelingen en zal zich er minder schuldig over voelen. ‘Dehumanization’ is vervolgens een vorm van moral disengagement die wijst op het ontmenselijken van slachtoffers van geweld.⁴⁸ Als slachtoffers van geweld worden ontmenselijkt, dan worden ze niet langer beschouwd als een mens met gevoelens. Hierdoor kan de dader het idee hebben dat deze slachtoffers minder morele rechten hebben. Bij ‘attribution of blame’ wordt de schuld gelegd bij het slachtoffer of de situatie.⁴⁹ Een vrouw de schuld geven van een aanranding, omdat zij een korte rok draagt, kan een voorbeeld zijn van attribution of blame.

De literatuur van Bandura et al. is interessant, omdat deze de inbedding van het virtuele geweld kan koppelen aan de manier waarop de game ervaring gestuurd kan worden. De aanwezigheid of afwezigheid van moral disengagement technieken kan van invloed zijn op de manier waarop spelers onethische handelingen ervaren.⁵⁰ Hartmann et al. stellen dat de meeste spelers van gewelddadige videogames zich geprikkeld, schuldig of moreel verontwaardigd kunnen voelen als de onethische handelingen niet worden ingebed aan de hand van moral disengagement factoren.⁵¹ Doordat er geen duidelijke context en verantwoording door de videogame wordt geboden voor de handelingen, zou dit de speler kunnen sturen naar een kritische reflectie. Ik zal de theorie van Bandura et al. gebruiken om te analyseren of en hoe *Bully* het wangedrag lijkt te verantwoorden en hierdoor de game ervaring kan sturen.

⁴⁶ Bandura et al., 365.

⁴⁷ Ibidem.

⁴⁸ Idem, 366.

⁴⁹ Ibidem.

⁵⁰ Tilo Hartmann et al. “How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors,” in *Communication Monographs*, 81 (2014): 312.

⁵¹ Ibidem.

3. METHODE

3.1 VERZAMELMETHODE

Bully is gestructureerd aan de hand van het kenmerkende ‘sandbox’ model. Dit betekent dat de speler vrij kan rondlopen in de gamewereld en zelf mag bepalen hoe bepaalde missies worden afgerond. De speler kan er echter ook voor kiezen om geen missies te spelen door vrij in de gamewereld rond te lopen. In de analysesectie zal de game als geheel in ogenschouw genomen worden, maar om de eventuele sturing en verplichting binnen *Bully* te kunnen illustreren, zal ik me voornamelijk richten op de mogelijkheden binnen twee specifieke representatieve missies van de game. De manier waarop het wangedrag in beide missies op narratief en mechanisch niveau is ingebed, is typerend voor de wijze waarop dit in de rest van de game ook gebeurt. Aan de hand van de missie ‘Weed killer’ zal worden geïllustreerd hoe wangedrag in *Bully* verplicht kan worden. De missie ‘Save Algie’ zal gebruikt worden om te analyseren hoe de game niet-verplicht wangedrag aantrekkelijker maakt. In de analysesectie en in de bijlagen zal er op gedetailleerder niveau worden ingegaan op beide missies.

Espen Aarseth stelt dat videogames over het algemeen verwachtingen hebben van het speelgedrag van de speler.⁵² Er kan beargumenteerd worden dat er van de spelers van *Bully* een gewelddadige speelstrategie verwacht wordt, omdat de speler bijvoorbeeld constant een grote hoeveelheid aan wapens tot zijn beschikking heeft. Ik heb tijdens het spelen van *Bully* gespeeld met deze verwachtingen door verschillende speelstrategieën toe te passen. Ik heb in eerste instantie de missies afgerond op de manier waarop dat van me verwacht leek te worden, dus met veel geweld en andere vormen van wangedrag. Daarnaast heb ik ook telkens gezocht naar manieren om het wangedrag te kunnen vermijden binnen de missies. Het toepassen van verschillende speelstrategieën heeft mij geholpen een beter beeld te krijgen van de sturing van wangedrag.

⁵² Espen Aarseth, “I fought the law: Transgressive Play and The Implied Player,” in *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play 4* (2007): 132.

3.2 ANALYSEMETHODE

Mijn analyse voer ik uit aan de hand van een procedurele lezing. Met behulp van deze methode ben ik in staat om de mogelijkheden van *Bully* te analyseren. Vervolgens zal ik zo iets kunnen zeggen over de sturing en potentiële ervaring van wangedrag in deze videogame. De game zal geanalyseerd worden middels verschillende focusonderdelen van Mike Treanor et al.⁵³ Door de focus op de game-elementen als mechaniek, dynamiek, en thema's, stelt de procedurele lezing van Treanor et al. me in staat om betekenis aan het wangedrag van *Bully* te kunnen toekennen. Deze verschillende focusonderdelen zullen in de volgende alinea's verder worden uitgediept. In mijn analyse zal ik deze procedurele methode in eerste instantie inzetten om grip te krijgen op de regels van de game. Vervolgens zal ik aan de hand van deze bevindingen de eventuele sturing van wangedrag binnen *Bully* proberen te begrijpen om ten slotte te discussiëren hoe deze sturing betekenisvol kan zijn voor de potentiële game ervaring van wangedrag. Een procedurele lezing biedt me een gestructureerd handvat in mijn analyse naar de mogelijkheden van de speler binnen *Bully*. De methode is daarnaast zeer geschikt voor mijn analyse, omdat deze methode speciaal opgesteld is voor het analyseren van videogames.

Het focusonderdeel van Treanor et al. dat ik niet zal behandelen, is de esthetiek van de game. De esthetiek kan beschreven worden als de emoties van de speler die veroorzaakt worden door het spelen van de game.⁵⁴ Dit focuspunt is niet interessant voor mijn analyse, omdat ik de procedurele lezing inzet om de sturing van de speler van *Bully* te begrijpen en ik zal hierbij enkel beredeneren vanuit de videogame en niet vanuit de speler. De esthetiek is een focuspunt dat tevens niet behandeld zal worden vanwege het subjectieve karakter dat het heeft. Treanor et al. herkennen namelijk dat esthetiek per individu kan verschillen en dat deze interpretatie cultureel bepaald kan zijn.⁵⁵

De overige focusonderdelen van de procedurele lezing van Treanor et al. zullen wel gebruikt worden in mijn analyse. Het eerste focusonderdeel dat Treanor et al. bespreken, is de mechaniek en dit omvat alle basisregels van interactie in een videogame.⁵⁶ De mechaniek is een onderdeel van de code van een videogame en het betreft alle mogelijkheden, beperkingen en regels voor de spelers in de gamewereld. Een voorbeeld van mechaniek uit een

⁵³ Treanor et al., 115-122.

