

Eindpaper

Perspectives on Games 07/08

Jesse Zuurmond

jesse.zuurmond@student.uva.nl

5604982

Universiteit van Amsterdam, Nederland

27-03-08

5910 woorden

ABSTRACT

De computergame *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003) wordt in deze paper binnen drie kaders geanalyseerd: allereerst vanuit het kader *narratology versus ludology*, vervolgens vanuit het kader van rassen- en genderrepresentaties en ten slotte vanuit een economisch kader waarin de game-industrie centraal staat.

Keywords: *Beyond Good & Evil*, *narratology*, *ludology*, ras, gender, game-industry

INTRODUCTIE

In deze paper staat de computergame *Beyond Good & Evil* (Ubisoft, 2003) centraal. *Beyond Good & Evil* is een game die op meerdere platforms is uitgekomen maar op elk platform exact hetzelfde is, op wat kleine grafische verschillen na. Naast dat het een multi-platform game is, is het ook een mengelmoes van verschillende genres, zoals zoveel moderne games. Het ‘hoofdgenre’ is echter het algemeen geaccepteerde genre van de *action-adventure* game (in de traditie van veel *Zelda*-games, *Kameo* en *Banjo & Kazooie* bijvoorbeeld). Er zal in deze paper niet al te diep ingegaan worden op het problematische element van meerdere (en ‘verzonnen’) genres en verdere specificatie blijft daarom uit. De invloeden uit *stealth-based* games en racegames zijn aanwezig, maar doen niets af aan het feit dat *Beyond Good & Evil* een echte *action-adventure* game is. *Beyond Good & Evil* is verder een op zichzelf staande serie met maar één deel, grotendeels te wijten aan het gebrek aan commercieel succes – ondanks de uitstekende ontvangst bij de pers. Historiografisch gezien staat *Beyond Good & Evil* in ‘The

Next Generation' videogames zoals René Glas het in zijn hoorcollege heeft geformuleerd.

Het verhaal

In *Beyond Good & Evil* speelt de speler met de jonge fotografe Jade, vergezeld door Pey'j (spreek uit als Peetsj) en – later – Double-H. De setting van de game is de eilandengroep Hillys, die oorlog voert met een kwaadaardig buitenaards ras genaamd de DomZ. Jade ontdekt, vanaf het moment dat ze geronseld wordt door de ondergrondse beweging IRIS, dat er een enorm complot binnen het 'staatsleger' van Hillys, de Alpha Section, aan de gang is. Jade zal gedurende het spel de corruptie, leugens en misleiding van zowel de Alpha Section als de media aan het licht brengen en de oorlog beëindigen. De fotocamera van Jade staat hierbij centraal: naast dat je hiermee interessante schepsels kunt fotograferen voor geld, kunnen ook bewijzen van de corruptie op de gevoelige plaat vastgelegd worden. Jade reist via verschillende voertuigen door Hillys heen om bewijzen te verzamelen, terwijl onderweg de nodige eindbazen verslagen moeten worden, om zo de corruptie van Alpha Section en de misleiding door de media aan het daglicht te brengen.

ESSAY 1: NARRATOLOGY VERSUS LUDOLOGY

Introductie

In het vakgebied van de *game studies* vindt er al een aantal jaar een discussie plaats over het perspectief dat gebruikt moet worden om computergames te analyseren – ik gebruik de term computergame

als overkoepelende term voor de verschillende typen games, dit in tegenstelling tot de veelgebruikte term videogames. Naar mijn mening is het namelijk het computerelement en niet het feit dat ze op een (televisie-)scherm worden weergegeven, dat games hun eigen plek binnen de media geven als interactieve entertainmentvorm (Glas, 2004: 6).

De twee perspectieven die naar voren komen in deze discussie zijn *narratology* en *ludology*. Ik zal later specifieker ingaan op deze perspectieven. Het doel van deze essay is echter niet om partij te kiezen voor één van deze perspectieven, noch om een 'ultiem' perspectief te formuleren. Wat ik wil aantonen in dit essay, is dat *game studies* niet gebaat is bij een discussie waar perspectieven tegenover elkaar komen te staan door de gedachte bij een aantal

wetenschappers dat één perspectief de focus zou moeten bepalen van *game studies*, waarbij de ander naar de achtergrond verbannen wordt (Eskelinen, 2001). Aan de hand van de game *Beyond Good & Evil* wil ik aantonen dat we bij het bestuderen van een game niet van tevoren een algemeen perspectief vastgesteld moeten hebben, maar de game als individueel onderzoeksobject moeten zien en het perspectief daarop moeten afstellen. Bij het afstellen van dit perspectief moeten we ons vervolgens niet blind staren op bijvoorbeeld *ludology* of *narratology* maar uit verschillende theorieën de elementen kiezen die bij de individuele game het beste passen. Dat betekent voor *Beyond Good & Evil* dat ook *remediation* (Bolter, 1996) een belangrijk begrip is voor het analyseren van de game.

Definities

Het is belangrijk heldere definities te formuleren van de perspectieven voordat ze toegepast worden op *Beyond Good & Evil*. Bovendien lijkt een deel van het debat tussen *narratology* en *ludology* te berusten op een misverstand wat betreft de definities die beide partijen gebruiken, wat nogmaals het belang aangeeft van duidelijke definiëring.

