

Beyond the Network Perspective

Kritische analyse van een perspectief op play



Beyond the Network Perspective

Kritische analyse van een perspectief op play

Jan Veenstra

Studentnummer: 0308811

Zeist, 10 juni 2010

Definitieve versie

Masterthesis Nieuwe Media en Digitale Cultuur

Universiteit van Utrecht, Utrecht

Begeleidend docent: Imar de Vries

Tweede lezer: Marianne v/d Boomen

Bron afbeelding voorblad:

http://www.extendlimits.nl/index.php/nieuws/artikel/augmented_reality_toepassingen/

Inhoudsopgave

Inleiding	1
1 \ Netwerkperspectief; hoe wordt het spel gespeeld?	3
1.1 \ Verschil tussen games en play	3
1.2 \ De magic circle en het netwerkperspectief	4
1.3 \ Het netwerkperspectief in combinatie met games en play	6
2 \ Het netwerkperspectief onder de loep	10
2.1 \ Netwerkperspectief en ANT	10
2.2 \ Netwerkperspectief en de achtergrond van de onderzoeker	12
2.3 \ Netwerkperspectief en de rol van de onderzoeker	13
2.4 \ Netwerkperspectief en de betekenisgeving van het proces	15
2.5 \ Netwerkperspectief onderdeel van de netwerkmaatschappij	16
2.6 \ Deelconclusie	17
3 \ Netwerkperspectief en de analyse van play	19
3.1 \ Verschillende soorten play	19
3.2 \ Het inzetten van het netwerkperspectief	21
3.3 \ Casestudy	22
3.3 \ Mijn rol en achtergrond als onderzoeker	25
3.4 \ Deelconclusie	26
4 \ Conclusie en Discussie	29
Bibliografie	33



Inleiding

Tijdens mijn masterstudie groeide mijn interesse voor onderzoek naar games. Bij de keuze voor een scriptie-onderwerp richtte ik mij in eerste instantie op onderzoek naar methoden van gameonderzoek, omdat daar in de afgelopen jaren veel discussie over is geweest. Terwijl ik hier mee bezig was, werd mijn belangstelling gewekt voor een specifiek onderdeel binnen dit discours, namelijk de discussie rondom het fenomeen van de 'magic circle'. Dit begrip werd oorspronkelijk in 1938 geïntroduceerd door sociaalwetenschapper Johan Huizinga. Het houdt in dat spel zich altijd afspeelt binnen afgebakende grenzen. Deze grenzen kunnen duidelijk zijn, zoals in de vorm van lijnen bij een volleybalveld, maar kunnen ook 'magisch' zijn in het geval van een bedacht spel of een virtuele omgeving.

Aan het begin van dit millennium waren het de mediawetenschappers Salen en Zimmerman (2003) die het begrip van de magic circle als eersten toepasten op het medium van digitale computergames. Zij deden dit om vat te krijgen op het proces dat plaatsvindt op het moment dat een spel wordt gestart of gespeeld. Met andere woorden om spel te duiden. Er gebeurt op dit moment volgens Salen en Zimmerman iets 'genuinely magical' (2003:95). Wanneer spel wordt benaderd vanuit het perspectief van de magic circle, wordt er vanuit gegaan dat spel plaatsvindt binnen een begrensde 'virtuele' ruimte. Bij dit idee van de magic circle worden de laatste jaren steeds meer kritische kanttekeningen geplaatst. Hoewel Salen en Zimmerman het concept van de magic Circle hebben bedacht, zijn zij ook de voornaamste kritiek op het concept. Daarbij argumenteren zij dat er niet sprake is van afgebakende grenzen die bestaan tussen spel en niet-spel, maar dat de magic circle als een poreuze barrière gezien moet worden.

Andere kritiek komt van Marinka Copier, die een proefschrift over het onderwerp heeft geschreven. Copier (2007) beargumenteert in haar boek dat het concept van de magic circle binnen gamestudies afgeschaft zou moeten worden. Volgens haar is spel namelijk niet te duiden binnen een ruimte, maar

zou het veeleer benaderd moeten worden als zijnde een netwerk. Om dit te beargumenteren stelt Copier voor om games niet te benaderen vanuit het concept van de magic circle, maar om juist een network perspective te gebruiken bij onderzoek. Door een analyse te maken van een netwerk van een bepaald type spel binnen World of Warcraft, namelijk roleplay, laat Copier zien dat een dergelijk netwerk zich niets aantrekt van de grenzen van een virtuele ruimte, maar dat spel plaatsvindt tussen verschillende ruimtes. Copier theoretiseert haar network perspective aan de hand van literatuur van Latour (2005), Haraway (1991), Geertz (1973), Goffman (1956) en Castells (1996), schrijvers uit verschillende takken van wetenschap.

Om een helder beeld te schetsen van het network perspective (in het vervolg netwerkperspectief genoemd) van Copier, en om het te kunnen inzetten voor onderzoek naar andere vormen van spel, beschrijf ik in deze scriptie de literatuur die is gebruikt bij het bouwen van het netwerkperspectief. Hierbij wordt kritisch gekeken naar de verschillende theoretische stromingen en tijdvakken waarin deze literatuur is geschreven. Bovendien kijk ik naar de inzetbaarheid van de onderscheidende literatuur naast elkaar. Aangezien roleplay een vorm van spel is waar veel sociale interactie tussen spelers aanwezig is, ligt het gebruik van een netwerkperspectief redelijk voor de hand voor dit type spel. Er is namelijk sprake van een netwerk van spelers met onderlinge interactie. Binnen games zijn er echter meerdere vormen van spel aanwezig, waar Copier zich niet op heeft gericht. Hierbij valt bijvoorbeeld te denken aan instrumental play, waar de speler de regels van het spel volgt en aan free play waar de speler zelf play ontwikkelt door de grenzen van het spel te onderzoeken. Daarbij is het voornamelijk interessant om te kijken naar single-player games waar geen interactie is tussen spelers binnen een spel. De nadruk ligt dan namelijk op het proces tussen een menselijke actor (de speler) en een niet menselijke actor (de game). Ik vraag mij af in hoeverre het netwerkperspectief van Copier is in te zetten om dergelijke vormen van play te analyseren en of het netwerkperspectief op die manier een grotere bijdrage kan leveren aan Gamestudies.

1

1 \ Netwerkperspectief; hoe wordt het spel gespeeld?

In dit hoofdstuk maak ik een analyse van het werk van Copier over het netwerkperspectief. Door een beschrijving te geven van de verschillende literatuur die Copier heeft gebruikt, laat ik zien op welke manier dit netwerkperspectief is in te zetten. Hierbij zal ik ook kritisch kijken naar het verschil tussen de definities van games enerzijds en play anderzijds. Daarbij beargumenteer ik dat het netwerkperspectief zoals Copier dat heeft voorgesteld een prima middel is om in te zetten bij onderzoek naar verschillende vormen van play, maar minder geschikt is voor de analyse van een game.

1.1 \ Verschil tussen games en play

Om een beter begrip te krijgen van de termen games en play geef ik in deze paragraaf een uitleg van deze termen. Aangezien game en play in het Nederlands beide vertaald kunnen worden met het begrip 'spel' kunnen deze termen namelijk voor een verwarring zorgen.

Game

Met een game bedoel ik het fysieke spel dat geïnstalleerd wordt op een harde schijf. Het is een construct dat ontworpen is door mensen en in principe bestaat uit nullen en enen. Binnen gamestudies is veel geschreven over de analyse van games. Hierbij gaat het om de analyse van bijvoorbeeld de mechanieken en regels binnen een game. Dergelijke regels en mechanieken zijn geprogrammeerd en daardoor prima op een 'statische' manier te analyseren. Een game is dus een object, maar wel een object dat het mogelijk maakt dat er een virtuele ruimte ontstaat waarin play kan plaatsvinden. Een game is dus een voorwaarde bij het ontstaan van play wanneer er gesproken wordt over digitale games. Hierbij verschilt mijn visie over games met de visie van Copier (2007) die games beschouwt als netwerken.

Play

Play is een veel dynamischer begrip dan game. Met play wordt bedoeld op de acties en keuzes door de spelers binnen een spel. Play is een begrip dat al gebruikt werd door Huizinga (1938) in zijn boek *Homo Ludens*. Play is veel moeilijker te analyseren, omdat de beleving van play voor iedereen anders is en een speler gevolgd moet worden in zijn acties. Er is sprake van interactie tussen de speler en het spel en play is daardoor dus juist dynamisch en het proces is daarbij belangrijk. Play is op die manier op te vatten als een sociaal proces tussen menselijke actoren (spelers) en niet-menselijke actoren (bijvoorbeeld computersystemen, Non Playable Characters, de regels van het spel). Dat maakt het interessant om te bestuderen, omdat met toepassing van het Netwerk Perspectief de analyse van een dergelijk dynamisch proces beter uit de verf komt dan bij de analyse van een game. In paragraaf 1.3 beargumenteer ik waarom het netwerkperspectief zich zou moeten richten op het proces play. Games zijn voor dit proces nog steeds een belangrijke factor, maar slechts als onderdeel van een netwerk, in plaats van een netwerk zelf.

1.2 \ De magic circle en het netwerkperspectief

Het uitgangspunt van Copier in haar proefschrift is dat wetenschappers voorbij zouden moeten gaan aan het concept van de magic circle bij het benaderen van games vanuit een academische situatie. Met de magic circle wordt bedoeld dat een speler, wanneer hij een spel begint te spelen, als het ware een speelveld betreedt. Onderzoek naar deze magic circle gaat vaak over het opzoeken van de grenzen van deze magische cirkel.

Copier stelt in haar stuk dat deze magic circle een concept is dat bedacht is door wetenschappers vanuit hun 'ivoren toren'. Het concept is een manier om vanuit een bepaald perspectief games en play te beschrijven. Het perspectief dat hierbij belangrijk is, is dat een game wordt gezien als een ruimte. Play is te vinden binnen deze geconstrueerde ruimte. Het probleem van dit perspectief is echter dat studies zich vaak richten op het bepalen van de grenzen van de magic circle. Met andere woorden waar spel begint en waar het eindigt.

Copier stelt dat de magic circle niet bestaat en gebruikt het Netwerk Perspectief om te laten zien dat play zich niet laat beperken door de grenzen van een digitale game, maar zich ook daarbuiten uitstrekt tot in de werkelijkheid. Door games vanuit een dergelijk perspectief te benaderen wil Copier voorbijgaan aan de discussie over de grenzen van spel. Spel en spellen zijn volgens haar een onderdeel van de maatschappij en de cultuur, waardoor de grenzen ervan niet of moeilijk te bepalen zijn.

In het vervolg van deze paragraaf leg ik uit op welke manier Copier haar netwerkperspectief heeft geconceptualiseerd en op welke manier zij dit heeft ingezet voor haar analyse van *World of Warcraft*

en Roleplay. Daarbij kijk ik met een kritische blik naar de manier waarop zij de begrippen game en play heeft ingezet.

