

Constructies en conventies van sekse in *Virtual Reality*

Introductie

Sekse en het fysieke lichaam spelen een belangrijke rol in on line-interactie.¹ In eerste instantie druist dit wellicht tegen de verwachting in, omdat cyberspace, de virtuele ruimte van het internet, in zowel populaire als wetenschappelijke teksten vaak als een lichaamsloze en maakbare ruimte wordt voorgesteld. Cyberspace wordt beschreven als een plaats waar het iedereen vrij staat zich naar believen een rol en voorkomen aan te meten, ongeacht ras, sekse, klasse of enig ander fysiek kenmerk. Cyberspace lijkt velen dan ook een ideale omgeving voor een 'meeting of minds', een plaats waar ras, sekse en klasse onafhankelijke variabelen zijn en waar de geest bevrijd van het fysieke lichaam en de beperkingen van de alledaagse werkelijkheid zich ten volle kan ontplooiën. Echter,

(b)eing a *body* constitutes the principle behind our separateness from one another and behind our personal presence. Our bodily existence stands at the forefront of personal identity and individuality. (...) Now, the computer network simply brackets the physical presence of the participants, either by omit-

* Dit artikel is onderdeel van een onderzoek mogelijk gemaakt door NWO beurs nummer 014-43-701 in het NWO-MES programma.

1 Onder 'sekse' versta ik de culturele sekse, *gender* in het Engels, en niet de biologische sekse, *sex* in het Engels. In het Nederlands kan de term sekse met passende dubbel(zinnig)heid zowel op de culturele als op de biologische sekse slaan. Echter, juist door het losmaken van deze twee termen verkrijgt de biologische sekse een hernieuwde ontologische legitimiteit ten opzichte van de culturele sekse; een legitimiteit die de formulering van de culturele sekse nu juist in de eerste plaats aan de kaak probeert te stellen. Vandaar dat vanuit een constructivistisch perspectief zowel de culturele als de biologische sekse gezien moet worden als een sociale constructie en niet als een 'natuurlijk' feit (Butler 1990; 1993; Kessler & McKenna 1978).

ting or by simulating corporeal immediacy. In one sense this frees us from the restriction imposed by our physical identity. We are more equal on the net because we can either ignore or create the body that appears in cyberspace. But, in another sense the quality of the human encounter narrows. The secondary or stand-in body reveals only as much of our selves as we mentally wish to reveal (Heim, 1991: 74; cursief in origineel).

Heim geeft de complexiteit van de zaak goed aan, wanneer hij stelt dat het fysieke lichaam tegelijkertijd het meest elementaire element van onze identiteit en individualiteit is én dat 'we' ons mét al onze identiteit en individualiteit, maar zonder dat fysieke lichaam, in cyberspace kunnen begeven. Heim stelt dat het fysieke lichaam in cyberspace enerzijds gewoon weggelaten kan worden, anderzijds dat we in cyberspace volledige controle hebben als we ervoor kiezen om ons een virtueel lichaam aan te meten. Uit mijn onderzoek echter blijkt het tegenovergestelde. Impliciet en expliciet structureren de sociaal-culturele beelden van en conventies over het lichaam de on line-interactie en in plaats van dat we echt lichaamsloos zijn in cyberspace, creëren we een virtueel lichaam, een representatie van/voor onszelf in cyberspace. Het virtuele lichaam faciliteert de on line-interactie en biedt het subject de mogelijkheid zich te lokaliseren in de non-ruimte van cyberspace en te positioneren ten opzichte van 'de Ander'. De volledige controle over dit virtuele lichaam, dat Heim het 'secondary or stand-in' lichaam noemt, blijkt echter beperkt. In de praktijk berust controle over de perceptie van het virtuele lichaam door de Ander eerder op een claim van authenticiteit van een off line fysiek lichaam, dan op de vooronderstelde vrijheid om elke mogelijke virtuele verschijning aan te nemen. Het is juist dit virtuele lichaam, waar ik in mijn onderzoek geïnteresseerd in ben. De actieve constructie van een on line (re)presentatie maakt met haar paradoxale aanwezigheid in een lichaamsloze ruimte sociaal-culturele constructies, conventies en machtsverhoudingen zichtbaar. In dit artikel zal ik me beperken tot één aspect van het virtuele lichaam, sekse, en bespreken hoe in een tekstuele virtuele wereld opvattingen over de maakbaarheid en authenticiteit van sekse van invloed zijn op de constructie van mannelijkheid en vrouwelijkheid in de afwezigheid van een fysiek lichaam.

MUD: een tekstuele virtuele wereld

Dit artikel is gebaseerd op een langlopend etnografisch veldwerk in een MUD (Schaap 2002). Een MUD is een 'text-based virtual reality' (Curtis 1992: 347) die meerdere gebruikers tegelijkertijd de mogelijkheid biedt in een virtuele ruimte met elkaar te interacteren. Pavel Curtis, de hoofdarchitect van LambdaMOO, een van de oudste en nog steeds grootste MUD's op het internet, beschrijft MUD's als volgt:

A MUD is a software program that accepts 'connections' from multiple users across some kind of network... and provides each user access to a shared database of 'rooms', 'exits', and other objects. Each user browses and manipulates this database from 'inside' one of those rooms, seeing only those objects that are in the same room and moving from room to room mostly via the exits that connect them. A MUD, therefore, is a kind of virtual reality, an electronically represented 'place' that users can visit (Curtis 1992: 347).

