

*Joost Raessens*

# Spelenderwijs

De ludische wending in de  
mediatheorie

Universiteit Utrecht  
Faculteit Geesteswetenschappen





Oratie 19 november 2010

*Joost Raessens*

# Spelenderwijs

De ludische wending in de  
mediatheorie



**Universiteit Utrecht**  
*Faculteit Geesteswetenschappen*

## **Oratie**

Uitgesproken bij de aanvaarding van het ambt van kernhoogleraar Mediatheorieën aan de Universiteit Utrecht op vrijdag 19 november 2010.

*Voor mijn moeder.*

## I. Inleiding

Ook voor degenen onder u die zich niet bezighouden met mediastudies, is het onderwerp van vandaag – het spelbegrip – geen onbekende. Je hoeft de krant maar open te slaan en het spelbegrip dringt zich op, in woord zowel als in beeld. Nemen we als voorbeeld de Nederlandse kabinetsformatie in 2010: ‘Spelregels formatie uit de tijd’, lezen we in *de Volkskrant*. En: ‘Formatiespel wordt niet zo netjes gespeeld’, er is sprake van ‘spelverruwing’, schrijft *NRC Next*. Ook in beeld wordt het spel door *de Volkskrant* gebruikt om de politieke situatie te duiden. Als een marionettenspeler trekt Wilders aan de touwtjes als hij dat wil en de politieke arena is gereduceerd tot de speeltuin van Wilders. Regels: géén moslims, géén linkse elite en géén rechters. Sluitingstijd – of hoe lang zit dit kabinet? – vraag het mijnheer Wilders.<sup>1</sup>

Een tweede voorbeeld – deze keer wel op het gebied van mediastudies – is de film *Slumdog Millionaire* (Boyle 2008). Het is opvallend dat specifiek deze film de grote winnaar werd van de Oscaruitreiking in 2009. De film is namelijk voor zijn spanningsboog grotendeels afhankelijk van het format van een belangrijk televisiegenre, het spelprogramma, meer in het bijzonder de TV-quiz: de Indiase variant van *Who wants to be a millionaire?* De film begint met een openingsritueel waarin hoofdrolspeler Jamal Malik wordt voorgesteld; dan volgt het eigenlijke spel: de quiz; en de film eindigt met een slotritueel waarin winnaar Jamal wordt gefeliciteerd door de presentator en het gewonnen bedrag in de vorm van een cheque uitgereikt krijgt. Mediawetenschapper John Fiske heeft dit format van ‘ritual-game-ritual’ (1987, 265) symptomatisch genoemd voor een kapitalistische ideologie. De suggestie wordt namelijk gewekt dat – ondanks alle verschillen – iedereen dezelfde kansen zou hebben. Dat verschillen in kennis vaak samenhangen met sociale achtergronden zou zo aan het oog onttrokken worden. Je kunt de film zo interpreteren. De mensen in de film die in steeds grotere getale de TV-quiz volgen zien namelijk met verbazing hoe Jamal elke vraag weer goed beantwoordt. Maar regisseur Danny Boyle speelt hier dubbel spel. Omdat hij de TV-quiz op ingenieuze wijze verweeft met het verhaal van Jamal’s leven, kan hij wél ingaan op de sociale achtergronden van Jamal en de filmtoeschouwers laten zien hoe deze “schooier” uit de sloppenwijken op straat de benodigde kennis kon opdoen om deze TV-quiz te winnen.<sup>2</sup>

Deze twee voorbeelden brengen de meeste kenmerken van het spel aan het licht die ik vandaag wil bespreken: het belang van spelregels, het idee dat spelregels veranderd kunnen worden, het speelse karakter van culturele domeinen als de politiek en de media, het inzicht dat spel vaak minder open is dan het lijkt (het is de speeltuin van Wilders), de populariteit van internationale spelprogramma's op TV, de culturele betekenis van spel *et cetera*.

Sinds de jaren zestig van de vorige eeuw, waarin het woord “ludisch” of “ludiek” populair werd om speels gedrag en speelse objecten te beschrijven, is speelsheid langzamerhand een centrale categorie geworden van onze cultuur. Wat als eerste opvalt in deze context is de populariteit van computergames. Iedereen speelt, jong en oud, man en vrouw. Ook in Nederland speelt de game-industrie een steeds belangrijker rol. Met het Festival of Games, de Dutch Game Garden als aanjager van de Nederlandse game-industrie en het onderzoeksproject GATE, is Utrecht langzamerhand uitgegroeid tot de gamehoofdstad van Europa.<sup>3</sup> Hoewel computergames veel aandacht krijgen, zijn zij niet de enige manifestatie van dit proces van ludificering. Speelsheid is niet alleen kenmerkend voor de vrije tijd, maar ook voor die domeinen die ooit alleen maar serieus waren, zoals educatie (denk aan educatieve games), politiek (ludieke vormen van campagne voeren; gebruik van spelprincipes om partijleden te betrekken bij besluitvormingsprocessen<sup>4</sup>) en zelfs oorlogsvoering (interfaces die op een computerspel lijken; het gebruik van drones – onbemande op afstand bestuurd vliegtuigjes – die een oorlogsvoering à la PlayStation inluiden). Deze speelsheid zien we ook in het gebruik van de mobiele telefoon. Deze maakt speelse communicatie mogelijk, denk aan sms-en en twitteren. ‘Schrijven is verbazingwekkend creatief geworden. Het is speels en experimenteel’, aldus taalwetenschapper Andrea Lunsford (Houtekamer 2009, 4).

Deze ontwikkeling beschreef ik eerder als de ‘ludification of culture’ (Raessens 2006). Ook veel gebruikt in dit verband is de term ‘gamification’ (Deterding e.a. 2011): de integratie van spelelementen in producten en services met als doel om de betrokkenheid van gebruikers te vergroten.<sup>5</sup> De econoom Jeremy Rifkin duidt deze ontwikkeling als volgt: ‘Play is becoming as important in the cultural economy as work was in the industrial economy’ (Rifkin 2000, 263).

En de socioloog Zygmunt Bauman argumenteert dat speelsheid in deze ludische cultuur niet langer beperkt blijft tot de kinderjaren, maar een levenslange houding is geworden: ‘*The mark of postmodern adulthood is the willingness to embrace the game whole-heartedly, as children do*’ (Bauman 1995, 99).

## II. Studie naar spel

Het beschouwen van de mens en zijn wereld als speels is zeker geen recent fenomeen, het is van alle tijden en van alle culturen. Friedrich Schiller bijvoorbeeld, benadrukte in 1795 het belang van de speldrift voor de mensheid. Beroemd is zijn citaat uit *Brieven over de esthetische opvoeding van de mens*, een van de belangrijkste filosofische werken van de vroege Duitse romantiek: ‘De mens speelt alleen indien hij in de volle betekenis van het woord mens is en *hij is alleen dan geheel mens, indien hij speelt*’ (Schiller 2009, 58). Schiller verwacht geen heil meer van de politiek, alleen het spel, in het bijzonder het spel van de kunst, moet in staat worden geacht de maatschappij te humaniseren. Naast redeneren (*Homo sapiens*) en maken (*Homo faber*) komt het spelen (*Homo ludens*) in het centrum van de belangstelling te staan. Filosofen als Nietzsche, Wittgenstein, Heidegger, Gadamer, Marcuse, Derrida, Deleuze en Guattari – de meesten van hen worden beschouwd als voorlopers of vertegenwoordigers van het postmoderne denken – volgen Schiller in hun waardering voor het spel.<sup>6</sup> Maar niet alleen in de filosofie, ook in de natuurwetenschappen, in de sociale wetenschappen en in de volle breedte van de geesteswetenschappen, staat het fenomeen spel de laatste jaren steeds meer in de belangstelling.

Opvallend genoeg is het begrip “spel” zelden onderwerp geweest van systematisch onderzoek binnen de mediawetenschap. Vier ontwikkelingen aan het einde van de vorige eeuw hebben daar verandering in gebracht: cultureel-maatschappelijke veranderingen, veranderingen in de media zelf, veranderingen in de mediawetenschap en institutionele veranderingen op het gebied van onderwijs en onderzoek. De eerste verandering heeft onderzoek naar het spelbegrip *mogelijk* gemaakt, de tweede heeft dit *wenselijk* gemaakt, de derde en vierde hebben dit *werkelijk* gemaakt.