Centraal binnen het Netwerk Perspectief staat de Actor Network Theory (ANT) zoals die door onder andere Bruno Latour (2005) is voorgesteld. Door de Actor Network Theory te gebruiken wil Copier laten zien welke relaties bestaan tussen de verschillende spelers van een spel en de interactie die zij hebben met elkaar en met objecten in de virtuele wereld. De Actor Network Theory zou hiervoor een goede manier zijn aangezien het geen onderscheid maakt tussen objecten en personen. Zij kunnen namelijk allemaal een 'node' zijn in een netwerk. De idee achter deze ANT die in de jaren '80 van de vorige eeuw werd ontwikkeld is dat de relaties tussen menselijke en niet-menselijke objecten in kaart zou moeten worden gebracht. Dit zou zorgen voor een beter begrip van het proces dat plaatsvindt bij het produceren van kennis. Tegenwoordig wordt ANT echter meer gezien als een vorm van sociale wetenschap, zoals uit het volgende citaat van Copier blijkt:

"In his latest work, Latour reformulated ANT as a new form of social science that consists of a "tracing of associations," thus offering insight into complexity, instead of mapping a material domain or providing a singular social explanation (Latour 2005)." (Copier, 2007:29)

De game is in deze het netwerk waar de onderzoeker via de genoemde 'tracing of associations' betekenis kan geven aan de beleving van de gamer. Om dit in te bedden in een algemeen kader van netwerk theorie zet Copier Manuel Castells (2000). Copier stelt dat zij games ziet als netwerken, die binnen de netwerkmaatschappij als sub-netwerken gezien kunnen worden:

"I perceive games as complex networks in themselves (in a similar way as Salazar 2005, Bruun et al. 2007). This allows me to understand how online role-playing games as networks of human and nonhuman actors are simultaneously tied in with other networks of production, power, and experience. Together, these networks make up what Manuel Castells called the network society (Castells 2000)." (Copier, 2007:140)

Het blijft in het stuk van Copier echter onduidelijk wat zij precies met haar netwerkperspectief bedoelt. Het lijkt een combinatie van verschillende netwerktheorieën, zoals de Actor Network Theory en de visie van Manuel Castells (1996) op de ontwikkeling van de maatschappij naar een netwerk maatschappij. Daarbij lijkt het alsof Copier voornamelijk gebruik heeft gemaakt van theorieën over netwerken en dat zij zich in mindere mate richt op bestaande literatuur over methoden voor gameonderzoek. De vraag is of deze keus voor netwerk theorie noodzakelijk is geweest om een nieuw perspectief op gamestudies te ontwikkelen.

1.3 \ Het netwerkperspectief in combinatie met games en play

Copier gebruikt in haar dissertatie het netwerkperspectief voor de benadering van zowel games als play. Hierbij is play op te vatten als het proces dat plaatsvindt tussen de spelers en de regels van het spel. De game kan worden gezien als het speelveld waarin play plaats kan vinden. Dat Copier de termen naast elkaar gebruikt is opvallend aangezien er veel verschil bestaat tussen beide.

Het zien van een spel als een netwerk kan problematisch zijn. Copier geeft zelf in haar stuk aan dat een MMORPG een netwerk is waarbinnen spelers interacteren met elkaar en met het systeem (Copier, 24). Ik vraag mij echter af of de game zelf een netwerk is of dat het juist een plaats is waarbinnen een netwerk kan bestaan. De game lijkt mij eerder de ruimte of framework waarbinnen een netwerk kan bestaan.

Een netwerk begrepen volgens Latour is op te vatten als een proces. Hierdoor wordt het problematisch om een game als een netwerk te zien. Een game is namelijk een construct dat geprogrammeerd is. Het is een object dat bestaat uit enen en nullen. Play daarentegen is wel een proces. Zo ontstaat roleplay door interactie tussen spelers en het systeem van regels waaruit een game bestaat.

Wanneer Copier stelt dat "MMORPGs are networks in which players (human actors) interact both with each other and with the system (nonhuman actors)" (Copier, 2007:24) doelt zij volgens mij dan ook niet op het idee dat de game een netwerk is. Het lijkt er op dat zij hier spreekt over het proces van play dat binnen een game mogelijk wordt.

Ik ben van mening dat, in tegenstelling tot wat Copier beweert, dat niet de games zelf een netwerk zijn, maar dat er een netwerk ontstaat wanneer een speler interacteert met het spel. Als zij stelt dat menselijke actoren een onderdeel zijn van een game ben ik het daar niet mee eens. De menselijke actoren maken namelijk gebruik van een game om in een staat van play te komen met andere mensen. Menselijke actoren kunnen dus wel interacteren met een game, maar een game blijft een construct van regels en code. Menselijke actoren zijn echter wel een onderdeel van play, aangezien er zonder een menselijke actor geen play kan bestaan.

In dat opzicht is een game, als we games zien als een systeem of een set van regels, misschien beter te beschouwen als een niet-menselijke actor van het proces dat wij play noemen. Play kan niet bestaan als er niet sprake is van een omgeving waarin het kan plaatsvinden. Een dergelijke opvatting heeft Lammes (2007) ook. Zij pleit ervoor om een game niet langer als een magic circle te benaderen, maar eerder te zien als een magic node. Een onderdeel van het netwerk dat play mogelijk maakt. Wanneer deze opvatting wordt gevolgd kan het verschil tussen games en play ook binnen een netwerk duidelijker aangegeven worden. De game is een node binnen het netwerk dat play wordt genoemd. Het idee dat games ook als netwerken moeten worden begrepen vind ik dus discutabel. Terwijl ik een proces als

play kan begrijpen volgens de ideeën van Latour over netwerken, zie ik games meer als een niet-menselijke actor binnen een dergelijk netwerk. Ik pleit er dan ook voor om het netwerkperspectief te richten op play en niet op games.

De beschrijving die Copier in haar stuk geeft over haar benadering van de Actor Network Theory van Latour geeft een ander argument om het netwerkperspectief op play te richten. Door 'tracing of associations' kunnen we volgens Copier begrijpen hoe netwerken van menselijke en niet-menselijke actoren worden gevormd, vastgehouden en uit elkaar vallen. Hierbij is het 'mappen' van het netwerk niet zo zeer interessant, maar juist de beschrijving van de processen die hier gaande zijn. Het gebruik van etnografische methoden, zoals bijvoorbeeld een thick description (Geertz, 1973) is hierbij erg waardevol volgens Copier. In dat opzicht is het niet interessant om een fysieke game te beschrijven als een netwerk. De processen die plaatsvinden binnen het spel door middel van play zijn echter wel interessant. Het netwerkperspectief biedt de mogelijkheid om de interactie die ontstaat tussen spelers onderling, maar ook tussen een speler en de regels van het spel te analyseren.

De noodzaak van Copier om zowel games als play beide als netwerk te beschrijven is in dat opzicht opmerkelijk te noemen. Wellicht is dit te verklaren uit het feit dat Copier voorbij wil gaan aan het idee van de magic circle. De magic circle laat zien dat een game een ruimte is en het probleem dat Copier hiermee heeft is dat dit impliceert dat deze ruimte gescheiden is van de buitenwereld. Copier ziet een game dan ook liever als een membraam tussen het virtuele en het reële, waartussen processen en interactie mogelijk zijn. Een speelveld blijft in mijn optiek altijd een vorm van een ruimte, of deze nu digitaal is of wordt uitgetekend met lijnen in een sporthal. Waar Copier aan voorbijgaat is dat het zeker mogelijk is dat spel, of andere vormen van interactie voorbijgaan aan de ruimte van het speelveld. Zo is het bij volleybal mogelijk dat een bal wordt gered die buiten de lijnen dreigt te vallen. Op dat moment moet een speler buiten de lijnen van het speelveld staan, maar is hij nog steeds betrokken bij het spel (net als de bal, een niet menselijke actor). Tegelijkertijd kan ook het publiek invloed hebben op het spel van de spelers, terwijl zij niet binnen de lijnen van het speelveld staan. Op een vergelijkbare manier kan er naar een game worden gekeken. Waar de virtuele game ophoudt, kan play, of een andere manier van interactie gewoon doorgaan. Een game is dus in mijn optiek beter te begrijpen als een speelveld, dat spel mogelijk maakt.

Bovendien spelen elementen van een game vaak door in de echte wereld. Deze vermenging van de virtuele met de reële wereld heeft te maken met een ander fenomeen dat momenteel de nodige belangstelling geniet namelijk de hybride ruimte. Vanuit dat perspectief bekeken kan een game dan misschien ook beter worden opgevat als een hybride ruimte zoals de Souza e Silva (2006) die heeft voorgesteld. Door een game te benaderen als een magic node, zoals Lammes voorstelt, kan deze problemen ook oplossen. Door het begrip 'circle' weg te laten, worden tegenstellingen zoals 'inside' en 'outside', het virtuele en het reële minder benadrukt. De game is dan op te vatten als een onderdeel

van het netwerk van play. Op deze manier ga ik voorbij aan het idee van Copier dat een game zelf een netwerk is, maar blijf ik toch trouw aan de Actor Network Theory door de game als een onderdeel van play te zien. Op deze manier kan ik play benaderen vanuit het netwerkperspectief zoals Copier dat heeft voorgesteld, zonder games zelf als netwerken te benaderen.

Om deze reden ga ik in het vervolg in op de manier waarop het netwerkperspectief gebruikt kan worden om play te analyseren. Ik ben namelijk van mening dat de analyse volgens het netwerkperspectief meer oplevert wanneer we naar dit proces kijken. Ik leg uit welke literatuur Copier heeft gebruikt om haar netwerkperspectief uit te leggen en ik geef aan op welke manier dit bevorderlijk is voor het analyseren van play. Hierbij wil ik verder kijken dan alleen roleplay waar Copier zich op heeft gefocust. Mijn onderzoek richt zich daarom meer op de vraag in hoeverre het netwerkperspectief van Copier is te gebruiken bij de analyse van respectievelijk instrumental play en free play. Met instrumental play doel ik op de vorm van play waarbij de speler zich aan de regels van het spel houdt. Door het volgen van deze regels zal de speler uiteindelijk het doel bereiken van het spel. De speler speelt het spel bij instrumental play dus zoals de ontwikkelaars het oorspronkelijk bedoeld hebben. free play richt zich ook op de regels van het spel, maar dan aan de andere kant van het spectrum. De speler gaat bij free play op ontdekkingsreis door de virtuele wereld om de grenzen van deze wereld te onderzoeken. De speler ontwikkelt een eigen vorm van play slechts beperkt door de grenzen van het spel en haar regels. Hier kom ik in paragraaf 3.1 op terug. Door naast roleplay ook instrumental play en free play te bekijken, richt ik de focus van het netwerkperspectief op het proces play en laat ik het object game achterwege. Tegelijkertijd trek ik het netwerkperspectief breder naar andere vormen van play.

De analyse moet laten zien dat bij single-player games, ondanks het feit dat het speelveld wordt beperkt tot slechts één menselijke actor, het netwerkperspectief nog altijd een goede manier is om games kritisch te analyseren. Verder moet blijken dat het netwerkperspectief door games op een andere manier te benaderen een toegevoegde waarde heeft voor het debat over methoden voor gameonderzoek. Om dit te toetsen analyseer ik de wisselwerking tussen instrumental play en free play in de game *Grand Theft Auto: San Andreas*.