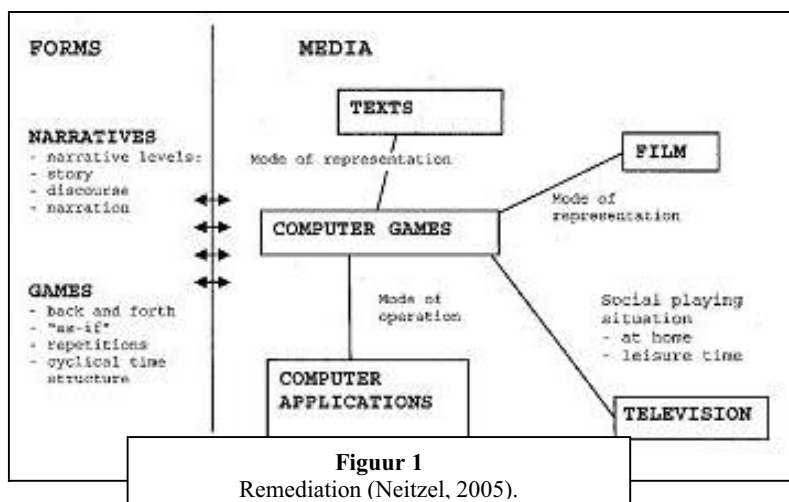
Narratology is al jaren binnen de geesteswetenschappen een sleutelbegrip als het gaat om het begrijpen en analyseren van verschillende culturele uitingen. Binnen de geesteswetenschappen wordt er niet voor niets vaak gesproken over een tekst, ongeacht of het over een boek, schilderij, film, muziekstuk of computergame gaat. “Narrative became generally considered as the core pattern for cognition, comprehension and explanation and as the most important tool for construing identities and histories” (Simons, 2006). Goed, het moge duidelijk zijn dat *narratology* centraal staat binnen de geesteswetenschappen, maar welke positie neemt het begrip in met betrekking tot *game studies*? Gonzalo Frasca gebruikt de volgende definitie: “[a narratologist is] a scholar who studies narratology, a set of theories of narrative that are independent of the medium of representation” (Frasca, 2003). In andere woorden, een wetenschapper die theorieën gebruikt van de *narratology* om een computergame te analyseren is een *narratologist*. In het geval van computergames moeten we daarbij vooral denken aan het verhaal dat een computergame kan vertellen, hoe dit verhaal tot stand komt en welke rol de speler inneemt bij het spelen van de game.

Maar als je alleen van *narratology* uitgaat bij het analyseren van computergames, mis je de fundamentele eigenschappen die computergames uniek maken: “to claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories” (Aarseth, 1997). Helemaal als je kijkt naar computergames zoals *Pong* (Atari Inc, 1972) zie je dat je met *narratology* als uitgangspunt niet ver komt: er is absoluut geen verhaalstructuur te

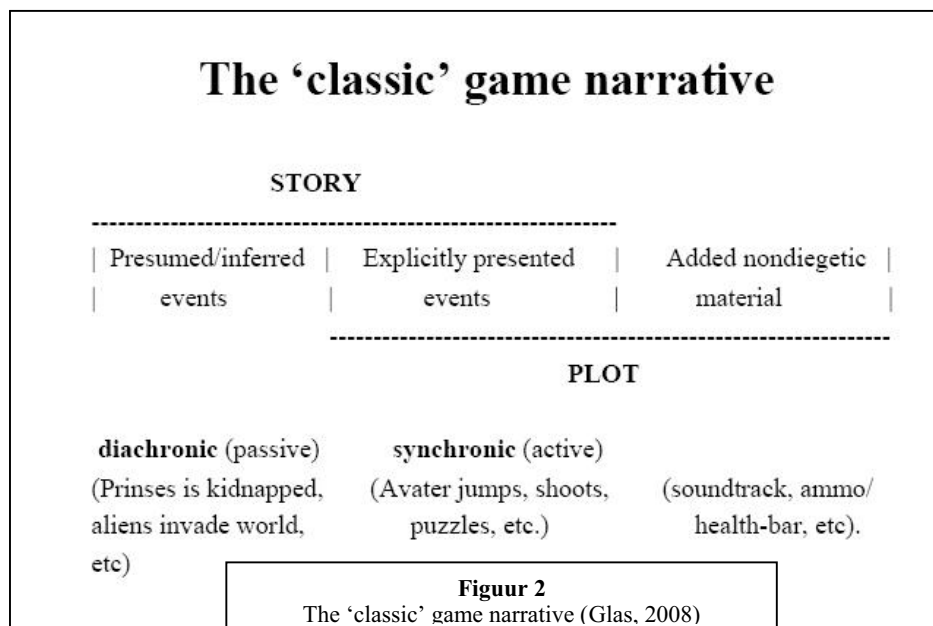
herkennen. Het enige wat er op het scherm gebeurt, is het in het spel houden van een witte pixel door middel van een wit streepje dat de speler kan bewegen. Versimpeld tennis, zo je wilt. *Ludologists* menen daarom dat je bij het analyseren er vanuit moet gaan dat een computergame op de eerste plaats een game is en daarom dient onderzoek vooral op aspecten van de *gameplay* gericht te worden, waarbij de rest minder belangrijk is¹ (Aarseth, 1997). Jesper Juul formuleert het als volgt:

Using other media as starting points, we may learn many things about the construction of fictive worlds, characters ... but relying too heavily on existing theories will make us forget what makes games games: Such as rules, goals, player activity, the projection of the player's actions into the game world, the way the game defines the possible actions of the player. It is the unique parts that we need to study now (Juul, 2001).

Een ander belangrijk begrip dat in het achterhoofd gehouden moet worden is *remediation*, wat gezien kan worden als het integreren en veranderen van technieken en kenmerken van oude media door nieuwe media (Bolter, 1996). Bij het ontstaan van nieuwe media verdwijnen oude media nooit helemaal, maar leven voort in de nieuwe media (zie figuur 1). Als voorbeeld zou je de mobiele telefoon kunnen nemen, waarbij het toetsenbord bijna hetzelfde is gebleven als veel vaste telefoons. Ook in veel computergames zien we kenmerken uit, bijvoorbeeld, films terug. Als we deze kenmerken niet in verband zien met de geschiedenis voor de computergames en oude media, kunnen we ze niet goed interpreteren. "Television, video, and now computers and game consoles with their digital games have more or less followed cinematic conventions and appropriated them to their own strengths and limitations" (Järvinen, 2001).



¹ Let op: *ludologists* menen niet dat *narratology* compleet verworpen moet worden. Zie ook: Frasca, 2003.



De verkenning van *Beyond Good & Evil*

In deze paragraaf wordt aan de hand van *Beyond Good & Evil* aangetoond dat geen van de bovengenoemde perspectieven *an sich* volstaat om alle aspecten van *Beyond Good & Evil* te analyseren. Een combinatie is nodig om tot een analyse te komen die recht doet aan de game. De analyse zal vrij systematisch zijn, waarmee bedoeld wordt dat de perspectieven stapsgewijs gebruikt worden om een aantal aspecten te benoemen.

