

DE MAGIE VAN HET SPEL

*Participatie, identiteit en esthetiek als fundamentele
onderdelen van de spelbeleving*



Maarten Brinkerink
m.e.h.brinkerink@students.uu.nl
www.maartenbrinkerink.net

21 november 2005

State of the Art: Game Studies
Joost Raessens
Instituut Media en Re/presentatie
Faculteit der Letteren
Universiteit Utrecht

INHOUD

DE MAGIE VAN HET SPEL.. 1

INHOUD	2
EEN ONTBREKENDE BOUWSTEEN	3
WAT IS EEN SPEL?	5
<i>VERSCHILLENDE DEFINITIES</i>	5
<i>MEANINGFUL PLAY</i>	6
<i>HOMO LUDENS</i>	8
DE MAGISCHE BOUWSTEEN VAN HET SPEL	13
<i>PARTICIPATIE</i>	13
<i>IDENTITEIT</i>	14
<i>ESTHETIEK</i>	15
CONCLUSIE EN DISCUSSIE.....	17
BRONNEN	18

"The term magic circle is appropriate because there is in fact something genuinely magical that happens when a game begins."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 76)

EEN ONTBREKENDE BOUWSTEEN

Katie Salen en Eric Zimmerman bespreken in het artikel "Game Design and Meaningful Play" (2005) uit het door Joost Raessens en Jeffrey Goldstein samengestelde Handbook of Computer Game Studies (2005) wat ze de "fundamentele bouwstenen" voor het ontwerp van een (computer)spel noemen; *vormgeving*, *systemen* en *interactie*. Deze bouwstenen zouden – mits ze goed ingezet worden – zorgen voor het tot stand komen van "meaningful play", het kernbegrip van het artikel. Volgens de auteurs wordt bij een succesvol spelontwerp namelijk altijd een vorm van spelen die betekenisvol is nagestreefd: "the goal of successful game design is the creation of meaningful play." (Salen en Zimmerman, 2005) Hoewel het artikel op grondige wijze een aantal belangrijke basisprincipes van hoe een computerspel in elkaar zit behandelt, verbaasde het mij hoe deze spelontwerpers/theoretici aan een ander fundamenteel onderdeel van een succesvol spel voorbij lijken te gaan: De *magie* van het spel!

Met deze 'magie' van het spel doel ik op de minder tastbare aspecten die een spel tot een succes maken. Ik ben namelijk van mening dat een 'constructieve visie' van een spel – zoals in het artikel van Salen en Zimmerman wordt verkondigd – voorbij gaat aan het feit dat spelen ook een persoonlijke ervaring is. Of een spel succesvol wordt gevonden verschilt namelijk van persoon tot persoon. Marc Prensky – ontwerper van educatieve spellen – bijvoorbeeld pleit in dit verband in het artikel "Computer Games and Learning" (2005) – ook uit het Handbook of Computer Game Studies – voor het aanbieden van verschillende opties voor spelers om zo een zo breed mogelijk publiek aan te spreken: "We don't all like the same game, so offering the player options is often a good idea." (Prensky, 2005, pagina 112) Bij het ontwerpen van een succesvol (computer)spel dient men dus niet enkel aandacht te besteden aan de vormgeving, systemen en interactiviteit van het spel. Men dient namelijk ook – en dit geldt overigens ook voor de analyse van een spel – rekening te houden met wat ik de magie van een spel noem.

Sinds de opkomst van de zogenaamde *Computer Game Studies* – een jonge discipline die computerspellen als specifieke media met unieke eigenschappen erkent (Aarseth, 2001) – is er onder academici een groeiende aandacht voor theorievorming rond 'spel' en 'spelen'. Als gevolg hiervan worden oude theorieën met betrekking op de niet-digitale varianten van spel 'herontdekt'. Vooral het boek Homo ludens (1938) van de Nederlandse Johan Huizinga – historicus en grondlegger van de Nederlandse cultuurwetenschappen – wordt binnen het nieuwe vakgebied vaak aangehaald, zo ook door Salen en Zimmerman. Er bestaat echter ook scepsis over deze terugkeer naar de oude speltheorieën: "The old field of game studies barely exists [...] and seems in no shape to give the computer game scholars a safe haven." (Aarseth, 2001, pagina 3)

Dit onderzoek zal aan de hand van een discoursanalyse van verschillende visies van een spel trachten het – naar mijn mening – té beperkte model dat Salen en Zimmerman in hun artikel beschrijven aan te vullen. Hierbij zal ik pleiten voor het toevoegen van *magie* als extra bouwsteen van (succesvol) spelontwerp. In het onderstaande zal ik trachten te beschrijven waar deze magie van het spel uit kan bestaan. Hiermee tracht dit onderzoek een uitgebreider begrip van 'spel' en 'spelen' te ontwikkelen. Daarnaast geeft dit onderzoek een opzet voor een completer model voor spelontwerp dan dat van Salen en Zimmerman uit het artikel "Game Design and Meaningful Play". Met deze uitgangspunten tracht dit onderzoek een bijdrage aan het ontvouwende vakgebied van de *Computer Game Studies* te leveren.

In het onderstaande zal ik in "Wat is een spel?" als eerste de complexiteit van de begrippen 'spel' en 'spelen' bespreken. Vervolgens zal ik de visie op spelontwerp bespreken die Salen en Zimmerman in hun artikel "Game Design and Meaningful Play" naar voren brengen. Ten slotte zal ik – aan de hand van zijn invloedrijke boek Homo ludens – Huizinga's visie op waar een spel uit bestaat uiteenzetten. Vervolgens zal ik in "De magische bouwsteen van het spel" verschillende elementen van de door mij bepleite extra bouwsteen van spelontwerp – magie – aandragen, namelijk; participatie, identiteit en esthetiek.

WAT IS EEN SPEL?

