

David Nieborg is onlangs gepromoveerd aan de Universiteit van Amsterdam bij de faculteit Geesteswetenschappen. Vanaf nu is hij officieel Doctor in de 'Gamestudies'. Een vakgebied dat nog steeds constant in ontwikkeling is en zich mede door dit onderzoek verder kan evolueren. In dit interview vraag ik hem naar de aanleiding voor het onderzoek: "Triple A: The Political Economy of the Blockbuster game" en de resultaten hiervan. Nieborg gaat dieper in op zijn onderzoek en wat het onderscheid van de wetenschappelijke studies die tot nu toe naar games zijn gedaan. Verder komt de verwarrende economie achter games uitgebreid aan bod, waarom Nintendo niet wordt genoemd in zijn onderzoek en welke rol de pers volgens hem heeft bij het informeren van de speler.

Amsterdam, Juni 2011

Door: Erik Coenen

Zou je kort uit kunnen leggen wat voor onderzoek er op dit moment wereldwijd naar games wordt gedaan?

Ik ben blij dat je die vraag kan stellen en dat er een antwoord op is. Heel veel mensen doen onderzoek naar games en die kunnen steeds meer zeggen dat hun onderzoek binnen een bepaalde lijn valt. Niemand vindt het wiel opnieuw uit, dat is nou eenmaal de aard van wetenschap. In 2001 is het vakgebied echt losgebarsten en is er veel aandacht voor gekomen. In 2003 was er een groot congres in Utrecht, het eerste DIGRA (Digital Games Research Association)congres. Dat vormt de infrastructuur voor sociale wetenschappers, geesteswetenschappers en designers. Iets waar wetenschappers elke 2 jaar bij elkaar kunnen komen om hoogwaardig game-onderzoek te doen: 'gamestudies'. Veel mensen uit Scandinavië, Noord-Amerika en Europa zijn dat dan met name, wat minder uit Azië. In 2007 hebben ze dat proberen recht te zetten, toen was het congres in Tokyo. Nu wordt het een hele mooie, internationale gemeenschap. In september is het weer in Nederland, na 8 jaar. Het vakgebied wordt eigenlijk gedomineerd door 2 grote lijnen: onderzoek naar games en wat ze betekenen. Dus de spelregels en wat betekenen games zoals Bioshock, welke boodschap zit erin, dat soort dingen. Verder is er onderzoek naar gamers: geweld en verslaving bijvoorbeeld, al die belevingsvraagstukken, effect studies zijn dat. Er wordt ook steeds meer onderzoek gedaan naar design, vanuit hogescholen, maar ook de universiteiten. Waar heel weinig onderzoek naar wordt gedaan is de politieke economie en machtsvraagstukken. Ik hoop dat dit dan mijn bijdrage is. Dat gaat over kapitaal, consumptie, bezit en de industrie. Dat is er gewoon weinig, ik heb geprobeerd niet alleen maar theoretische verhandelingen te schrijven, maar ook om gegevens te verzamelen door met ontwikkelaars te praten, veel jaarverslagen te lezen en financiële data te verzamelen om zo lijnen te zien over hoe deze industrie aan het veranderen is. De kern van mijn proefschrift is de verandering binnen de industrie en dan met name de (huidige) 7^e generatie spelcomputers.

Wat is er zo bijzonder aan jouw onderzoek?

Ik heb 6 jaar onderzoek gedaan aan de Universiteit van Amsterdam, faculteit Geesteswetenschappen. Dat is anders dan sociale wetenschappen, die zijn veel meer kwantitatief ingesteld en gericht op dingen meten. Worden mensen bijvoorbeeld agressief van games? Dat wordt dan heel erg gemeten met vragenlijsten. Wij zitten meer aan de interpretatieve kant. Hoe geven mensen betekenis aan games? Hoe ervaren ze die en hoe zitten die games in elkaar? Dat is mijn achtergrond, maar ik doe er nog duizend en één dingen naast. Dat is samen te vatten als: journalistiek en advieswerk. Ik heb een eigen website waar al mijn werk te vinden is: gamespace.nl. Lang geleden heb ik ook nog blogs geschreven voor Ownage, toen ik student was. Dat heeft me altijd heel goed geholpen en dat kan ik iedereen ook aanraden. Gamers en studenten, ga gewoon bloggen en schrijven over wat je interesseert, dat is leuk. Het hoeft niet altijd meteen hoogdravend te zijn, of kritisch, of wat dan ook, maar deel wat je interessant vindt aan games. Studenten moeten dat al helemaal doen, dat is heel belangrijk. Dus mensen vonden mij op een gegeven moment, ik was beter vindbaar en werd voor steeds meer dingen uitgenodigd. Ik kon ook naar mijn website verwijzen. Dat

heeft me goede dingen gebracht en er zijn af en toe advies klussen die binnen komen voor ministeries of vanuit het bedrijfsleven.

