

Stef Aupers

## ‘BETER DAN HET ECHE LEVEN’

*De aantrekkingskracht van computerspellen op het internet*<sup>1</sup>

De nieuwste computerspellen op het internet zijn de status van ‘spelletje’ ontstegen. Zij worden gemiddeld meer dan twintig uur per week gespeeld door miljoenen mensen en bevatten een eigen, op het *fantasy* genre gebaseerde, cultuur, sociale structuur en economie. Hoe is de aantrekkingskracht van deze virtuele samenlevingen te begrijpen? In dit artikel analyseert Stef Aupers de opkomst en ontwikkeling van deze virtuele samenlevingen en concludeert op basis van een inhoudsanalyse dat zij virtuele oplossingen aanreiken voor echte problemen in de moderne wereld.

### Inleiding

Rubbing my inflamed eyes, I realize that I’ve been staring at the computer screen for twenty straight hours. My back hurts. My head is spinning. My tongue is coated with a grummy rind. I can hardly keep my chin off the keyboard. But I can’t go to bed yet. It’s only 2:00 A.M. and I have too many important things to do.

Dit zijn niet de bekentenissen van een *work aholic*, zoals het citaat mogelijk doet vermoeden, maar van een *game aholic* die naar eigen zeggen zijn lichaam, gezin, werk en hond verwaarloost: ‘Here is a grown man (...) He lives in a fantasy world’ (Kelly 2004: 1).

Spel, spelen en daarmee ook computerspellen worden in de sociologie genegeerd als serieus veld van onderzoek. Het computerspel, stelt Smith (2001) in dit verband, is een ‘forgotten medium’. Dat is problematisch. Sinds begin jaren negentig maakt de markt voor computerspellen een explosieve groei door met *Sony*, *Microsoft*, *Nintendo* en *Sega* als marktleiders. Alleen al in de Verenigde Staten, is er in 2003 bijna negen en een half miljard dollar besteed aan computerspellen (dat is een miljard meer dan er in de *Hollywood* filmindustrie werd omgezet) terwijl zestig procent van de Amerikanen regelmatig speelt (Newman 2004). Tegelijkertijd constateren verschillende onderzoekers dat computerspellen, met name de meest geavanceerde, zich onttrekken aan de

categorie 'spel' (vgl. bv. Atkins 2003; Salen & Zimmerman 2003; Juul 2003; Turkle 1997[1995]). 'Computer games', stelt De Mul, 'are not 'just games' but play a constitutive role in our cognitive development and in the construction of our identity' (2003: 18). Uitspraken als deze zijn misschien problematisch in het licht van eenvoudige spelletjes uit de jaren tachtig (zoals *Pong*, *Space Invaders* of *Pac-Man*), of grafisch geavanceerdere *console games* in de jaren negentig (zoals *Tomb Raider* of *Myst*), maar zijn niet eenvoudig te verwerpen als het gaat om de nieuwe generatie computerspellen op het internet ofwel *massively multiplayer online role-playing games* (MMORPG). Deze spellen verschillen van eerdere generaties in ten minste drie opzichten. Het zijn sociale omgevingen (zij worden wereldwijd door miljoenen mensen tegelijkertijd gespeeld), zij zijn persistent (de driedimensionale omgevingen zijn vierentwintig uur per dag beschikbaar en blijven ook bestaan als mensen niet spelen) en, belangrijker, zij bevatten dikwijls een unieke cultuur, sociale structuur, economie en ecologie die voortdurend aan verandering onderhevig zijn. Om deze redenen worden zij ook wel aangeduid als 'virtuele werelden' (Bartle 2004) of 'synthetische werelden' (Castronova 2005).

Eenmaal gespeeld, blijken deze werelden bijzonder aantrekkelijk en zelfs verslavend. De bekentenissen van de speler in het openingscitaat zijn niet uitzonderlijk. Yee (2005) stelt dat de gemiddelde speler meer dan tweeëntwintig uur per week speelt en deze gemiddelde speeltijd is drie keer zo lang als bij *console games* (Kline et al. 2005: 13). Daarbij stelt vijftien procent van de spelers geïrriteerd te raken als hij/zij niet kan spelen; achttien procent geeft aan dat spelen ten koste gaat van gezondheid, werk of relaties terwijl niet minder dan vijftig procent beweert verslaafd te zijn bij een directe ja/nee vraag (Yee 2002). Verschillende spelers beweren dat zij de spelwereld ervaren als 'beter dan het echte leven'. Dit zijn, stelt Kelly, 'people who live their game lives and play their real lives' (2004: 66). In aansluiting hierop stelt een door mij geïnterviewde fanatieke speler (karakter naam *Torgak the Troll*): 'When you have a fully structured virtual world with its own (...) regulated institutions and social structures, you can't exactly call it 'just a game'.'

Deze computerspellen overstijgen hiermee de status van spel als een vrijblijvende, 'niet serieuze' activiteit (Huizinga 1951[1938]) en lijken zich te hebben ontwikkeld tot virtuele samenlevingen. Net als 'echte' samenlevingen, bevatten deze gesimuleerde omgevingen immers 'objectieve' culturen, sociale structuren en duidelijk omschreven manieren van handelen, denken en voelen en verschaffen zij betekenis en zin voor de spelers (vgl. bv. Berger en Luckmann 1991) Wat daarbij opvalt is dat zij ervaren worden als 'beter dan het echte leven' hetgeen mij brengt tot mijn centrale probleemstelling: hoe is de aantrekkingskracht van deze virtuele samenlevingen te begrijpen? Om deze vraag te beantwoorden heb ik een inhoudsanalyse verricht van de cultuur, sociale structuur en economie van vier populaire spellen: *Ultima Online*, *World of Warcraft*, *Everquest II* en *Dark Age of Camelot*. Voor deze inhoudsanalyse (die de

kern vormt van dit artikel) zal ik de geselecteerde spellen allereerst plaatsen in een bredere context: in paragraaf twee bespreek ik de plaats die zij innemen in het totale aanbod op de markt. In paragraaf drie analyseer ik de culturele context waarbinnen dit genre is ontstaan en ontwikkeld tot wat het nu is.

### Verschillende genres op de markt

Alle *massively multiplayer online role-playing games* kenmerken zich door het feit dat zij de mogelijkheid bieden tot het spelen van een rol die anders is dan de ‘rollen’ die men speelt in het alledaagse leven. Dit vormt, zo wordt keer op keer benadrukt, ook de aantrekkingskracht van dergelijke spellen (vgl. bv. Bartle 2004). De makers van *The Sims Online* beschrijven de doelstelling van het spel simpelweg als: ‘Be someone else.’ Tegelijkertijd zijn de settings waarbinnen men een rol speelt inhoudelijk zeer verschillend en bepalend voor welke rol men speelt. Om de aantrekkingskracht van *MMORPGs* te bepalen is het daarmee eerst van belang om vast te stellen welke verschillende genres er zijn en, per genre, in welke mate zij de markt domineren. Woodcock (2005) onderscheidt de categorieën *Social*, *Combat Simulations and First Person Shooter Games*, *Science Fiction* en *Fantasy*. Wat daarbij opvalt is dat de eerste twee genres overwegend simulaties zijn van de hedendaagse, moderne wereld terwijl de twee laatst genoemde genres andere, imaginaire werelden zijn.

De grootste en meest populaire spellen in de categorie *Social* zijn *Second Life* en *The Sims Online*. Het centrale kenmerk van deze spellen is dat zij geen andere doelen kennen dan interactie met andere spelers. Tegelijkertijd zijn het uiterst accurate simulaties van het leven van de middenklasse in een moderne, urbane omgeving. In *The Sims Online*, bijvoorbeeld, hebben spelers de mogelijkheid een personage te ontwikkelen en kunnen daarbij kiezen uit verschillende karaktereigenschappen (‘netjes’, ‘hartelijk’, ‘actief’, ‘speels’, ‘aardig’) en vaardigheden (‘koken’, ‘technisch’, ‘creatief’). Het is opmerkelijk hoe alledaags de activiteiten in deze virtuele wereld zijn. Net als in de echte moderne wereld gaan personages romantische relaties aan, trouwen zij, krijgen zij kinderen, richten zij hun huis in, bestellen zij pizza’s via de mobiele telefoon en moeten zij eens in de zoveel tijd naar het toilet. Daarnaast spelen zij in dit computerspel ... computerspelletjes! Maar boven alles zijn de bewoners van *The Sims Online* consumenten waarmee de moderne imperatief tot consumeren in de hedendaagse cultuur worden gereproduceerd in deze virtuele wereld. Kline et al. (2005) beweren in een kritische analyse, dat spelers in het spel worden opgeleid tot volwaardige consumenten. *The Sims* is ‘the ultimate sophisticated expression of a culture that “wants it all,” the perfect ploy for the construction of the consumer-subject’ (2003: 277). Zij verwijzen daarbij naar het *Sims* handboek:

Even if your Sims have a lot of Simoleans in the bank, they are not as happy as they could be (...) Not buying stuff means you're not upgrading the Sims' environment so that it is easier to make them happy. They're consumers, you know, and they are most happy when they can have a choice between pinball or the piano, computergames or the plasma tv. They want it all.