VERSCHILLENDE DEFINITIES

In ons dagelijks taalgebruik worden de begrippen 'spel' en 'spelen' veelvuldig en in verschillende betekenissen en verbanden toegepast. Denk hierbij bijvoorbeeld aan de uitdrukking 'met je leven spelen'. Bovendien wil het spelbegrip ook nogal verschillen per taal. Denk bijvoorbeeld aan hoe in het Engels een veel duidelijkere afbakening tussen 'game' en 'play' bestaat, waar we in het Nederlands over spel en spelen praten. Vanwege de – hierboven geschetste – vluchtige aard van deze twee begrippen is het noodzakelijk om duidelijke definities te hanteren bij de behandeling van spel en spelen.

Jos de Mul beschrijft in het artikel "The Game of Life" (2005) het spel als een "subclass of play". Een spel wordt dus gespeeld, maar spelen hoeft niet altijd een spel te zijn. Daar is blijkbaar 'iets meer' voor nodig. Spelen op zichzelf is niet "serieus", terwijl het spel volgens de Mul altijd een zeker (eind)doel kent (de Mul, 2005, pagina 257).

Espen Aarseth legt in het openingsartikel van het online tijdschrift Game Studies, "Computer Game Studies, Year One" (2001), de nadruk op het "simulatie aspect" van het spel. Volgens Aarseth onderscheiden spellen zich vanwege dit kenmerk van statische media, zoals bijvoorbeeld literaire fictie. Deze simulaties bestaan uit complexe systemen, waarbij de speler aan de hand van logische regels een bepaalde mate van macht over de gebeurtenis krijgt. Dit betekent volgens Aarseth ook dat het spelen van een spel zich zowel cognitief als communicatief op een ander gebied plaatsvindt dan het consumeren van statische media (Aarseth, 2001, pagina 2).

In tegenstelling tot de hierboven genoemde auteurs – die zich op één specifiek kenmerk van het spel focussen – hanteert Prensky een uitgebreide lijst van eigenschappen om het spel te kenmerken. Hij ziet een spel als een gemakkelijke en intense en vorm van spelen. Het is door regels gestructureerd en kent ter motivatie een einddoel. Daarnaast is het spel een interactieve handeling en kan het zich aan de speler aanpassen. Omdat het spel de kwaliteiten van de speler blootlegt is het ook leerzaam en competitief. Omdat een spel vaak samen wordt gespeeld kan het ook een sociale gebeurtenis zijn. Ten slotte kan een spel volgens Prensky door middel van een verhaal en karakters emoties bij de spelers teweeg brengen (Prensky, 2005, pagina 102).

James Newman – ten slotte – richt zich in zijn boek Videogames (2004) specifiek op computerspellen. Hij stelt in de eerste plaats dat mensen bij het spelen van computerspellen verwachten te handelen, in plaats van te kijken. De uitdaging en immersie van dit handelen motiveren de speler. Aan de hand van Gonzalo Frasca definieert hij een computerspel zeer breed:

"[...] any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment."

(Newman, 2004, pagina 27)

Het bovenstaande laat zien dat 'spel' en 'spelen' zeer complexe begrippen zijn. Theoretici richten zich op verschillende specifieke eigenschappen van een spel en geven daarmee uiteenlopende criteria waaraan een spel moet voldoen om zich van het 'gewone' spelen te onderscheiden. Ook de aard van deze criteria verschilt nogal per visie. Zo bespreekt iemand als de Mul (2005) het spel in relatief abstracte

termen, terwijl Newman (2004) bijvoorbeeld aan de hand van zeer concrete criteria aangeeft waaraan het specifieke geval van een computerspel volgens hem moet voldoen. In het onderstaande gaan we kijken of we tot een meer compleet spelbegrip kunnen komen, dat rekening houdt met zowel de concrete als de abstracte kenmerken van het spel.

MEANINGFUL PLAY

"Elk spel beduidt iets."
(Huizinga, 1938, pagina 1)

"The idea that 'all play means something' is a wonderfully complex statement we can interpret in a variety of ways."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 59)

Zoals eerder vermeld beschrijven Salen en Zimmerman in het artikel "Game Design and Meaningful Play" – aan de hand van *vormgeving*, *systemen* en *interactie* – de "fundamentele bouwstenen" van spelontwerp. De auteurs nemen hierbij het creëren van "meaningful play" als uitgangspunt. Succesvol spelontwerp zou namelijk afhankelijk zijn van de mate waarin spelers betekenis aan het spelen kunnen ontleen. Salen en Zimmerman stellen dat wanneer een spelontwerper ervoor zorgt dat de vormgeving en systemen van en de interactie met zijn spel betekenisvol zijn, de speler een positieve spelervaring zal beleven (Salen en Zimmerman, 2005).

"Design is the process by which a designer creates a context to be encountered by a participant, from which meaning emerges."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 62)

Als eerste bouwsteen bespreken Salen en Zimmerman de *vormgeving* van een spel. Hierbij gaat het om het proces waarin de spelontwerper een betekenisvolle context creëert waar de speler vervolgens mee in aanraking komt (Salen en Zimmerman, 2005, pagina 62).

Om te verklaren waar deze context zijn betekenis aan kan ontleen maken Salen en Zimmerman gebruik van semiotiek¹. De context binnen de vormgeving van een spel bestaat – zo stellen ze vervolgens – uit een verzameling tekens, die zich op twee verschillende niveaus bevinden. Ten eerste zijn er tekens die de acties van de speler en de daarbij behorende gevolgen aanduiden. Ten tweede zijn er tekens die de verschillende elementen van de spelruimte – een begrip dat de auteurs ontleen aan Johan Huizinga en waar ik later op terug zal komen – aanduiden (Salen en Zimmerman, 2005).

Salen en Zimmerman stellen dat een goed doordachte vormgeving zorgt voor betekenisvolle tekens bij het aanduiden van de spelruimte en de acties en gevolgen van het handelen van de speler. Dit doet men bijvoorbeeld door gebruik te maken van culturele conventies om de tekens van betekenis te voorzien of door een logische samenhang tussen de verschillende tekens te creëren: "Games can be characterized as a system of signs. The meaning of any sign (object, action, or condition) in a game arises from the context of the game itself-from a system of relations between signs." (Salen en Zimmerman, 2005, pagina 66)

¹ Semiotiek – of tekenleer – analyseert culturele uitingen door deze op te vatten als (een verzameling) tekens die iets representeren dat zijn betekenis ontleent aan interpretatie (voor een uitgebreide inleiding in de semiotiek zie "Semiotics for Beginners" (2001) van Daniel Chandler).