Je bent gepromoveerd op het onderwerp van de 'economie achter de Triple A/Blockbuster game'. Waarom vond je dat dit nader onderzocht moest worden vanuit de geesteswetenschappen en bijvoorbeeld niet vanuit de economie?

Ik heb het in mijn onderzoek specifiek over spelcomputer games en over consoles. Ik houd me dus niet bezig met de PC, ook niet met de Wii, dat is een bewuste keuze geweest om het af te bakenen. Ik heb het dus alleen maar over de spelcomputers. In mijn onderzoek heb ik het dan alleen over de Xbox 360 en de PlayStation 3; HD platformen, genetwerkt en met veel opslagruimte. Met deze vraag kom je een beetje tot de kern van een aantal dingen. Het is eigenlijk een theoretisch verhaal, maar ik zal mijn best doen om het zo niet theoretisch mogelijk uit te leggen. Economische studies en management studies, die hoek, dat ligt allemaal heel dicht bij elkaar in de wetenschap. Zij zijn gericht op het optimaliseren van bedrijfsprocessen die in hun ogen altijd winstgedreven zijn. Ze gaan er per definitie vanuit dat er geen vraag is of deze manier van geld verdienen de juiste is. Nee, het gaat om winst maken en dat is goed. Mensen die winst maken moeten meer winst maken. Hoe meer winst is altijd beter, dat is altijd de basis van het onderzoek. Er wordt daar niet over gediscussieerd. Wij, binnen de geesteswetenschappen zetten dan een stap terug. Specifiek binnen de theoretische stroming waar ik me in bevind, de 'Critical Theory' of kritische theorie, daar zeggen ze wacht eens even, die basisaanname moeten wij bevragen. Het idee dat de kapitalistische manier van productie en de distributiemechanismes hebben implicaties, ze hebben gevolgen voor wat je speelt en het feit dat games producten zijn. Er zijn alternatieven, maar het heeft ook implicaties en dat is het gebied tussen die twee dingen en dus voeg ik iets toe, omdat ik op een hele andere manier vragen stel die niemand anders stelt. Heel veel mensen zeggen "het is zo" en winst maken is per definitie goed. Ik zeg ja, wacht even, het heeft gevolgen voor bijvoorbeeld diversiteit, teveel macht bij bepaalde partijen, enzovoort. Wij als wetenschappers zijn daarbij in de minderheid, want de dominante ideologieën en aannames zijn gebaseerd op een kapitalistisch denkmodel, marktwerking, en neoliberalisme. Dat is niet slecht en heeft ons extreem veel welvaart gebracht. Ik ben ook niet anti-kapitalist, zo simpel is het allemaal niet. Je moet altijd blijven nadenken over het systeem waar we in zitten. Dat lijkt me gezond; hoe meer discussie, hoe beter we tot een dieper inzicht kunnen komen. De waarheid, die ligt ergens in het midden.

Wat maakt volgens jou het business model achter de gamesindustrie zo uniek ten opzichte van televisie- en de filmindustrie?

Ik moet als wetenschapper oppassen als ik zeg dat iets uniek is. Vrij vroeg in mijn onderzoek werd ik er al door een aantal slimme mensen op gewezen dat het niet zo uniek was. Mijn professoren zeiden dat de logica die ik beschrijf ook terug te vinden is in de televisie en film. De manier van distribueren binnen de gamesindustrie is een soort mix van televisie en film. Maar puur op het niveau van het business model, niet inhoudelijk. Een game is echt anders dan een film, laat daar geen misverstand over bestaan, dat weet ik. Bij die business logica, daar zitten de overeenkomsten. Dat is natuurlijk interessant, want we snappen die business logica van de film en televisie heel goed. Wat ik dus stel is dat televisie een bepaalde flow heeft. Dat is een begrip uit de televisiewetenschappen. Een interessant begrip, omdat je daarbij dus in een constante flow van content zit. Daar zit een bepaalde kapitalistische, bedrijfslogica achter. Het is om te zorgen dat mensen ook reclame kijken. Hoe meer ze in de flow zitten, hoe meer reclame ze kijken en hoe meer geld er verdiend wordt. Een verschil