Allereerst *narratology*. Wat kunnen we allemaal uit *Beyond Good & Evil* halen als we puur naar narratologische aspecten kijken? Om te beginnen moeten die narratologische aspecten gedefinieerd worden: allereerst het *narrative* en de structuur hiervan, vervolgens de rol van de speler in het geheel.² Bij het bespreken van het *narrative* hanteer ik de definitie en de *story/plot*-structuur van Bordwell en Thompson (Bordwell, 1997). Deze structuur van het *narrative* kan ook op een groot aantal games vrij precies toegepast worden (zie figuur 2). Als figuur 2 toegepast wordt op *Beyond Good & Evil* kunnen we de verschillende onderdelen nauwkeurig invullen om zo een goed idee te krijgen van het *narrative*. De *story* van *Beyond Good & Evil* is als volgt gestructureerd: het diachronische, passieve deel wordt verbeeld door middel van *cut-scènes* (*cut-scènes* zijn passieve onderbrekingen van de *gameplay*) en vertelt het verhaal van Jade, de fotografe die tijdens een oorlog tegen de DomZ in een ondergrondse verzetsbeweging terecht komt en zo een schandaal aan het daglicht brengt en de oorlog beëindigt. Dit deel van de *story* staat helemaal vast van tevoren en er is geen ontkomen aan dat de game begint met de aanval van de DomZ op Jade en eindigt met vrede. Het synchronische

² Tijd is ook een belangrijk begrip in *narratology*, maar gezien het feit dat dit geen belangrijke rol speelt in *Beyond Good & Evil* heb ik besloten het begrip, ook met het oog op het aantal woorden, niet te bespreken.

deel van de *story* wordt in computersgames verbeeld door de acties van de speler – dit is een duidelijk voorbeeld waar *narratology* en *ludology* samen komen – waarbij ook een deel van het verhaal verteld wordt. In het geval van *Beyond Good & Evil* moet de speler Jade door de wereld heen loodsen, waarbij puzzels opgelost worden, geld wordt verzameld en eindbazen worden verslagen om verder te komen in het verhaal. Dit synchronische deel is ook onderdeel van het *plot*, maar wordt aangevuld door non-diëgetisch materiaal dat in *Beyond Good & Evil* de interface is, bestaande uit een levensmeter, een portret van Jade en verschillende context-gevoelige acties die je met de actieknop kan uitvoeren.

Maar hoe zit het dan met de rol van de speler?

The recipient reads or sees (in the case of film) a narrative produced by someone else, interprets it, and then constructs a story on the basis of this interpretation. The recipient's task is primarily an interpretative one. In the computer game, the player establishes a concrete order of events in the course of playing the game. The player is responsible for creating the [synchronic part of the] plot, in addition to the interpretative task (Neitzel, 2005).

De speler bepaalt dus voor een gedeelte het verloop van het spel. De paradox is echter dat hoewel de speler de *plot* van *Beyond Good & Evil* voor een gedeelte kan beïnvloeden door zijn acties in het actieve synchronische gedeelte, het einde van het verhaal onafwendbaar en onveranderbaar is.³ Hoe kan dit dilemma, waarbij de speler wel enige vrijheid heeft om de narratieve structuur te beïnvloeden maar wel altijd gebonden is aan de regels van de *hardware* en programmatuur van de game, theoretisch opgelost worden? Britta Neitzel komt met de volgende oplossing, die ik persoonlijk zeer goed van toepassing vind op computersgames en daarmee ook op *Beyond Good & Evil*: de “*implied author*”.

Narratology designs the instance of the implied author from the content of the text based on the model of a real author. According to this conception, the implied author is the authority that creates the text on the one hand, and on the other hand is dependent on the text. [...] He or she initiates certain sequences but not the entire text in the sense of a real author, because the chain of events is dependent on the virtual

³ Dit geldt voor *Beyond Good & Evil*. Er zijn meerdere computersgames te noemen waarbij de speler wel controle heeft op het einde van het spel. Deze verschillende eindes blijven echter wel binnen de onvermijdelijke grenzen van de code die door de ontwikkelaars van de game is gemaakt.

world with its possibilities and restrictions, which are not brought forth by the implied author, but dictated by the program and the hardware (Neitzel, 2005).

Als speler ben je dus een *implied author* van het verhaal van *Beyond Good & Evil*. Je hebt enige vrijheid binnen het *plot* om keuzes te maken zoals het wel of niet fotograferen van iets, het wel of niet verslaan van een monster of simpelweg de keuze om ergens wel of niet heen te lopen. Deze vrijheid blijft echter ten alle tijden beperkt door de grenzen van de virtuele wereld waarin de speler zich begeeft.

Tot zover de analyse vanuit de *narratology*, over naar de *ludology* als uitgangspunt. Dat betekent dat er gekeken gaat worden naar aspecten van de *gameplay*. Vanuit het perspectief van de *gameplay* gezien is het doel van het spel niet zozeer het bereiken van vrede met de DomZ, maar de verschillende gevechten te winnen zonder dood te gaan en puzzels volgens de regels op te lossen. De *gameplay* van *Beyond Good & Evil* bestaat vooral uit het verkennen van de wereld, het verslaan van monsters en het oplossen van puzzels en dit alles moet gebeuren zonder dat de levensmeter leegraakt. Dit levert geen *highscore* of ervaringspunten op, maar vooruitgang in de game. Met andere woorden, het actieve synchronische deel van de narratieve structuur en de rol van de speler als *implied author* vormen ook een belangrijk deel van de *gameplay* van *Beyond Good & Evil*. Er zitten wel een aantal onderdelen in *Beyond Good & Evil* die vanuit *narratology* over het hoofd gezien zouden worden: de optionele races, bijvoorbeeld. Deze races zijn puur *gameplay*: je racet als Jade tegen een tegenstander volgens de regels van het spel, met als doel eerder dan je tegenstander en in één stuk over de eindstreep te komen.

Bijna elk onderdeel van *Beyond Good & Evil* is nu onder de loep genomen, maar we hebben de game nog niet in een media-historische context geplaatst. De al eerder genoemde cut-scènes, cameravoering, alsmede de hele narratologische structuur zijn natuurlijk niet uit de lucht komen vallen. Er is duidelijk sprake van *remediation* in veel computergames, zo ook in *Beyond Good & Evil*. Het beste voorbeeld hiervan zijn de cut-scènes. Deze scènes zijn in feite stukjes film die geheel volgens Hollywood-conventies zijn opgebouwd, inclusief allerlei cameratechnieken en bijpassende muziek. Ook de narratologische structuur met een *story* en een *plot*, alsmede een begin, middenstuk en einde heeft elementen van film en literatuur in zich. “We should also question the supposed novelty of digital games and trace their origins into history” (Järvinen, 2001).