Beginnen we bij de cultureel-maatschappelijke veranderingen. In zijn artikel 'Play and (Post)Modern Culture' geeft Lourens Minnema een interessante verklaring voor de toenemende belangstelling voor spel in de negentiende en twintigste eeuwse cultuur. Minnema wijst op het feit dat sinds de moderne tijd de Westerse cultuur komt te bestaan uit vele subdomeinen – zoals politiek, economie, recht, educatie, wetenschap, technologie en kunst – die elk een relatieve autonomie bezitten en elk hun eigen regels hebben. We zien onze hedendaagse (post)moderne cultuur: 'as a game without an overall aim, as play without a transcendent destination but not without the practical necessity of rules agreed upon and of (inter)subjective imagination; as a complex of games each one having its own framework, its own rules, risks, chances, and charms' (Minnema 1998, 21). Onder andere deze cultureel-maatschappelijke verandering heeft onderzoek naar het spelbegrip *mogelijk* gemaakt.

Ten tweede zijn we getuige van veranderingen in de media zelf, bijvoorbeeld op de gebieden film, TV en nieuwe media. Sinds de jaren negentig van de vorige eeuw genieten andere, meer speelse filmverhalen een grote populariteit. Een voorbeeld van deze "speelfilms" zijn puzzelfilms (Buckland 2009) zoals *Lost Highway* (Lynch 1997), *Lola rennt* (Tykwer 1998) en *Memento* (Nolan 2000). In deze films zijn de verhalen zo complex dat de toeschouwer het gevoel heeft bezig te zijn met het oplossen van een puzzel.<sup>7</sup> Dankzij nieuwe ontwikkelingen op het terrein van TV – zoals de online video sharing website YouTube – "speelt" men tegenwoordig televisie waarbij gebruikers televisie nabootsen en er kunnen uitzien als een professional (Feely 2006). Niet alleen spelen YouTube-gebruikers televisie, ook omroepen spelen meer en meer YouTube met websites als *Uitzending Gemist*. Zoals ik hieronder zal betogen is nabootsing of *mimicry* een belangrijke spelcategorie. Verder is het gebruik van *second screen* applicaties zoals *Heineken Star Player* (2011) – waarbij kijkers tijdens Champions League-wedstrijden op Facebook kunnen gokken op de afloop van een aanval – een voorbeeld van wat je de "ver-gaming van het TV-kijken" zou kunnen noemen. Dit proces van ludificering zien we op exemplarische wijze terug in de nieuwe media. Denk hierbij aan commerciële en serieuze computergames, speelse communicatie via de mobiele telefoon en sociale netwerksites als Facebook waar op speelse wijze identiteiten worden geconstrueerd. Deze sites zijn bij

uitstek gemeenschapsverbanden waarbinnen gebruikers spelenderwijs uitdrukking kunnen geven aan wat zij denken dat ze zijn en, nog belangrijker, hoe ze in de ogen van andere gebruikers als aantrekkelijker gezien kunnen worden. Vanuit het perspectief dat het de regels zijn die spelwerelden constitueren, kun je concluderen dat dit proces van ludische identiteitsconstructie slechts kan plaatsvinden binnen de door Facebook ontwikkelde en beheerste formats. Een soort meerkeuzetest met een beperkt aantal mogelijke antwoorden, weinig vrij spel en improvisatie (*paidia*) hoewel dat wel wordt gesuggereerd, bij nader inzien veel regelgestuurde disciplinerende (*ludus*).<sup>8</sup> Samengevat hebben deze veranderingen in de media – zowel op het gebied van film, televisie als nieuwe media – onderzoek naar het spelbegrip *wenselijk* gemaakt.

Ten derde. Ik stelde al dat het spel tot voor kort slechts een bescheiden plaats innam binnen de mediawetenschap. Maar daar komt verandering in, en dit heeft te maken met een gewijzigde verhouding tussen game studies en de mediawetenschap. Deze verhouding kent drie vormen, die voor een belangrijk deel als fases historisch te situeren zijn. Toen game studies opkwam (eerste fase) heeft ze zichzelf nadrukkelijk geïsoleerd van de mediawetenschap, duidelijk op zoek naar een eigen identiteit. Elke poging tot toenadering vanuit de film- of literatuurwetenschappen werd beschouwd als een poging dit nieuwe gebied te koloniseren. In 2001 schreef Espen Aarseth als redactioneel commentaar bij het nieuwe online blad *Game Studies* het volgende. Computergames hebben een eigen esthetica en kunnen niet gereduceerd worden tot een vorm van film of literatuur. Zowel de film- als literatuurwetenschap hebben steeds geprobeerd computergames in zich op te nemen – Aarseth noemt dit ‘colonising attempts’ – en dit zullen ze blijven doen totdat game studies een zelfstandig academisch veld zal zijn (Aarseth 2001). En van haar kant gedoogde de mediawetenschap deze nieuwkomer slechts. In de tweede fase stelden game studies en mediawetenschap zich open voor elkaar. Binnen de Digital Game Research Association (DiGRA) werd bijvoorbeeld de *special interest group* ‘Games and film’ opgericht waarin gamewetenschappers gingen samenwerken met filmwetenschappers.<sup>9</sup> En er verschenen toonaangevende publicaties als *ScreenPlay. cinema/videogames/interfaces* (King & Krzywinska 2002) die enige jaren daarvoor ondenkbaar of marginaal zouden zijn geweest.

In deze bundel gaan de auteurs op zoek naar de relaties tussen film en computergames. Momenteel zijn we aanbeland in de derde fase, en het is deze fase die hier mijn interesse heeft. Niet alleen maakt gamestudies langzamerhand een integraal onderdeel uit van de mediawetenschappen, maar ook wordt spel steeds meer gezien ‘as a tool for the analysis of the media experience’ (Silverstone 1999, 59). Spel wordt meer en meer beschouwd als een centrale categorie om de mediacultuur te begrijpen (Neitzel & Nohr 2006, Thimm 2010). In deze derde fase is onderzoek naar het spelbegrip *werkelijk* geworden. Dit zien we ook terug in de institutionele veranderingen op het gebied van onderwijs en onderzoek.

Ten vierde zijn er binnen het onderwijs, binnen kunst- en mediaopleidingen (zowel universitair als hbo) nieuwe disciplines ontstaan – zoals nieuwe media-studies en computergame-studies – die veel onderzoek doen naar en onderwijs verzorgen over speltheorieën. Een voorbeeld hiervan zijn de activiteiten die plaatsvinden binnen GAP: het Center for the Study of Digital Games and Play, verbonden aan de Universiteit Utrecht.<sup>10</sup> Ook omdat kennisinstellingen als NWO, TNO, KNAW en Stichting Toekomstbeeld der Techniek onderzoek naar spel uitvoeren en/of faciliteren, zijn gamestudies langzamerhand een vast onderdeel geworden van de Nederlandse academische gemeenschap.<sup>11</sup>

Samengevat hebben veranderingen in cultuur en maatschappij, in de media, in de verhouding tussen gamestudies en mediatheorie en in de instituties, verder onderzoek naar het spelbegrip respectievelijk *mogelijk*, *wenselijk* en *werkelijk* gemaakt.

### III. Spel

Nu we weten dat en hoe onderzoek naar het spelbegrip mogelijk, wenselijk en werkelijk geworden is, resteren er voor vandaag drie vragen: Wat is spel, welke vormen heeft het spel aangenomen in de hedendaagse mediacultuur en wat versta ik onder de ludische, speelse wending in de mediatheorie? Beginnen we met het spelbegrip.

Om vat te krijgen op het spelbegrip wil ik de aandacht richten op een van de belangrijkste boeken in de hedendaagse discussie over spel: Johan Huizinga's *Homo ludens*. Dit boek, voor het

eerst gepubliceerd in 1938 en sindsdien vertaald in vele talen, wordt beschouwd als de meest invloedrijke modernistische uiteenzetting over spel. Het blijft – let wel: zeven decennia nadat het voor het eerst verscheen – een onvermijdelijk referentiepunt voor elke “serieuze” discussie over spel. Zonder twijfel heeft de impact die het boek nog steeds heeft te maken met haar grote ambitie en reikwijdte. Zoals de ondertitel ‘Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur’ duidelijk maakt, is het Huizinga’s ambitie om aan te tonen dat cultuur opkomt en zich ontplooit in en als spel. Huizinga geeft in het eerste hoofdstuk een definitie van het fenomeen spel, een definitie die sindsdien in bijna elk boek over spel wordt geciteerd. Spel is: ‘een vrije handeling, die als “niet gemeend” en buiten het gewone leven staande bewust is, die niettemin den speler geheel in beslag kan nemen, waaraan geen direct materieel belang verbonden is, of nut verworven wordt, die zich binnen een opzettelijk bepaalde tijd en ruimte voltrekt, die naar bepaalde regels ordelijk verloopt, en gemeenschapsverbanden in het leven roept.’ (Huizinga 2008, 41).

