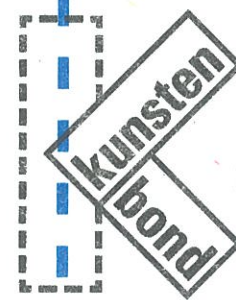


ALLES

BÜHNE BISOUX



WAT JE

ZIET

MOET

**Bühne Bisoux <3
Kunstenbond
Utopia #4.1**

**Een gesprek met
Eline Muijres**

GEMAAKT

WORDEN

Negen maanden geleden hadden we je willen uitnodigen in onze pop-up drukkerij. Tijdens de Bondsalon hadden wij trots onze Riso-printer laten zien, onze inkt-drums en onze testvellen. Wij hadden deze Bühne Bisoux poster persoonlijk in je handen gedrukt. Maar de actualiteit haalde de plannen in, niet alleen die van ons maar van de hele culturele sector. Hoe vinden we de weg naar een duurzame toekomst? Wat kunnen we van elkaar leren? Hoe nu verder? De vragen die de afgelopen jaren in de lucht hingen werden tijdens deze pandemie nog urgenter.

Samen met de Kunstenbond presenteert Bühne Bisoux editie #4: Utopia. In deze editie gaan we in gesprek met drie kunstenaars die in deze uitdagende tijd ieder op hun eigen manier een impuls geven aan de doorlopende zoektocht naar een beter systeem.

In dit eerste deel spreken wij **ELINE MUIJRES**, producent bij de onafhankelijke game studio **Mi'pu'mi Games** en bestuurslid van **Games [4Diversity]** - over representatie in de gamewereld, de positie van beginnende makers en de noodzaak van oneindige fantasie.

Bühne Bisoux: Hallo? Ik heb geen beeld op de een of andere manier.

Eline Muijres: Ik heb geen webcam. Ik zit op een werk pc.

Zit er een stickertje over je camera geplakt?

Nee, het is een pc. Zonder camera.

Maar je bent er wel?

Ja, dat wel.

Is het fijn als ik ook mijn cam uitzet? Even kijken. Stop video. Ik ben verdwenen. Zo. Wat fijn dat je tijd hebt voor een gesprek vanavond. Voor we het gaan hebben over je werk als gameproducent wil ik even een stapje terug in de tijd. Was jij als kind een gamer?

Ja, zolang ik me kan herinneren ben ik gefascineerd door knopjes. Ik had geen idee dat ik daar carrière in kon maken - vroeger dacht ik dat je goed in natuur- en wiskunde moest zijn om games te kunnen ontwikkelen. Maar de industrie is niet alleen maar gericht op programmeren, je hebt ook mensen nodig die mooie dingen kunnen maken. Die personages ontwikkelen, creatief schrijven. Tijdens mijn stageperiode leerde ik die kant kennen.

Ik weet eigenlijk weinig van het maakproces van een game. Hoe wordt een idee voor een game ontwikkeld?

Dat verschilt per team, maar vaak heeft een van ons een idee waar dan een prototype van wordt gemaakt. In die fase onderzoeken wij met elkaar waar deze game om draait. Wat is het gevoel dat we willen overbrengen, welke spelregels zijn er, wat voor artstyle willen we, wat is de techniek die we gaan gebruiken?

Echt de basisvragen die je wilt beantwoorden. En dan?

Dan gaan we het design verder uitdiepen. In sommige bedrijven volgt er op dat moment een intern pitchproces. Het meest waardevolle en interessante idee wordt dan een grotere productie - dit is het moment waarop er meer mensen bij betrokken raken. Een componist of sound designer bijvoorbeeld, of een extern bedrijf dat de game vertaalt of komt testen. En je hebt ook mensen nodig voor de vormgeving. Want alles wat je ziet moet gemaakt worden. Een boom, een huis of een personage. Daar zijn trouwens ook online winkels voor, dan koop je een 3D-boom op internet en die plaats je zo in het level.