In een MUD bevinden zich meestal vele duizenden, zo niet tienduizenden verschillende ruimtes, die samen een ruimtelijk en meestal geografisch georganiseerde virtuele wereld vormen. De gebruiker wordt meestal 'speler' genoemd en hij of zij kan zich in die wereld begeven door een 'personage' voor zichzelf te creëren. Het personage is de manifestatie van de speler in de MUD en hoewel de speler natuurlijk met andere spelers interacteert, verloopt de interactie praktisch gezien tussen de personages van die spelers. MUDs kennen geen grafische weergave en als ik als speler mijn personage 'A Shabby Downtown Bar' binnenstuur door vanuit een aanliggende ruimte het commando 'go north' te geven, dan verschijnt er op mijn scherm een beschrijving van die bar. Als er personages van andere spelers in het donkere, rokerige dranklokaal aanwezig zijn, dan krijgen de spelers van die personages op hun scherm een boodschap, waarin staat dat mijn personage de ruimte heeft betreden. Onderaan de beschrijving van het dranklokaal zie ik bijvoorbeeld vermeld dat 'Bob' reeds op een kruk aan de bar zit. Om te weten te komen hoe Bob eruitziet, kan ik het commando 'look Bob' intypen. De beschrijving van het personage Bob, die de speler van Bob voor hem heeft geschreven, verschijnt dan op mijn scherm. Ik kan mijn personage met het personage Bob laten praten door het commando 'say to Bob "Hey buddy, long time no see"' in te typen. De speler van het personage Bob ziet op zijn of haar scherm de boodschap die ik heb ingetypt. De spelers van andere personages, die op dat moment in dezelfde ruimte aanwezig zijn, zien eveneens dat mijn personage Bob aanspreekt. Als de

speler achter Bob vervolgens een antwoord intypt, ontstaat er een conversatie tussen ons beider personages.

Het acroniem MUD stond oorspronkelijk voor *Multi-User Dungeon*, wat de oorsprong ervan in *Dungeons & Dragons Role-Playing Games* (RPG) aanduidt. D&D-rollenspellen worden meestal door een groepje van drie tot tien spelers aan tafel in levenden lijve gespeeld. De *game master* bereidt een avontuur voor met vele hindernissen en beloningen voor de personages van de spelers. Het D&D-universum, waarin de personages zich begeven, is sterk beïnvloed door J.R.R. Tolkiens epische vertelling *The Lord of the Rings* en de speler kan dan ook allerlei wezens zoals elven, orks en dwergen tegenkomen. De spelers moeten ingewikkelde puzzels oplossen, monsters verslaan en schatten en wapens verzamelen. Gevechten tussen de monsters van de *game master* en de personages van de spelers worden beslecht door het gooien van dobbelstenen. Door berekeningen van de *game master* met de numeriek uitgedrukte eigenschappen van de monsters en de personages (zoals snelheid, kracht, niveau van wapenbeheersing et cetera) wordt beslist of het monster het onderspit delft of niet. Het doel van het spel is om als groep de *quest* van de *game master* te voltooien en in de loop van het spel je personage sterker, sneller en beter uitgerust te krijgen door het inzetten van *experience points*, die verdiend worden door het oplossen van puzzels en het verslaan van monsters. De eerste MUDs boden de spelers een klassiek D&D-spel universum waarin de rol van de *game master* door de MUD wordt vervuld en waarin meerdere spelers tegelijk *quests* konden spelen, zonder daarvoor fysiek samen te hoeven komen.

In de loop van de tijd hebben MUDs zich ontwikkeld en zijn er allerlei typen MUDs ontstaan die de inspiratie voor het universum, dat ze de spelers bieden, niet alleen maar uit het *fantasy* genre halen. 'MUD' wordt nu vaak vertaald met *Multi-User Dimension of Multi-User Domain* om het verschil met een klassieke *fantasy of adventure-MUD* duidelijk te maken.² Ik onderscheid hierbij drie verschillende typen MUDs (Schaap 2002: 20). De *fantasy of adventure-MUDs* kennen een duidelijk spelelement en zijn meestal gebaseerd op de D&D-spelregels. De personages in deze MUDs zijn een soort spelfiguur, dat nodig is voor het voltooien van *quests*, het verslaan van monsters en verzamelen van goud. Het tweede type is de sociale MUD. Sociale MUDs zijn vaak gebaseerd op

2 Vaak komt men ook het acroniem MOO tegen, wat staat voor MUD Object Oriented. De toevoeging 'object oriented' slaat op de programmeertaal die wordt gebruikt om in deze MUD te programmeren. In dit artikel gebruik ik 'MUD' als generieke naam voor alle verschillende soorten 'tekstuele virtuele werelden'.

de moo-programmacode en hebben meestal niet echt een spelelement. Het doel van sociale MUDs is het bieden van een ruimte waarin de spelers elkaar kunnen ontmoeten en hun creativiteit kunnen botvieren op het bouwen van nieuwe ruimtes binnen het universum van de MUD of het programmeren van slimme en handige objecten in dat universum. Van een personage in een sociale MUD wordt verwacht, dat het tot op zekere hoogte een representatie van de speler erachter is, juist omdat interactie met de andere spelers centraal staat. In dit artikel staat echter het derde type centraal: de role-playing MUDs. Role-playing MUDs bieden de speler een consistent en persistent speluniversum en het gaat erom binnen die wereld een geloofwaardig en overtuigend personage te spelen. Hoewel er spelelementen in een role-playing MUD kunnen zitten, is het doel van de MUD in de eerste plaats het spelen van het personage. Je zou het bijna kunnen vergelijken met het op je nemen van de rol van een personage in een interactieve roman, met dien verstande, dat er uiteindelijk niet een centrale auteur is, die zeggenschap heeft over het verhaal of er een einde aan kan schrijven. Ik spreek van 'virtuele werelden' omdat MUDs, en in het bijzonder role-playing MUDs, de spelers een zodanig veelomvattende wereld met eigen wetten en regels bieden, dat het personage van de speler, binnen de 'natuurwetten' van de MUD, de vrijheid heeft om te doen en te zijn zoals het hem of haar goed dunkt. Daarbij komt dat in role-playing MUDs er, net zoals in de werkelijke werkelijkheid, geen ultiem doel in het leven van het personage is, behalve dan de doelen die het zichzelf stelt. De virtuele wereld, waarin ik mijn veldwerk heb gedaan, door middel van het spelen van een personage, is geen *fantasy*-wereld, maar een postapocalyptische cyberpunk-MUD genaamd *Cybersphere*.