*The Sims Online* schotelt de speler een wereld voor die alledaags en herkenbaar is en waar men (mogelijk meer dan in het 'echte' leven) naar hartelust kan consumeren.

Het tweede genre, *Combat simulations and First Person Shooter Games*, simuleert een setting die mogelijk minder alledaags is, maar net als *The Sims* gebaseerd is op het moderne leven. In populaire spellen als *Counter-strike*, *America's Army* en *Soldier of Fortune* neemt de speler de rol aan van een soldaat en bekijkt de wereld door diens ogen (vandaar *first person shooter*). Om succes te behalen op het slagveld is men genoodzaakt allianties te vormen met andere spelers om zo te concurreren met andere groepen, tactieken te bepalen en de vijand te lokaliseren om deze te elimineren. *Combat Simulations and First Person Shooter Games* zijn berucht door het gewelddadige karakter en dit leidt niet zelden tot morele paniek onder ouders, in de media en de academische wereld (vgl. bv. Grossman 2001; Hunter 2000). Grossman (2001: 3) vraagt zich in dit verband af: 'Are we training our children to kill?' Afgezien van de vraag of er een (monocausaal) verband bestaat tussen dergelijke spellen en geweld, zoals deze critici suggereren, kenmerken de oorlogssituaties zich door uiterst gewelddadige taferelen. In *Soldier of Fortune* zijn er bijvoorbeeld zesentwintig 'hit locations' op een lichaam hetgeen in de speelpraktijk al snel resulteert in veel bloed, exploderende hoofden en rondvliegende ledematen. Tegelijkertijd is de oorlogsvoering modern in verschillende opzichten: er wordt gebruik gemaakt van *high tech* wapens, de gevechten vinden plaats in een urbane omgeving terwijl de vijanden, in de meest recente spellen, terroristen zijn die onderdeel uitmaken van een terroristisch netwerk. Dit geldt ook voor *Soldier of Fortune*:

You're the world's deadliest 'Soldier of Fortune' and your mission is clear: survive. Track your prey across the globe in a series of secret missions to take down a fanatical terrorist organization... before it takes you down.<sup>2</sup>

De verwantschap tussen de oorlogsspellen en de hedendaagse realiteit beperkt zich niet tot overeenkomsten in setting, *high tech* uitrustingen en retoriek in het spel over 'fanatieke terroristen'. *America's Army* (gespeeld door zo'n vijf miljoen mensen) is 'the official us Army Game' ontwikkeld door het *Department of Defence* en heeft ten doel spelers te motiveren om zich aan te sluiten bij het echte Amerikaanse leger. Daarmee wordt de echte wereld van oorlogsvoering niet alleen nauwkeurig gesimuleerd in computerspellen, maar dragen

simulaties, via deze rekrutering, ook bij aan de oorlog (vgl. Van der Graaf en Nieborg 2003; Lauwaert 2003).

MMORPGs in de categorieën *Social* en *Combat Simulations and First Person Shooter Games* kenmerken zich dus overwegend door een moderne setting waarbinnen de speler een rol aanneemt die afwijkt van het alledaagse leven: men kan in de besproken voorbeelden meer consumeren, rijkdom vergaren of een heldhaftige soldaat spelen die – al dan niet onderdeel uitmakend van het Amerikaanse leger – terroristen elimineert. Als zodanig, zijn deze spellen niet alleen gebaseerd op principes uit de realiteit maar vormen zij een bevestiging en verheerlijking van de huidige, moderne cultuur. De genres *Science fiction* en *Fantasy* in de computerspellen zijn daarentegen imaginaire werelden. In de eerste plaats hebben zij een (seculier) buitenwereldlijk karakter: spellen die het *fantasy* genre representeren zijn gelokaliseerd in een imaginair verleden, losjes gebaseerd op de middeleeuwen, terwijl *science fiction* gebaseerd is op een pseudo-wetenschappelijk discours maar op grond daarvan andere werelden opent in een imaginaire toekomst. In de tweede plaats zijn dit imaginaire werelden omdat zij gebaseerd zijn op fictie: strips, literatuur of film. Populaire voorbeelden van spellen in het *science fiction* genre zijn *The Matrix Online* en, waarschijnlijk de grootste: *Star Wars Galaxies*. Hier spelen ongeveer 200.000 mensen en, als in de films, kunnen zij buitenwereldlijke avonturen beleven door van planeet naar planeet te reizen:

Where the movies left off, your adventure begins (...) You’ve enjoyed watching the *Star Wars* universe for years – now’s your chance to live in that universe, to fight alongside Han Solo and Chewbacca, to smuggle goods for Jabba the Hutt, to defend Imperial stations from the ravages of the Rebels.<sup>3</sup>

Hoe verhoudt zich nu het aanbod van spellen op de markt die de moderne wereld simuleren ten opzichte van imaginaire werelden? Opmerkelijk genoeg is de eerste categorie relatief gezien klein: het aandeel van *Combat Simulations and First Person Shooter Games* is slechts 1,3 procent terwijl *Social games* vier procent haalt. Imaginaire werelden worden daarmee het meest aangeboden en gespeeld waarbij *Science Fiction* slechts een aandeel heeft van 9,5 procent. *Fantasy* domineert de markt van MMORPGs met 85,1 procent (Woodcock 2005). Deze dominantie van het *fantasy* genre is niet te begrijpen zonder in te gaan op het werk van Tolkien en de vergaande invloed die zijn fictie heeft gehad op de ontwerpers van verschillende generaties virtuele werelden. In de woorden van Bartle: ‘The single most important influence on virtual worlds from fiction is J.J.R. Tolkien’s *The Lord of the Rings* trilogy’ (2003: 61-62).

## Van fictie tot virtuele samenleving

### *Tolkien en de tegencultuur*

Tolkien – een historicus gespecialiseerd in de middeleeuwen – publiceerde in 1937 *The Hobbit* en *Lord of the Rings* in 1954/1955. *Middle Earth* is een op de middeleeuwen geïnspireerde fantasiewereld, bevolkt door verschillende rassen als *hobbits*, *orcs*, elven en tovenaars met ieder hun eigen cultuur, taal, gebruiken en liedjes. Over het algemeen wordt *Middle Earth* beschouwd als de meest consistente, gedetailleerde en daarmee realistische fantasiewereld in het genre: Davis (1999[1998]) omschrijft het om deze redenen als de eerste overtuigende ‘virtuele wereld’ terwijl Curry rept van een ‘hyperrealiteit’ die door lezers ervaren wordt als bekend en tegelijkertijd ‘echter’ dan het dagelijkse leven (1998[1997]: 131). In het essay *On Fairy Stories*, stelt Tolkien in dit verband dat een goede schrijver van *fantasy* ‘makes a secondary world which your mind can enter. Inside it, what he relates to is ‘true’: it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside’ (Tolkien 1939: 12). Tolkien benadrukt dat een auteur, wil hij of zij de lezer overtuigen van de ‘echtheid’ van een secundaire fantasiewereld, boven alles wetenschappelijk te werk moet gaan: precisie, systematiek en een nauwkeurige nabootsing van ‘the inner consistency of reality’ zijn de leidende principes in het construeren van een overtuigende ‘tweede wereld’ (Tolkien 1939: 16).

Tegelijkertijd beschouwt hij zijn werk als een soort magie (‘elvish craft’), maar dan wel ‘at the furthest pole from the vulgar devices of the laborious, scientific, magician’ (1939: 4). Uitspraken als deze maken duidelijk dat Tolkien een kritische positie innam ten aanzien van de moderne samenleving in het algemeen, en wetenschap en technologie in het bijzonder. *Lord of the Rings* is hier sterk door beïnvloed en is wel omschreven als een ‘impliciete diagnose van de moderniteit’ ingegeven door ‘radicale nostalgie’ (Curry 1998: 25, zie ook Schick 2003; Kraus 2003). In *On Fairy Stories* schrijft hij expliciet over de ontevredenheid die modernisering met zich meebrengt: wij leven, stelt hij, in een ‘robottijd’, zijn omringd door fabrieken die ‘lelijke massaproducten’ in de wereld brengen als ‘auto’s’, ‘machinegeweren’ en ‘bommen’. Hij vervolgt:

It is indeed an age of ‘improved means to deteriorated ends’. It is part of the essential malady of such days – producing the desire to escape, not indeed from life, but from our present time and self-made misery – that we are acutely conscious both of the ugliness of our works and of their evil. (...) Many stories out of the past have only become ‘escapist’ in their appeal through surviving from a time when men were as a rule delighted with the work of their hands into our time, when many men feel disgust with man-made things (Tolkien 1939: 21).

