

De geleefde ruimte van het digitale spel:

Rockstar's *Grand Theft Auto 3*

Martijn Hendriks

Wanneer we over digitale media spreken in termen van *nieuwe media* doen we dat omdat digitale media vragen oproepen over onze bestaande ideeën van toeschouwerschap, communicatie, media ervaring, en onze relatie tot technologie. In een digitale cultuur lijken zelfs onze concepties van ruimte en tijd in een nieuw daglicht te staan. Maar welke antwoorden geven we op de vragen die digitale media opwerpen? Zoals rond elke culturele verandering vormen zich ook rond de contemporaine veranderingen in mediacultuur concepten die zo mogelijk nog meer vragen oproepen dan ze beantwoorden. Op het gebied van ruimte en de ervaring daarvan is een van die begrippen die om verheldering en nuancering vragen *immersie*. In dit essay kijk ik naar wat het begrip 'immersie' betekent in relatie tot Rockstar's *Grand Theft Auto 3* (2001), een van de meest populaire videogames van de afgelopen jaren.

De ruimte van videogames wordt zowel in mediatheorie als in populaire cultuur vaak onder dezelfde noemer gebracht als de ruimte van andere ruimtelijke media zoals *Virtual Reality*. Videogames worden dan gemakkelijk beschouwd zoals de ruimte in digitale media in het algemeen wordt beschouwd: hoe kleiner de afstand tot het medium zou zijn, hoe intenser de ervaring van wat het medium te bieden heeft. Bij videogames is er nogal wat afstand tussen de toeschouwer en het medium: videogames maken intensief gebruik van het scherm als *interface*. Wat betekent dat voor onze ervaring van ruimte?

Virtual Reality-filosoof Michael Heim (1995, 73) geeft een dominante visie weer wanneer hij stelt dat 'present day cd-roms show only the desktop, through-the-window view of a virtual world, and as such always remain an abridged and diminished form of virtual experience.' Met andere woorden, Heim zegt dat de afstand tussen kijker en scherm zoals in videogames zorgt voor een *afgezwakte versie van werkelijk virtuele ervaringen*. Het verschil tussen de ervaring van videogames en de ervaring van *Virtual*

Reality is voor Heim een verschil in hoeveelheid, niet in soort. De veronderstelling die aan deze visie ten grondslag ligt is dat hoe beter de technologie wordt, hoe transparanter onze media-ervaring is: het ideaal is dat er niets meer tussen ons en de ervaren ruimte staat.

Toch is het de vraag of we over immersie kunnen spreken als een soort meetbare ervaring. Is het niet zo dat de fenomenologie van entertainment in populaire digitale [einde pagina 21] cultuur zoals videogames om een andere benadering vraagt dan de fenomenologie van volledig immersieve media, die we overigens vaker tegenkomen als filosofisch gedachte-experiment in films (de *Matrix*-trilogie van gebroeders Wachowski, David Cronenberg's *Existenz*, Alejandro Amenábar's *Abre Los Ojos*, Mamoru Oshii's *Avalon*, etc.) en literatuur (William Gibson's *Neuromancer*, Neal Stephenson's *Snow Crash*) dan als werkelijk fenomeen? In tegenstelling tot wat het begrip immersie suggereert, is onze belichaming in de ruimte van videogames verre van direct, en is de materialiteit van het medium eerder ontworpen om aanwezig te zijn in de ervaring dan om te verdwijnen in een verlangen naar transparantie. Het directe in-de-ruimte-zijn dat het concept van immersie idealiseert lijkt simpelweg niet de pointe van videogames. De fenomenale aantrekkingskracht van videogames is dat onze perceptie van het in-een-ruimte-zijn voelbaar en zichtbaar wordt getransformeerd door de media die we gebruiken. Juist doordat we bij videogames een afstand tot het medium bewaren, zijn we ons in videogames bewust van de afstand tussen onze eigen lichamelijke stijl en plaats en de stijl en plaats die we hebben in de virtuele ruimte van het spel. Het is deze ambiguïteit waarin een ruimte vorm krijgt tussen onze lichamelijke ervaring buiten het spel en onze performance in de ruimte van het spel. Die is fundamenteel in de ruimtelijke ervaring van videogames.

