



MUD

WRESTLING WITH IDENTITY

KERCKHOFFS
SACHA

AFSTUDEERSCHRIFT COMMUNICATIEWETENSCHAP

FEBRUARI TWEEDEZONDAG

MUD – wrestling with identity

Een onderzoek naar virtuele identiteit in een Nederlandse MUD

Afstudeerscriptie Communicatiewetenschap
Sacha M. Kerckhoffs (9212906)
Begeleiding: dr. Ellen Hijmans
Nijmegen, februari 2001

Inhoudsopgave	2
Voorwoord	4
1 Inleiding	5
1.1 De geschiedenis van de MUD	5
1.2 De MUDs	7
1.3 De MUD, een virtuele wereld	8
1.4 Identiteit en communicatie in de MUD	9
1.5 Het onderzoek	11
1.6 Hoofdpijnen en inhoud	12
2 Conceptueel kader	13
2.1 Welkom in cyberspace	13
2.2 Virtuele werelden	14
2.3 Cultuur. Een veelzijdig begrip	15
2.4 Communicatie: meer dan praten alleen	16
2.5 Identiteit. wie ben ik en wie ben jij?	16
2.6 Communicatietechnologieën en identiteit	19
2.7 Samenvatting en vooruitblik naar hoofdstuk 3	19
3 Theorie en probleemstelling	23
3.1 Inleiding	23
3.2 Betekenisgeven in de MUD	23
3.3 De virtuele gemeenschap in de MUDs	25
3.4 Anonimiteit in de MUD	26
3.5 De MUD en real life	27
3.6 Virtuele identiteit in de MUD	28
3.7 Identiteitswerkplaats	29
3.8 LambdaMOO onderzocht	31
3.9 Probleemstelling en vragen	33
3.10 Vraagstellingen in het onderzoek	34
4. Onderzoek naar Identiteit in de Metro	38
4.1 Inleiding	38
4.2 Het onderzoeksveld: de Metro	38
4.3 Waarom kwalitatief onderzoek	39
4.4 Onderzoeksmethoden	42
4.4.1 De onderzoekseenheden	42
4.4.2 De onderzoeksprocedure	44
4.4.3 Kwaliteitscontroles	45
4.4.4 Onderzoeksopzet	47

5. Resultaten	49
5.1 Inleiding	49
5.2 Antwoorden op de vraagstellingen	49
5.2.1 De open vragen	49
5.2.2 De stellingen	61
5.3 De cultuur van de Metro	66
5.4 Communicatie in de Metro	67
5.5 Identiteit in de Metro	70
5.4 Recapitulatie	71
6. Analyse, conclusies en aanbevelingen	72
6.1 Inleiding	72
6.1 Hoe ziet de cultuur van de Metro eruit?	72
6.1.1 Samen in bad	72
6.1.2 Verslaafd aan kletsen	73
6.1.3 Hoe ziet die wereld er eigenlijk uit?	74
6.1.4 De MUD is fantastisch	74
6.1.5 Verbondenheid met de Metro of met elkaar?	75
6.2 Hoe communiceren mensen in de MUD?	75
6.2.1 Een nieuwe manier van communiceren	75
6.2.2 Compensatie in de communicatie	76
6.2.3 Reële communicatie	77
6.3 Hoe geven mensen vorm aan het personage?	78
6.4 Hoe vindt het identiteitsspel plaats in de Metro?	78
6.5 Terugblik en aanbevelingen	80
Referenties	82
Bijlagen	85
I Een artikel over een teleurstellende cyberdate	86
II De OnderzoeksHoek in de Metro	87
III Beschrijvingen van de geïnterviewde Metrobewoners	88
IV Memo's van de interviews	108
V Een stuk log-bestand	113
VI Enkele spreek- en handelingsverbs uit de Metro	117
VII Een log-bestand van het huwelijk	123

Voorwoord

Na een studie van meer dan negen jaar ligt het hier dan toch helemaal voor mijn neus: mijn afstudeerscriptie. Wat begon als een verplichte afronding van mijn studie is uitgelopen op een werkstuk waar ik best trots op ben. Het enthousiasme voor het onderwerp en de theorie groeide gedurende mijn lange afstudeerperiode gestaag en nu ik aan het eind van die tijd beland ben moet ik toegeven dat ik het enorm jammer vind dat het 'al' voorbij is.