"Games are intrinsically systemic: all games can be understood as systems. A system is "a group of interacting, interrelated, or interdependent elements forming a complex whole."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 67)

De tweede bouwsteen die Salen en Zimmerman bespreken is het *systeem* van een spel. Dit systeem valt uiteen in een omgeving met daarin objecten met bepaalde kenmerken, waarden en onderlinge relaties. Wanneer het systeem van het spel goed wordt doordacht is er sprake van een logische wisselwerking en samenhang tussen alle verschillende onderdelen van het systeem, wat vervolgens weer het spelen van het spel van betekenis voorziet (Salen en Zimmerman, 2005).

"Play implies interactivity: to play with a game, a toy, a person, an idea, is to Interact with it. More specifically, playing a game means making choices within a game system designed to support actions and outcomes in meaningful ways."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 70)

Ten slotte behandelen Salen en Zimmerman als derde en laatste bouwsteen de *interactie* met een spel. Het is voor een spel van essentieel belang dat een speler keuzes maakt. Zonder deze keuzes vindt er namelijk geen progressie in het spel plaats, waardoor het spel ophoudt te bestaan. Wanneer de speler echter in dialoog treedt met de mogelijkheden die het spel biedt, komt het spel tot leven en krijgt het betekenis: "Meaningful play emerges from the interaction between players and the system of the game, as well as from the context in which the game is played."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 60)

Door het scheppen van keuzemogelijkheden creëert de spelontwerper – wat Salen en Zimmerman noemen – een "space of possibility". Deze ruimte bestaat uit de structuren en contexten die indirect het handelen van de speler beïnvloeden. Een spelontwerper scheidt een scala aan mogelijkheden die resulteren in een spel wanneer de speler hiermee in dialoog treedt. Bij een succesvol spelontwerp komen in de "space of possibility" alle bouwstenen bij elkaar, met een betekenisvolle spelervaring als gevolg:

"The space of possibility is *designed* (it is a constructed space, a context), it generates *meaning* (it is the space of all possible meanings), it is a *system* (it is a space implied by the way elements of the system can relate to each other), and it is *interactive* (it is through the interactive functioning of the system that the space is navigated and explored)."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 75)

Het bovenstaande laat zien dat Salen en Zimmerman in hun artikel een 'constructieve visie' van wat een spel is aanhangen. Hiermee bedoel ik dat ze het succes van een spel verklaren aan de hand van een aantal tastbare en algemeen manipuleerbare factoren, namelijk de drie hierboven besproken bouwstenen van een spel. Deze visie presenteert deze bouwstenen als maatstaven om de kwaliteit van een spel te bepalen: "The relationship between the player's choice and the system's response is one way to characterize the depth and quality of interaction."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 71)

Wanneer een spel geen betekenisvolle spelervaring bij de speler weet op te wekken is de oplossing om tot "meaningful play" te komen volgens Salen en Zimmerman vaak simpelweg een kwestie van het verduidelijken van de relatie tussen de handelingen van de speler en de gevolgen hiervan in het spel: "If your game is failing to deliver meaningful play, it is probably because [there] is a break down somewhere in the action > outcome chain."
(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 74)

Salen en Zimmerman zijn overigens niet de enige spelontwerpers met een dergelijke visie van hoe een succesvol spel tot stand komt. Prensky – bijvoorbeeld – heeft het in dit verband over “balancing a game”, het proces waarin spelontwerpers de regels van een spel aanpassen, zodat ze door de spelers als “redelijk” (of betekenisvol?) worden ervaren: “Game designers spend a lot of time tweaking the rules of games to make them seem reasonable- this is known as ‘balancing’ a game.” (Prensky, 2005, pagina 106)

Prensky is zelfs van mening dat wanneer men de voorschriften die hij in zijn artikel aandragt opvolgt, men erin zal slagen een succesvol educatief spel met betrekking tot élk willekeurig onderwerp te ontwerpen: “Following these concepts will enable you to take any subject matter and design a successful game-based learning experience on the computer.” (Prensky, 2005, pagina 119)

Ondanks de zelfverzekerde visie van Salen en Zimmerman, zijn er bij een aandachtige bestudering van hun artikel toch een aantal nuances bij de werking van de drie bouwstenen te vinden. Zo benadrukken ze bijvoorbeeld de invloed van cultuur op de beleefwereld van de speler. Omdat een speler altijd vanuit een bepaalde culturele context zal spelen, zal deze context invloed hebben op de wijze waarop hij betekenis geeft aan het spel:

“[...] when you are designing a game you are not designing just a set of rules, but a set of rules that will always be experienced as play within a cultural context. As a result, you never have the luxury of completely forgetting about context when you are focussing on experience, or on experience and culture when you’re focussing on a the game’s formal structure.”

(Salen en Zimmerman, 2005, pagina 69)

Terloops bespreken Salen en Zimmerman – aan de hand van het begrip “lusory attitude” van Bernard Suits – nog een laatste randvoorwaarde voor het slagen van een spel. Ze stellen namelijk dat het slagen van een spel een speler met de ‘juiste’ instelling vereist. Het spelen van een spel is namelijk een uitdaging die toewijding tot en ook overgave aan het spel vereisen. De speler moet kortom in het spel ‘geloven’ (Salen en Zimmerman, 2005).

Deze randvoorwaarde komt enigszins overeen met wat Huizinga de “spelstemming” noemt. Deze stemming kenmerkt zich door een erkenning van (de regels van) de speelruimte, een ruimte die naast het ‘gewone’ leven bestaat en waarvan men volledig beseft dat deze ruimte onderdeel van een ‘spel’ is (Huizinga, 1938, pagina 20-21).

HOMO LUDENS

“De voorstelling die in het hier volgende wordt ontvouwd is deze: cultuur komt op in spelvorm, cultuur wordt aanvankelijk gespeeld.”

