

“It’s been a while”: Over tijdreizen in de magische
cirkel van *Animal Crossing New Horizons*

Inhoudsopgave

Samenvatting	2
Inleiding	3
Theoretisch kader	5
Methode	9
Analyse	12
Conclusie	17
Bibliografie	20

Abstract: In dit onderzoek zullen de regels rondom tijd *Animal Crossing New Horizons* worden geanalyseerd en welke uitwerking het manipuleren van deze regels kan hebben op de ervaring van de speler. Het begrip van de magische cirkel zal worden toegepast om de ruimte waarin het spel plaatsvindt te beschrijven. Daarbij worden de temporale frames van José P. Zagal en Michael Mateas toegepast ter illustratie van de werking van tijd in het spel. Er wordt beargumenteerd dat tijdreizen als manier van valsspelen nieuwe inzichten kan geven, waardoor er een beter begrip van het spel kan worden gevormd. Uit de analyse zal blijken dat tijdreizen de ervaring van dagen in de spelwereld niet erg veranderd, ook al worden de relaties tussen de temporale frames wel verstoord. Daarbij wordt de speler bij speelsessies voorbereid op de situatie in de magische cirkel van het spel, omdat deze van tevoren buiten de magische cirkel de klok in het spel aanpast. Hierdoor kan tijdreizen als een vorm van onderhandelingen tussen de speler en het spel beschouwd worden.

Het is een nieuwe dag op het eiland. Mijn avatar komt het huis uit. Haar haar zit helemaal in de war en ze veegt het snel terug in model. Het is een aantal maanden sinds ik het spel heb opgestart, en het leven op mijn eiland heeft niet stilgestaan. Tijd loopt door, altijd, in een *Animal Crossing* spel. Mijn medebewoners vragen wat ik heb gedaan, waar ik was, in al die tijd dat ik niet op het eiland te zien was. Onkruid groeit volop en ik heb minstens drie feestdagen en een viswedstrijd gemist. Het eiland waar ik maandenlang elke dag met plezier naar toeging, tot het elke dag spelen een karwei werd, voelt afstandelijk en heeft mij achtergelaten. Tijd loopt altijd door in *Animal Crossing* en het wacht op niemand. Toch?

Animal Crossing New Horizons (ACNH) is het meest recente spel in de *Animal Crossing*-serie van Nintendo. Het spel werd uitgebracht voor de Nintendo Switch op 20 maart 2020. In het spel reist de speler naar een onbewoond eiland en krijgt de opdracht om dit eiland bewoonbaar te maken voor de dorpingen die er kunnen komen wonen. De speler maakt het eiland bewoonbaar door onkruid weg te halen, winkeliers over te halen om een winkel te openen op het eiland en door het eiland in te richten en te versieren. Naast de vaste bewoners en winkeliers kunnen verschillende personages ook het eiland van de speler komen bezoeken.

Het concept van de magische cirkel zal in dit onderzoek worden gebruikt als een manier om de onzichtbare grenzen van de speelruimte van ACNH te conceptualiseren. De belangrijkste markering van de grenzen van een spel zijn de regels van dat spel. Regels maken een spel distinct van de dagelijkse realiteit en van andere spellen. Daarbij maken regels een spel leuk om te spelen en nodigen spelers uit om te spelen.¹ In dit onderzoek ben ik geïnteresseerd in de regels rondom tijd die ACNH volgt en een manier om deze regels te manipuleren.

De spellen uit de *Animal Crossing*-serie, en dus ook ACNH, volgen de klok uit het echte leven van de speler. Dit betekent dat het op 12 februari 2024 in het leven van de speler ook 12 februari 2024 is in de spelwereld van ACNH. Daarbij blijft de tijd in het spel altijd doorlopen, ook als de speler niet in het spel aanwezig is. Over het algemeen blijft de tijd in computerspellen stilstaan als de speler niet aan het spelen is, waardoor de speler altijd verder kan spelen vanaf het punt waarop deze gestopt is. In *Animal Crossing* is de tijd echter doorgelopen tussen speelsessies, waardoor de speler altijd in een nieuwe situatie terecht komt en nooit speelt vanaf het moment waarop deze is gestopt met spelen.

De structuur van spellen uit de *Animal Crossing* serie is al object van studie geweest vanuit verschillende invalshoeken. Johnathan Harrington gebruikt een van de spellen als tekst voor een *infra-ordinary* analyse. Dit is een vorm van analyse uit literatuurstudies,

¹ Mia Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* (Cambridge en Londen: The MIT Press, 2007), 6-8.

waarvan Harrington argumenteert dat deze nuttig kan zijn voor het bestuderen van computerspellen. *Infra-ordinary* verwijst naar dagelijkse, normale realiteit en het bestuderen van de weergave hiervan in media kan ons meer leren over wat het buitengewone speciaal maakt.² Daniel Milne-Plückebaum conceptualiseert *Animal Crossing: New Leaf* als een *interactive narrative machine*, de vrijheden in het spel maken het mogelijk dat verschillende narratieven kunnen worden gegenereerd door de speler.³

Ook het verloop van tijd en de implicaties hiervan zijn geanalyseerd. Rainforest Scully-Blaker analyseert het paradoxale karakter van het spel. Aan de ene kant verheerlijkt *Animal Crossing* de rust van het leven een in klein dorp en moedigen de mechanics de speler aan om zich in rustig tempo door de spelwereld te bewegen, aan de andere kant wordt de voortgang in het spel gemeten aan de hand van kapitalistische doelen.⁴ Daarbij noemt Scully-Blaker het constant doorlopen van de tijd manipulatief, omdat een speelsessie zo rustig kan verlopen als het spel verwacht, maar de tijd loopt steeds door en dwingt de speler bijna om elke dag te spelen.⁵ Ashley Brown en Björn Berg Marklund onderzoeken verschillende manieren waarop horror kan worden ervaren in computerspellen die niet met horror worden geassocieerd. Zij gebruiken hiervoor *Animal Crossing: New Leaf* als casus en de manier waarop een rudimentaire simulatie van menselijk gedrag en sociale constructen, in combinatie met de inclusie van *real-world time*, als horror kan worden ervaren.⁶ Maar in geen van deze teksten wordt het fenomeen van tijdreizen aangehaald, terwijl dit toch interessante uitwerking kan hebben op de spellen en onderzoekers nieuwe inzichten kan verschaffen. Dit onderzoek is een poging om het belang van tijdreizen voor academisch onderzoek aan te tonen.