Hoewel het nog steeds interessant is om een game als een ruimte te benaderen, is dit voor het vervolg van dit onderzoek minder relevant. Dit onderzoek richt zich op de manier waarop verschillende vormen van play kunnen worden beschouwd vanuit het netwerkperspectief, waarbij de game als een onderdeel van dit netwerk wordt gezien. Daarbij is het niet van belang om de grenzen te zoeken waar 'play' zich bevindt. Play vindt zowel plaats binnen de reële wereld als de virtuele wereld die door een game wordt gecreëerd. Dat de grenzen tussen de werkelijkheid en het virtuele daarbij niet belangrijk zijn, heeft Copier in haar proefschrift al laten zien. De game is echter wel een onmisbare schakel binnen het netwerk van play. Door de game dus als een 'magic node' te benaderen blijft het netwerkperspectief loyaal aan de Actor Network Theory en kan er daadwerkelijk voorbij worden gegaan aan het concept

van de magic circle. Het begrip ruimte is dan niet meer relevant omdat er gesproken kan worden van een netwerk en de processen die binnen dit netwerk plaatsvinden. Zowel de werkelijkheid als de virtuele gamewereld zijn onderdeel van dit netwerk dat play mogelijk maakt.

2

2 \ Het netwerkperspectief onder de loep

Hoewel het netwerkperspectief van Copier al een aantal keren aan de orde is gesteld, is er nog geen duidelijke analyse gegeven over de precieze vorm van dit perspectief. Uit het stuk van Copier wordt duidelijk dat zij met het netwerkperspectief doelt op een aantal theorieën en methoden die zij gebruikt bij de analyse van roleplay. In dit hoofdstuk geef ik een beschrijving van de verschillende theorieën en methoden die Copier gebruikt voor haar netwerkperspectief. Daarbij laat ik zien op welke manier de verschillende literatuur zich tot elkaar verhoudt en op welke manier Copier die inzet om tot haar netwerkperspectief te komen. Verder laat ik zien welke aspecten van het netwerkperspectief ik noodzakelijk acht voor het gebruik van de analyse van instrumental play en free play.

2.1 \ Netwerkperspectief en ANT

De basis van het netwerkperspectief van Copier is de Actor Network Theorie (ANT) van Bruno Latour (2005) een Franse filosoof en constructivist. In haar stuk geeft Copier de volgende beschrijving van de Actor Network Theory:

When Callon, Law, and Latour originally formulated Actor-Network Theory (ANT) in 1980's, they argued that to understand the process of knowledge production in science and technology we should map the networked interactions between both human and nonhuman actors. In his latest work, Latour reformulated ANT as a new form of social science that consists of a "tracing of associations," thus offering insight into complexity, instead of mapping a material domain or providing a singular social explanation. (Latour 2005 in Copier, 2007:29)

Deze Actor Network Theory is dus de basis voor het netwerkperspectief volgens Copier. Ze geeft aan dat Latour de Actor Network Theory in recenter werk vooral ziet als een nieuwe vorm van sociale wetenschap. Door middel van de Actor Network Theory wordt het mogelijk om complexe systemen en pro-

cessen te achterhalen. Dit wordt volgens Copier gedaan via een 'tracing of associations' ofwel het achterhalen van associaties. Hierbij is het volgens Latour niet alleen interessant om menselijke actoren te volgen, maar is het ook belangrijk om naar niet-menselijke actoren te kijken. Bij niet-menselijke actoren valt bijvoorbeeld te denken aan computersystemen of regelsystemen. Door verhoudingen tussen menselijke en niet-menselijke actoren te achterhalen, wordt het mogelijk om te begrijpen welke processen hier gaande zijn. Dit is een interessante manier om naar play te kijken aangezien spelers zowel te maken hebben met menselijke actoren (andere spelers) als niet-menselijke actoren zoals non-playing characters en de regels van de game.

In het stuk van Copier is het opvallend dat zij voornamelijk bezig is geweest met het achterhalen van relaties en processen tussen verschillende roleplayers binnen World of Warcraft. Daardoor lijkt het erop dat zij zich vooral op de menselijke actoren heeft gericht. De vraag die dit bij mij oproept is waarom zij dan voor de Actor Network Theory heeft gekozen om naar deze relaties te kijken en niet een andere theorie die zich richt op sociale contacten tussen mensen onderling. Actor Network Theory verschaft echter wel een mate van flexibiliteit om ook naar andere vormen van play te kijken waar de sociale interactie tussen spelers onderling minder aan bod komt. Hierbij valt te denken aan bijvoorbeeld single-player games zoals *Grand Theft Auto*, waar de speler alleen te maken heeft met niet-menselijke objecten in de game.

Wanneer we dit terugkoppelen naar het idee van Copier om zowel games als play door middel van een netwerkperspectief te bekijken, doet zich een probleem voor. Een game is naar mijn mening niet als een netwerk te zien binnen de context van de beschrijving die Latour daar van geeft. Een game is immers een geprogrammeerd object, dat statisch is. Het bestaat uit bepaalde regels en game-mechaniek die er voor zorgen dat play mogelijk wordt. Een game kan dan ook moeilijk als een proces worden gezien, maar meer als een niet-menselijke actor die het proces dat 'play' heet mogelijk maakt. Play is vervolgens een proces dat mogelijk wordt gemaakt door (sociale) interactie tussen menselijke actoren, bijvoorbeeld de spelers van het spel of de onderzoekers, en niet-menselijke actoren zoals de regels en mechaniek van de game.

Mijn standpunt in dezen is dan ook dat play een sociaal proces is, dat mogelijk wordt gemaakt door menselijke en niet-menselijke actoren. De keuze voor de Actor Network Theory als leidraad bij het volgen van dit proces lijkt mij dan ook een logische. Een game is vervolgens beter te begrijpen als een niet-menselijke actor die play mogelijk maakt. Dit past goed in het beeld dat Lammes (2007) schetst van een game als een 'magic node'. De game is een onderdeel van het proces van play en dus een onderdeel van het netwerk. De game is echter wel een belangrijke node aangezien play (zoals gebruikt in dit stuk) niet mogelijk is zonder deze node.

2.2 \ Netwerkperspectief en de achtergrond van de onderzoeker

Om ANT in te kunnen zetten bij de analyse van games is er een startpunt nodig van waaruit de tracing of associations geschreven kan worden. Copier haalt in dit verband Donna Haraway aan die de term *situated knowledge* gebruikt om de achtergrond van de onderzoeker te beschrijven. Op die manier laat zij zien hoe zij de onderzoeker zich verhoudt tot het studieobject.

De achtergrond van Haraway als wetenschapper in Gender-studies heeft bijgedragen tot de ontwikkeling van het begrip *situated knowledge*. Deze door Haraway gebruikte term die Copier belangrijk vindt voor het ontwikkelen van haar netwerkperspectief dient om te laten zien welke plaats de onderzoeker inneemt in het netwerk van het onderzoek. Op deze manier kan de onderzoeker altijd zijn plek in het onderzoek beargumenteren en hoe hij zich verhoudt tot de andere actoren in het netwerk. Copier beschrijft dit als volgt in haar proefschrift:

"Donna Haraway made a crucial addition to ANT by introducing the concept of "Situated Knowledge," which allows us to work consciously from a situated perspective (Haraway 1991)."
(Copier, 30)

Hoewel Haraway dit heeft geschreven vanuit het perspectief van Gender-studies, is het concept ook goed te gebruiken bij andere vormen van onderzoek. Copier haalt Haraway namelijk aan om te laten zien dat zij gedurende haar onderzoek zich ten allen tijde bewust was van haar achtergrond en plek in het onderzoek. Zo geeft ze aan vanuit welke academische achtergrond ze het stuk heeft geschreven en vanuit welke traditie zij is opgevoed. Het idee van *situated knowledge* is vooral van belang, omdat Copier bij haar onderzoek zowel participant als observant was. Om uitspraken te kunnen doen over roleplay was zij gedwongen om *World of Warcraft* ook zelf te spelen en actief mee te doen met roleplay events. Aangezien Copier op een bepaald moment heeft aangegeven aan een aantal spelers dat zij ook de rol van onderzoeker had aangenomen binnen het spel, ontstond de noodzaak om te beargumenteren hoe haar standpunt was ten opzichte van haar 'studieobjecten'. In dit geval waren dat andere spelers die actief aan roleplay deden. Door zich aan het idee van *situated knowledge* te houden, laat Copier zien op welke manier zij zich verhoudt tot haar studieobject en wat haar eigen plaats in het onderzoek is.

Het concept van *situated knowledge* is een belangrijke toevoeging bij het onderzoek binnen gamestudies. Zoals Aarseth (2003) beargumenteert moet een onderzoeker zelf ook een spel spelen, voordat hij er iets zinnigs over kan zeggen. Omdat er dan sprake is van een eigen beleving van de onderzoeker is het echter onmogelijk om objectief te blijven. Door te laten zien wat op welke manier de onderzoeker zich verhoudt tot andere 'nodes' binnen het netwerk kan altijd na worden gegaan op welke manier de onderzoeker tot zijn conclusies is gekomen. De lezer van een onderzoek kan als het ware via 'tracing of associations' de gedachtegang van de onderzoeker blijven volgen. Dit is voornamelijk van

belang bij het onderzoeken van roleplay zoals Copier heeft gedaan, omdat daarbij sprake is van sociaal contact tussen verschillende spelers. De beleving van de een speler kan zodoende verschillen van die van de onderzoeker. Situated knowledge is echter ook te gebruiken bij de analyse van andere vormen van play zoals instrumental play en free play. Aangezien ik deze vormen van play in een single-player omgeving beschrijf is de houding van de onderzoeker jegens andere spelers minder van belang. De onderzoeker kan namelijk niet het spel van andere spelers beïnvloeden in een single-player omgeving. In plaats van de verhouding van de onderzoeker met andere menselijke actoren binnen het netwerk wordt nu juist de verhouding van de onderzoeker met niet-menselijke actoren binnen het netwerk van belang. Hierbij doel ik op de regels van het spel en de achterliggende ontwerpkeuzes van de ontwikkelaar. Zo is het bijvoorbeeld van belang dat de onderzoeker begrijpt dat de meeste spellen zijn ontwikkeld in westerse landen waar een kapitalistische economie bestaat. Normen en waarden uit een dergelijke cultuur worden vaak door de ontwerpers meegenomen in de ontwikkeling van een spel. Wanneer de onderzoeker zich hiervan bewust is en kan laten zien op welke manier hij zich hiermee verhoudt kan de onderzoeker sterk maken wat zijn positie is binnen het onderzoek.

Situated knowledge is dus een begrip dat goed past binnen de traditie van gamestudies. Daarnaast is het concept ook goed te gebruiken in samenspel met de Actor Network Theory. De onderzoeker kan namelijk worden beschouwd als een andere node binnen het netwerk van play. Als je via dit perspectief de onderzoeker binnen het netwerk plaatst kan je duidelijk zien op welke manier hij zich verhoudt tot het studieobject en de andere nodes binnen het netwerk. Op deze manier laat situated knowledge vooral zien op welke plek de onderzoeker zich bevindt in het algehele proces van play en onderzoek.