⁵⁴ Idem, 119.

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ Idem, 118.

hypothetische videogame is: als 'x' in aanraking komt met 'y', dan krijgt de speler punten. De mechaniek bepaalt dus wanneer en of de speler iets goeds doet en dit kan de speler bijvoorbeeld terugzien in een puntentelling.

Naast de mechaniek van de game, zal ik me ook per missie richten op de dynamiek. De dynamiek omvat het gedrag van de game door de wisselwerking van de mechaniek en de speler.⁵⁷ In de hypothetische videogame zal de mechaniek dus resulteren in specifiek gedrag van de speler, bijvoorbeeld dat deze elke keer probeert 'x' in aanraking te laten komen met 'y' om zo punten te kunnen verzamelen. De dynamiek kan dus beschouwd worden als het speelgedrag van de speler. In mijn analyse zal ik in *Bully* de wisselwerking van mechaniek en dynamiek van de missies onderzoeken om uitspraken te kunnen doen over de sturing van wangedrag. Ik zal mijn bevindingen aanvullen met de theorie van Leino om te analyseren of en hoe *Bully* wangedrag kan verplichten.

Vervolgens omvat het derde focusonderdeel van Treanor et al. de thema's van een videogame.⁵⁸ Met dit focusonderdeel wordt simpelweg bedoeld op alles wat te zien en te horen is in een videogame. De thema's in een videogame maken het mogelijk dat de mechaniek geïnterpreteerd kan worden.⁵⁹ Thema's in een videogame kun je terugvinden in de vorm van bijvoorbeeld visuele elementen, tips, hints, muziek en geluiden. In het voorbeeld van de hypothetische game, kunnen de thema's van een game er voor zorgen dat 'x' in de game weergegeven en geïnterpreteerd kan worden als een piraat en 'y' als een schatkist. De speler ontvangt in deze hypothetische game dus punten als de piraat in contact komt met een schatkist.

Miguel Sicart beschouwt een videogame als ethisch relevant als de representaties binnen een gamewereld en de mogelijkheden die de speler aangeboden krijgt een morele spanning veroorzaken bij de speler.⁶⁰ De manier waarop onethische handelingen hierbij op bijvoorbeeld een realistische of onrealistische manier worden gerepresenteerd, is bij de totstandkoming van een ethische ervaring van ondergeschikt belang. In mijn analyse zal de theorie van Sicart een belangrijk handvat zijn in het begrijpen van de sturing van de potentiële ervaring, waardoor de thematische focus tevens zal liggen op het representatieve aspect van het wangedrag.

⁵⁷ Treanor et al., 118.

⁵⁸ Ibidem.

⁵⁹ Idem, 119.

⁶⁰ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 57.

4. ANALYSE

4.1 BULLY

In *Bully* kruipt de speler in de huid van de rebelse tiener Jimmy Hopkins. Jimmy ziet het als zijn doel om de pesterijen en intimidatie op zijn nieuwe school Bullworth Academy te stoppen. Hij wil dit bereiken door respect te winnen van verschillende groepen karakters. Door deze groepen te confronteren met geweld wordt Jimmy naarmate het plot vordert steeds machtiger. Deze macht is echter van korte duur, omdat een manipulatieve jongen genaamd Gary Jimmy laat opdraaien misdaden die hij niet begaan heeft. De groepen verliezen hierdoor hun respect voor Jimmy. Uiteindelijk komt de waarheid boven water, wint Jimmy dit respect terug en wordt Gary geschorst van Bullworth Academy.

Het spel speelt zich af in een open wereld die zich steeds verder uitbreidt naarmate missies worden afgerond en het plot vordert. De missies binnen *Bully* zijn doorgaans opgebouwd uit verschillende ‘submissies’. Deze submissies betreffen specifieke taken die moeten worden uitgevoerd om te kunnen vorderen binnen de missie. Door vrij in deze wereld rond te lopen, kan de speler ook kiezen om geen missies te spelen. Buiten de missies om wordt Jimmy dagelijks verwacht in de lessen.

De speler van *Bully* kan zich op verschillende manieren in de game misdragen, bijvoorbeeld aan de hand van gewelddadige handelingen. *Bully* geeft de speler hierbij de mogelijkheid om wapens te gebruiken. Wangedrag is ook op andere manieren terug te vinden in de game, bijvoorbeeld in de vorm van vandalisme, pesten, seksuele intimidatie, diefstal en spijbelen.

4.2 VERPLICHT WANGEDRAG

De manieren waarop *Bully* wangedrag kan verplichten, zal ik illustreren aan de hand van de missie Weed killer. Uitgebreide procedurele beschrijvingen en mijn speelstrategieën van deze missie zijn te vinden in bijlage 1.

Weed killer is een missie die begint met een cut scene. In deze cut scene verzoekt de eigenaardige biologiedocent Dr. Slawter Jimmy om de plant van de preppies (de

rijkeluiskinderen) te doden. Deze plant staat in het Harrington House en is door een preppie aangeschaft om te bewijzen dat hij rijker is dan Dr. Slawter.

De speler moet Jimmy in deze missie navigeren naar de tweede verdieping van het Harrington House. Hier komt hij verschillende preppies tegen die vriendelijk ogen en zich niet lijken te storen aan zijn aanwezigheid. Eenmaal aangekomen in de ruimte van de plant,



Afbeelding 1: Submissie 'Destroy the plant' in Weed killer (Rockstar Vancouver 2008)

start de submissie 'Destroy the plant'. Aan de hand van een tekstuele uitleg wordt de taak binnen deze submissie duidelijk gecommuniceerd met de speler, zoals te zien is in afbeelding 1. Het wangedrag in de vorm van vandalisme lijkt hier aan de hand van de thema's verplicht te worden. Tijdens het spelen heb ik de

possibility space van deze submissie trachten te ontdekken door de mogelijkheden te analyseren. Ik heb het vergif neergelegd, de ruimte uitgelopen en de plant geprobeerd proberen te doden met verschillende wapens. De possibility space blijkt hier echter één oplossing toe te staan en dat is het doden van de plant aan de hand van het vergif. Als deze handelingen worden ontkend, dan zal de speler niet kunnen vorderen. Het doden van de plant kan aan de hand van de theorie van Leino dus gecategoriseerd worden als undeniable.⁶¹

Aan de hand van deze verplichting lijkt *Bully* de speler te kunnen sturen naar verschillende potentiële ervaringen. Het verlangen om te kunnen blijven spelen kan verantwoording bieden voor het verplichte wangedrag. Deze vorm van verantwoording geven aan onethische handelingen wordt ook wel ludic justification genoemd.⁶² De speler kan zich hierdoor minder schuldig voelen, omdat het doden van de plant nou eenmaal noodzakelijk is om te kunnen blijven spelen.