Hoe word je een personage?

Het is mogelijk om door middel van een gastpersonage een kijkje te nemen in *Cybersphere*, maar om echt een onderdeel van deze wereld uit te maken, is het noodzakelijk zelf een personage te creëren. Een nieuwe speler moet hiervoor de *character generation* doorlopen. Tijdens deze procedure kiest de speler de naam en het geslacht van het personage. Daarna wordt de speler gevraagd om

3 Denk bij het cyberpunkgenre aan de romans van William Gibson, Bruce Sterling, Neal Stephenson en films zoals *Blade Runner* en meer recentelijk *The Matrix* en *Minority Report*.

een beschrijving van het personage en een korte biografie van het leven van het personage vóór het moment, waarop het via *character generation* de virtuele wereld inkomt. Tevens krijgt de speler de mogelijkheid om een aantal startpunten te verdelen over de eigenschappen en kwaliteiten van het personage.⁴ Hoewel de speler een grote vrijheid heeft in wat voor soort personage hij of zij voor zichzelf bedenkt, zijn er wel een aantal beperkingen. De belangrijkste beperkingen komen voort uit een vereiste, dat in de meeste role-playing MUDs wordt gehanteerd, namelijk dat het personage in overeenstemming moet zijn met het thema van de virtuele wereld. In een op Tolkiens werk gebaseerde wereld is het bijvoorbeeld mogelijk om een elf te spelen, terwijl in een op *Star Trek* gebaseerde wereld de speler kan kiezen voor een Vulcan-personage. In *Cybersphere* echter bestaan er alleen menselijke personages. Er zijn wel fantastische elementen in deze wereld, maar die liggen op het technologische vlak, waarbij getracht wordt de huidige technologie zo geloofwaardig mogelijk te extrapoleren naar mogelijke toekomstige toepassingen zoals neurale implantaten en klonen. Het wordt de spelers duidelijk gemaakt dat fantastische wezens, zoals elven, orks, Vulcans en dwergen, ook in deze virtuele werkelijkheid een fictie zijn. Andere belangrijke beperkingen in *Cybersphere* zijn, dat de speler nooit meer dan één personage tegelijkertijd mag spelen en dat de naam en het geslacht van het personage niet naar believen gewijzigd kunnen worden, terwijl de beschrijving van het personage slechts in beperkte mate te wijzigen is. Het doel van het creëren van het personage is om dat personage in de virtuele wereld te spelen. Lillith is zo'n personage en ik, of liever gezegd mijn personage, kwam haar voor het eerst tegen in een koffiobar in *Cybersphere*, waar '[a]n ancient neon sign in the window buzze[d] and crackle[d], attempting to spell out C-O-F-F-E-E'.⁵

4 De 'eigenschappen' van het personage zijn de fysieke en mentale eigenschappen van het personage, zoals snelheid, kracht, wijsheid en vindingrijkheid; in het Engels zijn dit de *statistics* of *stats*. De kwaliteiten van het personage liggen op het gebied van de beheersing, zoals schietkunst, zwaardkunst of zakkenrollen; in het Engels zijn dit de *skills*.

5 Het Courier lettertype wordt standaard gebruikt voor de weergave van de interactie in en met de MUD. In deze tekst gebruik ik dit lettertype om duidelijk het verschil aan te geven tussen de door mij geschreven tekst en de tekst uit de virtuele wereld. MUDs zijn *tekstuele* virtuele werelden en het is mogelijk om interacties en beschrijvingen van locaties, objecten en personen uit die wereld letterlijk te 'citeren'. De enige wijzigingen die ik in de citaten in dit artikel heb aangebracht is het verbeteren van spelfouten ('wierd' vervangen door 'weird'). Er zijn geen

Lillith

You see a 5'8" female, about 18 or 19, poised on the brink of womanhood. Her dark black hair is cut boyishly short, long bangs hanging in soft feathery tufts around her eyes - pale, smoke-grey, flickering slightly with each change in her environment. Her skin is a deathly pale white, and although rather slender, a well-proportioned figure suggests a graceful body.

Her face is powdered white, heavy black makeup on her eyes and lips accentuating her calm grey eyes. A small diamond stud glitters in her left nostril. Her long neck is slender and pale, her throat quavering slightly with each breath. A dark black crescent moon is tattooed just above her collarbone. A long black cloak, constructed of a thick silky material, secures at her chest with a silver rose-shaped clasp. Ruffles line the trim of the cloak, and a hood hangs off the shoulders. A small, bright silver pentacle rests at the base of her throat, held on a thin chain about her neck. Her hands are a soft white, each long finger ending in a nail painted a glossy black. Bright white scars crisscross each wrist just below her palms. A long black skirt falls to her ankles. Made of a thin, gauzy lace, it is cut in a slight ripple, a pattern of roses embroidered across its surface. Thin, pale legs are faintly visible beneath the tissue material. A pair of antiquated black leather riding boots rise to her shins. They are high-heeled and are secured by means of four leather straps rising from ankles to knee, in the classic Victorian fashion.

wijzigingen in de grammatica en interpunctie aangebracht en eventuele inkortingen of verduidelijkingen mijner zijde worden aangegeven door vierkante haken [...].

She is in excellent health.
Lillith is empty-handed.