(Huizinga, 1938, pagina 45)

In zijn – inmiddels wereldberoemde – boek Homo ludens behandelt Huizinga het spel nadrukkelijk als een cultuurverschijnsel. Hij beschrijft het spel als een belangrijke menselijke activiteit, die echter buiten de onmiddellijke zucht tot levensbehoud valt. Hij doet dit vanuit een cultuurwetenschappelijk oogpunt. Hij is van mening dat de mens zich niet alleen onderscheidt als homo sapiens (de wijze mens) en homo faber (de creërende mens), maar ook als “homo ludens” (de spelende mens). In zijn boek introduceert hij de term “ludiek” om daarmee “wat tot spel of spelen behoort” aan te duiden (Huizinga, 1938, pagina VII).

Homo ludens kan worden omschreven als een pleidooi voor het grote belang van spel voor onze cultuur. Huizinga stelt dan ook dat het spel niet een onderdeel van de cultuur is, maar dat cultuur in zijn geheel als een spel wordt vormgegeven:

“Met het spelelement der cultuur wordt hier niet bedoeld, dat onder de verschillende activiteiten van cultuurleven de spelen een belangrijke plaats innemen, ook niet dat cultuur door een proces van evolutie uit spel zou voortkomen, in dier voege dat iets wat oorspronkelijk spel was, later zou overgaan in iets wat niet meer spel was en cultuur mag heten. De voorstelling die in het hier volgende wordt ontvouwd is deze: cultuur komt op in spelvorm, cultuur wordt aanvankelijk gespeeld.”
(Huizinga, 1938, pagina 45)

Naast dat Huizinga met zijn boek pleit voor een revaluatie van het belang van spel, lijkt Homo ludens ook een zoektocht naar de aard van het spel te zijn. Gaandeweg in zijn boek komt Huizinga met een steeds uitgebreidere set aan eigenschappen waaraan een spel naar zijn mening moet voldoen, deze eigenschappen lopen zeer uiteen van concrete/structurele kenmerken naar meer abstracte voorwaarden.

Een belangrijk kenmerk dat Huizinga meerdere malen de revue laat passeren – en in verschillende verwoordingen – draait om de temporele en spatiele begrenzing van het spel. Een spel speelt zich binnen een (vooraf) bepaalde en afgescheiden tijd en ruimte af, de spelruimte. Hoewel dit kenmerk op het eerste gezicht vooral van structurele aard lijkt, kent het ook een abstracter aspect. Volgens Huizinga speelt een spel zich vanwege deze afscheiding in tijd en ruimte namelijk buiten het ‘gewone’ leven af. Hij omschrijft het spelen van een spel als een tijdelijke vlucht uit het ‘allerdaagse’. Huizinga voegt hieraan toe dat een spel zich kenmerkt doordat de geldende regels uit de allerdaagse praktijk niet van toepassing zijn op het spel. De spelruimte kent zijn geheel eigen regels (Huizinga, 1938).

Omdat het spel – zoals hierboven beschreven – een sterk geformaliseerd karakter kent vanwege zijn specifieke structurele kenmerken, is een spel volgens Huizinga in meerder opzichten herhaalbaar. Ten eerste doordat het in zijn geheel herhaalbaar is. Een spel is – door gebruik te maken van dezelfde regels en voorwaarden – meerdere malen en op de zelfde wijze te spelen. Het verloop van het spel is vervolgens afhankelijk van de inbreng van de spelers. Ten tweede is er ook een zekere herhaalbaarheid in de verschillende onderdelen waaruit een spel is opgebouwd te herkennen. Een spel kent vaak een zekere regelmaat qua indeling. Vaak kent een spel bijvoorbeeld een inleiding, verschillende ronden en een afsluiting (Huizinga, 1938).

Volgens Huizinga kenmerkt het daadwerkelijke spelen van een spel zich doordat het een vrije handeling is met een streven naar spanning. Spelen is volgens Huizinga altijd vrijwillig, wanneer een speler wordt gedwongen verandert het spel in ernst. Daarnaast houdt het streven naar spanning in dat een spel een einddoel kent dat de speler afhankelijk van zijn prestatie wel of niet bereikt (Huizinga, 1938).

Ten slotte vereist het spel volgens Huizinga de juiste stemming van haar spelers. Deze spelstemming wordt volgens Huizinga bereikt wanneer de speler zich volledig op het spel vertrouwt en zich totaal aan de spelervaring overgeeft. Hij beschrijft deze stemming echter als zijnde label, een storend element kan de speler uit deze stemming halen, met als gevolg dat het spel ophoudt te bestaan. Huizinga voegt hier wel aan toe dat een speler ondanks de spelstemming zich volledig bewust is van het feit dat hij een spel aan het spelen is, hij geeft zich alleen (tijdelijk) over aan de wetten van het spel (Huizinga, 1938).

“In het antithetische spel van agonale aard bereikt dit element spanning, kans, onzekerheid zijn uiterste graad. Het is om het winnen te doen met een hartstocht, die de luchtigheid van het spel geheel dreigt op te heffen.”
(Huizinga, 1938, pagina 46)

Huizinga besteedt in Homo ludens bijzondere aandacht aan het streven naar spanning in wat hij “spel van agonale aard” noemt. Dit zijn spellen die in het teken van competitie staan, spellen waarbij het einddoel het verslaan van je tegenstanders is. Spelers behalen een ultieme bevrediging in het spel wanneer ze winnen (Huizinga, 1938).

Bij spellen van deze aard is er volgens Huizinga altijd sprake van een inzet, die zowel symbolisch als stoffelijk kan zijn. Wanneer een speler wint wordt hij dus ofwel materieel beloond, of de beloning is van een abstractere aard in de vorm van roem, aanzien, eer, prestige en dergelijke. De spelstemming in deze spellen ontstaat door de onzekerheid om men de inzet zal verzilveren. Het is de spanning van de kans op het falen en van het wagen de overwinning te behalen (Huizinga, 1938).

