

Super Meat Boy's tragisch ritueel

Naar een benadering van de ruimte binnen de magische cirkel



MA Thesis Jan Daniël van der Munnik

| | |
|----------------|---------------------------------|
| Universiteit: | Universiteit Utrecht |
| Faculteit: | Geesteswetenschappen |
| Master: | Nieuwe Media & Digitale Cultuur |
| Studentnummer: | 3456315 |
| Begeleidster: | Sybille Lammes |
| Datum: | 23 juli 2011 |

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| 1. Inleiding | 3 |
| 2. Het probleem van de magische cirkel | 6 |
| 2.1 Kritiek op het magische binnen de magische cirkel | 7 |
| 2.1.1 Huizinga versus Salen en Zimmermans magische cirkel | 8 |
| 2.1.2 Denkbeeldig magisch versus magisch speciaal | 10 |
| 2.2 Kritiek op de magische cirkel als metaforische cirkel | 11 |
| 2.2.1 Spel en non-spel en de onvoorspelbaarheid van de culturele prestatie | 12 |
| 2.2.2 De problemen van de ruimte van de magische cirkel | 14 |
| 2.3 De onderhandelbare grens van de ruimte | 16 |
| 2.4 De magische cirkel en het verschil tussen wetgevende en operationele regels | 17 |
| 2.5 Een kritische benadering voor ruimte binnen de magische cirkel | 19 |
| 3. De ruimte van de magische cirkel | 21 |
| 3.1 Een productie van ruimte | 21 |
| 3.2 Waltz' spelruimte | 22 |
| 3.3 De spelruimte van de magische cirkel | 24 |
| 3.4 De productie van de magische cirkel | 25 |
| 4. De spelruimte als analytisch gereedschap | 28 |
| 4.1 Super Meat Boy | 28 |
| 5. Conclusie | 32 |
| 6. Bibliografie | 34 |
| 6.1 Games | 36 |

1. Inleiding

Gefrustreerd leg ik mijn controller op mijn bureau neer. Na een ontelbaar aantal pogingen tot het redden van Meat Boy ben ik tot de conclusie gekomen dat deze opgave onmogelijk lijkt. Bandage Girl wil nog wel. Zelfs na al haar reïncarnaties is ze er nog steeds op uit om Meat Boy te redden van zijn verveling. Hij heeft in de voorgaande werelden zijn uiterste best gedaan om Bandage Girl uit de klauwen van de kwaadaardige Dr. Fetus te weerhouden en nu is het de taak aan Bandage Girl om datzelfde voor hem te doen. Ergens boven in het laatste level van de *Cotton Alley* wacht hij op haar verlossing, maar de paar uur dat hij op haar heeft moeten wachten, hebben nog niet geleid tot een resultaat.

Het is absoluut niet de schuld van de spelstructuur zelf. Ik heb volledige controle over de beweging van het hompje vlees. De kinderlijk zoete muziek geeft aan dat dit de meest simpele taak moet zijn maar wat ik ook doe, Bandage Girl wordt altijd wel versnipperd door een cirkelzaag omdat ik een fractie van een seconde te vroeg of te laat over het obstakel spring. Terwijl ik met argwaan naar Bandage Girl staar, overtuig ik mezelf dat het ligt aan mijn vaardigheden, niet aan die van haar. Het is mogelijk. Anderen zijn mij voorgegaan, dus waarom zou het mij niet lukken? Ik ontferm mij over de controller en start het level, toepasselijk getiteld *Four Letters*, opnieuw op.

Super Meat Boy (Team Meat, 2010), het tweedimensionale platformspel dat verkrijgbaar is op Microsofts' Xbox Live Arcade en Steam, is voor mij het spel dat als geen ander de theorie rondom de magische cirkel ondersteunt. Ondanks dat ieder level onder een minuut te halen is, verlies ik volledig het besef van de werkelijke tijd wanneer ik speel. De herhaling van dezelfde actie, het zoeken naar de ideale weg om Meat Boy naar Bandage Girl te loodsen, speelt zich af in een hybride ruimte waarin ik zowel de acteur op toneel ben, als de danser op de dansvloer, als de toeschouwer achteroverleunend in de zaal. Ik speel als iemand anders en beweeg mij zoals de structuur van het spel toestaat door abstracte bewegingen in pure schoonheid om te zetten. Tegelijkertijd raak ik als bijstander geëmotioneerd over dat wat ik zie en doe. Ik ben blij wanneer ik eindelijk dat onhaalbaar uitzijende level overmeester, maar kan ook bijzonder gefrustreerd raken wanneer het na zoveel pogingen nog steeds niet gelukt is. De bovengenoemde illustratie van *Four Letters* geeft aan hoe ik uit de magische cirkel stap, onderhandel over de regels, en weer terugkeer in de spelwereld wanneer ik opnieuw de regels accepteer voor wat ze zijn.

De meeste onderzoekers binnen game studies zijn op dit moment geïnteresseerd in het breken van de magische cirkel. Het begrip wordt bestempeld als autoritair (Copier 2007; Taylor 2005) en overbodig wanneer het digitale games betreft (Calleja 2007; Liebe 2008). De gesloten cirkel van het metaforische model laat volgens sommigen weinig ruimte toe aan de lezing van bepaalde genres zoals Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (hierna MMORPGs) en simulatiegames als *SimCity* (Maxis, 1989; Taylor 2005) waarvan de ontologie van een spel in twijfel wordt getrokken (Juul 2005), en vormen van de activiteit spelen zoals multiplay, vals spel en role play (Consalvo 2009; Copier 2007). Daarnaast heeft de magische cirkel wanneer het als analytisch model gebruikt wordt de functie om spel van niet-spel te kunnen onderscheiden. Omdat het niet altijd duidelijk is wanneer een speler daadwerkelijk speelt binnen een spel, wordt ook op dit punt kritiek gegeven.

De thesis die voor u ligt zal zich bezighouden met het bestaansrecht als analytisch model voor game studies. In het eerste gedeelte van de thesis wordt voornamelijk aandacht besteed aan de definitie van de magische cirkel en de kritiek die er is geleverd. Als eerste zal de definitie van Johan Huizinga worden besproken waarbij aandacht zal worden gegeven aan de koppeling met het ritueel. Vervolgens zal dit naast de adaptatie van Katie Salen en Eric Zimmerman worden gelegd die zelf de focus hebben liggen op de metaforische betekenis van het begrip. Dit verschil leidt tot een verschil in opname van cultuur en daardoor de striktheid in de keus wat kan worden geanalyseerd als spel.

Ten tweede wordt de kritiek weergegeven op de magische cirkel. Deze valt op te delen in kritiek op het ‘magische’ van de magische cirkel en de cirkel van de magische cirkel. De bovengenoemde kritiek van spel en non-spel wordt behandeld. Hierbij wordt Thomas Malaby’s viervoudige definitie van *contingency* geïntroduceerd om het probleem vanuit het juiste perspectief op te lossen. Later zal Jesper Juul’s *onderhandelen van de grens* (2005; 2008) ook een rol spelen en wordt Eva Nieuwdoorn’s idee van de organische magische cirkel (2005) geïntroduceerd om aan te geven dat ondanks dat de dichotomie van spel en non-spel moet worden vermeden, de onderhandelbare grens nog steeds nodig is. Ook zal er stilgestaan worden bij de dubbele betekenis van het woord spel om te voorkomen dat benadering van de geproduceerde ruimte volledig kan worden verworpen. Als laatste is er ook nog kritiek op de magische cirkel wat betreft het bestaansrecht in video games (Calleja 2007; Liebe 2008). Hierbij zal Salen en Zimmermans’ driedeling van de regels worden besproken. De wetgevende, operationele en impliciete regels dienen de verwerping van de magische cirkel binnen video games te weerleggen.

Ruimte is een belangrijk onderdeel van de spelwereld maar in de laatste paragraaf van het eerste hoofdstuk zal worden geconstateerd dat er een duidelijk probleem is wat betreft de magische cirkel en de analyse van de ruimte. Het probleem van de magische cirkel is dat buiten de regelgeving en de betekenis die dankzij spel wordt geproduceerd om er geen analytisch gereedschap aanwezig is binnen de theorie van de magische cirkel om de ruimte van een spel te onderzoeken.

In het tweede gedeelte zal er daarom gezocht worden naar een model die de ruimte van de magische cirkel ondersteund. Steffen Waltz' model van de spelruimte zal dit worden. Deze bestaat uit zes verschillende begrippen die kunnen worden toegepast om de ruimte van het spel te analyseren. Daarbij wordt de koppeling die Waltz maakt met Lefebvres *productie van ruimte* onder de loep genomen en wordt er gekeken in hoeverre dit een brug slaat met de magische cirkel

Na dit stuk literatuuronderzoek zal er in het derde gedeelte van de thesis een spelanalyse worden uitgevoerd. Daarin wordt de case studie *Super Meat Boy* behandeld. Espen Aarseth geeft aan dat er twee verschillende vormen van game-analyse zijn: de speelbare, waarbij de onderzoeker zelf speelt, en de niet-speelbare, simpelweg die waar de onderzoeker niet speelt (2004: p. 6). Daarnaast geeft Aarseth aan dat we als onderzoekers onze keuze voor de analyse moeten beargumenteren (Ibid.). Ik heb sinds *Super Meat Boy* is uitgekomen het spel veel gespeeld en ben ook vaak tussen het spelen van andere spellen teruggekomen bij dit spel. Ik kies dit spel niet alleen omdat ik zeker ben dat ik mijn expertise van de game kwijt kan in de analyse. De game is behoorlijk simpel van opzet en biedt daarom een gangbare analyse voor deze thesis.

Mijn hoofdvraag wordt daarom: In hoeverre is de magische cirkel succesvol in het begrijpen van de spelruimte in digitale spellen en hoe kan Steffen Waltz' model van de spelruimte hierin hulp bieden als analytisch model, hier in het bijzonder bij *Super Meat Boy*?

2. Het probleem van de magische cirkel

Binnen game studies is op dit moment het concept van de magische cirkel niet meer weg te denken. Een aantal onderzoekers gebruikt de magische cirkel als metafoor om de ruimte van het spel aan te geven. Zo staat dit begrip onder andere centraal in het werk van Katie Salen en Eric Zimmermans *Rules of Play* (2004), een invloedrijk boek over game design, en gebruikt Jesper Juul de magische cirkel in zijn boek *Half-Real* (2005) dat spel ook vanuit een theoretisch kader belicht. De *magic circle* is een geïntroduceerd begrip van ‘de toovercirkel’ uit Johan Huizinga’s *Homo Ludens* (2008 [1938]). Dit begrip stelt dat wanneer een individu speelt er een plaats van te voren wordt afgebakend en deze een eigen temporele wereld schept buiten de alledaagse wereld om. (2008: p. 37). Volgens Salen en Zimmerman kruist de speler een grens wanneer deze een spel speelt en wanneer niet, en maakt daarom de magische cirkel de plaats waar een spel plaatsvindt (2004: p. 95). Binnen de grens van de magische cirkel zijn de regels van het spel actief en hebben een autoriteit om het spel in stand te houden. Deze regels zijn dus de innerlijke structuur die het spel tot een aanwijsbaar object vormen.