Deze beschrijving van Lillith kreeg ik, als speler van mijn personage, op mijn scherm te zien door het commando 'look lillith' in te typen. De beschrijving van een personage in *Cybersphere* bestaat uit vier gedeeltes. Als eerste de naam, gevolgd door een omschrijving die voor de meeste personages een meer algemene indruk van lengte, houding en figuur van het personage geeft. Deze beschrijving, van gemiddeld zo'n drie tot zeven regels, wordt gevolgd door een meestal meer gedetailleerde beschrijving van kleding en accessoires van het personage. Dit tweede gedeelte van de beschrijving (wat in het voorbeeld begint met 'Her face is powdered white') wordt niet direct door de speler zelf geschreven, maar wordt door de MUD-software samengesteld uit de beschrijving, die de speler voor het naakte lichaam van het personage heeft geschreven en de beschrijvingen van individuele kledingstukken. Kleding is in de virtuele wereld verkrijgbaar en het personage kan die door middel van de 'wear' en 'remove' commando's aan- en uittrekken. Lilliths gezicht en nek zijn niet bedekt en in de bovenstaande beschrijving zien we die lichaamsdelen dan ook beschreven. De rest van het lichaam (behalve handen en polsen) zijn bedekt door de cape en andere kledingstukken die Lillith draagt. Het laatste onderdeel van de beschrijving zijn twee spelgerelateerde opmerkingen, namelijk dat Lillith in goede gezondheid verkeert en dat ze niets in haar handen heeft op dit moment.

De hoeveelheid 'informatie' waar een speler toegang tot heeft, is beperkt omdat MUDs een puur tekstueel medium zijn. De hoeveelheid tekst die de speler kan verwerken en produceren is beperkt door zijn of haar lees- en typsnelheid. Ook is de directe zintuiglijke waarneming beperkt tot het lezen en typen van tekst op het scherm. In MUDs is elk stukje informatie voor de speler van belang om de situatie waarin zijn of haar personage zich bevindt en de interactie met de personages van andere spelers op waarde te schatten. Die informatie kan voor het personage van levensbelang zijn, omdat de wereld, waarin het personage zich bevindt, geregeerd wordt door meedogenloze multinationals met privé-legertjes en even meedogenloze straatbendes. Het personage is zijn of haar leven nooit zeker. De 'tekst' die de virtuele belichaming van een personages is, wordt dan ook tot in detail door andere spelers bestudeerd om er belangrijke informatie uit te destilleren.

De naam is het eerste wat je van een ander personage ziet en die zegt vaak al veel over wat voor soort persoon je voor je hebt. Een van de spelers, die ik hier Tôsama zal noemen, merkte in een interview op dat,

For RPG, the name is even more important, since it is the first thing learned, generally. It sets the tone for the character, and creates a cue for observers' expectations. So, choosing a name is the same as 'making a first impression.' Generally, they're lasting.⁶

Binnen de virtuele wereld proberen spelers een overtuigend en geloofwaardig personage neer te zetten. Om die illusie zo goed mogelijk te laten slagen wordt meestal goed nagedacht over hoe alle elementen van het personage op elkaar aansluiten en hoe het beeld dat de speler van het personage voor ogen heeft, overgebracht kan worden. Binnen de specifieke context van *Cybersphere* en in een groter discours van cyberpunk en sciencefiction proberen de spelers de namen van personages op een betekenisvolle manier te interpreteren, te 'lezen'. Graye, ook een van de *Cybersphere*-spelers, meent dat

[w]ith more traditional names, a character's name is often simply arbitrary, and prevents predetermined insights or judgements into that character; that is, a character's name will be something like "William Johnson," and any conclusions about the character will have to be made through [role-playing] contact, not guesswork. It's interesting to note, however, that the name "William Johnson," does describe an OOC RP style; most people who'd choose a name like that tend to think more deeply into their character than somebody who chooses the name "Death," or "Rigor Mortis."

Graye merkt terecht op, dat het lezen van de naam van een personage niet altijd even gemakkelijk is, maar hoe bekender de speler is met het discours van de MUDs en het discours van een specifieke on line role-playing game zoals *Cybersphere*, hoe beter de speler de verschillende namen op hun waarde kan schatten.

6 Naar goed MUD-gebruik verwijs ik in dit artikel naar de spelers door de naam van hun personage te gebruiken; ik gebruik de 'echte' namen van de personages als ik daar toestemming voor heb gekregen.

In het bovenstaande citaat snijdt Graye ook een ander belangrijk punt aan: IC versus OOC. IC staat voor *In Character* en OOC staat voor *Out Of Character*. Wanneer de speler de rol van zijn of haar personage speelt, dan is hij of zij In Character. De speler zal dan zijn best doen om zo goed mogelijk als het personage te denken, te spreken en te handelen. De speler kan de IC-wereld natuurlijk ook als zichzelf, als de speler bekijken en dit is het Out Of Character-perspectief. De speler kan ook OOC met andere spelers communiceren en praat dan niet als zijn of haar personage, maar als zichzelf. Voor een virtuele wereld, die slechts bestaat bij gratie van de 'suspension of disbelief' van de spelers, is dit onderscheid van groot belang, zodanig zelfs, dat er speciale commando's zijn om OOC met andere spelers te communiceren en om aan te geven, wanneer de speler IC dan wel OOC is. Eenvoudig gezegd speelt alle interactie tussen de personages zich dus In Character af, terwijl de spelers onderling Out Of Character kunnen kletsen over waar ze 'in het echt' wonen, wat voor weer het daar is, of juist kunnen overleggen hoe ze het beste een situatie kunnen creëren die interessant is voor hun personages. Vaak wordt het OOC-commando ook gebruikt om de meest ernstige spelfouten, *after the fact*, te corrigeren of om commentaar te leveren op de role-play situatie. Echter, in de ideale versie van role-playing bestaat er geen invloed van de OOC-wereld op de IC-wereld, zelfs niet tussen de speler en zijn of haar personage. Dit ideaal wordt voornamelijk aangehaald om spelers aan te spreken op gedrag van hun personage, dat wordt gemotiveerd door OOC-kennis van de speler in plaats van IC-kennis van het personage en dient er toe om de 'suspension of disbelief', die de virtuele werkelijkheid van *Cybersphere* mogelijk maakt, in stand te houden. De virtuele wereld staat niet los van de 'werkelijke' wereld, zoals het tussen IC en OOC interactie heen en weer schakelen al aangeeft. Gary Fine betoogt dat het juist het heen en weer springen tussen die twee belevingswerelden is, dat een centrale rol in de lol en het genot van het rollenspel speelt (Fine 1983: hoofdstuk 6). Ik kom later op het IC/OOC-thema terug.