Het onderwerp *vituele identiteit in de MUD* was boeiend genoeg om mij vele nachten wakker te houden, maar dat zegt eigenlijk niet zo heel veel over het onderwerp. Het enthousiasme voor het onderwerp en het meedenken van mijn begeleidster, Ellen Hijmans hebben me meer dan een jaar op de been gehouden en dat ging de ene week gemakkelijker dan de andere. Ellen, bedankt voor je enthousiasme, je hulp en de gezellige middagen!

Uiteraard heb ik ook veel steun gehad van Walter, die mij zelfs tijdens een hevige griep heeft geholpen met de spellingscontrole, lay-out en de inhoud! Zonder je morele steun... was het een stuk minder leuk geweest. Patrick, jou wil ik heel erg bedanken voor je geweldige ontwerp van mijn voorkantje! En Marte, de eer voor de machtig mooie titel komt geheel jou toe. Pap en mam, HEEL erg bedankt dat jullie me al die jaren lieten aanrommelen. You are the best! Last but not least: lieve Metro-bewoners, dank je wel voor alle input! Zonder jullie was deze scriptie niet veel waard.

Ik hoop dat iedereen die deze scriptie leest het met me eens zal zijn dat ik een leuk stukje werk heb afgeleverd.

Sacha Kerckhoffs
beter bekend als zacha

1 Inleiding

Sinds twee jaar ben ik een actieve bewoner van een Nederlandse MUD: de Metro. Ik kwam er binnen als Zacha, heette later NightHawk en sinds lange tijd heet mijn personage weer zacha, maar nu met een kleine 'z'. Wat mij opviel in de tijd toen ik NightHawk heette was dat andere bewoners, die niet wisten dat achter NightHawk dezelfde mens zat als achter Zacha, toch mij herkenden in dat 'nieuwe' personage dat in de MUD speelde. Op de een of andere manier was mijn manier van doen in de Metro herkenbaar voor andere bewoners. Door deze gebeurtenis ben ik mij zeer gaan interesseren in identiteit en communicatie in de MUD. In een MUD is het namelijk, zoals in de volgende hoofdstukken zal blijken, de bedoeling dat men meespeelt in een spel. Binnen een spel als de MUD 'speelt' men een personage en naar mijn idee was het personage Zacha anders dan NightHawk, maar voor enkele medespelers bleek dat duidelijk niet zo te zijn. Ik ben mij gaan interesseren in het MUD-spel, de manier van communicatie in de MUD en vooral de identiteit die daarbij een rol speelt. Op deze zaken heb ik het onderzoek voor deze scriptie gericht. Laat ik allereerst uitleggen wat de MUD nou precies is.

1.1 De geschiedenis van de MUD

Begin jaren zeventig waren de computers nog zo log en duur dat alleen overheidsinstellingen en grote bedrijven zich een computer konden veroorloven. Studenten op de universiteiten spendeerden heel wat vrije tijd aan het leren kennen van de machines en uiteraard werd die tijd niet alleen besteed aan wetenschappelijke doeleinden. Het lukte studenten al snel om spellen te schrijven voor de computer en na enkele eenvoudige schiet-spelletjes werden de eerste avonturensporten geschreven, met namen als ADVENT¹ en DUNGEN² (Germudson, 1994). De spellen waren bedoeld voor één speler en waren, net als alle computerprogramma's in die tijd, geheel gebaseerd op tekst, dus zonder plaatjes. Alles wat voor het spel 'zichtbaar' moest zijn, werd omschreven in tekst. In figuur 1.1 staat een voorbeeld van een scène uit het avonturensport ADVENT.

¹ De oorspronkelijke naam van dit spel uit 1978 is Adventure, maar computerbestanden in die tijd mochten niet langer zijn dan 6 tekens en werden geschreven in hoofdletters.

² De naam van dit spel komt van Dungeon. Het spel is gebaseerd op het gezelschapsspel "Dungeons and Dragons" dat toendertijd erg populair was.

You are standing at the end of a road before a small building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully. There is a sword near a tree next to the stream.

[Je staat aan het einde van een weg vlak voor een klein gebouw. Overal om je heen is bos. Een klein beekje vloeit uit het gebouw een riool in. Er ligt een zwaard bij een boom vlakbij het beekje.]

Figuur 1.1. Een voorbeeld van het 'uitzicht' in het avonturenspeel ADVENT.