Vanuit zijn cultuurkritische positie, legitimeert Tolkien zijn eigen werk, *fantasy* in het algemeen en de aantrekkingskracht die dit genre uitoefent op de lezers. Het genre biedt tijdelijke ‘ontsnapping’, ‘herstel’ en ‘troost’ – zaken die niet alleen plezierig, maar ook noodzakelijk zijn, aldus Tolkien: ‘Why should a man be scorned if, finding himself in prison, he tries to get out and go home?’ (1939: 20). Zijn boodschap viel in goede aarde: met name na het uitbrengen van de paperback in 1965 zijn er in drie jaar miljoenen exemplaren van *Lord of the Rings* verkocht. Voornamelijk jongeren uit de toenmalige tegencultuur werden aangetrokken door de impliciete kritiek op de moderne tijd en de ‘betoverende’ alternatieve wereld van *Middle Earth*. *Lord of the Rings* vormde daarmee de basis voor de oprichting van discussiegroepen, bord- en rollenspelen zoals *Dungeons and Dragons* en *Live Action Role Playing Games (LARPs)*. Een voorbeeld daarvan is *Society for Creative Anachronism* in Berkeley.

Tolkien bezag zijn eigen succes met verbazing en ambivalentie: enerzijds was hij vereerd door de grote belangstelling, maar anderzijds was hij bezorgd over het feit dat hippies zijn werk bijvoorbeeld vergeleken met een LSD-trip. Bekeken vanuit de kritiek die Tolkien leverde op ongeremde wetenschappelijke en technologische vooruitgang, is het met name ironisch dat opmerkelijk veel technici, hackers en programmeurs in die tijd fans waren van zijn werk. Zo werden de verschillende zalen in het A.I. laboratorium op *Stanford University* genoemd naar diverse locaties in *Middle Earth* en werden de printers gekleed als elven (Levy 1994[1984]). Turkle beweert: ‘The personal computer movement of the 1970s and early 1980s was deeply immersed in Tolkien and translated his fantasy worlds into hugely popular (and enduring) role-playing games’ (2002: 18). Veel van deze programmeurs maakten indertijd deel uit van de tegencultuur (Roszak 2000). Zij waren in het bijzonder ontevreden over het monopolie van de overheid en grote bedrijven op computertechnologie. Vanuit deze kritiek, ontstond de ‘hacker ethiek’ die in veel opzichten overeenkomt met de ideologie van de tegencultuur: ‘wantrouw autoriteiten’, ‘alle informatie zou vrij moeten zijn’ en ‘je kan kunst en schoonheid creëren met een computer’ (Levy 1994). De computerprogrammeurs deelden, kortom, veel van de tegenculturele kritieken op de moderne ‘technocratische’ samenleving en zochten naar alternatieve werelden in en door de computertechnologie. De ‘secundaire wereld’ van Tolkien vormde daarbij de voornaamste inspiratiebron en werd – zo zal blijken – een belangrijke blauwdruk voor verschillende computerspellen. Davis stelt in dit verband over programmeurs uit die tijd: ‘*The Lord of the Rings* didn’t just make you want to escape in another world; it made you want to build your own’ (1998: 208).

### **Interactieve fictie**

Tolkien overleed in 1973. Rond dezelfde tijd werd zijn betoverende wereld gereproduceerd in cyberspace. De eerste varianten waren tekstuele rollenspelen

op de computer. Vergelijkbare rollenspelen (RPGs) werden *face-to-face* eerder al gespeeld. Vooral *Dungeons and Dragons*, ontwikkeld door Arneson en Gygax in 1972, was populair en is dat nog steeds. In zijn etnografische studie van dergelijke rollenspelen stelt Gary Allan Fine: 'Fantasy role-playing games are cultural systems (...) They have social structure, norms, values, and a range of cultural artifacts, which if not physically real, are real to those who participate in them' (1983: 123). Deze rollenspelen verschillen van fictie in tenminste twee opzichten: het betreft een imaginaire wereld die sociaal is (het is, om met Fine te spreken, een 'gedeelde fantasie') en het is een interactieve wereld (de spelers vormen actief hun eigen omgeving – binnen de grenzen van een scenario en de regels van een spelleider).

Halverwege de jaren zeventig werd de fictie van Tolkien, kortom, getransformeerd in 'interactieve fictie' die vervolgens via programmeurs een weg vond naar de digitale wereld (Zie bv. Montford 2003). Montford definieert 'interactieve fictie' simpelweg als: 'computer programs that display text, accept textual responses, and then display additional text in reaction to what has been typed' (2003: vii). *Adventure* was het eerste (en waarschijnlijk meest bekende) tekstuele rollenspel en werd ontwikkeld door de 'Stanford hacker' Donald Woods en programmeur Will Crowther in 1976. Het blad *People's Computer* schreef over het nieuwe spel: 'Computer games are intrinsically boring (...) But Adventure is different. It is not a game, it is an adventure!' (Allison 1978: 17). In *Adventure* speelt de speler de rol van een reiziger in een Tolkienesque omgeving en moet men monsters verslaan, obstakels overwinnen, tovenaars bestrijden en puzzels oplossen om schatten te vergaren. Met het intypen van twee woorden, verandert je positie in de vooraf gegeven omgeving. *Adventure* opent met de woorden: 'You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.' *Adventure* 'turned out to be one of the most influential computer games in the medium's early history' (King en Borland 2003: 31). Toen Woods het spel op het toenmalige ARPANET zette – het computernetwerk voor universiteiten dat later zou evolueren in het internet – is het veelvuldig opgepikt en aangepast door andere programmeurs; in overeenstemming met de 'hacker ethiek' dat 'informatie vrij moet zijn' was er geen veiligheidssysteem ingebouwd en daarmee ontwikkelden zich honderden opvolgers en generaties van *Adventure*, waaronder het bekende *Zork* van Lebling in 1977 (later *Dungeon* genoemd).

Een belangrijke omslag volgde in 1980 toen Trubshaw en Bartle de zogenoemde *Multi-User Dungeon* (MUD) ontwikkelde. Tot dan toe werden tekstuele rollenspelen, zoals *Adventure*, individueel gespeeld. MUDs waren echter tekstuele rollenspelen op het ARPANET die het mogelijk maakten om de tekstuele wereld met anderen te exploreren. Bartle omschrijft zichzelf als 'tegencultureel', probeerde met MUDs een 'betere wereld te maken door betere werelden' en ontleende zijn inspiratie primair aan het werk van Tolkien. Hij zegt hier-



over in een interview met *GameSpy* (2003): ‘He [Tolkien] showed it could be done. He showed you could create a consistent, believable, enthralling world that didn’t – couldn’t possibly – exist. Middle Earth is a world of and for the imagination.’<sup>4</sup>

Tussen het einde van de jaren zeventig en het begin van de jaren negentig groeide het aantal tekstuele rollenspelen op de computer en *MUDs* explosief. Enkele voorbeelden, direct gebaseerd op het werk van Tolkien, zijn *The Shire* (1979), *Ringan* (1979), *Lord of the Rings* (1981), *LORD* (1981), *Ring of Doom* (1983), *Ringmaster* (1984), *The Mines of Moria* (1985), *Bilbo* (1989), *The Balrogian trilogy* (1989) and *Elendor* (1991). De opkomst en verspreiding van dergelijke tekstuele rollenspelen op de computer hebben bijgedragen aan de realiteit en overtuigingskracht van de Tolkienesque fantasiewereld. In deze interactieve werelden immers, zijn spelers niet slechts passieve consumenten maar actieve bewoners geworden. Zoals Allison het verwoordt in *People’s Computer*: ‘You too can be Frodo Baggins, Sauron, or any number of other interesting characters’ (1978: 25).

### **Virtuele samenlevingen**

De realisering van de wereld van Tolkien in cyberspace zet zich voort met de ontwikkeling van tekstuele naar driedimensionale werelden. Een sleutelfiguur is Richard Garriott (Borland en King 2003). Als jonge programmeur was hij fan van Tolkien, het *fantasy* genre en speelde regelmatig rollenspelen (zowel *face-to-face* als op de computer). Gemotiveerd door een onvrede met de tekstuele dimensie van deze spelen ontwikkelde hij het eerste grafische rollenspel in 1979 genaamd *Akalabeth* (dit woord is ontleend aan de door Tolkien ontwikkelde *Númenórean* taal). *Akalabeth* ontwikkelde zich al snel in de grafisch meer geavanceerde generaties van *Ultima I* tot en met *Ultima VI* in de jaren tachtig, begin negentig. Deze spellen werden echter nog individueel gespeeld. In 1997 lanceerde Garriott *Ultima Online*, de eerste *massively multiplayer online role-playing game*. *Ultima Online* is een typisch Tolkienesque driedimensionale wereld met een eigen ecologie, economie en cultuur. Als in alle *MMORPGs*, treedt men deze wereld binnen door middel van een *avatar* ofwel een digitale representatie van de speler. Men wordt hierbij actief aangemoedigd om de alledaagse identiteit los te laten en een virtueel leven op te bouwen als ridder, dief of magiër.

