

Discipline en orks

Foucault's panopticon in *World of Warcraft*

Jesse Zuurmond, 5604982

Media & Cultuur

Analyse Nieuwe Media II

Docent: Toni Mazel

7 januari 2008

4.442 woorden

Inhoudsopgave

▪ Abstract	3
▪ Keywords	3
▪ Inleiding	3
▪ Theoretisch kader	5
▪ Analyse	7
♦ Wat zijn de kenmerken van een panopticon als <i>disciplinary régime</i> ?	7
♦ In hoeverre komt de werking van de <i>raiding guilds</i> in <i>World of Warcraft</i> overeen met de kenmerken van het klassieke panopticon als <i>disciplinary régime</i> ?	9
♦ Welke verschillen zijn er en in hoeverre passen die in modernere varianten van het panopticon als <i>disciplinary régime</i> ?	12
▪ Reflectie	14
▪ Conclusie	15
▪ Literatuurlijst	16

Abstract

In dit onderzoek staat de vergelijking tussen Foucault's panopticon als *disciplinary régime* en de *raiding guilds* in *World of Warcraft* centraal. Via een kwalitatieve discoursanalyse van teksten uit verschillende invalshoeken wordt deze vergelijking beschreven.

Keywords

World of Warcraft, raiding guilds, Foucault, panopticon, discipline, Deleuze.

Introductie

In 1975 schreef Michel Foucault het boek *Discipline and Punish: The Birth of a Prison* waarin hij een aantal theorieën en ideeën uitwerkte die vele malen zijn geciteerd, geprezen en bekritiseerd. Een van die theorieën was de rol van het systeem van een panopticon als *disciplinary régime* in, onder andere, gevangenissen en scholen bij het disciplineren van wat Foucault bestempelde als *bodies*; fysieke lichamen, hun bewegingen en motoriek. Tot in detail en met veel voorbeelden beschreef Foucault hoe volgens dit systeem een *body* efficiënt gedisciplineerd zou kunnen worden.¹

Nu, ruim dertig jaar later, leven we in een compleet andere wereld dan destijds in 1975 toen Michel Foucault zijn boek schreef. Hoe houdt het systeem van het panopticon als *disciplinary régime* stand in deze tijd van mobiliteit, internet, digitale leeromgevingen en virtuele werelden waar miljoenen euro's (en mensen) in omgaan? Diverse auteurs, waaronder Castells, Deleuze, Poster en Simon, hebben het systeem aangepast op de moderne wereld, wat ook de relevantie van bovengenoemde vraag aangeeft. Deze paper is ook een soortgelijk 'experiment' om het klassieke systeem van het panopticon als *disciplinary régime* toe te passen op een moderne *case*: een virtuele videogame-wereld.

Er wordt specifiek onderzocht in hoeverre de *raiding guilds* in de virtuele wereld van *World of Warcraft* een nieuwe vorm is van Foucault's klassieke panopticon als *disciplinary régime*. Omdat het in deze wereld gaat om een representatie van het lichaam en niet om het fysieke lichaam (zoals in het systeem van Foucault) en de controle zich richt op deze

¹ Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (hierna afgekort als *FDaP*). Vert. Alan Sheridan. New York: Vintage, 1979. pag. 135-228.

representatie is het in de paper van belang ook moderne varianten van het panopticon in ogenschouw te nemen. Er zal hier vooral gedacht moeten worden Simon², Poster³ en aan Deleuze.⁴

World of Warcraft

World of Warcraft is om te beginnen een game, ontwikkeld door het Amerikaanse Blizzard Entertainment. De game valt binnen het genre van de *massive multiplayer online role-playing game*, dat ik in het vervolg van deze paper zal vermelden als MMORPG. Dit genre is een samensmelting van de *role-playing game* en het relatief nieuwe genre van de *massive multiplayer online game*. Bij een *role-playing game* is het belangrijkste kenmerk dat mensen een eigen personage kunnen maken – waarbij ze vaak kunnen kiezen uit verschillende rassen en klassen – en dit personage verdient tijdens het spel ervaringspunten en een betere uitrusting door het verslaan van monsters en/of het volbrengen van opdrachten. Met deze ervaringspunten kunnen verschillende facetten (zoals bepaalde vaardigheden) van het personage uitgebouwd worden. *World of Warcraft* is hier geen uitzondering op:

Based on a Tolkienesque high fantasy motif, World of Warcraft is a MMO[RP]G in which players create characters with distinctive looks and qualities such as intellect, strength, stamina and agility. Characters advance through 60 levels of play [nu zijn dit er al 70. –JZ]. They acquire equipment such as swords, armor, and jewellery; develop skills such as attacking and healing; and slay an array of imaginative monsters dwelling in caves, dungeons, and encampments in varied landscapes.⁵

Het feit dat deze *gameplay* online plaats vindt op verschillende servers, elk bevolkt door duizenden spelers, maakt van *World of Warcraft* een echte MMORPG. Een ander typisch kenmerk voor een MMORPG is dat er meer ruimte voor sociale interactie is dan in welk ander genre dan ook. Dit kenmerk wordt later in de paper echter nog uitvoerig besproken.