Laat ons ingaan op de zes elementen van deze definitie. Spel is allereerst als vrije handeling uitdrukking van de menselijke vrijheid, het is nutteloos en belangeloos. Spel behoort bij Huizinga tot de symbolische cultuur, hij noemt dit ‘heilige ernst’ (2008, 51). Dit staat tegenover het gewone leven, dat wat wij fragiele wezens nodig hebben om te overleven: voedsel, kleding, huisvesting *et cetera*. Deze zaken zouden we in de lijn van Huizinga “profane ernst” kunnen noemen; Spel is niet gemeend, het verwijst naar een activiteit van ‘doen alsof’ (idem, 75). De speler beseft dat het spel anders is dan het gewone leven; Spel is onderdompelend, het neemt de speler geheel in beslag, spel wordt begeleid door een gevoel van spanning en vreugde; Spel kenmerkt zich door specifieke grenzen in ruimte en tijd. En het spel kan altijd herhaald worden; Cruciaal voor het spel zijn de regels die de spelwereld constitueren. De regels van een spel zijn volstrekt bindend en onbetwifelbaar; Ten slotte schept het spel orde in de onvolmaakte wereld en het verwarde leven. Spel is onmisbaar voor de gemeenschapszin.

Deze speldefinitie heeft drie belangrijke vormen van kritiek opgeroepen. Ten eerste zou Huizinga’s definitie essentialistisch zijn in de zin dat het claimt te omvatten de essentie van de immense variëteit aan spel en spelen. Echter, je zou hetgeen spellen gemeen

hebben ook als een familiegelekenis kunnen beschouwen, in de zin van Wittgenstein. Een activiteit behoort dan tot de familie van het spel wanneer zij tenminste voldoet aan een aantal van deze kenmerken, en dit aantal bepaalt de mate van “speelsheid” van een activiteit.

Ten tweede zou Huizinga zich in te algemene zin uitlaten over het spel. Volgens Roger Caillois (1958/2001) moeten we vier verschillende spelcategorieën onderscheiden: *mimicry* (spel als doen alsof): variërend van kinderen die anderen nadoen tot theater. Ik verwees net ook naar televisie spelen op YouTube; *agôn* (spel met een competitie-element): competitiesporten zoals voetbal; *alea* (spel met een geluksfactor): zoals de loterij; *ilinx* (spel waarin duizeling centraal staat): bungee-jumping, de achtbaan. Naast deze vierdeling onderscheidt Caillois de polen *paidia* en *ludus*. In elk van de vier categorieën bevinden de spelvormen zich ergens tussen deze polen: *paidia* verwijst naar vrij spel, improvisatie, het is spontaan, impulsief; *ludus* disciplineert en verrijkt *paidia*, verwijst naar meer expliciet regelgestuurde vormen van spel.

Deze twee punten van kritiek zou je nog als een aanvulling op Huizinga kunnen zien, het derde punt van kritiek is echter fundamenteeler. Door spel te definiëren zoals hij doet, introduceert Huizinga een veel te strikte scheiding tussen spel en niet-spel. Speelse activiteiten hebben op zijn minst een aantal van de karakteristieken die ik net schetste, niet-spel kenmerkt zich door de oppositie: realiteit, nut, dwang, ernst *et cetera*. Dit heeft als gevolg dat Huizinga geen recht doet aan de ambiguïteit van het spel, volgens speltheoretici als Brian Sutton-Smith (1997) juist hét kenmerk van spel. Waarom doet Huizinga dat en wat zijn daar de gevolgen van? Huizinga doet dat omdat hij vasthoudt aan modernistische dichotomieën, ik noemde *Homo ludens* net niet voor niets de belangrijkste “modernistische” uiteenzetting over spel. Voor het moderne denken, ook dat van Huizinga, is er voor ambiguïteiten geen plaats, die moeten verdreven worden. Maar het gevolg hiervan is dat Huizinga verzeild raakt in onoplosbare conceptuele spanningen: Hij noemt spel de ene keer realiteit, de andere keer schijn: spel is een kerndimensie van het menselijk leven (realiteit), maar het bevindt zich als “doen alsof” toch buiten het gewone leven (schijn); hij noemt spel dan weer vrijheid dan weer een vorm van dwang: spel is een viering van de menselijke vrijheid, maar het neemt de speler ook geheel in beslag; de regels van het spel zijn absoluut bindend, terwijl spelers

ook spelen met de regels; hij noemt spel nutteloos maar soms ook nuttig: spel is een belangeloos intermezzo, maar scheidt ook orde en gemeenschap *et cetera*.

De oplossing voor dit derde punt van kritiek is dat we recht doen aan deze ambiguïteiten, omdat ze zo typerend zijn voor het spel. De speler bevindt zich bijvoorbeeld tegelijk in de gewone wereld én in de spelwereld; hierin komt de spelervaring overeen met de esthetische ervaring. Wanneer we spelen dompelen we ons enthousiast onder in de spelwereld, terwijl we tegelijkertijd afstand kunnen houden ten opzichte van ons speels gedrag. Het is juist hierdoor dat we dat gedrag “speels” kunnen noemen. En door deze dubbelheid kunnen we in meer of mindere mate kritische distantie hebben ten opzichte van de regels, kunnen we op deze regels reflecteren als slechts spelregels, altijd open voor aanpassing. Gezamenlijk vormen Huizinga’s ideeën rondom het spel en de drie genoemde aanpassingen een goed vertrekpunt voor de analyse van de ludificering van de hedendaagse mediacultuur, zoals we in de volgende paragraaf zullen zien.

Een laatste opmerking over *Homo ludens*. Ondanks dat Huizinga stelt dat alle cultuur opkomt en zich ontplooit in en als spel, claimt hij niet dat alle culturen blijven spelen. Volgens Huizinga was de romantiek de laatste fase in de cultuur met een speelse geest. In de negentiende eeuw treedt de spelfactor sterk op de achtergrond. En in het sombere laatste hoofdstuk – over het spelelement van de twintigste eeuw – stelt Huizinga dat het spelelement zijn betekenis grotendeels verloren heeft. De moderne cultuur wordt nauwelijks meer echt gespeeld. Een belangrijke reden voor de teloorgang van het spel is volgens Huizinga de opkomst van de technologie. Hier wil ik de stelling verdedigen – en daarmee een stap in de tijd zettend – dat digitale informatie- en communicatietechnologieën juist nieuwe vormen van spel mogelijk maken.

De eerste van de drie vragen – Wat is spel? – is nu beantwoord. De resterende twee vragen – Welke vormen heeft het spel aangenomen in de hedendaagse mediacultuur? En: Wat versta ik onder de ludische, speelse wending in de mediatheorie? – komen nu aan bod. Beginnen we met de tracerings van het spel in de hedendaagse mediacultuur.

#### IV. Speelse mediacultuur

In onze hedendaagse mediacultuur zijn digitale technologieën en spel nauw met elkaar verbonden. Om beter zicht te krijgen op de impact hiervan moeten we het spelbegrip verder specificeren. Van belang is om het onderscheid te benadrukken dat in de Engelse taal gebruikt wordt, dat tussen *play* en *game*. Hoe verhouden zich beide begrippen tot elkaar? *Play* is de meest algemene categorie. Hieronder vallen alle spelactiviteiten, waaronder games en niet-game activiteiten zoals speelse communicatie. *Games* zijn geformaliseerde onderdelen van *play*. Dit onderscheid stelt ons in staat onze aandacht niet alleen te richten op computergames, maar ook op de impact van spel op de mediacultuur als zodanig.