Volgens Huizinga spelen spellen van deze aard een belangrijke rol binnen verschillende culturen omdat er een bijzonder waardeoordeel aan de uitkomst van deze spellen wordt toegekend. Het winnen van een spel van agonale aard wordt gezien als een “zegepraal der goede machten over de kwade”. De overwinning van de tegenstanders krijgt een zekere sacrale betekenis die vaak aan idealen van ridderlijkheid, mannelijkheid, deugd en eer is gekoppeld (Huizinga, 1938).

“Al het mystische en het magische, al het heroïsche, als het musische, het logische en het plastische zoeken vorm en uitdrukking in edel spel. Cultuur begint niet *als* spel en niet *uit* spel, maar *in* spel.”
(Huizinga, 1938, pagina 73-74)

Huizinga associeert in Homo ludens het spel een aantal keren met het sacrale of het magische. Hiermee tracht hij aan te geven dat het spel niet alleen concrete maar ook abstracte aspecten kent. Dit geldt zowel voor het tot stand komen van een spel, als de betekenis die men aan een spel toekent. Men kan spel volgens Huizinga dus niet enkel als iets concreets benaderen: “Maar met het spel erkent men, of men wil of niet, de geest. Want het spel is, wat ook zijn wezen zij, niet stof.” (Huizinga, 1938, pagina 3)

Huizinga beschrijft de speler als zijnde tovenaars of betoverde, die zich bewust is van het feit dat hij slechts ‘speelt’, terwijl hij tegelijkertijd de magie van het spel ervaart (Huizinga, 1938, pagina 23).

Als we kijken naar de herontdekking van Huizinga in het vakgebied van de *Computer Game Studies* wordt er relatief weinig aandacht aan zijn beschrijving van het sacrale en het magische aspect van het spel besteed. Men richt zich doorgaans vooral op de temporele en spatiale afscheiding van het dagelijkse leven van het spel, zoals ook door Newman wordt opgemerkt²:

“For commentators such as Aarseth (1997), space is a unifying theme of all videogames. The apparent containment of activity within a delineated ‘magic circle’ should not surprise as it is central to Huizinga’s (1950) definition and is essential in separating the game from the ‘real world’ within which it is situated but from which it is, according to Huizinga, distinct [...]”
(Newman, 2004, pagina 107)

² Zie als voorbeelden van het inzetten van Huizinga’s beschrijving van de temporele en spatiale afscheiding van het spel; Salen en Zimmerman (2005) Britta Neitzel (2005, pagina 229) en Jos de Mul (2005, pagina 257).

Ook wil de aandacht van verschillende theoretici nog wel eens in het bijzonder uitgaan naar de regels die er binnen deze afgesloten ruimte van het spel gelden, zoals deze regels bijvoorbeeld door Newman als centraal in Huizinga's opvatting van het spel worden gesteld:

"Central to Huizinga's conceptualization of the game and key to demarcating it as an experiential entity are the rules that bind, constrain and structure activity. Certainly rules appear to be central to most definitions of games [...]"

(Newman, 2004, pagina 18)

Wanneer Huizinga's kenmerk van temporele en spatiele afscheiding van het spel in de huidige theorievorming wordt aangehaald, spreekt men vaak over een "magic circle", ook Salen en Zimmerman maken in hun artikel gebruik van dit concept: "The magic circle inscribes a space that is repeatable, a space both limited and limitless. In short, a finite space with infinite possibility." (Salen en Zimmerman, 2005, pagina 76)

Dit concept van Huizinga – dat in zijn boek als "tooverkring" slechts terloops aan de orde komt – wordt doorgaans door theoretici gebruikt om Huizinga's idee van de temporele en spatiele afscheiding van een spel van het dagelijks leven een gezicht te geven. Huizinga zelf gebruikte niet specifiek deze term voor zijn idee en gebruikte bijvoorbeeld ook de boksring en de rechtbank als voorbeelden om deze afscheiding te illustreren (Huizinga, 1938).

Hoewel Homo ludens van Huizinga – en dan vooral slechts enkele concepten uit dit omvangrijke werk zoals hierboven is weergegeven – in de huidige theorievorming vooral als bron voor speltheorie wordt gebruikt, zijn er ook enkele auteurs die zijn ideeën over spel als beginpunt hebben genomen om tot een breder spelbegrip te komen.

Een voorbeeld hiervan is – zoals door Newman wordt beschreven – Roger Caillois die aan de hand van Huizinga het spel in twee categorieën opdeelt. Ten eerste maakt hij een onderscheid tussen "paidea" en "ludus", waarbij de eerste categorie op spellen met simpele regels en de tweede op spellen met relatief complexe regels slaat (Newman, 2004, pagina 19).

Caillois maakt daarnaast ook een onderscheid in vier vormen van spel, aan de hand verschillen in het doel van deze spellen. De eerste vorm is "agon", waarbij met als doel competitie. Bij "alea" gaat het om spellen waarbij kans een grote rol speelt. Spellens onder de noemer "ilinx" draaien om beweging. En bij "mimicry" gaat het om wat beter bekend staat als rolspelen, een spel waarbij simulatie en 'doen alsof' het doel van het spel zijn (Newman, 2004, pagina 22).

En dan is er – een schijnbaar nog zeldzamere categorie – auteurs als William Uricchio, die in zijn artikel "Simulation, History, and Computer Games" (2005) uit het Handbook of Computer Game Studies Huizinga op een kritische – in plaats van een selectieve – manier inzet. Hij merkt – bijvoorbeeld – op dat Huizinga wel een heel breed spelbegrip schets, waardoor hij zichzelf soms lijkt tegen te spreken. Vervolgens beschrijft Uricchio een zeer complete speldefinitie van Huizinga waarin alle kenmerken die in Homo ludens aan de orde komen zijn opgenomen (Uricchio, 2005, pagina 329).