*Ultima Online* was onmiddellijk een succes (wordt momenteel nog door zo’n 220.000 mensen gespeeld) en heeft ertoe geleid dat andere bedrijven zich op de markt gingen storten. In 1999 kwam *Sony* uit met *Everquest* (inclusief deel 11 inmiddels 730.000 spelers) en dat zelfde jaar volgde *Microsoft* met *Asheron’s Call* dat minder succes had (‘slechts’ 120.000 spelers). Andere populaire spellen zijn *Dark Age of Camelot* (250.000 spelers) en, recenter, *World of Warcraft* gelanceerd in 2004 (inmiddels 5.000.000 spelers). Spellens ontwik-

keld voor de markt in Azië zijn onder meer *Legend of Mir* (2.000.000 spelers) en *Lineage* (3.250.000 spelers) (Woodcock 2005). Deze en andere succesvolle opvolgers van *Ultima Online* zijn grafisch meer geavanceerd en streven naar fotorealisme. Zij combineren hierbij een 'birds eye view' op het personage en het landschap met een 'over-the-shoulder camera angle that follows behind and just above the character' (Kelly 2004: 101). Bill Trost – hoofdontwerper van Sony's *Everquest* – stelt in een interview met *GameSpy* (2003) dat zijn werk sterk beïnvloed is door Tolkien:

Tolkien created a very rich setting with fantastic civilizations and languages and history. His world has logic and science of its own. It is a very believable place with fantastic characters that you can still identify with. This was definitely an inspiration to me as a tabletop MG and many years later when creating Norrath for EverQuest.<sup>5</sup>

In 2006 – iets meer dan vijftig jaar na het uitkomen van *Lord of the Rings* – zal het langverwachte *Middle Earth Online* gelanceerd worden. Terugkijkend kunnen we hiermee concluderen dat het werk van Tolkien zich heeft ontwikkeld van fictie tot een alternatieve samenleving op het internet. Deze samenlevingen bevatten zowel *structure* (een specifieke cultuur, sociale organisatie en economie) als *agency* (een hoge mate van individuele vrijheid) terwijl de ontwikkeling in deze werelden wordt bepaald door een wisselwerking tussen beiden (vgl. Giddens 1984). Tegelijkertijd worden deze samenlevingen vaak ervaren als 'beter dan het echte leven'. Om te begrijpen hoe dat kan is een inhoudsanalyse verricht van *Ultima Online* (UO), *Everquest* (EQ), *Dark Age of Camelot* (DAoC) en *World of Warcraft* (WoW).

## Een betere samenleving

### Cultuur

De meeste handboeken die geleverd worden bij de spellen, bevatten een gedetailleerde kaart van de wereld. Deze is meestal verdeeld in verschillende territoria, provincies, steden, dorpen en eilanden. Spelers van EQ stappen in de wereld die Norrath heet; spelers van UO zijn bewoners van *Brittania*; WoW bestaat uit de provincies *Kalimdor*, *Lordaeron*, *Khaz Modan* en *Azeroth* en DAoC is verdeeld in de regio's *Albion*, *Hilbernia* and *Midgard*. Als we, meer inhoudelijk, kijken naar deze werelden dan is het al snel duidelijk dat zij teruggrijpen op een imaginaire middeleeuwse cultuur. De achtergrond waartegen de spelers hun avonturen moeten beleven, is mythisch: de verhalen waar de spellen omheen zijn gebouwd zijn losjes gebaseerd op oude legenden, populaire mythen, esoterische tradities en magische praktijken. Dat deze inderdaad de kern vor-

men van de spelculturen blijkt al uit de wijze waarop potentiële of beginnende spelers worden benaderd. Op de spelhoes van respectievelijk *WoW* en *UO* valt te lezen:

A world awaits... Descend into the World of Warcraft and join thousands of mighty heroes in an online world of myth, magic and limitless adventure (...) An infinity of experiences await. So what are you waiting for?

If you've ever felt like you wanted to step out of yourself, your life, into one that was full of fantasy and adventure – virtual worlds offer you this opportunity. (...) You choose your own virtual life and immerse yourself into the mystical, medieval world of Britannia (...) Ultima Online is the place where you can be whatever you want to be.

Dit zijn niet zomaar alledaagse werelden, maar ‘andere’ werelden vol mystiek, mysteriën en magie, zo luidt de boodschap. De wijze waarop dit wordt uitgewerkt, verschilt. De cultuur van *UO*, bijvoorbeeld, is geworteld in specifiek Engelse legenden en werd aanvankelijk bestuurd door *Lord British*, het personage van de ontwerper Richard Garriott die verbleef in zijn kasteel net buiten de hoofdstad. *DAoC* is een goed voorbeeld van een spel dat gebaseerd is op Noord-Europese mythen en legenden. Spelers kunnen zich bij aanvang van het spel aansluiten bij een van de drie territoria met hun eigen, specifieke culturen: *Albion* (geportretteerd als middeleeuws Engeland en gebaseerd op ‘King Arthur legends’), *Midgard* (afgeschilderd als Scandinavië en gebaseerd op ‘Viking mythology’) en *Hilbernia* (oud Ierland en gebaseerd op ‘Celtic lore’). In het handboek van *DAoC*, doen de drie territoria (die met elkaar oorlog voeren) een poging de beginnende speler te overtuigen zich bij hen aan te sluiten om de ‘dark forces of evil’ te verdrijven. Spiritualiteit speelt ook hier een belangrijke rol in de onderlinge concurrentie en rekrutering. In *Albion* wordt gezegd: ‘We are the protectors of the land of Arthur, the greatest of Kings. Ours is the fair land of Albion, and none fairer doth grace this Earth.’ *Midgard* stelt daar tegenover: ‘Come to the land of the ancient gods and wield your sword and hammer with us.’ *Hilbernia*, tot slot, probeert op de volgende wijze de concurrenten te overtroeven:

Others may tempt you with mighty deeds and fine words, but in Hilbernia we keep closest to the oldest of the spirits of the Earth. Ours is the most mystical, imbued with the spirit of ancient days and long forgotten powers. If you desire to fight with us against the encroachment of evil and darkness, come to the most magical land of all, Hilbernia.

In recente uitbreidingen van *DAoC* worden nieuwe territoria toegevoegd, zoals ‘the highly advanced civilization Atlantis’ (volgens populaire legenden een ver-

loren, maar buitengewoon spirituele beschaving) of *Stygia* ('a searing desert where adventurers will encounter creatures from Egyptian mythology') en *Volcanus* ('Here you will encounter (...) the warlike Minotaurs'). Deze voorbeelden maken duidelijk dat de ontwerpers van deze spellen boven alles een 'betoverende' omgeving willen creëren voor de spelers. Niet belemmerd door historische feiten, knippen en plakken zij met verschillende mythen en legenden en combineren deze tot nieuwe, idiosyncratische werelden. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om een Minotaurus (ontleend aan Griekse mythologie) te ontmoeten in het westen van Europa. Tijd en plaats worden in deze spellen ondergeschikt gemaakt aan de imperatief tot betovering. Terwijl de makers van *DAoC* en *UO* zich nog losjes baseren op bekende plaatsen in Europa en de daaraan verbonden mythen en legenden, zou de locatie net zo goed een andere planeet kunnen zijn. Dit is dan ook het geval bij *Norrath*, de wereld van *EQ*. *WoW* is daarentegen volledig onthecht van tijd en plaats. Hoewel het primair beïnvloed lijkt door Noorse mythologie (en in de plaatsnamen zelfs verwijst naar Afrikaanse culturen), zijn er nauwelijks verwijzingen te vinden naar de 'echte' wereld.

Samenvattend zijn de culturen gebaseerd op populaire mythen en legenden en verwijzen zij, meer inhoudelijk, voornamelijk naar polytheïstische en animistische geloofssystemen. Wat het laatste betreft: spelers worden aangemoedigd om avonturen ('quests') aan te gaan om 'spirituele objecten', 'totems' of wapens begiftigd met 'mana' te zoeken (*WoW*). Het meest relevant voor de spelers zijn echter magische praktijken en rituelen. Voor het spel start, moeten de spelers een ras, klasse en beroep kiezen. Afgezien van kleine variaties tussen de spellen, biedt elk spel de keuze tussen een personage dat bekwaam is in het exploreren van de wereld, in de krijgskunst of magie. Magiërs, per definitie, hebben bovennatuurlijke krachten en de mogelijkheid rituelen uit te voeren of hun vijanden te betoveren. Magiërs worden onderverdeeld in subklassen met ieder een eigen specialisatie. De keuzemogelijkheden zijn zeer uitgebreid. In *EQ* kan de speler bijvoorbeeld de rol aannemen van een *sorcerer*, *warlock*, *wizard*, *enchanter*, *illusionist*, *coercer*, *summoner*, *necromancer*, *conjurer*, *druid*, *warden*, *fury*, *shaman*, *defiler* of *mystic*. *DAoC* biedt de mogelijkheid een *cabalist*, *rune master*, *bone dancer*, *spirit master*, *healer*, *bard*, *mentalist* of *animist* te worden. Dit is slechts een kleine selectie uit het totale aanbod van specialisaties op het terrein van magie. Ter illustratie, de specifieke capaciteiten en technieken van de *mage*, *druid* en *shaman* worden in *WoW* als volgt omschreven:

The mage is a master of powerful mystic energies, able to use magic in the most spectacular and destructive of ways. Mages are a fragile class, with little health and poor fighting abilities. However, they make up for this physical weakness with their awesome spell casting (...) Mage spells fall into three schools: arcane, frost and fire.