² Bart Simon (2005), 'The Return of Panopticism: Supervision, Subjection and the New Surveillance', *Surveillance & Society*, 3(1), 1-20.

³ Mark Poster (1990), *The Mode of Information*, Chicago: UCP, 69-98.

⁴ Gilles Deleuze (2002), 'Postscript on Control Societies' in Thomas Levin, Ursula Frohne and Peter Weibel (eds.), *Ctrl Space: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Cambridge, MA: MIT Press, 317-321.

⁵ Nardi, Bonnie, Justin Harris. 'Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft'. *Computer Supported Cooperative Work*, 2006: pag 149-158.

Op de vraag naar de maatschappelijke relevantie van het onderzoek zijn een aantal antwoorden van belang. Allereerst is het zo dat de *case-study* van dit onderzoek, *World of Warcraft*, een enorme omvang heeft, zowel qua spelers (meer dan acht miljoen wereldwijd⁶) als qua geld dat er in de verkoop van de game en het lidmaatschap omgaat. Alleen al vanwege deze omvang is de game als fenomeen op zich relevant te onderzoeken. Williams et al. erkennen dit: ‘relatively passive and asocial media have become an increasingly important part of the lives of individuals, family members, co-workers, and community members.’⁷ Deze paper gaat echter niet over het hoe en waarom van deze populariteit maar onderzoekt een veel kleiner onderdeel van de game. Hierbij komt ook een ander punt van relevantie om de hoek kijken: de vergelijking met een *raiding guild* in *World of Warcraft* en Foucault’s *panopticon* als *disciplinary régime* is naar mijn weten onbekend terrein. In de artikelen en boeken die geraadpleegd zijn voor deze paper kwam nergens deze vergelijking voor. Ook daarom is het relevant dit onbekende terrein onbevangen te verkennen; misschien levert het een teleurstelling op maar misschien leidt het ook wel tot nieuwe inzichten in de sociale verhoudingen binnen de *raiding guild*.

Theoretisch kader

De onderzoeksvraag in de paper is: in hoeverre is het klassieke systeem van het panopticon als *disciplinary régime* van Foucault van toepassing op de *raiding guilds* in *World of Warcraft*? De deelvragen hierbij zijn de volgende:

- 1: Wat zijn de kenmerken van een panopticon als *disciplinary régime*?
- 2: In hoeverre komt de werking van de *raiding guilds* in *World of Warcraft* overeen met de kenmerken van het klassieke panopticon als *disciplinary régime*?
- 3: Welke verschillen zijn er en in hoeverre passen die in modernere varianten van het panopticon als *disciplinary régime*?

De paper valt binnen het thema van de *surveillance studies* en heeft als fundamenteel theoretisch kader binnen dit thema het hoofdstuk over *discipline* uit het boek *Discipline and Punish* van Foucault. Echter, voordat de paper geschreven werd was het al duidelijk dat alleen

⁶ Blizzard Entertainment – Press Release. Blizzard Entertainment. 16 mei 2007. 6 januari 2007
< <http://www.blizzard.com/press/070111.shtml>>

⁷ Williams, Dimitry, et al. ‘From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft.’ *Games and Culture*, volume 1, deel 4 (oktober 2006): pag. 338-361.

de tekst van Foucault een te beperkt kader zou verschaffen om genoeg elementen van de *raiding guilds* in *World of Warcraft* te onderzoeken: het kader moest ook modernere varianten bevatten die al meer toepast zijn op de nieuwe media. Binnen het thema van de *surveillance studies* vallen daarom naast Foucault ook Simon, Poster en Deleuze. Deze denkers sluiten elkaar niet zozeer uit of staan lijnrecht tegenover elkaar; eerder vullen ze elkaar aan. De paper wordt echter ook geschreven vanuit het kader van de *game studies* en binnen dit kader geldt – als het gaat om de cultuur van online gaming – *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture* van T.L. Taylor als een standaardwerk.