Conclusie

Ik hoop dat ik heb aangetoond met deze analyse dat game-wetenschappers in het geheel niet gebaat zijn bij een debat tussen *narratology* en *ludology* waarbij het één het ander uitsluit of verdringt. Het is wel belangrijk dat er een onderscheid is tussen beide perspectieven, omdat geen enkele game hetzelfde is. De focus van wetenschappers moet dus niet op het debat liggen, maar op het formuleren van specifieke combinaties van verschillende perspectieven voor individuele of groepen games. Een onderdeel dat in dit essay niet aan bod is gekomen is genre-theorie. Er valt namelijk iets te zeggen voor een oplossing waarbij voor de verschillende genres een bepaald recept is voor de juiste invalshoek, met de combinaties tussen verschillende perspectieven als ingrediënten. Dit is echter zeer speculatief en slechts om de verbeelding te prikkelen. Het doel van dit essay was om onderzoekers bewust te maken van het feit dat er niet één enkele juiste invalshoek is als het gaat om het bestuderen van games en ik hoop dat ik wat dat betreft geslaagd ben.

ESSAY 2: RAS & GENDER IN GAMES

Introductie

Waar er in *game studies*, zoals te lezen is in het vorige essay, mijns inziens teveel aandacht is voor het debat tussen *narratology* en *ludology*, zo is er verassend weinig aandacht voor thema's die te maken hebben met ras en gender. Als mensen het hebben over een game als *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2004) gaat het vaak over het excessieve geweld dat zich in de game bevindt, terwijl de game vol zit met stereotypes: negers met *bling-bling* die in een ghetto leven en in een bende zitten en Chinezen zijn allemaal bij de maffioos. Niet alleen negers zijn vaak slachtoffer van stereotypering in computergames, ook het Midden-Oosten moet het vaak ontgelden. In games als *Call of Duty 4: Modern Warfare* (Activision, 2007) en *America's Army* (U.S. Army, 2002) speel je als een westerling tegen een soort anonieme Arabische vijanden die hoofddoeken dragen, bommen plaatsen en nog net geen vlaggen verbranden.⁴

Genderstudie is uitgegroeid tot een volwassen tak van de wetenschap binnen literatuur-, film- en televisiewetenschappen, maar in *game studies* staat het minder hoog op de agenda. Met gender wordt over het algemeen het cultureel geschapen ras bedoeld, in tegenstelling tot het biologische ras, dat sekse heet (Butler, 1999). Ik wil het in dit essay niet

⁴ In *Call of Duty 4: Modern Warfare* wordt er niet alleen in het Midden-Oosten strijd geleverd. Ook Rusland is vaak het toneel van gevechten.

hebben over vrouwelijke gamers, maar over de representatie van vrouwen binnen computergames. Als we bijvoorbeeld opnieuw naar *Grand Theft Auto: San Andreas* kijken, zien we dat vrouwen vooral prostituees zijn of alleen aanwezig om seks mee te hebben – het feit dat er seks in de game zit wordt vervolgens enorm opgeblazen, zonder enige aandacht aan de rol van de vrouw te besteden.

Beyond Good & Evil is wat dat betreft uniek te noemen. Niet alleen is de protagonist een vrouw, het is een vrouw met een redelijk donkere huidskleur en Afrikaanse gelaatstrekken (zie afbeelding 1) – ook al weet ze haar eigen afkomst niet (Ubisoft, 2003). Het doel van dit essay is om, door te laten zien dat *Beyond Good & Evil* vrij uniek te noemen is als het gaat om de representatie van ras en gender, de noodzaak aan te stippen meer aandacht te besteden aan ras en gender binnen *game studies*. Want, “how can one truly understand fantasy, violence, gender roles, plot, narrative, game playability, virtual realities, and the like without examining race, racism, and/or racial stratification—one cannot” (Leonard, 2006).

Ras, representaties en *Beyond Good & Evil*



Afbeelding 1
Jade (Ubisoft, 2003)

Voordat er iets van enige relevantie gezegd kan worden over ras en representaties, is het van belang de cijfers te vermelden. In Californië bevindt zich Children Now, een organisatie die onderzoek heeft gedaan naar waarop onder andere ras en gender worden gerepresenteerd in computergames:

More than 50% of player-controlled characters are White males; less than 40% of game characters are Black, of which the majority appear as athletic competitors.

Rounding out this multiracial playground are Latino characters, which amount to 5% (all sports), 3% for Asian/Pacific Islander (usually wrestlers and fighters), and none for multiracial and Native Americans. Things are worse when it comes to female characters of color. Almost 80% of female player-controlled characters are White; the few minority characters can be seen with less than 10% African American, 7% for Asian/Pacific Islander, less than 1% Native American, and absolutely no Latinas. The centrality of White males transcends their sheer dominance in the virtual world with their presence as heroes. Out of 53 heroes, 46 were White; Asian/Pacific Islanders accounted for less than 8%, whereas African Americans and Latinos were even less likely to be heroes, at 4% and 2%, respectively. As Whites are heroic figures, Black characters are reduced to the stereotypical athletes. More than 80% of Black characters appear as competitors within sports-oriented games. Black women face a different racist reality, as more than 90% function as props, bystanders, or victims. African American women are far more likely than any other group to be victims of violence—90% of African American females were victims of violence (compared to 45% of White women) (Children Now, 2002).

Er is één ding dat opvalt als het om deze cijfers gaat en dat is de *rol* die niet-blanke personages vertolken in een computergame. Het overgrote deel van de zwarte mannelijke personages is geen held, maar deelnemer aan sportspellen en de vrouwelijke personages zijn een bijzaak of slachtoffer. In deze context kan *Beyond Good & Evil* eveneens als uniek gezien worden: de held waarmee je speelt is een vrouw met een Afrikaans uiterlijk, bijgestaan door een varken. De opgepompte blanke mannen met enorme geweren (*Gears of War* (Gearbox, 2006)), spierballen (*God of War* (Sony Computer Entertainment, 2005)) en zwaarden (*Zelda*-series (Nintendo, 1987-)) zijn niet aanwezig in *Beyond Good & Evil*.