met de televisie is dat er verdiend wordt met zogenaamde 'eyeballs', jouw aandacht is hier het goed dat wordt verkocht. Je betaalt niet voor televisie, niet voor content, maar de industrie verkoopt aandacht aan adverteerders. In feite betalen de wasmiddelfabrikanten dan voor televisie. Dat is natuurlijk anders in de gamesindustrie, in die zin lijkt die meer op de filmindustrie waar je wel voor ervaringen betaalt en ook voor het product. Het is een hybride product met een fysiek doosje dat digitaal wordt afgemaakt. Dat zie je niet echt ergens anders, er zijn geen DVD's die online digitaal versterkt of verlengd worden met downloadable content. Als je naar de bioscoop gaat is dat een ervaring waar je voor betaalt. Je hebt dan ook geen tastbaar product, net zoals bij televisie. Spelcomputer games op dit moment zijn dus hybride, dat hebben we nog niet eerder gezien en het is waarschijnlijk ook een soort tussenfase. Straks wordt het allemaal digitaal, maar dit heb ik dus proberen te laten zien: dit is een mooie, interessante fase. We gaan van een fysieke naar een digitale industrie, ze zitten in een transitie- transformatiefase en dat heeft enorme gevolgen voor alles en iedereen. Dat is natuurlijk verschikkelijk leuk en interessant om te zien hoe dat gaat.

Je hebt het over de rigide prijsstructuur en het eindeloos uitbreiden van bestaande games als tactieken van de grote uitgevers om tot een economie te komen van enkel triple-A games en weinig diversiteit. Denk jij dat de cultuur van de triple-A game echte innovatie binnen de gamesindustrie de nek omdraait?

Nee, zo heftig denk ik niet, maar het is wel beperkend. Eén van de belangrijkste conclusies en resultaten uit mijn onderzoek, niemand betwiste dat uitgangspunt van mijn argumentatie ook bij de verdediging, is dat het overduidelijk is dat hoe groter bedrijven worden hoe minder diversiteit en aanbod er is. Er is ook een verschil tussen diversiteit en pluriformiteit, ik kan 20 verschillende games hebben, maar als die dan eigenlijk allemaal op elkaar lijken of spin-offs zijn. Het mooiste voorbeeld is dat al die grote uitgevers catalogi hebben, het wordt dan een soort invulplaatje. EA maakt bijvoorbeeld onderscheid met het 'EA sports' label en heeft producten in elk genre. Activision gaat daar veel verder in, die zagen dat er een miljard omging in het race segment, dus besloten ze dan ook maar een racegame te maken, die hadden ze nog niet. Zo kwamen ze met Blur, aardige game, maar waarom een racegame? En waarom op die manier? Hoe groter die bedrijven worden, hoe groter de risico's worden. Ik vind dat uitgevers conservatief zijn en steeds conservatiever worden. Dan hebben we het wel over Triple-A games. Want tuurlijk weet ik dat er zoiets is als Xbox Live arcade en dat er indiegames zijn. Maar, dat is een andere ervaring, andere games en gewoon andere producten.

Jij zegt dat de netwerkmogelijkheden van de huidige generatie consoles juist zorgt voor minder diversiteit omdat het nu mogelijk is de blockbuster game zo op zichzelf als 'platform' voor uitbreidingen te ondersteunen. Blockbuster games worden zo een softwareplatform bovenop een hardwareplatform. Hoe denk je dat cloud gaming en het ontbreken van de noodzaak voor het bezitten van een fysieke console de ontwikkeling en de inhoud van games zal beïnvloeden?

Dat is een leuke vraag die ook door mijn studenten werd gesteld met betrekking tot mijn proefschrift. Want, ik heb over die vraag eigenlijk helemaal niet nagedacht tijdens mijn proefschrift. Het is een erg relevante vraag en als ik mijn proefschrift bewerk tot een boek moet ik daar zeker aandacht aan besteden. Mijn studenten stelden dat cloud computing een soort democratisering teweeg zou brengen. Je hebt dan een abonnement en hierdoor zou er meer diversiteit komen en zou de hitgedrevenheid minder worden. Feit is dat er bij zo'n cloud-dienst nog steeds een hardware component komt kijken, hoe dan ook. En als het niet een hardware component is, dan is het nog steeds 'proprietary', zoals men dat noemt, een juridisch afgesloten distributiekanaal. Van Steam bijvoorbeeld kan je zeggen dat het het aanbod groter heeft gemaakt? Ja en nee... Ik zou zeggen dat