Sicart stelt echter dat de speler een moreel wezen is en hierdoor kan reflecteren op onethische handelingen en op zijn aanwezigheid in de gamewereld.⁶³ Doordat *Bully* het doden van de plant verplicht, kan de speler gestuurd worden naar een groter bewustzijn van deze handelingen en een ethische reflectie. Er kan beargumenteerd worden dat de speler van *Bully*

⁶¹ Leino, 266.

⁶² van Vught, 173.

⁶³ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 17.

in deze missie gestuurd kan worden naar een morele spanning. Deze morele spanning ontstaat als er een schuring ontstaat tussen de waarden die de speler toepast in de videogame en de waarden die de speler daarbuiten hanteert.⁶⁴ Het is interessant dat de plant bijvoorbeeld menselijke eigenschappen toegekend, waardoor de speler gestuurd kan worden naar een onrechtvaardig gevoel bij het doden ervan. De plant kan bijvoorbeeld bewegen, geluid maken en heeft daarnaast een eigen gezondheidsbalk zoals menselijke karakters deze ook krijgen toegewezen. Daarnaast worden de eigenaren van de plant als vriendelijke personages weergegeven die geen bedreiging vormen voor Jimmy. De speler kan hierdoor gestuurd worden naar een schuldgevoel bij het doden van de plant.

Er kan echter ook beargumenteerd worden dat *Bully* deze morele spanning bij de speler tracht te voorkomen. Zo lijkt het wangedrag in de cut scene te worden gerechtvaardigd, waardoor de speler volgens Tilo Hartmann en Peter Vorderer over het algemeen gestuurd zal worden naar minder negatieve emoties.⁶⁵ Zo beveelt een autoritair figuur Jimmy de plant te doden, waardoor voor de speler de verantwoordelijkheid van de daden kan verschuiven. De speler kan op deze manier gestuurd worden naar een minder slecht gevoel over het doden van de plant. Het verschuiven van de verantwoordelijkheid is een vorm van moral disengagement, die Bandura et al. displacement of responsibility noemen.⁶⁶ Daarnaast lijkt de morele spanning te worden voorkomen door het grotere sociale doel dat gekoppeld wordt aan het doden van de plant. Het wangedrag kan gerechtvaardigd worden doordat het als doel heeft om de gemoedstoestand van de docent te verbeteren en deze vorm van moral disengagement wordt ook wel moral justification genoemd. Deze verantwoording kan tevens de morele spanning van de speler voorkomen.⁶⁷

Na het afronden van 'Destroy the plant', begint automatisch de laatste submittie 'Get out of the Harrington House'. In deze submittie moet Jimmy genavigeerd worden naar de voordeur. Na het doden van de plant, zullen alle preppies Jimmy benaderen met geweld. Door deze wending zal de speler van *Bully* geforceerd worden om te reflecteren op de betekenis van het doden van de plant en dit kan volgens Sicart een belangrijke factor zijn in de totstandkoming van morele spanning bij de speler.⁶⁸

⁶⁴ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 77-80.

⁶⁵ Hartmann en Vorderer, 310- 322.

⁶⁶ Bandura et al., 365.

⁶⁷ Ibidem.

⁶⁸ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 157.

Jimmy wordt na het doden van de plant dus geconfronteerd met preppies die hem gewelddadig benaderen. De mechaniek stelt Jimmy echter in staat sneller te rennen dan deze personages, en hierdoor lijkt het door simpelweg naar de voordeur te rennen mogelijk om geweld te vermijden. Eenmaal op de eerste verdieping aangekomen, blijkt een deur de weg naar de begane grond te blokkeren. Jimmy kan deze deur niet zelf openen. Na het ontdekken van de possibility space van deze missie blijkt, dat deze deur enkel opent als alle preppies van de eerste en tweede verdieping zijn uitgeschakeld. Vorderen in deze missie is voor de speler enkel mogelijk als geweld wordt toegepast, en deze handelingen kunnen daardoor aan de hand van de theorie van Leino beschouwd worden als undeniable.⁶⁹ Als er geen geweld wordt toegepast tegen de preppies die Jimmy aanvallen, dan zal Jimmy knock out geslagen worden en hierdoor zal de missie falen. De speler krijgt hier de keuze voorgeschoteld om te slaan en te vorderen binnen de missie of om geslagen worden en te falen. Hier kan het verlangen om te kunnen blijven spelen verantwoording bieden voor gewelddadig handelen.

Interessant is, dat het succesvol afronden van de missie Weed killer wordt beloond met 30 dollar en een trofee. Het wangedrag in de missie wordt hierdoor door *Bully* beloond en dit kan volgens Hartmann et al. beschouwd worden als een vorm van morele verantwoording.⁷⁰ Doordat *Bully* het wangedrag in de missie beloont, kan de speler het idee krijgen dat hij iets goeds heeft gedaan en hierdoor gestuurd worden naar een minder negatieve ervaring van het wangedrag.

4.3 DE STURING VAN WANGEDRAG

De manier waarop niet-verplicht wangedrag aantrekkelijk gemaakt kan worden binnen *Bully*, kan worden toegelicht aan de hand van de missie Save Algie. Uitgebreide procedurele beschrijvingen en mijn speelstrategieën van deze missie zijn te vinden in bijlage 2.

Save Algie begint, net als Weed killer, met een cut scene waar het doel van de missie wordt duidelijk gemaakt. Omdat Algie regelmatig het slachtoffer is van gewelddadig pestgedrag, vraagt hij aan Jimmy of hij hem wil begeleiden naar zijn locker. Nadat de cut scene is afgelopen krijgt de speler controle over Jimmy die zich met Algie bevindt voor de

⁶⁹ Leino, 266.

⁷⁰ Hartmann et al., 319.

bibliotheek. Als beide karakters richting het schoolgebouw lopen, worden zij geconfronteerd met een gewelddadige pestkop.

De speler lijkt op dit punt van de missie op verschillende manieren gestuurd en zelfs verplicht te worden om wangedrag in de vorm van geweld toe te passen tegenover deze pestkop. Dit kan toegelicht worden aan de hand van een observatie van enkele interessante mechanische regels binnen Save Algie.