Het spelconcept zoals door Huizinga ontwikkeld – waartoe ik me voor vandaag beperk – lijkt me een goed vertrekpunt voor de analyse van onze media-ervaring omdat onze media- en spelervaringen veel kenmerken en ambigüiteiten gemeen hebben. Of, om het anders te zeggen, media – elk op hun eigen mediums specifieke wijze – bieden de gebruiker nieuwe mogelijkheden (*affordances*) om te spelen. Laten we kort de zes spelkenmerken – met inachtneming van de daaraan verbonden ambigüiteiten – in beschouwing nemen die we hierboven onderscheiden hebben.<sup>12</sup> Deze bespreking maakt duidelijk dat het proces van ludificering niet persé een positieve ontwikkeling is: vrijheid gaat hand in hand met dwang, plezier met ergernis zoals we zullen zien. Mediagebruik kan allereerst nutteloos, belangeloos, plezier zijn. Denk aan alle creatieve bewerkingen van *Star Wars* op YouTube. Maar het kan ook ingezet worden voor politieke doeleinden. Denk aan de Turkse rechtbank die onlangs de toegang tot YouTube blokkeerde vanwege de plaatsing van filmpjes die Atatürk, de stichter van de republiek Turkije, zouden beledigen; Het “doen alsof” verwijst naar het dubbele karakter van media. Zoals spel bestaat onze mediacultuur uit het accepteren van de ‘as-if-ness of the world’ (Silverstone 1999, 59). Volgens de filosoof Gianni Vattimo maakt de proliferatie van digitale media het vandaag de dag in toenemende mate moeilijk om zich een enkele realiteit voor te stellen. Dat wij door de media ons ‘gevoel voor de werkelijkheid’ (1998a, 24) zouden verliezen, beschouwt Vattimo dan ook eerder als bevrijding dan als een groot verlies. Media-realiteiten zijn slechts versies van de wijze waarop de

wereld werkt, onderhevig aan het ‘spel van interpretaties’ (1998b, 19). De impact van dit debat – kunnen media een objectieve realiteit laten zien of slechts versies van deze realiteit – zien we momenteel terug in de reorganisatie van de actualiteitenrubrieken bij de publieke omroep: de omroepen gaan gekleurd nieuws uitzenden, en Nieuwsuur zou objectiviteit moeten garanderen; Digitale media bieden vormen van plezier en ergernis die gerelateerd zijn aan interactiviteit: frustratie als de computer niet doet wat jij wilt, en het plezier dat je ervaart wanneer je je overgeeft aan de regels of wanneer je je hier juist tegen verzet; De specifieke grenzen van ruimte en tijd lijken zwaar onder druk te staan, denk aan de mobiele telefoon met haar cultuur van constante bereikbaarheid. Maar toch, de grenzen worden duidelijk wanneer we ons focussen op het aspect van veiligheid. Op sociale netwerksites als Facebook kunnen gebruikers spelenderwijs identiteiten construeren, iets dat niet noodzakelijkerwijs consequenties heeft voor het echte leven; Het element orde en gemeenschap is gerelateerd aan de formatie van sociale groepen, denk aan greenblogs als Worldchanging en Sustainablog die mensen verenigen die zich inzetten vóór een beter milieu en tégen de bestaande orde.

Op de zesde karakteristiek ten slotte – de regels van het spel – wil ik iets dieper ingaan. Regels kunnen geaccepteerd worden of je kunt er mee spelen, ze transformeren, zowel op individueel niveau als op het macroniveau van het mediasysteem. Om deze omgang met de regels beter te begrijpen moeten we ze relateren aan de wisselwerking tussen, enerzijds, niveaus van *playability* of speelbaarheid die verschillende media mogelijk maken (Küchlich 2004) en, anderzijds, de *ludoliteracy* of spelwijsheid waar specifieke gebruikers over beschikken (Zagal 2010). Deze speelsheid die voortkomt uit de relatie tussen een medium en zijn gebruiker werd met betrekking tot televisie verwoord door de al eerder genoemde John Fiske. Fiske maakte een onderscheid tussen twee vormen van spel. Ten eerste heeft een tekst (bijvoorbeeld een film) *play*, het beste te vertalen met “speling,” zoals een deur speling heeft wanneer de scharnieren los zitten. Spel is hier de vrije beweging binnen een meer rigide structuur. Ten tweede geeft deze speling de kijker ruimte om met de tekst te spelen en al spelenderwijs aan deze tekst een eigen interpretatie te geven. Denk bijvoorbeeld aan de film waarmee ik vandaag begon: *Slumdog Millionaire*. Is het een vorm van *poverty porn* (uitbuiting van armoede) of een kritische reflectie op de



sociale achtergronden van Jamal? Het bijzondere aan nieuwe media is dat zij meerdere vormen van participatie en daarmee speelbaarheid mogelijk maken, en dat zij zich dus niet beperken tot het spel der interpretaties (Raessens 2005).

Het eerste niveau van speelbaarheid is dat van de speler die accepteert dat 'de regels van een spel volstrekt bindend en onbetwifelbaar' zijn (Huizinga 2008, 39). Een dergelijke speler onderwerpt zich vrijwillig aan de binnen de spelwereld geldende regels. Het tweede niveau is dat van de valsspeler die 'veinst het spel te spelen' (ibidem). Deze speler – die bijvoorbeeld in computergames gebruik maakt van *cheat codes* – is zich bewust van de expliciete en impliciete spelregels en probeert beide (op oneigenlijke wijze) in eigen voordeel aan te wenden. Het derde niveau is dat van de spelbreker, 'de speler, die zich tegen de regels verzet, of zich eraan onttrekt' (ibidem). Een voorbeeld hiervan is de zogenoemde *modder*, de speler die nieuwe elementen toevoegt aan een computergame voor zover het systeem dat toelaat. Het vierde en laatste niveau is dat van de 'outlaw, de revolutionair' (idem, 39) en krijgt in de digitale cultuur gestalte in de programmeur. Daar waar de speler (niveau 1), de valsspeler (niveau 2) en de spelbreker (niveau 3) nog opereren binnen of zich verzetten tegen gestelde grenzen, creëert de programmeur (niveau 4) zijn 'eigen, nieuwen regel' (ibidem), zijn eigen spelwereld en doordenkt daarmee de speelbaarheid van een systeem tot in zijn uiterste vorm (Rushkoff 2010 en 2012).<sup>13</sup>

Ik wil drie voorbeelden geven waaruit blijkt dat een dergelijke spelbenadering productief is voor een analyse van de hedendaagse mediacultuur. Het eerste voorbeeld betreft (de studie naar) serious games, het tweede voorbeeld is hier een uitbreiding van en benadert digitale media en de digitale media-ervaring als iets speels en het derde voorbeeld betreft de discussie rondom het begrip mediawijsheid.

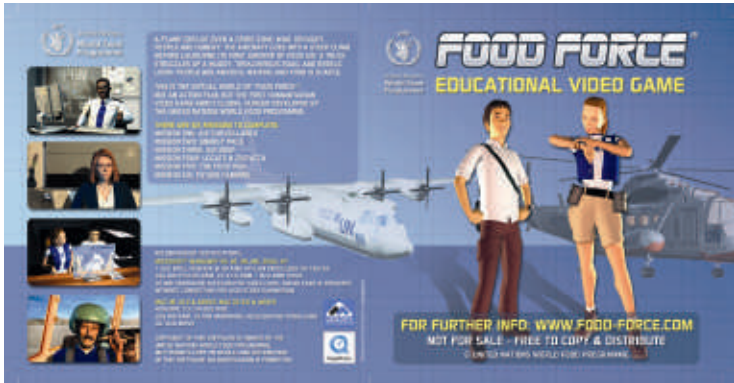
Serious games zijn computergames die niet alleen voor amusement maar ook voor educatieve doeleinden worden gespeeld. Deze games zijn vaak ontworpen als ideologische ruimtes, als werelden die als doel hebben spelers van bepaalde opvattingen te overtuigen. Denk bijvoorbeeld aan de door het World Food Programme (Verenigde Naties) gemaakte game *Food Force* (2005) die de speler ervan wil overtuigen dat humanitaire hulp, mogelijk gepaard gaand met militaire



1. Marionettenspeler Wilders, 2010.



2. Speeltuin Wilders, 2010.



3. *Food Force*, 2005.



4. *McDonald's Video Game*, 2006.



5. *September 12th: A Toy World*, 2003.



