



Naam: Jhonny Peut
ID: 3124150
Vak: Spaces of New Media
Opdracht: Mindmap/structuur artikel Gamespace
Datum: 25-09-2007

De mindmap is als aparte bijlage toegevoegd omdat het anders niet leesbaar zou zijn in dit document. Maar wat ik gedaan heb, is alles neergezet wat er in me opkwam rondom het begrip gamespace. Tevens ben ik op zoek gegaan naar theorieën rondom gamespace en de fysieke ruimte. Deze theorieën heb ik tevens in de mindmap gezet met daarbij de tekst en auteur. Maar omdat de mindmap slechts aangeeft wat er allemaal bij het begrip gamespace zou kunnen horen, zal ik hieronder verder ingaan op de structuur van mijn artikel.

Argumentatiestructuur/voorstel

Voor het computertijdperk werden spelletjes, of games zoals ik deze verder zal noemen, ontwikkeld en gespeeld in de fysieke wereld waarbij er gebruik gemaakt werd van eigenschappen van de wereld zelf zoals fysieke objecten, het gevoel van ruimtelijkheid en ruimtelijke relaties. Maar met de komst van computergames daalde deze fysieke activiteiten waardoor de spelwereld verschoof van het fysieke naar het digitale. Momenteel zien we een trend waarbij de nadruk weer meer op het fysieke aspect komt te liggen waarbij er een combinatie ontstaat van het virtuele en fysieke. Dit heeft consequenties voor relatie tussen de digitale en fysieke spelwereld. De spelwereld wordt gamespace genoemd, maar in het verleden viel hier alleen datgene onder wat er op het beeldscherm te zien was. Maar met de vervagende grens tussen digitale en fysieke ruimte zouden we opnieuw moeten kijken naar het begrip gamespace. In mijn artikel wil ik kijken naar hoe wij met de term gamespace om moeten gaan onder invloed van de veranderende relatie tussen het digitale en fysieke aspect tijdens het spelen van computergames. In mijn visie is gamespace veel meer dan dat er eerder veronderstelt werd, namelijk dat het alleen van toepassing is op het visuele aspect van games. Ik zal uiteenzetten dat ook geluid en fysieke bewegingen tot de gamespace gerekend kunnen worden maar dat de 'nieuwe' innovatieve manier van spelen geen radicale breuk bewerkstelligt in hoe wij naar gamespace zouden moeten kijken.

De structuur van het artikel zal als volgt zijn:

- Inleiding:
 - Een korte beschrijving van de overgang van fysieke games naar computergames waarbij computergames de overhand kregen en het fysieke aspect werd beperkt tot een minimum
- Trans-reality games:
 - Beschrijving van de gametrend waarbij de fysieke ruimte en digitale ruimte gecombineerd worden. Een overkoepelend begrip voor dit soort games is trans-reality

games. Dus waar we eerst een verschuiving zagen van het fysieke naar het digitale zien we nu een (gedeeltelijke) verschuiving van het digitale naar het fysieke.

- Gamespace:
 - De term gamespace is in feite nooit duidelijk gedefinieerd. Maar er werd wel altijd gesuggereerd dat alleen datgene wat zich op het beeldscherm afspeelde tot de gamespace gerekend mocht worden (Salen & Zimmerman). Binnen dit onderdeel zal ik aan de hand van James Newman aantonen dat in ieder geval geluid tot de gamespace gerekend kan worden en nu ook fysieke input.
- Relatie tot het fysieke:
 - In dit stuk zet ik uiteen hoe er over de digitale wereld gedacht wordt. Waar het op neer komt is dat cyberspace slechts een representatie van ruimte is binnen onze fysieke leefwereld. Het kan in feite geen ruimte genoemd worden omdat het anders niet te onderscheiden zou zijn van onze daadwerkelijke leefwereld (Leirfall). Dat we het een ruimte noemen heeft te maken met onze ervaringen en waarnemingen in de fysieke wereld. Ook is er sprake van een paradox want aan de ene kant ontsnappen we het echte leven door een game te spelen, maar aan de andere kant herleven we de echte wereld door de game te spelen aangezien deze gebaseerd is op de fysieke realiteit (Aarseth).
- Firstspace, Secondspace en Thirdspace:
 - Thirdspace is een term bedacht door Edward W. Soja en bedoelt hiermee een conceptuele ruimte dat de Firstspace, de fysieke levensruimte, en Secondspace, de illusionaire ruimte, combineert. De huidige gameontwikkelingen neigen steeds meer naar deze term te schuiven.
- Telepresent State:
 - Dit is de modus waarmee een speler zich tegelijkertijd binnen verschillende ruimtelijke domeinen kan begeven (Taylor). Tevens geeft dit de mogelijkheid om vanuit diverse domeinen niet alleen invloed uit te oefenen binnen het eigen fysieke domein, maar ook op de andere domeinen.
- Conclusie:
 - In de conclusie zal ik stellen dat de gamespace veel meer is dan alleen het visuele aspect. Omdat de gamespace begint bij betekenisvorming door de speler valt eigenlijk alles onder gamespace wat de speler eronder verstaat. Fysieke bewegingen spelen hier ook een rol in waardoor fysieke ruimte die je nodig hebt om te bewegen de gamespace vergroot, maar in feite is dit geen radicale verandering in de vorming van een gamespace. Het is slechts een van de vele elementen die de gamespace zouden kunnen vormen, maar zeker niet de basis. Waarom je in eerste instantie zou denken dat het wel een radicale verandering zou zijn bij het gamen komt door het feit dat er eigenlijk nooit goed gekeken is naar de term gamespace en dat het fundament hiervoor betekenisvorming is.

Bibliografie

Aarseth, E. "Allegories of Space." Dept. of Humanistic Informatics. University of Bergen, Norway. 1998.

<http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/Default.html> bezocht op 21 september 2007.

Amory, A. Naicker, K., Vincent, J., en Adams, C. "The use of computer games as an educational tool: Identification of appropriate game types and elements." British J. of Educational Technology (1999): 311-321.

Juul, J. "Game's telling Stories – A Brief Note On Games and Narratives." Games Studies – The International Journal of Computer Game Research, vol. 1 no. 1 (July 2001).

<http://www.gamestudies.org/0101juul-gts> bezocht op 23 september 2007.

Lindley A. Craig. "Trans-Reality Gaming." Institution Technology, Art and New Media: University of Gotland (2004).

Malone, T. W. "Toward a theory of intrinsically motivating instruction." Cognitive Science 4, 13 (1981): 333-369.

Manovich, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001.

Newman, J. "On Being a Tetraminoe: Mapping the Contours of the Videogame Character," International Game Cultures Conference, Bristol, England, June-July 2001.

Newman, J. "The Myth of the Ergodic Videogame." Gamestudies, the international journal of computer game research, volume 2, issue 1 July 2002.

<http://www.gamestudies.org/0102/newman/> bezocht op 22 september 2007.

Newman, J. Videogames (Routledge Introductions to Media and Communications) Londen: Routledge, 2004.

Nicholls, B. en Ryan, S. "Playing in the zone." Scan, Journal of Media Arts Culture. Sydney Macquarie University.

http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=22 bezocht op 21 september 2007.

Salen, K. en Zimmerman, E. Rules of Play. Londen: MIT Press, 2004.

Soja E.W. Thirdspace: Journeys to Los Angeles and other Real-and-Imagined Places, Blackwell: Cambridge Mass, 1996.