Het analyseren van de ruimte waarin het spel zich bevindt is zeer belangrijk om het spel van de speler te kunnen begrijpen maar ook wat de speler doormaakt als deze speelt. Ten eerste is de ruimte voor een groot gedeelte verantwoordelijk voor de betekenis van het spel. Het geeft bijvoorbeeld de waarneembare elementen weer die zorgen dat de speler controle heeft of neemt over een bepaalde situatie (Salen en Zimmerman 2004: p. 34). Zo betekent het zwaaien van een zwarte vlag op een formule-1-circuit dat een bepaalde coureur gediskwalificeerd is en direct door moet naar de pits. Het startnummer dat op de vlag staat, geeft aan om welke coureur het gaat. De regels achter dit symbool zijn weliswaar van te voren vastgelegd, maar de ruimte zorgt ervoor dat het symbool zijn betekenis uitvoert. Wanneer er geen race zou plaatsvinden op het circuit, dan zou het zwaaien met de zwarte vlag met startnummer zestien geen betekenis hebben voor het spel, maar is de vlag wel een onderdeel van de plaats, namelijk het circuit. *Als* startnummer zestien zou hebben gereden, dan zou hij nu gediskwalificeerd zijn. Dezelfde zwarte vlag zou bij een potje schaken in de huiskamer niets te zoeken hebben. De grootte, het startnummer en de plaats waar er gespeeld wordt, zorgen ervoor dat het symbool niet in die specifieke magische cirkel thuishoort.

Ten tweede ontstaat er betekenis wanneer actie en de uitkomst is geïntegreerd in de context van het spel. Dit betekent dat de actie die ondernomen wordt in het spel een direct belang heeft maar ook consequenties heeft voor het verdere verloop van het spel (Salen en

Zimmerman 2004: p. 35). De ruimte heeft hier opnieuw een groot aandeel in omdat het uitvoeren van de actie gebeurt in interactie met de spelruimte. Het is bijvoorbeeld onmogelijk om verstoppertje te spelen op een open grasveld omdat er geen ‘obstakels’ aanwezig zijn om achter te verstoppen. Verplaatsen we de ruimte naar een woonwijk dan is dit wel goed mogelijk omdat er genoeg muurtjes, auto’s en andere objecten aanwezig zijn om voor even onzichtbaar te zijn. Er zijn ook consequenties voor het verloop van het spel dankzij de ruimte. Slimme spelers kiezen niet continu dezelfde verstopplek omdat de zoeker zo weet met welke plekken hij of zij rekening moet houden om een ‘buut vrij voor de hele groep’ te verhinderen waardoor het spel opnieuw begint. Ergens houdt het aantal plekken waar de verstopper achter kan verstoppen op en zal dit de zoeker alerter maken welke plekken hij of zij in de gaten moet houden.

Ten derde zorgt de architectuur van de ruimte ervoor dat de *lusory attitude* wordt ondersteund. Dit is de psychologische staat van de speler waarin ‘regels door de speler worden opgenomen om de weg naar het uiteindelijke doel moeilijker te maken terwijl het makkelijker kan’ (Suits 1990: p. 38-39; geciteerd in: Salen en Zimmerman 2004: p. 97). Bernard Suits geeft om het begrip te illustreren het voorbeeld van golf. Het uiteindelijke doel is om het balletje in de hole te krijgen. De simpelste manier is om het balletje met de hand in de hole te leggen. In plaats daarvan wordt er met ruime afstand van de hole met een stuk metaal tegen de bal aan geslagen. Dankzij de structuur van de ruimte kan dit worden bewerkstelligd. Bomen, waterplassen en zandbakken zorgen ervoor dat de golfer graag zijn bal op de baan houdt. Daarnaast is het spel een stuk moeilijker door het reliëf van de baan, de grootte van de hole en het weer dat invloed heeft op de bal. De mogelijkheid deze factoren in het spel te implementeren, ligt verscholen in de vorming van de ruimte.

Tot dusver lijkt de magische cirkel een prima concept. Toch is er binnen de literatuur een hoop kritiek die wordt gegeven op het model. In de volgende paragrafen ga ik hier dieper op in.

2.1 Kritiek op het magische binnen de magische cirkel

Salen en Zimmerman baseren de magische cirkel op een begrip van Huizinga maar de context waarin beide werken zijn geschreven verschillen van elkaar. Computerspelonderzoeker Michael Liebe geeft bijvoorbeeld aan dat er een belangrijk verschil aanwezig is tussen de benadering van spel door Huizinga aan de ene kant en Salen en Zimmerman aan de andere kant. Huizinga focust in *Homo Ludens* op het *spelen* als een dominante factor in de

geschiedenis van de mensheid en de culturele ontwikkeling van de moderne samenleving, terwijl Salen en Zimmerman in hun werk zich meer concentreren op de analyse van het design van het *spel* en hoe verschillende onderdelen daarvan getheoretiseerd kunnen worden om een beter begrip te krijgen op welke manier een spel te maken (Liebe 2008: p. 326). De magische cirkel wordt dus vanuit verschillende invalshoeken belicht en brengt onherroepelijk spel en spelen bij elkaar.

Daarnaast wordt er kritiek gegeven op het gebruik van het woord magisch binnen de magische cirkel. Omdat dit een punt is waar Huizinga en Salen en Zimmerman op verschillen wordt er in de daaropvolgende paragraaf aandacht aan besteed.

2.1.1 Huizinga versus Salen en Zimmermans magische cirkel

Johan Huizinga introduceert de magische cirkel in een opsomming van verschillende speelruimtes. Om de context te bewaren plaats ik de gehele alinea:

‘Treffender nog dan zijn tijdelijke begrenzing is de plaatselijke begrenzing van het spel. Elk spel beweegt zich binnen de speelruimte, die hetzij stoffelijk of denkbeeldig, opzettelijk of als van zelf sprekend, van te voren is afgebakend. Gelijk er formeel geen onderscheid is tusschen een spel en een gewijde handeling, dat wil zeggen, dat de heilige handeling zich in dezelfde vormen als een spel voltrekt, zoo is ook de gewijde plek formeel van een speelruimte niet te onderscheiden. De arena, de speeltafel, de toovercirkel, de tempel, het tooneel, het filmscherm, de vierschaar, het zijn alle, naar vorm en functie, speelruimten, d.w.z. gebannen grond, afgezonderde, omheinde, geheiligde terreinen, waarbinnen bijzondere eigen regels geldig zijn. Het zijn tijdelijke werelden binnen de gewone, ter volvoering van een gesloten handeling’ (Huizinga 2008: p. 37).

Uit dit citaat zijn een aantal constatering te maken. De magische cirkel is een vrije vertaling van de *toovercirkel*, die in een reeks voorbeelden van de speelruimte staat beschreven. De ruimte is mogelijk reëel of denkbeeldig en is via de agency van de mens van te voren afgebakend of bakent zich af door te spelen. Voor Huizinga is er geen formeel verschil tussen de handeling van het ritueel en de handeling van het spel. De magische cirkel is niet simpelweg een metafoor of een analogie, maar geeft aan dat de ruimte van het spel dezelfde is als de ruimte van het ritueel.

De magische cirkel is daarom ook niet zomaar een voorbeeld. Er zijn verschillende passages binnen het werk van Huizinga waarin hij dieper ingaat op elementen van de magie van spel. Het spel vormt een betovering over de spelers omdat het ritme en harmonie samenbrengt, een kwaliteit die de speler kan waarnemen en kan uitdrukken (2008: p. 38). Het vormt een toverwereld die zich afscheidt van de rest, de niet-spelers, via een tijdelijke illusie

van het anders-zijn (2008: p. 39-40). De betovering bestaat ook buiten het spel om wanneer het gaat om een groep spelers die een sociaal verband tijdens het spelen hebben opgedaan en elkaar buiten het spel erkennen als speler. Huizinga geeft daarbij het voorbeeld van een club (2008: p. 40) die hedendaags geïnterpreteerd kan worden als een sportclub of een bijeenkomst van een guild uit *World of Warcraft* in de kroeg. De overeenkomst tussen spel en de heiligheid van het ritueel is een belangrijke onderbouwing voor een punt van Huizinga en dat is dat spel ouder is dan cultuur en daarom voordat de mens bestond al aanwezig was en cultuur beïnvloedt (2008: p. 28, 47).

Het citaat van Huizinga dat hierboven beschreven staat, staat ook bijna identiek in Salen en Zimmermans werk. De uitzondering is dat de zin waarin de gelijkenis wordt gemaakt met de heilige handeling, en daarmee de ruimte van het heilige ritueel, niet wordt vermeld. Onder het citaat staat vermeld dat ‘de magische cirkel maar een voorbeeld is uit de lijst van speelruimtes’ (Salen en Zimmerman 2004: p. 95). Deze conclusie lijkt puur toeval maar dat is het niet. Salen en Zimmerman zien spel namelijk niet als een entiteit dat alleen boven cultuur staat. Spel levert volgens hun mogelijk een reflectie van cultuur af of maakt de weg vrij tot de transformatie van cultuur. Cultuur moet hier functioneel opgevat worden: ‘als een activiteit van ordenen, ontregelen en herordenen om te zoeken naar relaties en waarden die leiden tot actie’ (Richard Buchanan 1995: p. 10; geciteerd in: Salen en Zimmerman 2004: p. 513).

De transformatie van cultuur vindt bijvoorbeeld plaats wanneer Meat Boy in *Super Meat Boy* (Team Meat, 2010) wordt vervangen door Bandage Girl waardoor de heldenrol in plaats van door de man door de vrouw gespeeld wordt. Dit gaat in tegen het dominante culturele stereotype dat vrouwen altijd degene zijn die gered dienen te worden en maakt de omkering bespreekbaar.

Hoewel de opvatting over cultuur en de discussie erover tussen deze twee werken buiten het bereik van deze scriptie valt, heeft het verschil in benadering zoals eerder beschreven door Liebe invloed op de betekenis van de magische cirkel. Voor Salen en Zimmerman ligt de betekenis van cultuur buiten de magische cirkel en niet binnen het spelen van het spel. Dit komt onder andere door de opdeling van spelen. De activiteit spelen kan gezien worden als speels zijnde, als ludische activiteit en als het spelen binnen een spel. Bij iedere vorm zijn de regels respectievelijk stugger. Het speels zijn is een gemoedsstemming (het maken van een woordgrap), de ludische activiteit impliceert elke activiteit of beweging die niet expliciet tot een spel behoort maar wel als spelen gezien kan worden (het gooien van een frisbee) en het spelen binnen een spel spreekt voor zich (het meedoen aan ganzenbord) (Salen en Zimmerman 2004: p. 303-305). Alleen bij het spelen van het spel is de magische

cirkel expliciet: de grenzen zijn dan niet meer troebel en doordringbaar zoals bij de eerste twee vormen van spelen, maar vormt een gesloten cirkel en creëert daarmee een aparte ruimte.