6. Cover brochure MA Nieuwe Media en Digitale Cultuur, 1998.



FACULTY OF HUMANITIES | UTRECHT UNIVERSITY

7. Center for the Study of Digital Games and Play, 2010.



8. GAP: Games and Play, 2010.

interventie – bij voorkeur door de VN – van groot belang is om conflicten wereldwijd op te lossen (zie afbeelding 3). Op het eerste gezicht een louter nobele zaak. Maar bij nader inzien blijkt dat dergelijke games gebouwd zijn op de metafoor van het Westen als helpende ouder, op de vooronderstelling dat noodsituaties, conflicten, oorlogen een lokale, interne oorsprong hebben en dat het conflict alleen van buiten gedefinieerd en opgelost kan worden. Zo beschouwd komen deze games ineens heel dicht te staan bij commerciële oorlogsgames als *Call of Duty* (2010) en *Medal of Honor* (2010) waarin een vergelijkbare analyse van conflicten wordt gemaakt: ook hier wordt gesuggereerd dat de oplossing van conflicten alleen mogelijk is door militaire interventie van buiten. Met andere woorden, serious games die een beroep doen op ons medeleven zijn geenszins onschuldig omdat zij schuld en verantwoordelijkheid op een bepaalde manier vormgeven. Dit roept de ethisch-politieke vraag op wat gameontwikkelaars, gameonderzoekers en gamespelers zouden moeten doen. De games effectiever maken door te proberen spelers volledig in die spelwereld onder te laten dompelen is een optie. Maar de vormgeving in het *game design* van een zekere mate van kritische distantie lijkt mij hierbij geen overbodige luxe, zoals ik aan de hand van het begrip “game-dispositief” (*gaming apparatus*) al eerder betoogde. Zo vormgegeven incorporeren serious games ‘a moment of disavowal – of distancing (...) We [de spelers] perform actions in the full knowledge that we are doing this within the constraints set by someone else’ (Raessens 2009b, 26). Dit onderscheid tussen onderdompeling en kritische distantie – door mij eerder getypeerd als een spelambigüiteit – is gebaseerd op de hierboven genoemde vormen van speelbaarheid. Binnen dergelijke serious games onderwerpen spelers zich normaalgesproken aan de binnen de spelwereld geldende ideologisch gekleurde regels, terwijl vanuit een ethisch-politiek perspectief bewustwording van (en waar nodig verzet tegen) deze regels juist van belang is. En het is hier de figuur van de programmeur die in de creatie van activistische computergames – zoals onafhankelijk geproduceerde *critical computer games* of *games of multitude*<sup>14</sup> – een alternatief geluid probeert te laten horen (Flanagan 2009, Dyer-Witford & De Peuter 2009).

Het tweede voorbeeld betreft de speelbaarheid van digitale media in zijn algemeenheid. Op het eerste gezicht lijkt het zo te zijn dat deze media de speelruimte van de gebruiker vergroten. Alle op

software gebaseerde producten kunnen namelijk gemodificeerd en aangepast worden aan de persoonlijke behoeften van de gebruiker (niveau 3 van speelbaarheid). Denk aan het hacken en doorontwikkelen van Sony's robothond Aibo. Toen Sony deze hond in 1999 op de markt bracht wilden de gebruikers al snel meer functionaliteiten. Een van hen, de hacker Aibopet, stelde via zijn website programma's ter beschikking waarmee individuele gebruikers de hond konden laten dansen. Zoals mediawetenschapper Mirko Schäfer laat zien, stelde Sony deze vormen van "spelen aan gene zijde van de gebruiksaanwijzing" (Schäfer 2006) in eerste instantie niet op prijs, dreigde met rechtszaken, maar ging al snel overstag. Sony zag in dat deze hacks ook in nieuwe versies van Aibo geïntegreerd konden worden. Deze speelse vorm van productmodificatie is kenmerkend voor de belangrijke veranderingen die plaatshebben in de hedendaagse cultuurindustrie. Dit voorbeeld getuigt – let wel: binnen bepaalde grenzen – van de desintegratie van het traditionele onderscheid tussen consument en producent. In de hedendaagse *bastard culture* (Schäfer 2011) kunnen mediagebruikers actieve participanten worden in het proces van creatie en evolutie van mediaproducten. Maar we moeten voorzichtig zijn niet al te naïef achter het tegenwoordige WEB 2.0-optimisme aan te lopen waarin gesuggereerd wordt dat wij – de consumenten – aan de macht zouden zijn. Dit optimisme 'urgently begs for deconstruction' (Van Dijck & Nieborg 2009, 855). Zo koos *Time Magazine* in 2007 als persoon van het jaar: 'You. Yes you. You control the information age. Welcome to your world'. Maar uit onderzoek naar het online spel *World of Warcraft* blijkt bijvoorbeeld dat er weliswaar onderhandelingen plaatsvinden tussen spelers en gamebedrijf Blizzard Entertainment (gamewetenschapper René Glas noemt deze onderhandelingen heel toepasselijk *games of stake*, 2010), maar dat de mate waarin spelers "speelruimte" kunnen opeisen om hun eigen ding te doen toch voornamelijk bepaald wordt door Blizzard. Uitgangspunt blijft – ook hier – dat je het spel moet kopen, je maandelijkse abonnementskosten moet betalen en zodoende onderdeel blijft van een systeem dat je als ludo-kapitalisme kunt betitelen.

Het derde voorbeeld betreft mediawijsheid. Hoe je nu te gedragen in deze mediacultuur die zich lijkt te kenmerken door autonomie en emancipatie enerzijds en het bepaald worden door media(technologie) anderzijds? Het vermogen om niet alleen op te

gaan in maar om tegelijkertijd kritische afstand te houden tot de media, en het vermogen om het arbitraire karakter en de veranderlijkheid van regels aan de orde te stellen (twee ambiguiteiten waar ik al naar verwees), zijn onderdelen van wat ik *ludoliteracy* of spelwijsheid zou willen noemen, een specifieke vorm of invulling van wat mediawijsheid wordt genoemd (Zagal 2010). Daar waar mediawijsheid in algemene termen gedefinieerd wordt als *'het geheel van kennis, vaardigheden en mentaliteit waarmee burgers zich bewust, kritisch en actief kunnen bewegen in een complexe, veranderlijke en fundamenteel gemedialiseerde wereld'* (Raad voor Cultuur 2005, 2), daar maakt het onderscheid tussen *game* en *play* en het onderscheiden van de verschillende vormen van speelbaarheid het mogelijk om op meer precieze wijze burgerparticipatie te definiëren. Gamewijsheid heeft met name betrekking op het spelen van computergames en omvat vaardigheden en kennis om games te gebruiken, kritisch te interpreteren en te produceren. Spelwijsheid daarentegen is toepasbaar in de volle breedte van de media. Dit is het spelen volgens de regels, het ombuigen en aanpassen van de regels om zodoende makkelijker door het systeem te bewegen, of het waar nodig en mogelijk aanpassen van het systeem (*to play the system*). Of zoals Gilles Deleuze het ooit formuleerde: het traceren en waar nodig creëren van vluchtlijnen, lekkages in het systeem mogelijk maken (Rabinow & Gandal 1986). Op deze wijze beschouwd, is het begrip "spel" niet alleen geschikt om onze hedendaagse mediacultuur te karakteriseren (speels) maar ook om de kennis en vaardigheden te omschrijven (spelwijsheid) die je nodig hebt om in deze mediacultuur te kunnen functioneren.

## V. Speelse wending in de mediatheorie

Resteert de vraag of er nu sprake is van een ludische wending in de mediatheorie. Het is goed om deze vraag in perspectief te zien. De afgelopen jaren volgden de claims dat er weer eens sprake zou zijn van een wending elkaar in hoog tempo op. We kenden al de linguistic turn, en nu zou er sprake zijn van een digital turn, material turn, visual turn, pictorial turn, experiential turn, spatial turn, cultural turn, mediamatic turn *et cetera*. Is hier sprake van begripsinflatie of vinden deze veranderingen momenteel echt allemaal plaats? Spreken in termen van wendingen kan



ook voortkomen uit een menselijke, al te menselijke neiging het belang van de eigen tijd te overschatten, misschien komt het zelfs voort uit de onweerstaanbare behoefte van hoogleraren die oraties houden om het belang van hun eigen onderzoek te benadrukken.