Tijdreizen is de naam die door de gemeenschap rondom de *Animal Crossing* spellen wordt gegeven aan het proces van het verzetten van de klok. De constant doorlopende tijd van *Animal Crossing* kan als beperkend worden ervaren door spelers. Als een speler niks wil missen in het spel, wordt deze bijna gedwongen om elke dag te spelen. Andere spelers willen misschien zo snel mogelijk een mooi eiland, maar de tijd loopt niet snel genoeg hiervoor en er zijn limieten voor het aantal voorwerpen dat per dag verzameld kan worden

² Johnathan Harrington, "Infra-Ordinary Rewritings: Animal Crossing: Pocket Camp as an Introductory Study," *Proceedings of DiGRA* (2018), 1.

³ Daniel Milne-Plückebaum, "Animal Crossing as an Interactive Narrative Machine," *The Philosophy of Computer Games Conference, Istanbul* (2014), 13.

⁴ Rainforest Scully-Blaker, "Buying Time: Capitalist Temporalities in Animal Crossing: Pocket Camp," *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association* Volume 12, Nummer 20 (herfst 2019): 91, <https://doi.org/10.7202/1065899ar>.

⁵ Scully-Blaker, "Buying Time," 96.

⁶ Ashley Brown en Björn Berg Marklund, "Animal Crossing: New Leaf and the Diversity of Horror in Video Games," *Proceedings of DiGRA 2015 Conference: Diversity of Play: Games - Cultures - Identities* Volume 12 (mei 2015): 1-16, <http://www.digra.org/digital-library/publications/animal-crossing-new-leaf-and-the-diversity-of-horror-in-video-games/>.

door de speler. Het verzetten van de tijd in het spel door middel van de interne klok van de Nintendo Switch, die het spel gebruikt om de tijd te bepalen, kan gebruikt worden om dit dwingende ritme van het spel te omzeilen.

In dit onderzoek zal tijdreizen gebruikt worden als een manier om de grenzen van de magische cirkel van ACNH te analyseren, specifiek gericht op de regels rondom tijd van de magische cirkel van het spel en welke uitwerking het manipuleren van de tijd kan hebben op de magische cirkel en op de speelervaring van de speler. Het spel probeert de speler op een bepaalde tijdlijn te leiden. Wat gebeurt er met de relatie tussen speler en spel als de speler met de regels van tijd die het spel oplegt gaat rommelen? De speler trekt hierbij een bepaalde macht over de tijd in de spelwereld naar zich toe. Accepteert het spel dit, of breekt de speler hiermee de magische cirkel van ACNH? En op welke manier kan dit de spelers perceptie van de spelwereld veranderen?

Theoretisch kader

Tijdreizen is onderwerp van discussie in de gemeenschap rondom de *Animal Crossing* spellen. Het wordt vaak als een vorm van valsspelen gezien, omdat het een manier is om de regels van het spel te manipuleren en daarmee als speler een voordeel te halen. Spelers kunnen tijdreizen door het verzetten van de interne klok van hun Nintendo Switch, waardoor de tijd in *Animal Crossing New Horizons* (ACNH) naar dat tijdstip wordt gezet en de speler kan profiteren van de gebeurtenissen op die dag en de voorwerpen die daardoor verzameld kunnen worden. Daarbij hoeft de speler door tijdreizen niet te wachten op bepaalde speciale momenten in het jaar, zoals feestdagen, maar kan daar naartoe reizen en van profiteren door het verzetten van de klok.

Julian Kücklich benoemt dat bij bepaalde genres van computerspellen er vaak de verwachting onder spelers bestaat dat bepaalde vormen van valsspelen mogelijk zijn.⁷ Dit is ook het geval bij de spellen in de *Animal Crossing* serie. Tijdreizen is al vanaf het eerste spel in de serie een mogelijkheid. Een groot deel van de spelers is er ook van op de hoogte dat het een optie is, ook al maken ze er zelf misschien geen gebruik van. Valsspelen hoeft een magische cirkel ook niet automatisch te breken. Valsspelende spelers worden meer geaccepteerd dan spelers die de illusie van een spel expres verbreken. Valsspelers erkennen het bestaan van de magische cirkel en doen nog steeds alsof ze het spel aan het spelen zijn, volgens Consalvo.⁸ Maar wat doet tijdreizen met de speelervaring van de tijdreizende speler?

⁷ Julian Kücklich, "Forbidden Pleasures: Cheating in Computer Games," in *The Pleasures of Computer Gaming*, ed. Melanie Swalwell en Jason Wilson (Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2008), Kobo ebook.

⁸ Consalvo, "Cheating," 7-8.

Welke verandering in perceptie kan tijdreizen als gevolg hebben en wat betekent dit voor de relatie tussen speler en spel?

In dit onderzoek zal worden gekeken naar de manier waarop tijdreizen de perceptie van de speler kan veranderen en wat dit kan betekenen voor de relatie tussen speler en spel. Tijdreizen kan dus gezien worden als een vorm van valsspelen. Valsspelen en andere vormen van grensoverschrijdend gedrag in computerspellen trekken de aandacht naar de grenzen van de magische cirkel van een spel.⁹ Een allesomvattende definitie van valsspelen formuleren is een bijna onmogelijke taak, maar volgen Julian Kücklich is het vermogen om de perceptie van de speler van de spelwereld te veranderen een aspect dat alle vormen van valsspelen met elkaar in overeenkomst hebben.¹⁰ Het is aan te nemen dat tijdreizen de spelers perceptie van het verloop van tijd in ACNH kan veranderen. In dit onderzoek zal worden gekeken naar de manier waarop dit gebeurt en wat voor uitwerking dit heeft op de relatie tussen spel en speler.

Om ACNH te kunnen analyseren zal er gebruik worden gemaakt van de volgende concepten: de magische cirkel en temporale frames. De magische cirkel zal worden toegepast om de ruimte waarin het spel plaatsvindt te beschrijven, waardoor de grenzen van deze ruimte besproken kunnen worden en wat het manipuleren van de tijd doet met deze grenzen. De temporale frames zullen worden gebruikt om de werking van tijd in de magische cirkel van ACNH te illustreren en de manier waarop tijdreizen uitwerking hierop heeft.

De magische cirkel

Het concept van de *magic circle* of magische cirkel werd voor het eerst benoemd door Johan Huizinga als een woord om de ruimte waarin een spel plaatsvindt te benoemen. Volgens Huizinga vindt elke vorm van spel plaats in tijdelijke werelden binnen de gewone, dagelijkse realiteit. Spel staat los van het dagelijks leven in zowel tijd als ruimte, maar refereert hier wel aan en bevat mogelijk verwijzingen naar de realiteit buiten de ruimte waarin het spel plaatsvindt. De magische cirkel is een van de benamingen die hij noemt voor deze tijdelijke wereld van spel.¹¹

⁹ Jaakko Stenros, "In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play," *Proceedings of the 2012 International DiGRA Nordic Conference* Volume 10 (2012): 11, <http://www.digra.org/digital-library/publications/in-defence-of-a-magic-circle-the-social-and-mental-boundaries-of-play/>.

