

Opgave 2 Online roleplayinggames

Wereldwijd kruipen dagelijks miljoenen mensen achter hun computer om het spel World of Warcraft (WoW) te spelen. WoW is een online rollenspel dat je met meerdere mensen tegelijk speelt. In dergelijke games kruip je in de huid van een avatar (een virtuele figuur) die opdrachten uitvoert in het virtuele universum van de game.

De WoW-speler heeft volledige controle over zijn avatar en kiest zelf de identiteit van zijn avatar: zijn karakter, uiterlijk, beroep, vaardigheden en talenten. Vervolgens stapt de speler als avatar de sprookjesachtige Warcraft-wereld binnen, bijvoorbeeld als Tauren Druid.



Een Tauren Druid (zie afbeelding hiernaast) is een stierachtig, gehoefd wezen met een fictief gewicht tussen de 300 en 500 kilo. Deze avatar heeft als eigenschap dat hij in een luipaard kan veranderen, waardoor hij speciale opdrachten kan uitvoeren. Als hij in een hoger level komt, breiden zijn mogelijkheden en eigenschappen verder uit. Hij kan dan in steeds meer soorten dieren veranderen en daardoor ook meer gevechten winnen in de vorm van bijvoorbeeld een vogel, zeehond of leeuw.

Als het gaat over identiteit kan er een onderscheid worden gemaakt tussen numeriek identiek zijn en kwalitatief identiek zijn.

- 2p 10 Leg uit dat een avatar in WoW **niet** kwalitatief identiek is met zichzelf wanneer een hoger level wordt bereikt, maar **wel** numeriek identiek.

Veel WoW-spelers vereenzelvigen zich met hun avatar. In de korte film *Avatar days* vertelt een WoW-speler over zijn vrouwelijke avatar die vijanden in schapen kan veranderen. Hij doet over haar de volgende uitspraak: "Ik verander helemaal niet als ik haar ben in het spel. Zij is precies zoals ik."

Hoewel de opvattingen van Derek Parfit en Paul Ricoeur gaan over identiteit door de tijd heen, kunnen ze ook worden toegepast op WoW-spelers die zich vereenzelvigen met hun avatar.

De vraag in hoeverre de WoW-speler en zijn avatar echt dezelfde persoon zijn, zou voor Parfit een 'lege vraag' zijn.

Ricoeur heeft kritiek op Parfits theorie over persoonlijke identiteit. In die kritiek speelt het onderscheid tussen idem-identiteit en ipse-identiteit en tussen eerste- en derde-persoonsperspectief een belangrijke rol.

- 3p 11 Leg uit:
- dat de vraag in hoeverre de WoW-speler en zijn avatar echt dezelfde persoon zijn volgens Parfit een 'lege vraag' zou zijn en
 - wat Ricoeurs onderscheid tussen ipse-identiteit en idem-identiteit inhoudt.

Beargumenteer vervolgens met de uitspraak van de WoW-speler of jij het meer eens bent met de opvatting van Parfit of met die van Ricoeur.

In online roleplayinggames worden vaak vriendschappen gesloten. Sommige opdrachten kunnen namelijk alleen worden opgelost door samen te werken met andere avatars. Deze avatars communiceren via de chatfunctie van de game om samen plannen te maken, om teleurstellingen te verwerken als ze hun doel niet hebben gehaald, of om elkaar bij te praten als iemand even offline is geweest. Volgens Daniel Dennett is het zelf een fictief object, vergelijkbaar met een romanpersonage.

1p 12 Leg uit of een avatar in WoW volgens Dennetts opvatting een zelf heeft.

Uit psychologisch onderzoek naar het spelen van games als WoW blijkt dat deze games een positief effect hebben op het sociale gedrag van de gamers. Uit dit onderzoek wordt de conclusie getrokken dat er nauwelijks verschil is tussen sociaal contact in een virtuele wereld en sociaal contact in de echte wereld: mensen gaan op dezelfde manier om met avatars als met echte mensen.

1p 13 Leg uit dat de conclusie van het psychologisch onderzoek te begrijpen is vanuit Dennetts functionalistische opvatting over de menselijke geest.