1. Algie volgt Jimmy.
2. Algie kan zich minder snel voortbewegen dan Jimmy.
3. Als Algie de school nadert, zullen pestkoppen zich naar hem haasten.
4. Als pestkoppen in aanraking komen met Algie zullen ze hem aanvallen, waardoor zijn gezondheidsbalk zal dalen.
5. Algie zal niet terug vechten.
6. Pestkoppen verliezen de aandacht van Algie als Jimmy ze benadert met geweld.
7. Als de gezondheidsbalk van Algie of Jimmy leeg is, is de missie gefaald.
8. Jimmy kan zich sneller voortbewegen dan de pestkoppen.

In de cut scene werd duidelijk dat Algie begeleid moet worden naar het schoolgebouw. Onderweg worden ze geconfronteerd met pestkoppen. De mechaniek lijkt hier een gewelddadige oplossing te verplichten, omdat Algie niet in staat is weg te rennen voor het geweld. Ook de thema's van *Bully* lijken de suggestie te wekken dat wangedrag verplicht is. Zo start na de confrontatie van Jimmy en Algie met de pestkoppen de submissie 'Take out the bullies'. Deze submissie wordt op tekstueel niveau met de speler gecommuniceerd, zoals te zien is in afbeelding 2.



Afbeelding 2: Submissie 'Take out the bullies' in Save Algie (Rockstar Vancouver 2008)

Als de speler de missie begrijpt aan de hand van deze mechanische regels, dan lijkt het geweld tegenover pestkoppen undeniable te zijn. Als Jimmy namelijk geen geweld toepast, dan zal Algie door de pestkoppen worden aangevallen en als Algie knock out geslagen wordt, dan zal de missie falen. Het ontkennen van het geweld zal er dus in kunnen resulteren dat er niet verder gespeeld kan worden.

De speler kan door *Bully* worden gestuurd naar een ethische reflectie van het gewelddadige gedrag tegenover de pestkop. De speler lijkt echter niet gestuurd te worden naar morele spanning en een ethische ervaring, omdat de onethische handelingen op verschillende manieren door de videogame worden ingebed. Het geweld van Jimmy wordt op de eerste plaats verantwoord aan de hand van moral justification, doordat er een groter moreel doel aan wordt gekoppeld, namelijk het beschermen van een kwetsbare jongen.

Daarnaast lijken de pestkoppen te zijn ontnomen van persoonlijke, menselijke eigenschappen, wat Bandura et al. dehumanization noemen.⁷¹ Zo dragen alle pestkoppen een wit poloshirt met lange jeans en hebben ze een kort kapsel. De pestkoppen kleineren Algie en vallen hem zonder aanleiding aan. Doordat *Bully* aan deze pestkoppen dezelfde uiterlijke en innerlijke eigenschappen toekent, kan het zijn dat spelers deze karakters niet langer beschouwen als personen met gevoelens en hierdoor zal de speler minder moeite hebben om hen op een gewelddadige te benaderen.⁷² De speler kan hierdoor gestuurd worden naar minder negatieve gevoelens over gewelddadig gedrag tegenover deze pestkoppen.

Ten slotte kan de speler van de missie Save Algie tevens gestuurd worden naar het idee dat pestkoppen het geweld verdienen, omdat zij geweld zelf lijken uit te dagen. Ze vallen Algie zonder aanleiding aan en kleineren hem. Een pestkop zegt bijvoorbeeld: ‘Hey Algernon, I heard you’ve wet your bed again!’ De speler kan hierdoor gestuurd worden naar het gevoel dat de pestkoppen het geweld zelf uitdagen. Het op deze manier verantwoorden van onethische handelingen is tevens een vorm van moral disengagement en Bandura et al. noemen dit attribution of blame.⁷³

In *Bully* zijn dus verschillende vormen van moral disengagement terug te vinden, die er in kunnen resulteren dat het geweld voor de speler kan aanvoelen als rechtvaardig en verdiend.⁷⁴ Een morele spanning zal hierdoor uit kunnen blijven.

⁷¹ Bandura et al., 366.

⁷² Ibidem.

⁷³ Ibidem.

⁷⁴ Tilo Hartmann et al., 310- 312.

Uit de analyse van de mechaniek blijkt het geweld dus in eerste instantie een verplichte factor te zijn voor de speler als hij Algie het schoolgebouw wil laten betreden. Tijdens het zoeken naar een geweldloze speelstrategie, ontdekte ik echter nog een interessante mechanische regel binnen deze missie, namelijk:

9. Ongeacht de locatie van Algie, zal hij automatisch naast Jimmy verschijnen als Jimmy het schoolgebouw betreedt of verlaat.

Ondanks dat Algie het tempo van Jimmy dus niet kan bijhouden en de pestkoppen moet confronteren, verschijnt hij niet veel later automatisch ongeschonden naast Jimmy in het schoolgebouw. Het is voor de speler dus mogelijk om Algie op een geweldloze manier ongeschonden naar het schoolgebouw te begeleiden. Omdat spelers, volgens Sicart, bij het begrijpen van de regels altijd uit zullen gaan van de regels uit ‘de echte wereld’, zal deze mechaniek echter in grootste waarschijnlijkheid voor de speler verborgen blijven.⁷⁵ In ‘de echte wereld’ is teleportatie onmogelijk en de speler kan er dus van uit gaan dat dit in *Bully* ook niet mogelijk is.

Ondanks dat Algie naar het schoolgebouw begeleid kan worden zonder dat Jimmy hierbij geweld hoeft te gebruiken, zijn deze handelingen toch niet geheel te voorkomen in deze missie. De submissie ‘Take out the bullies’ wordt namelijk enkel afgerond als minstens één pestkop is uitgeschakeld. De speler kan hierbij wel kiezen voor de minst gewelddadige oplossing, namelijk door een pestkop vast te pakken en te duwen in een prullenbak. De pestkop wordt op deze manier uitgeschakeld, zonder dat zijn gezondheidmeter wordt aangetast.

Afhankelijk van de route die Jimmy en Algie lopen, wordt de speler na het uitschakelen van deze pestkop geconfronteerd met twee of drie andere pestkoppen. Na het ontdekken van de laatste mechanische regel (9), blijkt gewelddadig gedrag tegenover deze pestkoppen niet verplicht te zijn. Toch wordt de speler van *Bully* op verschillende subtiele manieren gestuurd naar deze handelingen. Aan de hand van deze subtiele sturing, die Tavinor een nudge noemt, kunnen niet-verplichte handelingen interessant worden gemaakt en de speler sturen naar bepaalde gameplay.⁷⁶ Een nudge is in *Save Algie* bijvoorbeeld te vinden in de thema’s in de vorm van de rode pijlen die zich boven de pestkoppen bevinden. In de missies van *Bully* worden pijlen herhaaldelijk gebruikt om de gewenste interactie met de speler te

⁷⁵ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 34.