Naast de naam is de beschrijving het tweede belangrijke element, dat het personage vormgeeft in de virtuele wereld. Een speler merkte op: 'Description is important - Brief but elaborate! (if that is possible :)' De beschrijving wordt door de spelers nauwkeurig gelezen om de voor het rollenspel zo belangrijke aanwijzingen te ontdekken over wie het personage is en wat voor soort rol hij of zij in *Cybersphere* speelt of wil spelen. Graye beschrijft als volgt hoe hij de beschrijvingen van andere personages analyseert, in het bijzonder met betrekking tot de beschrijving van de sekse van het personage:

I pay particular attention to what is emphasized in another character's description; sometimes, it's stance, sometimes, it's intelligence, other times it's the face, or an overall impression the player wishes to convey with [the] character. In a character's gender, I look for emphasis on sexual parts of the body, syntax and word use when describing the character (ass vs rear, tits vs chest, muscular vs built, chiseled features vs no features at all), and frequently the clothing a character wears, and how IT is described. Clothing is often indicative of a player's attitude toward their character and whether or not the gender of the character is the same as the player's IRL gender.

In de context van de MUD is het niet overdreven om zoveel in de beschrijving van een personage te lezen, omdat die beschrijving meestal met bijzondere aandacht is geschreven en op zowel symbolische als letterlijke niveaus informatie over het personage verschaft.

Lillith (not to be self-praisin') is a good example.. in ways, I designed her to symbolize feminine strength. [A] lot of things are expressions of her youth.. clothes etc.. its the general [part of the description] at the beginning that best lays it out.. The manner of her gaze, and her expressions as described in the usual 'look' show that the individual is one well-aware of her strengths and weaknesses, and prepared to use them. Balance is the sign of someone well-oriented with their gender. A 'strong' male or female is someone who is attuned to the strengths of their particular gender, and how to best use them to exist as a member of that gender.

Lillith is expliciet over welke elementen en aspecten van identiteit in haar beschrijving besloten liggen, maar hier moet opgemerkt worden, dat dit een vrij idiosyncratische uitleg van Lilliths beschrijving is. De beschrijving van Lillith en de betekenis die zij er zelf in legt is een goed voorbeeld van hoe diep doordacht sommige personages zijn en hoe op een symbolisch niveau infor-

matie over het personage in de beschrijving wordt vastgelegd. Andere personages zijn echter meer recht-door-zee beschrijvingen en het is dan ook logischer om die beschrijvingen letterlijker te lezen, zoals Graye voorstelt:

Clothing is often indicative of a player's attitude toward their character and whether or not the gender of the character is the same as the player's [In Real Life] gender. Example: Many men who play female characters, from my experience, will describe the female characters to fit a personal fantasy. Frequently, they'll do it tastefully enough that it'll be difficult to tell if it's really a man behind the woman, as it were. But often, the clothes the character will wear will largely clash with the attitude and the IC persona of a character; I've rarely known female intellectuals that are particularly strong-willed and into comfort to go out for extremely revealing leathers or latex, but this happens, on occasion.

Maar ook voor de personages met een letterlijker beschrijving geldt, dat deze pas echt op hun waarde geschat kunnen worden, als de speler zich het on line role-playing discours en het discours van de specifieke wereld waarin hij of zij speelt, eigen heeft gemaakt.

De naam en beschrijving van een personage liggen in *Cybersphere* redelijk vast en zijn daarmee de basis van het virtuele lichaam van de speler. De, als het ware, fysieke kenmerken van dat lichaam zijn belangrijk, omdat ze fungeren als representaties en indicatoren van de identiteit van het personage. De naam en de beschrijving vormen voor zowel de speler zelf als de andere spelers een uitgangspunt en houvast voor de identiteit van het personage, maar pas in het rollenspel, in de sociale interactie, komt het personage ook echt tot leven.

Initially, while the character is becoming 'known' to the other players, [the description] is everything; over time decreasing in importance, as others see whether the player's game play is congruent with the description.

Later in hetzelfde interview geeft Tōsama aan, dat ook voor de betekenis en het beeld dat bij de naam van het personage ontstaat, het rollenspel een steeds belangrijker rol gaat spelen:

In that sense, the observer 'projects' onto that player, the beliefs and affects connected with [the name] in their stored schema, [but a]fter time, as [the name] is 'learned,' the observer stores new information about _this_ [character]

Lillith spreekt over de manier, waarop zij specifiek de vrouwelijkheid van haar personage heeft proberen vorm te geven en hoe de (gelaats)uitdrukkingen van haar personage aangeven, dat ze een evenwichtig persoon is. De beschrijving van Lillith schildert echter het beeld van een *gothic* meisje, met kort jongensachtig haar en littekens op haar polsen. Deze twee beelden lijken in schril contrast met elkaar te staan, maar ze blijken in overeenstemming te brengen als je als speler het personage Lillith beter leert kennen. Op het skaileer van de bankjes in de koffiefabar, aan een formicatafeltje ontspan zich een onverwacht serieus gesprek tussen Lillith en Eveline:

Lillith leans closer. "There's no top in my world. It's sterile. I'm one of a thousand fetuses in anti-septic baths. Me and all the miserable corporate golden children. I want to fall. I want to.. hurt."

Eveline leans back and takes another very good look at Lillith, slowly forming words out of the cascade of thoughts and memories tumbling in her head, "so... you're from the other side of the wall...?"

Lillith [to Eveline]: Chicago doesn't have a wall like this city. Proper children call us skywalkers. Perhaps I'd see the ground once a month, surrounded by husks of suit and flesh pretending to be men. I recite poetry to mirrors, and I don't dare sing.