Klinkt als een geoliede machine. Je studietijd viel precies samen met een grote opmars van de Nederlandse game-industrie. Wat heb je daarvan gemerkt?
Tijdens mijn stageperiode rond 2011 en 2012 was er echt een boom gaande waarin ontwikkelaars wereldwijd game studios oprichtten en kleinere ontwikkelteams succes zagen. De zogenaamde indie games werden toen veel populairder. Veel zichtbaarder. Dat was natuurlijk een heel spannende tijd. Toen het mogelijk werd om via internet je game te verkopen door digitale distributie opende de markt zich meer, ook in Nederland.

Het lijkt me heel lekker om als nieuweling in de sector op die golf mee te kunnen surfen.

Ja, maar het had ook een nadeel - sindsdien zitten die digitale winkels zo ontzettend vol, zijn er zoveel apps en games te downloaden dat je door de bomen het bos niet meer ziet. Het is erg moeilijk om als game op te vallen. De lat ligt steeds hoger.

Is er dan wel een gevoel van saamhorigheid tussen al die kleine initiatieven?
Oh zeker, ik denk dat de sector heel solidair is. Game ontwikkelaars zijn gewend om informatie te delen en elkaar te helpen. Er zijn veel online communities maar ook veel meet-ups in Nederland, evenementen waar mensen hun kennis delen met de insteek: als ik nu mijn buurman help dan kan die buurman mij later ook weer helpen. Het is ook heel normaal dat iemand op YouTube uitlegt hoe je een game maakt of bepaalde aspecten van een game analyseert.

Dus het gesprek tussen makers onderling is behoorlijk direct en transparant. Absoluut. En dat is het gesprek met de spelers ook. Voor game makers is het belangrijk een community rondom jouw game of merk op te bouwen. Je probeert zoveel mogelijk mensen enthousiast maken voor je game. Als je een multiplayer game maakt, wil je dat mensen met elkaar gaan spelen - de beste reclame die je kan hebben blijft de mond-tot-mond reclame. Daarom willen we in gesprek gaan met de spelers, bijvoorbeeld via social media en live streams. Of in de game zelf. We maken echt een onderscheid tussen PR en community management. Hele teams houden de gesprekken tussen spelers constant in de gaten om te kijken wat we kunnen verbeteren. Wat vinden spelers tof, waar gaan ze op aan? Hoe zorgen we dat de community groeit en bij ons blijft?

Ik las dat ongeveer 46 procent van de game community zich identificeert als vrouw, terwijl in Nederland bij gamemakers dat percentage slechts 19 procent is. Hoe is het om als vrouw in zo'n mannenwereld te functioneren?

Er werken inderdaad veel meer mannen in de industrie dan vrouwen en dat zie je terug in de games die worden gemaakt. Veel games hebben een witte hetero man in de hoofdrol en zijn gericht om op die doelgroep te markeren. Er is echt een groot verschil in de man-vrouwverhouding tussen de mensen die games maken en die games spelen. Daarom probeer ik me in te zetten om meer mensen met een andere achtergrond te motiveren om games te maken. Niet alleen vrouwen, maar ook mensen van kleur of uit de LGBTQIA+ community.

Op welke manier ben jij daar mee bezig?

Ik maak deel uit van Games [4Diversity], een Nederlandse stichting. Wij organiseren evenementen met als doel de sector diverser te maken en de diversiteit die er al is zichtbaarder te maken. Zo ben ik erg trots dat wij het voor elkaar hebben gekregen een eigen boot te laten varen tijdens de Utrecht Canal Pride met allemaal game-onwikkelaars erop. Ook organiseren wij game jams, dat zijn een soort hackathons waarbij je in een weekend met een clubje een spel bouwt en experimenteert rondom een thema. Tijdens een LGBTQIA+ game jam rolde er bijvoorbeeld een game uit waarin je als speler ervaart hoe het is om uit de kast te komen. Iedereen kan aan die jams meedoen, ook als je niet weet hoe je een game moet maken. Het is een heel sociaal medium, het brengt mensen echt bij elkaar.

Dat samenkomen is de afgelopen maanden natuurlijk niet mogelijk geweest. Welke impact heeft de pandemie de afgelopen maanden gehad in de gamesector?