⁷⁶ Tavinor, 98.

communiceren. Waar in de videogame de speler vaker de mogelijkheid krijgt om geweld te voorkomen door vrede te sluiten, wordt deze optie bij de pestkoppen in Save Algie niet geboden. De enige interactie die Jimmy kan aangaan met deze pestkoppen, is door ze te benaderen met geweld. De pijlen boven de pestkoppen in Save Algie, kunnen de speler dus impliciet sturen naar gewelddadig gedrag. Daarnaast kan de constante aanwezigheid van wapens en vechttechnieken de speler sturen naar het idee dat geweld noodzakelijk is om de missie succesvol af te ronden. Het aanbod van wapens en vechttechnieken is telkens voor de speler zichtbaar en kan daarom tevens beschouwd worden als een nudge.

Deze nudges in *Bully* kunnen van invloed zijn op de manier waarop de speler beslissingen maakt. Zoals eerder in dit deelhoofdstuk al beargumenteerd werd, wordt het geweld tegenover de pestkoppen in Save Algie aan de hand van moral disengagement technieken inbed. *Bully* lijkt de speler hierdoor niet te sturen naar een ethische ervaring. Deze morele spanning kan tevens uitblijven, omdat de speler een keuze wordt voorgeschoteld. De speler wordt in deze submitie aan de hand van nudges gestuurd naar gewelddadige handelingen, maar de beslissing om deze handelingen uiteindelijk toe te passen liggen blij de speler. De speler is, na het ontdekken van de laatste mechanische regel, bewust van deze keuze en door dit bewustzijn, kan de speler naar een reflectie van de strategie worden gestuurd, in plaats van naar een ethische reflectie.⁷⁷ Bij het niet-verplichte geweld tegenover de overige pestkoppen, kan de speler zich dus afvragen of hier de meest effectieve keuze is gemaakt. Hierdoor kan bij speler tijdens het uitvoeren van gewelddadige handelingen het morele dilemma uitblijven.

⁷⁷ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 211.

5. CONCLUSIE

De hoofdvraag die in deze analyse centraal heeft gestaan, luidt: Hoe wordt de speler van *Bully* in de game aangestuurd zich te misdragen en wat betekent dit voor de mogelijke ervaring van dit wangedrag? Aan de hand van een procedurele lezing, waarin de focus lag op de mechaniek, de dynamiek en de thema's van het spel, is het antwoord op deze hoofdvraag geconstrueerd.

In het onderzoek is de verplichting en de sturing van wangedrag in de context van verschillende missies geanalyseerd. Binnen de missies van *Bully* blijkt wangedrag niet altijd vermeden te kunnen worden. De thema's kunnen in *Bully* de verplichting van wangedrag in eerste instantie al suggereren. Zo wordt in Weed killer de submissie 'Destroy the plant' op tekstueel niveau gecommuniceerd met de speler, waardoor hij of zij het vermoeden kan krijgen dat het doden van de plant verplicht is om te kunnen vorderen. Door de possibility space te ontdekken, kan de speler er echter zeker van zijn dat ook de mechaniek deze handelingen verplicht. Binnen *Bully* wordt wangedrag daarnaast ook aantrekkelijk gemaakt, zonder dat deze handelingen voor de speler verplicht worden. De mechaniek en de thema's kunnen de spelers hierbij sturen naar een gewelddadige speelstrategie. Zo heeft de speler telkens een grote selectie aan wapens ter beschikking, waardoor een gewelddadige speelstrategie door *Bully* gepresenteerd lijkt te worden als beste oplossing.

Uit het onderzoek blijkt dat het verplichte en gesuggereerde wangedrag in *Bully* de speler naar meerdere game potentiële game ervaringen kan sturen. Bij verplicht wangedrag kan aan de hand van de theorie over ludic justification beargumenteerd worden dat de behoefte om te blijven spelen de onethische handelingen kan verantwoorden.⁷⁸ Zo heeft de speler op bepaalde momenten in de missie Weed killer wangedrag nodig om te kunnen blijven spelen en omdat dit nou eenmaal noodzakelijk is, kan dit de speler zich hier minder schuldig over voelen.

In deze analyse wordt echter ook beargumenteerd dat spelers morele wezens zijn die kunnen reflecteren op hun handelingen en hun aanwezigheid in een gamewereld.⁷⁹ Doordat *Bully* wangedrag op verschillende manieren in de missies verplicht, kan de speler gestuurd worden naar een dergelijke reflectie die kan resulteren in een ethische ervaring. Er kan beargumenteerd worden dat in Weed killer de speler gestuurd kan worden naar een ethische

⁷⁸ van Vught, 173.

⁷⁹ Sicart, *The Ethics of Computer Games*, 17.

ervaring, omdat de plant die in de missie gedood moet worden, menselijke eigenschappen krijgt toegekend. De plant kan namelijk bewegen en geluiden maken. Daarnaast worden de eigenaren van de plant in de missie weergegeven als vriendelijke personages. Omdat de speler in de missie de plant moet doden, kan hij of zij hierdoor gestuurd worden naar een ethische ervaring. Bij gesuggereerd wangedrag in *Bully* heeft de speler de keuze om het te vermijden en hierdoor zal de ethische reflectie plaats kunnen maken voor een reflectie op de strategie.

Er kan echter ook beargumenteerd worden dat, doordat *Bully* het wangedrag op een specifieke manier inbedt in het narratief, de onethische handelingen te lijken worden verantwoord. Zo kan in *Save Algie* de ervaring van wangedrag gestuurd te worden, doordat het misdragen een duidelijk doel heeft, namelijk het beschermen van een kwetsbare leerling. In *Weed killer* kan daarnaast de verantwoordelijkheid van het wangedrag verschoven worden naar de docent van Jimmy, waardoor *Bully* ook de ervaring van wangedrag lijkt te sturen. De speler kan zich hierdoor minder verantwoordelijk voelen voor het wangedrag. Aan de hand van de moral disengagement technieken die in de game terug te vinden zijn, kan de speler gestuurd worden naar een positievere ervaring van zowel het verplichte als het gesuggereerde wangedrag.

Kortom, deze analyse wijst uit wangedrag in *Bully* door verschillende elementen binnen de game gestuurd en verplicht kan worden. Afhankelijk van de manier waarop dit kan gebeuren en de manier waarop het wangedrag op narratief niveau is ingebed, kan dit de speler naar verschillende game ervaringen sturen. Er moet echter wel rekening gehouden worden dat een speler een uniek waardesysteem heeft en de manier waarop een videogame ervaren kan worden hangt hier sterk van af.