De speler kon zich zo zelf een voorstelling maken van hoe het spel eruit zag. Via simpele commando's als 'get sword' (pak zwaard), 'look tree' (bekijk boom), 'go south' (ga naar het zuiden) kon de speler door een doolhof lopen en van tijd tot tijd een gevecht leveren met voorgeprogrammeerde vijanden. Deze eenvoudig ogende *single user Adventure Games* (avonturenspeellen voor één speler) waren oorspronkelijk geheel voorgeprogrammeerd. Het was zaak een bepaalde opdracht tot een goed einde te brengen: meestal iets als 'de draak verslaan' of 'een prinses redden'.

In de tijd dat deze Adventure Games geschreven werden kwamen de meeste Amerikaanse universiteiten *online* op het nationale computer-netwerk. Het internet bestond nog niet, maar Amerika had wel een eigen netwerk waarop enkele computers in het land – voornamelijk op universiteiten – aangesloten waren. Dat netwerk heette ARPAnet en via dit netwerk wisselden studenten spellen uit tussen de verschillende universiteiten. In 1977 werden de eerste spellen geschreven die via het netwerk met meerdere mensen tegelijk gespeeld konden worden. Hiermee waren de **multi-user games** een feit.

In 1979 schrijven Richard Bartle en Roy Trubshaw, twee studenten aan de universiteit van Essex in Engeland, een spel dat Multi-User Dungeon, kortweg **MUD**, heet (Chen, 1998). De naam is een eerbetoon aan het eerder genoemde single-user spel DUNGEN en het spel is een *adventure game* (avonturenspeel) waaraan vele spelers tegelijkertijd kunnen deelnemen via een netwerk. Pavel Curtis (z.j.) omschrijft de MUD als een softwareprogramma waarop meerdere mensen kunnen inloggen via een of ander netwerk zodat iedereen toegang heeft tot eenzelfde gegevensbestand. De gegevens van het spel (de database) bevinden zich bij een MUD dus op één computer in het netwerk. De spelers kunnen via het netwerk inloggen op het spel op de centrale computer om zo de database, oftewel de wereld van het spel, te kunnen bekijken en bespelen. Wanneer spelers uitloggen blijft het spel zelf bestaan. Zo kunnen vele spelers van verschillende plekken op het netwerk tegelijkertijd aan het spel deelnemen.

De MUD wordt al snel erg populair: overal worden nieuwe varianten op het MUD-spiel geschreven en binnen korte tijd was de MUD een bekend begrip onder de studenten. De populariteit van de MUD komt voornamelijk door een extra element in het spel: spelers kunnen tijdens het spelen van het spel met elkaar communiceren. Er kan onderling worden overlegd hoe men een draak kan verslaan, waar voedsel ligt, men kan gaan samenwerken of juist proberen elkaar een hak te zetten. Zo werd er tijdens het spelen druk gecommuniceerd en weldra gingen de gesprekken niet alleen over het spel. Spelers begonnen langzamerhand steeds meer interesse te tonen in één aspect van het MUD-spiel: het feit dat men met meerdere mensen tegelijkertijd aanwezig was in het spel en

de mogelijkheid om met elkaar te kunnen praten tijdens het spel. De spelen werden steeds interactiever en er kwamen zelfs MUD-spelen zonder een game-element en waar de interactie met andere spelers de boventoon voerde.

De MUDs worden steeds geraffineerder en raken steeds meer bekend als een onderdeel van computer-gemedieerde communicatie. Het medium heeft in de afgelopen jaren een eigen subcultuur gecreeërd met een eigen taal-systeem en eigen gebruiken. Inmiddels zijn er veel verschillende MUDs op het internet te vinden en het aantal groeit nog steeds. Iedere MUD heeft haar eigen karakter. De thema's lopen uiteen van Tolkien-achtige settings tot Science Fiction, van het Wilde Westen tot Moskou of de pre-historie. Met deze diversiteit aan onderwerpen kreeg de term MUD ook nieuwe betekenissen. Deze term wordt tegenwoordig ook uitgelegd als Multi-User Domain of Multi-User Dimension.

1.2 De MUDs

Over het algemeen geldt voor MUDs:

- 1) ze zijn in principe *text-based* (gebaseerd op tekst). Sommige MUDs ondersteunen wel een bepaald niveau van visuele elementen, maar over het algemeen zijn ze afhankelijk van het geschreven woord. Dit vereist een zeker voorstellingsvermogen van de speler: hij moet de MUD-wereld vóór zich kunnen 'zien' om er zijn weg in te kunnen vinden.
- 2) de ingelogde spelers kunnen *direct* met elkaar communiceren
- 3) spelers kunnen meerdere activiteiten en gesprekken *tegelijktijd* voeren (Curtis & Nichols, 1993).