Om over de fenomenologie van een videogame te kunnen spreken is het van belang om een onderscheid te maken tussen verschillende niveaus waarop we over ruimte kunnen spreken, waarbij de betekenis van het begrip ruimte niet altijd dezelfde blijft. Het eerste niveau zou de betekenis van ruimte omvatten die het meest natuurlijk en *common sense* aandoet voor spelers en ontwerpers van videogames. Dit is het niveau van de *ontworpen*

ruimte, de ruimte die visueel gemaakt is op het scherm, de ruimte die in kaart gebracht zou kunnen worden zoals men de ruimte van een stad op een plattegrond in kaart brengt.

De ontworpen ruimte van *Grand Theft Auto 3* bestaat uit drie delen die samen een stad met de naam *Liberty City* vormen. In tegenstelling tot de ontworpen ruimte van veel andere videogames is het uitgangspunt van *Liberty City* geen complete fantasiewereld die volledig los staat van het alledaagse leven maar een stedelijke ruimte zoals we die kennen, met desolate havengebieden, snelwegen waarop verkeersproblemen ontstaan, verschillende wijken die beheerst worden door rivaliserende bendes, en een financieel district waar zakenmensen in limousines in de schaduw van wolkenkrabbers rijden. Terwijl de ruimte van *Liberty City* begrensd is, bijna zoals de ruimte van een speeltuin, merken we daar maar weinig van. Het ruimtelijk ontwerp van *Grand Theft Auto 3* is erop gericht de beperkingen die karakteristiek zijn voor de ruimte van videogames buiten beeld te houden. De grenzen van de ontworpen ruimte bevinden zich op plekken waar je als speler haast niet komt, en zijn met uitzondering van de [einde pagina 22] onzichtbare *Truman Show* begrenzing in zee opgebouwd uit elementen van de spelwereld, zoals een opgehaalde brug, een wegafzetting of een gesloten tunnel. Op een vergelijkbare manier wordt ook de tijdloosheid van gesimuleerde ruimtes wordt aan de perceptie ontnomen. De afwisseling van dag en nacht wordt gesimuleerd, waarbij de nachten verschillende wijken tot gevaarlijke buurten maken. Ook het weer verandert: soms is het zonnig, een andere keer kleurt de lucht loodgrijs en begint het te stortregenen, of trekt een mist op die het haast onmogelijk maakt om auto te rijden. Het doel van de ontworpen ruimte van *Grand Theft Auto 3* is om de speler iets van de dynamiek van een werkelijke stad te bieden waarbij maar minimaal herinnerd wordt aan het feit dat deze ruimte om de speler draait. Kortom, *Liberty City* is een stedelijke wereld waarin niet alleen gebouwen, voetpaden, wegen, parken en bruggen ontworpen zijn, maar ook al het al het andere, tot aan het gedrag van de voetgangers toe.



Grand Theft Auto 3

Wat echter nooit volledig ontworpen wordt, is het gedrag van de speler. Zoals de ruimte van een stad meer omvat dan de ontworpen ruimte, maar ook bestaat uit de *ruimtelijke praktijken* die binnen de disciplinerende ruimte van het ontwerp mogelijk zijn (De Certeau, 1988, 91-131), zo is ook de ruimte van *Grand Theft Auto 3* meer dan de ontworpen ruimte, zelfs al omvat deze het kleinste detail. Voor de speler van *Grand Theft Auto 3* betekent ruimte ook de vrijheid om te kunnen navigeren door de ontworpen ruimte, om keuzes te maken om in deze richting te gaan en niet in die andere. Dit niveau van ruimte waarop we over ruimtelijke praktijken van spelers kunnen spreken, moet onderscheiden worden van het niveau van de ontworpen ruimte.

Voor zover er sprake is van een narratieve structuur in *Grand Theft Auto 3* bestaat [einde pagina 23] deze uit een losse allusie op de film *Scarface*. Het is met name de versie van Brian de Palma uit 1983, met Al Pacino in de hoofdrol, die als inspiratie voor het spel heeft gediend: de complete soundtrack uit die film wordt gedraaid op een van de radiostations die je kunt beluisteren in de auto's van het spel. Zowel in die film als in *Grand Theft Auto 3* krijgen we de donkere versie van de *American Dream* voorgeschoteld – een *small time crook* begint met lege handen en klimt van daaruit op in