Eveline lets her gaze wander over Lillith and stares for a long moment at the scars on her wrist, "skywalkers? a true vertical segregation then... even more

vivid than the so called money wall here in Carthage...⁷ *nods and points to the scars with her eyes* you were trying to hurt yourself? trying to feel?"

Lillith glances down at her arms, as though noticing the cuts for the first time. She nods. "That's why I'm here. Mother decided she could no longer attempt to live with her terminally depressed, artsy-fartsy, suicidal daughter."

Lillith leans back a bit, smiling in something approximating pride.

Eveline smiles gently at Lillith, "so... finally you got what you wanted from your mother and now you're here, wanting to hurt... no... wanting to live... am i right?"

Lillith widens her eyes beyond the facade of control. "Will you break my fall?"

De Lillith die nu tegenover Eveline zit, is niet langer het meisje dat uit Chicago vluchtte, maar een jonge vrouw die niets liever wil dan eindelijk leven in vrijheid. Het is haar sterke persoonlijkheid die haar zover heeft gebracht, ondanks het verleden, dat zij zo zichtbaar op haar lichaam met zich meedraagt.

Sekse in theorie en in de MUD

De ontoegankelijkheid van het fysieke lichaam van de Ander is het belangrijkste aspect van onderzoek naar sekse in on line-interactie. In de alledaagse omgang is sekse nauw verbonden met het fysieke voorkomen van mensen, maar de communicatie tussen de spelers van MUDs wordt gemedieerd door de compu-

⁷ 'New Carthage' is de belangrijkste stad in de wereld van *Cybersphere*. In verband met mogelijke copyright kwesties werd de oorspronkelijke naam, Night City (ook afgekort als NC), die ontleend was aan het officiële Cyberpunk 2020 role-playing game gewijzigd.

ter. Het met internet verweven vrijheidsideaal en het vaak speelse karakter van interactie in MUDs en chatrooms hebben geleid tot het, in populaire en wetenschappelijke literatuur wijdverspreide, idee dat je on line kunt zijn, wie je maar wilt zijn.

In virtual reality, mind and body, female and male, gay and straight, don't seem to be such natural oppositions anymore, or even natural categories to assign to people. The reason for this is simple: In virtual reality, you are whoever you say you are (McRae 1996: 245).

Voorals het idee dat je on line met sekse kan 'spelen' heeft tot veel discussie en onderzoek geleid. Aan de ene kant waren er aanvankelijk met enige regelmaat negatieve berichten, gebaseerd op voornamelijk oude angsten in een nieuwe context, zoals die van heteroseksuele mannen die na een hete on line date erachter kwamen, dat de vrouw van hun dromen eigenlijk een man was of die van jonge vrouwen die op enigerlei wijze door perverselingen uit hun zedige tent gelokt waren. Aan de andere kant kwam vooral uit feministische hoek een bijzonder positief geluid: sekse is in on line-interactie een keuze en je kunt ook kiezen helemaal geen sekse of een 'derde' c.q. 'alternatieve' sekse aan te nemen. Sekse zou dan niet langer terzake doen, zo wordt geargumenteed (bijv. Danet 1996). Mensen, vrouwen in het bijzonder, zouden on line zonder die cultureel zo bepalende en beperkende bril met elkaar kunnen communiceren en daardoor meer zichzelf kunnen zijn. Een ander vaak gehoord argument is dat vrouwen, maar vooral ook mannen, nu eens kunnen ervaren wat het betekent om als de andere sekse door het leven te gaan, wat weer een beter begrip voor elkaar zou opleveren, zoals ook Elizabeth Reid betoogt:

The nature of the body and sexuality are problematised in these virtual environments, since the physical is never fixed and gender is a self-selected attribute. (...) The chance to see how the other half lives is enjoyed by many as liberating and enlightening, as is the opportunity to take a holiday from the confines of one's actual gender. (...) Gender is divorced from the body, and given a purely social significance. The man who can behave as a woman, and the woman who can behave as a man, are virtually accepted as legitimately owning such presented identities (Reid 1993: on line).

Sherry Turkle ziet MUDs zelfs als een therapeutisch middel voor de spelers om door middel van het rollenspel tot een beter zelfbegrip en zelfs tot oplossingen

van hun psychische problemen te komen. Zij bouwt hiermee voort op het idee van Bruckman die MUDs een 'identity workshop' noemt:

MUDs are a workshop for the concept of identity. Many players notice that they are somehow different on the net than off, and this leads them to reflect on who they are in real life. It helps people to understand the concept of identity and the ways in which we construct ourselves (Bruckman 1992: on line).

Een onderliggende assumptie in het werk van Turkle is, dat identiteit en dus ook sekse-identiteit reeds gevormd zijn en vastliggen. Het idee dat sekse reeds vaststaat en aan sociale interactie voorafgaat, is ook in de wetenschap een wijdverspreide opvatting (Kessler & McKenna 1978: 4-6, et passim), die het onderzoekers mogelijk maakt sekse als de onafhankelijke variabele te behandelen in onderzoeken naar man-vrouw verschillen (zie ook Rodino 1997). In Turkle's betoog functioneert de MUD als therapeut door het de patiënt mogelijk te maken afstand te nemen van zijn/haar vastgeroeste alledaagse identiteit. Het hele idee van de psychoanalyse is gestoeld op het streven naar een evenwichtige, stabiele en consistente identiteit, die voldoet aan wat in de maatschappij op dat moment in de geschiedenis als 'normaal' en 'gemiddeld' wordt gezien. Aan het idee dat de patiënt een eenduidige en consistente identiteit heeft (of zou moeten hebben in het geval van een identiteitscrisis) wordt door Turkle niet getwijfeld.