Deze analyse heeft interessante resultaten geleverd, maar heeft daarentegen ook enkele beperkingen die herkend moeten worden. In deze analyse is wangedrag begrepen in de context van de missies die het plot vormen. Het plot is een cruciaal onderdeel van *Bully*, maar wangedrag is ook terug te vinden buiten deze missies om. Het is daarbij interessant om op te merken dat het wangedrag in *Bully* (buiten de missies om) bestraft kan worden door autoriteiten. De manier waarop *Bully* de game ervaring van de speler stuurt aan de hand van deze wangedrag-ontmoedigende onderdelen van het spel, kan een interessante invalshoek zijn voor vervolgonderzoek.

Ook is het focusonderdeel esthetiek van Treanor et al. niet behandeld in deze analyse.⁸⁰ Er is gespeculeerd over de manier waarop de game kan sturen naar een bepaalde

⁸⁰ Treanor et al., 119.

game ervaring en daarbij is de game zelf als uitgangspunt genomen. Voor eventueel vervolgonderzoek kan interessant zijn om de speler als uitgangspunt te nemen bij het analyseren van de ervaring van het wangedrag in *Bully*. Hoe voelen spelers zich tijdens het misdragen en voelen spelers zich daadwerkelijk minder schuldig over het misdragen door de moral disengagement technieken die zijn toegepast, kunnen vragen zijn die in vervolgonderzoek gesteld kunnen worden.

LITERATUURLIJST

- Aarseth, E. "I fought the law: Transgressive Play and The Implied Player," in *DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, 4 (2007): 130- 133.
- Bandura, A., et al. "Mechanisms of Moral Disengagement in the Exercise of Moral Agency." In *Journal of Personality and Social Psychology*, 71 (1996): 364-374.
- Battle, K. "Bully," *ETC Press*. Geraadpleegd op 13 oktober 2016, via <http://press.etc.cmu.edu/content/bully-kirk-battle-lb-jeffries>
- Bradford, C. "Playing at bullying: the postmodern ethic of Bully (Canis Canem Edit)." In *Digital Culture & Education*, 1 (2009): 67-82.
- Bogost, I. *Persuasive games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, The MIT Press, 2007.
- Decaestecker, B. "Nieuw videogame veroorzaakt nooit geziene storm van protest: 'Pestspel' Bully blijft braaf." *Nieuwsblad*. Geraadpleegd op 14 oktober 2016, via <http://www.nieuwsblad.be/cnt/glb130mep>
- Grecellé, R. "Proibida venda de jogo eletrônico." *Ministério Público*. Geraadpleegd op 14 oktober 2016, via <http://www.mprs.mp.br/noticias/id13845.htm>
- Hartmann, T., en P. Vorderer, "It's Okay to Shoot a Character: Moral disengagement in violent video games." In *Journal of Communication*, 60 (2010): 94- 119.
- Hartmann, T., et al. "How Violent Video Games Communicate Violence: A Literature Review and Content Analysis of Moral Disengagement Factors." In *Communication Monographs*, 81 (2014): 310- 332.
- Kontour, K. "Revisiting Violent Videogame Research: Game Studies Perspectives on Aggression, Violence, Immersion, Interaction, and Textual Analysis." In *Digital Culture & Education*, 1 (2009): 6-30.
- Leino, O. "Emotions In Play: On the constitution of emotion in solitary computer game play." Ph.D. Thesis, IT University of Copenhagen, 2010.
- Malliet, S. "Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content

Analysis.” *Game Studies*. Geraadpleegd op 14 oktober 2016 via <http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>

Salen, K., en E. Zimmerman. *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

Sicart, M. “Game, Player, Ethics: a Virtue Ethics Approach to Computer Games.” In *International Review of Information Ethics*, 4 (2005): 13- 18.

Sicart, M. *The Ethics of Computer Games*. Londen: The MIT Press, 2009.

Treanor, M., et al. “Proceduralist Readings: How to Find Meaning in Games with Graphical Logics.” In *FDG '11 Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games* (2011): 115-122.

Tavinor, G. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, 2009.

Vught, van J. “Neoformalist Game Analysis: A methodological exploration of single-player game violence.” Ph.D. Thesis, The University of Waikato, 2016.

Games

Nintendo (1985). Super Mario Bros. [NES, Game Boy Advance, Virtual Console, Game & Watch, Famicom Disk System] Nintendo AED.

Rockstar Vancouver (2006). *Bully*. [Playstation 2] Rockstar Games.

Rockstar Vancouver (2008). *Bully: Scholarship Edition*. [Playstation 2, Xbox 360, Wii, Microsoft Windows] Rockstar Games.

BIJLAGE 1: WEED KILLER

DEFINITIES

Personages

- Jimmy (de speler)
- Bif (grote jongen die de deur van het Harrington House bewaakt)
- 7 verschillende preppies (te herkennen aan Aquaberry kleding)
- Dr. Slawter (komt alleen voor in cut scene)

Meters:

- Eigen gezondheidsmeter
- Algemene klok
- Trouble meter
- Gezondheidsmeters van Bif en 7 andere preppies
- Kaart
- Gezondheidsmeter van de vleesetende plant (Crapula maxima)

Doel

Voorafgaand wordt het hoofdoel van de missie bekend gemaakt in de cut scene. Dr. Slawter heeft Jimmy gevraagd naar zijn lokaal te komen. Hij legt uit dat een student dezelfde zeldzame vleesetende plant heeft gekocht, om te laten zien dat hij rijker is dan Dr. Slawter. De docent vraagt aan Jimmy of hij de plant wil doden voor hem.

Submissies

Submissie a: Enter the Harrington House disguised as a prep

Submissie b: Talk to Bif

Submissie c: Defend yourself against Bif*

Submissie d: Find the prized plant and destroy it

Submissie e: Use the poison to destroy the plant

Submissie f: Destroy the plant

Submissie g: Get out of Harrington House

*Deze submissie verschijnt alleen als je Bif uitscheldt, of met geweld benadert.

INTERESSANTE REGELS EN MECHANIEK

Algemeen:

- De missie kan enkel worden gestart in de tijdsperiode na schooltijd en voor de avondklok.

Submissie a:

- Je kunt de missie pas 'echt' starten als je verkleed bent als preppie: dit houdt een specifiek kapsel in en een Aquaberry vest of trui.

Submissie b:

- Bif staat voor een gesloten deur als je het Harrington House betreedt.
- Als je met Bif praat, zal hij de deur voor je open doen en start submissie d.
- Als je Bif negatief benadert, door hem uit te schelden of door hem aan te vallen, zal je submissie b omslaan in submissie c.