die cloud diensten die tendens niet fundamenteel veranderen. Sterker nog, wat ik gezien heb is dat als mensen genetwerkt zijn via apparaten dan heeft dat 'netwerkeffecten' tot gevolg. Dat is een economisch concept, het netwerkeffect is dat hoe meer mensen gebruik maken van dezelfde dienst, hoe effectiever het is en hoe effectiever de dienst kan gaan worden. Dit heeft weer een gevolg dat in de literatuur de 'winner takes all' logica heet, dat heb ik dus zelf ook niet verzonnen. Dit betekent dat je dus in een netwerk zit met heel veel mensen en daar met name cultuurproducten binnen circuleren, dat er dan altijd een aantal een paar producten zijn die daar bovenuit schieten. Een goed voorbeeld is beroemdheid. Er zijn beroemde mensen, maar die zijn niet duizend keer beter dan een ander. Toch loopt dan iedereen achter die persoon aan, iedereen volgt bijvoorbeeld bepaalde mensen op Twitter. Die dynamiek zie je bij al die platformen en eigenlijk zie je die nog veel erger, dat vind ik niet positief, op die genetwerkte platformen. Angry Birds is een goed voorbeeld, iedereen gaat dan massaal die game spelen, iedereen gaat Cut the Rope, Frontierville en Farmville spelen. Al die Zynga spellen, dat zijn 'network effects'. Iedereen gaat die spelen en dat wordt groter en groter door vrienden en als je er eenmaal inzit, dan ben je sociaal gezien 'locked in'. De kosten voor het uitstappen uit het netwerk zijn hoog, die overstapkosten noemt men 'switching costs'. Als je die drie dingen naast elkaar zet dan zie je dat de grote netwerken alleen maar groter worden zoals Facebook. Dat geldt ook voor games zoals Angry Birds en straks met Call of Duty Elite, meer mensen sluiten zich erbij aan. Het wordt groter en voordeliger om je bij aan te sluiten, grote diensten worden alleen maar groter. Zoiets is niet goed voor de diversiteit, dat is dus niet alleen een kwaadaardig plan van de grote bedrijven, maar gebruikers werken het ook zelf in de hand.

In het boek "Game Over" van David Scheff wordt de opkomst van Nintendo beschreven ten tijde van de NES en SNES. Hierin wordt ook omschreven hoe het bedrijf langzaam een monopoliepositie verkreeg doordat het zowel het platform waarop gepubliceerd werd, als de productie van de fysieke gamescartridges in handen had. Denk jij dat Microsoft en Sony er eenzelfde strategie op nahouden, maar dan in digitale/netwerk vorm?

Dit is een goed voorbeeld, dat haal ik zelf ook aan. Het is een goed boek, goed onderzocht en leuk om te lezen. Wat hij beschrijft aan de hand van Yamauchi, die decennia lang opperhoofd van het bedrijf is geweest. Die zei: "We believe in only one standard and that's our standard". Hij zat altijd overal bovenop. We zitten nou eenmaal in een kapitalistisch marktsysteem, dat betekent dat er winst gemaakt moet worden. Dat is het doel van elk bedrijf. Dat is niet zozeer goed of slecht, maar dat heeft implicaties voor wat je speelt. Er zijn ook andere manieren om games te maken, bijvoorbeeld open source. Dan krijg je een ander soort games, games die eigenlijk niemand speelt, dat is lastiger. Nintendo kreeg toendertijd een monopolie dat op een vrij natuurlijke manier tot stand kwam. Elk bedrijf streeft dat eigenlijk na, marktleiderschap. Ze zullen er alles aan doen wat binnen de grenzen van de wet en de goede smaak valt om dat te bereiken. Gamers willen dat nog wel eens bagatelliseren, vergeten of als logisch aannemen, maar het heeft enorme implicaties. Wat dat voorbeeld zo mooi laat zien is wat er gebeurt als er geen concurrentie meer is. Hoe ziet het gamelandschap eruit als er maar één partij is. Nintendo die zoog die third-parties uit, misbruikte ze, dreef de prijs op en heeft alles gedaan wat ze konden binnen dit machtsmisbruik. Je krijgt dan dus per definitie een partij die zijn macht zal misbruiken. Daarom is het goed dat de Xbox er is gekomen, je moet er niet aan denken dat Sony in zijn eentje zou zijn. Het bewijst dat vrije marktwerking erg belangrijk is en die is er eigenlijk niet. Het marktsegment van de consoles is een triopolie, een oligopolie. Het is niet een marktform waar ik van zeg dat is goed als je diversiteit wilt hebben. Hier gaat mijn proefschrift ook over, dit soort kritische vragen.