Het is niet voldoende simpelweg de cijfers te constateren en de stereotiepe representaties aan te wijzen in de verschillende computergames. De volgende stap die door de *game studies* genomen moet worden is de koppeling leggen met heersende ideologieën in een samenleving. Vaak wordt het belang van computergames in verband met dit soort zaken een beetje weggewuifd met de opmerking: ‘ach, het zijn maar computergames’ of ‘het is toch maar voor de lol’. Dit getuigt echter van grote naïviteit nu de game-industrie een miljardenindustrie is geworden en nog steeds snel groeit. Een computergame is daarmee een belangrijke culturele uiting geworden die een groot publiek bereikt. Het effect van de constante stereotiepering en verkeerde representaties als het gaan om rassen in

computergames moet daarom juist onderzocht worden. Leonard erkent dit belang ook in zijn artikel *Live in your world, play in ours*: “Ultimately, the images and ideologies offered through games elicit individual consent for structural policies, thereby legitimizing White hegemony” (Leonard, 2003).

Bovendien is er een wezenlijk verschil tussen het spelen van een computergame en het kijken naar de televisie, namelijk dat er een grotere graad van betrokkenheid bij de speler is. In een krantenartikel uit de *New York Times* van Michel Marriot zegt Adam Clayton Powell, vice-president van het technologie departement van *Freedom Forum*:

Because the players become involved in the action of the character far more than sitting back and watching a character on television, they become much more aware of the moves that are programmed into the game. Any game has a certain stereotype, negative or positive, but a computer game is going to pass that message along pretty powerfully” (Marriot, 1999).

We moeten dus erkennen dat dominante ideologie wel degelijk wordt overgebracht, in stand wordt gehouden én wordt versterkt door middel van computergames. Computergames zijn dus allerminst slechts ‘spelletjes’, maar serieuze podia van een strijd tussen dominante ideologie en oppositionele ideologie (waaronder je *Beyond Good & Evil* zou kunnen scharen) als het gaat om rassenrepresentatie en dienen daarom de aandacht te krijgen van wetenschappelijk onderzoek op dat gebied die ze verdienen.

Gender, representaties en *Beyond Good & Evil*



Afbeelding 2
Lara Croft anno 2008 (Eidos Interactive, 2008)

Afbeelding 3
Dead or Alive Xtreme 2(Tecmo,

Wederom zal ik beginnen met de cijfers als het gaat om representatie van vrouwen in computergames:

64% of platform game characters are male, 19% are nonhuman, and 17% are female. More specifically, 73% of player-controlled characters are male, with less than 15% being female, of which 50% are props or bystanders. Those female characters included in games, especially those of color, serve as sexual eye candy. For example, 10% of female characters have large breasts and a small waist, with an equal number having disproportionate body types. More illustratively, video games limit the purpose of female characters to sex in that 20% of female characters expose their breasts, with more than 10% revealing their butts (Children Now, 2002).

Ook dit zijn veelzeggende cijfers over de representatie van vrouwen in computergames (vergelijk ter illustratie afbeelding 1 met 2 en 3). Het probleem van de representaties van vrouwen in computergames lijkt vooral het feit te zijn dat ze overgeseksualiseerd worden: “the game-woman, which is also fetishized by oversexuality” (Richard, 2005). Als we in deze context kijken naar *Beyond Good & Evil* kunnen we van Jade in ieder geval zeggen dat ze niet simpelweg in de game zit met een seksueel doel (dat verklaart misschien ook de aanwezigheid van het varken Pey’j). Ook zijn de afmetingen en kleren van Jade ‘normaal’.

Echter, het punt is ook hier dat deze veelzeggende cijfers gekoppeld moeten worden aan ideologieën die er mogelijk binnen de game-industrie heersen. Een groot deel van de oorzaak ligt ongetwijfeld in het publiek dat jarenlang het belangrijkste doel is geweest voor de ontwikkelaars: mannen van 16-30 jaar. Welke rol speelt dan de enorme opkomst van de *casual games* en de populariteit hiervan bij vrouwen in deze context?

Conclusie

Het belangrijkste dat ik wilde aantonen in dit essay, is de noodzaak om binnen *game studies* een koppeling te leggen tussen het aantonen dat er verkeerde representaties van rassen en vrouwen en de maatschappelijke betekenis daarvan. De cijfers zijn veelzeggend met overtuigende percentages. Het ontbreekt echter aan een degelijk corpus van literatuur over het onderwerp binnen de *game studies* en vaak worden games miskend als een serieus platform om dominante ideologieën en vooroordelen over te brengen. *Beyond Good & Evil* laat in ieder geval zien dat het ook anders kan, ook al is de game commercieel gezien een totale flop.

ESSAY 3: GAMES IN THE MEDIA

Introductie

Met een 8,7 als gemiddeld cijfer gebaseerd op veertig besprekingen (Metacritic, 2003) is *Beyond Good & Evil* een groot succes te noemen als het gaat om de persbesprekingen. Echter, commercieel gezien was het een behoorlijke tegenvaller. Er zijn geen betrouwbare cijfers vrijgegeven door Ubisoft maar er is een bericht gelekt van het Amerikaanse bedrijf NPD, dat de games-markt onderzoekt.⁵ Ter illustratie: *Beyond Good & Evil* verkocht in december 2003 (de maand van de release) in Amerika 40574 exemplaren, tegenover 431279 exemplaren van *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003). Deze tegenvallende cijfers zorgden ervoor dat de prijs van *Beyond Good & Evil* snel werd teruggebracht naar twintig dollar, wat de verkoopcijfers ongetwijfeld ten goede kwam. Het is echter ook zonder precieze cijfers geen leugen om te zeggen dat Ubisoft verlies heeft gedraaid op een kwaliteitsgame, waarop besloten werd een eventueel vervolg niet te ontwikkelen.

De game-industrie heeft in 2007 alleen al in Amerika een ontzagwekkende 18,8 miljard opgebracht, een groei van een even ontzagwekkend percentage van veertig procent. De game-industrie groeit daarmee sneller dan de film- en muziekindustrie (NPD, 2008). Bovendien worden in 67% van de Amerikaanse huishoudens computergames gespeeld (ESA, 2007). Al deze cijfers geven aan dat de games-industrie niet meer gezien kan worden als een kleine markt waar een paar verveelde tieners gebruik van maken: gamen is *big business* geworden.