Als het om het onderzoeksobject van deze paper gaat, de *raiding guild* in *World of Warcraft*, zijn er binnen de *game studies* verschillende onderzoeken gedaan naar het sociale element in deze *raiding guilds* die qua uitkomst en methode sterk verschillen. Zo is de tekst van Ducheneaut et al. naar de sociale dynamiek binnen *World of Warcraft* geschreven vanuit een zeer kwantitatief uitgangspunt. Gegevens, verkregen via het inzetten van *bots*, worden verwerkt tot grafiekjes en tabellen en daaruit wordt een conclusie getrokken. Deze conclusie luidt dat voor de meeste spelers geldt dat ze *World of Warcraft* ‘alone together’ spelen: ze zijn wel omringd door andere spelers maar er vindt weinig interactie plaats.⁸ Deze conclusie wordt aangevallen in het onderzoek van Bonnie Nardi en Justin Harris, dat geschreven is vanuit een ethnografische kwalitatieve invalshoek. Nardi en Harris stellen dat juist bijna elke queeste en elke actie ondernomen wordt in samenwerking met andere spelers. De duur en intensiteit van deze samenwerkingen verschillen sterk, maar het is duidelijk dat het sociale element veel sterker aanwezig is dan Ducheneaut et al. veronderstellen, aldus Nardi en Harris.⁹

Deze paper sluit wat methode betreft meer aan op een kwalitatieve invalshoek: de discoursanalyse. De kwantitatief onderzoeksmethode levert volgens mij geen adequate gereedschapskist voor het onderzoek dat in deze paper uiteengezet wordt. Uiteraard heb ik de game zelf ook gespeeld, maar door gebrek aan tijd acht ik deze eigen ervaring – en ook ethnografisch onderzoek – niet in staat een compleet en betrouwbaar beeld te geven. Williams et al. zeggen hierover: ‘the in-depth ethnographic approach cannot tell the reader if the phenomena uncovered are common or extremely rare.’¹⁰ Er zullen wel enige kwantitatieve gegevens gebruikt worden maar deze zullen geen instrumentalistische rol vervullen; ze dienen

⁸ ibidem.

⁹ Nardi, Bonnie, Justin Harris. ‘Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft’. *Computer Supported Cooperative Work*, 2006: pag 149-158.

¹⁰ Williams, Dimitry, et al. ‘From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft.’ *Games and Culture*, volume 1, deel 4 (oktober 2006): pag. 338-361.

slechts ter illustratie. Kortom: de methode van dit onderzoek bestaat uit het toepassen van kwalitatieve gegevens uit klassieke en relatief recentere teksten binnen de *surveillance studies* op een object uit de nieuwe media met behulp van verschillende artikelen binnen de *game studies* die over dit object geschreven zijn, om zo tot een gebalanceerd antwoord te komen op de onderzoeksvraag.

Analyse

1 Wat zijn de kenmerken van een panopticon als *disciplinary régime*?

Voordat er gekeken zal worden naar welke kenmerken van toepassing zijn op de *raiding guilds* in *World of Warcraft* is het nuttig eerst even alle belangrijke kenmerken van een panopticon als *disciplinary régime* op een rijtje te zetten. In de volgende deelvraag zal dan blijken welke kenmerken van toepassing zijn en welke niet. In het hoofdstuk over *discipline* zijn vooral de subparagrafen over *docile bodies* en *the correct means of training* belangrijk omdat hier concrete kenmerken en voorschriften worden gegeven van het panopticon als *disciplinary régime*; deze zijn ook het best bruikbaar als het gaat om de vergelijking met de *raiding guilds*.

De kern van de tekst van Foucault vormt het begrip discipline, een nieuwe vorm van macht. Hij beschrijft in het eerste gedeelte van deze tekst hoe het panopticon als *disciplinary régime* opkomt in de 17^{de} en 18^{de} eeuw aan de hand van twee zaken: *docile bodies* en *the means of correct training*. Dit onderzoek is in het eerste gedeelte van de tekst vanuit een puur historiografische invalshoek geschreven: Foucault gebruikt als onderzoeksobjecten verschillende verslagen en geschiedenisboeken over scholen, ziekenhuizen, fabrieken en *militaire inrichtingen* in de 17^{de} en 18^{de} eeuw om de verschuiving binnen deze instellingen naar het panopticon als *disciplinary régime* te illustreren. De militaire inrichtingen zijn gecursiveerd omdat dit voorbeeld later in de paper een belangrijke rol gaat spelen in de vergelijking.