¹⁰ Kücklich, "Forbidden Pleasures," Kobo ebook.

¹¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1949), 9-10.

Katie Salen en Eric Zimmerman passen het concept van de magische cirkel toe op computerspellen. Zij conceptualiseren de magische cirkel als een frame dat naar spelers communiceert dat er een spel wordt gespeeld. De magische cirkel wordt volgens Salen en Zimmerman gedefinieerd door de regels van een spel en in het geval van computerspellen zijn deze regels explicieter dan bij meer informele vormen van spel, zoals bijvoorbeeld verstoppertje op het schoolplein.¹² Ook Mia Consalvo noemt de regels van een spel de belangrijkste markering van de grenzen van een spel. De regels zorgen ervoor dat een spel onderscheiden kan worden van andere spellen en ook van de dagelijkse realiteit.¹³

De magische cirkel bestaat niet alleen uit de regels die het spel de speler oplegt, maar wordt volgens Jesper Juul ook gevormd door onderhandelingen tussen spelers over de regels. Volgens hem is de magische cirkel geen perfecte afscheiding tussen een spel en de echte wereld. Onderhandelingen tussen spelers over de grenzen van de magische cirkel vindt hij een belangrijke manier waarop de magische cirkel van een spel in stand gehouden wordt.¹⁴ Daarnaast vraagt deze instandhouding, volgens Salen en Zimmerman, om een bepaalde psychologische houding van de speler. De speler moet openstaan voor het gebruik van indirecte middelen om een doel te bereiken.¹⁵ In andere woorden, de speler moet bereid zijn om de regels van het spel te volgen om de magische cirkel te kunnen vormen en betreden, ook als deze regels niet de gemakkelijkste of snelste manier zijn om een doel te bereiken.

De magische cirkel is dus de ruimte waarin een spel plaatsvindt en wordt gevormd door de regels van een spel en onderhandelingen tussen spelers over deze regels en de grenzen van de cirkel. De onderhandelingen zijn interessant voor dit onderzoek. Juul heeft het over onderhandelingen tussen verschillende spelers, maar er zal worden aangetoond dat er in het geval van tijdreizen ook gesproken kan worden van onderhandelingen tussen speler en spel en dat deze onderhandelingen een verschuiving in de machtsrelatie tussen speler en spel teweeg kunnen brengen.

Tijd en temporale frames

¹² Katie Salen en Eric Zimmerman, "9. The Magic Circle," in *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004), 95-99.

¹³ Consalvo, *Cheating*, 6-8.

¹⁴ Jesper Juul, "The Magic Circle and the Puzzle Piece," in *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference 2008*, ed. Stephen Günzel, Michael Liebe en Dieter Mersch (Potsdam: University Press, 2008), 61-62. <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2009/03/16/new-paper-the-magic-circle-and-the-puzzle-piece/>.

¹⁵ Salen en Zimmerman, "The Magic Circle," 97-99.

De manier waarop tijd werkt in de magische cirkel van de *Animal Crossing* spellen is vrij uniek in vergelijking met andere videospellen. De spellen volgen de interne klok van het systeem waarop ze gespeeld worden.¹⁶ Dit geldt ook voor ACNH, dat de interne klok van het Nintendo Switch systeem waarop het spel wordt gespeeld volgt. De tijd in het spel loopt dus synchroon aan de tijd in de echte wereld van de speler. Daarbij blijft de tijd in het spel altijd doorlopen, zelfs als de speler niet in het spel aanwezig is.¹⁷ Of, het spel probeert de illusie dat dit gebeurt in stand te houden.

Om de werking van tijd in de magische cirkel van ACNH te illustreren zal gebruik worden gemaakt van de temporale frames van José P. Zagal en Michael Mateas. Deze frames zullen nuttig zijn bij het in beeld brengen van de verstoringen in het verloop van de tijd in de spelwereld van ACNH en inzichten in deze verstoringen verschaffen. Zagal en Mateas identificeren vier temporale frames die in verschillende combinaties in computerspellen te vinden zijn: *real-world time*, *gameworld time*, *coordination time* en *fictive time*.

Real-world time refereert naar de gebeurtenissen die plaatsvinden in de fysieke wereld rondom de speler, de zogenaamde "echte" wereld. Deze gebeurtenissen, zowel op de locatie waar wordt gespeeld als dingen in het lichaam van de speler, zorgen voor een referentie naar temporaliteit buiten de game. Volgens Zagal en Mateas is dit concept uitgebreider dan het concept *play time* van Juul, omdat *play time* verwijst naar de tijd die een speelsessie kost, maar geen rekening houdt met andere tijdsmomenten die een rol spelen bij het spelen van een game, zoals bijvoorbeeld verplichte wachttijden.¹⁸

Gameworld time wordt vastgesteld aan de hand van de gebeurtenissen die plaatsvinden in de door het spel gepresenteerde gamewereld. Dit is inclusief gebeurtenissen die verbonden zijn aan gameplay acties en gebeurtenissen in de virtuele of gesimuleerde wereld (de gamewereld) waarin een abstracte game zich kan plaatsvinden.¹⁹ In het geval van ACNH zouden hieronder de feestdagen, gebeurtenissen met dorpelingen en bezoekers op het eiland en acties van de speler die effect hebben in de spelwereld vallen. De tijd in dit temporale frame loopt gelijk aan de *real-world time*.

De *coordination time* wordt vastgesteld door de set van gebeurtenissen die de acties van meerdere actoren coördineren, zoals menselijke spelers of artificiële intelligentie. Deze

¹⁶ Ashley Brown en Björn Berg Marklund, "Animal Crossing: New Leaf and the Diversity of Horror in Video Games," *Proceedings of DiGRA 2015 Conference: Diversity of Play: Games - Cultures - Identities* Volume 12 (mei 2015): 3, <http://www.digra.org/digital-library/publications/animal-crossing-new-leaf-and-the-diversity-of-horror-in-video-games/>.

¹⁷ Scully-Blaker, "Buying Time," 96.

¹⁸ José P. Zagal en Micheal Mateas, "Time in Video Games: A Survey and Analysis," in *Simulation Gaming* Volume 41, Nummer 6 (2010): 848, <https://doi.org/10.1177/1046878110375594>.