Verwijzend naar het voorafgaande meen ik te kunnen stellen dat er sprake is van een ludische wending en dat deze wending op het gebied van mediastudies twee elementen met elkaar verbindt. Aan de ene kant ontsluit de opvatting dat media speels zijn nieuwe objecten van onderzoek: computergames (waaronder serious games), speelse aspecten van mediagebruik (zoals productmodificaties) en wijsheid om op een speelse wijze om te gaan met de systemen waarvan je onderdeel bent (spelwijsheid). Aan de andere kant is er sprake van een ludische wending in de mediatheorie zelf, een wending waaraan deze oratie hoopt bij te dragen. Dit maakt het mogelijk om op een specifieke manier naar die media-objecten te kijken. Gebruikmakend van nieuwe begrippen en begrippenparen uit game- en play-studies ontstaat er een nieuw interpretatiekader, een specifieke focus voor de theoretische bestudering van media en hun gebruik. Denk aan begrippen als speelbaarheid (*playability*), game-dispositief (*gaming apparatus*), spelwijsheid (*ludoliteracy*), *games of stake* en *casual games-casual politicking*, en begrippenparen of ambiguïteiten zoals: de regels (constitutief en beperkend, geslotenheid) en de veranderlijkheid daarvan (openheid, vrijheid); ondergedompeld worden (je overgeven) maar ook kritische distantie houden (controle uitoefenen); belangeloosheid versus maatschappijkritiek; het uitbeelden van de realiteit of slechts versies daarvan; plezier om controle te hebben of juist niet. Deze begrippen-paren lijken mij bruikbaar om belangrijke karakteristieken van en vraagstukken op het gebied van de digitale mediacultuur zichtbaar te maken en op grond daarvan handelingsperspectieven mogelijk te maken. Denk bijvoorbeeld aan het spel om de macht tussen producenten, distributeurs en consumenten waarbij de industrie probeert de regels van het spel te bepalen terwijl bepaalde groepen gebruikers een zekere mate van openheid willen behouden door deze regels te transformeren.

Drie perspectieven zouden daarbij verenigd moeten worden: de politieke analyse van media met aandacht voor de machtsstrijd tussen producenten en consumenten en de impact van het ludo-kapitalisme; de analyse van de “digitaal-materiële” aspecten van media zoals die bestudeerd worden in *critical code studies* en *software studies*; en de

filosofische analyse van spel en media, van de lekkages in het systeem. Ik prijs me zeer gelukkig dat er binnen mijn Leerstoel veel expertise op dit gebied aanwezig is. Deze perspectieven bouwen voort op het boek *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology* (Boomen e.a. 2009) dat wij vorig jaar uitgegeven hebben in het kader van het tienjarige jubileum van de masteropleiding Nieuwe Media en Digitale Cultuur (1998-2008, zie afbeelding 6). Een dergelijke invulling van mediatheorie lijkt me uitermate vruchtbaar te zijn, niet alleen binnen ons Departement Media- en Cultuurwetenschappen maar ook daarbuiten. Nu wil ik deze ludische wending niet alleen bestuderen maar ook voltrekken. Dit noemde Henry Jenkins ooit ‘intervention analysis’ (Tulloch & Jenkins 1995, 238): interventie-analyse wil niet alleen bestaande ordeningen van kennis beschrijven en verklaren, maar deze ook veranderen. Hiervoor zijn wij – met als aanjagers Sybille Lammes, René Glas, Michiel de Lange, Teun Dubbelman en ikzelf – druk bezig om onze onderzoek- en onderwijsactiviteiten op dit gebied samen te brengen binnen een gemeenschap waarin onderzoekers en studenten (van binnen en buiten onze universiteit) samenwerken. Deze gemeenschap hebben we onlangs gedoopt: Center for the Study of Digital Games and Play, afgekort GAP (zie afbeeldingen 7 en 8). Als wij ons werk goed doen, associeert u GAP binnenkort niet meer met een uiting van wat Huizinga “profane ernst” zou noemen – kledingmerk GAP – maar met een uiting van “heilige ernst”: Games and Play.

## Dankwoord

Zeer gewaardeerde toehoorders, aan het einde van deze oratie wil ik enkele woorden van dank uitspreken. Mijnheer de Rector Magnificus, leden van het College van Bestuur en het Bestuur van de Faculteit Geesteswetenschappen van de Universiteit Utrecht, u allen dank ik dat u mij waardig acht de Leerstoel Mediatheorieën te bekleden.

Op mijn werkplek weet ik mij omringd door een groep collega's (in de Leerstoel Mediatheorie en daarbuiten) die mij dierbaar geworden zijn, zij maken het werken in dit departement tot een voorrecht. De leefbaarheid van ons departement heeft sterk te maken met de wijze waarop wij bestuurd worden, Rosemarie Buikema (hoofd) en Emile Wennekes (onderwijsdirecteur) dank ik voor hun bijdragen

daaraan. Mijn speciale dank gaat uit naar collega en goede vriend Chiel Kattenbelt en naar mijn nieuwe media-collega's: samen vormden wij de afgelopen jaren het best denkbare team. Dankzij coördinator Ann-Sophie Lehmann zal dat in de toekomst zeker zo blijven.

Dames en heren studenten, jullie dank ik voor jullie altijd weer kritische vragen. Ik ben blij dat velen van jullie inmiddels collega's geworden zijn, hetzij binnen hetzij buiten de universiteit. Ik verheug mij op onze toekomstige samenwerking.

Dank ik verder Marinka Copier en Mark Overmars (samen met zijn collega's van GATE), zonder hen had Utrecht niet een zo prominente internationale plaats kunnen verwerven op het gebied van gamestudies. Ik dank Ann Rigney en Martina Roepke die het onderdeel Changing Literacies (binnen het focusgebied Cultures and Identities) tot een succes gemaakt hebben. En ik dank Rosi Braidotti die dankzij haar onvermoeibare enthousiasme (niet alleen voor Deleuze) de universiteit echt een vrijplaats voor het denken laat zijn.

Het is onmogelijk hier de vele personen te bedanken die bijgedragen hebben aan mijn professionele ontwikkeling. Twee personen wil ik hier echter bij naam noemen. Frank Kessler en Jos de Mul, niet alleen omdat ik onder hun leiding in 2001 mijn proefschrift eindelijk afrondde, maar ook voor de vriendschap en collegialiteit die in en buiten de begeleidingsgesprekken is opgebloeid en daarna alleen nog maar is versterkt.

Dat ik het leven leid zoals ik dat doe dank ik natuurlijk in de eerste plaats aan mijn ouders. Toen mijn vader overleed in 1968 – veel te vroeg, hij was veertig, ik acht – heeft mijn moeder een drukke baan als maatschappelijk werkster weten te combineren met het opvoeden van mij en mijn twee broers George en Boudewijn. Moeder, ik weet zeker dat ik ook spreek namens hen als ik zeg dat we alles aan jou te danken hebben.

Sandra, Oliver en Nicholas, mijn laatste woorden zijn voor jullie. Oliver en Nicholas, dat jullie ons zijn toegevallen beschouwen wij als een groot wonder dat iedere dag ons leven verrijkt. Sandra, dat jij mijn levenspad kruiste is het mooiste dat me is overkomen. Jouw scherpe geest en warme hart zijn elke dag weer een bron van liefde en ik verheug me op alles wat ons nog te wachten staat.

Ik heb gezegd.