2.3 \ Netwerkperspectief en de rol van de onderzoeker

Bij situated knowledge is duidelijk geworden wat de achtergrond van de onderzoeker is. Vervolgens is interessant welke rol hij speelt. Daarvoor zet Copier theorie van Erving Goffman (1956) in. Deze schrijft in zijn sociaal-wetenschappelijk onderzoek over de manier waarop identiteit geconstrueerd wordt. Hierbij geeft hij aan dat een persoon in elke andere sociale omgeving een andere rol speelt. Goffman is belangrijk in het artikel van Copier, omdat zijn theorie laat zien dat de wetenschapper verschillende rollen aanneemt bij het onderzoeken van een spel. Aan de ene kant die van speler en aan de andere kant die van onderzoeker. Copier laat zien dat zij zowel binnen als buiten de game communiceert met andere spelers van *World of Warcraft* en dat alleen de context waarin deze communicatie plaatsvindt verandert. Het maakt in dat opzicht weinig uit of de sociale interactie heeft plaatsgevonden binnen of buiten de game. Daarentegen was het wel van belang op welke manier zij zich representeerde aan de andere spelers binnen het spel, als speler of als onderzoeker. Dit is een punt waar Copier duidelijk op in gaat en die ethisch erg belangrijk was voor haar onderzoek. Enerzijds wilde zij zich als speler representeren om andere spelers niet te beïnvloeden in hun gedrag, anderzijds wilde Copier als onderzoeker

ker vragen naar de keuzes die andere spelers maakten tijdens het beoefenen van roleplay. De theorie van Goffman helpt in deze door te laten zien dat een persoon verschillende rollen kan spelen.

Daarnaast biedt de theorie houvast bij de benadering van roleplay, omdat bij deze spelvorm ook sprake is van verschillende rollen die eenzelfde persoon aanneemt. Bij roleplay bestaan namelijk tegenstellingen zoals in-character en out-of-character die ingaan op de wisselende rollen die de speler aanneemt in het spel. Dit duidt dan op het verschil in representatie tussen een persoon die zichzelf speelt en wanneer hij een verzonnen karakter speelt. Hoewel dergelijke tegenstellingen wel degelijk waar te nemen zijn, laat Copier aan de hand van Goffman zien dat deze tegenstellingen kunnen vervagen. Copier laat zien dat de online identiteit van een karakter net zo makkelijk buiten de game gebruikt kan worden als binnen de game. Wanneer iemand een andere persoon kent via zijn online identiteit, kan deze identiteit ook in andere sociale omgevingen gebruikt worden. Zelf heb ik dat in het verleden ook wel eens ervaren bij ontmoetingen met mensen die ik via een spel kende. We spraken elkaar aan met de nicknames die wij in het spel hadden. Copier probeert volgens mij dan ook met Goffman te laten zien dat de grenzen tussen de werkelijkheid en het virtuele niet belangrijk zijn, op die manier probeert zij dan ook voorbij te gaan aan het concept van de magic circle.

De rol die een persoon speelt in een spel zoals WoW kan dus ook gebruikt worden buiten die spelomgeving in bijvoorbeeld fora, chatboxen of mailconversaties. Hiermee laat Copier zien dat play voorbij gaat aan de magic circle van een game.

Zoals ik al eerder heb geschreven ga ik op een andere manier voorbij aan de magic circle door games nodes te noemen die onderdeel zijn van het netwerk van play. De theorie van Goffman kan echter wel gebruikt worden in samenhang met situated knowledge. Hierbij gaat het vooral om de interactie tussen de verschillende rollen die een onderzoeker aan moet nemen tijdens het onderzoek, namelijk de rol van de wetenschapper en de rol van de speler. De samenhang en het onderscheid tussen deze twee verschillende rollen is een belangrijk punt tijdens het doen van een onderzoek volgens het netwerkperspectief omdat de onderzoeker beide rollen aan moet nemen. Hij is zowel participant als observant. De theorie van Goffman kan helpen om het onderscheid en de samenhang tussen deze verschillende rollen waar te nemen en te beargumenteren. Dit is niet alleen het geval bij roleplay, zoals Copier dat heeft omschreven. Goffman lijkt mij namelijk ook een toevoeging bij het gebruik van het netwerkperspectief voor andere vormen van play. Hoewel de onderzoeker zich niet druk hoeft te maken over welke rol hij aanneemt wanneer hij met andere spelers in contact is, zal hij zich toch bewust moeten blijven van de verschillende rollen die hij aanneemt in het onderzoek. Dit is van belang omdat hij als onderzoeker altijd moet blijven reflecteren op de situaties die hij tegenkomt wanneer hij aan het spelen is.

Copier heeft deze rolverdeling duidelijk uitgelegd en heeft laten zien op welke manier haar rol van speler steeds meer veranderde in de rol van een onderzoeker. Ook dit proces is belangrijk bij het doen van onderzoek, omdat je steeds laat zien welke plaats je inneemt in datzelfde onderzoek. Het draagt

op die manier bij aan de eerder genoemde literatuur en methode die onderdeel zijn van het netwerkperspectief.

2.4 \ Netwerkperspectief en de betekenisgeving van het proces

Alleen met de Actor Network Theory in combinatie met situated knowledge is er nog niet sprake van een echte methode. De Actor Network Theory moet volgens Latour namelijk niet gezien worden als een methode, maar eerder als een soort reisgids. Door te beschrijven op welke manier je als onderzoeker bezig bent met de 'tracing of associations' kan je pas betekenis geven aan de processen die plaatsvinden binnen een netwerk. Dit is mogelijk door etnografisch onderzoek te doen.

Copier volgt in haar stuk deze werkwijze. Ze heeft namelijk etnografisch onderzoek gedaan binnen World of Warcraft met als resultaat een thick description (Geertz, 1973) en de uitwerking van interviews met spelers. De resultaten die geanalyseerd zijn, blijven met een dergelijke thick description relevant in de context van het netwerk. Ze beschrijft aan de hand van deze methode haar ervaringen in de virtuele spelwereld van WoW. Aan de hand van deze etnografische beschrijving maakt zij het mogelijk om betekenis te geven aan de processen die ten grondslag liggen aan roleplay. Tegelijkertijd laat Copier hiermee zien op welke manier zij zich verhoudt tot de andere actoren binnen het netwerk dat zij benadert. Hiermee volgt zij dus de werkwijze die Haraway voorstelt.

De etnografische beschrijving die Geertz voorstelt, komt voort uit de sociale wetenschappen. Het is een manier om op een beargumenteerde wijze te beschrijven wat er allemaal gebeurt binnen een sociale omgeving. Daarbij is voornamelijk het gedrag van de onderzoeker zelf ook belangrijk. Het laat duidelijk zien welke keuzes de onderzoeker maakt en welke reden hij hiervoor heeft. Hierdoor kan een lezer betekenis geven aan de observaties van de wetenschapper. Dit is erg belangrijk tijdens een sociaal proces als play aangezien een objectieve observatie nooit mogelijk is. De verschillende participanten tijdens het proces zullen allemaal een eigen visie hebben op hetgeen dat plaats heeft gevonden. Een onderzoeker kan op zo'n moment alleen vragen naar de belevenis van elke actor en daar betekenis aan geven door dit samen te voegen met de eigen observaties.

Door het gebruik van thick description laat Copier dus nogmaals zien dat roleplay voornamelijk een sociaal proces is dat niet objectief beschreven kan worden. De standpunten en beleving van verschillende actoren dienen beschreven te worden om vervolgens betekenis aan het proces te kunnen geven. Dit is anders bij de analyse van een game, waar objecten, regels en mechanismen objectief beschreven kunnen worden. Pas wanneer een speler met deze objecten en regels aan de slag gaat, ontstaat er een sociaal proces en wordt er een betekenis meegegeven aan de verschillende objecten, regels en mechanismen. Het is te vergelijken met een stoel. Een beschrijving van een stoel is niet per definitie interessant. Zo kan iemand vaststellen dat het object vier poten heeft en een rugleuning. Pas wanneer een persoon op de stoel gaat zitten, of er wordt bijvoorbeeld een spel zoals stoelendans mee gespeeld, dan ont-

staat er een proces. Zo is het ook bij een game. Op het moment dat een persoon zich bezighoudt met het spel ontstaat er een dynamisch proces tussen de niet-menselijke actor game en de menselijke actor speler. Dit proces wordt play genoemd en kan geanalyseerd worden met het netwerkperspectief. Door een thick description te maken worden de acties van de speler beschreven en geduid. Zo ontstaat een betekenisvolle beschrijving van de acties van de speler.

In het vervolg van dit stuk ga ik kijken naar twee andere vormen van play, namelijk instrumental play en free play. Hierbij tracht ik het model van Copier te valideren door te kijken in hoeverre andere vormen van play te benaderen zijn vanuit dit netwerkperspectief. Daarbij zal ik dus alleen kijken naar het proces 'play' terwijl de game als onderdeel van het proces begrepen wordt. Een niet-menselijke actor die play mogelijk maakt. Ook hierbij is de thick description een noodzakelijke manier om informatie te verschaffen over de processen waar de speler mee bezig is. Door als onderzoeker te laten zien wat er gebeurt in het spel en hoe hij daarop reageert ontstaat er een onderbouwde beschrijving van de processen die zich afspelen in het spel. Daar kan vervolgens in een analyse betekenis aan worden gegeven. Bij instrumental play is dit een sterk punt omdat de onderzoeker constant zijn interactie met de regels van het spel kan laten zien. Bij Free Play is het van belang, omdat er een duidelijk doel ontbreekt binnen het proces. De speler laat dan door de thick description zien wat hij tegenkomt bij het exploreren binnen de game. De analyse hiervan kan laten zien welke keuzes ontwikkelaars hebben gemaakt en welke minder duidelijke regels zijn geïmplementeerd. Dit komt juist bij free play aan het licht aangezien daar de grenzen van het spel worden opgezocht door niet de regels van het spel te volgen.

De methode van Geertz is in mijn ogen een prima manier om play te beschrijven. De processen worden duidelijk en door de Thick Description kan er ook betekenis worden gegeven aan deze processen. Het is dus een goede methode om in te zetten met de Actor Network Theory in het achterhoofd. De beschrijving van een game als statisch object is hierbij weer niet interessant, het gaat namelijk om de beleving van de onderzoeker of speler wanneer hij daadwerkelijk aan het spelen is.

2.5 \ Netwerkperspectief onderdeel van de netwerkmaatschappij

Het laatste begrip dat Copier van belang acht voor haar netwerkperspectief is 'network society' van Manuel Castells. Castells beschrijft in zijn trilogie *'The information Age: economy, society and culture'* de ontwikkeling van een netwerkmaatschappij. Castells beargumenteert dat onze maatschappij is veranderd van een hiërarchisch gestructureerde maatschappij in een netwerk georiënteerde maatschappij. Hij doet dit vanuit een sociaal-economische benadering. Copier vat de opkomst van de netwerkmaatschappij als volgt samen:

Through rich empirical case studies in his trilogy *The Information Age: economy, society and culture* (1996, 1997 and 1998), he mapped how since the late 1960s we have been witnessing a

shift from hierarchies to networks in all sectors of society. Castells' work is part of a growing body of network theory in which our society, including science itself, is understood as a complex system shaped by processes within and between actor networks that are often powered by information and communication technologies. (Copier, 2007:11)

Zoals ik het begrip probeert Copier door het aanhalen van Castells een alomvattend kader te vinden waarin zij het gebruik van een netwerkperspectief kan beargumenteren. Ik vraag mij echter af of zij daarvoor de theorie van Castells daadwerkelijk nodig heeft. Door zijn theorie te gebruiken beargumenteert Copier eigenlijk dat games en play een onderdeel zijn van de huidige netwerk maatschappij, zij als zodanig ook onderzocht moeten worden met de methodes die bij een netwerkmaatschappij horen. Daarbij gaat Castells voornamelijk in op bedrijven en hun structuur, terwijl er bij play sprake is van een sociaal proces.