¹⁹ Zagal en Mateas, "Time in Video Games," 849.

gebeurtenissen stellen meestal periodes van spel vast, limiteren de beschikbaarheid van de gamewereld of vertragen de effecten van acties in de game.²⁰ Dit temporale frame is van toepassing op de hoeveelheid voorwerpen die een speler kan kopen van een bepaald personage. Er kan bijvoorbeeld maar één kunstwerk per dag worden gekocht van kunsthandelaar/oplichter Redd wanneer deze het eiland bezoekt. Ook hebben de winkels een gelimiteerd aanbod dat per dag kan verschillen, en is er een rotatie van vaste bezoekers, met ieder een eigen aanbod van items, die het eiland per week kunnen bezoeken. Hierdoor ontstaan er periodes van wachten voor de speler, omdat er beperkte mogelijkheden voor de speler zijn per dag.

Het laatste temporale frame van Zagal en Mateas is *fictive time*. Deze wordt gevormd door de applicatie van socioculturele labels aan onderdelen van gebeurtenissen. Het bestempelen van rondes of periode in een game als dagen of jaren heeft invloed op de verwachtingen van een speler over de acties die mogelijk zijn in deze ronde of periode.²¹ De periode van tijd die in computerspellen wordt bestempeld als dag is over het algemeen significant korter dan de 24 uur van een dag in de echte wereld. ACNH (en de andere spellen uit de serie) verschilt hierin, omdat een dag in de spelwereld dezelfde lengte heeft als een dag uit de echte wereld van de speler: 24 uur. De *fictive time* loopt gelijk aan de *real-world time*, en dus ook aan de *gameworld time*, in ACNH. Een dag in het spel duurt namelijk net zo lang als een dag in de echte wereld.

In ACNH lopen dus drie temporale frames gelijk aan elkaar (*real-world time*, *gameworld time* en *fictive time*). Volgens Scully-Blaker verzwakt dit de distinctie tussen speelsessie en andere momenten in het echte leven van de speler.²² De speler moet de speciale gebeurtenissen in het spel inplannen op de momenten in *real-world time* waarop deze plaatsvinden en kan deze niet zelf inplannen wanneer er tijd is voor een speelsessie. Kerst in het spel vindt plaats op dezelfde dagen als kerst in het echte leven, dus als de speler alle feestdagen wil meemaken moet er op de kerstdagen gespeeld worden.

Methode

In dit onderzoek zal worden gekeken naar de uitwerking die tijdreizen kan hebben op de magische cirkel van *Animal Crossing New Horizons* (ACNH) en de manieren waarop dit mogelijk de perceptie van de speler van de spelwereld kan veranderen. Wanneer de

²⁰ Zagal en Mateas, "Time in Video Games," 850.

²¹ Zagal en Mateas, "Time in Video Games," 850-851.

²² Scully-Blaker, "Buying Time," 96.

perceptie van de speler wordt veranderd, kan dit ook uitwerking hebben op de dynamiek tussen speler en spel.

Voor dit onderzoek zal er een vorm van een tekstuele analyse worden uitgevoerd: een game analyse aan de hand van het boek van Clara Fernandez-Vara.²³ Tekstuele analyse bevat het diepgaand bestuderen van een tekst door een bepaalde lens om een beter begrip te krijgen van een onderwerp. In het geval van een game-analyse wordt het computerspel dat wordt bestudeerd beschouwd als een tekst.²⁴ Bij een tekstuele analyse wordt een tekst geïnterpreteerd of gelezen aan de hand van bepaalde concepten die de onderzoeker van tevoren vast heeft gesteld om nieuwe inzichten te krijgen in de tekst. In dit onderzoek worden de concepten van de magische cirkel en de temporale frames gebruikt om een beter begrip te krijgen van de werking van tijd in ACNH en manieren waarop deze tijd gemanipuleerd kan worden door de speler. Hiermee kan een lezing van het spel worden gedaan die inzichten kan geven in de manier waarop tijdreizen uitwerking kan hebben op ACNH. De lezing die in dit onderzoek wordt gedaan heeft een zelf-etnografisch aspect, omdat deze is gebaseerd op mijn eigen ervaringen.

Zoals in het theoretisch kader al werd besproken kan tijdreizen worden beschouwd als een vorm van valsspelen. Valsspelen binnen een academisch onderzoek brengt bepaalde aspecten met zich mee waar de onderzoeker zich van bewust moet zijn. Verschillende manieren van spelen leggen verschillende aspecten van een spel bloot.²⁵ Valsspelen kan een onderzoeker alleen nieuwe inzichten geven als deze al bekend is met het spel dat wordt geanalyseerd. Kücklich benadrukt dat een onderzoeker alleen zou moeten gaan valsspelen voor onderzoek als deze een begrip heeft gevormd van het spel, de mechanics, het plot en de personages. Alleen dan kan valsspelen de onderzoeker nieuwe inzichten verschaffen.²⁶

Het is dus van belang om ervaring op te hebben gedaan met het spel voordat het valsspelen begint. ACNH werd uitgebracht op 20 maart 2020. Mijn ervaring met het spel begon in mei 2020, toen ik het spel aanschafte. Daarna heb ik het spel bijna dagelijks gespeeld tot begin november 2020. Tijdens deze periode verzette ik de klok helemaal niet en de relatie tussen de temporale frames bleef dus intact. Ik heb dus een aantal maanden ervaring met het 'correct' spelen van ACNH, waardoor ik duidelijk verschillen in speelervaring zal kunnen herkennen.

²³ Clara Fernandez-Vara, *Introduction to Game Analysis* (New York: Routledge, 2019).

²⁴ Fernandez-Vara, *Game Analysis*, 6-9.

²⁵ René Glas and Jasper van Vught, "Considering Play: From Method to Analysis," *Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference* Volume 14, Number 1 (July 2017), <http://www.digra.org/digital-library/publications/considering-play-from-method-to-analysis/>

²⁶ Julian Kücklich, "Homo Deludens: Cheating as a Methodological Tool in Digital Games Research," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* Vol. 13 (4) (2007): 359.

Een aandachtspunt hierbij is dat ik alleen ervaring heb met de singleplayer van het spel. ACNH biedt spelers de mogelijkheid om eilanden van andere spelers te bezoeken, maar hier heb ik in mijn tijd met het spel geen gebruik van gemaakt. Hierdoor leg ik in mijn analyse de focus op de speelervaring van een speler in de singleplayer die geen gebruik maakt van de multiplayer mogelijkheden van het spel. In mijn analyse ben ik ook vooral geïnteresseerd in de relatie en onderhandelingen tussen speler en spel, en niet in de onderhandelingen tussen verschillende spelers.