## Noten

1. De citaten komen uit *de Volkskrant*, 9 september 2010 en *NRC Next*, 10 september 2010; de tekeningen van Jos Collignon zijn gepubliceerd in *de Volkskrant*, 9 september 2010 en 7 oktober 2010. Ik dank Jos Collignon voor het ter beschikking stellen van beide tekeningen. Collignon had een vooruitziende blik: op 21 april 2012 liet Wilders het kabinet Rutte vallen. Zie de afbeeldingen 1 en 2 op de fotopagina's.
2. Voor een uitgebreidere analyse van *Slumdog Millionaire*, zie Raessens 2009a.
3. Voor meer informatie, zie de betreffende websites: [www.festivalofgames.nl](http://www.festivalofgames.nl), [www.dutchgamegarden.nl](http://www.dutchgamegarden.nl) en [gate.gameresearch.nl](http://gate.gameresearch.nl).
4. Een voorbeeld hiervan is de Duitse Piratenpartij. Voor een analyse zie de Duitse blog *Carta* ([carta.info](http://carta.info)), met name de bijdragen van Bieber 2009 en Lange 2012.
5. Wij kennen dit fenomeen al sinds 1959 in de Efteling – denk aan Holle Bolle Gijs – waar je als kind beloond wordt als je afval opruimt. In het kader van de EK 2012 komt Albert Heijn met een online “mannen tegen de vrouwen” pool. Op Facebook kunnen deelnemers uitslagen van wedstrijden voorspellen. Winnaars krijgen kortingen op AH-producten.
6. Zie het special issue ‘Gaming and Theory’ van het blad *symplokē*, volume 17, numbers 1-2. In dit nummer zijn bijdragen opgenomen ‘that engage the various intersections of the idea and practice of digital gaming and critical theory’ (5). Vooral wordt verwezen naar het werk van Gilles Deleuze en Félix Guattari.
7. De tendens om spelbegrippen in te zetten voor de analyse van de hedendaagse film zien we ook terug in Simons 2007 en Leschke & Venus 2007.
8. De termen *paidia* en *ludus* worden verderop in de tekst uitgelegd. De opvatting dat Facebook als een soort Big Brother op zoek is naar data over ons koopgedrag (*datamining*) en deze exploiteert om zo adverteerders in staat te stellen met doelgerichte advertenties gebruikers te kunnen achtervolgen, behoeft enige nuancering. In de mate dat de formats die Facebook hanteert groepen gebruikers óók in staat stellen overtuigender over zichzelf te liegen, zal het des te moeilijker worden erachter te komen wat individuele gebruikers écht leuk vinden. Dit lijkt me de paradox van Facebook.
9. Zie [www.digra.org](http://www.digra.org). In 2003 organiseerde de Universiteit Utrecht ‘Level Up’, de eerste DiGRA-conferentie (Copier & Raessens 2003).
10. Zie [www.gamesandplay.nl](http://www.gamesandplay.nl).
11. Zie bijvoorbeeld twee studies die uitgevoerd zijn naar zogenoemde *serious games*: het TNO-rapport *Serious gaming* (Kranenburg 2006) en de toekomstverkenning *Serious gaming: Vergezichten op de mogelijkheden* (Uden 2011) van Stichting Toekomstbeeld der Techniek. In het door NWO gefinancierde onderzoeksproject *Playful Identities (2005–2010)*, geleid door Valerie Frissen, Jos de Mul en Joost Raessens) stond centraal de impact van speelse media op de constructie van identiteit. Deze tekst bouwt voort op de resultaten van dit

- project. Zie ook noot 12.
12. Voor een uitgebreide analyse, zie Cermak-Sassenrath (2010) en het boek waarmee het Playful Identities-project wordt afgesloten: Frissen e.a. (te verschijnen), zie ook noot 11.
  13. Dit neemt niet weg dat ook een programmeur gebonden is aan bepaalde codes en protocollen waardoor een absolute vrijheid onmogelijk is. Dit is een belangrijk thema binnen *critical software studies*, zie Galloway 2004 en 2006. Daarnaast is ook de programmeur gebonden aan de grenzen van het ludokapitalisme (Dibbell 2006 en 2008).
  14. Denk aan meer casual games als *McDonald's Video Game* (2006) van het Milanese collectief van media-activisten Molleindustria ([www.molleindustria.org](http://www.molleindustria.org)) en *September 12th: A Toy World* (2003) en *Madrid* (2004) van [newsgaming.com](http://newsgaming.com). Aan de hand van Jesper Juul's notie van *casual games* (2010) benoemt nieuwe media-wetenschapper Alex Gekker dergelijke vormen van speels activisme als *casual politicking* (Gekker 2012). Zie afbeeldingen 4 en 5.

## Bibliografie

Aarseth, Espen (2001). Computer Game Studies, Year One. In: *Game Studies*, volume 1, issue 1, July. [[www.gamestudies.org/0101/editorial.html](http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html)]

Bauman, Zygmunt (1995). *Life in Fragments. Essays in Postmodern Morality*. Oxford: Blackwell.

Bieber, Christoph (2009). Kampagne als “Augmented Reality Game”: Der Mitmachwahlkampf der Piratenpartei. [[carta.info/15450](http://carta.info/15450)]

Boomen, Marianne van den, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens & Mirko Tobias Schäfer, eds. (2009). *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Buckland, Warren, ed. (2009). *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell.

Caillois, Roger (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press. Vertaling van *Les jeux et les hommes* (1958). Paris: Gallimard.

Cermak-Sassenrath, Daniel (2010). *Interaktivität als Spiel. Neue Perspektiven auf den Alltag mit dem Computer*. Bielefeld: transcript Verlag.

Copier, Marinka & Joost Raessens, eds. (2003). *Level Up. Digital Games Research Conference*. Utrecht: Universiteit Utrecht.

Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled & Lennart Nacke (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. In: *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*. New York: ACM, 9-15.

Dibbell, Julian (2006). *Play Money. Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*. New York: Basic Books.

Dibbell, Julian (2008). The Chinese Game Room. Play, Productivity, and Computing at Their Limits. In: *Artifact*, 2 (3), 1-6.

Dijck, José van & David Nieborg (2009). Wikinomics and its discontents: a critical analysis of Web 2.0 business manifestos. In: *New Media & Society*, 11 (5), 855-874.

Dyer-Witheford, Nick & Greig de Peuter (2009). Games of Multitude. In: *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 185-214.

Feely, Jim (2006). Lights! Camera! Vodcast! How to make your own viral hit. In: *Wired*, 14.05. [[www.wired.com/wired/archive/14.05/howto.html](http://www.wired.com/wired/archive/14.05/howto.html)]

Fiske, John (1987). Quizzical pleasures. In: *Television Culture*. London: Routledge, 265-280.

Flanagan, Mary (2009). Critical Computer Games. In: *Critical Play. Radical Game Design*. Cambridge, MA: The MIT Press, 223-249.

Frissen, Valerie, Sybille Lammes, Michiel de Lange, Jos de Mul & Joost Raessens, eds. (te verschijnen). *Homo Ludens Digitalis: Media, Play and Identity*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Galloway, Alexander R. (2004). *Protocol. How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Galloway, Alexander R. (2006). *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Gekker, Alex (2012). *Gamocracy: Political communication in the age of play*. MA-thesis Nieuwe Media en Digitale Cultuur, Faculteit Geesteswetenschappen, Universiteit Utrecht.

Glas, René (2010). *Games of Stake. Control, Agency and Ownership in World of Warcraft*. Proefschrift Faculteit Geesteswetenschappen, Universiteit van Amsterdam.

Houtekamer, Carola (2009). Taal is speelser geworden. In: *NRC Next*, 28 september, 4.

Huizinga, Johan (2008). *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Juul, Jesper (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: The MIT Press.

King, Geoff & Tanya Krzywinska, eds. (2002). *ScreenPlay. cinema/ videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.

Kranenburg, Karin van e.a., red. (2006). *Serious gaming. Onderzoek naar knelpunten en mogelijkheden van serious gaming*. TNO-rapport 33866.

Küchlich, Julian (2004). Play and Playability as Key Concepts in New Media Studies. [[www.playability.de/Play.pdf](http://www.playability.de/Play.pdf)]

Lange, Andreas (2012). LiquidFeedback: Gamification der Politik? [[carta.info/42081](http://carta.info/42081)]

Leschke, Rainer & Jochen Venus, hrsg. (2007). *Spielformen im Spielfilm. Zur Medienmorphologie des Kinos nach der Postmoderne*. Bielefeld: transcript Verlag.

Minnema, Lourens (1998). Play and (Post)Modern Culture. An Essay on Changes in the Scientific Interest in the Phenomenon of Play. In: *Cultural Dynamics*, 10 (1), 21-47.

Neitzel, Britta & Rolf F. Nohr, hrsg. (2006). *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag.

Raad voor Cultuur (2005). *Mediawijsheid. De ontwikkeling van nieuw burgerschap*. Den Haag: Raad voor Cultuur.

Rabinow, Paul & Keith Gandal (1986). The intellectual and politics (an interview with Gilles Deleuze). In: *History of the present*, 2, 1-2, 20-21.



Raessens, Joost (2005). Computer Games as Participatory Media Culture. In: Joost Raessens & Jeffrey Goldstein, eds. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: The MIT Press, 373-388.