Submissie c:

- Bif zal je aanvallen als reactie op jouw negatieve benadering.
- Als Bif is uitgeschakeld, zal de deur open gaan en start submissie d.

Submissie d:

- Om de plant te kunnen vinden moet je het Harrington House doorlopen
- Je komt onderweg 6 preppies tegen verdeeld over verschillende ruimtes
- Deze preppies hebben gesprekken met elkaar, en zullen zich niet aan je aanwezigheid storen
- Je kunt de preppies uitschakelen, maar dit hoeft op dit moment niet.
- Als je de ruimte met de plant betreedt, start submissie e.

Submissie e:

- Zodra je het vergif vasthoudt, start submissie f.

Submissie f:

- Deze missie rond je af als de gezondheidmeter van de vleesetende plant leeg is
- De plant kun je enkel doden met het vergif

Submissie g:

- Zodra de plant gedood is, zullen de verschillende preppies in het huis je aanvallen

- De preppies die voor het doden van de plant al waren uitgeschakeld, hoef je bij het verlaten van het huis niet meer uit te schakelen.
- Zodra de preppies je gezien hebben, zullen ze je volgen en blijven proberen aan te vallen.
- De deur richting de begane grond zal pas geopend worden door een preppie als de vier preppies van de tweede en eerste verdieping zijn uitgeschakeld.
- Als Bif tijdens submittie b niet is uitgeschakeld, zal hij je proberen uit te schakelen.
- Je rondt de missie succesvol af als Jimmy bij de voordeur aankomt.

Systematische beschrijving van mijn verschillende speelposities van Weed killer

	Submittie A	Sub- missie B	Submittie C*	Submittie D
SP 1	Doe een Aquaberry trui aan en laat haar knippen, betreed Harrington House.	Sla Bif .	Sla Bif knock out.	Loop zonder wangedrag en interactie met preppies naar de ruimte van de plant op de tweede verdieping.
SP 2	Gekleed als Prep Harrington House betreden.	Begroet Bif.	n.v.t.	Loop zonder wangedrag en interactie met preppies naar de ruimte van de plant op de tweede verdieping.
SP 3	Gekleed als Prep Harrington House betreden.	Begroet Bif.	n.v.t.	Loop zonder wangedrag en interactie met preppies naar de ruimte van de plant op de tweede verdieping.
SP 4	Gekleed als Prep Harrington House betreden.	Begroet Bif.	n.v.t.	Loop zonder wangedrag en interactie met preppies naar de ruimte van de plant op de tweede verdieping.
SP 5	Gekleed als Prep Harrington House betreden.	Begroet Bif.	n.v.t.	Begroet elke Preppie op een vriendelijke manier en loop naar de ruimte van de plant op de tweede verdieping.
SP 6	Gekleed als Prep Harrington House betreden.	Scheld Bif uit.	Sla Bif knock out.	Sla elke preppie knock out en loop naar de ruimte van de plant op de tweede verdieping.
SP 7	Gekleed als Prep Harrington House betreden.	Begroet Bif.	n.v.t.	Loop naar de eerste verdieping, verwoest kleine voorwerpen zoals borden (preppies reageren niet) en verwoest een groot voorwerp (preppies vallen je aan) sla de twee preppies op de eerste verdieping knock out, loop voorbij de preppies op de tweede verdieping.

	Submissie E	Submissie F	Submissie G
SP 1	Pak het vergif.	Dood de plant met het vergif.	Sla 7 preppies knock out, sla Bif knock out.
SP 2	Pak het vergif.	Dood de plant met het vergif.	Ren voorbij de eerste twee preppies die je aanvallen op de tweede verdieping als poging dit wangedrag te vermijden. Ze blijken je te volgen. Sla alle preppies knock out. Sla Bif knock out.
SP 3	Pak het vergif.	Dood de plant met het vergif.	Ren voorbij de eerste twee preppies die je aanvallen op de tweede verdieping en ren voorbij de twee preppies op de eerste verdieping. De deur naar begane grond opent echter pas als deze vier preppies zijn uitgeschakeld. Als de deur geopend is, vermijd geweld en ren langs de preppies en Bif naar de voordeur.
SP 4	Probeer de plant te doden met wapens (mislukt), pak het vergif.	Leg het vergif neer en probeer de plant te doden met wapens (mislukt), loop de ruimte uit (submissie blijft staan), dood de plant met het vergif.	Sla de vier preppies op de eerste en tweede verdieping knock out, vermijd geweld bij de overige preppies en Bif door langs ze te rennen naar de voordeur.
SP 5	Pak het vergif.	Dood de plant met het vergif.	(Ondanks de vriendelijke interactie in het begin van de missie, vallen ze je toch aan na het doden van de plant, zoals bij de vorige speelpogingen) Ren voorbij de eerste twee preppies die je aanvallen op de tweede verdieping en ren voorbij de twee preppies op de eerste verdieping. De deur naar begane grond opent echter pas als deze vier preppies zijn uitgeschakeld. Als de deur geopend is, vermijd geweld en ren langs de preppies en Bif naar de voordeur.
SP 6	Pak het vergif.	Dood de plant met het vergif.	De deur naar de begane grond is open, omdat preppies al zijn uitgeschakeld eerder in de missie. Vermijd geweld bij de overige preppies door langs ze te rennen naar de voordeur.
SP 7	Pak het vergif.	Dood de plant met het vergif.	Sla de twee preppies op de tweede verdieping knock out, vermijd geweld bij de overige preppies en Bif door langs ze te rennen naar de voordeur.

BIJLAGE 2: SAVE ALGIE

DEFINITIES

Personages

- Jimmy (de speler)
- Algie (dikke jongen met groene trui, rood krullend haar en een bril)
- Pestkoppen (tienerjongens met een wit shirt)
- Nerds (karakters met groene trui)
- Autoriteiten

Meters

- Algies gezondheidsmeter
- Eigen gezondheidsmeter
- Timer (je hebt beperkte tijd om Algie naar het juiste toilet te brengen)
- Algemene klok
- Trouble meter
- Gezondheidsmeters van pestkoppen
- Kaart

Doel

Voorafgaand wordt het hoofddoel van de missie bekend gemaakt in de cut scene: Algie herkent Jimmy als ‘de nieuwe jongen op school’. Omdat er nog boeken in zijn locker liggen die teruggebracht moeten worden, vraagt Algie aan Jimmy of hij hem door de school naar zijn locker wil begeleiden. Hij is bereid hier 2 dollar voor te betalen. Jimmy gaat enkel akkoord met 5 dollar.