The druid is a formidable class with good healing ability, potent offensive spells, excellent buffs, and the unique ability to shape change into different animal types. In its animal form, the druid can adopt new roles, such as that of a warrior or rogue (...) Druid players have spells that cover three categories: healings, buffs, and offensive spells.

The shaman is an effective spell caster, but can also fight extremely well with mace and staff. The shaman's line-of-spirit spells enables it to perform a variety of useful non-combat actions. It can resurrect allies, turn into a ghost wolf for increased movements, or instantly teleport to town. The shamans unique power is totems. Totems are spiritual objects that a shaman must earn through questing.

De doden opnieuw leven inblazen, helen, zielen manipuleren, geesten en demonen oproepen, telekinese, vijanden verlammen, energieballen creëren, onzichtbaar worden, van gedaante veranderen, aardbevingen veroorzaken: de mogelijkheden tot het beoefenen van magie zijn zeer gevarieerd. Daarnaast kunnen spelers zich op dit terrein in de loop van het spel verder bekwamen, ontwikkelen en als zodanig een ‘magische carrière’ doorlopen. In het handboek van *DAoC* staat geschreven: ‘For those who wish to dabble in the arts of magic and mysticism, there are several paths that lead to a mastery of the arcane.’ Dit gebeurt *in concreto* in opleidingen, magische academies en gildes. In *DAoC* kan de speler met magische aspiraties zich aanmelden bij de *Academy* (‘the school founded by the famous wizard Merlin’), de *Guild of Shadows* of de *Church of Albion*. In *UO*, worden er acht niveaus van magie onderscheiden waarbij de beginnening kan oefenen met ‘low magic’ en streeft naar de beoefening van ‘high magic’. In deze laatste fase bezit men grootse, welhaast onnipotente machten en krachten. Het spel biedt, kortom, bij uitstek de mogelijkheid om magische fantasieën uit te leven en in de praktijk te brengen. Vanuit dit perspectief is het niet verwonderlijk dat (in elk geval in *UO*) de rol van magiër het meest populair is onder spelers (Kolo en Baur 2003).

Hoe is nu de aantrekkingskracht van legende, mythe en magie in de cultuur van deze spelwerelden te begrijpen? Een eerste aanknopingspunt vormt een discussie op het internet tussen verschillende spelontwerpers over de vraag ‘Why do so many virtual worlds feature magic?’.<sup>6</sup> Zij zijn het er over eens dat de rol van magiër bij uitstek mogelijkheden biedt die in het in het alledaagse moderne leven niet te vinden zijn. Het stimuleert gevoelens van ‘power’, ‘omnipotency’, ‘otherness’ and ‘transcendence’. Anderen geven een meer historisch-sociologische verklaring:

Magic is growing in popularity. It's a very compelling way to view the world and can provide more meaning and agency than a viewpoint that is strictly materialist. In a nutshell, we want the magic that was stripped by rational materialism

to return back into our lives. Immersive 3D worlds provide a nice playground to this end.

Dergelijke verklaringen sluiten naadloos aan bij de klassieke these van Max Weber over een voortgaande ‘onttovering van de wereld’. Hij stelde dat de Christelijke traditie, met name de binnenwereldlijke Protestantse ethiek in de zeventiende eeuw, heeft geleid tot de teloorgang van premoderne vormen van religie als mysticisme, polytheïsme, animisme en, boven alles, magie. Vanuit dit perspectief bekeken is het opmerkelijk dat de Christelijke religie nauwelijks een rol speelt in *UO*, *WoW*, *DAoC* of *EQ*. De opkomst en wijdverbreide toepassing van wetenschap en technologie vormt volgens Weber een tweede fase in het proces van ‘onttovering’. In de moderne wereld, zo concludeerde hij, ‘there are no mysterious incalculable forces (...) one can, in principle, master all things by calculation’ (1948[1919]: 139). Weber wijst er op dat wetenschap en technologie het leven mogelijk efficiënter en comfortabeler maken, maar onvermijdelijk gepaard gaan met de erosie van zin en betekenis.

Het is vanuit dit perspectief niet verwonderlijk dat steeds meer mensen in de huidige samenleving hun heil zoeken binnen New Age waar allerhande esoterische en occulte stromingen nieuw leven wordt ingeblazen (vgl. bv. Aupers 2004; Aupers en Houtman 2003; Hanegraaff 1996; Heelas 1996). Het verklaart mogelijk ook voor een deel de aantrekkingskracht van de ‘betoverende’ computerspellen. Norberg and Lundblad (2001: 3) beweren in dit verband:

In reenchanting computer games, individuals are able to create a parallel mode of existence, an illusion of meaning, that becomes increasingly real, an enchantment within or beside a disenchanted world. In a disenchanted reality the most logical site for reenchancement is the virtual.

### **Sociale structuur**

De spellen kenmerken zich allen door een sociale structuur die losjes gebaseerd is op middeleeuwse samenlevingen. De werelden van *EQ*, *WoW*, *UO* and *DAoC* hebben geen staat, en zijn opgebouwd rond verschillende, onderling concurrerende, *clans*, kleine gemeenschappen en gildes. Spelers kunnen kiezen bij welke van deze gemeenschappen zij willen horen, maar eenmaal gekozen wordt de sociale cohesie binnen de groep gegarandeerd door een moreel vertoog dat de ruggengraat vormt van de spelwereld. Er bestaat een overduidelijk onderscheid tussen goed en slecht en spelers ontkomen er niet aan om in een van deze twee kampen te opereren. Op deze wijze is morele stabiliteit ‘engineered by the architecture of the environment’ (Yee 2006: 27).

Dit morele dualisme is geworteld in de verbeelde geschiedenissen van de spelwerelden. De structuur komt overeen: tijden van vrede – bereikt door het

verslaan van ‘donkere krachten’ in het verleden – worden bedreigd door nieuwe legers en legioenen die het kwaad representeren. Dit is de achtergrond waartegen de speler morele keuzes moet maken. De voorbeelden van *DAoC* and *WoW* illustreren dit:

King Arthur is no more, and with his tragic downfall, the fragile peace reigning over the realms of Albion, Hibernia and Midgard has been shattered. Hatred has clouded people’s memories to such an extent that it is now difficult to know who dealt the first blow and even the sages have but one idea in their head: to triumph at all cost over the despised invader!

Though the history of Azeroth is rife with tales of war and unending struggle, the invasion of the demonic Burning Legion stands as the most destructive conflict ever known. The Legion maliciously planned its return to the mortal world over the course of many long centuries. Four years ago their grand design came to fruition at last.

Het gegeven dat geschiedenis wordt voorgesteld als een niet aflatende strijd tussen ‘goed’ en ‘slecht’, betekent niet dat het goede niet kan transformeren in het kwade en vice versa. De handboeken geven vele voorbeelden van nobele koningen, ridders en krijgers die in het verleden overliepen naar de vijand. In de wereld van *WoW*, bijvoorbeeld, leefde volgens de legende ooit een prins *Arthas* die zijn ziel verruilde voor een ‘magisch zwaard’ en, later, een ‘betoverde helm’ en hij werd hiermee ‘one of the most powerful entities the world has ever known’. In *UO*, was het de goede tovenaer *Mondain* die zijn ziel verkocht voor magische krachten en onsterfelijkheid. Deze bekingen van ‘goed’ naar ‘slecht’ duiden geenszins op morele ambiguïteit. Integendeel: dergelijke Faustiaanse vertellingen bevatten een duidelijke morele boodschap: (magische) macht maakt corrupt.

De historische achtergrond – zoals uiteengezet in de handboeken – vormt de context voor de morele keuze die spelers onvermijdelijk moeten maken aan het begin van het spel. Zij doen dat concreet door het kiezen van een groep en een ras (beroepen zijn neutrale categorieën). Met betrekking tot de keuze voor een groep, kiest men in *WoW* bijvoorbeeld tussen ‘the evil Hordes’ of ‘good Alliance’ want ‘the war between the Horde and Alliance has been at the core of the Warcraft mythos for years’. In *EQ* zijn de goede en slechte groepen verdeeld over twee locaties van waar de speler zijn of haar avontuur moet beginnen:

Your choice of alignment, either good or evil, will influence the path your character will take through the world of Norrath, beginning with your starting city (Qeynos for good, and Freeport for evil). Unique adventures await you, whichever path you select.