Het eerste belangrijke begrip in het panopticon als *disciplinary régime* is de *docile body*, oftewel het lichaam dat in staat is iets te leren. Het nieuwe aan deze *docile body* is het feit dat het niet meer massaal getraind wordt maar op een individuele schaal, dat het niet meer gericht op lichaamstaal is, maar op innerlijke organisatie en lichaamsbewegingen en bovendien dat er een constante aandacht is voor de activiteit in plaats van het resultaat. Er is

daarnaast ook veel meer aandacht voor detail. Het is belangrijk te onthouden dat het bij Foucault duidelijk gaat om fysieke lichamen en het controleren van fysieke lichaamsbewegingen.

Hij beschrijft vervolgens vier karakteristieken die individualiteit binnen het panopticon als *disciplinary régime* mee hebben gekregen: het is cellulair, door de verdeling van de *bodies* in *space*. *Space* is overigens een begrip dat Foucault vrij letterlijk gebruikt als de fysieke ruimte (bijvoorbeeld de zaal van een fabriek) waar de *bodies* op een efficiënte in kunnen worden verdeeld. Daarnaast is het organisch, door het coderen en opbreken van activiteit in verschillende blokken en lagen. Bovendien is het genetisch, door het opbreken van en het betekenis en waarde geven aan tijd. Ten slotte is het *combinatory*, door het samenstellen van deze lichamen kan het lichaam naast individueel ook in een groep goed werken (een groep lichamen die Foucault vaak beschrijft als een machine).

Daarna beschrijft Foucault hoe je deze lichamen het beste kunt trainen. Er zijn volgens hem drie essentiële kenmerken van deze training. Ten eerste de *hierachical observation*, oftewel een vorm van gespecialiseerde *surveillance* die hiërarchisch is geordend, waarbij een piramidestructuur ideaal is. Het is zeer belangrijk in deze piramidestructuur dat de *disciplinary gaze* zowel discreet als indiscreet is. Foucault bedoelt hiermee dat deze *gaze* ten alle tijden bij iedereen aanwezig moet zijn – indiscreet –, maar de *gaze* moet tegelijkertijd in stilte werken – met andere woorden: discreet. Ten tweede het straffen, dat Foucault *normalizing judgement* noemt. Deze straffen hebben als belangrijkste doel het corrigeren en normaliseren van een *body*. Het is vooral bedoeld om te oefenen. Eigenlijk is straffen niet het goede woord; het gaat bij *normalizing judgement* namelijk ook om beloningen. Tegenover het bestraffen van foute acties staat namelijk volgens Foucault het belonen van goede acties. Een sprekend voorbeeld hiervan is het leger, waar soldaten kunnen promoveren in rang maar ook kunnen degraderen. Dit is niet alleen een straf dan wel beloning voor de soldaat zelf maar ook een vorm van trots respectievelijk schaamte tegenover de rest van de groep. Ten slotte is er de constante *examination*, die de hiërarchische *surveillance* en de *normalizing judgement* van het straffen combineert. Foucault beschrijft in zijn artikel dat er bij de constante *examination* een individuele *case* wordt aangemaakt waar voor iedere *body* allerlei prestaties en statistieken worden bijgehouden. Het is dus niet zozeer een *examination* in de zin van een toets of een test maar veel meer in de zin van een dossier dat constant wordt bijgehouden.

Het woord panopticon is uiteraard niet willekeurig gekozen. Een zeer belangrijk punt in de beschrijving die Foucault geeft van de gevangenis van Jeremy Bentham is het feit dat de *disciplinary gaze* (het centrale machtspunt) een alziend doch onzichtbaar oog is – zowel

discreet als indiscreet. Deze combinatie zorgt volgens Foucault voor macht en controle in bijvoorbeeld een gevangenis. De historische processen in de economie, politiek en wetenschap waarmee de komst van de *disciplinary society* samen gaat acht ik niet relevant voor dit onderzoek en laat ik daarom buiten beschouwing.^{11 12}

2 In hoeverre komt de werking van de *raiding guilds* in *World of Warcraft* overeen met de kenmerken van het klassieke panopticon als *disciplinary régime*?

Wat is een *guild*?

