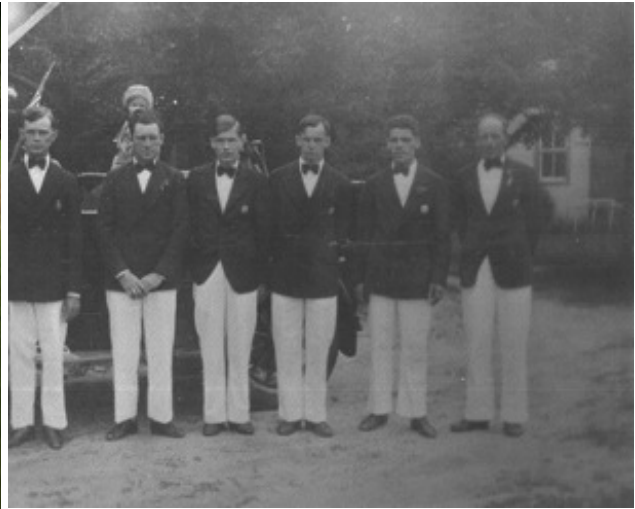


Ik ga op reis en ik neem mee...

De zoektocht naar eigen nationaliteit en thuisgevoel in de MMOG



Media, Cultuur en Identiteit

Docent: Drs. Bibi Fadlalla

Media en Cultuur

Universiteit van Amsterdam

12 juni 2006

Twan Eikelenboom

Werkgroep 1

0558923

Thema: Nation

Concept: Identity on the move



Inhoudsopgave

| | |
|--|----|
| 1. Inleiding | 3 |
| 2. Onderscheiding in de overkoepelende gamecommunity | 4 |
| 3. Thuisgevoelens en nationaliteit | 6 |
| 4. Nationale squads | 7 |
| 5. Conclusie | 8 |
| 6. Bibliografie | 11 |
| 7. Bijlagen | 12 |
| 7.1 Bijlage I: Afb. 1 | 12 |
| 7.2 Bijlage II: Afb. 2 | 12 |

1. Inleiding

In Massive Multiplayer Online Games (MMOG) zoeken gamers van dezelfde nationaliteit elkaar op in de virtuele werelden, zoals bijvoorbeeld in de populaire overkoepelende gamecommunities van Call of Duty, Battlefield en World of Warcraft. Sommige gamers creëren een nationale gemeenschap in een internationale, virtuele, leefomgeving met een veelheid aan nationaliteiten. Oftewel: Een nationale, Nederlandstalige squad, clan of guild binnen een internationale, overkoepelende gamecommunity. Voor het gemak zal ik in deze paper het woord squad gebruiken als verzamelnaam voor squads, clans en guilds.

De MMOG geeft mensen de mogelijkheid om elkaar te ontmoeten en een virtueel thuis te maken. Raymond Williams sprak al over de media als ‘an experience of simultaneously staying home while imaginatively “going places”.’¹ Dit is een interessante stelling, maar we bezoeken deze plaatsen eigenlijk in een wereld die binnen onze eigen thuisomgeving wordt gecreëerd. Elektronische media zorgen voor het binnendringen van evenementen vanaf in de huiselijke omgeving². Of zoals David Chandler opmerkt:

‘[A] home in the real world is, among other things, a way of keeping the world out... An online home, on the other hand, is a little hole you drill in the wall of your real home to let the world in’³

Als we de visies van Williams en Chandler samenvoegen, dan kunnen we zeggen dat de gamer thuisblijft, maar zich tegelijkertijd in de virtuele leefomgeving begeeft die de MMOG aanbiedt.

Hieruit kunnen we ook opmaken dat de reden van het bij elkaar komen in nationale squads niet bij de game zelf gezocht moet worden. De game is slechts een onderliggende structuur waarin gamers met de Nederlandse identiteit elkaar ontmoeten. Het is de, door een uitgever, aangeboden virtuele leefomgeving waarin mensen elkaar online ontmoeten. Het geeft de mogelijkheid tot het vormen van communities, maar de gamers creëren zélf de squads en de bijbehorende toegangscriteria voor andere gamers. Zij laten de werelden leven door elkaar erin te ontmoeten, en dit blijft niet beperkt tot de MMOG zelf. Ook op squadwebsites, fora en zelfs in bijeenkomsten in real-life is de invloed van de gamecommunities te merken.