De tweede morele keuze die spelers moeten maken is ras. Vrijwel alle rassen die centraal staan in *The lord of the Rings* zijn terug te vinden in de spellen (*UO* is een uitzondering). De werelden zijn bevolkt door mensen, *halflings*, *orcs*, trollen, gnomen, elven en dwergen. De meeste rassen representeren een duidelijke morele positie (mensen vormen op deze regel een uitzondering). Zelfs de elven (in Tolkiens werk wezenlijk goed) zijn op dit punt onderling verdeeld zoals het voorbeeld van *EQ* illustreert:

Wood elves are pleasant and friendly. Fierce protectors of the woodlands, they will do battle with anyone who dare to taint the purity of nature. Wood elves are of good alignment.

Dark elves are the embodiment of evil and maliciousness. Sinister, cunning, and dangerous, dark elves coolly prey upon the weak and the ignorant. Dark elves are of evil alignment.

De keuze voor groep en ras vormen de basis voor een eenduidige morele positie in de spelwerelden. Tegelijkertijd stimuleert deze organisatie van de spelsamenleving sociale cohesie: eenmaal onderdeel van een groep dient men zich immers grofweg te gedragen in overeenstemming met de moraliteit die ten grondslag ligt aan de identiteit van de gemeenschap. Daar kan tegen ingebracht worden dat het spelen van het spel bij uitstek een private aangelegenheid is. En inderdaad: de spellen zijn opgebouwd rond individuele keuze (of beter: selectie) en een van de doeleinden van de ontwerpers is de constructie van een 'authentieke' ervaring. Als men er, bijvoorbeeld, voor kiest om een *dark elf* te zijn (ras), een *mage* (klasse), een *illusionist* (subklasse), gespecialiseerd in alchemisme, vissen en het fabriceren van wapens (beroep), dan kan de speler er vrijwel zeker van zijn dat hij of zij uniek is in de spelwereld. Paradoxaal genoeg, is het juist deze nadruk op individualiteit die er voor zorgt dat mensen groepen gaan vormen, zoals *clans*, *fellowships* en gildes. Dit is geen vrijblijvende optie, maar een imperatief geprogrammeerd in de structuur van het spel. Om vooruitgang te boeken in de spellen (door het verzamelen van *experience points* en afronden van *quests*), is men genoodzaakt om samen te werken met andere spelers om zo de unieke krachten, specialisaties en 'skills' te bundelen: een speler met veel magische krachten komt niet ver zonder samenwerking met iemand met veel fysieke krachten en vice versa. Uit deze afhankelijkheidsrelaties komen gildes voort die een belangrijke functie vervullen in het spel:

A guild is a collection of players who have joined together to create a mutually beneficial relationship with each other. Many guilds are created by people who are friends outside the game, while other guilds are created by players who have become friends in the game and want to pool resources together (*WoW*).



Naast deze wederzijdse afhankelijkheid, zijn gildes en andere groepen ook opgebouwd rond culturen, die vervolgens de sociale cohesie consolideren en bestendigen. Zo zijn sommigen gecentreerd rond spel-ideologieën en mythologieën (als de *Noble Order of Excalibur* of de *Mercenaries of Darkness* in *EQ*). Soms ook zijn gildes opgebouwd rond identiteiten van betekenis in het ‘echte’ leven (zoals *Nameless Love*, een gilde voor homoseksuele en lesbische spelers). Er zijn *casual guilds*, *raiding guilds* en *über guilds* (de laatste is een verbond tussen verschillende gildes). Als in premoderne gemeenschappen, ontwikkelen de leden van gildes dikwijls hun eigen gebruiken, rituelen, collectieve symbolen en uitdrukkingen. Deze gildes en de participatie in gemeenschappen blijken een van de voornaamste attracties van de spellen (Kolo en Baur 2003; Marks 2003; Yee 2006). Kolo en Baur (2003) concluderen dat voor tweederde van de spelers van *UO* het sociale element het belangrijkste motief is om te spelen. Op basis van hun studie naar *EQ* beweren Jakobsen en Taylor (2003): ‘The production of social networks and the circulation of social capital proves to be one of the most important aspects.’ Uit hun onderzoek blijkt daarbij dat gildes en gemeenschappen niet alleen resulteren in sociale cohesie in het spel, maar ook geregeld leiden tot nieuwe vriendschappen, relaties en zelfs huwelijken buiten het spel.

Hoe is nu de prominentie en aantrekkingskracht van het sociale element in de spellen te verklaren? Het spel simuleert de sociale structuur uit de middeleeuwen: een staatloze samenleving georganiseerd rond kleine, coherente groepen die, als we klassieke sociologen als Tönnies en Durkheim mogen geloven, garant stonden voor morele stabiliteit en sociale cohesie. Deze situatie veranderde in de moderne samenleving, met name sinds de opkomst en toenemende macht van de staat na de Franse revolutie, zo stelt Durkheim (2002[1897]: 356-357). Onder invloed van deze ontwikkeling erodeerden de morele structuren in de samenleving:

(...) Individuals are no longer subject to any other collective control but the State’s, since it is the sole organized collectivity. Individuals are made aware of society and their dependence upon it only through the State. But since it is far from them, it can exert only a distant, discontinuous influence over them; which is why this feeling has neither the necessary constancy nor strength. For most of their lives nothing about them draws them out of themselves and imposes restraint on them (...) Man cannot become attached to higher aims and submit to a rule if he sees nothing above him to which he belongs.

De uitbreiding van de macht van de seculiere staat gaat volgens Durkheim gepaard met de teloorgang van kleine, hechte sociale verbanden. Dit leidt tot een situatie van moreel relativisme en anomie. Deze ontwikkeling vormt de voornaamste schaduwzijde van modernisering in het werk van Durkheim en is, recenter, terug te vinden in bijvoorbeeld het werk van Putnam (2000) over

de erosie van 'sociaal kapitaal'. Durkheim is wel beticht van 'cultureel conservatisme' (Nisbet 1980[1966]) en een zekere nostalgie naar de middeleeuwse sociale structuur lijkt terug te vinden in zijn werk: 'We may regret the past – but in vain. It is impossible to artificially resuscitate a (...) spirit which no longer has any foundation' (2002: 357).

In de spelwerelden die centraal staan in deze studie wordt nu juist getracht de middeleeuwse sociale structuren nieuw leven in te blazen: zij vormen een antithese op moreel relativisme door een haarscherpe scheiding tussen 'goed' en 'kwaad' en stimuleren gemeenschapszin tussen de spelers door middel van gildes, *clans* en andere kleine gemeenschappen. Dit vormt een tweede verklaring voor de aantrekkingskracht die de spellen uitoefenen op de spelers. In de woorden van een van de spelers van *EQ*:

To succeed in *EQ* you need to form relationships with people you can trust. The game does a wonderful job of forcing people in this situation. Real life rarely offers this opportunity as technological advances mean we have little reliance on others and individuals are rarely thrown into life-or-death situations (geciteerd in Yee 2006: 16).

### **Werk**

In *EQ*, *WoW*, *DAoC* en *UO* moet hard gewerkt worden om vooruit te komen in het spel. Ook dit is een reden om het spelkarakter van deze spellen op het internet te relativiseren: hedonistische spelers transformeren, willen zij progressie boeken, al gauw in 'beroepsspelers' met een strenge werkethiek. In dit opzicht stelt Yee (2006: 6) vast dat verschillende van zijn respondenten het spelen ervaren als 'een tweede baan' en hij vervolgt: 'the irony is that users are paying to perform what increasingly resembles serious, complex work in these environments.' Het onderscheid tussen werk en spel vervaagt met ander woorden. Kijken we meer inhoudelijk naar de wijze waarop gestalte is gegeven aan de economie in de spellen, dan is deze vergelijking tussen alledaags werk en werk in het spel problematisch. In tegenstelling tot de moderne samenleving, zijn er in de imaginaire middeleeuwse werelden uiteraard geen fabrieken, moderne bedrijven of *multinationals* te vinden waar men zijn of haar arbeid moet verkopen. In de virtuele economieën hebben spelers juist volledige controle over de productiemiddelen.

In de eerste plaats, zijn spelers vrij in hun beroepskeuze. In *EQ*, bijvoorbeeld, kan men kiezen voor een ambachtelijk beroep (zoals timmerman, kleermaker of leverancier van levensmiddelen of wapenuitrustingen), maar spelers kunnen ook een 'wetenschappelijke' carrière najagen. In de context van het spel zijn dat uiteraard 'occulte wetenschappen', zoals esoterie, alchemisme of magie. Een combinatie van hoofd- en handarbeid is ook mogelijk. Door de vrijheid in beroepskeuze bieden de ontwerpers de mogelijkheid om spelers hun

(onvermoede) capaciteiten en potentieel te laten ontwikkelen. Daarnaast, zo wordt bijvoorbeeld in het handboek van *EQ* beweerd, kan de speler onovertroffen ‘meesterwerken’ creëren:

Anyone can take up a crafting trade. Like adventuring, crafting is exciting and at times can be challenging. The rewards of trade skill mastery can assure one a place in the history of Norrath alongside the world’s greatest explorers. The creations of a master craftsman can achieve an almost mythical status.