Je hebt Nintendo geheel buiten de beschouwing gelaten omdat hun business model niet aansluit op de door jou gedefinieerde “next-gen” consoles en het veranderende distributiemodel. Toch is Nintendo een grote speler, zo niet de grootste speler in de traditionele retailmarkt en melkt het al jaren zijn eigen IP's en franchises tot in den treure uit. Waarom heb je in jouw onderzoek uiteindelijk geen aandacht aan besteed aan de rol van Nintendo binnen de gamesindustrie?

Ik heb heel erg goed uitgelegd waarom ik er uiteindelijk geen aandacht aan heb besteed, zo zit het proefschrift in elkaar. Deels was het een pragmatische keuze, maar vooral ook inhoudelijk, Nintendo past namelijk wel binnen de 7^e generatie consoles op basis van de tijdsindeling. Ik zie Nintendo echter niet als een onderdeel van dezelfde familie als de Xbox 360 en de PlayStation 3, omdat de Wii minder genetwerkt is en de integratie met internetdiensten heel anders is. Bovendien is het ook geen HD platform, dat onderscheid ligt dus bij het genetwerkt zijn en de opslagcapaciteit. Waar ik vooral naar heb gekeken in mijn proefschrift is naar downloadable content (DLC) en veranderende business modellen. Ik durf te stellen dat Nintendo nog een traditioneel business model hanteert. Het is niet dat het slechter is, want ze zijn er ook heel succesvol in, maar het is niet alsof je een Mario Kart koopt en dat je dan ook expansion packs hebt of DLC. Dat was de reden om Nintendo erbuiten te laten, naast wat andere, kleine dingen. Zoals het feit dat het bedrijf zoveel first-party titels heeft dat het ook weer een andere business logica, dat is een andere economie die gewoon niet past binnen het door mij afgebakende onderzoek. Het maakt de vergelijking anders te scheef.

Hoe zie jij de verschuiving van het economische zwaartepunt mbt gamedevelopment van Japan naar Amerika in het licht van jouw studie? Zie jij de blockbuster game als iets westers, net zoals de Westerse filmvariant van de blockbuster?

Die Triple-A game zoals ik die heb beschreven is voornamelijk een Westers fenomeen. Je hebt natuurlijk wel Sony en Nintendo, maar die laatste laat ik dus buiten beschouwing. Sony doet dat ook wel, maar dat is natuurlijk maar één partij, in het Triple-A segment zijn het met name toch Activision-Blizzard, EA en Ubisoft deels, dominante partijen. Die hebben echt de meerderheid van de markt in handen. Dan heb je ook nog 2K en THQ, dat zijn allemaal Westerse partijen. Die promoten dat hele distributiemodel. Wat er Westers aan is, is dat je nog steeds die fysieke game hebt. Dat heb je in Japan ook, maar Japan zou je eigenlijk gewoon kunnen zien als een Westers land. In ‘business’ termen dan, want in cultureel opzicht natuurlijk niet. Het is er heel erg geïndustrialiseerd en het lijkt er heel erg op wat wij hier doen. Neem je Azië behalve Japan, dan zie je dat fysieke games daar niet werken, dat komt door piraterij. Het heeft allemaal met auteursrecht te maken, wij hebben nog zoveel wetten die werken dat het auteursrecht handhaafbaar is. In Azië en dan met name China, Hong Kong, Singapore en Indonesië, die hoek daar, werkt het gewoon niet meer. Het is dus voornamelijk een Westers fenomeen. Hier zien we ook piraterij, maar ze zien ook dat er in Azië veel meer geld wordt verdiend met andere business modellen, allerhande abonnementen, dus daar gaan wij ook naartoe. Het grappige is; in het Oosten leren ze van ons qua creativiteit, maar wij leren weer van Azië over de business modellen. We ontmoeten elkaar dan in het midden. In die zin is het dus ook een hybride product.

Hoe zie jij het faillissement van de Nederlandse uitgever Playlogic (en Fairytale Fights) in het licht van de door jou omschreven veranderingen binnen de gamesindustrie?