Tijdreizen

Tijdreizen kan over verschillende lengtes van tijd gebeuren. De interne klok van de Nintendo Switch kan in principe naar elke mogelijke datum gezet worden, naar elk tijdstip van de dag. In dit onderzoek zal de datum steeds verzet worden, maar de klok van de dag niet. Daarbij zal er over verschillende lengtes van tijd worden gereisd. Er zal worden begonnen met reizen waarbij er korte periodes tussen de verschillende dagen waar naartoe wordt gereisd zitten. Daarna zal er steeds meer tijd tussen de kalenderdagen zitten waarnaar wordt gereisd.

Er zal eerst op een manier worden gespeeld waarbij er meerdere, opeenvolgende dagen volgens de kalender in het spel worden gespeeld op dezelfde dag in het echte leven van de speler. Dit is een techniek die spelers kunnen toepassen om niet elke dag ACNH te hoeven spelen, maar om zelf een speelmoment te kiezen en meerdere dagen te spelen. Hierdoor speelt de speler voor het spel nog steeds alle dagen en hoeft ook niet te missen.

Daarna zullen er steeds grotere sprongen in tijd worden gemaakt bij het tijdreizen, zowel vooruit in tijd als achteruit, waarbij er steeds meer tijd tussen de data die gespeeld worden zit. De verwachting is dat het spelen van meerdere opeenvolgende dagen in de spelwereld op dezelfde dag in de echte wereld weinig verstoringen van de magische cirkel zal vertonen, maar dat deze verstoringen duidelijker worden als er meer tijd tussen de dagen in de spelwereld zit die worden gespeeld.

Deze verschillende manieren van tijdreizen zijn nuttig voor dit onderzoek, omdat het verschillende verstoringen in de relaties tussen de temporale frames van de magische cirkel van ACNH naar voren kan brengen. Deze verstoringen kunnen geanalyseerd worden en hierdoor kan er een beter begrip worden verkregen van de werking van tijd in ACNH en wat er met de ervaring van de speler kan gebeuren als deze gaat tijdreizen. Er zal dus een lezing worden gedaan van het spel en een mogelijke ervaring van een tijdreizende speler zal in beeld worden gebracht.

Analyse

In de analyse zal worden gekeken naar mogelijke gevolgen die tijdreizen kan hebben op de spelervaring van een tijdreizende speler en om zo de regels rondom tijd in de magische cirkel van *Animal Crossing New Horizons* (ACNH) te kunnen analyseren. Welke uitwerkingen kan tijdreizen hebben op de magische cirkel van het spel en wat kan dit doen met de dynamiek tussen speler en spel? Hiervoor zal er tussen verschillende data worden gereisd, zowel tussen dagen die vrij dicht bij elkaar liggen qua tijd en tussen data die in maanden van elkaar verschillen.

Dag tot dag

Bij het spelen voor de analyse (dit vond plaats in december 2020) werd teruggedaan naar de laatste dag waarop het spel opgestart was (10 november 2020). Hieruit bleek dat het spel de datum van de laatste dag waarop werd gespeeld opslaat, omdat er geen mededeling van eiland manager Isabelle plaatsvond, terwijl dit in principe altijd zou moeten gebeuren als de speler een dag begint. Het spel volgt dus de datum van de laatste dag die gespeeld is en vergelijkt deze met de datum van de Switch als het spel opnieuw wordt opgestart.

De opeenvolgende dagen van de kalender in november werden achter elkaar op dezelfde dag gespeeld. Dit is in principe niet heel verschillend van het spelen van het spel volgens de regels. Het enige verschil is dat de speler niet een dag in de spelwereld per dag in de echte wereld speelt, maar juist meer dagen in de spelwereld op dezelfde dag in de echte wereld. Hier verandert de relatie tussen de temporale frames dus wel. De *real-world time* en *gameworld time* lopen niet meer gelijk aan elkaar, maar in de fictieve tijd worden de dagen nog wel in chronologische volgorde gespeeld.

Op 14 november in het spel werd Cherry uitgenodigd om op het eiland te komen wonen en op 16 november in het spel was haar huis gebouwd en was ze bezig met intrekken. Op dezelfde dag (16 november) was Redd als bezoeker op het eiland aangekomen. Redd is de kunsthandelaar/oplichter van ACNH. Hij verkoopt schilderijen en standbeelden, zowel authentiek als vervalst, die de speler kan doneren aan het museum. Redd is niet al te vaak aanwezig op het eiland en hij heeft een limiet van één kunstwerk per dag per klant. Redd heeft een aanbod van vier kunstwerken die allemaal authentiek of vervalst kunnen zijn. Het kan dus voorkomen dat Redd een aanbod heeft van enkel vervalste werken, die de speler niet kan doneren aan het museum. Daarnaast kan Redd ook kunstwerken verkopen die de speler al eerder van hem heeft gekocht.

Redd heeft dus meerdere limieten die in het nadeel van de speler kunnen werken als deze per *real-world time* dag enkel de dag met dezelfde datum in de spelwereld speelt. Tijdreizen kan een manier zijn om deze limieten te omzeilen en daardoor de *coordination time* van het spel te omzeilen. De dag waarop Redd het eiland bezoekt blijft vaststaan. De speler kan heen en weer reizen tussen de dag waarop Redd het eiland bezoekt, in dit geval 16 november 2020, en de volgende dag. Als de speler van 17 november teruggaat naar 16 november, dan is Redd opnieuw een bezoeker van het eiland. Daarbij heeft hij een ander aanbod dan op de eerste versie van 16 november die de speler speelde.

Door tijdreizen tussen twee dagen ontstaan er dus verschillende versies van een dag met dezelfde datum. Dit blijkt uit de situatie met Cherry, die op de eerste versie van 16 november 2020 bezig was met haar nieuwe huis betrekken, maar op latere versies van 16 november gedraagt Cherry zich alsof ze al langere tijd op het eiland woont. Hier beginnen de veranderende relaties tussen de verschillende temporale frames echt duidelijk te worden. De fictieve tijd en tijd in de spelwereld lopen niet meer gelijk aan de tijd in de echte wereld, maar daarnaast wordt er in de fictieve tijd steeds dezelfde dag (16 november) gespeeld, terwijl de spelwereld (*gameworld time*) elke versie beschouwt als een nieuwe dag waarop toevallig dezelfde bezoeker te vinden is.



Afbeelding: Visualisatie van de relaties tussen de temporale frames. In de normale situatie lopen deze drie gelijk aan elkaar. In de nieuwe situatie is echter duidelijk te zien dat de labels die de *fictive time* aan dagen geeft niet meer kloppen door het tijdreizen. Daarbij worden er meerdere dagen in *gameworld time* gespeeld op dezelfde dag in *real-world time*.