Zoals hierboven beschreven is het spel volgens Huizinga; vrijwillig, een uittreden uit het 'gewone' leven, door tijd en ruimte begrensd, herhaalbaar, voorzien van een streven naar spanning, gebonden aan geheel eigen regels en afhankelijk van een spelstemming. Hoewel theoretici vooral aandacht voor Huizinga's structurele kenmerken van het spel – en dan in het bijzonder begrenzing van een spel in ruimte en tijd – lijken te hebben, benadrukt Huizinga door het spel met het sacrale en het magische te associëren het belang van de meer abstracte eigenschappen van het spel. Deze eigenschappen komen samen in wat ik eerder de magie van het spel heb genoemd.

DE MAGISCHE BOUWSTEEN VAN HET SPEL

PARTICIPATIE

"Games are both object and process; they can't be read as texts or listened to as music, they must be played. Playing is integral, not coincidental like the appreciative reader or listener. The creative involvement is a necessary ingredient in the uses of games."

(Aarseth, 2001, pagina 2)

Het is reeds door veel theoretici betoogd dat het spelen van (computer)spellen zich onderscheidt van andere vormen van mediaconsumptie vanwege het interactieve aspect van spellen. Terwijl een 'statisch' medium zich slechts voor de zintuigen van de ontvanger ontvouwt zorgt een spel ervoor dat de speler een wezenlijk en onmisbaar onderdeel van het geheel wordt, of zoals Newman het verwoordt: "Where novels, newspapers and cinema 'create' readers, the interactive audience is immediately empowered and placed at the centre of these new media experiences." (Newman, 2004, pagina 26, zie voor een soortgelijke visie bijvoorbeeld ook de Mul, 2005, pagina 258)

Het is overigen diezelfde Newman die benadrukt dat interactiviteit – ondanks dat het inderdaad een belangrijke rol speelt in een spel – door de industrie vaak nogal wordt opgeblazen, om hiermee spellen aan te prijzen als een uitzonderlijke ervaring. Newman pleit daarom voor een meer genuanceerder beeld, waarbij per spel wordt bekeken in welke mate – en in welke onderdelen – er sprake is van interactie tussen de speler en het spel: "Videogame experience is, in fact, the product of a complex interplay of elements each demanding and facilitating different degrees and types of participation and activity." (Newman, 2004, pagina 27)

Zoals hierboven ook al aan de orde is geweest zien ook Salen en Zimmerman interactie als fundamenteel voor een spel. In hun artikel beschrijven ze aan de hand van Saussure dat interpretatie van de tekens in een spel noodzakelijk is voor het op gang brengen van een spel. Deze interpretatie vindt plaats door aan de hand van culturele conventies in dialoog te treden met de tekens die een spel te bieden heeft, om deze vervolgens van betekenis te kunnen voorzien (Salen en Zimmerman, 2005, pagina 64).

Vanwege dit proces – waarin de speler door middel van interactie de tekens van het spel interpreteert, om er vervolgens betekenis aan te kunnen geven – beschrijft Daniel Chandler – in zijn inleiding in de semiotiek "Semiotics for Beginners" (2001) – de mens als zijnde "homo significans" (de betekenisgevende mens).

"The concept of 'participation' is often considered another term for what some call 'interactivity'."

(Raessens, 2005, pagina 378)

Joost Raessens beschrijft in zijn artikel "Computer Games as Participatory Media Culture" (2005) – wederom uit het Handbook of Computer Game Studies – hoe het belang van interpretatie en daarbij de culturele context waarbinnen dit gebeurt, ook voor computerspellen geldt:

“Not only the design and production of a computer game, but also its reception and consumption has to be considered an active, interpretive, and social event. In other words, expressionist of culture are ‘polysemic’, that is, they are open to various readings by various (groups of) readers.”
(Raessens, 2005, pagina 375)

In zijn artikel pleit Raessens echter voor het gebruik van de term “participatie” in plaats van interactiviteit wanneer het over computerspellen gaat, hij ziet computerspellen namelijk als een vorm van wat hij “participatory media culture” noemt. Waar interactiviteit vanwege de zeer brede toepassing van het begrip veel verschillende vormen van wisselwerking tussen een ‘gebruiker’ en een ‘medium’ omvat, gaat het bij participatie om processen die plaatsvinden in drie domeinen; naast interpretatie is er namelijk ook sprake van *reconfiguratie* en *constructie* (Raessens, 2005, pagina 380).

Met reconfiguratie doelt Raessens – in de eerste plaats – op de mogelijkheden die computerspellen aan spelers bieden om de spelruimte te verkennen. Daarnaast is er volgens hem ook sprake van reconfiguratie wanneer de speler wordt aangemoedigd om de spelruimte vorm te geven aan de hand van de verschillende mogelijkheden die het spel biedt (Raessens, 2005, pagina 380).

Bij constructie gaat het om de mogelijkheid die computerspellen bieden om nieuwe elementen aan het spel toe te voegen en daardoor een nieuw spel vorm te geven, of om de mogelijkheid aan bestaande spellen te ‘knutselen’, deze te modificeren. Raessens benadrukt dat deze vorm van participatie slechts door een minderheid zal worden gebezigd (Raessens, 2005, pagina 381).

Hoewel Raessens zijn idee over participatie specifiek op computerspellen toepast, ben ik aan de hand van het bovenstaande van mening dat het begrip participatie ook op spellen in het algemeen van toepassing is. Ook bij andere spellen dient de speler de tekens van het spel te interpreteren. Daarnaast biedt elk spel een spelruimte, die vervolgens een mogelijkheid tot reconfiguratie biedt, afhankelijk van het spel zijn deze mogelijkheden misschien nog wel groter – of zelfs oneindig – omdat de mogelijkheden – in tegenstelling tot een computerspel – niet beperkt blijven tot wat door de ontwerpers voorgeprogrammeerd is. Ten slotte lenen ook spellen in het algemeen zich voor constructie. Denk hierbij bijvoorbeeld aan het toevoegen van eigen regels om een spel naar wens aan te passen.