Ten eerste was het weinig verrassend voor mij tijdens mijn onderzoek, omdat de budgetten en risico's zo hoog worden dat je een groot probleem hebt als je geen hit produceert. Het maakt niet zozeer uit of het dan goed of slecht is, daar spreek ik me ook niet over uit, maar het was geen hit. Als

je niet gelijk de eerste keer een hit hebt: Bam! Dan ben je weg. Die dynamiek is typisch voor deze tijd als je het hebt over spelcomputer games. Dat is jammer, want ze zijn een slachtoffer van dit business model. Dus eigenlijk had Playlogic veel eerder moeten diversificeren, de handhelds en facebook veel sneller op kunnen pakken en ze hadden de 'i-devices' kunnen onderzoeken. Dat hebben ze niet gedaan, die industrie is aan het verschuiven en iedereen is constant aan het veranderen. Het bedrijf dat het beste is in constant veranderen, dat wint. Playlogic heeft niet op zitten letten, wat begrijpelijk is, want het is echt niet makkelijk. EA doet het veel beter, die zijn weer flink winst aan het maken en die hebben de omslag nu gemaakt. THQ en Ubisoft proberen het, maar lopen nog wat achter. Activision-Blizzard heeft een andere weg gekozen, maar die hebben al een business model met World of Warcraft. Die zijn ook weer flink aan het experimenteren, zoals Call of Duty als service-based abonnement in Azië. Zij zijn aan het aanpassen. Het mooiste voorbeeld is Zynga, die als startup met Facebook zijn begonnen. Playlogic had Zynga kunnen zijn, maar ze zaten nog vast aan het oude business model en zijn het laatste slachtoffer daarvan. Wel jammer, want zo is er weer een uitgever ten onder gegaan, erg jammer.

Er komen de laatste tijd steeds meer berichten in het nieuws over studio's (Rockstar/LA Noire) die hun werknemers slecht behandelen en veel te lang laten werken. Hoort dit volgens jou bij de productie van een blockbuster game? Is het wel mogelijk om binnen de huidige triple-A economie een game te produceren en uit te geven zonder 'crunchtime' en zonder daarbij werknemers te benadelen?

Nee, het hoort bij geen enkele vorm van productie. Mensen uitbuiten is slecht en verwerpelijk! Daar moeten we ons collectief tegen keren. Het is aan niets en niemand te verantwoorden. Er is geen enkele reden om mensen uit te buiten. Dat is niet een soort politieke correctheid van mij, maar ik vind het raar dat het ergens bij zou moeten horen, dat is echt totale onzin. Als mensen zelf hard willen werken dan moeten ze dat zelf weten. Dat is prima, maar dat ontwikkelaars en met name uitgevers dat opleggen in de milestones, of dat het onderdeel is van een soort bedrijfscultuur en dat het wordt gestimuleerd, daar wordt ik niet echt blij van. Het is ook overbodig, uit veel onderzoeken is gebleken dat arbeidsproductiviteit daalt bij het maken van overuren. Er worden meer fouten gemaakt. Je kan beter goed uitgerust acht uur per dag werken, dan maak je minder fouten en hoeven die ook niet meer hersteld te worden. Ik geloof helemaal niet dat het op de lange termijn effectief is, alle onderzoeken die ik daarover gelezen hebben weerleggen dat ook gewoon. Wij werken bijvoorbeeld in Nederland veel minder dan Amerikanen, maar we zijn minstens zo productief. In de helft van de tijd doen we nog meer dan de Amerikanen, omdat we gewoon efficiënter werken. We hebben veel vakantie en goede gezondheidszorg.

Het is een systeem waarbij nu de nadruk ligt op aandeelhouders die meer dividend willen. Bedrijven maken altijd afwegingen tussen creativiteit en geld verdienen. Dat is een voortdurend gevecht, onderdeel van dat gevecht is of je je werknemers wel genoeg betaalt. Zij maken daar keuzes in, ze moeten eigenlijk gewoon zeggen: we maken minder winst en we behandelen onze werknemers beter. Er zijn ook vakbonden, maar de gamesindustrie is minder 'unionised'. Dat mensen koste wat kost in de gamesindustrie willen werken en daarom alles doen wat ze gezegd wordt is natuurlijk lareikoek. Daar is onderzoek naar gedaan, ook vanuit de game studies, als ze zelf willen werken en nog jong zijn kan het gebeuren dat ze veel werken. Als ze eenmaal een gezin hebben, of iets dat daarop lijkt, in welke vorm dan ook, dan is het gezond als je een normaal leven kunt leiden. Het is gewoon niet te verantwoorden, het is nergens voor nodig om weekenden door te halen. Er moet gewoon beter gepland worden en er zijn ook al studio's die dat ook al goed kunnen, ook al moeten

die dan maar genoeg moeten nemen met wat minder winst. Ook een betere organisatie in vakbonden draagt daar aan bij. Gamers hebben er niet echt een stem in, je zou bijvoorbeeld wel een game kunnen boycotten waarvan je weet dat de werknemers uitgebuit worden, maar dat zou een beetje wereldvreemd zijn, dat werkt niet. Het is op de lange termijn gewoon niet goed en gamers hebben daar ook helemaal niks aan.