De spelers hebben, in de tweede plaats, niet alleen de vrijheid om een beroep te kiezen, zij zijn betrokken bij alle stappen in het productieproces. In *WoW*, bijvoorbeeld, hebben de spelers zowel *gathering trade skills* als *production trade skills* tot hun beschikking. Dat betekent dat zij worden aangemoedigd om grondstoffen of ander materiaal te verzamelen in de natuurlijke omgeving, zoals mineralen, stenen, kruiden, of huid van geslachte dieren. Deze kan men bewerken tot volwaardige producten. In *EQ* kan men dit zelfstandig doen op specifieke locaties die worden aangeduid als *workshops* of *crafting stations*. Hier vindt de speler werkbanken, ovens en naaigerei. Onbewerkte huid van dieren kan hier bijvoorbeeld worden bewerkt tot leer waarvan men jassen, zadels of andere producten maakt. Als het werk eenmaal voltooid is kan men deze producten zelf gebruiken, ruilen voor andere goederen of verkopen. Spelers zijn, kortom, direct betrokken bij het productieproces en het eindproduct. De volgende voorbeelden (leerbewerking en bouwkunde) uit *WoW* illustreren dat:

Leatherworking lets you create leather armor, leather patches that can boost defense, and containers. All leatherworking blueprints require leather and cured hides, so prospective leatherworkers should also pick up the skinning skill.

Engineering is a production skill that lets you create a bizarre mix of clockwork contraptions, explosives, goggles, and guns. Among the production trade skills, this one requires some of the widest ranges of materials. However, most blueprints require at least some metal or stone, so prospective engineers should also pick up the mining skill.

Het gegeven dat spelers aan de basis staan van het gehele productieproces neemt niet weg dat zij zich in hun beroep specialiseren en ontwikkelen: specialisatie vindt, met andere woorden, niet plaats in de zin dat mensen een kleine taak verrichten in het productieproces, maar zij bekwamen zich wel in een of meerdere beroepen. Zo kunnen spelers hun *skills* ontwikkelen door in de leer te gaan bij een *master craftsman*. Dit is in de meeste gevallen een *Non-Playing-Character (NPC)*, ofwel een artificieel intelligent personage dat rondzwerft in de wereld en geprogrammeerd is om kennis over te dragen. Daarnaast, zo

bleek al, kunnen spelers zich aansluiten bij een gilde waarin elke specialisatie bijdraagt aan de overlevingskansen en het succes van de groep. Gildes zijn gebaseerd op wederkerigheid en kennen geen hiërarchische structuur. Hoewel zij gebaseerd zijn op gildes uit de middeleeuwen, reproduceren zij niet de hiërarchische verhoudingen die deze organisatievormen in feodale samenlevingen kenmerkten. Het zijn daarmee, in theorie althans, humane werkomgevingen waar spelers hun beroepen kunnen uitoefenen en verder ontwikkelen.

Hoe is de organisatie van werk in de spellen en de aantrekkingskracht daarvan nu te begrijpen? Kelly 2 (een spelontwerper) suggereert in dit verband dat het werk in het spel mogelijk een substituut vormt voor een 'onbevredigende baan' in het 'echte' leven (2004: 97). Hij vervolgt:

Polls taken over the years show that, in most years, half of the workers dread going into work in the morning (...) How wonderful then to have a second occupation in the evening that provides so much of what a person needs in terms of purpose, goals and rewards. No wonder MMORPG games are addictive. They give people exactly what they want but don't receive from their works lives.

Onvrede in moderne arbeidsorganisaties is een veel voorkomend verschijnsel en een belangrijk onderzoeksterrein in de sociale wetenschappen sinds Karl Marx. Hij stelt dat de voornaamste bron van vervreemding in de moderne samenleving is terug te voeren op de organisatie van het economische leven. In *The Economic and Philosophic Manuscripts of 1844* poneert hij dat de mens – in essentie – een creërend wezen is, een *Homo Faber*. Hoewel Marx erop wijst dat feodale samenlevingen eveneens werden gekenmerkt door een ongelijke distributie van macht en welvaart, schrijft hij primair over de moderne kapitalistische samenleving waar de arbeider is uitgesloten van de macht over productiemiddelen. Moderne mensen zijn hierdoor genoodzaakt hun arbeid te verkopen aan de eigenaren van de productiemiddelen met als gevolg: 'labor produces not only commodities: it produces itself and the worker as a commodity' (Marx 1964: 107). In het bijzonder zijn moderne mensen in het kapitalistische systeem vervreemd van zichzelf, het productieproces, de producten en hun medewerkers (vgl. bv. Aron 1991[1965]: 149). In een ideale samenleving kunnen mensen vrij hun beroep kiezen om zo hun werkpotentieel optimaal te benutten: zij kunnen, noemt Marx als voorbeeld, vissen in de ochtend, 's middags werken in de fabriek en 's avonds het werk van Plato lezen.

Dit is precies wat er in de spellen gebeurt: binnen de door de ontwerpers vastgestelde beperkingen, zijn spelers vrij om een (of meerdere) beroep(en) te selecteren; zij controleren zelfstandig de productiemiddelen en vormen gelijkwaardige werkrelaties met specialisten in andere beroepen. Dergelijke humane arbeidsomstandigheden vormen mogelijk een derde reden voor de aantrekkingskracht van de spellen.

## Een virtuele bevrijding?

De centrale onderzoeksvraag in dit artikel luidde: hoe is de aantrekkingskracht van virtuele samenlevingen op het internet te begrijpen? De analyse is uitgevoerd in drie stappen. Allereerst zijn de verschillende genres besproken en is vastgesteld dat het *fantasy* genre de markt domineert. In de tweede plaats is de ontwikkeling van dit *fantasy* genre besproken: van fictie (het werk van Tolkien), naar ‘interactieve fictie’ op de computer tot virtuele samenlevingen op het internet. Uit deze analyse bleek dat verschillende programmeurs, net als Tolkien, in hun werk gemotiveerd waren door kritiek op de moderne samenleving. In de derde plaats is een inhoudsanalyse verricht van vier spellen die het *fantasy* genre representeren: uit de analyse bleek dat de cultuur, sociale structuur en economie in deze imaginaire middeleeuwse samenlevingen een virtuele oplossing bieden voor problemen die volgens Weber, Durkheim en Marx gepaard gaan met modernisering. Deze problemen worden samengevat door Berger et al. (1974) als gevoelens van nostalgie en ‘thuisloosheid’:

Modern man has suffered from a deepening condition of ‘homelessness’. The correlate of his experience of society and of self has been what might be called a metaphysical loss of ‘home’ (...) It has therefore engendered its own nostalgias – nostalgias, that is for a condition of ‘being at home’ in society, with oneself and, ultimately, in the universe (Berger et al. 1974: 82).

Deze exploratieve studie is een eerste stap in lopend onderzoek en roept verschillende vragen op. In de eerste plaats zal verder empirisch moeten worden onderzocht of spelers daadwerkelijk problemen van zin, anomie en vervreemding ervaren in hun alledaagse leven en of dit, vervolgens, het centrale motief vormt om deel te nemen aan deze virtuele samenlevingen.

In de tweede plaats dringt een meer kritische vraag zich op: in hoeverre kunnen we spreken van een ontsnapping uit de moderne wereld als deze ontsnapping, ironisch genoeg, gefaciliteerd wordt door moderne ontwikkelingen die in de spelwereld worden verworpen? De opkomst en wijdverbreide toepassing van het internet heeft verschillende wetenschappers ertoe verleid om *cyberspace* af te schilderen als een nieuwe, immateriële ruimte aan gene zijde van de moderne tijd. Het zou een ‘metafysische’ ruimte zijn (Heim 1993), een ‘paradijs’ (Stenger 1992[1991]: 54) of een ‘realm ‘above’ and ‘beyond’ the problems of a troubled material world’ (Wertheim 2000[1999]: 16). Hoewel ze mijn analyse lijken te bevestigen, gaan deze utopische beschouwingen er aan voorbij dat *cyberspace* een bijproduct is van wetenschap en technologie. Daarnaast wordt de ‘authenticiteit’ van de bestudeerde onlinewerelden geproduceerd door spelontwerpers die zich onder meer bezighouden met psychologische strategieën als *behavioral game design* (Hopson 2001) of technieken als *emotional engineering* (Freeman 2004). Kline et al. (2005) merken in dit ver-

band op dat 'complete immersion in the gaming experience has become the Holy Grail among video game designers' (2003: 20).

De spelwerelden zijn, met andere woorden, simpelweg producten gepresenteerd als een ontsnapping aan de gecommuniceerde moderne samenleving. In de *experience economy*, stellen Pine 11 en Gillmore, worden producten niet langer verkocht op basis van hun gebruikswaarde maar worden zij op de markt gepresenteerd als authentieke, escapistische ervaringen. 'Cyberspace', stellen zij, 'is a great place for such experiences' (1999: 34). Thomas Frank, tot slot, beweert dat de *mainstream* bedrijfscultuur het escapistische ethos van de tegencultuur heeft geïncorporeerd: 'It turned all the complaints about conformity, oppression, bureaucracy, meaninglessness, and the disappearance of individualism that became virtually a national obsession during the 1950s – into rationales for consuming' (Frank 1998: 31).