Ik denk dat de gamewereld er misschien makkelijker mee omgaat dan andere industrieën omdat er al zoveel online plaatsvindt. Je kan makkelijker samen gamen dan samen naar de kroeg. Mensen

zoeken nu online de verbinding, dat zorgt in sommige gevallen voor hogere inkomsten. Dat wil niet zeggen dat er geen slachtoffers vallen. Ik hoor vooral dat uitgeverij en investeerders voorzigtiger zijn en dus de hand op de knip houden. Daar lijden bepaalde gamemakers nu onder. Games die zij in ontwikkeling hebben, worden dan uitgesteld - maar ik denk dat het als industrie best goed gaat.

Komt dit omdat jullie minder afhankelijk zijn van subsidie?

De gamewereld is natuurlijk een rare, hybride vorm tussen de tech-industrie en de culturele sector. Het is inderdaad commerciëler en soms makkelijker om veel geld te verdienen, maar als je net start in de game-industrie is het heel erg moeilijk. Er zijn te weinig subsidies waar jonge gamemakers aanspraak op maken. En de budgetten van de fondsen die er zijn, zijn veel kleiner dan bijvoorbeeld die van filmfondsen. Hoe begin je dan? Er zijn makers die zichzelf niks uitbetalen, twee of drie jaar lang van een bijbaan proberen rond te komen en in hun vrije uren met hun team een game maken. Dat is natuurlijk niet houdbaar.

Wij hebben het in de theaterwereld vaak over de jonge maker, hun positie ten opzichte van een gevestigd productiehuis of gezelschap, en de scheve balans tussen die twee partijen. Hoe verloopt dit gesprek bij jullie?

Dat is zeker een hot topic. De verenigingen proberen te lobbyen met de overheid maar lopen tegen veel stigma's aan. De mensen die nu op belangrijke posities in de overheid zitten, de vijftigers en zestigers, zijn meestal niet opgegroeid met games. Het is een generatie die games nog niet snapt.

DE SAMENLEVING BESTAAT NU EENMAAL NIET UIT ALLEEN MAAR WITTE MANNEN

Welke geluiden hoor je dan bij die generatie?

Ze denken dat games verslavend of gewelddadig zijn. Slecht voor je. Dat vind ik zo jammer, want games kunnen juist heel veel mooie dingen doen. Überhaupt is begrip vanuit de maatschappij heel belangrijk. In het nieuws of bij talkshows schuiven er nooit eens gamemakers aan, terwijl de game-industrie groter is dan de film- en de muziek-industrie bijeen! En wat er dan over ons geschreven wordt, heeft niet het niveau en de diepte die het verdient. Al is het wat beter dan tien jaar geleden, we zijn er nog niet. Er moet een nog hoop lobby-werk verricht worden. We moeten mensen in de overheid overtuigen dat games ook kunst zijn. Wij willen ook subsidie. We willen ook ondersteuning voor jonge ondernemers om ze te helpen met hun eerste stappen. Hoe zorgen wij dat die eerste traptreden minder hoog worden? Uiteindelijk komt het toch op geld neer. En dat is overal lastig.

In het theater is nu de Fair Practice Code geïntroduceerd. Die gaat niet alleen over het financiële maar ook over solidariteit of een bepaald soort duurzaamheid. Dat gaat verder dan een cao?

Het is een soort ethische cao.

Een ethical code - dat vind ik een mooi idee. Zoiets hebben wij nog niet. Nu stelt elk bedrijf dit voor zichzelf op maar dat heeft vaak niet de prioriteit. Je kan wel roepen dat je het belangrijk vindt dat er evenveel mannen als vrouwen werken en dat je voor culturele diversiteit bent, maar je moet wel actie ondernemen. Het gebeurt niet vanzelf. Als er een standaard zou zijn, zou ik dat alleen maar aanmoedigen. Eigenlijk zou een game development association hierin het initiatief moeten nemen. Zij moeten zeggen: wij zijn de woordvoerder van de industrie en wij staan voor deze ethische code.