Copier wil met het netwerkperspectief bereiken dat er op een andere manier naar games wordt gekeken. Door uit te gaan van ANT als basis voor een nieuw perspectief wil ze niet vervallen in de toepassing van denkbepelden en patronen, gebaseerd op bestaande theorieën en ideeën. Waarschijnlijk heeft Copier om deze reden de keus gemaakt voor Castells als omvattend kader voor haar werk. De keuze voor Castells komt echter geforceerd over en vind ik weinig toevoegen aan het netwerkperspectief. Behalve het benoemen van Castells als kader gebruikt Copier deze theorie namelijk niet. Daarom vind ik het onnodig om Castells te gebruiken bij de analyse van instrumentaal play en free play.

Vanuit dat perspectief lijkt mij de toevoeging van Castells enigszins afwijkend van de eerder genoemde literatuur, die beter op elkaar lijkt aan te sluiten met betrekking tot het netwerkperspectief. Copier had voor een omkadering van haar werk wellicht beter gebruik kunnen maken van literatuur uit de mediawetenschappen. Hierbij valt te denken aan Marc Prensky (2005) die schrijft over de verschillen tussen 'digital natives' en 'digital immigrants', die op verschillende wijze met media omgaan. Ook Prensky gaat daarbij in op de ontwikkeling van een hiërarchische structuur van bijvoorbeeld bibliotheken in het verleden, richting de associatieve netwerkstructuur van het huidige internet, wanneer hij spreekt over het inwinnen van informatie.

Op de keper beschouwd lijkt mij de keuze voor Castells als omvattend kader minder goed passen bij de andere gekozen literatuur met betrekking tot de ontwikkeling van het netwerkperspectief.

2.6 \ Deelconclusie

In dit hoofdstuk heb ik laten zien op welke manier Copier haar netwerkperspectief heeft ontwikkeld. Ik heb de literatuur van verschillende auteurs naast elkaar gezet en laten zien op welke manier zij deze inzet bij haar netwerkperspectief. Uit het hoofdstuk komt naar voren dat de literatuur die Copier gekozen heeft voor de ontwikkeling van het netwerkperspectief elkaar goed aanvult. Het valt op dat de

meeste literatuur voortkomt uit de sociale wetenschappen, waardoor blijkt dat Copier play voornamelijk ziet als een sociaal proces. Dit is zeker het geval bij roleplay waar verschillende menselijke actoren met elkaar te maken hebben. In het tweede deel van mijn onderzoek bekijk ik in hoeverre dit ook van toepassing is op andere vormen van play waar niet de interactie tussen spelers onderling maar juist de interactie tussen de speler en de game (een niet menselijk object) centraal staat.

Daarnaast heb ik laten zien dat bij gebruik van een netwerkperspectief het vooral interessant is om te kijken naar de processen die plaatsvinden bij het spelen en onderzoeken van een game. Op deze manier heb ik getracht te beargumenteren waarom het netwerkperspectief zich voornamelijk zou moeten richten op het dynamische proces play en niet op games die statische objecten zijn. Daarom richt ik mij in het vervolg van deze scriptie volledig op play en gebruik ik games alleen nog als een onderdeel van het netwerk dat play mogelijk maakt. Door op dezelfde manier als Lammes (2007) games als magic nodes te benaderen, wordt de game als niet menselijk object binnen een netwerk duidelijk. In dit geval is het proces play te benaderen volgens ANT en ga ik voorbij aan het concept van ruimte zoals dat bij de magic circle het geval was. Op deze manier spreek ik van processen in een netwerk die zich niks aantrekken van tegenstellingen als werkelijkheid en virtualiteit en ga ik daadwerkelijk voorbij aan de magic circle waar Copier toe aanzet in haar proefschrift.

3

3 \ Netwerkperspectief en de analyse van play

Copier besteedt in haar proefschrift aandacht aan een bepaalde vorm van play, namelijk roleplay. Naast roleplay bestaan er ook andere vormen van play waar zij geen aandacht aan besteedt in haar case. In dit hoofdstuk ga ik na in hoeverre het netwerkperspectief van Copier is in te zetten bij de analyse van andere vormen van play. Het doel hiervan is om na te gaan wat de sterke en zwakke punten zijn van het gebruik van het netwerkperspectief bij de analyse van verschillende soorten van play. Om dit te doen beschrijf ik eerst drie verschillende vormen van play die veel voorkomen, respectievelijk roleplay, instrumental play en free play. Daarbij ga ik ook in op de manier waarop deze verschillende vormen van play zich tot elkaar verhouden. Door middel van een tabel laat ik zien wat de verschillen en overeenkomsten zijn tussen deze vormen van play en op welke manier de gekozen literatuur van Copier te gebruiken is bij de analyse hiervan. Vervolgens beschrijf ik aan de hand van een case de sterke en zwakke punten van het netwerkperspectief bij de analyse van verschillende vormen van play.

3.1 \ Verschillende soorten play

In het eerste deel van dit hoofdstuk beschrijf ik een aantal verschillende vormen van play die ik later in het hoofdstuk bekijk door de bril van het netwerkperspectief. Ik beschrijf drie vormen van play die veel voorkomen bij digitale computergames. Dit zijn naast roleplay (uitvoerig beschreven door Copier), instrumental play en free play. Beide zijn vormen van play die vaker voorkomen binnen games en daardoor ook vaker beschreven worden binnen gamestudies. In dit verband noem ik Dormans (2006) die definities heeft geformuleerd van instrumental- en free play. In deze paragraaf geef ik uitleg wat de verschillen zijn tussen deze drie vormen van play en komen ook deze definities aan de orde.

Roleplay

Wanneer een speler aan roleplay doet, vertelt hij eigenlijk een verhaal rondom het personage dat hij speelt. De speler neemt dus een bepaalde rol aan binnen de virtuele omgeving. Met het spelen van deze rol gaat de speler voorbij aan de regels van het spel zoals de ontwikkelaar deze heeft ontworpen. Het is een uiting van een speler binnen de virtuele spelwereld. Roleplay komt voort uit een langere traditie van spellen die al lang bestond voor de opkomst van digitale computergames (Fine, 1983). Belangrijk bij roleplay is de ontwikkeling van het personage en het verhaal dat rondom dit personage wordt verteld. De focus van het onderzoek van Copier lag op deze vorm van play, omdat bij roleplay vaak sprake is van veel contact tussen spelers onderling. Het is bij roleplay direct duidelijk dat er daardoor sprake is van een sociaal proces, omdat verschillende menselijke actoren gezamenlijk een verhaal proberen te vertellen. Daarbij moeten de verschillende roleplayers rekening houden met acties en reacties van anderen. Copier gebruikt wellicht om die reden voornamelijk literatuur en methoden uit de sociale wetenschappen. Ik gebruik de manier waarop Copier het netwerkperspectief heeft ingezet om roleplay te analyseren als basis om te bekijken of andere vormen van play ook op een vergelijkbare manier te onderzoeken zijn.

Instrumental play

Ik doel op instrumental play wanneer een speler het spel volgens de officiële regels speelt. Elke game heeft regels en mechanieken die zijn ingebouwd zodat er een bepaalde vorm van gameplay ontstaat. Hierbij staat het idee dat er een doel in het spel bestaat centraal. Door het volgen van de regels van het spel zal de speler uiteindelijk een doel behalen (Dormans, 2006:4). Bij instrumental play kan er zowel sprake zijn van een single-player of een multi-player game. Dit maakt het een interessant proces om te bestuderen aangezien de niet-menselijke actoren een belangrijkere positie innemen dan bij roleplay. De interactie tussen de speler en de regels en mechanieken van het spel zorgen voor een ander proces dan de interactie tussen spelers die aan het roleplayen zijn. De kracht van het netwerkperspectief lijkt mij dan ook voornamelijk de inzet van ANT, die zich duidelijk richt op het proces tussen zowel menselijke- als niet-menselijke actoren.

Free play

Naast de eerder genoemde roleplay en instrumental play kan een speler ook zelf beslissen wat hij gaat doen in een spel. Een voorbeeld hiervan is het spel *Grand Theft Auto*. Het is mogelijk om het spel te spelen volgens de regels door opdrachten en missies te volbrengen, maar de speler kan er echter ook voor kiezen om zelf te bepalen wat hij gaat doen. Hij kan bijvoorbeeld rondrijden en willekeurig

mensen neerschieten of hij kan er voor kiezen om zich als een voorbeeldige burger te gedragen. Dit zijn voorbeelden van free play: de speler zoekt de grenzen op van de regels van het spel en bepaalt zelf wat hij doet in de virtuele omgeving die een game biedt. Interessant aan deze vorm van play is dat de speler zich minder, dan bij instrumental play, bezighoudt met de regels van het spel, maar tegelijkertijd in zijn doen en laten wel wordt beperkt tot wat er mogelijk is in de virtuele spelwereld. Kort gezegd is er bij aanvang van free play geen duidelijk doel vastgesteld. Dit in tegenstelling tot instrumental play waar wel degelijk een duidelijk doel bestaat (Dormans, 2006:4). Bij de analyse van een dergelijk proces krijgen de regels dus een andere rol dan bij instrumental play. Daarnaast is er ook niet per definitie contact met andere spelers zoals bij roleplay vaak het geval is. Mijn verwachting is dat het lastiger is om het proces bij free play te volgen, omdat het niet vaststaat wat de speler gaat doen en omdat er vaak ook geen contact is met andere spelers op het moment dat het plaatsvindt. Roleplay en instrumental play hebben in dat opzicht een voordeel, omdat er makkelijker een uitgangspunt te bepalen is van waaruit het proces omschreven kan worden. Hierbij doel ik respectievelijk op de sociale contacten binnen het spel en de regels en mechanieken van een spel.

3.2 \ Het inzetten van het netwerkperspectief

Zoals gezegd heeft Copier in haar stuk onderzoek gedaan naar roleplay. De literatuur en theorie die zij voor deze studie heeft gebruikt, blijkt goed inzetbaar bij deze vorm van spel. Een belangrijk aspect van roleplay is de sociale factor tussen de roleplayers. Een persoon kan wel aan roleplay doen met zogenoemde NPCs, maar het wordt juist leuk wanneer andere spelers er aan meedoen en bijdragen. Door het vormen van een verhaal tussen meerdere spelers ontstaat er een gemeenschappelijke virtuele werkelijkheid. Het is dan ook niet verwonderlijk dat Copier voornamelijk gebruik maakt van literatuur uit de hoek van Sociale Wetenschappen. Hierbij doel ik in hoofdzaak op het gebruik van Goffman en Geertz en in mindere mate op het gebruik van Castells als omvattend kader.

Wanneer gekeken wordt naar de inzetbaarheid van het netwerkperspectief bij andere vormen van play, zoals instrumental en free play moet er opnieuw kritisch worden gekeken naar de literatuur die Copier inzet bij haar netwerkperspectief. Bovendien kan naast de vorm van play ook het type spel nog invloed hebben op de inzetbaarheid van de literatuur. Zo werken singleplayer games op een andere manier dan multiplayer games.