Alvorens we beginnen met de daadwerkelijke vergelijking, is het uiteraard van belang te weten wat een *guild* is want zoals zal blijken, de *guild* is alles behalve een homogeen object. T.L. Taylor geeft de volgende definitie van de *guild*: ‘Guilds are officially sanctioned organisations with a hierarchical leadership structure.’¹³ Williams et al. onderscheiden vervolgens drie belangrijke soorten *guilds*: ‘the basic types by goal are social, PvP [Player versus Player], raid.’¹⁴ Laat er geen misverstand ontstaan over de term *social guild*: alle *guilds* zijn uiteraard sociale gelegenheden aangezien het spelen in een *guild* altijd gepaard gaat met interactie tussen verschillende spelers. Met de term *social guild* bedoelen Williams et al. een *guild* waarin de doelen in de game ondergeschikt zijn aan de sociale interactie tussen spelers. In een *PvP-guild* is het belangrijkste doel het vechten tegen andere spelers en het bereiken van een bepaald niveau met deze gevechten. De *raiding guilds* zijn relatief klein in aantal – zo’n vijfendertig procent van de spelers spelen in een *raiding guild* – maar het zijn de grootste, meest serieuze en bekendste *guilds* in *World of Warcraft*. Het belangrijkste doel van deze *guilds* is het verslaan van de sterkste monsters en het verkrijgen van de beste uitrusting. Dit wordt gedaan door enorme groepen spelers (40 spelers is geen uitzondering) te organiseren en gezamenlijk een *raid* te ondernemen. Deze *raids* kunnen acht uur duren. Williams et al. benadrukken dat in veel *guilds* deze doelen elkaar overlappen en een *guild* dus bijna nooit honderd procent een *PvP-guild* of een *raiding guild* is.¹⁵

¹¹ De gehele paragraaf over het panopticon als *disciplinary régime* is een parafrasering van het hoofdstuk *discipline* en de gebruikte termen komen dan ook uit dat hoofdstuk:

¹² *FDaP*, pag. 135-228.

¹³ Taylor, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MA: MIT Press, 2006. pag 43.

¹⁴ Williams, Dimitry, et al. ‘From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft.’

Games and Culture, volume 1, deel 4 (oktober 2006): pag. 338-361.

¹⁵ *ibidem*.

Raiding guilds* en het klassieke panopticon als *disciplinary régime

Er is in deze paper gekozen om de *raiding guilds* als onderzoeksobject te gebruiken. De voornaamste reden voor deze keuze is het feit dat de *raiding guilds* het grootst zijn; het meest gestructureerd; ze blijven het langste bestaan en het zijn de enige *guilds* waar een werkelijk serieuze *guildmaster* aanwezig is. Vanwege deze factoren is bij dit type *guild* de kans het grootst een succesvolle vergelijking te maken met het panopticon als *disciplinary régime*. Het is geen toeval dat in de tekst van Williams et al. de *raiding guilds* vergeleken worden met militaire barakken ('military-style hierarchy' en 'the barracks'¹⁶ zijn termen die vallen in relatie tot de *raiding guilds*).

Nu is de basis gelegd om met de daadwerkelijke vergelijking te beginnen. Dit zal vrij systematisch aangepakt worden: hiermee wordt bedoeld dat er per setje kenmerken van Foucault's panopticon als *disciplinary régime* gekeken zal worden in hoeverre dit terug te vinden is in de *raiding guild*. De onverklaarde kenmerken in een *raiding guild* zullen voor zover mogelijk in één van de modernere varianten van het panopticon ingepast worden in de volgende paragraaf.

Foucault begint met het begrip *docile bodies* uit te leggen. Zoals eerder gezegd gaat het bij Foucault duidelijk om fysieke lichamen en fysieke lichaamsbewegingen die gedisciplineerd kunnen worden. Het moge duidelijk zijn dat het in de virtuele wereld van *World of Warcraft* niet gaat om fysieke lichamen; het zijn hoogstens representaties van fysieke lichamen, ongeacht of ze in een *raiding guild* functioneren of niet. Er is ook weinig sprake van het wel of niet disciplineren van specifieke lichaamsbewegingen (zoals bij een soldatenmars): de *game mechanics* staan simpelweg niet toe dit soort minutieuze bewegingen met je personage uit te voeren. Is er dan helemaal geen sprake van een *docile body*? Als je de formulering van Foucault aanhoudt blijft er in de virtuele wereld van *World of Warcraft* inderdaad weinig over de fysieke *docile body*. Wat wel overblijft is dat het panopticon als *disciplinary régime* zich niet op een massa richt maar op een individu. De *raiding guild* is geen homogene groep personages, maar een verzameling van individuele unieke personages met elk hun eigen krachten waar ze op worden aangesproken.

Die individualiteit heeft vervolgens vier karakteristieken volgens Foucault. Allereerst is het cellulair, doordat de *bodies* verdeeld zijn in *space*. Ook hier is er sprake van hetzelfde probleem als in de vorige alinea: Foucault had het strikt over een fysieke definitie van *space*.