Stel je voor, die code komt er. Mannen en vrouwen op de werkvloer zijn gelijk verdeeld, iedereen werkt in een solidair en transparant systeem, er zijn genoeg subsidies beschikbaar - welke utopische game komt dan voort uit deze ideale werkomstandigheden?

Uiteindelijk gaat dat voor mij toch over representatie. Ik snak naar games die iets anders doen dan de gemiddelde blockbuster. Games die tegen de schenen schoppen of politieke statements maken. Die vragen stellen bij bepaalde maatschappelijke discussies of een ander perspectief laten zien. De meeste games zijn gericht op het Westen, en dan voornamelijk op de Verenigde Staten. Ik kan games spelen over de Tweede Wereldoorlog of de Civil War. Ik kan cowboytje spelen of auto's hijacken in L.A. Maar de wereld is groter. Er zijn zoveel plekken op de wereld waar je heel weinig van weet. In games kunnen we andere perspectieven toegankelijk maken waardoor meer spelers zich kunnen herkennen of een ander beter kunnen begrijpen. Uiteindelijk vind ik het mooi als er meer begrip komt voor mensen met een moeilijke positie in de maatschappij.

Kan je een voorbeeld geven van een game die daarbij in de buurt komt?

In Overwatch speel je in teams en kan je kiezen uit ongeveer dertig onwijs diverse personages. Er zijn vrouwen van kleur, homoseksuele mannen, verschillende nationaliteiten. Iemand uit - hè, ik loop vast, hoor je mij nog?

Hallo? Mijn internet doet moeilijk, hoor je mij nu?

Ik ga er even uit.

D fro vlcmfw mwnf?

Beter?

Dat de technologie soms nog steeds...

Ja, ik hoor je weer.

Oké. Zal ik verder gaan?

Ja graag.

In Overwatch kan je je dus identificeren met totaal verschillende mensen. En dat vind ik spannend, dat zorgt voor nieuwe perspectieven. In de games zelf maar ook in de sector. Ik denk dat er steeds meer diversiteit in games komt en dat er in de sector meer over wordt gesproken.

Vind je het de verantwoordelijkheid van de industrie om een weerspiegeling van de samenleving te laten zien?

Als je games maakt voor de samenleving dan mag die samenleving zich daarin wel terugvinden. De samenleving bestaat nu eenmaal niet uit alleen maar witte mannen. Soms kom je een game in en dan loop je door een virtuele stad waar alle personages wit zijn. Misschien heb je het eerst niet door, maar dat is best wel raar.

Hoe komt dat dan?

Doordat de teams die ze maken wit zijn! De meeste mensen maken wat ze kennen. Je hebt alleen je eigen perspectief. Daarom is een divers team zo ontzettend belangrijk.

En voor de teams die dat zijn, wat is dan de volgende stap?

Hou jezelf in beweging. Ga die kamer uit, kom achter je beeldscherm vandaan, ga die stad in, kijk om je heen, praat met mensen. Maak games in relatie tot de samenleving.

Beleef de wereld en stop dat in je werk?

Dat is wel wat een aantal gamemakers zeggen, ja. Als je inspiratie nodig hebt, ga dan niet andere games spelen. Ga naar theater, ga wandelen, ga een berg beklimmen. Ga iets anders doen en vertaal die belevenis of activiteit naar een game. Ik weet zeker dat wanneer je meer diverse ervaringen hebt je beter creatief werk aflevert. En als je dan toch een fantasiewereld hebt: shake it up.

BÜHNE 

Bühne Bisoux is een self published tijdschrift. Een voorstelling in print. Theatremakers **Marte Boneschansker** en **Vincent Brons** interviewen elke editie een maker die zij interessant, spannend en relevant vinden. Bühne Bisoux wordt geprint met een vintage Riso-RZ370.

Redactie, design + drukwerk
Marte Boneschansker & Vincent Brons
Advies + deadlines
Femke Strik
Met bijzondere medewerking van
Iris Peters
Dank aan
Eline Muijres
Met steun van
Kunstenbond, Pictoright