Ondanks de tegenculturele retoriek van de spelontwerpers zijn de bestudeerde spellen mogelijk het product van deze ontwikkelingen. Bedrijven als *Sony (EQ)*, *Mythic Entertainment (DAoC)* en *Blizzard Entertainment (WoW)* beloven de consument 'an infinity of experiences' door virtuele werelden aan te bieden doordrongen van tegenculturele waarden. Een ontsnapping aan de moderne samenleving, zo lijkt het, is gevat in een volledig technologische en gecommuniceerde context.

## Noten

- 1 De auteur dankt Dick Houtman, de LOBOCOPPERS en de redactie van Sociologie voor waardevolle commentaren en suggesties.
- 2 [www.soldier-of-fortune.com](http://www.soldier-of-fortune.com)
- 3 [www.starwarsgalaxies.station.sony.com](http://www.starwarsgalaxies.station.sony.com)
- 4 <http://archive.gamespy.com/dreamers/bartle/>
- 5 <http://archive.gamespy.com/dreamers/trost/>
- 6 [http://terranova.blogs.com/terra\\_nova/2005/09/magic.html](http://terranova.blogs.com/terra_nova/2005/09/magic.html)

## Literatuur

- Aupers, S. (2004) *In de ban van moderniteit: De sacralisering van het zelf en computertechnologie*. Amsterdam: Aksant.
- Allison, D. (1978) Epic computer games. In: *People's computers* 6 (5), 17-25.
- Aron, R. (1991[1965]) *Main currents in sociological thought I* (vierde druk). London/New York: Penguin Books.
- Atkins, B. (2003) *More than a game: The computer game as fictional form*. Manchester/New York: Manchester University Press.
- Aupers, S. en D. Houtman (2003) Oriental religion in the secular west: Globalization, New Age, and the reenchantment of the world. *Journal of national development* 16 (1/2), 67-86.
- Bartle, R. (2004) *Designing virtual worlds*. Berkeley: New Riders Publishers.
- Berger, P., Berger, B. en H. Kellner (1974) *The homeless mind: Modernization and consciousness*. New York: Vintage Books.

- Berger, P. en T. Luckmann (1991) *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. London: Penguin Books.
- Castranova, E. (2005) *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago/London: University of Chicago Press.
- Curry, P. (1998[1997]) *Defending middle-earth: Tolkien, myth & modernity*. London: Harper Collins Publishers.
- Davis, E. (1999[1998]) *TechGnosis: Myth, magic and mysticism in the age of information*. London: Serpent's Tail.
- Durkheim, E. (2002[1897]) *Suicide: A study in sociology*. London/New York: Routledge.
- Fine, G.A. (1983) *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- Frank, T. (1998) *The conquest of cool: Business culture, counterculture, and the rise of hip consumerism*. Chicago/London: University of Chicago Press.
- Freeman, D. (2004) *Creating emotion in games: The craft and art of emotioneering*. Indiana/Boston: New Riders.
- Giddens, A. (1984) *The constitution of society*. Cambridge: Polity Press.
- Grossman, D. (2001) Trained to kill. *Das Journal des Professoren Forum* 2 (2), 3-10.
- Graaf, S. van der, en D. Nieborg (2003) Together we brand: America's army. In: M. Copier en J. Raessens (red.) *Level up: Digital games research conference*. Utrecht: University Utrecht, pp. 324-337.
- Hanegraaff, W. (1996) *New Age religion and western culture: Esotericism in the mirror of secular thought*. Leiden/New York: Brill Publishers.
- Heelas, P. (1996) *The New Age movement: The celebration of the self and the sacralization of modernity*. Oxford/Cambridge: Blackwell Publishers.
- Heim, M. (1993) *The metaphysics of virtual reality*. Oxford/New York: Oxford University Press.
- Hopson, J. (2001) *Behavioral game design*. Paper gepresenteerd op Gamasutra. <[www.gamasutra.com](http://www.gamasutra.com)>
- Huizinga, J. (1951[1938]) *Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem: Wilink & Zoon n.v.
- Hunter, C.D. (2000) Social impacts: Internet filter effectiveness: Testing over- and under-inclusive blocking decisions of four popular web filters. *Social science computer review* 18 (2), 214-222.
- Jakobsson, M. en L.T. Taylor (2003) *The Sopranos meets Everquest: Social networking in massively multiplayer online games*. Paper gepresenteerd op de 5de International digital arts and culture conference in Melbourne. <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Jakobsson.pdf>>
- Juul, J. (2003) The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. In: M. Copier en J. Raessens (red.) *Level up: Digital games research conference*. Utrecht: University Utrecht, pp. 30-45.
- Kelly 2, R.V. (2004) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*. Jefferson/London: McFarland & Company.
- King, B. en J. Borland (2003) *Dungeons and dreamers: The rise of computer game Culture: From geek to chic*. New York/Chicago: McGraw-Hill.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N. en G. de Peuter. (2005) *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal en Kingston/London: McGill-Queen's University Press.
- Kolo, C. en T. Baur (2004) Living a virtual life: Social dynamics of online gaming. *Game-studies* 4 (1), <<http://www.gamestudies.org>>
- Kraus, J. (2003) Tolkien, modernism, and the importance of tradition. In: G. Bassham en E. Bronson (red.) *The lord of the rings and philosophy*. Chicago/La Salle: Open Court Publishers, pp. 137-149.

- Lauwaert, M. (2003) Spelen met oorlog. *De nieuwste tijd* 4, 5-17.
- Levy, S. (1994[1984]) *Hackers: Heroes of the computer revolution*. New York, London: Penguin Books.
- Marks, R. B. (2003) *Everquest companion: The inside lore of a game world*. New York/Chicago: McGraw-Hill/Osborne.
- Marx, K. (1964) *Karl Marx: Early writings* (vert. en red. Thomas Bottomore). New York: McGraw-Hill.
- Montford, N. (2003) *Twisty little passages: An approach to interactive fiction*. Cambridge/London: MIT Press.
- Mul, J. De (2003) *The game of life: Narrative and ludic identity formation in computer games*. Paper gepresenteerd op Level up: Digital games research conference, Universiteit Utrecht, 4-6 November.
- Newman, J. (2004) *Videogames*. London/New York: Routledge Publishers.
- Nisbet, R. A. (1980[1966]) *The sociological tradition*. London: Heineman Educational Books Ltd.
- Norberg, P. en N. Lundblad (2001) *E-nchantment: Wiederzauberung in contemporary computer games*. Paper gepresenteerd op de 14th Bled electronic conference.
- Pine II, B.J. en J.H. Gilmore (1999) *The experience economy: Work is theatre & every business is a stage*. Boston/Massachusetts: Harvard Business School Press.
- Putnam, R. (2000) *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. New York: Simon & Schuster.
- Roszak, T. (2000) *From Satori to Silicon Valley*. <<http://library.stanford.edu/mac/primary/docs/satori>>
- Salen, K. en E. Zimmerman (2003) This is not a game: Play in cultural environments. In: M. Copier en J. Raessens (red.) *Level up: Digital games research conference*. Utrecht: University Utrecht, pp. 14-29.
- Schick, T. (2003) The cracks of doom: The threat of emerging technologies and Tolkien's rings of power. In: G. Bassham en E. Bronson (red.) *The lord of the rings and philosophy*. Chicago/La Salle: Open Court Publishers, pp. 21-32.
- Smith, J.H. (2001) The forgotten medium. *Game research*, <[www.game-research.com](http://www.game-research.com)>
- Stenger, N. (1992[1991]) Mind is a leaking rainbow. In: M. Benedikt (red.) *Cyberspace: First steps*. Cambridge/Massachusetts: MIT Press, pp. 49-58 in
- Tolkien, J. R. R. (1939) *On fairy stories*. <<http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-Tolkien.pdf>>
- Turkle, S. (1997[1995]) *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. (2002) Our split screens. *Etnofoor* 15 (1/2), 5-19.
- Wertheim, M. (2000[1999]) *The pearly gates of cyberspace: A history of space from Dante to the internet*. London: Virago Press.
- Weber, M. (1948[1919]) Science as vocation. In: H.H. Gerth en C. Wright Mills (ed.) *From Max Weber: Essays in sociology*. London: Routledge, 129-156.
- Woodcock, B. (2005) *An analysis of MMOG subscription growth. Version 18.0*. <<http://www.mmogchart.com>>
- Yee, N. (2002) *Ariadne: Understanding MMORPG addiction*. <<http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>>
- Yee, N. 2006. The psychology of Massively Multi-User Online Role-Playing Games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. In: R. Schreuder en A. Axelson (red.) *Avatars at work and play: Collaboration and interaction in shared virtual environments*. London: Springer-Verlag (in print).