Uit het bovenstaande is duidelijk geworden dat een spel niet alleen uit zijn ontwerp bestaat, maar pas volledig tot leven komt wanneer de speler besluit met dit ontwerp in dialoog te treden, wanneer de speler participeert. De betekenis die hieruit voortvloeit is bovendien afhankelijk van de culturele context waarbinnen dit dialoog plaatsvindt. Daarom zie ik participatie als een essentieel onderdeel van de magie van het spel. Een spel moet niet alleen de mogelijkheid bieden om te participeren, de speler moet hiertoe ook bereid zijn. Spelen is immers vrijwillig.

IDENTITEIT

“In recent decades the domain of expression has been (massively) extended by computer games and, as a result, we witness the emergence of a new tool for identity formation.”
(de Mul, 2005, pagina 252)

De Mul introduceert in zijn artikel het begrip “ludic identity”, waarmee hij beschrijft wat spellen voor onze identiteit betekenen. Om te beginnen stelt hij dat zelfkennis vrijwel altijd gemediteerd is. We vormen aan de hand van culturele zelfexpressie – bijvoorbeeld in de vorm van handelingen, uitingen, beelden, muziek, voeding, mode en dergelijke – indirect een zelfbeeld (de Mul, 2005, pagina 253).

Vervolgens stelt de Mul dat computerspellen – net als de hierboven beschreven voorbeelden – als culturele expressie zijn op te vatten, die door uiting te geven aan belangrijke aspecten van het leven structuur geven aan onze beleefwereld. Deze structuren bieden de mogelijkheid tot identificatie. De keuzes die wij aan de hand van deze identificatiemogelijkheden maken zijn derhalve een reflectie op ons zelfbeeld. Hoewel de Mul dit op het specifieke geval van computerspellen toepast, is dit naar mijn mening ook op het spel in het algemeen van toepassing. Elke spelvorm is in wezen een vorm van culturele expressie (de Mul, 2005, pagina 260).

In haar artikel "Computer Games as Evocative Objects" (2005) uit het Handbook of Computer Game Studies, beschrijft Sherry Turkle – deels in overeenkomst met de Mul – dat computerspellen een functie kunnen hebben bij het denken over een breed scala aan filosofische en psychologische vraagstukken, waaronder over ons zelfbeeld (Turkle, 2005, pagina 267). Turkle ziet computertechnologie in het algemeen als een uitbreiding van onze geestelijke capaciteit om te denken, net als een muziekinstrument een uitbreiding van onze geestelijke voorstelling van muziek is (Turkle, 2005, pagina 269).

Newman – ten slotte – beschrijft hoe het spelen van een spel als "being there" kan worden ervaren door de speler. Dit houdt in de speler zichzelf niet als de bestuurder van het spelkarakter ziet. In plaats daarvan projecteert hij zichzelf volledig op dit karakter, waardoor niet het spelkarakter maar de speler het spel ondergaat (Newman, 2004, pagina 17).

Zoals hierboven is beschreven speelt identiteit op verschillende manieren een belangrijke rol met betrekking tot het spel. Het spel is als culturele expressie voor een speler vooral een middel om uiting te geven aan en te reflecteren op zijn eigen identiteit. Daarom zie ik identiteit als een bepalend onderdeel van de magie van het spel. Een speler zal het spelen van een spel altijd aan zijn eigen identiteit koppelen en hierop afstemmen.

ESTHETIEK

"De hoedanigheid van schoon te zijn is niet inherent aan het spel als zodanig, doch heeft dit een neiging zich met allerlei elementen van schoonheid te verbinden."
(Huizinga, 1938, pagina 7)

In Homo ludens laat Huizinga een aantal keren de vraag wat schoonheid voor een spel betekent passeren. Hoewel hij schoonheid niet als een fundamenteel onderdeel van een spel erkent, merkt hij wel op dat er toch vaak een zekere esthetische waarde in het spel schuilt. Zo is het volgens Huizinga vaak zo dat de spelruimte de wereld 'mooier' voorstelt dan deze werkelijk is (Huizinga, 1938, pagina 13).

Jeff Dyck beschrijft in zijn artikel "Learning from Games" hoe spelers van computerspellen van spelontwerpers verwachten dat deze vernieuwend te werk gaan. Hierbij gaat het niet uitsluitend om de mogelijkheden die een spel biedt om als speler keuzes te maken en hoe het spel hier vervolgens op reageert. Spelers verwachten ook dat nieuwe spellen een (audio)visuele vooruitgang ten opzichte van hun voorgangers bieden (Dyck e.a., 2005, pagina 1).

Henry Jenkins pleit in dit verband in zijn het artikel "Games, the New Lively Art" (2005) – uit het Handbook of Computer Game Studies – voor de analyse van computerspellen als een (potentiële) populaire kunstvorm, als aanvulling op de huidige benadering van computerspellen binnen de cultuurwetenschappen. Aan de hand van Gilbert Seldes beschrijft Jenkins computerspellen als "new lively arts", een kunstvorm in ontwikkeling die als gevolg van de nieuwe mogelijkheden van het 'digitale tijdperk' kan ontstaan:

"Games represent a new lively art, one as appropriate for the digital age as those earlier media were for the machine age. They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible."
(Jenkins, 2005, pagina 177)

Jenkins stelt dat het succes van computerspellen grotendeels het gevolg is van de emotionele indrukken die een computerspel bij de speler weet op te wekken (Jenkins, 2005, pagina 178). Turkle deelt deze mening en beschrijft computerspellen daarom als "evocative object", objecten die hevige beelden, indrukken of gevoelens veroorzaken (Turkle, 2005).

Jenkins is echter van mening dat computerspellen (nog) niet de emotionele complexiteit hebben bereikt dat ze als geheel als een esthetische uiting op te vatten zijn. In plaats daarvan beschrijft hij aan de hand van het concept "memorable moments" hoe computerspellen soms bepaalde 'piekmomenten' kennen die een sterke indruk op de speler achterlaten en daarom als een (kortstondige) esthetische ervaring binnen het spel op te vatten zijn. Dit kunnen bijvoorbeeld momenten van (visueel) spektakel zijn, of momenten waarbij de computer volkomen natuurlijk lijkt te reageren op de invoer van de gebruiker (Jenkins, 2005,). Ook Salen en Zimmerman bespreken dit soort indrukwekkende momenten binnen een spel en stellen dat dit soort momenten in zekere zin de toon van de spelervaring bepalen (Salen en Zimmerman, 2005, pagina 70).