¹ Raymond Williams, geciteerd in Morley 2001: 14.

² Morley 2001: 14.

³ David Chandler, geciteerd in Lister et al. 2003: 245

Maar hoe ontstaan deze nationale squads in online games? En waarom zoeken gamers hun eigen nationaliteit op? Om een team van de beste spelers samen te stellen is het niet nuttig om alleen Nederlanders uit te nodigen, je sluit daarbij een grote groep gamers met potentie uit. En wat zijn de eigenschappen van een nationale squad? Deze vragen ga ik onderzoeken in deze paper. Daarbij zal ik als rode draad teksten van David Morley en Benedict Anderson gebruiken. Ook zal ik twee websites van Nederlandse squads/clans analyseren op hun eigenschappen.

We moeten bekijken welke reizen in de virtuele wereld, of dataspace, worden gemaakt door de gebruikers, wie kiest ervoor om waarheen te gaan, en vooral waarom?⁴ Maar we moeten vooral niet vergeten wie als reispartners worden gekozen en welke communities hierbij gevormd worden.

2. Onderscheiding in de overkoepelende gamecommunity

Wanneer de gamer inlogt op zijn favoriete gameserver, van zijn favoriete MMOG, begint de reis. Hij komt terecht in een overkoepelende gamecommunity waarin grote aantallen gamers het tegen elkaar opnemen, alleen en in squads. Alle opties zijn open, maar hoe komt de gamer in contact met andere gamers met dezelfde nationale identiteit? En bovenal: waarom zoekt hij ze op? Gaat een game niet om de winst?

Als we bekijken hoe het eerste contact tussen gamers online tot stand komt, is dat vaak op vluchtig niveau, onder het spelen van de game. Bekende termen als A/S/L (age, sex, location) komen vaak voorbij, maar vooral ook de directe vraag wat je 'locatie' in de fysieke wereld is. Leeftijd en geslacht lijken in een game vaak minder belangrijk dan in een pure chatomgeving. Waar bij chatten leeftijd en geslacht belangrijk is voor het gesprek, is dit bij een game ondergeschikt. Fysieke locatie daarentegen kan om meerdere redenen belangrijk zijn. Bijvoorbeeld door de tijdzone, om een idee te krijgen of iemand 's nachts zit te spelen, of 's ochtends vroeg. Om dit te illustreren hieronder een voorbeeld uit de MMOG SubSpace.

```
Straw Hat> lol what are people doing playing at 4:45am ? ;)
ObiTwan> hehe its 1:44pm here
...
Straw Hat> euro eh?
ObiTwan>yeah
ObiTwan>you?
...
Straw Hat> Californian
```

⁴ Sean Moores, geciteerd in Morley 2001: 15

...
Straw Hat> What part of europe ?
ObiTwan> netherlands
Straw Hat> I see :)
Straw Hat> It seems like theres a lot of those in SS :)⁵

In dit voorbeeld komen de locaties niet overeen, maar wat gebeurt er als de locaties wel overeen komen? De voertaal van MMOG –in ieder geval vanuit Nederlands perspectief– is vaak Engels. Alle kennismakingsvragen worden dan ook in het Engels gesteld. Als er echter naar de locatie wordt gevraagd van een gamer, en deze blijkt overeen te komen met de gamer die het vraagt, dan wordt er overgeschakeld naar de moedertaal van die locatie. Dit maakt taal een van de belangrijke oorzaken voor het vormen van een nationale community. Leeftijd en geslacht kan over worden gelogen, en natuurlijk kan over locatie zelfs ook nog gelogen worden. Maar als er overgeschakeld wordt naar de bijbehorende moedertaal van de locatie, dan wordt het onmogelijk om valse informatie te geven. Als de andere gamer de taal niet beheerst, dan is communicatie niet mogelijk en is de leugenaar ontmaskerd. Er is hier al sprake van afscheiding van een deel van de overkoepelende gamecommunity; van de ‘Ander’.