Voor Huizinga is er geen duidelijke distinctie aanwezig. Voor hem geldt dat elke vorm van spelen binnen spel valt en dat er altijd een magische cirkel aanwezig is die tot een afgebakende tijd en ruimte leidt wanneer er gespeeld wordt. Het feit dat cultuur wel of niet wordt opgenomen geeft dus aan hoe strikt de regels van de magische cirkel gelden voor de opname van het soort spel die weer afhankelijk is van hoe deze gedefinieerd wordt binnen de opdeling van spelen.

2.1.2 Denkbeeldig magisch versus magisch speciaal

Omdat er een verschil aanwezig is tussen Huizinga's letterlijke betekenis van magisch aan de ene kant en Salen en Zimmermans metaforische betekenis van magisch aan de andere kant leidt dit mogelijk tot verkeerde interpretaties. Zoals gemerkt betekent magisch twee verschillende dingen. Ten eerste wordt het bovennatuurlijke erin weergegeven, de illusie die de speler heeft anders te zijn en zich ergens anders te begeven, een scheiding vormend met de alledaagse ruimte. Maar dit is ondanks zijn serieusheid, zijn ernst, niets anders dan een illusie. De letterlijke en metaforische betekenis erkennen deze betekenis van een denkbeeldig fantasiegestuurd gevoel beide.

Ten tweede kent magisch de betekenis te maken te hebben met een buitengewone ervaring: een beleving die het individu nog nooit zo eerder heeft meegemaakt. Hoewel Huizinga en Salen en Zimmerman aangeven dat de regels leiden tot de mogelijke herhaling van het spel of een onderdeel binnen het spel (Huizinga 2008: p. 37, Salen en Zimmerman 2004: p. 94, 122), zet Huizinga het kracht bij door aan te geven dat de herhaling van het ritueel aanwezig is binnen spel (2008: p. 37) en ontkrachten Salen en Zimmerman het door de magische cirkel af te schrijven als “gewoon” een cirkel waarin speciale betekenis wordt aangemaakt’ (2004: p. 95).

Daniel Pargman en Peter Jakobssons kritiek op de magische cirkel is precies een voorbeeld dat ingaat op de laatste betekenis van het magische binnen de magische cirkel. Ze geven aan dat bij hardcore gamers, ofwel de spelers van video games die meer tijd steken in het spelen ervan dan anderen, het spelen aanvoelt als een alledaagse bezigheid. De magie van de ervaring is afgenomen en voelt als een normale activiteit (Pargman en Jakobsson 2006: p. 236). Met het grote scala aan fysieke en digitale spellen wordt er misschien meer gespeeld

dan ooit tevoren maar dat wil niet zeggen dat gewenning ervoor zorgt dat de regels van het spel geen betekenis vormen die niets te maken hebben met het alledaagse leven. Een speler overlijdt bijvoorbeeld niet als hij of zij een zaagmachine aanraakt in *Super Meat Boy* maar staat in nog geen seconde weer aan het begin van het level om het opnieuw te proberen. Ik ben het daarom eens met Dominic Arsenault en Bernard Perron wanneer zij stellen dat het vereenvoudigen van de magische cirkel tot de alledaagse en ruimtelijke beschouwingen die zich uiten in het woord “magisch” vermeden dient te worden (2009: p. 111).

2.2 Kritiek op de magische cirkel als metaforische cirkel

Wanneer men zich een cirkel inbeeldt, zijn er een aantal eigenschappen die automatisch worden gevisualiseerd. Een cirkel is rond en plat en wordt gevormd door haar omlijning. De grens bepaalt de cirkel en is daarom het belangrijkste onderdeel. Dit is ook terug te vinden in de theorie van Salen en Zimmerman. Ze spreken over het betreden van de cirkel wanneer een spel gespeeld wordt, daarmee aangevende dat buiten de grens van de magische cirkel het spel nog niet gespeeld wordt (2004: p. 94). De stelling dat er een grens gemaakt kan worden om spel en niet-spel van elkaar te onderscheiden is het eerste punt waar veel kritiek op geleverd wordt. Dit impliceert dat er een scheiding is tussen de spelwereld en de alledaagse wereld; het imaginaire en de realiteit.

Daarnaast vormt de metafoor een beperkte lezing omdat de grens van een cirkel alleen open en gesloten kan zijn: hij is aanwezig en houdt tegen, of hij is transparant en laat toe. Salen en Zimmerman geven aan dat de regels een gesloten systeem oplevert waarbij er geen uitwisseling bestaat met de omgeving. De regels zijn vastgesteld nog voordat met spelen wordt begonnen. De activiteit spelen kan zowel een open als gesloten systeem vormen waardoor er bij het spelen wel of niet een uitwisseling met de omgeving ontstaat. Bij spel gezien als cultuur is het systeem altijd open waardoor er altijd een uitwisseling is met de omgeving. Dit betekent voor de magische cirkel dat de grens de alledaagse wereld van de spelwereld zowel scheidt als samenbrengt (Salen en Zimmerman 2004: p. 96-97). Wanneer de magische cirkel een gesloten cirkel handhaaft, produceert het een autoriteit. Dit is het tweede punt waar kritiek op geleverd wordt. Spel wordt hier namelijk afgebeeld als een continu doorlopende activiteit en verdwijnt alleen als de magische cirkel dat toestaat.

2.2.1 Spel en non-spel en de onvoorspelbaarheid van de culturele prestatie

Het onderscheid tussen spel en niet-spel is volgens een aantal theoretici onmogelijk aan te duiden. Marinka Copier geeft aan dat de metaforische cirkel die de spel- en speelruimte moet beschrijven een problematisch concept is. Het leidt namelijk tot de aanname dat de speelruimte een voorgeprogrammeerde onnatuurlijkheid over zich heeft en altijd tijdens een spel aanwezig is waardoor deze rationeel niet te benaderen valt. Dit komt volgens haar ook naar voren in de andere twee metaforen die Salen en Zimmerman noemen: de gekrijte cirkel die zoals eerder aangegeven een scheiding maakt tussen het imaginaire en de reële wereld, en de klok, die een begin heeft en een eind, maar nooit begint of eindigt en daarom begrensd is en tegelijkertijd geen grens kent en oneindig is. Dit maakt dat er een sterke tegenstelling aanwezig is tussen het binnenste en buitenste van de magische cirkel waarbij het binnenste, de onschuldige imaginaire ruimte, niet geraakt wordt door sociale realiteit, werk en macht (Copier 2007: p. 133)

Thomas Malaby gaat in zijn artikel *Beyond Play* (2007) dieper in op deze genoemde aspecten die Johan Huizinga en bijvoorbeeld Roger Caillois in zijn werk *Man, Play and Games* (1951) expliciet missen in spel. Zo schrijven beiden voor dat spel geen taak is en daarom scheidbaar is van het alledaagse leven als een vrije handeling (Huizinga 2008: p. 35; Caillois 2001: p. 5), dat er geen consequenties of goederenverlies aan het spel vastzitten (Huizinga 2008: p. 37; Caillois 2001: p. 10) waardoor het spel een veilige ruimte creëert, en dat spel een bepaald plezier naar voren brengt (Huizinga 2008: p. 36; Caillois 2001: p. 6).

De nadruk die op de opsplitsing van spel en niet-spel wordt gelegd is volgens Malaby een probleem dat moet worden vermeden. Hij geeft aan dat de opsplitsing mogelijk aanwezig is maar dat plezier, veiligheid en vrijheid een mogelijk gevolg van het spelen is en niet een inherente eigenschap van een spel. Het zijn culturele prestaties en daarmee is er altijd een plek voor andere emotionele belevingen aanwezig die leiden tot bijvoorbeeld het gevoel van werk, of leiden tot sociale, materiële of culturele consequenties buiten het spel om (Malaby 2007: p. 96). De onvoorspelbaarheid van de uitkomst van deze culturele prestaties die mogelijk worden beïnvloedt door kans, de onzekerheid van de beslissing van een mede- of tegenstander, de manier van uitvoeren van de actie en de betekenis afhankelijk van de verlopen weg door de speler (respectievelijk benoemd door Malaby als *stochastic*, *social*, *performative* en *semiotic contingency* (Malaby 2007: p. 107-108)), leiden ertoe dat de activiteit spelen niet altijd tot dezelfde vorm leidt als de magische cirkel voorschrijft.

Dit komt overeen met de kritiek van Mia Consalvo. De magische cirkel legt volgens haar ook een te grote nadruk op de vorm (Consalvo 2009: p. 411). De vraag die daaruit volgt is wat wel of geen spel is. Hierdoor wordt de functie van het spel volgens haar vergeten en daarmee de context van het spel (ibid.). De manier waarop gespeeld wordt is volgens Consalvo een belangrijkere vraag. De claim van Malaby dat de link tussen het spel en het spelen moet worden opgeheven, verbetert de kijk op beiden en maakt het mogelijk om naar de context van het spel te kijken zonder af te hoeven vragen of er überhaupt naar een spel gekeken wordt. Wanneer men speelt, speelt men niet altijd een spel, en wanneer men in een spel verwickeld is, is men niet altijd bezig met de activiteit spelen (Malaby 2007: p. 99). De magische cirkel is daarom een ‘te statisch en formalistisch model’ (Consalvo 2009: p. 415).

Hoewel ik het eens ben met deze conclusie wanneer dit wordt toegepast op de magische cirkel van Salen en Zimmerman als gesloten cirkel, die moet gelden voor elke vorm van spel, blijf ik een punt van kritiek houden op Consalvo’s stuk. Consalvo stelt namelijk vanuit de beredenering dat er een te grote nadruk ligt op de vorm de vraag of ‘we spellen niet beter kunnen zien als een contextueel dynamische activiteit waarin spelers moeten participeren om betekenis te maken’ (2009: p. 411). Ik ben het met de stelling oneens vanwege de dubbele betekenis van het woord spel. Hoewel er net besloten is de link tussen spel en spelen te verbreken, blijft deze nog wel in het vocabulaire achter. Spel is in Consalvo’s vraag namelijk het resultaat van het spelen. De andere betekenis achter spel is het medium, het middel om een boodschap van zender naar ontvanger te verzenden. Om aan te geven waarom deze betekenis er ook toe doet volgt er nu een voorbeeld.

Het spel *Poker* wordt met één deck van 52 kaarten gespeeld en een aantal verschillende fiches. Het soort kaarten is onderdeel van de definitie van het medium. Plastic kaarten raken na verloop van tijd beschadigd door vouwen of vlekken waardoor ze gemarkeerd raken. Degene die weet welke markering bij welke kaart past, heeft een voordeel in het lezen van wat zijn of haar tegenstander heeft en kan van daaruit veel makkelijker bepalen wie de winnende hand heeft. Geplastificeerde kaarten zijn buigzaam en beschermd tegen vlekken. Hierdoor hebben de spelers een gelijke kans in het lezen van hun tegenstanders omdat de achterkant van iedere kaart er hetzelfde uitziet. Het materiaal van het medium heeft dus invloed op de activiteit.