Butler (1990; 1993) echter, ontkracht het idee dat identiteit eenduidig en stabiel zou zijn en betoogt dat sekse niet de expressie is van natuurlijke of biologische eigenschappen, maar dat sekse het steeds maar weer bij herhaling op- of uitvoeren van 'gender acts' is, een 'performance' met andere woorden. Die 'acts' zijn op zichzelf niet mannelijk of vrouwelijk, maar passen binnen een historisch gegroeid cultureel patroon, waarin we de betekenis en vorm van mannelijkheid en vrouwelijkheid aangeleerd hebben. In sociale interactie geven we steeds weer opnieuw vorm aan sekse en tegelijkertijd interpreteren we de 'gender acts' van onszelf en anderen als uitingen van een eenduidige, coherente en consistente sekse-identiteit. Maar, zo stelt Butler, die eenduidigheid en consistentie is slechts een illusie. Juist de noodzaak tot het steeds maar weer herhalen ('re-enactments') van de culturele uitingen van mannelijkheid en vrouwelijkheid duiden erop, dat die eenduidige, coherente en consistente sekse-identiteit van het individu een effect is van die constante stroom van herhalingen en niet de oorzaak ervan. Het belang van deze theoretische operatie is dat sekse, sterker nog dan in voorgaande constructivistische opvattingen van sekse, gescheiden wordt van de 'natuurlijke' tweedeling op basis van de 'biologische' sekse en het 'fysieke' lichaam. Die scheiding is belangrijk,

omdat de dwingende bepalingen en beperkingen van het dominante discours nog steeds sterk leunen op de natuurlijkheid van verschil tussen mannen en vrouwen, terwijl de constructie van sekse als performance het mogelijk maakt om verschillen niet slechts op basis van sekse als onafhankelijke variabele te zien of te onderzoeken. Rodino verwoordt dit goed, wanneer ze schrijft dat

[B]y viewing gender not as a stable quality but as something that exists only in the works of its production, one can more fully represent the many ways in which gender is experienced and exhibited. (...) By looking at gender as 'doing,' feminists can avoid the trap of recreating gender as a set of fixed, opposed traits. (...) Thinking about gender as continually constructed allows one to look at the various, sometimes inconsistent ways in which a person presents gender (Rodino 1997: on line).

De theorie van sekse als een constante performance is bij uitstek zichtbaar in het geconstrueerde karakter van de MUD. Door de afwezigheid van het fysieke lichaam, dat in de alledaagse werkelijkheid zo'n belangrijke rol speelt bij het vaststellen van iemands sekse, wordt het duidelijk dat in de MUD niet alleen sekse, maar het hele personage, de hele identiteit uit niet meer dan een constante stroom van 'acts' bestaat, die slechts betekenis krijgen in sociale interactie.

De spelers zijn zich bewust van de geconstrueerdheid van hun virtuele wereld en proberen steeds de performance van andere spelers op een betekenisvolle wijze te 'lezen'. Het belangrijkste criterium voor een overtuigend en geloofwaardig personage is, dat het personage consistent en coherent gespeeld wordt (zie ook Fine 1983: 83). Echter, de consistentie die nodig is om de 'suspension of disbelief' van andere spelers intact te houden, strekt zich uit over het hele spel, niet slechts over de IC-wereld. De spelers staan ook ooc met elkaar in contact en door die twee niveaus van interactie bouwen ze zowel van het personage als van de speler erachter een beeld op. In een interview merkte Shadownchild op dat, '[w]hen you are roleplaying, you tend to get into character (or I do) and then just react as the character should/does react. If you don't react, yourself... you may not realize the character should have reacted...' Als voorbeeld vertelde Shadownchild dat, als zij een uitdagende pose aanneemt, een mannelijk personage, gespeeld door een mannelijke speler, altijd zou moeten reageren. Als het mannelijke personage niet op haar uitdaging zou reageren, dan was de speler waarschijnlijk '[t]oo young or gay or played by a straight female.' Het interview met Shadownchild vond plaats in een weinig bezochte, maar wel openbare

ruimte in *Cybersphere*, en halverwege het interview kwam een ander personage deze ruimte binnenwandelen. Shadowschild maakte dankbaar gebruik van deze gebeurtenis om haar inzichten met een voorbeeld te ondersteunen. Ze wees mij op de kenmerken in de beschrijving van het personage Cyric, waaruit zij concludeerde dat de speler een man van begin twintig met een redelijke MUD-ervaring moest zijn, en liet vervolgens in directe interactie met de aanvankelijk niets vermoedende Cyric zien, hoe zij haar indrukken kan testen.

Cyric (to Shadowschild): How're you doin t'night, madam?

Cyric walks over and stands next to Shadowschild.

Shadowschild smiles at Cyric. "Quite well, thank you. That is a lovely shirt you have..."

Shadowschild raises an eyebrow at Cyric.

Cyric looks down at his shirt, "Why thank you" he replies with a slight smirk, "I got this from Bangkok... back when real silk was some where near being affordable.."

Shadowschild says, "Mmm..."

Shadowschild reaches out to lightly touch the shirt. "Teal is one of my favorite colors..."

Shadowschild says, "and Thai silk is the best there is.. or so I am told."

Shadowschild poses for Cyric.

Shadowschild (to Cyric): See anything you like?

Shadowschild grins at Cyric.

Cyric smirks, "Oh, baby.. you do that soo well."

Cyric chuckles softly, "quite a bit actually.."

<OOC> Shadowschild says, "Cyric.. can I ask a question?"

<OOC> Cyric says, "sure.."

<OOC> Shadowschild says, "Are you male IRL? How old are you? and how long have you been muding or mooing?"

<OOC> Cyric says, "yes. 22. and here almost 3 years."⁸

Hoewel dit een voorbeeld is van hoe op heel directe wijze een link gelegd wordt tussen het personage en de speler erachter, geeft de voorafgaande beredenering van Shadowschild goed aan, dat de spelers uitgebreid de performance van andere personages bestuderen. Bij de afweging hoe overtuigend het personage is, speelt niet alleen de IC-presentatie van het personage mee, maar is ook de ooc-samenhang tussen het personage en zijn of haar speler erg belangrijk. Sekse speelt bij die afweging een cruciale rol en spelers vergelijken het beeld dat ze van het personage hebben, met het beeld dat ze van de speler hebben, op basis van sociaal-culturele stereotyperingen en sekseconventies, over wat mannelijk en wat vrouwelijk is. Daarbij is de conclusie van Shadowschild dat, '[I]f the character does not react in the 'expected' fashion.. something is going on. Further encounters will inform you if it is player or character derived.'