Bij het eerste contact is een overeenkomende locatie dus belangrijk, zodra deze bevestigd is en overeenkomt met de persoon die het vraagt, dan speelt taal gelijk een belangrijke rol in het opbouwen van een contact en het afscheiden van de overkoepelende gamecommunity.

Maar taal krijgt in het vormen van squads en nationale communities binnen de overkoepelende gamecommunity een aparte rol. Benedict Anderson ziet het verdwijnen van een diversiteit aan talen als een van de drie elementen die een imagined community vormen⁶, naast handelskapitalisme en communicatietechnologie. Deze drie eigenschappen zijn allemaal te koppelen aan de overkoepelende gamecommunity.

Ten eerste verhandelt de uitgever de game, ten tweede staat het netwerk voor de benodigde communicatietechnologie. En ten derde zou je kunnen zeggen dat de overkoepelende gamecommunity ervoor zorgt dat de diversiteit aan nationale talen verdwijnt, want iedereen communiceert in de publieke chatkanalen van een MMOG in het Engels.

Vervolgens ontstaan binnen deze community weer nieuwe afsplitsingen, dat zijn de squads die gevormd worden. Ze brengen de diversiteit in de linguïstiek terug, die door de overkoepelende gamecommunities verloren is geraakt. De moedertaal is dus een reden

⁵ Zie voor een volledig screenshot *Afb. 1: Uitvergroting van chatsessie tijdens gameplay in MMOG Subspace, 20 mei 2006* in bijlage 1 en *Afb. 2: Gameplay in MMOG Subspace, 20 mei 2006*

⁶ Anderson 1983: 42

waarom gamers met dezelfde nationaliteit met elkaar in contact komen, en zich onderscheiden van de massa.

3. Thuisgevoelens en nationaliteit

Als we een stap verder gaan, na de eerste kennismaking tussen twee gamers met dezelfde nationale identiteit, en bekijken waarom de gamers zich vervolgens organiseren in eigen communities (squads en clans), dan is er een andere reden aan te wijzen. Dit heeft veel meer te maken met een thuisgevoel, en het creëren van een eigen thuis binnen de grote virtuele leefomgeving die een MMOG biedt.

David Morley spreekt over dit thuisgevoel aan de hand van het begrip Heimat. Hij gebruikt dit begrip om aan te geven dat we ‘thuis’ niet alleen als een fysieke plek moeten zien, maar ook als een ‘virtual or rhetorical space: the place where, in the words of Vincent Descombes, a person is ‘at ease with a the rhetoric of those with whom they share a life’. Vooral het ‘op je gemak voelen’ is in deze quote belangrijk. Je zoekt het thuisgevoel op in de wereld waarin je jezelf begeeft, of dat nu de fysieke realiteit, of de virtuele realiteit van een MMOG is. Het gevoel dat je ergens thuishoort (Morley noemt dit ‘belonging’) is essentieel, ook in een virtuele leefomgeving.

Dit thuisgevoel betekent ook een afscherming van de ander. Als we de quote van David Chandler uit de inleiding er weer bijpakken, dan wordt dit duidelijk. Chandler ziet een thuis in de fysieke wereld als een manier om onszelf af te schermen. Een online thuis, is in tegenstelling tot het fysieke thuis, een klein gaatje in de muur om de wereld weer binnen te laten.⁷

Maar we zijn ook op zoek naar herkenning in de wereld die in ons huis wordt losgelaten. Een nationale squad doet precies dit. Het is manier voor een groep mensen, met een gedeeld thuisgevoel, om de ander buiten te houden en zich af te schermen van de ‘ander’ aan de hand van hun eigen nationale identiteit. Morley vraagt zich in de kwestie van de ‘ander’, in dit geval de andere gamers in de virtuele wereld van de MMOG, af waarom deze altijd als een gevaar wordt gezien. Waarom willen we onszelf afschermen? Hij merkt op:

The question is why the presence of alterity should so often be felt to be threatening. In this conneciton Azouz Begag writes that an ‘immigrant’ is best understood as ‘a person designated as such by someone living in a particular who sees the presence of the Other as a threat to their own sense of security within that territory.’⁸

⁷ Lister et al. 2003: 245

⁸ Morley 2001: 15

Als we dit vertalen naar de MMOG, dan betekent dit dat immigranten, of in dit geval alle andere gamers in de overkoepelende gamecommunity, het best begrepen kunnen worden als zijnde een bedreiging voor het eigen veiligheidsgevoel. Contact aangaan in de MMOG en op internet, betekent anderen de mogelijkheid geven om in jouw thuisomgeving te komen. De aanwezigheid van de andere gamers wordt, als we de theorie van Azouz Begag hier op toepassen, door de gamer zelf gezien als een gevaar voor het eigen veiligheidsgevoel binnen de virtuele realiteit van de MMOG. Het vormen van nationale squads is dus een reactie van de gamer om de wereld die in zijn huis wordt losgelaten te limiteren.

We moeten natuurlijk niet uit het oog verliezen dat squads ook gewoonweg gevormd worden door gamers die op zoek zijn naar de topspelers, en daarmee wedstrijden of competities willen winnen. Maar ik wil benadrukken dat ik specifiek kijk naar de squads met een nationaal uitgangspunt. Deze verschillen aanmerkelijk ten opzichte van de squads die op winst uit zijn. Maar in welk opzicht precies?

Daarvoor zal ik nu twee websites van nationale squads onderzoeken. Ik zal daarnaast kijken of nationale squads inderdaad een manier zijn om de ‘andere’ gamer buiten te sluiten en een thuisgevoel te creëren, en op welke manier ze dit doen. En of deze nationale squads misschien een nieuw soort community op zichzelf zijn, en na vorming niet perse verbonden blijven aan de overkoepelende gamecommunity. Een nieuwe diversiteit wellicht?

4. Nationale squads

De eerste de website is van The Dutch Council⁹, een guild die actief is in World of Warcraft (WoW). De website is in het Nederlands, net zoals de voertaal op het forum, op enkele Engelse termen uit WoW na.

De ingangseisen voor de guild zijn geschreven in het Nederlands, wat doelt op een Nederlands sprekende doelgroep. De naam van de guild refereert ook naar de Nederlandse identiteit. Er wordt wel enige ervaring en spelkennis van de gamer gevraagd, want de guild is open voor nieuwe leden vanaf level 30.

De guild heeft ook een document met regels en richtlijnen voor de leden. Een belangrijke regel die een gevoel voor eenheid bevestigt, en daardoor ook breekt met een ultiem winstdoel is: ‘Wat er ook wordt afgesproken, het is altijd mogelijk om RL [real-life]

⁹ *The Dutch Council*. <http://www.thedutchcouncil.com>. Versie 28 mei 2006

vrienden, familie en alts in de guild te krijgen. Hiervoor wordt een uitzondering gemaakt.’¹⁰ In een andere deel wordt dit gevoel van harmonie ook bevestigd: ‘In de TDC guild staan vriendschap en respect voor elkaar centraal.’¹¹

Hoewel de guild-leden, voor zover de website aangeeft, elkaar niet in real-life ontmoeten, doen ze dit wel in de virtuele wereld van WoW. Hier worden geen onderwerpen uit het echte leven besproken, maar gamespecifieke onderwerpen als ‘classadvisors’ en ‘quests’ Er wordt afgesloten met: ‘...dus kom gezellig bij de meeting.’¹² Dit bevestigt duidelijk de intentie van de bijeenkomst. Niet direct gericht op winst, maar meer een gevoel van community.

De tweede website is van de Dutch Peanut Force¹³, een Nederlandse clan die op dit moment actief is in Battlefield 2 en Call of Duty 2. Ze spelen niet alleen de games, maar verzorgen daarnaast ook servers waarop de games gespeeld kunnen worden. De website van deze clan is ook volledig in het Nederlands. Bij de ingangseisen worden enkele strikte voorwaarden gesteld waaronder: ‘Je bent Nederlandstalig in woord en schrift.’ Als we naar de ledenlijst kijken, dan staan daar ook Belgische/Vlaamse leden op staan.