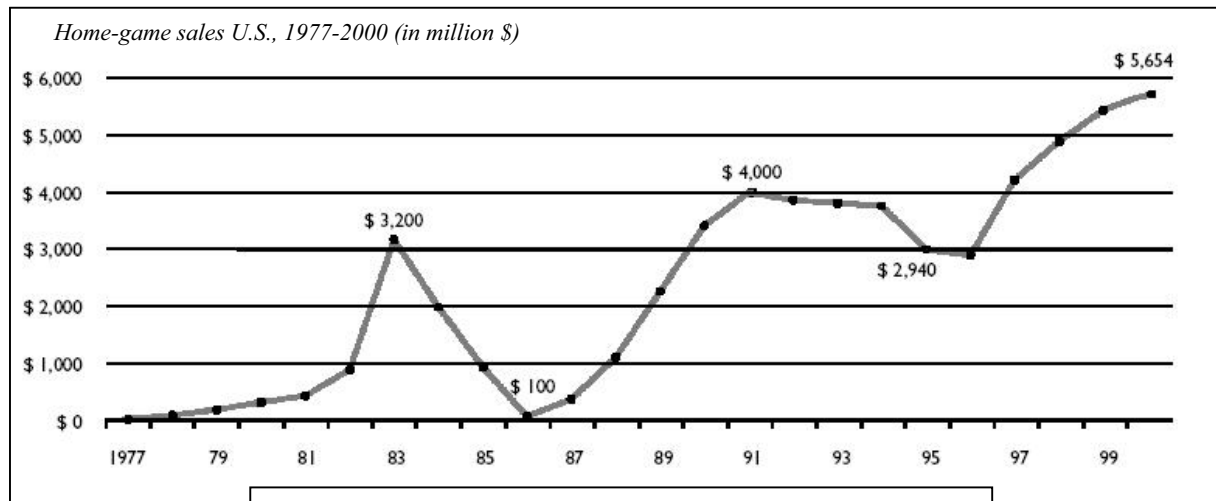
De tegenvallende verkoopcijfers van *Beyond Good & Evil* zijn de aanleiding om een essay te schrijven over de werking van de game-industrie. De cijfers over de omvang van die industrie geven de relevantie van een dergelijk onderzoek aan. Om de vraag te beantwoorden hoe het mogelijk is dat een computergame met veel kwaliteiten zo slecht verkoopt in een miljardenindustrie ga ik in dit essay in op de weg die een game aflegt, beginnend in de gedachten van één of meerdere personen en eindigend in de schappen van de winkel.

De games-industrie: *first things first*

Logischerwijs waren er geen computergames mogelijk voordat er een computer was. Tijdens de Tweede Wereldoorlog werden gigantische computers zoals de *Colossus* en de *ENIAC* gebruikt om vijandelijke berichten te decoderen. Deze bakbeesten stonden aan de wieg van de

⁵ Zie: <http://forums.toonzone.net/showpost.php?p=1114227&postcount=16>

eerste echte computergame: *Spacewar!* (Steve Russel, 1961), een game waarbij twee ‘ruimteschepen’, bestuurd door spelers, elkaar neer moeten schieten. De echte doorbraak naar het grote publiek kwam echter met *Pong*, een arcadekast met daarin een soort simpel tennisspelletje (Glas, 2008). *Pong* en de games die daarop volgden markeerden tevens het begin van de game-industrie: “Video games burst onto the mainstream American scene in the late 1970s and early 1980s, endured a spectacular crash, and then re-emerged to become a mainstream media industry in the late 1980s and beyond”(Williams, 2003) (zie figuur 3).



Figuur 3
Opkomst, crash en opkomst game-industrie (Williams, 2002).

Ik richt me in dit essay op de spelcomputers, die het grootste deel van de game-industrie vormen (Williams, 2002). Als ik vanaf nu spreek van de games-industrie gaat het over het gedeelte van de spelcomputers. Op dit moment zijn de drie best verkopende spelcomputers de Nintendo *Wii*, de Sony *Playstation 3* en de Microsoft *Xbox 360* (de zogenaamde *next-generation consoles*), waarbij de Nintendo *Wii* ruimschuits marktleider is met 20,6 miljoen verkochte exemplaren (NexGenWars, 2008). *Beyond Good & Evil* is uitgekomen op de vorige generatie spelcomputers, respectievelijk de *GameCube*, *Playstation 2* en *Xbox*.

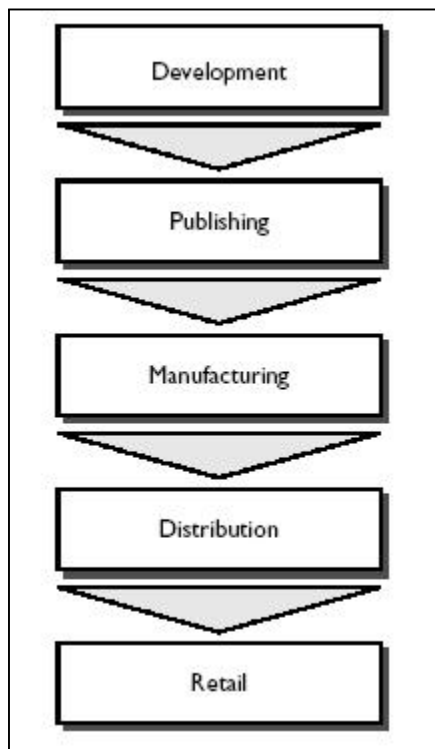
De game-industrie: het levenspad van een game

Er zijn een aantal basis karakteristieken van de games-industrie die belangrijk zijn voor het analyseren van het levenspad van een game:

- Costs of production are high, and increasing, while demand is highly uncertain.
- Publishing and marketing are critical functions in the overall value chain.

- The console market is oligopolistic with increasing vertical integration.
- In all sectors scale is becoming increasingly important.
- There are significant barriers to entry facing new entrants [...] to the console market (Kerr, 2003)

Ter verduidelijking: met *oligopolistic* wordt bedoeld dat de markt voor spelcomputers in handen is van een aantal zeer grote bedrijven. Als het gaat om hardware zijn dat de eerder genoemde bedrijven Nintendo, Sony en Microsoft, maar ook als het gaat om software is de trend dat er meer en meer kleine bedrijfjes opgeslokt worden door grote softwarebedrijven,



Figuur 4
Verticale stages (Williams, 2002).

zoals Electronic Arts, Blizzard-Activision en Ubisoft.

Zowel binnen de hardware- als softwarebedrijven vindt op grote schaal een verticale integratie plaats (zie figuur 4).