¹⁶ *ibidem*.

Hij noemde bijvoorbeeld schoolklassen, ziekenhuiszalen en fabriekszalen. Allemaal fysieke ruimtes. De ruimte of *space* waarin de personages zich in een *raiding guild* verspreiden is alles behalve fysiek: het bestaat uit niets meer dan een binaire code die bij de gratie van een computersysteem en een bepaalde codering in een virtuele wereld verandert. Wél worden in die virtuele ruimte de virtuele lichamen door de *guildmaster* op een bepaalde manier geordend. Het is van tactisch belang dat bijvoorbeeld aanvallend sterke personages vooraan de strijd in gaan terwijl personages met assisterende vaardigheden (zoals genezende krachten) achteraan lopen. Denk hierbij aan de link die Williams et al. legde met ‘military-style barrack’.¹⁷

Een ander karakteristiek element van individualiteit was het opbreken van activiteiten en het geven van waarde aan tijd. In een *raiding guild* is er zeker sprake van het opbreken van activiteit: ‘the primary function of a raiding guild is to organize and schedule 40-member team events’.¹⁸ Bovendien is er bij de *raiding guilds* sprake van een *time-table* waarbij er tijden zijn opgesteld waarbij een speler aanwezig moet zijn.

Als laatste kenmerk stelt Foucault dat individualiteit *combinatory* is: de *bodies* moeten ook in een groep goed kunnen functioneren. Dit functioneren komt ook in een *raiding guild* duidelijk naar voren. In tegenstelling tot een *social guild*, waar samenwerking slechts voor de lol is, moet een *raiding guild* om te functioneren een geöliede machine zijn: ‘To perform well, each player must act in the best interests of the group’.¹⁹

Vervolgens gaat Foucault verder met *the correct means of training*. Hij stelt allereerst dat er een *hierarchical observation* in de vorm van een piramidestructuur nodig is. Het moet daarnaast een *disciplinary gaze* zijn die zowel discreet als indiscreet is. De *raiding guild* vertoont op dit punt veel overeenkomsten met de tekst van Foucault. In een *raiding guild* is een duidelijke piramidestructuur: de *guildmaster* staat in zijn eentje bovenaan, met onder zich de rest van de *guild*, in aflopende rang. Bovendien kan de *guildmaster* ten allen tijden zien of de rest van de *guild* offline dan wel online is en als ze online zijn kan de *guildmaster* zien waar ze zich bevinden via een lijst in de *game* – indiscreet: ‘The [...] list alerts the player when a friend logs in or out and provides information on their current level and location’.²⁰ Een fundamenteel verschil met het panopticon is echter dat deze *disciplinary gaze* niet volledig onzichtbaar is voor de rest van leden. Er is geen verblindend licht dat de leden van de

¹⁷ ibidem.

¹⁸ ibidem.

¹⁹ ibidem.

²⁰ Nardi, Bonnie, Justin Harris. ‘Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft’. *Computer Supported Cooperative Work*, 2006: pag 149-158.

raiding guild blind maakt voor deze *gaze*. De leden hebben het niet door als de *guildmaster* (discreet!) kijkt waar ze zich bevinden maar zijn zich er wel van bewust dat hij kán kijken. Bovendien kunnen ze zelf ook zien of de *guildmaster* online dan wel offline is. Feit blijft wel dat de leden beseffen dat de *guildmaster* elk moment kan inloggen om te kijken waar ze zitten, dus in mijn opzicht blijft de kracht van dit element van het panopticon als *disciplinary régime* overeind.

Ook van *normalizing judgement* is binnen *raiding guilds* duidelijk sprake, in de eerste plaats door de speciale monsters die een speler kan verslaan in een *raiding guild* en de daarbij behorende uitrusting. Wat echter meer bij de tekst van Foucault hoort, is de *normalizing judgement* door het promoveren, degraderen of zelfs wegsturen van leden van de *raiding guild*. Nardi en Harris zeggen hierover: ‘The highest ranks can remove members [...] and promote members to higher ranks.’²¹ Aangezien deze beloningen en/of straffen vaak ook aan de buitenkant zichtbaar zijn voor andere spelers is hier ook sprake van *niche envy* als *normalizing judgement*.