de onderwereld door middel van hard werken en gezond verstand. Op zoek naar opdrachten uit de onderwereld van *Liberty City* ontdek je steeds meer van de ruimte van de stad, verdien je geld, leg je contacten, en krijg je wapens. Je kunt dat te voet doen, je kunt auto's stelen om je te verplaatsen, je kunt zelfs de trein nemen of een van de vele boten nemen. Wat je ook doet, je zult je moeten leren oriënteren in de stad, leren hoe je rond kijkt, wandelt, rent, hoe auto's te besturen, je zult wapens moeten leren gebruiken, en weten wat de snelste en veiligste routes door de stad zijn om van de ene naar de andere plaats te komen. Op dit niveau van de ruimte van *Grand Theft Auto 3* bevindt zich een van de onderscheidende kwaliteiten van het spel, namelijk de *ruimtelijke zelfstandigheid van de speler*: spelers hebben de vrijheid om *Liberty City* zelf te gaan verkennen, op hun eigen tempo en via routes die zij zelf bepalen. Onze ruimtelijke praktijken zijn niet strikt geprogrammeerd; wanneer we rondlopen, rennen, autorijden, verdwalen, vallen, in conflicten met andere figuren uit het spel terecht komen doen we dat op basis van onze eigen keuzes. Het is een ruimte waarin we zelf ontdekken hoe we kunnen bewegen, rondkijken en handelen. Meer nog dan de opdrachten die we uitvoeren om op te klimmen in de onderwereld van *Grand Theft Auto 3* zijn deze vrijheid om onze eigen gang te gaan en de esthetische dimensie daarvan bepalend voor hoe we de ruimte van het spel ervaren.

Als de immersiviteit van *Grand Theft Auto 3* nu compleet was, wanneer we de ruimte zouden ervaren als een ruimte die ons direct en naadloos onderdompelt, dan zou er geen sprake van een derde niveau van ruimte zijn: we zouden ons tijdens het spelen simpelweg volledig identificeren met de positie *in* de virtuele ruimte. Ook zou er weinig verschil zijn tussen het *in-de-ruimte-zijn* van *Grand Theft Auto 3* en dat van een *martial arts* spel zoals *Dead or Alive 3*. Ook in dit spel kunnen de verschillende niveaus van ruimte onderscheiden worden. We hebben te maken met een specifieke ontworpen ruimte: die is hier veel beperkter dan in *Grand Theft Auto 3*. Wanneer wij de ontworpen ruimte van *Dead or Alive 3* in kaart zouden willen brengen, zouden we kunnen volstaan met de plattegrond van een aantal gebieden die zich weliswaar in een grotere omgeving lijken te bevinden, zoals een bos of een stad, maar die in feite niet meer omvatten dan een kleine ruimte tegen de achtergrond van die omgeving. Ook hebben we te maken met ruimtelijke praktijken van de speler: die zijn hier zowel meer begrensd als uitgebreid: we zijn minder

mobiel om de ruimte zelf te gaan verkennen, [einde pagina 24] maar we hebben een enorm scala van bewegingen die wij kunnen maken in de gevechten die de spil van het spel vormen. Maar het is met name op het derde niveau – dat van de fysieke, geleefde ervaring – dat de spellen enorm verschillen.



Dead or Alive 3

In het vechtspel *Dead or Alive 3* is de rol van de specifieke belichaming in de virtuele ruimte heel duidelijk: we voelen de kunstmatige beperkingen die ons zijn opgelegd door middel van de *player character* – de figuur met wie we ons tijdens het spelen identificeren. We kunnen maar heel weinig manoeuvreren in de ruimte. De figuur richt zich steeds op de tegenstander, wat we ook doen. Onze ervaring van de ruimte van het spel wordt gemedieerd door de haast materiële intentionaliteit van de *player character*. Ook kunnen we in eerste instantie maar heel weinig beginnen met onze belichaming in het spel: we worden, zeker wanneer het tempo hoog ligt, direct bewust van onze onhandigheid met die andere manier van in-de-ruimte-zijn. Dat betekent in zo'n vechtspel dat er niets van ons heel wordt gelaten. Maar we voelen ook dat we ons de motoriek van de *player character* eigen kunnen maken, en daar komt het verlangen uit

voort om te spelen, om de bewegingen van de *player character* te leren en te ervaren, om onszelf te ervaren als 'iets wat we zelf niet zijn' (Mulder, 2003, 76).