Bepaalde onderdelen van het netwerkperspectief van Copier blijven bij elke vorm van onderzoek belangrijk en kunnen als de belangrijkste basis van het perspectief begrepen worden. Andere literatuur zal voornamelijk op roleplay gebaseerd zijn en zal zodoende aangepast moeten worden wanneer een andere vorm van spel wordt geanalyseerd.

Om een duidelijk contrast te creëren ga ik in het geval van instrumental play uit van een single-player game. Hiermee doel ik op spellen waar slechts één speler bezig is met de game en deze volgt volgens

de regels en mechanieken zoals die bedoeld zijn. Dit doe ik om het contrast te laten zien met roleplay zoals Copier dat beschreven heeft. Roleplay vindt plaats in een multiplayer game waar een groot aantal spelers tegelijkertijd speelt in dezelfde game. Doordat de onderzoeker tijdens het spelen van het spel niet het gedrag van andere spelers beïnvloedt, zal de analyse van een dergelijke single-player game er anders uitzien dan bij een multiplayer game. Ik wil bij instrumental play echter de nadruk leggen op de interactie tussen de speler en de niet-menselijke actoren van de game.

3.3 \ Casestudy

In deze casestudy kijk ik naar de wisselwerking tussen free play en instrumental play bij het spel *Grand Theft Auto: San Andreas* (GTA). De GTA serie games staat erom bekend dat de speler zich vrij kan bewegen in een relatief grote spelwereld. Ondertussen kan de speler echter ook een verhaallijn volgen om het spel daadwerkelijk uit te spelen. Door naar de wisselwerking tussen beide spelvormen te kijken maak ik een analyse van zowel free play als instrumental play. Vervolgens werp ik een kritische blik op deze analyse om te concluderen of het netwerkperspectief afdoende bruikbaar is voor de benadering van deze beide vormen van play.

Deze analyse van de werkmethode moet blootleggen wat de sterke en zwakke punten zijn van het netwerkperspectief wanneer er wordt gekeken naar andere vormen van play dan roleplay.

Door een thick description uit te voeren, beschrijf je de processen tijdens het spelen van het spel. Je analyseert zo ter plekke hoe het spel werkt en beargumenteert de keuzes die je maakt tijdens het spelen. Hierdoor ontstaat er een duidelijk beeld van het proces dat zich afspeelt tussen de speler en de regels en mechanieken van het spel. Het biedt de mogelijkheid om op metaniveau het proces te analyseren.

Voor instrumental play heb je voor een dergelijke analyse een duidelijk startpunt. Het spel geeft de speler namelijk duidelijke tips en feedback, zodat de besturing en bedoeling van het spel snel duidelijk worden. Zo start GTA met een introducerend filmpje waarin de situatie van de hoofdpersoon wordt uitgelegd. De hoofdpersoon van het spel, een zwarte Amerikaan komt terug in zijn geboortestad. De speler krijgt vervolgens een introducerende missie waar de hoofdpersoon op de fiets een aantal andere personen, oude vrienden, moet volgen. De eerste kennismaking met het spel laat de speler een stuk van het verhaal ontdekken door het doen van een missie. Hier is sprake van het volgen van regels zoals het spel die heeft bedoeld. Er is hier dus sprake van instrumental play.

Wanneer deze introducerende missie is afgelopen sta ik op straat in een stad in het zuiden van de Verenigde Staten. Op dat moment hoor ik het geluid van een telefoon. Mijn personage in het spel krijgt een telefoontje met daarin een opdracht. Op dit allereerste moment in het spel krijg ik een keuze aangeboden: neem ik de telefoon op en volg ik de opdracht die ik krijg, of neem ik de telefoon niet op en

ga ik mijn eigen weg. Het is opvallend dat de speler deze keuze tussen instrumental play en Free Play al krijgt op het eerste moment zodra hij binnentreedt in de virtuele wereld van *Grand Theft Auto*. In het verloop van het spel zal de speler vaker dergelijke keuzes moeten maken. Dit is voor mij een belangrijke reden om GTA als case te nemen, aangezien het spel zowel aspecten van instrumental play als van free play kan laten zien.

Het spel toont regelmatig tips in het scherm die de speler uitleggen wat er allemaal mogelijk is in het spel. Verder wordt ook informatie gegeven over wat de consequenties zijn op het moment dat een speler dood gaat of wordt opgepakt door de politie. Verder krijgt de speler ook geen suggesties waarmee hij zich zelfstandig in het spel kan voortbewegen. Het spel stuurt de speler op dat moment richting instrumental play. De speler kan door het volgen van missies beloningen krijgen bijvoorbeeld in de vorm van geld, nieuwe wapens of het openstellen van nieuwe delen van de stad.

Hieruit kan worden opgemaakt dat de makers van het spel de speler willen aanzetten tot instrumental play. Het volgen van een eigen weg door de virtuele wereld geeft geen beloning.

Door het spel te spelen en tegelijkertijd te beschrijven wat er allemaal gebeurt, kan ik laten zien op welke manier het spel probeert om mijn acties te sturen. De regels en mechanieken die aanwezig zijn, laten zien dat er missies en opdrachten zijn uit te voeren. Zo blijft de telefoon van de hoofdpersoon aan het begin van het spel net zolang rinkelen, totdat de speler deze opneemt. Op deze manier stuurt het spel de speler door de verhaallijn heen. Het spel geeft dus continue feedback hoe je het spel tot een goed einde kan brengen. Deze extra informatie krijg je vooral in het eerste deel van het spel. Het spel is op dat moment nog erg gestructureerd en het is duidelijk dat de makers van het spel de speler in de richting van instrumental play wil sturen.

Free play is in de eerder genoemde introducerende missie van het spel nagenoeg onmogelijk. Wanneer de speler namelijk niet het doel van het spel volgt, maar zelf vrij rond gaat fietsen zal hij binnen de kortste keren worden neergeschoten door andere gangsters of de politie. De missie moet dan vervolgens opnieuw worden uitgevoerd.

Nadat de introducerende missie tot een goed einde is gebracht begint een nieuwe fase in het spel. Het spel is iets minder dwingend in het volgen van missies. Verder bestaat zelfs de mogelijkheid vrij rond te lopen en te rijden door de omgeving. Hoewel het beschikbare deel van de stad nog relatief beperkt is, is Free Play tot op een zekere hoogte mogelijk. Free Play wordt echter niet gestimuleerd, doordat bepaalde delen van de stad zijn afgesloten. De bewegingsvrijheid van de speler is aan het begin van het spel daardoor nog beperkt. Om nieuwe delen van de stad open te stellen zal de speler bepaalde doelen in het spel moeten behalen. Instrumental play is hiervoor noodzakelijk. Op het moment dat grotere delen van de stad zijn opengesteld voor de speler, wordt free play steeds interessanter. Dit is een slimme zet van de ontwikkelaars, die er op die manier voor zorgen dat het spel ook nog leuk is om te

spelen op het moment dat alle missies reeds volbracht zijn. Hoewel instrumental play dan niet meer mogelijk is, blijft het spel toch interessant. Voornamelijk omdat de speler dan de beschikking heeft over de gehele virtuele spelomgeving. De speler wordt dan eigenlijk gestuurd richting Free Play.

Het is opvallend dat free play, waar GTA veelal om bekend staat (Frasca, 2003), pas interessanter wordt in latere stadia van het spel en dat instrumental play eigenlijk noodzakelijk is om free play daadwerkelijk te kunnen spelen. Zo begon ik mijzelf redelijk snel te vervelen toen ik in het beperkt beschikbare deel van de stad ging rondrijden. Op het moment dat een groter deel van de stad beschikbaar kwam, werd ook het ondernemen van free play steeds leuker. Om deze reden heb ik gebruik gemaakt van een reeds bestaande 'save game' waar alle delen van de stad beschikbaar waren voor mij. Hierdoor had ik meer bewegingsvrijheid in de stad en was er meer te ontdekken tijdens het doen van een 'free play sessie'.

Hierdoor werd mij duidelijk dat er een duidelijke wisselwerking bestaat tussen instrumental play en free play bij de GTA serie. Hoe meer je bereikt in instrumental play, des te meer mogelijkheden worden geboden met free play.

Het probleem bij het analyseren van free play is dat de speler niet een duidelijk doel heeft. Bij free play zijn de regels van het spel ook belangrijk, maar op een andere manier dan bij instrumental play. Bij free play bepalen de regels van het spel eigenlijk de grenzen waarbinnen een vrije vorm van spel mogelijk is. free play ontstaat op het moment dat een speler de grenzen van deze regels opzoekt en afhankelijk daarvan zijn acties bepaalt. De regels en mechanieken van het spel worden dus niet opgevolgd met als doel een beloning in het spel te ontvangen, maar er wordt juist gekeken naar wat er allemaal mogelijk is binnen de grenzen van deze regels. Bepaalde dingen zullen nog steeds niet mogelijk zijn door beperkingen binnen het spel, maar de speler kan zonder 'game over' te gaan wel de gehele spelwereld onderzoeken.

Het doel van deze vorm van play is dus niet het uitspelen van het spel, maar eerder het opzoeken van grenzen binnen de virtuele spelwereld. Hierdoor wordt het proces van spel anders, omdat de interactie tussen de verschillende actoren op een andere manier verloopt.

Vaak komt het er bij GTA op neer dat de speler rond gaat rijden door de virtuele spelwereld en bijvoorbeeld willekeurig in het rond gaat schieten. Een dergelijke spelsessie eindigt meestal met een politiemacht die achter de speler aangaat, totdat hij wordt aangehouden of neergeschoten. Wanneer de speler vervolgens uit het ziekenhuis of politiebureau ontslagen wordt, is hij al zijn wapens en een deel van zijn geld kwijt. De speler wordt dus niet beloond, maar juist gestraft voor het feit dat hij zijn eigen weg kiest in het spel. In de volgende alinea geef ik een voorbeeld van free play zoals ik dat zelf heb ervaren in het spel.

Tijdens een van mijn spelsessies vond ik een fiets in een afgelegen dorpje binnen de spelwereld. Ik herinnerde mij dat de besturing van een fiets de mogelijkheid geeft om te sprinten. Vervolgens dacht ik aan de hoge berg 'Mount Chiliad' die vlak naast het dorpje lag. Ik was hier eerder al eens omhoog gereden met een landrover, een auto die daar absoluut geen moeite mee had. Verder wist ik ook dat mindere krachtige auto's wel moeite hadden om de helling van deze berg te nemen. Hierdoor vroeg ik mij af of het mogelijk zou zijn om de berg op te sprinten met de fiets die ik zojuist had gestolen. Ik vroeg me af of het überhaupt mogelijk zou zijn en of de speler ook vermoeid zou raken op een bepaald punt. Zodoende begon ik met mijn fiets de berg op te sprinten. Al snel viel mij op dat dit absoluut geen moeite kostte. Als een persoon in de werkelijkheid op een vergelijkbare manier een berg op zou kunnen sprinten, dan zou er ongetwijfeld doping in het spel zijn. Op deze manier heb ik op een speelse manier gekeken naar de grenzen van het spel. Het voorbeeld laat zien dat niet alle mechanismen in het spel even realistisch zijn.