Salen en Zimmerman hebben gelijk wanneer zij schrijven dat op een formeel niveau er niets veranderd wanneer de symbolen van een kaartspel worden aangepast (2004: p. 120). Een zeven blijft een zeven, of het nou een rood harten- of een blauw fietssymbool heeft. Toch verandert de ruimte van het spel door de betekenis die de kaart achterlaat. Dat kan liggen aan

de kleur van het symbool of bijvoorbeeld aan de illustratie die op de kaart staat. Zo hebben de meeste decks een witte achtergrond maar zijn er ook decks die worden gekleurd door afbeeldingen van bijvoorbeeld pin-up modellen. Wanneer de dynamische activiteit in werking treedt, wordt deze beïnvloed door de weergave van de kaarten omdat bepaalde illustraties mogelijk een aantrekkingskracht hebben die de speler beïnvloedt. Zowel de betekenis van spel als *resultaat van het spelen* als de betekenis van *medium* zijn dus nodig om de ruimte te kunnen beschrijven. Spel alleen zien als een contextueel dynamische activiteit waarin betekenis alleen wordt gemaakt dankzij de participatie van de spelers valt empirisch determinisme te verwijten.

2.2.2 De problemen van de ruimte van de magische cirkel

Nu er een probleem is vastgesteld met de begrenzing van de magische cirkel, is het binnenste van belang. Hoe ziet het binnenste van de magische cirkel van een spel volgens de theorie eruit en welke analytische middelen worden gebruikt om hier achter te komen? Huizinga wijdt vrij weinig uit over de manier waarop de ruimte binnen de magische cirkel gezien kan worden. Hij geeft aan dat er een volstrekte orde is en dat de ruimte op twee verschillende manieren zich voordoet: als podium om iets te vertonen, of als arena waar strijd moet uitmaken waar het om gaat (Huizinga 2008: p. 41).

Salen en Zimmerman bieden weinig extra's. Als eerste hebben de theoretici het over een ruimte van mogelijkheid. Dit is de ruimte waar alle mogelijke actie en alle mogelijke betekenis plaatsvindt en geeft de relatie weer van de interactiviteit dat binnen het systeem, oftewel de gebouwde ruimte, plaatsvindt, die leidt tot mogelijke betekenis (Salen en Zimmerman 2004: p. 67).

Daarnaast geven ze aan dat regels binnen de grens van de magische cirkel worden verworven en dat deze een autoriteit uitoefenen op de spelers (Ibid.: p. 96). Regels limiteren de actie van de speler, zijn expliciet en ondubbelzinnig zodat de speler weet wat de bedoeling is en regels worden gedeeld door alle spelers. Daarnaast zijn regels gedurende het spel hetzelfde, bindend en herhaalbaar. Iedere keer wanneer het spel opnieuw wordt gespeeld, zijn dezelfde regels actief. Volgens Salen en Zimmerman is het wel mogelijk om binnen sommige spellen regels te veranderen maar zijn deze veranderingen weer ondergeschikt aan andere regels (2004: p. 123-124). Ook zijn de regels verantwoordelijk voor het bestaan van de ruimte. Eerst worden spelers verleid de magische cirkel binnen te treden. Daarna is de

bedoeling van de magische cirkel de speler te verleiden om in de ruimte te blijven spelen (Ibid: p. 333).

Naast de regels produceert de magische cirkel de speciale betekenis van het spel waaronder de condities om te winnen (Ibid.: p. 247). De regels zorgen samen met de context voor de interpretatie van de betekenis. Cultuur, ofwel de omgeving of context waarin het spel plaatsvindt, staat buiten de magische cirkel.

Buiten de regels en de betekenisgeving om wordt er door Salen en Zimmerman verder niets gemeld over de ruimte die de magische cirkel creëert. Jesper Juul geeft hier wel een aanvulling op, zij het een minimale. De spelruimte is een ondergeschikte ruimte van de wereldruimte waarbij de spelruimte een gedeelte van de wereld inneemt door middel van de regels, maar waarbij de fictieruimte buiten de wereld wordt gecreëerd (Juul 2005: p. 164). De regels verbinden de fictiewereld met de spelruimte en zorgen dankzij de beperking dat de fictiewereld altijd incompleet is (Juul 2005: p. 122). Tegelijkertijd zorgt de fictiewereld ervoor dat de speler de regels begrijpt.

In *Super Meat Boy* zijn er verschillende gebieden binnen de fictiewereld: onder andere het bos, het ziekenhuis, de zoutfabriek en de hel. Hoe Meat Boy van het ene gebied naar het andere komt wordt niet aangegeven waardoor het ruimte geeft aan interpretatie. Ook de oorsprong van het lopende stuk vlees, wat er precies wordt gedaan met de pleisters die je verzameld, en wat de relatie is tussen de vrijgespeelde personages, geeft weer dat er ruimte is voor interpretatie buiten de spelwereld om maar geen relatie heeft tot de alledaagse dingen binnen de wereld van de speler.

Michael Liebe en Gordon Calleja stellen ieder in hun eigen werk of er wel een magische cirkel aanwezig is binnen digitale spellen. Calleja geeft aan dat het concept overbodig is omdat de spelruimte gelijk is aan de ruimte waarin de speler zijn actie plaatsvindt. Het onderscheid dat Juul maakt tussen spelruimte en de fictionele wereld werkt volgens hem niet in verband met de magische cirkel omdat de magische cirkel onderscheid maakt tussen ruimtes waar de regels gelden en waar niet (Calleja 2007: p. 27). Voor Calleja is er dus alleen een magische cirkel als er ruimtes binnen de spelruimte aanwezig zijn waar de spelregels niet gelden.

Michael Liebe voegt hier in zijn eigen artikel aan toe 'dat de volledige wereld of spelomgeving synthetisch is aangemaakt door een computerprogramma. Alleen de acties die aanwezig zijn binnen het programma kunnen uitgevoerd worden. Bovendien zijn de wereld van het virtuele spel en de virtuele ruimte rondom de spelruimte gebaseerd op dezelfde code (Liebe 2008: p. 332). De software bij *Patience* speelt bijvoorbeeld de rol van scheidsrechter

want er kunnen geen fouten gemaakt worden en wanneer de speler vast loopt kan het deck niet geschud worden om door te spelen, tenzij het spel opnieuw wordt gespeeld (Ibid.: p. 333).

T.L. Taylor stelt hier tegenover dat de magische cirkel juist het tegenovergestelde is, dat de regels te autoritair worden voorgesteld. Spellen worden volgens haar vaak gezien als structuren die door een designer zijn bedacht en worden gebruikt door de spelers (Taylor 2005: p. 113). Deze actief-passieve relatie is duidelijk in het voorbeeld van *Patience* aanwezig, maar Taylor beschrijft een aantal voorbeelden waarin de autoriteit van de magische cirkel wordt aangetast. Zo is downloadbare content een manier om zelf ook actief als speler aan de slag te gaan met de gamewereld. Taylor benoemt *The Sims* (Maxis, 2000) waarin materiaal in het spel kan worden getransporteerd dat door de speler, of door andere spelers is gemaakt. Een stap verder zijn de modificaties die een gedeelte of soms volledig het spel veranderen, zoals bij *Counter-Strike*, de modificatie van *Half-Life* (Valve Software, 1998) die zo succesvol werd dat deze opnieuw in de winkel werd uitgebracht (Taylor 2005: p. 116-118).

Naast deze technologische tussenkomsten van de spelruimte zijn er volgens Taylor ook sociale tussenkomsten (Taylor 2005: p. 122). Voorbeelden hiervan zijn fora en walkthroughs. Beide bieden een mogelijkheid om kennis te delen over het spelen en bieden daarom mogelijk een extra laag over de spelwereld heen. De toevoeging van de tussenkomst van structuur *en* speelcultuur is volgens Taylor daarom belangrijk om relaties tussen systemen, makers en gebruikers te kunnen vatten en een beter begrip te krijgen van spellen en spelen (Taylor 2005: p. 124). Voor Taylor is de culturele context onderdeel van de ruimte van het spel.

2.3 De onderhandelbare grens van de ruimte

Het problematische van de kritiek op de magische cirkel is dat de grens van de magische cirkel in bepaalde gevallen het spel en het spelen prima ondersteunen en in andere gevallen de grens de magische cirkel doet overkomen als een statisch model. Elk voorbeeld van spel dat ter ondersteuning van de theorie diende in het voorgaande stuk verwerpt de magische cirkel niet. Jesper Juul ondersteunt dit. Hij geeft aan dat de grens van de magische cirkel datgene is waar spelers over onderhandelen (Juul 2008: p. 62) en is daarom niet een statische grens.

Eva Nieuwdrorp neemt dit het gegeven van het onderhandelen met de grens en gaat een stap verder. Ze maakt de claim dat we bij *pervasive games* de magische cirkel als een bijna organische entiteit kunnen zien, die de omgeving verandert, zich erin ontwikkelt en interactie

heeft met de omgeving (2005: p. 9) Pervasive games zijn spellen die zich afspelen in een alledaagse ruimte die normaal andere culturele conventies heeft, zoals een werkplek of de binnenstad, waarbij een mobiel apparaat wordt gebruikt om een mix van echt en virtueel te creëren waarin gespeeld wordt (Ibid.).

Ondanks het feit dat de institutionele ruimte van de werkplek of de binnenstad zorgt voor een aparte spelerservaring in vergelijking tot andere vormen van spel, kan men vraagtekens zetten hoe Nieuwdorp tot de conclusie komt dat de onderhandelingen van de grens anders zijn als bij andere vormen van spel. Aangezien er binnen spel altijd de mogelijkheid aanwezig is dat er onderhandelingen zijn tussen de ruimte van het alledaagse en de ruimte van het spel, bestaat er de kans dat niet alleen pervasive games een veranderlijke grens hebben die tijdens het spelen zowel via de activiteit spelen als de regels van het spel in opspraak komt. Iedere vorm van spel heeft de mogelijkheid dat omstanders en daarmee de alledaagse omgeving wordt betrokken in het spel dus dat het maakt het organische van de cirkel niet exclusief voor pervasive games.

Modificaties kunnen gezien worden als een extreme vorm van onderhandelen met de grens en de regels die de speler binnen de grenzen van het spel houdt, zelfs wanneer deze actief de alledaagse wereld implementeert. Dit is de reden waarom Huizinga valsspelers als spelers ziet die tot de magische cirkel behoren (2008: p. 39). Ze erkennen de magische cirkel, geloven in een doel om tijdens het spel in te lossen, alleen vinden hun eigen creatieve manier om bepaalde obstakels te overkomen zoals *farming*¹ in een MMORPG. Het valse spel moet echter niet aan het licht komen want dan verandert de identiteit van de valsspeler in een spelbreker doordat medespelers zich oneerlijk behandeld voelen en zelf als gevolg de magische cirkel verbreken.