Neem het voorbeeld van *The Legend of Zelda: The Twilight Princess* (Nintendo, 2006). Deze game is zowel ontwikkeld (*development*), gepubliceerd (*publishing*), gemaakt (*manufacturing*) en gedistribueerd (*distribution*) door Nintendo. In het geval van Zelda is er dus geen enkel ander bedrijf aan te pas gekomen en heeft Nintendo het volledige verticale proces in handen – op de winkel (*retail*) na.

De eerste stap van het levenspad is de ontwikkeling van een game: een ontwikkelaar is een bedrijf dat de game bedenkt en programmeert. De ontwikkelaars zijn dan ook het hart van de game-

industrie: zonder hen geen games. Er zijn drie soorten ontwikkelaars: allereerst de *first-party* ontwikkelaars. Dit zijn – zoals in het voorbeeld van *Zelda* – ontwikkelaars die bij hetzelfde bedrijf als de uitgever zitten. Nintendo EAD⁶ is bijvoorbeeld de *first-party* ontwikkelaar van de uitgever Nintendo. “‘Second party’ developers are those who contract for a publisher to create games for the publisher’s label [...] Lastly, ‘third party’ developers are unaffiliated outside firms that create games for a platform” (Williams, 2002).

De volgende stap zijn de uitgevers. Waar er zonder de ontwikkelaars geen game is, is er zonder de uitgevers niemand die van de game gehoord heeft en zal niemand de game ooit

⁶ *The Twilight Princess* is ontwikkeld door *Nintendo Entertainment Analysis and Development*, maar dit valt onder Nintendo.

in handen krijgen, omdat uitgevers voor de marketing, de *manufacturing* en de release verantwoordelijk zijn. De uitgever is ook degene die de game financeert en daarmee het risico loopt, zowel bij een *second* of *third party developer* als bij een *first party developer*. Omdat het tegenwoordig zo gigantisch veel geld kost – tientallen miljoenen is niet gek meer⁷ – is het allerbelangrijkste dan ook voor een ontwikkelaar “a salable product. The holy grail for publishers is a hit title that can be sequelled or spun off into related hits” (Williams, 2002). Kerr over marketing: “In order to differentiate their products publishers are spending more and more on marketing” (Kerr, 2003). Microsoft bewees het belang van marketing in deze fase bij de release van *Halo 3* (Bungie Software, 2007): als uitgever zijnde van deze belangrijke titel besloot Microsoft enorme feesten te geven in meerdere landen (waaronder Nederland).⁸

De laatste stappen in het proces zijn de distributie en de daadwerkelijke verkoop. De belangrijkste taak van de distributeurs is dan ook om de uiteindelijke exemplaren van de game naar de verschillende winkels verspreid over de wereld te versturen. Vroeger gebeurde dit vaak door kleine bedrijfjes maar door de schaal van de huidige game-industrie hebben veel bestaande giganten in de muziek- en filmindustrie ook games in hun distributienetwerk opgenomen. Een andere trend is dat met de verticale integratie binnen de game-industrie veel uitgevers zelf de distributie verzorgen (Williams, 2002). Een nieuw verschijnsel dat de afgelopen jaren steeds meer terrein wint heeft de potentie om fysieke winkels waar de game heen moet worden gestuurd overbodig te maken, namelijk de digitale distributie van een game via internet. Zowel de *Playstation 3* als de *Xbox 360* hebben dankzij de grote opslagruimte en de online diensten de mogelijkheid volledige games te downloaden. Demo's, simpele games en games van de vorige generatie spelcomputers worden al op deze manier gedistribueerd en verkocht.

De game-industrie: waar ging het fout voor *Beyond Good & Evil*?

Een game moet een heel pad afleggen om van de fantasie van een creatieve ontwikkelaar als fysiek product in de handen van de gretige gamer te belanden; risico's worden genomen bij elke stap en er spelen enorme belangen voor de betrokken partijen. Ergens is het mis gegaan voor *Beyond Good & Evil*, maar waar? Met de bovenstaande analyse van de game-industrie is het mogelijk een paar oorzaken aan te wijzen waardoor *Beyond Good & Evil* geen succes is

⁷ *Gears of War* (Epic Games, 2006) kostte bijvoorbeeld tien miljoen dollar om te ontwikkelen (Wired, 2002).

⁸ Zie <http://www.gametrailers.com/player/usermovies/111492.html> voor een videoverslag van een *Halo 3* feest in Amerika.

geworden. *Beyond Good & Evil* is ontwikkeld, uitgegeven en gedistribueerd door Ubisoft. Met andere woorden, Ubisoft heeft zelf bijna het gehele levenspad van de game in eigen handen gehad.

Één ding kan met zekerheid gezegd worden: in de ontwikkelingsfase is niets mis gegaan, getuige de overwegend zeer positieve ontvangst door de pers. Echter, *Beyond Good & Evil* was vooral bedoeld voor de spelcomputers en dit segment van de markt is niet alleen het grootst, het is “also controlled by a small number of very large corporations and therefore gaining access to this market is not easy” (Kerr, 2006). Het is dus alleen mogelijk om als nieuwe gameserie goed te verkopen als er veel mensen ten eerste weten dat de game bestaat en ten tweede weten dat de game kwalitatief zeer goed is – de marketingfase – en daar ligt de fundamentele oorzaak voor het floppen van *Beyond Good & Evil*: er is simpelweg te weinig geld gestopt in de marketing. Ubisoft had namelijk al genoeg geld gestopt in de ontwikkeling, uitgave, marketing en distributie van een andere game die bijna gelijktijdig uitgebracht werd: *Prince of Persia: The Sands of Time*. *The Sands of Time* was de eerste serieuze, kwalitatief hoogwaardige adaptatie van het klassieke en wereldberoemde *Prince of Persia* uit 1989 en had daarom veel meer kans de *holy grail* voor Ubisoft te worden dan *Beyond Good & Evil*.

Een tweede oorzaak voor het floppen is de maand waarin *Beyond Good & Evil* werd uitgebracht: december. Traditiegetrouw komen in de kerstmaand de beste games uit en is het aanbod – en daarmee de concurrentie – het grootst. Door de slechte marketing was *Beyond Good & Evil* al niet zo bekend bij het publiek, maar door het enorme aanbod van bekende sequels dat altijd rond kerst uitkomt⁹ werd de game letterlijk bedolven onder de concurrentie.