Tijdreizen verandert dus de relaties tussen de temporale frames van de magische cirkel van ANCH. De dagen in de spelwereld functioneren nog steeds als opeenvolgende dagen, omdat de voorwerpen die tijdens dagen in de toekomst verzameld zijn, in het bezit van de speler blijven als deze naar het verleden reist. Echter, de fictieve tijd lijkt niet meer te kloppen, omdat dagen herhaald kunnen worden of in de chronologisch verkeerde

volgorde gespeeld. Daarbij speelt de speler meerdere dagen in *game world time* op dezelfde dag in *real-world time*, en in het geval van kunstwerken verzamelen dit doet de speler allemaal om de *coordination time* van het spel te omzeilen. De mogelijke uitwerkingen hiervan op de ervaring van de speler zullen later in de analyse aan bod komen.

Op naar de toekomst

Het spelen van meerdere dagen in de spelwereld op een dag in de echte wereld geeft de speler de mogelijkheid om niet elke *real world time* dag te moeten spelen, maar om speelsessies te houden als de speler zin heeft om te spelen. Het reizen in grotere sprongen kan gebruikt worden om naar feestdagen en andere speciale gebeurtenissen te springen als de speler zin heeft om deze gebeurtenissen te spelen, of als er geen tijd is voor *Animal Crossing* op de feestdagen. Speciale gebeurtenissen en feestdagen geven de speler meestal speciale opdrachten, waarbij de speler speciale voorwerpen kan verzamelen.

Tijdreizen kan hierdoor het speelplezier van een speler vergroten. Het elke dag spelen van de dagelijkse activiteiten op het eiland kan een sleur worden en het tijdreizen naar feestdagen kan deze sleur doorbreken. Door te tijdreizen kan deze sleur worden doorbroken. Daarbij komt wel dat de inconsistenties in de tijdlijn duidelijker worden voor de speler. Van winter naar midden in de zomer springen kan even verwarrend zijn, omdat het eiland in de zomer felgroen is, terwijl er in de winter sneeuw ligt.

Het voor langere tijd niet spelen van ACNH laat sporen na in de spelwereld. Onkruid begint te groeien, kakkerlakken betrekken het huis van de speler en de dorpingen die op het eiland wonen beklagen zich bij de speler over diens afwezigheid. Dorpingen kunnen de hoeveelheid tijd tussen de laatste keer en dat moment benoemen als zij zich beklagen over de afwezigheid van de speler. In mijn speelsessies benoemde Raymond de kat dat hij maanden voor me in de rij had gestaan en paard Winnie en krokodil Gayle vroegen zich af waarom ik voor lange tijd niet met hen had gesproken. Ver in de toekomst of naar het verleden tijdreizen kan dezelfde sporen achterlaten op het spel.

Dit betekent echter niet dat deze gevolgen de magische cirkel van het spel breken of dat ze voldoende zijn om tijdreizen te ontmoedigen. Dorpingen kunnen al komen klagen als een speler al een paar dagen niet met hen heeft gesproken, terwijl deze wel elke *real world* dag heeft gespeeld. Daarnaast groeit onkruid altijd en vermeerdert snel als het niet wordt weggehaald. Tijdreizen versnelde dit proces niet merkbaar. Er was elke dag meer onkruid, maar dat was al de ervaring voordat tijdreizen plaatsvond.

Tijdens feestdagen waarop de speler alle dorpelingen langs moet om ze iets te geven of te vragen, zoals bijvoorbeeld Toy Day, kunnen deels belemmerd worden door tijdreizen. Dorpelingen laten de speler graag weten dat deze al een tijd niet op het eiland is geweest, en dit is het eerste gesprek dat kan worden gehouden tussen speler en dorpeling. Als de speler dan, in het geval van Toy Day, iedere dorpeling een cadeau moet geven, kan dit snel vervelend worden als elke dorpeling begint met de speler beschuldigen voor de lange afwezigheid. Dit zou echter ook gebeuren als de speler na lange tijd niet spelen het spel weer zou gaan spelen voor de feestdag.

Tijdreizen heeft daarbij niet alleen de verwachte voordelen voor de speler, zoals het verzamelen van speciale voorwerpen of het bijwonen van feestdagen. Per maand krijgt de speler rente over het geld dat deze op de bankrekening in het spel heeft staan. Bij het tijdreizen naar andere maanden komt deze rente ook op de rekening en dit gebeurt steeds opnieuw. De speler kan dus heen en weer reizen tussen december en januari, en krijgt daarbij elke keer rente, ook als er wordt teruggekeerd naar december.

Tijdreizen brengt dus vooral voordelen voor de speler met zich mee. Voorwerpen, zoals meubels en kleding, die in de toekomst (*fictive time*) zijn verzameld, behoudt de speler als deze teruggaat naar het heden. Daarnaast zijn de nadelen niet storend voor het spelen van het spel. Onkruid is vervelend en de dorpelingen kunnen nogal klagen, maar het plezier van het spelen van dagen waarop speciale gebeurtenissen plaatsvinden kan dit mogelijk compenseren.

Het verleden en andere ervaringen

De relaties tussen de temporale frames veranderen dus door het tijdreizen, maar kan dit de magische cirkel ook breken? En in welke mate verandert de ervaring van de speler hierdoor? Tijdens het spelen met tijdreizen viel al snel op dat speelsessies begonnen met het verzetten van de interne klok van de Switch die zich buiten de magische cirkel van het spel bevindt. Deze blijft doorlopen als de speler niet aan het spelen is, dus de interne klok moet teruggezet worden naar de datum die de speler wil dat het in de spelwereld is. De speler is dus vanaf het eerste moment in een speelsessie voorbereid op de niet overeenkomende tijd in het spel, in vergelijking met de tijd in de echte wereld. De veranderde relatie tussen de temporale frames komt dus niet als een verrassing.

Volgens Juul zijn onderhandelingen een essentieel onderdeel bij de instandhouding van de magische cirkel van een spel. Hij spreekt dan over onderhandelingen tussen

spelers.²⁷ Een computerspel brengt regels met zich mee en spelers kunnen proberen om deze regels te omzeilen. Onderhandelingen tussen spelers over acceptabele overschrijdingen van de grenzen zijn onderdeel van het instandhouden van de magische cirkel van een spel. Het spel vraagt van de spelers een houding die hen in staat stelt om de regels te volgen en daarvoor niet de meest directe route te gebruiken om een doel te bereiken.²⁸ De verwachting is dan dat er een vorm van afstraffing door het spel tegenover staat als de speler afwijkt van deze houding en zoals eerder besproken is deze afstraffing niet aanwezig in ACNH.