Ten slotte heeft Foucault het over *examination* en het bijhouden van een dossier of casus van ieder individu. Er verschijnt op dit punt een probleem aan de oppervlakte in relatie tot *World of Warcraft*. De *game mechanics* laten namelijk niet toe dat er een compleet profiel bijgehouden kan worden binnen een *raiding guild* met alle prestaties enzovoorts. Echter, veel *raiding guilds* hebben wel een complete website inclusief de profielen van de leden waar de prestaties bijgehouden worden door de *guildmaster*.²² Het is dus niet inherent aan een *guild* dat er sprake is van *examination*, maar veel van de *raiding guilds* hebben dus buiten de game om een soortgelijk systeem opgezet en dit mag daarom zeker niet buiten beschouwing gelaten worden.²³

3 Welke verschillen zijn er en in hoeverre passen die in modernere varianten van het panopticon als *disciplinary régime*?

Voorlopig kan geconcludeerd worden dat een groot deel van de kenmerken van Foucault’s klassieke panopticon als *disciplinary régime* verassend goed toepasbaar is op de *raiding guild* in *World of Warcraft*. Er zijn echter twee vrij ingrijpende verschillen op te merken; twee verschillen die alletwee met het begrip ‘fysiek’ te maken hebben: de *docile bodies* en het

²¹ *ibidem*.

²² Williams, Dimitry, et al. ‘From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft.’ *Games and Culture*, volume 1, deel 4 (oktober 2006): pag. 338-361.

²³ *FDaP*. pag. 135-228.

begrip *space*. Is het mogelijk deze verschillen in het kader van de modernere varianten van het panopticon te verklaren?

De *docile body* van Foucault is niet toepasbaar op de digitale representaties in *World of Warcraft*. Simon spreekt in zijn tekst echter van een *databased selve*: een digitale identiteit. Deze term is echter eveneens niet toepasbaar op de personages in *World of Warcraft* omdat het daar niet gaat om een digitale identiteit die tot stand is gekomen aan de hand van gegevens uit *databases*, maar aan de hand van de fantasie, het uiterlijk en/of de karaktertrekken van een fysiek persoon. Een *databased selve* ontstaat volgens mij meer buiten de macht van het gerepresenteerde om en daarom is deze term van Simon niet toepasbaar.²⁴ Ook in het ‘super-ego’²⁵ van Poster schuilt dit probleem: ook deze digitale “ik” kan ontstaan zonder dat de bijbehorende fysieke “ik” hier weet van heeft. Zelfs de Deleuziaanse term ‘dividuality’²⁶ is door dit probleem niet toepasbaar. Al deze termen kampen met het fundamentele probleem dat ze in het leven geroepen moesten worden door een veranderende samenleving, níet vanwege de keuzes die een fysiek persoon maakte bij het creëren van een personage in *World of Warcraft*. Staat een personage in *World of Warcraft* dan niet los van een fysieke eigenaar? Volgens mij niet, want anders dan bij de genoemde termen van Simon, Poster en Deleuze, bestaat een personage in *World of Warcraft uitsluitend* bij de gratie van zijn fysieke eigenaar (*bots* buiten beschouwing gelaten: die spelen niet in *raiding guilds*) en niet voor een groot of klein deel buiten de fysieke eigenaar om. Om het probleem alsnog op te lossen moet uit pure noodzaak te literatuur erbij betrokken worden. De schrijver Neal Stephenson maakt een begrip populair dat al enkele jaren gebruikt wordt op fora en in games: de *avatar*.²⁷ Ook een *avatar* is een digitale representatie van de fysieke eigenaar maar deze bestaat alleen omdat de eigenaar het heeft gemaakt, niet omdat moeilijk controleerbare omstandigheden en acties buiten het besef van de eigenaar om de representatie tot stand brengen. Mijns inziens moeten we, om het probleem van de *docile body* op te lossen het begrip veranderen in een *docile avatar*, waarbij controle niet meer plaatsvindt op het niveau van lichaamsbewegingen maar op het niveau van virtuele bewegingen en acties van de *avatar* als geheel.

Wat betreft het begrip *space* ligt de oplossing wel bij Deleuze. Een van de belangrijkste veranderingen in zijn *control society* is dat de controle zich niet meer bevindt in

²⁴ Bart Simon (2005), 'The Return of Panopticism: Supervision, Subjection and the New Surveillance', *Surveillance & Society*, 3(1), 1-20.

²⁵ Mark Poster (1990), *The Mode of Information*, Chicago: UCP, 69-98.

²⁶ Gilles Deleuze (2002), 'Postscript on Control Societies' in Thomas Levin, Ursula Frohne and Peter Weibel (eds.), *Ctrl Space: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Cambridge, MA: MIT Press, 317-321.