2.4 De magische cirkel en het verschil tussen wetgevende en operationele regels

Calleja en Liebes kritiek van de definitieve afwezigheid van de magische cirkel valt te verwerpen. Er zijn namelijk regels waar de speler op het moment van spelen wel en geen invloed op uit kan oefenen. Salen en Zimmerman geven aan dat er drie verschillende soorten regels aanwezig zijn binnen het spel. Dit zijn de wetgevende regels, de operationele regels en de impliciete regels (Salen en Zimmerman 2004: p. 139). De wetgevende regels zijn de onderliggende abstracte wiskundige regels van het spel. Deze regels gaan om logica, maar

¹ Farmen staat voor continu dezelfde handeling uitvoeren waarbij een bepaalde eenheid wordt gewonnen. Omdat dit leidt tot dezelfde ervaring kan dit leiden tot een onplezierig gevoel bij de speler.

geven niet weer hoe de speler met de regels om moet gaan. In *Super Meat Boy* op de Xbox 360 zijn dit bijvoorbeeld de duur en de hoogte van de sprong afhankelijk van hoe hard de speler de springknop op de controller heeft ingedrukt en hoe lang deze wordt vastgehouden of de timer die begint te lopen in de linkerbovenhoek zodra het level is gestart. De speler kan niets doen aan de opgezette regels van de tijd of van de ‘zwaartekracht’ maar limiteren de opties van de spelwereld. Deze regels worden zichtbaar door de omgeving speels te onderzoeken.²

De operationele regels zorgen wel voor de sturing van het spelen. Deze regels zorgen voor de betekenisgeving, de sturing van de doelgerichte actie en maken het mogelijk dat de speler onderhandelt en doet besluiten door te spelen, een andere manier van spelen te ontwikkelen en toe te passen, of te stoppen. Voorbeelden hiervan zijn Meat Boy bij Bandage Girl brengen binnen een zo snel mogelijke tijd, of dat alleen de gebroken blokjes verkrumelen wanneer Meat Boy deze aanraakt.

Van het eerste voorbeeld kan worden afgeweken wanneer het halen van de tijd een te moeilijk doel is. In plaats daarvan kan een alternatief doel verkozen worden zoals het vinden van verborgen pleisters, of verborgen portals die leiden naar geheime extra levels. Dit is een impliciete regel. De impliciete regels zijn de ongeschreven regels die niet worden benoemd in het spel of is datgene waar men achterkomt door de omgeving speels te onderzoeken. Dit is bijvoorbeeld de keuze om verzamelobject te vergaren of wel of geen walkthrough te gebruiken om erachter te komen waar de locaties van geheime portals en pleisters zich in het spel bevinden of wanneer men met meerdere spelers speelt de controller na een aantal beurten wordt doorgegeven aan een volgende speler.

Alle drie de vormen van regels hebben een aandeel in de vorming van de magische cirkel volgens Salen en Zimmerman. De formele identiteit krijgt het spel door een mix van de wetgevende regels en de operationele regels (Salen en Zimmerman 2004: p. 139). Calleja en Liebe hebben het ieder in hun eigen stuk over de wetgevende regels, de onaanpasbare regels die zorgen dat er een één-op-één wereld wordt gecreëerd tussen structuur van het virtuele/synthetische aan de ene kant en de actie die plaatsvindt aan de andere kant. Het klopt dat bij sommige digitale spellen het verschil van de actie tussen de wetgevende regels en de operationele regels bijzonder klein is maar er is altijd ruimte voor onzekerheid van de uitkomst. De grens van de magische cirkel bij *Patience* wordt bepaald door

² Hoewel de wetgevende regels altijd solide zijn tijdens het spelen, is er in sommige spellen de mogelijkheid om deze te veranderen. In *FIFA 11* (Electronic Arts, 2010) is het bijvoorbeeld mogelijk om de duur van de wedstrijd te veranderen. Het scorebord links bovenin het scherm laat de teller bij een normale wedstrijd tot de 90° minuut lopen maar verloopt afhankelijk van hoeveel ‘echte’ minuten er door de speler in het menu aan toegekend zijn. De klok laat de tijd daarom sneller verlopen wanneer er minder ‘echte’ minuten toegekend zijn.

onvoorspelbaarheid van de mogelijkheden die de speler bij de drie kaarten die hij of zij per keer krijgt aangewezen om aan te leggen bij de reeks kaarten die er al liggen. Wanneer de speler niet verder kan door de obstructie van de operationele regels en daardoor de performative contingency, verdwijnt de grens van de spelwereld. Net als dat de alledaagse wereld met zijn eigen natuurwetten de speler tussen de spelwereld en de alledaagse wereld houdt tijdens het spel, zo gebeurt dit ook tijdens een digitaal spel. Een game engine zonder operationele regels vormt geen spel en daarom is de aanname dat er geen magische cirkel aanwezig is binnen het digitale spel onjuist.

2.5 Een kritische benadering voor ruimte binnen de magische cirkel

Ondanks dat de magische cirkel bestaansrecht heeft, bestaat er een volgend probleem gezien de theorie van Salen en Zimmerman en Huizinga en het ontbreken van gereedschap voor het analyseren van de spelruimte. Mediaonderzoekster Sybille Lammes concludeert dat theorie rondom de magische cirkel meer gaat over spellen als ruimte dan ruimte binnen spel. Hierdoor wordt het probleem zichtbaar dat hiervoor beschreven is. Hoewel er continu wordt gesproken over ruimte, blijft de vraag over wat voor een culturele functionaliteit deze heeft (Lammes 2008: p. 261). Er wordt voortdurend op de onderhandelingen van de grens gefocust. De connectie met de vraag ‘wat spel is’ staat hier centraal maar de hybride relatie van causaliteit en acausaliteit tussen spel en de activiteit spelen maakt deze vraag overbodig. De hybride betekenis van spel als het resultaat van het spelen en het medium zijn hier verantwoordelijk voor omdat beide van betekenis zijn binnen de magische cirkel. Dit betekent niet dat het onderhandelen van de grens overbodig is. Deze is namelijk belangrijk voor de betekenisgeving van het spel en de spelers en de ruimte, en geeft de functionaliteit daarvan weer mede dankzij deze grens.

Zoals eerder aangegeven wordt in deze scriptie verondersteld dat de ruimte van het spel een belangrijk gegeven is om te analyseren. Dominic Arsenault en Bernard Perron geven aan dat de speelplaats waarin spelers zichzelf bevinden voor het spel niet afhankelijk is (2009: p. 111). Ze gebruiken hierbij een citaat van Mia Consalvo waarin wordt gezegd dat ze niet betoogd dat grenzen nodig of niet nodig zijn, maar dat in plaats daarvan naar de belangrijkste onderscheider gekeken dient te worden: de regels.

Wanneer wordt teruggekeken naar het hiervoor besprokene geldt dit voor elke constatering die gemaakt is over de ruimte. De architectuur van het spel die zorgt voor de mogelijkheid van de *lusory attitude*, de analyse van de ruimte die zorgt voor consequenties

voor het verdere verloop van het spel en de waarneembare elementen die maken dat de speler controle neemt over een bepaalde situatie, worden gevormd door wetgevende regels, de wiskundige formules die zorgen voor de massa, de vorm en de ruimte ertussen. Daarnaast zijn de ritmische en harmonieuze patronen ten gevolge van de performativiteit binnen het ritueel ook mogelijk door de ruimte omdat de speler dezelfde wetgevende regels voorgeschoteld blijft krijgen binnen dezelfde spelcontext. Dit maakt het *speedrun*-fenomeen bijvoorbeeld mogelijk waarin spelers een zo snel mogelijke tijd neerzetten om een spel uit te spelen. De invloed van de geprogrammeerde zwaartekracht en de regels van de massa worden bij een *speedrun* volledig benut want iedere misplaatste beweging leidt tot een langere tijdscore.³

De wetgevende regels van de spelruimte kunnen geïnterpreteerd worden als medium, de operationele regels van de spelruimte dienen als betekenis voor het resultaat van het spelen en de impliciete regels zijn de regels die zich in de sociale ruimte buiten het medium spel verwickelen. In plaats van de magische cirkel te verwerpen omdat er een probleem wordt gemaakt wanneer er wordt gespeeld, moet de vraag ‘wat spel is’ verworpen worden vanwege de ambivalente relatie tussen spel en de activiteit spelen, en volgt de hypothese dat de grens dient als indicator van de spelwereld en de alledaagse ruimte die *gezamenlijk* behoren tot de spelruimte van de speler. Er wordt daarom gezocht naar een aanpassing om de ruimte binnen de magische cirkel te kunnen analyseren, en de hypothese te verifiëren.

³ Voor meer over speedruns zie Newman 2008: p. 123-148.

3. De ruimte van de magische cirkel

De hypothese van de gezamenlijke spelruimte wordt door het werk van Steffen Waltz ondersteund. Steffen Waltz geeft in zijn werk *Toward a Ludic Architecture: The Space of Play and Games* (2010) aan dat er een opdeling aanwezig is tussen de speelruimte en de spelruimte. De speelruimte is de ruimte waar de menselijke activiteit spelen plaatsvindt. Dit betekent dat spelen in de context van architectuur wordt bekeken (Waltz 2010: p. 12). Waltz presenteert een psychologisch gegrond model dat architectonisch is ingedeeld. De nadruk wordt hier op de speler gelegd waarbij wordt gekeken hoe de speler valt te classificeren als type speler, welke soorten speelplezier een speler kan ervaren, en welke emoties deze kunnen losmaken bij de speler (Waltz 2010: p. 39-40). De spelruimte wordt gevangen in het ruimtelijke discours dat leidt tot de ludische architectuur. De theorie van de spelruimte leidt tot de verklaring hoe ruimte binnen spel is geconstrueerd en hoe het spel vormt (Ibid.: p. 51). Waltz geeft aan dat de term ruimtelijkheid in het theoretische raamwerk aansluit op de noties van Henri Lefebvres *geleefde ruimte* (2010: 41). Voordat er dieper wordt ingegaan op de Waltz' spelruimte zal eerst de geleefde ruimte worden uitgewerkt.

3.1 Een productie van ruimte

Henri Lefebvres geleefde ruimte is onderdeel van een drietal vormen van ruimtes die zijn te onderscheiden in wat Lefebvre benoemt tot het resultaat van de productie van ruimte. De ruimte wordt vanuit een Marxistische discours belicht. Hoewel Stuart Elden in zijn uiteenzetting van Lefebvre aangeeft dat verschillende critici hebben aangegeven dat het Marxisme zelf niet bekend staat om een benadering van ruimte, zijn er verschillende Marxisten zoals Althusser die ruimtelijke termen gebruiken in hun werk. Deze termen worden alleen onderbouwd via taal. Uit de taal van de Marxistische ruimtelijke termen valt de betekenis van Lefebvres productie van de ruimte te begrijpen. De termen leiden namelijk tot onenigheid, een worsteling en productiviteit. Voor Lefebvre is de ruimte een resultaat dat door natuurlijke en historische elementen wordt gevormd waarbij het uiteindelijke resultaat een sociopolitiek product is (Elden 2004: 6).