Hoewel de genoemde voorbeelden geen thick description genoemd kunnen worden, daarvoor is immers een veel uitvoerigere beschrijving nodig, geven zij wel een indruk op welke manier het netwerkperspectief ingezet kan worden. De voorbeelden dienen dan ook vooral om het belang van een thick description te laten zien. Omdat er op deze plaats geen ruimte was voor een daadwerkelijke thick description heb ik ervoor gekozen een aantal korte voorbeelden te laten zien. Op deze manier heb ik laten zien welke keuzes ik maak en waarom ik dat doe. Hierdoor ontstaat er een beargumenteerde analyse. Het probleem bij free play is echter het startpunt van de analyse. Om een zinnige analyse te kunnen maken, is er eerst een duidelijke vraagstelling nodig. Free Play ontstaat echter spontaan en mist daardoor een dergelijk startpunt. Het gedrag en de keuzes van de spelers zijn op deze manier goed te volgen, maar de vraag is op welke manier dit kan worden ingezet in onderzoek.

3.3 \ Mijn rol en achtergrond als onderzoeker

Bij de analyse van Roleplay is de theorie van Goffman voor Copier erg belangrijk. Ze laat aan de hand van zijn theorie over rollen in verschillende sociale omgevingen de wisselwerking zien tussen de rol van speler en wetenschapper die door één persoon vervuld wordt. Dit is voor Copier voornamelijk van belang, omdat zij tijdens Roleplay te maken heeft met andere personen die tegelijkertijd met haar aanwezig zijn in de virtuele spelwereld. Copier gebruikt de theorie van Goffman om haar eigen plek in het onderzoek zowel als speler en als wetenschapper te beargumenteren.

Voor instrumental play en free play in een single-player omgeving lijkt deze theorie veel minder van belang te zijn. Hoewel er nog steeds sprake is van twee rollen die vervuld worden door één persoon, is er geen sprake van een ethisch probleem over hoe de wetenschapper zich moet representeren aan andere spelers in het spel. In de case heb ik laten zien welke keuzes ik heb gemaakt en welke conclusies ik uit de resultaten heb getrokken. Doordat ik als wetenschapper aanwezig ben in de spelwereld,

oefen ik geen invloed uit op andere spelers en hun spel. In dat opzicht lijkt Goffman een stuk minder belangrijk voor de benadering van instrumental play en free play in een single-player omgeving. Desondanks is het wel belangrijk dat de onderzoeker zich ervan bewust blijft dat hij een analyse aan het uitvoeren is. Hij zal constant op zijn eigen proces moeten blijven reflecteren. Op deze manier kan hij betekenis geven aan de bevindingen uit de thick description die hij maakt.

Ethisch gezien is de kwestie een stuk minder lastig, omdat de onderzoeker niet te maken heeft met het eventuele beïnvloeden van het spel van andere spelers en daardoor het beïnvloeden van zijn eigen onderzoek. Dit maakt de analyse van een single-player game een stuk makkelijker vanuit het perspectief van de rol die de wetenschapper moet aannemen. Hierbij is het verschil tussen free play en instrumental play ook minder van belang.

Naast de rol die de onderzoeker moet aannemen bij de analyse van play is ook de achtergrond van de onderzoeker van belang. Zoals eerder beschreven gebruikt Copier hiervoor het begrip situated knowledge om haar eigen plek in het onderzoek te beargumenteren. Hierbij laat zij zien hoe zij zich verhoudt tot haar onderzoeksobject, in dit geval de andere spelers in het spel. Het begrip is ook belangrijk voor haar argumentatie aangaande de ethische kwestie over haar eigen rol binnen het onderzoek, aangezien ze zowel observant als participant in haar eigen onderzoeksgebied was. In het geval van instrumental play bij een single-player game krijgt de term een iets andere lading. Zoals uit de case naar voren komt hoefde ik als onderzoeker geen rekening te houden met andere spelers binnen hetzelfde spel. Er zijn natuurlijk wel andere spelers die op een andere tijd of plaats hetzelfde spel spelen, maar zij worden in hun spel niet direct beïnvloed door de acties van de wetenschapper. Situated knowledge is in deze situatie dan ook vooral een manier om te laten zien vanuit welke achtergrond de onderzoeker zijn studieobject benadert. Bij free play kan een onderzoeker laten zien op welke manier hij zich verhoudt tot de keuzes die de ontwikkelaar heeft gemaakt bij het ontwerp van het spel. Doordat bij free play de grenzen van het spel worden opgezocht, kan de onderzoeker laten zien vanuit welke traditie of cultuur een spel is ontworpen. Het is dan van belang dat de onderzoeker laat zien op welke manier hij zich verhoudt tot dergelijke keuzes van de ontwikkelaar.

Bij zowel instrumental play als free play laat de onderzoeker met het concept van situated knowledge dus zien hoe hij zich verhoudt als menselijke actor binnen het netwerk tot niet-menselijke actoren binnen het netwerk zoals de regels van het spel. Dit verschilt van de manier waarop Copier in haar analyse van roleplay moest laten zien op welke wijze zij zich opstelde tegenover andere roleplayers, ofwel menselijke actoren.

3.4 \ Deelconclusie

Uit de casestudy concludeer ik, dat free play en instrumental play net als roleplay te benaderen zijn met het netwerkperspectief. Maar waar bij roleplay de nadruk ligt op de processen tussen spelers, ligt

bij instrumental play en free play de nadruk op het netwerk en de processen tussen de speler en de regels van het spel. De manier waarop de speler zich verhoudt tot deze regels van het spel verschilt echter bij instrumental play en free play. Waar bij instrumental play de speler gebruik maakt van de regels om de doelen van het spel te behalen, gebruikt een speler bij free play de regels om de grenzen van het spel en de spelomgeving te onderzoeken. In deze case heb ik laten zien dat het gebruik van het netwerkperspectief een goede manier is voor de analyse van dergelijke processen.

Uit de analyse van GTA is gebleken dat er een wisselwerking bestaat tussen free play en instrumental play. Wanneer alle missies zijn behaald en het instrumental play stopt, is het nog steeds leuk is om GTA free play te spelen. Hoewel voorheen het nut van de analyse van free play mij onduidelijk was, ben ik na mijn casestudy tot de conclusie gekomen dat de analyse van free play meer duidelijkheid kan bieden over de achterliggende gedachten bij de ontwikkeling van het spel. Bij de analyse van instrumental play, bestudeerde ik de regels die mij als speler richting een bepaald doel stuurden. Door free play te spelen, ging ik voorbij aan de regels en ontdekte ik de keuzes die de ontwikkelaar heeft gemaakt bij het ontwerpen van het spel. Zoals in het genoemde voorbeeld waarin ik in GTA een berg opfietste. Daar ontdekte ik dat er in het ontwikkelen van het spel is gekeken naar het aspect weerstand, wat echter niet was toegepast op de fietser, waardoor er een onrealistisch beeld ontstond. De ontwerper legt in GTA duidelijk de nadruk op het besturen van auto's. Door aan free play te doen, is aan het licht gekomen dat er in de ontwikkeling van het spel over bepaalde regels goed is nagedacht, terwijl andere aspecten, zoals genoemd in het voorbeeld van het fietsen op een berg, niet aan bod zijn gekomen. Free play kan in de toekomst worden ingezet om te onderzoeken op welke manier games zijn ontwikkeld en met welke achterliggende gedachte bepaalde aspecten van het spel zijn ontworpen. De onderzoeker kan inzicht krijgen in de manier, waarop het spel tot stand is gekomen.

In onderstaande tabel is een overzicht te zien van de verschillende vormen van play en op welke manier deze met het netwerkperspectief te benaderen zijn. De tabel is een samenvatting van enerzijds de bevindingen uit mijn case over free play en instrumental play en anderzijds die van Copier met betrekking tot roleplay. De tabel laat zien op welke manier elk onderdeel van het netwerkperspectief zich verhoudt tot de verschillende vormen van play.

Tabel: Overzicht verschillende vormen van play in relatie tot het netwerkperspectief

	Roleplay	Instrumental play	Free play
Tracing of associations: Actor Network Theory	ANT kan op een goede manier de relatie en processen tussen verschillende spelers laten zien. Opmerkelijk is dat Copier voornamelijk kijkt naar sociale interacties tussen spelers, en minder naar niet-menselijke actoren.	Bij instrumental play is de interactie tussen de speler en de regels en mechanieken van het spel belangrijk. ANT kan de interactie en processen tussen dergelijke niet-menselijke actoren en de speler duidelijk laten zien.	Bij free play is de interactie tussen de speler en de regels van het spel belangrijk. In tegenstelling tot instrumental play volgt de speler niet de regels van het spel, maar gaat hij op 'ontdekkingsreis' op zoek naar de grenzen van het spel.
Achtergrond van de onderzoeker: situated knowledge	Copier zet situated knowledge in om haar plaats en verhouding ten opzichte van haar studieobject weer te geven en te beargumenteren. Bij roleplay is dit voornamelijk van belang omdat Copier zowel participant als observant is en daarbij te maken heeft met andere spelers.	Situated knowledge is bij instrumental play voornamelijk van belang om te laten zien op welke manier de onderzoeker zich verhoudt tot de regels van het spel. De onderzoeker moet zich bewust zijn van zijn eigen achtergrond, maar ook van de achtergrond van de ontwikkelaars van het spel. Keuzes in het ontwerp kunnen vanzelfsprekend lijken in de opvatting van een westerse cultuur, maar vreemd lijken in andere delen van de wereld.	De benadering van situated knowledge is bij free play vergelijkbaar met die bij instrumental play. Met het verschil dat nu niet de leidende regels van het spel van belang zijn, maar juist de onderliggende ontwerpkeuzes van de ontwikkelaar van het spel.
Rol van de onderzoeker: Goffman	De onderzoeker heeft te maken met andere spelers die hij zou kunnen beïnvloeden. Daarom is het van belang dat de onderzoeker zich bewust blijft van de verschillende rollen die hij speelt.	Bij een single-player game zoals in de casestudy heeft de onderzoeker verder niet te maken met andere spelers die op hetzelfde tijdstip in de game aanwezig zijn. Andere menselijke actoren zullen dus minder snel beïnvloed worden. Het verschil in de rol tussen speler en onderzoeker is hierdoor minder van belang dan bij roleplay.	Bij free play in een single-player omgeving is er geen sprake van beïnvloeding van andere spelers. Ethisch gezien is het verschil in de rol van speler en onderzoeker dus minder van belang.
Betekenisgeving processen: Thick Description	Copier beschrijft aan de hand van een thick description haar ervaringen in de virtuele spelwereld van WoW. Aan de hand van deze ethnografische beschrijving kan zij betekenis geven aan de processen die zich afspelen tussen de verschillende roleplayers.	Thick description is bij instrumental play van groot belang omdat er geen 'controle' is van de situatie door andere spelers. Deze zijn namelijk afwezig. De thick description moet duidelijk laten zien welke keuzes de onderzoeker maakt naar aanleiding van de regels van het spel en waarom hij deze keuzes maakt. Op deze manier kan er betekenis worden gegeven aan het proces dat ontstaat tussen de speler en de game.	Juist bij Free Play is een thick description erg van belang. Doordat er geen duidelijk doel bestaat bij free play kan de onderzoeker duidelijk zien welke keuzes hij heeft gemaakt en waarom. Zonder een duidelijke beschrijving blijft free play betekenisloos, terwijl een thick description de mogelijkheid biedt voor een analyse. Uit deze analyse kunnen resultaten gedestilleerd worden die iets kunnen zeggen over het ontwerp van het spel.