²⁷ Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam, 2003: pag. 469-470.

een fysieke *space* maar in een digitale *space*, dat ook het geval is in de *raiding guild* in *World of Warcraft*.²⁸

Kortom: als het begrip *docile bodies* vervangen wordt door het begrip *docile avatars* en het begrip *space* zoals dat gebruikt wordt in Foucault's *disciplinary régime* vervangen wordt door het begrip *space* zoals dat gebruikt wordt in Deleuze's *control society*, zijn de problemen met de vergelijking opgelost.

Reflectie

Er kan naar mijn mening geconcludeerd worden dat het gekozen theoretische kader, de methode en invalshoeken en het onderzoeksobject goed op elkaar aansloten. Verbazend veel van de klassieke theorie van Foucault bleef overeind in vergelijking met een relatief zeer recente uiting van de nieuwe media. Het moest wel wat uitgebreid worden met theoriën van Deleuze en zelfs met een term uit de literatuur, maar voor het grootste gedeelte hield de gekozen theorie stand. Er is wellicht diepgaander onderzoek nodig naar de vraag hoe het kan dat Foucault's panopticon als *disciplinary régime* in de fysieke samenleving allang achterhaald is maar in de wereld van de *raiding guilds* van *World of Warcraft* toch overeind blijft. Ik denk dat een belangrijk deel van het antwoord ligt in het feit dat de virtuele wereld van *World of Warcraft* nog geïsoleerd is en beperkt wordt door de *game mechanics*, terwijl bij de fysieke samenleving door de komst van zaken als internet en computernetwerken de beperkingen en grenzen – die wel nog terug te vinden zijn in de voorbeelden uit Foucault's tekst – verloren zijn gegaan.²⁹

Ook blijkt uit dit onderzoek dat het een juiste keuze is geweest een kwalitatieve methode te kiezen bij het combineren van de invalshoeken *surveillance studies* en *game studies*. Met kwantitatieve gegevens was er niet veel resultaat geboekt als het gaat om de gemaakte vergelijking in het onderzoek.

²⁸ Gilles Deleuze (2002), 'Postscript on Control Societies' in Thomas Levin, Ursula Frohne and Peter Weibel (eds.), *Ctrl Space: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Cambridge, MA: MIT Press, 317-321.

²⁹ Bart Simon (2005), 'The Return of Panopticism: Supervision, Subjection and the New Surveillance', *Surveillance & Society*, 3(1), 1-20.

Conclusie

World of Warcraft is nog lang geen uitgemolken koe als het gaat om wetenschappelijke onderzoeken. Dit onderzoek toont aan dat er door klassieke theorieën te vergelijken met dit soort nieuwe onderzoeksobjecten interessante resultaten geboekt kunnen worden. Een minpunt aan deze paper is het gebrek aan een zeer langdurige eigen speelervaring, maar dit heeft volgens mij de betrouwbaarheid van dit onderzoek geen schade toegebracht. De groeiende populariteit van games en MMOG's in het bijzonder blijft een bron van verbazing en interessante onderzoeksobjecten en zal dit niet ophouden te zijn in de komende jaren.

Literatuurlijst

Blizzard Entertainment – Press Release. Blizzard Entertainment. 16 mei 2007. 6 januari 2007
< <http://www.blizzard.com/press/070111.shtml>>

Deleuze, Gilles. 'Postscript on Control Societies'. Thomas Levin, Ursula Frohne en Peter Weibel, red. *Ctrl Space: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002. pag. 317-321.

Ducheneaut, Nicolas, et al. ‘“Alone Together?” Exploring the Social Dynamics of Massively Multiplayer Online Games.’ *CHI 2006 Proceedings – Games and Performances*. Montreal, april 2006.

Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Vert. Alan Sheridan. New York: Vintage, 1979. pag.135-228.

Nardi, Bonnie, Justin Harris. ‘Strangers and friends: collaborative play in world of warcraft’. *Computer Supported Cooperative Work*, 2006: pag 149-158.

Poster, Mark. *The Mode of Information*. Chicago: UCP, 1990. pag. 69-98.

Simon, Bart. 'The Return of Panopticism: Supervision, Subjection and the New Surveillance'. *Surveillance & Society*, jaargang 3, nr. 1 (2005): pag 1-20.

Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York: Bantam, 2003: pag. 469-470.

Taylor, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MA: MIT Press, 2006.

Williams, Dimitry, et al. ‘From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft.’ *Games and Culture*, volume 1, deel 4 (oktober 2006): pag. 338-361.