Ondanks het feit, dat in een ideale *Role Playing Game* de ooc-werkelijkheid van de speler niet ter zake doet in de IC-wereld van het personage, blijken spelers zelfs door de beste performance niet overtuigd te worden, als ze weten, dat het personage en de speler van sekse verschillen: 'people react very differently when they know you're gender-bending. (...) It's hard to define, but the interaction is less authentic... they tend to talk to you as a member of your [Real Life] gender rather than as your

8 Dit citaat is voor dit artikel ingekort, voor de volledige versie zie Schaap (2002: hoofdstuk 3).

character's gender.' Voor de spelers ligt de ultieme waarheid over de sekse van de speler achter het personage in het ontoegankelijke fysieke lichaam van die speler. Hoewel voor een groot deel van de tijd de performance die een speler presenteert voor 'waar' wordt aangenomen, kan uiteindelijk elk gedrag, elke kleine beweging of uitspraak uitgelegd worden als sluitend en definitief bewijs dat de speler achter het personage 'echt' een man of 'echt' een vrouw is.

Conclusie: constructies en conventies

De spelers in *Cybersphere* proberen twee beelden van de werkelijkheid met elkaar in overeenstemming te brengen. Aan de ene kant bevindt de virtuele werkelijkheid zich buiten de alledaagse werkelijkheid en wordt de MUD sterk bepaald door een idee van ongelimiteerde vrijheid, maar aan de andere kant moeten de spelers hun virtuele wereld en de personages die ze spelen, vorm geven aan de hand van de alledaagse stereotypen en sekseconventies. MUD's bieden de speler een imaginaire wereld en zijn voor een groot gedeelte op fantasie gebaseerd, maar dat betekent niet dat MUD's ook volledig los staan van de werkelijkheid. Hoewel de verbeelding in principe geen grenzen kent, blijft de speler gebonden aan het gebruik van gedeelde waarden en symbolen om zijn of haar personage vorm te geven. Een personage kan op een zeer persoonlijke en subjectieve manier worden vorm gegeven, zoals bijvoorbeeld Lillith, maar als de schijnbare tegenstellingen in haar beschrijving en interactie niet gerijmd kunnen worden, dan gaat de overtuigingskracht en daarmee de 'suspension of disbelief' en de lol in het spel verloren. De fantasie van de imaginaire wereld is, zoals ook Fine (1983: 3, et passim) opmerkt, een gedeelde fantasie. Het voortbestaan van die gedeelde fantasie berust, net zoals het voortbestaan van de 'werkelijke' werkelijkheid, op het in stand houden van sociale constructies en conventies.

Literatuur

- Bruckman, Amy S. (1992) *Identity Workshop. Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality*, on line: <http://www.cc.gatech.edu/fac/Amy.Bruckman/papers/index.html#1w>.
- Butler, Judith (1990) 'Performative Acts and Gender Constitution', in Sue-Ellen Case (ed.), *Performing Feminisms*, pp. 270-283, Baltimore: John Hopkins University Press.

- Butler, Judith (1993) *Bodies that Matter. On the Discursive Limits of 'Sex'*, New York and London: Routledge.
- Curtis, Pavel (1992) *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities*, on line: <http://ftp.game.org/pub/mud/text/research/DIAC92.txt>.
- Danet, Brenda (1996) *Text As Mask. Gender and Identity on the Internet*, on line: <http://atar.mscc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>.
- Durndell, A. & K. Thomson (1997) 'Gender and computing: a decade of change?', *Computers & Education*, 28 (1): 1-9.
- Fine, Gary Alan (1983) *Shared Fantasy. Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Ford, Nigel & Dave Miller (1996) 'Gender differences in internet perceptions and use', *Aslib Proceedings*, 48 (7/8): 183-192.
- Gefen, David & Detmar W. Straub (1997) 'Gender differences in the perception and use of e-mail: an extension to the technology acceptance model', *MIS Quarterly*, 21 (4): 389-400.
- Heim, Michael (1992) 'The erotic ontology of cyberspace', in Michael Benedikt, *Cyberspace. First Steps*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Kessler, Suzanne J. & Wendy McKenna (1978) *Gender. An Ethnomethodological Approach*, Chicago and London: University of Chicago Press, 1985.
- McRae, Shannon (1996) 'Coming apart at the seams: sex, text and the virtual body', in Lynn Cherny & Reba Weiss (eds.) (1996) *Wired Women. Gender and New Realities in Cyberspace*, Seattle: Seal Press.
- Reid, Elizabeth M. (1993) *Cultural Formations in Text-Based Virtual Realities*, on line: <http://home.earthlink.net/~aluluei/cult-form.htm>.
- Rodino, Michelle (1997) *Breaking out of Binaries. Reconceptualizing Gender and its Relationship to Language in Computer-Mediated Communication*, on line: <http://www.ascusc.org/jcmc/vol3/issue3/rodino.html>.
- Schaap, Frank (2002) *The Words That Took Us There. Ethnography in a Virtual Reality*, Amsterdam: Aksant Academic Publishers.
- Stone, Allucquere Rosanne (1992) 'Will the real body please stand up? Boundary stories about virtual cultures', in Michael Benedikt, *Cyberspace. First Steps*, Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Tolkien, J.R.R. (1968) *The Lord of the Rings*, (Originally published in 1954 and 1955 in three volumes), London: HarperCollins Publishers, 1991.
- Turkle, Sherry (1995) *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, London: Phoenix, 1997.