4

4 \ Conclusie en Discussie

Conclusie

In dit stuk heb ik het netwerkperspectief, zoals Copier dat heeft omschreven, aan een kritische analyse onderworpen. De bedoeling van het netwerkperspectief is om een andere manier van denken over games aan te leveren door games en play te benaderen als netwerken en processen tussen verschillende actoren en nodes. In mijn analyse heb ik kritisch gekeken naar de manier waarop Copier de begrippen games en play gebruikt bij dit netwerkperspectief. Hoewel Copier zowel games als play ziet als netwerken, ben ik van mening dat games eerder als nodes binnen een netwerk begrepen moeten worden, terwijl play het daadwerkelijke proces is. In de traditie van ANT volgens Latour is een dergelijk proces te volgen via een tracing of associations wat één van de speerpunten is van het netwerkperspectief van Copier.

In het vervolg van mijn stuk heb ik beargumenteerd dat het netwerkperspectief ingezet zou kunnen worden voor de analyse van play. Daarbij heb ik een nuance aangebracht in het model van Copier, zodat het beter is in te zetten voor onderzoek naar andere vormen van play. De game is namelijk in mijn optiek een niet menselijke actor of node binnen een netwerk waar de speler een menselijke actor is. Wanneer er interactie is tussen deze actoren ontstaat er een proces dat ik play noem. Het netwerkperspectief is bedoeld om dit proces te benaderen.

Voordat aan een dergelijke analyse van play kan worden begonnen, moet de onderzoeker volgens Copier duidelijk laten zien welke relatie hij heeft tot het studieobject. Dit is van belang, omdat tijdens het onderzoeken van een game twee rollen zijn te onderscheiden voor de onderzoeker. Enerzijds neemt hij de rol aan van onderzoeker en observant, anderzijds is hij speler van het spel en daarmee partici-

pant in het proces. Copier staft dit met de theorie van Goffman (1956). Deze benadering acht ik ook van belang wanneer via het netwerkperspectief naar instrumental play en free play wordt gekeken. Doordat de onderzoeker zich constant bewust is van zijn rol binnen het proces, kan hij zijn keuzes en conclusies altijd beargumenteren. In dit licht is ook het begrip situated knowledge (Haraway, 1994) van belang. Aan de hand daarvan kan de onderzoeker laten zien vanuit welke achtergrond hij het proces benadert. Op deze manier blijkt dat situated knowledge goed samengaat met de theorie van Goffman. De onderzoeker kan op deze wijze namelijk beargumenteren welke positie hij inneemt in het onderzoek.

Wanneer deze positie van de onderzoeker duidelijk is, kan daadwerkelijk met de analyse van het spelproces worden begonnen. Centraal hierbij staat het gebruik van een thick description (Geertz, 1973). Deze methode houdt in dat de onderzoeker een rijke etnografische beschrijving van het spelproces maakt. Daarbij laat hij zien welke keuzes hij maakt en beargumenteert hij deze keuzes. Door deze beschrijving te analyseren kan betekenis worden gegeven aan het spelproces. Op deze wijze wordt de tracing of associations uit ANT duidelijk zichtbaar.

Om deze werkwijze te staven heb ik in een casestudy de game Grand Theft Auto: San Andreas geanalyseerd. Aan de hand van een aantal voorbeelden heb ik laten zien dat twee andere vormen van play, namelijk instrumental play en free play, ook op een goede manier te bestuderen zijn aan de hand van het netwerkperspectief. Waar roleplay als uitgangspunt de interactie tussen menselijke actoren neemt, is bij instrumental play en free play de interactie van menselijke actoren met niet-menselijke actoren van belang. Met deze niet-menselijke actoren doel ik op de regels van het spel.

Uit de analyse is gebleken dat bij instrumental play het proces tussen de speler en de regels van het spel van groot belang is, waarbij de nadruk ligt op de 'geschreven regels'. Wanneer de speler zich aan deze regels houdt, zal hij het doel van het spel behalen en kan het spel dan uitspelen. Bij free play is de interactie tussen de regels van het spel en de speler van een andere orde. Bij free play houdt de speler zich juist niet aan deze geschreven regels en onderzoekt hij de grenzen van het spel. Hierdoor kunnen juist onderliggende of 'ongeschreven regels' aan het licht komen die niet gelijk duidelijk zijn wanneer een speler zich aan de regels van het spel houdt. Door voorbij te gaan aan de geschreven regels van het spel, kan de speler ontdekken op welke manier het spel ontworpen is.

Het probleem bij de analyse van free play is dat een duidelijk doel ontbreekt. Dormans (2006) stelt bij instrumental play sprake is van een duidelijk doel dat te bereiken is door het volgen van de regels van het spel. Bij free play daarentegen ontbreekt een duidelijk doel, want de speler volgt zijn eigen regie en gaat daarbij voorbij aan de vastgelegde spelregels. Het nut van een dergelijke analyse van free play binnen onderzoek is dat het mogelijk wordt te achterhalen welke ontwerpkeuzes zijn gemaakt. Mijn voorstel is dat het doen van een analyse van free play wel degelijk een nuttige bijdrage kan leve-

ren, wanneer andere processen binnen het spel worden onderzocht. Het kan bijdragen aan een juist begrip over de ontwikkeling van het spel.

Om een overzicht te geven op welke manier het netwerkperspectief zich verhoudt tot roleplay, free play en instrumental play heb ik deze informatie in een tabel gezet. In deze tabel op pagina 20 staan de drie vormen van play naast elkaar, met daarbij op de verticale as de ijkpunten van het netwerkperspectief. Hiermee laat ik zien dat de werkwijze van het netwerkperspectief niet alleen werkt voor roleplay, maar ook is te gebruiken voor analyse van instrumental play en free play. Het netwerkperspectief blijkt een flexibele werkwijze waaruit interessante onderzoeksresultaten naar voren komen. Door met het netwerkperspectief te focussen op play en tegelijkertijd games als een niet-menselijke actor te beschouwen binnen dit proces, vervalt je als onderzoeker niet in discussies over oude paradigma's met betrekking tot ruimte waarin het proces zich afspeelt. Het netwerkperspectief biedt hierdoor een uitstekende mogelijkheid om play op een andere manier te benaderen

Discussie

Naar aanleiding van mijn analyse van het proefschrift van Copier viel mij op dat er bij twee verschillende onderwerpen een vorm van hybriditeit ontstaat. Deze onderwerpen zijn respectievelijk het begrip van ruimte bij games en de rol die de wetenschapper speelt bij het doen van het onderzoek.

Uit de discussie rond het begrip van de 'magic circle' komt naar voren dat wetenschappers moeite hebben met de grenzen van virtuele ruimtes die ontstaan door het spelen van games. Ik ben in mijn onderzoek aan deze discussie voorbijgegaan door games niet te benaderen als een ruimte, maar als een object dat nodig is voor het creëren van play. Op deze manier ga ik daadwerkelijk voorbij aan de discussie over ruimte. Toch blijft het een interessant punt voor vervolgonderzoek. Naar mijn mening zou de ruimte die ontstaat door het spelen van een game als een hybride ruimte moeten worden gezien, een term die onder andere door de Sousa e Silva is geïntroduceerd. Met een hybride ruimte wordt bedoeld dat onder invloed van techniek twee ruimtes die voorheen gescheiden waren als het ware samsmelten. Er is dan sprake van één nieuwe ruimte die hybride wordt genoemd. In het geval van games doet deze situatie zich voor op het moment dat een game gespeeld wordt door een speler. Wanneer ik als voorbeeld de MMORPG World of Warcraft neem, kun je met deze theorie beargumenteren dat het niet meer belangrijk is op welke plaats in de werkelijkheid verschillende spelers aanwezig zijn op het moment dat zij met elkaar aan het spelen zijn. De virtuele wereld van WoW smelt samen met de werkelijkheid van alle spelers die er op dat moment mee bezig zijn, waardoor een nieuwe hybride ruimte ontstaat. Dit kan een ander perspectief bieden om games en ruimte in de toekomst te onderzoeken.

Het tweede onderwerp waar een vergelijkbare situatie zich voordoet, is bij de identiteit van de onderzoeker. Uit het proefschrift van Copier en eerder onderzoek binnen game studies van Espen Aarseth

(1997) komt naar voren dat een onderzoeker het spel zelf moet spelen, voordat hij zich er een mening over kan vormen. In het geval van een MMORPG is het lastige daarbij dat de onderzoeker zelf moet participeren en op die manier invloed zou kunnen uitoefenen op zijn eigen studie-object. Dit is de reden waarom 'Situated Knowledge' van Haraway een belangrijke plaats inneemt bij het netwerkperspectief. Copier laat in haar proefschrift duidelijk zien op welke manier zij is omgegaan met de rol van enerzijds onderzoeker en anderzijds speler op hetzelfde moment. Literatuur van Goffman neemt hierbij een belangrijke plaats in, omdat die laat zien dat eenzelfde persoon in verschillende situaties andere rollen aanneemt. Om terug te komen op de term hybriditeit zou je kunnen stellen dat een onderzoeker bij het volgen van het netwerkperspectief een hybride rol aan dient te nemen. Enerzijds is de onderzoeker een speler van het spel en tegelijkertijd is hij ook de wetenschapper die onderzoek moet doen. Er is echter steeds sprake van één enkele persoon die beide rollen aan moet nemen. Dit is precies de reden dat de onderzoeker een 'tracing of associations' in combinatie met een thick description kan laten zien welke gedachtegang hij als onderzoeker heeft gevolgd. Op deze manier kan de onderzoeker ethisch verantwoord worden dat hij tegelijkertijd zowel observant als participant bij het onderzoek is.

Bibliografie

Literatuur

Aarseth, E. *Playing research: Methodological Approaches to game analysis*. (2003).
online op www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches2.pdf

Castells, M. *The Rise of the Network Society*. Cambridge: Blackwell Publishers (2000).

Copier, M. *Beyond the magic circle :A network perspective on role-play in online games*. Utrecht: Universiteit Utrecht (2007).

Dormans, J. *On the Role of the Die: A brief ludologic study of pen-and-paper roleplaying games and their rules*. In: *Game Studies* 6.1 (2006).

Fine, G.A. *Shared Fantasy : Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press (1983).

Geertz, C. *Thick Description: Toward an Interpretive Theory of Culture*. *The Interpretation of Cultures* (1973: 3-30).

Goffman, E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edinburgh: University of Edinburgh (1956).

Haraway, D. *Simians, Cyborgs, and Women : The Reinvention of Nature*. London: Free Association Books (1991).

Haraway, D. *A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s*. Cambridge: Cambridge University Press (1994).

Huizinga, J. *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Boston Beacon Press (1938).

Lammes, S. *Approaching game-studies: towards a reflexive methodology of games as situated cultures*. Utrecht: Universiteit Utrecht (2007).

Latour, B. *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press (2005).

Prensky, M. *Computer games and learning: Digital game-based learning*. in: Raessens J. & J. Goldstein. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: MIT Press (2005:97-122).

Salen, K. & E. Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press (2003).

de Souza e Silva, A. *Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces*. Raleigh: North Carolina State University (2006).

Games

World of Warcraft. Blizzard Entertainment / Vivendi Universal (2004).

Grand Theft Auto: San Andreas. Rockstar Games / Take Two Interactive (2004).