Ruimte wordt gemaakt, gebruikt en ervaren maar is afhankelijk van de modus van productie. De vergevorderde staat van het kapitalisme laat zien dat er een verschuiving is van het produceren van dingen binnen de ruimte naar het produceren van de ruimte zelf (Lefebvre 1991: p. 37). Ruimte is daarom altijd een sociale ruimte: niet in de zin dat het gesocialiseerd is omdat er communicatie plaatsvindt tussen mensen, maar omdat de ruimte wordt gevormd

door sociale krachten (Elden 2004: p. 7). Daarom is ruimte een mentale en materiële constructie die zorgt voor drie levels van benaderen: de waargenomen ruimte, de voorgestelde ruimte en de geleefde ruimte.

De waargenomen ruimte is de fysieke vorm van ruimte die wordt gegenereerd en gebruikt door de mens. Alleen dankzij de interactie met de ruimte bestaat de ruimte. Deze is samenhangend maar tegelijkertijd niet een geheel (Ibid.: p. 38). De voorgestelde ruimte is de mentale vorm van ruimte waar dankzij kennis de ruimte wordt verbeeld. Hierbij worden bijvoorbeeld logica, wiskunde en abstracte representaties zoals landkaarten als hulpmiddelen gebruikt om deze ruimte te kunnen inbeelden. Samen vormen zij de geleefde ruimte, de sociale ruimte die gezien kan worden als *echt-en-denkebeeldig*, daar waar onze alledaagse leven plaatsvindt. De geleefde ruimte wordt aangemaakt en verandert na het verloop van tijd dankzij de interactie van de mens waardoor betekenis wordt gevormd.

Hoewel er door sommige critici zoals Assia Kraan (2006) een vierde ruimte wordt toegekend om het virtuele binnen een aparte ruimte te omschrijven, is deze overbodig te noemen. De technologische middelen die in de tegenwoordige tijd hoogtij vieren via nieuwe media produceren exact wat Lefebvre aangeeft: symbolische werken (1991: p. 41), en zijn een resultaat van de samenstelling van de waargenomen ruimte, de voorgestelde ruimte en de geleefde ruimte. Gordon Calleja definieert na het zorgvuldig behandelen van de kritiek op het virtuele een virtuele ruimte als een gegenereerd domein die een waarneming van passeerbare ruimte creëert die aangepast kan worden dankzij de agency van mensen (2007: p. 44). De waarneming, creatie en agency zijn alledrie toegekend aan respectievelijk de waargenomen ruimte, de voorgestelde ruimte en de geleefde ruimte.

3.2 Waltz' spelruimte

Waltz noemt in bij de benaderingen binnen de spelruimte als eerste de magische cirkel. Zowel Huizinga als Salen en Zimmerman worden hier genoemd. Waar de magische cirkel bruikbaar in is, is in het aantonen waar het spel is en wanneer het zich afspeelt. Over het verschil tussen de alledaagse wereld en de spelwereld wordt door Waltz geen aandacht aan besteed (Waltz 2010: p. 42).

Het tweede begrip wat Waltz noemt is Espen Aarseth's *allegorie* (2007). De allegorie is een uitgebreide vergelijking waarbij in dit voorbeeld de ruimte van het spel voor iets anders staat. Het is een representatie van ruimte maar is niet ruimtelijk in zichzelf maar symbolisch en gebonden aan regels. Hoe abstracter het spel, hoe meer het op arbitraire regels rust om de

spelwereld en de activiteit spelen te definiëren. Daar tegenover staat dat hoe representatiever het spel is, des te groter zijn de gelijkenissen tussen de alledaagse wereld van de speler en de spelwereld (Waltz 2010: p. 43).

Henry Jenkins en Kurt Squires' onderscheid tussen *hard rails* en *soft rails* binnen *contested spaces* is het derde punt van de spelruimte. Hard rails zorgt ervoor dat de speler wordt beperkt in zijn vrijheid waar hij precies naar toe wil terwijl soft rails er voor zorgt dat er verschillende directies ingeslagen kunnen worden tijdens het spel (Jenkins en Squire 2002: 69; in Waltz 2010: 44). Wanneer men een spel kiest, kiest men voor een structuur van paden en daardoor voor een bepaalde architectuur.

Het vierde begrip is de *narratieve architectuur* van Celia Pearce (1997) en komt grotendeels overeen met de hard en soft rails. Hoewel hard en soft rails op een microniveau gezien kan worden, is de narratieve architectuur op macroniveau. Spelers benaderen een omgeving en bezoeken verschillende locaties in een bepaalde volgorde. De ontwerper van de spelruimte kan deze voor een groot deel beïnvloeden maar ook de speler zelf heeft hier invloed op dankzij de onvoorspelbaarheid van de acties die hij of zij onderneemt. De weg die de speler aflegt kan worden verwoord in een ruimtelijk verhaal, een verslag van het spelen waarbij extra aandacht wordt besteed aan de ruimte (Waltz 2010: p. 44).

Als vijfde wordt de visuele typologie van Mark Wolf (2002) genoemd. Wolf deelt de spelruimte aan de hand van de structuur van het scherm. Het scherm kan zoals bij *Pac-Man* (Namco, 1980) statisch zijn waarbij de presentatie in 2D wordt vertoond en deze niet buiten de grenzen van het scherm treedt. Het scherm kan ook naar boven, onder, rechts of links scrollen. Daarnaast zijn er ook een aantal 3D-schermen die voor nog meer mogelijkheden zorgen. Waltz geeft aan dat dit ondanks dat dit voor het visuele gedeelte van de ruimte een goede methode is, het auditieve en het kinetische wordt vergeten. Deze twee begrippen zijn daarom ook belangrijk voor de volledige beschrijving voor de *typologie van de ruimte* (Waltz 2010: p. 45-46).

Het zesde begrip is Georgia McGregors *kwaliteit binnen de ruimte* (2007). McGregor noemt zes verschillende kwaliteiten binnen de ruimte: de uitdagende ruimte waar de speler wordt uitgedaagd door de omgeving, de wedstrijdruimte waar verschillende entiteiten het tegen elkaar opnemen, de knooppuntruimte waar sociale patronen van ruimtelijk gebruik structuur en leesbaarheid bieden van het spel, de gecodificeerde ruimte die een ruimte representeert waar de speler niet bij kan maar die wel invloed heeft op de activiteit spelen, de creatieruimte waar de speler zelf de ruimte bouwt, en de achtergrond die een ruimte presenteert waar de speler niet bij kan en die geen invloed heeft op de activiteit spelen (Waltz

2010: p. 47). Ernest Adams voegt hier als zevende kenmerk de ‘emotionele’ ruimte aan toe waarbij wordt verwezen naar een bepaald gevoel van vertrouwdheid via bijvoorbeeld een parodie of juist afwijkend zijnde van het vertrouwde zoals via surrealistische elementen (Waltz 2010: p. 49).

3.3 De spelruimte van de magische cirkel

Hoewel Waltz een eigen model heeft gevormd, is te zien dat de magische cirkel verantwoordelijk is voor dit analytisch model. Ten eerste is de magische cirkel het startpunt van de theorie omdat het aangeeft dat er een spel aanwezig is. Hierbij moet spel eerst geïnterpreteerd worden als medium, en daarna mogelijk als het resultaat van het spelen. De wetgevende regels zijn de basisregels waar later de operationele regels en impliciete regels uit voortkomen.

Ten tweede worden alle kenmerken van Waltz’ spelruimte gevormd door de wetgevende, operationele en impliciete regels. De wetgevende regels zorgen onder andere voor de vorming van de visuele, auditieve en kinetische typologie. Daarnaast zijn de operationele regels verantwoordelijk voor de mogelijkheid dat er verschillende routes binnen het spel aanwezig zijn. De wetgevende regels zorgen ervoor of deze routes via verschillende manieren gevolgd kunnen worden (soft rails) zoals de voornamelijk vrije missiestructuur⁴ in *Grand Theft Auto 4* (Rockstar Games 2008) of dat deze alleen via een enkele spelsessie doorlopen kunnen worden (hard rails) zoals in *Gears of War 2* (Epic Games 2008) waarbij de speler gevraagd wordt een bepaalde route te kiezen en dit daarna niet meer ongedaan gemaakt kan worden.

De kwaliteit binnen de ruimte is afhankelijk van een mengeling van de drie soorten regels. Een gecodificeerde ruimte als een *Dragon Roost* van de Orcs, een gebouw dat gebouwd kan worden om draken te creëren in *Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard Entertainment, 1996), bevat zowel wetgevende regels als operationele regels en kan leiden tot impliciete regels. Een voorbeeld van een wetgevende regel van een Dragon Roost is dat aangestuurde eenheden niet door het gebouw heen kunnen manoeuvreren. Een voorbeeld van een operationele regel is dat de speler de mogelijkheid heeft draken aan te *maken* een icoon met een draak aan te klikken. De speler kan tactieken hebben waarbij luchtaanvallen niet

⁴ Ondanks dat er een aantal missies in *Grand Theft Auto 4* aanwezig zijn die onvermijdelijk zijn en in zekere zin opgelegd worden omdat dan het spel een ruimtelijke progressie maakt door het vrijspelen van nieuw gebied en/of narratologische progressie maakt omdat het verhaal verder wordt ontwikkelt, is er vrijwel altijd een keuze om uit verschillende missies te kiezen.

tactisch zijn waardoor ervoor gekozen kan worden om de Dragon Roost niet te bouwen. Deze keuze is een voorbeeld van de uitkomst van een impliciete regel.

Voor Aarseths allegorie geldt hetzelfde. De abstractheid tegenover het representatieve binnen de allegorie wordt echter voor een groot gedeelte gevormd door de interpretatie van de speler. Die bepaalt namelijk in hoeverre iets dicht tot zijn eigen alledaagse wereld staat. Maar zoals Aarseth al aangeeft zijn de regels verantwoordelijk voor de mogelijke presentatie. De keuze van de operationele regels door de maker van het spel, sturen de interpretatie van de speler. Hoewel de wetgevende regels soms de optie geven dat de speler invloed heeft op de interpretatie zijn deze van te voren ook in het spel gezet.