Dennett legt zijn functionalistische opvatting over de menselijke geest uit met een gedachte-experiment waarin hij wordt losgekoppeld van zijn brein. Kritiek op Dennett is dat hij daarmee nog niet bewijst dat de geest zonder het lichaam kan bestaan.

1p 14 Leg deze kritiek uit.

Een ander positief effect dat uit het psychologisch onderzoek blijkt, is dat het zelfvertrouwen van de gamers toeneemt. Niet alleen in de game, maar ook in de echte wereld. Deze toename van zelfvertrouwen kun je begrijpen vanuit een dualistische opvatting over lichaam en geest, maar ook vanuit de kritiek hierop van Shaun Gallagher en Dan Zahavi.

2p 15 Beargumenteer of het toegenomen zelfvertrouwen van de gamers volgens jou beter kan worden begrepen vanuit het dualisme of vanuit de kritiek hierop van Gallagher en Zahavi. Gebruik daarbij de begrippen 'dualisme' en 'geleefd lichaam'.

Een mooi voorbeeld van het positieve effect dat het spelen van een game kan hebben is WoW-speler Stephen Gillet.

Gillet werd in 2014 aangenomen als manager bij Starbucks omdat hij in zijn cv had aangegeven aanvoerder van een team te zijn in WoW. Gillet beheerde de virtuele bank van zijn team, organiseerde gezamenlijke opdrachten en bleek een goed gevoel te hebben voor het aannemen van nieuwe, getalenteerde avatars.

Volgens de sollicitatiecommissie had hij door zijn ervaring als aanvoerder in WoW precies die vaardigheden ontwikkeld waarover een goede manager moet beschikken. Gillet kwam dus verder in het leven door de techniek van internetgames.

Je zou in het geval van Gillet dan ook de volgende uitspraak kunnen doen: "Techniek is bepalend (constitutief) voor wie je bent."

Die uitspraak veronderstelt een specifieke opvatting over de grenzen van lichaam en geest.

- 2p 16 Leg uit of de uitspraak er in het geval van Gillet van uitgaat dat de menselijke geest begrensd is of onbegrensd.
Beargumenteer vervolgens met een opvatting van techniek als hulpmiddel of jij het met de uitspraak eens bent.

In een andere online roleplayinggame, Rust, ontstond ooit een relletje over identiteit. In Rust moet je zien te overleven in onherbergzaam gebied, waarbij je afhankelijk bent van het gedrag van andere spelers. Sommigen kiezen ervoor medespelers te doden om nuttige spullen te verkrijgen, terwijl anderen onderhandelen over een geschikte ruil. Aanvankelijk speelde iedereen Rust met dezelfde avatar: die van een blanke man. Maar na een update bepaalde toeval of je speelt als man of vrouw en of je een lichte of donkere huidskleur hebt. Veel Rust-spelers waren boos over het ontbreken van een keuze. Spelen met een ander geslacht of een andere huidskleur ontnemt hun plezier in het spel, ook al hebben deze eigenschappen geen invloed op de spelmogelijkheden en spelprestaties.

In Charles Taylors opvatting over authenticiteit is keuzes maken belangrijk. Daarbij onderscheidt hij sterke en zwakke evaluaties.

- 2p 17 Leg Taylors onderscheid tussen sterke en zwakke evaluaties uit.
Beargumenteer vervolgens met dit onderscheid of het bij de boze spelers van Rust om een authentieke keuze gaat.

Volgens sommige psychologen kunnen games als WoW en Rust een rol spelen bij het ontwikkelen van je identiteit. In Rust heb je maar één avatar. In WoW kun je met meerdere avatars tegelijk spelen. Volgens psychologen kun je daardoor in WoW verschillende identiteiten 'uitproberen' en jezelf beter leren kennen. Je kunt ontdekken of je je prettiger voelt bij een karakter dat vijanden aanvalt, gewonden helpt, of vrienden beschermt.

In de opvatting over authenticiteit van Christine Korsgaard speelt het hebben van een 'praktische identiteit' een belangrijke rol.

- 2p 18 Geef aan wat het begrip 'praktische identiteit' inhoudt volgens Korsgaard.
Leg vervolgens met dit begrip uit of het volgens Korsgaard voor de authenticiteit van een gamer uitmaakt of hij WoW of Rust speelt.