Een derde oorzaak ligt in de prijs die games tegenwoordig kosten door de stijgende ontwikkelingskosten. Doordat games vaak meer dan vijftig euro kosten, heeft de klant maar geld voor één of twee games per maand. Dus toen de klant in december 2003 de keuze moest maken tussen een game waar hij of zij nog nooit van had gehoord en meerdere games die wel bekend waren, was de keuze snel gemaakt.

Conclusie

De flop van *Beyond Good & Evil* toont aan hoe enorm belangrijk marketing is in een tijd waar ontwikkelingskosten de miljoenen in vliegen en klanten vijftig tot ruim zestig euro moeten neerleggen voor een game. Dit is jammer, omdat een onvermijdelijk gevolg is dat originele, baanbrekende en creatieve games (zoals *Beyond Good & Evil*) daarmee niet de aandacht

⁹ Traditioneel één van de best verkopende games, *Fifa* (EA, 2003), komt altijd aan het einde van het jaar uit.

krijgen die ze verdienen. Bovendien wordt het voor kleine ontwikkelaars met creatieve ideeën steeds lastiger om hun game gefinancierd te krijgen, omdat de kans dat het de *holy grail* wordt statistisch gezien heel klein is – de kans dat de game verlies draait is tachtig procent (Kerr, 2003). Men kan alleen maar hopen dat met de komst van diensten zoals *Xbox Live Arcade* en het nieuwe *Wii Ware*¹⁰ creatieve, onafhankelijke ontwikkelaars weer de kans krijgen om de gamer te verrassen met echte innovatie.

¹⁰ Zie ook: <http://en.wikipedia.org/wiki/WiiWare>.

BIBLIOGRAFIE

2007 Sales, Demographic and Usage Data: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association, 2007.

< <http://www.theesa.com/archives/files/ESA-EF%202007.pdf>>

2007 U.S. Video Game And PC Game Sales Exceed \$18.8 Billion Marking Third Consecutive Year Of Record-Breaking Sales. The NPD Group. Versie januari 2008. 24 maart 2008

< http://www.npd.com/press/releases/press_080131b.html>

Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives On Ergodic Literature.* Baltimore, London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

Beyond Good & Evil (xbox: 2003): Reviews. Metacritic.com. 24 maart 2008

<<http://www.metacritic.com/games/platforms/xbox/beyondgoodandevil?q=beyond%20good%20and%20evil>>

Bolter, David, Richard Grusin. 'Remediation'. *Configurations* vol. 4 nr 3 (herst 1996): pag. 311-358.

Bordwell, David, Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction.* McGraw-Hill, 1997.

Butler, Judith. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity.* New York: Routledge, 1990.

Children Now. *Fair play? Violence, gender and race in video games.* Oakland: Author, 2002.

Eskelinen, Markku. 'The Gaming Situation'. *Game Studies* vol. 1 nr. 1 (juli 2001). 22 maart 2008. < <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>

Frasca, Gonzalo. 'Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place.'

Digital Games Research Conference (2003). 22 maart 2008

< http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf>

Glas, René. *De (De-)Constructie van Interactieve Film: een onderzoek naar de versmelting van film en games*. Diss. Universiteit van Amsterdam, 2004.

Glas, René. 'Film and Games'. Hoorcollege. Universiteit van Amsterdam, 2008.

Glas, René. 'History'. Hoorcollege. Universiteit van Amsterdam, 2008.

Home – nexgenwars.com. Nexgenwars.com. Versie maart 2008. 24 maart 2008-03-24
<<http://nexgenwars.com/>>

Järvinen, Aki. 'Quake goes the environment: game aesthetics and archaeologies.' *Digital Creativity* vol. 12 nr. 2 (juni 2001): pag. 67-76.

Juul, Jesper. 'Games Telling Stories?' *Game Studies* vol. 1 nr. 1 (juli 2001). 22 maart 2008
<<http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>>

Kerr, Aphra. "'Live Life tot the Power of PS2' Locating the digital games industry in the new media environment.' *Irish Communications Review* vol. 9 (2003).

Kerr, Aphra. 'Spilling Hot Coffee? Grand Theft Auto as contested cultural product'. 2006.

Leonard, David. "'Live in Your World, Play in Ours": Race, Video Games, and Consuming the Other.' *SIMILE: Studies in Media & Information Literacy Education* vol. 3 nr. 3 (november 2003): pag. 1-9.

Leonard, David. 'Not a Hater, Just Keepin' It Real: The Importance of Race- and Gender-Based Game Studies.' *Games and Culture* vol. 1 nr. 1 (januari 2006): pag. 83-88.

Marriot, Michel. 'Blood, Gore, Sex and Now: Race.' *New York Times*, 21 oktober 1999.

Neitzel, Britta. 'Narrativity in Computer Games.' Raessens, Joost, Jeffrey Goldstein, red. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press, 2005: pag. 227-245.

Richard, Birgit, Jutta Zaremba. 'Gaming with Grrls: Looking for Sheroes in Computer Games.' Raessens, Joost, Jeffrey Goldstein, red. *Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge: The MIT Press, 2005: pag. 283-301.

Simons, Jan. 'Narrative, Games, and Theory.' *Game Studies* vol. 7 nr. 1 (december 2006) 22 maart 2008 < <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>>

Williams, Dmitri. 'Structure and Competition in the U.S. Home Video Game Industry'. *The International Journal on Media Management* vol. 4 nr. 1 (2002): pag. 41-54.

Williams, Dmitri. 'The Video Games Lightning Rod: Constructions of a new media technology, 1970-2000.' *Information, Communication & Society* vol. 6 nr. 4 (2003): pag. 523-550.

GAME-OGRAFIE

AMERICA'S ARMY, U.S. Army, 2002.

BEYOND GOOD & EVIL, Ubisoft, 2003.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE, Infinity Ward, Activision, 2007.

GEARS OF WAR, Epic Games, Microsoft Game Studios, 2006.

GOD OF WAR, SCE Studios Santa Monica, Sony Computer Entertainment, 2005.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS, Rockstar North, Rockstar Games, 2004.

HALO 3, Bungie Software, Microsoft Game Studios, 2007.

PONG, Atari Inc., 1972.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME, Ubisoft, 2003.

SPACEWAR!, Steve Russel, 1961.

THE LEGEND OF ZELDA: THE TWILIGHT PRINCESS, Nintendo, 2006.