Dit valt te illustreren aan de hand van *Forza Motorsport 3* (Turn 10 Studios 2009). *Forza Motorsport 3* is een simulatieracespel waar er de mogelijkheid bestaat om tijdens het racen te wisselen van cameraperspectief. In het spel zijn verschillende aanzichten aanwezig waaronder het cockpitperspectief waarbij het dashboard, de binnenspiegel en het stuur te zien zijn, het first person-perspectief waarbij de speler de auto *is* en daardoor de auto zelf op het scherm niet aan te tonen is en het third person-perspectief waarbij de hele auto op de weg van schuin bovenaf te zien is. Dit zorgt voor drie verschillende ervaringen. Het cockpitperspectief is minder overzichtelijk dan de rest van de perspectieven en legt daarom de nadruk op het zijn in de auto. Het aanzicht voelt aan alsof je in een auto zit. Het first person-perspectief legt de nadruk op snelheid omdat de camera laag bij de grond zit. Hierdoor focust het beeld zich meer als bij andere perspectieven op het reliëf dat gevormd is op de weg. Afhankelijk van hoe de speler in het echt in de auto zit, zijn deze twee perspectieven redelijk representatief. Het third person-perspectief bereikt een onmogelijke representatieve ervaring omdat hier de auto verandert in een object in de spelruimte. De speler is zich ook meer bewust van hoe deze op de weg ligt en kan in één oogopslag zien waar de auto's zich naast hem op de weg bevinden. Ondanks dat dit een abstractere allegorie is, heeft de speler de keuze om de allegorie representatiever te maken. Deze worden echter al van te voren dankzij de wetgevende regels als mogelijkheid in de spelruimte geïmplementeerd.

3.4 De productie van de magische cirkel

Er kan nu duidelijk een brug geslagen worden met Lefebvres productie van ruimte. De waargenomen ruimte heeft een overduidelijke relatie met de wetgevende regels. De primaire functie van de wetgevende regel is net als in de waargenomen ruimte de productie van materiaal. Het zorgt dat er vorm wordt aangemaakt binnen de ruimte. Daarnaast hebben beide

een pre-historische functie. Salen en Zimmerman geven aan dat de operationele regels voortborduren op de wetgevende regels (2004: p. 139). Zonder wetgevende regels zijn de operationele regels niet mogelijk uit te voeren. De ruimtelijke praktijken van de waargenomen ruimte stelt van te voren een ruimte vast die nog niet compleet is. Het is een ruimte in wording. Daarom maakt Lefebvre ook de vergelijking met het lichaam. Die wordt op het moment nog niet gebruikt omdat de onderdelen ervan nog niet werken (1991: p. 40).

Hoewel de maker van het spel de wetgevende regels nodig heeft, zijn de operationele regels het resultaat van het gebruik van de wetgevende regels die tot een systematische ruimte leiden waarin de oneindige mogelijkheden worden omgezet in leidinggevende constructies. De voorgestelde ruimte is daarom de ruimte van de game designer. Salen en Zimmerman geven aan dat de operationele regels normaalgesproken de regels zijn die worden aangegeven in de handleiding (2004: p. 139). De handleiding brengt de basiskennis in kaart, maar wel één die zich voor doet als de enige vorm van omgang met de wetgevende regels. Dit ideologische karakter is exact dat wat gedeeld wordt met de voorgestelde ruimte. Lefebvres vergelijking met het lichaam en het gebruik van wetenschappelijke kennis als ideologie biedt hier opnieuw opheldering. ‘De kennis van de anatomie, de fysiologie, van ziekte en haar genezing, de relaties van het lichaam met de natuur en de omgeving (1991: p. 40)’ is inderdaad toegepast als de content van een potentiële handleiding de levelstructuur, de beweging van de representatie van de speler, waar de speler problemen vindt en welk gereedschap hij of zij heeft om deze op te lossen of te overkomen, de toegekende acties aan een kinetisch apparaat als een controller en de beperkingen van de actie die wordt besproken in de handleiding.

De geleefde ruimte is waar de betekenis plaatsvindt dankzij een uitvoerende entiteit die onderhandeld met het contractuele proces dat is voorgeschoteld in de vorige ruimtes. Deze ruimte is niet zoals verwacht de ruimte van de impliciete regels. In de ruimte komen de wetgevende en operationele regels bij elkaar in actie en produceren dankzij het ideologische karakter mogelijk impliciete regels. Deze staan niet in de handleiding maar worden gevormd door de spelers zelf. Lefebvre geeft aan dat hier de ervaring tot uiting komt die min of meer leidt tot een samenhangende ruimte (1991: p. 40). Het is tevens de plaats van cultuur en resulteert in symbolische werken (Ibid.: p. 42); inderdaad, ruimtelijke verhalen.

Waltz gaf in zijn artikel aan dat de ruimtelijkheid van de spelruimte overeenkomt met de geleefde ruimte (2010: p. 41). Ik ben het hier niet mee eens. De spelruimte komt overeen met de sociale ruimte. Lefebvre geeft aan dat de drie ruimtes in relatie tot elkaar gezien dienen te worden (Ibid.: p. 43). Het is de combinatie van het fysieke, het mentale *en* het *echt-en-denkbeldige*. Dit is ook precies wat de magische cirkel voorschrijft: een alledaagse

ruimte, een afgebakende ruimte en tegelijkertijd een gezamenlijk geproduceerde ruimte van het alledaagse en de afgebakende ruimte.

Er is aangegeven dat de nadruk ligt op wetgevende regels en daardoor de pre-historische functie van de waargenomen ruimte wordt gebruikt wanneer een analyse wordt toegepast op een video game. Dit wil niet zeggen dat er niet wordt gefocust op de andere twee ruimtes. Er zijn echter een aantal kenmerken van de spelruimte die via de pre-historische functie moeten worden geanalyseerd zoals de visuele typologie. Het vervolg net als bij andere kenmerken waarbij is geconstateerd dat de wetgevende regels dominant aanwezig zijn, is daadwerkelijk te spelen om zo achter de operationele regels te komen en zien of deze afwijken van elkaar. Dit om aan te tonen hoe de dynamiek van de magische cirkel mogelijk verschilt.

4. De spelruimte als analytisch gereedschap

In dit deel van de thesis komt de analyse aan bod. Voordat ik de analyse presenteer, wil ik de lezer duidelijk maken dat net als elke enkele analyse deze ook zijn beperkingen heeft. Mijn primaire doel is om aan te tonen hoe de theorie van de ruimte binnen de magische cirkel is uit te voeren. In een volgend onderzoek zou bijvoorbeeld een genre uitgekozen kunnen worden die kaarsrecht tegenover die van *Super Meat Boy* staat, dit om te analyseren in hoeverre de grens van de magische cirkel anders is gevormd. Wegens de beperkte ruimte moet ik mij op een enkele casus richten.

Een andere ‘beperking’ die ik mijzelf heb opgelegd is om de spelruimte uit mijn eigen speelsessies te analyseren. Hoewel deze beperking de mogelijkheid kent een utopisch beeld te schetsen van hoe het spel wordt gespeeld, heb ik niet voor niets voor *spelruimte* gekozen. Het gespeelde komt aan bod maar staat altijd ter illustratie van de spelruimte, niet andersom. Daarnaast bevind ik mij als speler binnen de cultuur van het spel. Ik heb andere mensen gesproken, heb andere mensen het spel zien spelen, heb er verschillende recensies van gelezen en *lets play!*s van gezien dus ik acht mijn expertise op het gebied van dit spel waardevol genoeg.

4.1 Super Meat Boy

Om de locatie van het spel te vinden binnen de magische cirkel wordt er als eerste gekeken naar de elementen die leiden tot de productie van de ruimte. Als eerste is de waargenomen ruimte aan de beurt. Zoals al eerder gesteld speel ik *Super Meat Boy* op de Xbox 360. Deze zit aangesloten op mijn televisie in mijn slaapkamer. De software staat op de harde schijf die ik dankzij de internetconnectie via de internetservice Xbox Live van Microsoft heb weten te downloaden. Vanuit mijn bureaustoel bestuur ik via de Xbox-controller Meat Boy met beide handen. Deze ruimte komt altijd tot stand wanneer ik mijn controller (de console gaat aan door de controller) en televisie aanzet. Deze ruimte is onstabiel. In mijn slaapkamer doe ik verschillende dingen. Op de televisie wordt ook televisie gekeken en op de Xbox 360 worden andere spellen dan alleen *Super Meat Boy* gespeeld, laat staan wanneer ik de Xbox 360 uit heb staan. Dezelfde configuratie van materiaal kan dus leiden tot een ander soort ruimte.

De representatie van ruimte van de voorgestelde ruimte vindt plaats op het televisiescherm. Deze is opgebouwd uit pixels en wordt dankzij de code van de software aangestuurd zodat er een vloeiende presentatie volgt. Daarnaast is er de audio die uit de boxen van de televisie komt en mijn kamer vult. De controller heeft vier knoppen die ik kan

gebruiken. Met het linkerpookje geef ik Meat Boy richting, met de A-knop spring ik, de B-knop ren ik en met de start-knop ga ik naar het menu.

De geleefde ruimte waarin de interactie van de speler tot uiting komt, laat zien dat er een vrij secure performativiteit aanwezig is. De obstakels en het momentum van Meat Boy maken het nauwelijks mogelijk dat de speler tijd krijgt om over zijn acties na te denken en veel van de performativiteit gaat daarom op in *trial en error*: proberen en falen en weer opnieuw proberen. De minimale bezetting van de knoppen op de controller (vier uit vijftien) en de korte levels die soms met een perfecte ronde binnen de tien seconden te halen zijn maken dat er continu een gevoel bestaat dat een vooringenomen doel snel kan worden ingelost. Het direct terugplaatsen van Meat Boy aan het begin van het level na het afgaan zorgt nauwelijks voor interventie van het ritueel.

De *typologie van de ruimte* sluit hier op aan. De actie vindt plaats *semi* binnen de grenzen van het scherm, ofwel de waargenomen ruimte. Buiten de grenzen van een non-scrollend level treft de speler direct de dood. Sommige levels bieden wel ruimte voor scrollen, zowel horizontaal als vertikaal, maar blijft er een minimale vorm van verkenning aanwezig. Het doel is ook om zo snel mogelijk bij Bandage Girl te komen. Hier en daar wijkt dit doel af door middel van pleisters en portals (Warp Zones), maar die liggen op de weg of zijn met een kleine omweg te behalen.

De soundtrack bestaat uit opzweepende songs die geclassificeerd kunnen worden als een hybride vorm van instrumentale synthesizer metal en elektronische breakbeat. Ieder nummer is dankzij de wetgevende regels toegekend aan een bepaalde wereld en geven qua ritme en melodie de operationele regels weer van de benodigde performativiteit.

De *narratieve architectuur*, hoewel vaak persoonlijk, wordt in *Super Meat Boy* redelijk gestuurd door de wetgevende en de operationele regels. Hoewel de wetgevende regels het toestaan dat ieder van de twintig levels binnen een wereldruimte toegankelijk zijn, geeft een operationele regel weer dat zeventien van de twintig levels gehaald dienen te worden om het *eindbaaslevel* vrij te spelen. Hierin wordt de moeilijkheidsgraad verhoogd waarbij nog nauwkeuriger gespeeld dient te worden. Wanneer het doel van het *eindbaaslevel* wordt gehaald, wordt de volgende wereldruimte ontgrendeld en is deze toegankelijk voor de speler.