Het voorgaande laat zien dat men het esthetische aspect van (computer)spellen in geen geval mag negeren. Esthetiek is naar mijn mening daarom een wezenlijk onderdeel van de magie van het spel. Spel wordt door spelers namelijk niet alleen op de werking van haar mechanismen beoordeeld, maar ook op hun schoonheid. Hoewel het bovenstaande vooral de esthetische aspecten van computerspellen heeft behandeld, ben ik van mening dat ook voor spellen in het algemeen esthetiek een rol speelt. Zo worden sporten – ook een vorm van spel – zoals bijvoorbeeld voetbal niet alleen in termen van prestatie, maar ook in termen van schoonheid ontvangen.

CONCLUSIE EN DISCUSSIE

De begrippen 'spel' en 'spelen' zijn zeer complex. Theoretici richten zich doorgaans op verschillende en zeer specifieke eigenschappen van een spel, waarbij uiteenlopende criteria worden gehanteerd. Deze criteria variëren van concreet tot abstract. Dit onderzoek is een aanzet naar een completer spelbegrip dat zowel concrete als abstracte kenmerken van het spel omvat.

Het artikel van Salen en Zimmerman geeft een 'constructieve visie' van een spel. Het succes van een spel wordt namelijk aan de hand van een aantal tastbare en manipuleerbare onderdelen van een spel – vormgeving, systemen en interactie – besproken. Deze factoren worden vervolgens als bouwstenen van een succesvol spel aangedragen.

Huizinga beschrijft een uitgebreide set aan kenmerken – van zowel concrete als abstracte aard – waaraan een spel moet voldoen. Het spel is volgens Huizinga; vrijwillig, een uittreden uit het 'gewone' leven, door tijd en ruimte begrenst, herhaalbaar, voorzien van een streven naar spanning, gebonden aan geheel eigen regels en afhankelijk van een spelstemming. Toch hebben theoretici tot nu toe vooral aandacht voor Huizinga's structurele kenmerken van het spel gehad, en dan in het bijzonder de begrenzing van een spel in tijd en ruimte. Toch benadrukt Huizinga door het spel met het sacrale en het magische te associëren ook het belang van de meer abstracte eigenschappen van het spel. Deze eigenschappen komen samen in wat ik hier de magie van het spel genoemd heb.

Een spel bestaat niet alleen uit het ontwerp, maar komt pas volledig tot leven wanneer de speler met dit ontwerp in dialoog besluit te treden, wanneer de speler participeert. De betekenis die hieruit voortvloeit is afhankelijk van de culturele context waarbinnen dit plaatsvindt. Spel dient niet alleen de mogelijkheid te bieden om te participeren, maar de speler moet hiertoe ook bereid zijn. Spelen is immers vrijwillig. Daarom is participatie een essentieel onderdeel van de magie van het spel.

Identiteit speelt op verschillende manieren een belangrijke rol in het spel. Als culturele expressie is het spel voor een speler een middel om uiting te geven aan en te reflecteren op zijn eigen identiteit. De speler zal het spelen van een spel daarom altijd aan zijn zelfbeeld koppelen en hierop afstemmen. Daarom is identiteit een fundamenteel onderdeel van de magie van het spel.

Het spel wordt door spelers niet alleen op de werking van haar mechanismen beoordeeld, ook haar schoonheid speelt een rol. Dit geldt zowel voor computerspellen als spellen in het algemeen. Zo worden sporten bijvoorbeeld zowel in termen van prestatie, als in termen van schoonheid ontvangen. Esthetiek is daarom een wezenlijk onderdeel van de magie van het spel.

Het voorgaande is door mij met opzet uitdrukkelijk als aanzet naar een completer spelbegrip beschreven. Hoewel ik aan de hand van participatie, identiteit en esthetiek heb getracht een idee te geven van waar de magie van het spel uit kan bestaan, ben ik niet van mening dat hiermee een compleet spelbegrip wordt bereikt. Zo zullen er bijvoorbeeld nog meer aspecten een rol spelen binnen de magie van het spel. Ik denk hierbij – bijvoorbeeld – aan competenties van spelers. Naar mijn mening zijn we door dit onderzoek slechts een stap (in de goede richting) verder.

BRONNEN

- Aarseth, Espen. "Computer Game Studies, Year One." Game Studies: the international journal of computer game research 1.1 (2001).
- ---. "Playing Research: Methodological Approaches to Game Analysis." melbourneDAC. School of Applied Communication, RMIT, Melbourne, Australia, 2003.
- Chandler, Daniel. "Semiotics for Beginners." 2001.
Beschikbaar: <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/S4B/semiotic.html>
Laatst geraadpleegd: 18 november 2005
- Dyck, Jeff e.a. "Learning from Games: HCI Design Innovations in Entertainment Software."
Beschikbaar: <http://www.graphicsinterface.org/cgi-bin/DownloadPaper?name=2003/159/paper159.pdf>
Laatst geraadpleegd: 21 november 2005
- Huizinga, Johan. Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spelelement der cultuur. 1938. Groningen: H.D. Tjeenk Willink, 1974. Zesde druk.
- Jenkins, Henry. "Games, the New Lively Art." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 175-89.
- Mul, Jos de. "The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 251-66.
- Neitzel, Britta. "Narrativity in Computer Games." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 227-45.
- Newman, James. Videogames. Londen: Routledge, 2004.
- Prensky, Marc. "Computer Games and Learning: Digital Game-Based Learning." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 97-122.
- Raessens, Joost. "Computer Games as Participatory Media Culture." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 373-88.
- Salen, Katie, and Eric Zimmerman. "Game Design and Meaningful Play." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 59-79.
- Turkle, Sherry. "Computer Games as Evocative Objects: From Projective Screens to Relational Artifacts." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 267-79.
- Uricchio, William. "Simulation, History, and Computer Games." Handbook of Computer Game Studies. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Cambridge: The MIT Press, 2005. 327-38.