Een andere voorwaarde is ‘een positieve en vooral gezellige houding.’¹⁴ Er wordt verder in de voorwaarden geen notie gemaakt van winnen, alleen een positieve instelling en de wil om je in te zetten voor de clan. Deze gezelligheidshouding komt ook naar voren in de real-life bijeenkomsten die worden georganiseerd. Dit is mogelijk doordat de gamers qua fysieke locatie dicht bij elkaar leven. In tegenstelling tot The Dutch Council, die hun bijeenkomsten in de virtuele wereld zelf organiseren, organiseert Dutch Peanut Force ook bijeenkomsten in de fysieke wereld.

5. Conclusie

Zoals eerder gezegd wordt de overkoepelende gamecommunity gevormd door handelskapitalisme, communicatietechnologie en het verdwijnen van een diversiteit aan talen. Anderson ziet naast deze vormende elementen voor de imagined community ook nog drie

¹⁰ *Reglement: The Dutch Council (TDC)*. http://www.hoseasix.com/TDC/Guildrules_30-01-2006_versie2.doc. Versie 30 januari 2006.

¹¹ *Reglement: The Dutch Council (TDC)*. http://www.hoseasix.com/TDC/Guildrules_30-01-2006_versie2.doc. Versie 30 januari 2006.

¹² *The Dutch Council*. <http://www.thedutchcouncil.com>. Versie 28 mei 2006

¹³ *Dutch Peanut Force*. <http://www.dpf-esports.nl>. Versie 28 mei 2006

¹⁴ *Ibid.*

specifieke eigenschappen van een nationale community; deze is soeverein, gelimiteerd, en er is sprake van een diepe horizontale kameraadschap.¹⁵

De overkoepelende gamecommunity is zowel soeverein –de makers van de game hebben de wetten van de virtuele werelden gecreëerd– en gelimiteerd –als je wilt participeren zul je als eis tenminste de game moeten kopen en aan bepaalde computersysteemeisen moeten voldoen–, maar is er ook sprake van diepe horizontale kameraadschap in de overkoepelende gamecommunity?

Ja! Maar, niet een enkele. Binnen de door de overkoepelende gamecommunity is er namelijk sprake van een community die wel aan alle eisen van de nationale community voldoet. De nationale squad is soeverein –kan volledig zelf wetten en regels bepalen voor toelating en omgangsregels–, gelimiteerd –dezelfde regels sluiten de gamers buiten die niet aan een aantal eisen voldoen– en er is sprake van een diepe horizontale kameraadschap. Een gevoel van gezelligheid en eenheid die zelfs tot buiten de grenzen van de overkoepelende gamecommunity strekt in de vorm van bijeenkomsten in real-life.

Net als verschillende etnische groeperingen binnen een natiestaat, zijn de verschillende squads nodig om een wisselwerking te krijgen binnen de overkoepelende gamecommunity. David Morley beschrijft iets soortgelijks wanneer hij het heeft over de ‘community in difference’.

This would be to move toward a conception of a community in difference, which recognizes the importance of dialogue about our ineradicable differences and focuses on the mundane pragmatics of of neighbourliness, and on the need for construction of more open and porous forms of ‘publicness’ as the basis for ‘living together with strangers in the present’¹⁶

Door het verschil is er dus sprake van een dialoog in de overkoepelende gamecommunity. De overkoepelende gamecommunity gaat ervan uit dat er verschillende groepen ontstaan die tegen elkaar strijden. Het strijden in de game is hierbij de dialoog. Dus verschil is nodig, anders is er ook geen spelelement.