Een tweede vrijspeelsysteem zorgt opnieuw voor de mogelijkheid van variatie. De wereldruimte kent namelijk een spiegelruimte waarbij de voorgaande levels de *light world* en de spiegelruimte de *dark world* wordt genoemd. Toch zijn ook hier de operationele regels stug. Elk level van de *light world* kent een tijdsdoel waarbinnen Bandage Girl moet worden bereikt. Wanneer dit doel wordt ingelost komt er een A+ in het levelvakje te staan en krijgt de

speler toegang tot de *dark world*-versie van het level waarbij de moeilijkheidsgraad opnieuw gestegen is.

De impliciete regel die de speler de keuze stelt pleisters en portal-levels te halen, leidt tot het vrijspelen van nieuwe personages die ieder een eigen unieke vaardigheid hebben. Sommige pleisters of portals zijn alleen te benaderen met deze personages waardoor de wetgevende regel van de unieke vaardigheid en de operationele regel van de plaatsing van het verzamelobject de narratieve architectuur sturen.

Wanneer er wordt gekeken binnenin de ruimte van de levels wordt duidelijk dat er vooral hard rails aanwezig zijn. Binnen de waargenomen ruimte bieden de massieve blokken een waarneembaar pad aan die de speler kan volgen om zijn doel te halen. Soms biedt de leegte tussen de massieve blokken tot het maken van alternatieve routes maar door de wetgevende regels van de zwaartekracht wordt deze manier van verkennen en het vinden van een snellere route bemoeilijkt.

De voorgestelde ruimte zorgt ook min of meer voor hard rails. De kleine vliegende cirkelzaagachtige frisbees, de vaste ronddraaiende cirkelzagen, de bewegende platforms, de stuitende vuurballen en de zwevende zwaartekrachtbollen kennen ieder een eigen patroon waarin zij zich voortbewegen. Dit zorgt binnen de geleefde ruimte voor een eigen ritme waarin de speler de performativiteit moet timen.

De *kwaliteit* binnen de geleefde ruimte is binnen Super Meat Boy dan voornamelijk ook een uitdagende ruimte waarin de speler wordt uitgedaagd door de omgeving. Omdat het een singleplayer video game betreft is er geen knooppuntruimte aanwezig. Wel is er via de leaderboards van Xbox Live een wedstrijdruimte aanwezig waarin spelers tegen elkaar om de beste tijd per level kunnen strijden. Het bezoeken van deze scorelijst, opgebouwd dankzij wetgevende regels, is een aparte waargenomen ruimte. Omdat deze ruimte losstaat van de directe performativiteit van de speler en daarmee de geleefde ruimte, voelt deze ruimte aan als een apart, buiten het spel om bestaande entiteit. Een speler kan bijvoorbeeld het gehele spel zijn doorgelopen zonder ooit in deze ruimte aanwezig te zijn geweest.

Als laatste is er ook nog de kwaliteit van de achtergrond. Deze ruimte kleurt grotendeels de voorgestelde ruimte van de allegorie maar kent hier ook in sommige levels een inventieve geleefde ruimte. Hierbij, vaak in de *dark world*-versie van het level, wordt de bekende structuur van de waargenomen ruimte uit de *light world*-versie of eerder gespeelde levels overgenomen en krijgt deze eenzelfde kleur toegekend. De achtergrond functioneert dan als indicator dankzij het contrast waar de ruimte is waar Meat Boy kan bewegen.

De allegorie van het spel is representatief te noemen. Meat Boy is een stuk vlees dat binnen een bepaalde tijd zijn vriendinnetje Bandage Girl moet zien te redden. Elke keer dat dit hem lukt, is Dr Fetus het probleem dat het geluk tussen de twee in de weg staat. Dr Fetus transporteert Bandage Girl continu naar een volgend level wanneer Meat Boy bij Bandage Girl terecht komt. Dit zorgt ervoor dat de voorgestelde ruimte wordt getekend door een tragische omgeving van uitgestelde liefde.

De representatie van naalden, zout, vuur, spijlen en cirkelzagen die gehakt maken van Meat Boy leiden tot eenzelfde tragische omgeving. De speler laat namelijk een spoor van bloed achter waarbij in een volgende beurt valt te traceren waar hij of zij eerder dood is gegaan. Omdat de moeilijkheidsgraad bijzonder hoog ligt en er binnen korte tijd nieuwe pijnlijke obstakels in de weg liggen die ieder een eigen manier van manoeuvreren opeist, zijn er genoeg momenten waarop de speler af zal gaan. Dit vormt, weliswaar via een metafoor, opnieuw een ruimte voor het uitgestelde geluk, ditmaal van de geleefde ruimte.

5. Conclusie

In deze thesis heb ik getracht een antwoord te geven op de vraag in hoeverre de magische cirkel succesvol is in het begrijpen van de spelruimte in digitale spellen en hoe Steffen Waltz' model van de spelruimte hierin hulp kan bieden als analytisch model. De magische cirkel is terecht bekritiseerd. De claim van Thomas Malaby dat wanneer men speelt men niet altijd een spel speelt, en wanneer men in een spel verwickeld is men niet altijd bezig is met de activiteit spelen, is waar. Verschillende soorten emoties kunnen aanwezig zijn binnen spel die niet leiden tot een plezierige activiteit van spelen. Daarnaast geeft het model van spelen van Salen en Zimmerman aan dat niet elke vorm van spelen per se doet leiden tot een spel. Dankzij de onvoorspelbaarheid van de contingency zijn spel en de activiteit spelen niet altijd te peilen.

Wanneer er apart gekeken wordt naar spel is deze aan te wijzen via haar regels en brengt het betekenis als resultaat. De grens leidt dankzij de ambivalente betekenis van spel niet zo zeer tot de vraag welke activiteit als spel gezien kan worden of wanneer er wel of niet gespeeld wordt, maar geeft weer hoe spelers met de regels omgaan en hoe deze regels invloed hebben op de ruimtelijke vorming van de spelwereld. De onderhandeling met de grens is daarmee niet verworpen maar ondersteunt juist de mogelijke dynamiek van de ruimte die onder andere ook terugkomt in de beschrijving van Eva Nieuwdoorp. Hiermee moet de ontologische benadering vermeden worden waarbij de vraag gesteld wordt wat een spel precies is en meer worden gekeken naar de inhoud van het spel.

Echter is er geconstateerd dat er geen gereedschap binnen de theorie van de magische cirkel aanwezig was om deze inhoud te analyseren. Met de toepassing van Steffen Waltz' spelruimte op de magische cirkel is het mogelijk geworden om de ruimte van een video game te analyseren waarbij aandacht gegeven wordt aan de onderhandeling van de begrenzing van het spel. Dankzij de koppeling met Henri Lefebvres productie van ruimte kan er een onderscheid gemaakt worden tussen de waargenomen ruimte van het materiaal, de voorgestelde ruimte van het mentale en de geleefde ruimte die een hybride versie van *echt-en-denkbeldig* is geworden dankzij de interactie van de mens. De productie van ruimte lost het probleem van de kritiek van de magische cirkel op doordat het aangeeft dat ieder van deze ruimtes belangrijk is voor de creatie van de algehele ruimte.

De analyse van *Super Meat Boy* dient de functie om aan te tonen dat de magische cirkel als model kan worden toegepast om de ruimte van een video game te kunnen analyseren. Uit de resultaten bleek dat de strikte regels leidde tot een tragische ruimte van *trial & error* en dat dit tekenend is voor de wetgevende ruimte, de voorgestelde ruimte en de

geleefde ruimte en daarmee de magische cirkel. De magische cirkel behoort daarom weldegelijk als bruikbare theorie binnen het paradigma van de game studies.

6. Bibliografie

- Aarseth, Espen. 'Playing Research. Methodological approaches to game analysis.' *MelbourneDAC*. School of Applied Communication, RMIT, Melbourne, Australia, 2003: p. 1-8.
- Arsenault, Dominic, Bernard Perron. 'In the frame of the magic cycle. The circle(s) of gameplay.' *The Video Game Theory Reader 2*, eds Mark J.P. Wolf en Bernard Perron. Londen: Routledge, 2009: p. 109-131.
- Calleja, Gordon. *Digital games as designed experience. Reframing the concept of immersion*. Victoria University of Wellington, 2008.
- Callois, Roger. *Man, play and games*. Urbana en Chicago: University of Illinois Press, 2001. (1958)
- Consalvo, Mia. 'There is no magic circle.' *Games and culture*. Vol. 4 (4), 2009: p. 408-17.
- Copier, Marinka. *Beyond the magic circle. A network perspective on role-play in online games*. 2007.
- Elden, Stuart. 'There is a politics of space because space is political. Henri Lefebvre and the production of space.' *An Architektur 01*. 2002: p. 1-20.
- Galloway, Alexander R. *Gaming. Essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Amsterdam: Amsterdam University Press. herdruk gepubliceerd in 2008, gebruikmakend van een druk uit 1950 (1938)
- Juul, Jesper. 'The magic circle and the puzzle piece.' *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam: University Press 2008: p. 56-67.

Juul, Jesper. *Half-real. Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

Kraan, Assia. 'Publiek handelen middels geo-annotatie, sociale ontmoetingen doormiddel van locatieve mediakunst.' *OPEN*. Vol. 11, Nai Uitgevers, 2006: p. 38-49.

Lammes, Sybille. 'Spatial regimes of the digital playground. Cultural functions of spatial practices in computer games.' *Space and culture*. Vol. 11 (1): p. 260-272.

Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Oxford: Basil Blackwell, 1991 (1974).

Liebe, Michael. 'There is no magic circle. On the difference between computer games and traditional games.' *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games*. Potsdam: University Press 2008: p. 324-341.

Malaby, Thomas M. 'Beyond play. A new approach to games.' *Games and Culture*. Vol. 2 (2), 2007: p. 95-113.

Newman, James. *Playing with video games*. New York: Routledge, 2008.

Nieuwdorp, Eva. 'The pervasive interface. Tracing the magic circle.' *Proceedings of DiGRA 2005 conference. Changing views. Worlds in play*. 2005: p. 1-12.

Pargman, Daniel. Peter Jakobsson. 'Do you believe in magic? Computer games in everyday life.' *European journal of cultural studies*. Vol 11 (1): p. 225-243.

Salen, Katie. Eric Zimmerman. *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.

Taylor, T.L. 'Pushing the borders. Player participation and game culture'. *Structures of Participation in Digital Culture*. ed. J. Karaganis, New York: SSRC, 2007: p. 112-130.

Walz, Steffen P. *Toward a Ludic Architecture. The Space of Play and Games*. ETC Press: 2010.

6.1 Games

Blizzard Entertainment. *Warcraft 2*. 1994

Blizzard Entertainment. *World of Warcraft*. 2004

Electronic Arts. *Fifa 11*. 2010

Maxis. *SimCity*. 1989

Maxis. *The Sims*. 2000

Team Meat. *Super Meat Boy*. 2010

Turn 10 Studios. *Forza Motorsport 3*. 2009

Valve Software. *Half-Life*. 1998