Hoe groot denk jij dat de rol is van retailketens en distributeurs met betrekking tot het in stand houden van de triple-A economie?

De spelcomputers worden er verkocht, maar uiteindelijk verdienen ze dan echt aan de games, dat is de afweging die ze maken. Eigenlijk betalen we gewoon 10-20 euro teveel voor een game en het gaat allemaal naar Bart-Smit, Intertoys en Media Markt. Tsja, wat vind je daarvan? Ik vind zelf dat het beter zou zijn als het digitaal gedistribueerd wordt. Er zijn mensen die van doosjes houden, dat kan, maar het is een achterhaald systeem. Net zoals postduiven en vaste telefonie. Voor gespecialiseerde gamewinkels is zeker een plek, maar het is gewoon een achterhaald model. Ze houden een bepaalde machtsstructuur in stand en dat is niet per definitie een goede zaak.

Wat vind jij van de manier waarop de pers zijn aandacht verdeelt over de beschikbare games en platformen?

Wat ik probeer te veranderen is dat er meer aandacht komt voor wat er buiten de Triple-A titels uitkomt. Dat wil niet zeggen dat wat Gamekings doet slecht is, of dat hun aandacht daarvoor slecht is. Helemaal niet, daar is een markt voor en er zijn mensen die dat waarderen. Ze doen dat goed, op hun eigen manier en die slaat aan. Wat mij betreft mogen ze wel wat kritischer zijn, niet over de games, maar wat meer zelfreflectie over wat ze doen. Ik kan bijvoorbeeld met Boris hele leuke gesprekken en discussies hebben, maar ik vind dat ze af en toe wel te dicht tegen de industrie aan zitten. Dat is een eeuwig durende discussie. Zij maken keuzes en die keuzes hebben gevolgen, dat weten ze ook. Ik vind dat je voor je keuzes moet staan en af en toe maken ze zich daar te gemakkelijk vanaf. Door mensen zoals ik af te leiden en te zeggen dat ze wél kritisch zijn, dat is dan over de games, maar niet over jullie eigen positie. Eigenlijk moeten ze gewoon zeggen: we maken een keuze en verdienen gewoon een goede boterham door dicht tegen die industrie aan te zitten. Ik vind dat er met name ook in de massamedia te weinig aandacht is voor andere games. We hebben het structureel veel te weinig over indiegames en we hebben het niet over al die opkomende platformen. Niels 't Hooft en ik proberen dat te veranderen en dat lukt. Er staan nu iPhone recensies in de NRC.next en we hebben een wekelijkse column waar we alles op de publieke agenda mogen zetten. Daar ben ik blij om en heb ik heel hard voor gevochten, maar dat is dus mijn mening. Ik vind dat dat moet en ik hoop zelf dat ik het goede voorbeeld geef. Niet dat ik zeg van het moet veranderen en alles is kut, ik doe ook echt mijn best om het zelf te veranderen. Of dat ook lukt is weer een ander verhaal.

Vind jij dat er in de pers kritisch wordt gekeken naar de ontwikkelingen in de gamesindustrie?

Nee, er is totaal geen begrip van hoe de industrie werkt. Daarom schrijf ik voor de NRC.next, omdat ik die kennis heb. Ze moeten gewoon specialisten inzetten, omdat het ook vrij complexe materie is allemaal. Anders kan je er ook geen proefschriften over schrijven natuurlijk. Ik denk dat het bijvoorbeeld ook ligt bij studenten. Er ontstaat een nieuwe generatie gamecritici die academisch geschoold zijn en er net even anders naar kijken en er wat meer boven staan, dat zijn mensen zoals mijn huidige studenten. Die kunnen ook verbanden leggen naar andere industrieën en entertainmentvormen. Die zijn net iets kritischer en dat is goed. Waarom is dat goed? Iets waar we

dit gesprek, de discussie en dit stuk mee moeten beginnen en eindigen. Waarom is mijn proefschrift nou van waarde, waarom is gamejournalistiek en kritiek van waarde? Alleen maar met kritiek en dan niet negatieve kritiek en gezeik, dat bedoel ik niet, maar met nadenken, discussies en argumentatie krijg je betere arbeidsomstandigheden, krijg je betere games. Op het moment dat er geen discussie meer is en dat iedereen ja zegt en fan is, dan blijven er fandiscussies over en dat is iets anders dan een kritische discussie. Hoe meer discussie, hoe beter de games.

Games zijn meer dan elk ander medium afhankelijk van de technologie om de beleving van de game voor de gebruiker te ontsluiten. Hoe zie jij de interface tussen technologie en gebruiker de komende jaren veranderen?