Ook Anderson geeft aan dat er verschillende communities nodig zijn, want geen enkele natie ziet zichzelf als gelijk aan de gehele mensheid.¹⁷ Nationale squads in een overkoepelende gamecommunity onderscheiden zich onder andere door het inbrengen van

¹⁵ Anderson 1983: 6

¹⁶ Morley 2001: 16

¹⁷ Anderson 1983: 7

een diversiteit aan taal, om deze diversiteit vervolgens binnen de eigen squad weer te gebruiken als ingangseis, en dus als limiet.

Concluderend kunnen we stellen dat de overkoepelende gamecommunity de faciliteiten biedt, de vormende elementen, waarbinnen de nationale squads zich kunnen onderscheiden en hun kameraadschap kunnen laten gelden door, hoewel slechts in de game, voor elkaar te kunnen sterven voor hun natie. Die kameraadschap wordt gevoed door gamers die op zoek zijn naar een thuis in de grote virtuele leefomgeving van de overkoepelende gamecommunity.

Tot slot moet we ons afvragen of nationaliteit echter een unieke factor is in het samenkomen van gamers in squads? Dat misschien niet. In deze paper heb ik mij vooral gericht op het eerste contact in een online game tussen mensen met dezelfde nationale identiteit. De marker van nationale identiteit die er hierbij uitspringt is de moedertaal. Hoe andere groepen, zoals mensen met dezelfde interesses in bepaalde onderwerpen, bij elkaar komen zou interessant zijn voor verder onderzoek. Maar dit vergt een andere aanpak en onderzoek naar hoe deze mensen contacten leggen in een MMOG.

We kunnen stellen dat er een duidelijke scheiding is tussen aan de ene kant gamers die voor winst in het spelelement gaan, en aan de andere kant gamers die hun eigen nationale thuis in de virtuele wereld zoeken binnen de grenzen van de overkoepelende gamecommunities. Op die manier maken ze zelf het gat weer dicht dat in hun fysieke huis is geboord om de grote wereld van de overkoepelende gamecommunity binnen te laten.

6. Bibliografie

Anderson, Benedict. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: Verso 1983:1-8; 37-46

Dutch Peanut Force. <http://www.dpf-esports.nl>. Versie 28 mei 2006

Lister, Martin, et al. *New Media. A Critical introduction*. Londen: Routledge, 2003.

Morley, David. "Belongings: Place, Space and Identity in A Mediated World." In *European Journal of Cultural Studies* 4(4) 2001: 425-448.

Reglement: The Dutch Council (TDC). http://www.hoseasix.com/TDC/Guildrules_30-01-2006_versie2.doc. Versie 30 januari 2006.

The Dutch Council. <http://www.thedutchcouncil.com>. Versie 28 mei 2006

7. Bijlagen

7.1 Bijlage I: Afb. 1

```
Reward: 1000 points
Straw Hat> lol what are people doing playing at 4:45am ? ;)
ObiTwan> hehe its 1:44pm here
Reward: 1000 points
King of the Hill: ObiTwan given 900 points
Dirty Moe > 7:44
Straw Hat> heh
Reward: 1000 points
Straw Hat> euro eh?
ObiTwan> yeah
ObiTwan> you?
Dirty Moe > indiana
Straw Hat> Californian
ObiTwan> ah
Reward: 1000 points
Screenshot taken: screenshots\screenshot4.bmp
Straw Hat> What part of Europe ?
ObiTwan> netherlands
Reward: 1000 points
Straw Hat> I see :)
Screenshot taken: screenshots\screenshot5.bmp
Straw Hat> It seems theres a lot of those in SS :)
Reward: 1000 points
```

Afb. 1: Uitvergroting van chatsessie tijdens gameplay in MMOG Subspace, 20 mei 2006

7.2 Bijlage II: Afb. 2

The screenshot displays the game interface for 'Subspace'. On the left, a chat window shows a continuous stream of messages, including point rewards and game events. A 'MODERATOR WARNING' is visible in the chat. On the right, a menu lists various in-game actions and ship types. The main game area shows a dark space environment with a grid overlay and some floating objects. The top right corner shows the time '1:45pm' and the player's name 'J9'.

Afb. 2: Gameplay in MMOG Subspace, 20 mei 2006