In oudere spellen in de *Animal Crossing*-serie bestond een personage die de spelers streng toesprak als deze probeerden door de tijd te springen: Mr Resetti. In ACNH is dit personage echter niet aanwezig en de nadelige gevolgen voor tijdreizen die wel bestaan zijn minimaal. Tijdreizen wordt dus door het spel gedoogd. Of, door een andere lens gekeken, tijdreizen is een vorm van onderhandeling tussen speler en spel die het spel accepteert van de speler. De speler neemt meer controle over de gebeurtenissen in het spel met betrekking tot de momenten waarop deze gebeurtenissen plaatsvinden en het spel staat dit toe. Daarbij moet de speler nog steeds de opdrachten van het spel uitvoeren om voorwerpen te bemachtigen, waardoor tijdreizen niet de meest directe route naar een einddoel is.

Ondanks de veranderende relaties tussen de temporale frames door tijdreizen, blijft de spelwereld intact volgens de interne logica van het spel. Een tijdreizende speler kan naar verschillende dagen van de kalender reizen, en dit hoeft niet in de volgorde dat deze op de kalender staan te gebeuren. Hierdoor wordt de *fictive time* verstoord, omdat er data meerdere keren kunnen worden gespeeld, zoals in het voorbeeld met Redd en het verzamelen van kunst. Ook kunnen dagen in de verkeerde volgorde gespeeld worden. Een speler kan namelijk 24 november 2020, 5 januari 2021 en 25 december 2020 in deze volgorde spelen, waardoor de *fictive time* is verstoord, maar in de *gameworld time* worden deze data beschouwd als drie achtereenvolgende dagen, waarbij meubels die op 5 januari 2021 in bezit van de speler zijn op 25 december 2020. En dit kan allemaal plaatsvinden op dezelfde dag in *real-world time*.

Opvallend is dat voor de speelervaring de *gameworld time* het belangrijkste blijkt te zijn, omdat dit het meest direct invloed heeft op het spel. *Fictive time* is alleen te zien als de speler stilstaat en de datum in beeld komt. De dagen kloppen niet in *fictive time*, wat het toevoegen van labels aan dagen inhoudt, maar in *gameworld time* worden ze gewoon achter elkaar geplaatst, ongeacht de chronologische volgorde volgens de kalender of het feit dat de dag met die datum al een keer eerder werd gespeeld. Daarnaast kiest de speler er zelf voor

²⁷ Juul, "Magic Circle," 62-63.

²⁸ Salen en Zimmerman, "Magic Circle," 97-99.

om meerdere dagen in de spelwereld te spelen op dezelfde *real world* dag, waardoor dit de magische cirkel niet breekt voor de tijdreizende speler als het spel blijft werken.

Er zijn wel aspecten van het spel waarbij de speler zou kunnen merken dat tijdreizen uitwerking heeft op de spelwereld. Zoals eerder genoemd spreken de dorpelingen de speler aan voor lange afwezigheid en dit gebeurt ook op het moment dat er tussen dagen die ver uit elkaar liggen op de kalender wordt gereisd. Echter, dit kan al gebeuren als een speler een klein aantal dagen niet heeft gespeeld, of wel heeft gespeeld, maar niet met de dorpelingen heeft gesproken. Hierin verschilt de ervaring dus niet tussen een tijdreizende speler en een niet-tijdreizende speler die volgens het spel niet genoeg met de dorpelingen praat.

Een ander aspect waarbij het tijdreizen duidelijk uitwerking heeft op de spelwereld is het prikbord naast Resident Services. Op dit prikbord komen aankondigingen voor toekomstige gebeurtenissen en feestdagen te hangen. Bij het tijdreizen naar toekomst, verleden en weer terug kan het voorkomen dat aankondigingen dubbel of in non-chronologische volgorde op het bord terechtkomen. Dit heeft echter niet als gevolg dat de magische cirkel van ACNH breekt. De spelwereld blijft in stand en het spel blijft een eigen interne logica van tijd volgen. De *fictive time* wordt volledig verstoord, maar de *gameworld time* wordt door het spel intact gehouden.

Wat zegt dit over de magische cirkel en de spelervaring van de speler? Wat blijkt is dat de magische cirkel van een spel kan worden beïnvloed door factoren buiten het spel. Tijdreizen houdt het verzetten van de interne klok van de Switch in, die zich buiten de magische cirkel van het spel bevindt. Tijdreizen is niet een manier van valsspelen die de magische cirkel breekt. De speler houdt zich aan de regels van de magische cirkel betreffende het verzamelen van speciale meubels en kleding, waarvoor opdrachten uitgevoerd moeten worden. Het tijdstip wordt gemanipuleerd, maar de uiteindelijke uitvoering van de opdrachten blijft hetzelfde. Tijdreizen kan de speelervaring hierdoor verbeteren en geeft de speler de mogelijkheid om minder interessante dagen in ACNH over te slaan. Om deze redenen zou tijdreizen kunnen worden gezien als een vorm van onderhandeling over de regels van de magische cirkel van het spel tussen speler en spel, en geeft de speler meer macht over de gebeurtenissen in het spel.

Conclusie

In dit onderzoek is gekeken naar de magische cirkel van *Animal Crossing New Horizons* (ACNH) en de uitwerking die tijdreizen kan hebben op de magische cirkel en de ervaring van

de tijdreizende speler. Er werd gefocust op de regels rondom tijd in het spel en deze werden in beeld gebracht aan de hand van de temporale frames van Zagal en Mateas. Door het gebruik van de temporale frames kon worden geïllustreerd hoe de relaties tussen de verschillende temporale frames verandert door tijdreizen en wat dit kan doen met de ervaring van de tijdreizende speler.

Zoals in de methode al is behandeld, is in dit onderzoek gekeken naar de ervaring van een speler die enkel gebruik maakt van de singleplayer van ACNH. De multiplayer aspecten van het spel zijn buiten beschouwing gelaten. In dit onderzoek was ik enkel geïnteresseerd in de relatie en onderhandelingen tussen speler en spel, en niet in de onderhandelingen tussen verschillende spelers. Daarnaast had ik in mijn tijd van spelen geen ervaring opgedaan met de multiplayer van het spel. Dit betekent dat er aspecten van de multiplayer en onderhandelingen die tussen spelers plaatsvinden kunnen bestaan die uitwerking kunnen hebben op de instandhouding van de magische cirkel van ACNH en de ervaring van spelers.