Ik zeg nu al bewust platform, want platform is veel breder. 'Platform' is technisch, maar er zit dan ook het auteursrecht verhaal achter. Het zijn 'proprietary' platformen, zo noem ik het ook. Dat is geen detail, dat is echt belangrijk. Zo zijn het afgeschermd platformen, het distributiekanaal wordt gecontroleerd. De techniek op die platformen is bepalend voor het soort games er zijn en dat gaat veranderen. De Wii U bijvoorbeeld, is al aangekondigd. Het is aannemelijk dat Microsoft binnen afzienbare tijd ook weer met een opvolger gaat komen, dat ligt wel echt in de lijn der verwachting. Ze maken gewoon harstikke veel winst en dat zullen ze blijven willen doen. Dus er komt een nieuwe Xbox, verwacht ik. Ik heb dit vanuit mijn promotie niet onderzocht, maar ik kan natuurlijk speculeren. Nintendo gaat in ieder geval door met innoveren vanuit de interface, op het niveau van toegankelijkheid en de verrassing. Microsoft zal doorgaan met het uitbuiten van hun sterke software en het Xbox Live platform. Of dat nou echt geavanceerde technologie en nieuwe chips nodig heeft, dat weet ik niet. Het kan een heel klein apparaatje worden. Dat maakt allemaal niet zoveel uit, het is interessant om te kijken naar wat de business filosofieën zijn van Sony, Microsoft en Nintendo. Opeens is Apple een megaspeler geworden. Dus eigenlijk kunnen we het niet meer hebben over de toekomst van de gamesindustrie, zonder hen. Apple is de 4^e speler, maar misschien ook wel de 2^e of de 3^e in het rijtje. Als je alleen al naar de installed base kijkt. Apple is opeens een megaspeler geworden. Dat geldt deels misschien ook wel voor Facebook. Facebook heeft de meeste spelers, 240 miljoen mensen maandelijks... Ik had nooit kunnen bevroeden, 2005 begon ik, toen waren er nog geen iPhones, geen iPads, geen 'iDevices' en toen was er ook nog geen Facebook op deze manier, als spelplatform. Toen ging het alleen maar over de drie grote consolebedrijven, de PC en de handhelds. Als je nu ziet wat er de laatste 5 jaar voor een extreme omwentelingen zijn geweest, het aantal spelers op Facebook, de nieuwe handhelds en die iDevices, dan is eigenlijk alles mogelijk. Ik denk dat je die genoemde vijf partijen in de gaten moet houden en dan kijken wat hun bedrijfsfilosofieën zijn. Je kan er natuurlijk uren over praten. Het lijkt me wel logisch dat er nog 1 of 2 partijen bij komen. Dat zou zomaar kunnen, of in plaats van.

Wat zou je naast de promotie nog willen bereiken met jouw onderzoek?

Nou, het doel is om deze discussie geïnformeerder te kunnen voeren. Daarom zitten we hier. Ik krijg hier geen geld voor en ik hoef mijn naam niet per se op een website te hebben, ik vind het gewoon belangrijk om het hierover te hebben. En zeker omdat gamers dit lezen, het doel is dit. Ik vind het ook leuk om onderzoek te doen, ik heb de mooiste baan ter wereld gehad vind ik zelf. De hele dag lezen en schrijven over games, wat is er nou mooier dan dat en er dan ook nog voor betaald krijgen. Dat is absoluut leuk, maar als je nou vraagt wat is het doel? Dat is uiteindelijk wetenschappertje worden en beter worden in de wetenschap, maar ik ben ook een journalist, ik schrijf voor Bashers, voor de krant, dat is met name om dit soort dingen (het interview –red.) om betere games te krijgen. Het is een raar soort idealisme en dit is mijn rol in het hele gebeuren, vraag me alsjeblieft niet of ik

denk dat ik invloed heb, dat weet ik niet en daar gaat het me uiteindelijk ook niet om. Ik doe wel mijn best om een stem te hebben. Die wetenschappelijke stem ontbreekt gewoon totaal of blijft steken in de discussies tussen gamers, fans en journalisten. De Gamekings bijvoorbeeld zijn allemaal fans, ik zie hen als fans. Dat zie ik niet als iets negatiefs per se, maar ze zijn het denk ik wel. Ze profileren zich als zodanig en daarom kunnen ze hun werk zo goed doen. Naast fans heb je ook mensen nodig die wat meer op een afstand hebben en die ook de tijd en rust hebben om op een ander niveau, een intellectueel niveau, daarover na te denken en dat is denk ik goed.