Submissies

Submissie a: Take out the bullies

Submissie b: Escort Algie into the school

Submissie c: Take Algie to the school bathroom

Submissie d: Take Algie to the other bathroom*

Submissie e: Keep the bathroom clear

Submissie f: Take Algie to his locker

* Deze submissie verschijnt alleen als je Algie naar het toilet op de begane grond hebt gebracht.

INTERESSANTE REGELS EN MECHANIEK

Algemeen:

- Algie volgt Jimmy.
- Algie kan zich minder snel voortbewegen dan Jimmy.
- Ongeacht de locatie van Algie, zal hij automatisch naast Jimmy verschijnen als Jimmy het schoolgebouw binnenloopt.

Submissie b

- Zodra je samen met Algie de school nadert, komt een pestkop Algie tegemoet rennen.
- Als je hem niet benadert, zal hij Algie aanvallen.

Submissie a

- Algie zal niet terugvechten.
- Als Algie niet geholpen wordt, zal hij knock out geslagen worden.
- Door de pestkop eerst te benaderen, zal hij zijn aandacht voor Algie verliezen.
- De pestkop valt jou aan, waardoor de gezondheidsbalk van Jimmy afneemt.
- Als de pestkop niet wordt uitgeschakeld zal hij, als zijn gezondheidsbalk laag is, twee andere pestkoppen roepen en vervolgens komen ze met zijn drieën naar Algie.

Submissie c

- Submissie c start alleen, als er minstens 1 pestkop is uitgeschakeld.
- Submissie c kan enkel worden afgerond in het mannentoilet van de eerste verdieping.
- Als Algie naar het toilet op de begane grond wordt gebracht, start submissie d.

Submissie e

- Submissie e kan enkel worden afgerond als de pestkoppen uit de toiletruimte gehouden worden, of als zij knock out geslagen zijn.

Submissie f

- Submissie f wordt afgerond als Jimmy aankomt bij Algies locker.
- De locker wordt op de kaart aangegeven.

Systematische beschrijving van mijn verschillende speelposities van Save Algie

	Submissie A	Submissie B	Submissie C
SP 1	Sla pestkop 1 knock out, loop richting voordeur schoolgebouw, sla 2 pestkoppen knock out.	Loop rustig met Algie naar voordeur.	Loop naar het vrouwentoilet op de begane grond, hier wil Algie niet. Loop vervolgens naar het mannentoilet. Sla 2 pestkoppen knock out.
SP 2	Sla pestkop 1 knock out, loop richting achterdeur van schoolgebouw, sla 3 pestkoppen knock out.	Loop rustig met Algie naar achterdeur.	Loop naar het mannentoilet op de eerste verdieping.
SP 3	Probeer een andere route te vinden dan via de pestkoppen: lukt niet. Sla pestkop 1 knock out, loop richting voordeur schoolgebouw, sla 2 pestkoppen knock out.	Loop rustig met Algie naar voordeur.	Loop naar het mannentoilet op de eerste verdieping.
SP 4	Sla de eerste pestkop tot zijn gezondheid bijna op is, laat hem wegrennen, hij haalt 2 andere pestkoppen er bij en ze vallen jou en Algie met 3 zijn drieën aan. Sla ze knock out.	Loop rustig met Algie naar voordeur.	Loop naar het mannentoilet op de eerste verdieping.
SP 5	Groet alle nerds die je tegenkomt op het stuk voor de bibliotheek: dit is een poging om hun te laten vechten voor je. Poging mislukt: ze helpen je er niet meer of minder door. Loop richting de voordeur van het schoolgebouw en sla drie pestkoppen knock out.	Loop rustig met Algie naar voordeur.	Loop naar het mannentoilet op de eerste verdieping.
SP 6	Probeer met pestkop te praten, lukt niet. Pak hem beet en duw hem richting prullenbak. Je kunt hem hier in duwen zodat hij Algie niet meer kan aanvallen. Duw ook een andere pestkop in een prullenbak. Voor de derde pestkop is geen prullenbak in de buurt. Sla de derde pestkop knock out.	Loop rustig met Algie naar de voordeur.	Loop naar het mannentoilet op de eerste verdieping.
SP 7	Ren zonder pestkoppen uit te schakelen de school in. Ondanks dat Algie je niet kon bijhouden, verschijnt hij met jou in de school. Je moet echter eerst iemand uitschakelen voordat Algie moet plassen en je kunt vorderen in de missie. Ren terug en sla een pestkop knock out.	Loop rustig met Algie naar de achterdeur.	Loop naar het mannentoilet op de eerste verdieping.

SP 8	Pak pestkop 1 vast en schakel hem uit door hem in een prullenbak te duwen: je tast zijn gezondheidmeter niet aan, maar je schakelt hem wel uit.	Ren vlug naar de achterdeur en laat Algie achter.	Als jij de school betreed, is Algie er automatisch ook, ondanks dat hij je niet kon bijhouden. Loop met hem naar het mannetoilet op de eerste verdieping.
------	---	---	---

	Submissie D*	Submissie E	Submissie F
SP 1	Loop met Algie naar het toilet op de eerste verdieping.	Sla twee pestkoppen knock out.	Loop met Algie naar locker.
SP 2	N.v.t.	Sla twee pestkoppen knock out.	Loop met Algie naar locker.
SP 3	N.v.t.	Sla twee pestkoppen knock out.	Loop met Algie naar locker.
SP 4	N.v.t.	Sla twee pestkoppen knock out.	Loop met Algie naar locker.
SP 5	N.v.t.	Sla twee pestkoppen knock out.	Loop met Algie naar locker.
SP 6	N.v.t.	Probeer geweldloos op te lossen: duw de pestkoppen uit de toiletruimte richting de gangen. Blijf duwen en wacht tot Algie klaar is met plassen.	Ren naar Algies locker zodra submissie F verschijnt. Zodra je als speler zelf bij de locker bent aangekomen is de missie afgerond, ongeacht of Algie zelf al is aangekomen.
SP 7	N.v.t.	Probeer geweldloos op te lossen: duw de pestkoppen uit de toiletruimte richting de gangen. Blijf duwen en wacht tot Algie klaar is met plassen.	Ren naar Algies locker zodra submissie F verschijnt. Zodra je als speler zelf bij de locker bent aangekomen is de missie afgerond, ongeacht of Algie zelf al is aangekomen.
SP 8	N.v.t.	Probeer geweldloos op te lossen: duw de pestkoppen uit de toiletruimte richting de gangen. Blijf duwen en wacht tot Algie klaar is met plassen.	Ren naar Algies locker zodra submissie F verschijnt. Zodra je als speler zelf bij de locker bent aangekomen is de missie afgerond, ongeacht of Algie zelf al is aangekomen.