Hoewel de lichamelijke stijl en intentionaliteit van de *player character* in *Grand Theft Auto 3* minder uitgesproken zijn, speelt het specifieke in-de-ruimte-zijn van die figuur een niet minder belangrijke rol. *Grand Theft Auto 3* onderscheidt zich ruimtelijk niet alleen op het niveau van de ontworpen ruimte en het niveau van de ruimtelijke praktijken die mogelijk zijn: onze ervaring van de ruimte van *Grand Theft Auto 3* wordt ook bepaald door de specifieke manier waarop onze figuur zich tot die ruimte [einde pagina 25] verhoudt. Die is genuanceerder, springt niet snel in het oog, vraagt niet veel aandacht, maar plaatst ons juist zo op een heel eigen manier in de ruimte. Die eigen manier van in-de-ruimte-zijn van *Grand Theft Auto 3* ligt in de ritmiek van het lopen, de manier waarop we kunnen rondkijken in de ruimte, de tijd die we kunnen nemen om te bewegen zonder dat daar de directe druk tot prestatie achter zit, zoals in de gevechten van *Dead or Alive 3*.

Maurice Merleau-Ponty's fenomenologische inzicht dat ruimtelijke ervaringen hun oorsprong vinden in het bewegende lichaam van het individuele subject (Merleau-Ponty, 2002; Casey, 1998), geldt ook voor een fenomenologie van de digitale ruimte: ruimtelijke ervaringen van een digitale ruimte zijn verbonden met een lichamelijke aanwezigheid in dat spel en de bewegingen die dat toestaat, uitnodigt, mogelijk maakt. Spelers nemen in deze ruimte niet alleen een abstracte topografische positie of een gezichtspunt in, maar zijn er op een specifieke manier belichaamd. De fenomenologie van videogames vraagt er echter om niet uitsluitend te beschrijven hoe we belichaamd zijn in een spel maar ook te vragen hoe onze ervaring daarvan, als werkelijk belichaamde wezens in de fysieke ruimte, aangesproken wordt. Wat betekent het om belichaamd te zijn in een virtuele ruimte? In *Virtual Reality* applicaties lijkt het ideaal nog altijd dat van het eigen lichaam te zijn dat zich verhoudt tot de virtuele ruimte. In videogames is het een ander verhaal: niet ons eigen lichaam, maar het lichaam van de *player character* garandeert onze aanwezigheid in de virtuele ruimte. Op dit vlak heeft zich in de digitale cultuur van videogames een enorme verscheidenheid ontwikkeld, die onmogelijk onder de algemene ervaring van immersie kan worden geschaard. Het is ook niet zo dat de diversiteit aan manieren van in-de-ruimte-zijn in videogames plaats zal moeten maken voor een meer

persoonlijke, directe ervaring van ruimte wanneer de technologie zich verder ontwikkelt: de manier waarop we in de ruimte zijn, en de manier waarop dat *verschilt van en simultaan kan bestaan met onze eigen lichamelijke die we in de werkelijke ruimte voelen*, is zo'n belangrijk aspect van de ervaring van videogames dat de diversiteit eerder groter wordt dan kleiner. Het is namelijk via de voor ons visuele en voelbare motoriek van de *player character* scherm dat we de beperkingen, de specifieke stijl en performance van het in-de-ruimte-zijn van videogames ervaren. Wanneer we ons direct in de ruimte van het spel zouden wanen, met onze eigen lichamelijke stijl, motoriek en intentionaliteit, dan zou daarmee een belangrijke component van de videogame ervaring verdwijnen. De *player character* is vanuit fenomenologisch perspectief veel meer dan de centrale, visuele figuur die we op het scherm zien. Het is een manier van zijn in de wereld, een stijl, een oriëntatie in ruimte, een motorische expressiviteit op de ene manier en een ingetogenheid op de andere manier.

Transparantie komt hier alleen op een heel specifieke manier in voor: de fysieke technologie waarmee we de *player character* op het scherm besturen, die zal zodanig **[einde pagina 26]** geïncorporeerd moeten worden dat we ons er haast niet van bewust zijn. Voor die technologie geldt wat de Amerikaanse technologiefilosoof Don Ihde heeft gezegd over de ambiguïteit van belichamingsrelaties met technologie: de ambiguïteit van onze fenomenale relatie tot technologie, zegt hij, is dat we wel willen wat de technologie te bieden heeft, maar dat we de technologische bemiddeling zelf niet willen voelen (Ihde, 2002, 14). Dit is de notie van technologische belichaming waarin geldt dat hoe transparanter de technologie is, hoe beter deze is. Het is het verlangen naar een technologie die zo geïntegreerd is in onze geleefde ruimte dat we deze niet meer opmerken. Dit verlangen naar transparantie en het verdwijnen van de technologie als voelbaar in onze lichamelijke ervaring gaat echter niet op voor onze lichamelijke ervaring van de ruimte van videogames, die juist een eigen materialiteit nodig heeft.