Tijdreizen kan beschouwd worden als een vorm van valsspelen. Valsspelen in computerspellen kan in academisch onderzoek een manier zijn om nieuwe inzichten te verkrijgen in de spellen die bestudeerd worden. Een van de doelen van dit onderzoek was het aantonen dat tijdreizen voor de *Animal Crossing* spellen een manier van onderzoeken kan zijn die nieuwe inzichten over de spellen zou kunnen geven. Deze manier van spelen is namelijk nog niet eerder in academisch onderzoek toegepast.

In de analyse kwam naar voren dat de spelervaring van de speler niet sterk hoeft te veranderen als deze gaat tijdreizen. Doordat speelsessies waarbij de speler gaat tijdreizen over het algemeen beginnen met het verzetten van de interne klok van de Switch, is de speler al vanaf het eerste moment voorbereid op de situatie in de spelwereld. Daarbij zijn de uitwerkingen van tijdreizen op het spel minimaal, waardoor het verzetten van de klok niet wordt ontmoedigd. Tijdreizen wordt hierdoor onderdeel van de onderhandelingen tussen speler en spel, die het spel accepteert.

Door te tijdreizen is er een beter begrip gevormd van de manier waarop ACNH het verloop van tijd benadert. Het spel presenteert aan de speler dat de spelwereld dezelfde klok volgt als de echte wereld waarin de speler leeft. Door het tijdreizen kan de speler er echter achter komen dat dit niet helemaal correct is. Het spel vergelijkt de datum waarop het werd opgestart met de datum waarop het de laatste keer gespeeld is, en bepaald op basis daarvan of het een nieuwe dag is in de spelwereld. Hierdoor kunnen dagen die elkaar niet opvolgen volgens de kalender, door de speler als twee opeenvolgende dagen in de

spelwereld worden ervaren, als deze door tijdreizen op dezelfde dag in *real world time* worden gespeeld.

Als opvolging van dit onderzoek zouden interviews kunnen worden gehouden met spelers van ACNH over tijdreizen en hun ervaringen ermee. Hier zouden academici in de toekomst mee aan de slag kunnen gaan. Dit onderzoek is gebaseerd op mijn eigen ervaringen met ACNH, waardoor het niet een volledig beeld kan geven van mogelijke ervaringen met het spel. Tijdreizen bleek voor mij een manier om mijn ervaring met ACNH te verbeteren, maar dit zal waarschijnlijk niet voor alle spelers te gelden. Interviews zouden een manier zijn om meer ervaringen in beeld te brengen.

Bibliografie

Brown, Ashley en Björn Berg Marklund. "Animal Crossing: New Leaf and the Diversity of Horror in Video Games." *Proceedings of DiGRA 2015 Conference: Diversity of Play: Games - Cultures - Identities* Volume 12 (mei 2015): 1-16,
<http://www.digra.org/digital-library/publications/animal-crossing-new-leaf-and-the-diversity-of-horror-in-video-games/>.

Consalvo, Mia. *Cheating: Gaining Advantage in Video Games*. Cambridge en Londen: The MIT Press, 2007.

Consalvo, Mia en Nathan Dutton. "Game Analysis: Developing a Methodological Toolkit for the Qualitative Study of Games." *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research* Volume 6 Issue 1 (december 2006).
http://www.gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton.

Fernandez-Vara, Clara. *Introduction to Game Analysis*. New York: Routledge, 2019.

Glas, René and Jasper van Vught. "Considering Play: From Method to Analysis." *Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference* Volume 14, Number 1 (July 2017).
<http://www.digra.org/digital-library/publications/considering-play-from-method-to-analysis/>

Harrington, Johnathan. "Infra-Ordinary Rewritings: Animal Crossing: Pocket Camp as an Introductory Study." *Proceedings of DiGRA* (2018), 1-13.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Londen: Routledge & Kagan Paul Ltd, 1949.

Juul, Jesper. "The Magic Circle and the Puzzle Piece," in *Proceedings of the Philosophy of Computer Games Conference 2008*, ed. Stephen Günzel, Michael Liebe en Dieter Mersch, 56-67. Potsdam: University Press, 2008.
<https://www.jesperjuul.net/ludologist/2009/03/16/new-paper-the-magic-circle-and-the-puzzle-piece/>.

Kücklich, Julian. "Forbidden Pleasures: Cheating in Computer Games." In *The Pleasures of Computer Gaming*, ed. Melanie Swalwell en Jason Wilson. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, 2008. Kobo ebook.

Kücklich, Julian. "Homo Deludens: Cheating as a Methodological Tool in Digital Games Research." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* Vol. 13 (4) (2007): 355-367.

Milne-Plückebaum, Daniel. "Animal Crossing as an Interactive Narrative Machine." *The Philosophy of Computer Games Conference, Istanbul* (2014), 1-15.

Salen, Katie en Eric Zimmerman. "9. The Magic Circle." In *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, 93-99. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

Scully-Blaker, Rainforest. "Buying Time: Capitalist Temporalities in Animal Crossing: Pocket Camp." *Loading: The Journal of the Canadian Game Studies Association* Volume 12, Nummer 20 (herfst 2019): 90-106, <https://doi.org/10.7202/1065899ar>.

Stenros, Jaakko. "In Defence of a Magic Circle: The Social, Mental and Cultural Boundaries of Play." *Proceedings of the 2012 International DiGRA Nordic Conference* Volume 10 (2012): 1-19.
<http://www.digra.org/digital-library/publications/in-defence-of-a-magic-circle-the-social-and-mental-boundaries-of-play/>.

Glas, René and Jasper van Vught. "Considering Play: From Method to Analysis." *Proceedings of the 2017 DiGRA International Conference* Volume 14, Number 1 (July 2017).
<http://www.digra.org/digital-library/publications/considering-play-from-method-to-analysis/>

Zagal, José P. en Micheal Mateas. "Time in Video Games: A Survey and Analysis." In *Simulation Gaming* Volume 41, Nummer 6 (2010): 844-868.,
<https://doi.org/10.1177/1046878110375594>.

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van teksten van anderen zonder aanhalingstekens en verwijzing (zogenaamd "vertaalplagiaat");
- het parafraseren van teksten van anderen zonder verwijzing. Een parafraze mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-eindwerkstuk niet schuldig gemaakt heb aan plagiaat.

Tevens verklaar ik dat dit werkstuk niet ingeleverd is/zal worden voor een andere cursus, in de huidige of in aangepaste vorm.

Naam: *Julietta Epema*

Studentnummer: *5726565*

Plaats: *Almere*

Datum: *12/02/2021*

Handtekening: 