Raessens, Joost (2006). Playful Identities, or the Ludification of Culture. In: *Games and Culture. A Journal of Interactive Media*, 1 (1), 52-57.

Raessens, Joost (2009a). Homo ludens 2.0. In: *Metropolis M*, n° 5-oktober/november, 64-69, 85-88. [metropolism.com/magazine/2009-no5/homo-ludens-2.0]

Raessens, Joost (2009b). Serious games from an apparatus perspective. In: Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehmann, Joost Raessens & Mirko Tobias Schäfer, eds. *Digital Material. Tracing New Media in Everyday Life and Technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 21-34.

Rifkin, Jeremy (2000). *The Age of Access. The New Culture of Hypercapitalism, Where All of Life Is a Paid-for Experience*. New York: Jeremy P. Tarcher/Putnam.

Rushkoff, Douglas (2010). *Program or be Programmed: Ten Commands for a Digital Age*. New York: OR Books.

Rushkoff, Douglas (2012). *Monopoly Moneys. The media environment of corporatism and the player's way out*. Proefschrift Faculteit Geesteswetenschappen, Universiteit Utrecht.

Schäfer, Mirko Tobias (2006). Spielen jenseits der Gebrauchsanweisung. Partizipation als Output des Konsums software-basierter Produkte. In: Britta Neitzel & Rolf F. Nohr, hrsg. *Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion*. Marburg: Schüren Verlag, 296-312.

Schäfer, Mirko Tobias (2011). *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Schiller, Friedrich (2009). *Brieven over de esthetische opvoeding van de mens*. Amsterdam: Octavo.

- Silverstone, Roger (1999). *Why study the media?* London: Sage.
- Simons, Jan (2007). *Playing the Waves. Lars von Trier's Game Cinema.* Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Sutton-Smith, Brian (1997). *The Ambiguity of Play.* Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Thimm, Caja, hrsg. (2010). *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft.* Wiesbaden: VS Verlag.
- Tulloch, John & Henry Jenkins (1995). *Science Fiction Audiences. Watching Doctor Who and Star Trek.* London: Routledge.
- Uden, Jacco van e.a., red. (2011). *Serious gaming: Vergezichten op de mogelijkheden.* Den Haag: Stichting Toekomstbeeld der Techniek.
- Vattimo, Gianni (1998a). *De transparante samenleving.* Amsterdam: Boom.
- Vattimo, Gianni (1998b). Die Grenzen der Wirklichkeitsauflösung. In: Gianni Vattimo & Wolfgang Welsch, hrsg. *Medien-Welten Wirklichkeiten.* München: Wilhelm Fink Verlag, 15-26.
- Zagal, José P. (2010). *Ludoliteracy.* Pittsburgh, PA: ETC Press. [[ludoliteracy.com/ludoliteracy.pdf](http://ludoliteracy.com/ludoliteracy.pdf)]

## Curriculum vitae

Joost Raessens (Eindhoven 1960) studeerde Filosofie, Film- en Opvoeringskunsten (beide *cum laude*) en Franse Taal- en Letterkunde aan de Radboud Universiteit Nijmegen, en vervolgens Filmwetenschap aan de Université de la Sorbonne Nouvelle, Parijs (DEA, *cum laude*). Hij promoveerde in 2001 aan de Erasmus Universiteit Rotterdam op *Filosofie & film. Vivre la différence: Deleuze en de cinematografische moderniteit* (Budel: Damon). Sinds 1998 is hij verbonden aan de Universiteit Utrecht, Departement Media- en Cultuurwetenschappen. In 2004-2005 was hij gastdocent 'Film and Visual Culture' aan de University of California, Riverside; in 2006 was hij gastdocent 'Game Studies' aan de University of California, Los Angeles. Hij was voorzitter van het openingscongres Level Up van de Digital Games Research Association (DiGRA) in 2003. Van 1998 tot 2008 was hij coördinator van de masteropleiding Nieuwe Media en Digitale Cultuur, zie [www.newmediastudies.nl](http://www.newmediastudies.nl). Hij is lid van de Raad voor Geesteswetenschappen (KNAW), lid van de editorial board van *Games and Culture. A Journal of Interactive Media* (SAGE) en maakt deel uit van verschillende onderzoeksprogramma's, zoals Playful Identities, GATE en Mobile Learning-Citizen Science. Zijn publikaties liggen op het gebied van de mediatheorie, nieuwe media en digitale cultuur en game studies. Hij is een van de oprichters van GAP: het Center for the Study of Digital Games and Play, zie [www.gamesandplay.nl](http://www.gamesandplay.nl). Voor meer informatie, zie [www.raessens.nl](http://www.raessens.nl).

### **De laatste uitgaven in deze reeks zijn:**

- Marlene van Niekerk, *The Fellow Traveller (A True Story)* (2008)
- Bas van Bavel, *Markt, mensen, groei en duurzaam welzijn? Economie en samenleving van de Middeleeuwen als laboratorium* (2008)
- Ed Jonker, *Ordentelijke geschiedenis. Herinnering, ethiek en geschiedwetenschap.*(2008)
- Wolfgang Herrlitz, *(Hoog-) Leraar Frantzen. Een stukje historie van het 'hoog' en 'laag' in de lerarenopleiding Duits te Utrecht* (2008)
- Wijnand W. Mijnhardt, *Religie, tolerantie en wetenschap in de vroegmoderne tijd* (2008)
- Michal Kobialka, *Representational Practices in Eighteenth-Century London: A Prolegomenon to Historiography of the Enlightenment* (2009)
- Árpád P. Orbán, *Kan een christen twee heren dienen? De omgang met Ovidius in de Latijnse Middeleeuwen* (2009)
- Geert Buelens, *In de wereld* (2009)
- Paul Ziche, *Door een rode bril. Idealisme voor Cartesianen* (2009)
- Deryck Beyleveld, *Morality and the God of Reason* (2009)
- Eric Reuland, *Taal en regels. Door eenvoud naar inzicht* (2009)
- Sander van Maas, *Wat is een luisteraar? Reflectie, interpellatie en dorsaliteit in hedendaagse muziek* (2009)
- Paul Gilroy, *Race and the Right to be Human* (2009)
- Marco Mostert, *Maken, bewaren en gebruiken. Over de rol van geschreven teksten in de Middeleeuwen* (2010)
- David Pascoe, *Author and Autopilot: The Narratives of Servomechanics* (2010)
- Bert van den Brink, *Beeld van politiek* (2010)
- Peter Galison, *The Objective Image* (2010)
- Frans Timmermans, *Het Europees Project in een mondiaal perspectief – 'chez nous – de nous – et avec nous!'* (2010)
- Frans W.A. Brom, *Thuis in de technologie* (2011)
- Joris van Eijnatten, *Beschaving na de cultural turn. Over cultuur, communicatie en nuttige geschiedschrijving* (2011)
- Joanna Bourke, *Pain and the Politics of Sympathy, Historical Reflections, 1760s to 1960s* (2011)
- Leo Lentz, *Let op: Begrip verplicht! Begrijpelijkheid als norm in de wet* (2011)
- Jos J.A. van Berkum, *Zonder gevoel geen taal* (2011)
- Martti Koskeniemi, *Histories of International Law: Dealing with Eurocentrism* (2011)
- Michael W. Kwakkelstein, *Het wezen van de schilderkunst volgens Leonardo da Vinci. Over de verhouding tussen kunsttheorie en de praktijk van de schilder in de Renaissance* (2011)
- Peter-Ben Smit, *De canon: een oude katholieke kerkstructuur?* (2011)
- Els Stronks, *Loden letters, digitale dartels* (2012)
- Bob G.J. de Graaff, *De ontbrekende dimensie: intelligence binnen de studie van internationale betrekkingen* (2012)
- Christian Lange, *The Discovery of Paradise in Islam* (2012)

## Colofon

Copyright: Joost Raessens.

Vormgeving en druk: Labor Grafimedia BV, Utrecht.

Deze uitgave is gedrukt in een oplage van 300.

Gezet in de PBembo en gedrukt op 120 grams papier Biotop.

ISBN 987-94-6103-024-5.

Uitgave: Faculteit Geesteswetenschappen, Universiteit Utrecht, 2012.

Het ontwerp van de reeks waarin deze uitgave verschijnt is beschermd.