De vraag die zich nu opwerpt is of we dan helemaal niet over immersie kunnen spreken in relatie tot de digitale cultuur van videogames. Het tegengestelde is eerder waar. Het begrip immersie lijkt aan betekenis en nuance te winnen waar het eerder als een algemene container functioneerde. De fenomenologie van digitaal entertainment vraagt erom dat we ons concept van immersie niet zondermeer verbinden aan noties van

transparantie, illusies van realiteit en geleefde ruimte, maar ook en juist aan minder voor de hand liggende fenomenen, zoals dat van het *geleefde beeld* (Pallasmaa, 2002). Want hoewel de transformaties van media toenemend te maken hebben met de processen van digitalisering waarin ze verwickeld zijn, is onze digitale cultuur nog altijd en misschien wel meer dan ooit een *visuele cultuur*. Immersie in een visuele cultuur krijgt niet simpelweg vorm als een streven naar de meest onderdompelende simulatie, maar veronderstelt een veel complexere, ‘visueel geletterde’ toeschouwer. We *zien* ons lichamelijke in-de-ruimte-zijn, het is bijna alsof we zien wat we ervaren, en we weten hoe we daar mee om moeten gaan. De stijl van ons gemedieerde in-de-ruimte-zijn en de lichamelijke ervaring die we daarvan hebben wordt op deze manier ook bepaald door de manier waarop de *player character* door de virtuele camera in beeld wordt gebracht, de oriëntatie van de figuur tot het scherm, de band tussen onze blik *op* de ruimte en onze aanwezigheid *in* de ruimte, de snelheid waarmee beelden elkaar afwisselen. We beleven de ruimte van het spel, we beleven een lichamelijke aanwezigheid in die ruimte, maar niet als een simulacrum van werkelijke ruimte of werkelijke lichamelijkheid. We beleven het *als beeld*.

De esthetische dimensie van ruimte in videogames hangt samen met de manier waarop onze aanwezigheid in die ruimte wordt gestructureerd. Een essentieel aspect daarvan is dat we onze aanwezigheid in de ruimte van het spel niet direct ervaren maar beleven via beelden van onze eigen aanwezigheid en *performance* in de ruimte. De fenomenologie van videogames roept op die manier interessante vragen op. Wat betekent het bijvoorbeeld dat we ons tegelijk kwetsbaar en onkwetsbaar kunnen voelen in **[einde pagina 27]** de ruimte van *Grand Theft Auto 3*? Dat we een virtuele conditie hebben die verbetert als we veel rennen in *Liberty City* in tegenstelling tot autorijden, waardoor we langer kunnen sprinten? Wat betekent het dat we de intentionaliteit, stijl, ons gemedieerde in-de-ruimte-zijn van *Grand Theft Auto 3* ervaren door de beelden van onze eigen performance op het scherm? Welke noties van lichamelijkheid en identiteit krijgen hier vorm? Hoe verhoudt de gevoelde, ‘andere’ intentionaliteit en stijl van het zijn en bewegen in videogame ruimte als fundamenteel aspect van de esthetiek van videogames zich tot andere ontwikkelingen in digitale cultuur? Hoewel de antwoorden op deze vragen

niet voor de hand liggen, geven deze vragen een richting aan voor ons denken over ruimte in digitale cultuur. Stuk voor stuk suggereren deze vragen dat we niet op zoek moeten gaan naar *werkelijk virtuele ervaringen*, waarbij de ene technologie nog beloftevoller is dan de andere, maar dat we ons beter kunnen afvragen wat het betekent om iets te ervaren dat virtueel is. In de hedendaagse visuele cultuur van digitaal entertainment draait het niet om *werkelijk virtuele ervaringen* maar om *werkelijke ervaringen van virtualiteit*.

Referenties

- Casey, E. S. (1998) *The Fate of Place*. Berkeley: University of California Press.
- Certeau, M. de (1988) *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Heim, M. (1995) 'The Design of Virtual Reality', in M. Featherstone en R. Burrows (red.) *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*. London: Sage Publications. 65-77.
- Merleau-Ponty, M. (2002) *Phenomenology of Perception*. London: Routledge.
- Mulder, A. (2003) 'De Trance van de Fotografie', in F. Gierstberg en B. Vroege (red.) *Experience, The Media Rat Race*. Rotterdam: NAI Uitgevers. 44-77.
- Pallasmaa, J. (2002) 'The Lived Image', in F. Massad en A. Guerrero Yeste (red.) *Arquitecturanimación*. Barcelona: Col·legi d'Arquitectes de Catalunya. 56-79. **[einde pagina 28]**