Een MUD-spel vereist van de speler een groot voorstellingsvermogen. De spellen maken namelijk over het algemeen gebruik van de tekst-interface waardoor alles wat zichtbaar, hoorbaar of voelbaar is en alles wat men kan zeggen en doen door beschrijvingen in tekst wordt weergegeven. Er wordt geen gebruik gemaakt van afbeeldingen, zodat de projectie van de virtuele wereld enkel in de gedachten van de spelers bestaat.

In eerste instantie waren de MUD-spellen avonturenspellen waarbij de spelers samen en tegen elkaar vchten om allerlei opdrachten te volbrengen zoals het verslaan van een draak of het vinden van een schat. De spelers konden tijdens het spel met elkaar overleggen over tactieken en gaven elkaar aanwijzingen via een berichtensysteem. Spelers begonnen langzamerhand steeds meer interesse te tonen in één bepaald aspect van het MUD-spel, namelijk het feit dat ze met andere spelers konden communiceren tijdens het spel. De spelen werden steeds interactiever en er kwamen zelfs MUD-spelen waarin het avonturenspel, zoals dat hierboven geschetst is, niet meer voorkomt. Tegenwoordig zijn er twee verschillende MUDs: de adventure MUD en de sociale MUD. De overeenkomst is dat er in beide MUDs veel gecommuniceerd wordt, maar in de adventure MUD is dat niet het voornaamste doel. Daar gaat het vooral om het volbrengen van een taak, zoals het vergaren van punten of stijgen op de sociale ladder van de MUD, om zo meer privileges en meer invloed op het verloop van het spel te

hebben. In de sociale MUDs voert niet het spel-element, maar het sociale deel de boventoon. De sociale MUD heeft dus geen competitie-element maar men komt er vooral om te interacteren en praten met anderen.

1.3 De MUD, een virtuele wereld

Wanneer wij door een straat lopen in de *gewone wereld* zien we om ons heen huizen, winkels, mensen, de straat, de lucht en wij horen allerlei geluiden om ons heen. In de *virtuele wereld* van de MUD hoor je helemaal niets en je ziet er niets anders dan een venster vol tekst. Toch is die wereld wel degelijk waarneembaar. De zintuigen worden nu echter allemaal op één punt toegespitst: de ogen. Ieder huis in iedere straat, alle tafels, stoelen, ligbanken, zwembaden, hondjes, luchtkastelen, telefoontoestellen en de spelers zelf zijn te zien door goed te lezen. Ieder ding, oftewel *object* in de MUD heeft namelijk een beschrijving dat via een eenvoudig commando 'kijk' op te vragen is. Wanneer men bijvoorbeeld zou willen weten hoe het object 'schommelbank' met objectnummer #21947 eruit ziet, dan is dit object te bekijken door het commando 'kijk #21947' in te typen.

Je ziet een tweepersoons schommel bankje.
 Het bankje is al wat oud, want het kraakt een beetje als je ermee
 schommel t.
 Op het bankje ligt een lekkere warme deken, zodat je ook in wat
 frisser weer buiten op het bankje kan zitten.

Figuur 1.2. Een voorbeeld van de kijk-functie: 'kijk #21947'.

De virtuele wereld is niet *zichtbaar* via plaatjes of iets dergelijks, maar krijgt vorm in de gedachten van de spelers. De beschrijvingen van alle objecten roepen een beeld op, zij representeren stukjes van de virtuele wereld. Deze imaginaire wereld bestaat dus enkel in de lettertekens die waar te nemen zijn via de beschrijvingen van alle objecten en krijgen hun uiteindelijke invulling in het voorstellingsvermogen van de speler zelf.

In een MUD-systeem kunnen objecten gecreëerd worden die tezamen een virtuele wereld schetsen. De uitbeelding van een fysieke omgeving zoals huizen en andere objecten maakt de MUD tot een soort virtual reality: een werkelijkheid die nagebootst wordt. De spelers mogen zelf dingen en kamers toevoegen aan de database en zo helpen ze mee aan het opbouwen van hun eigen virtuele wereld. Alle objecten samen creëren een tekstuele illusie van een wereld. Deze wereld bestaat ten eerste uit objecten die kamers en huisjes voorstellen: de objecten waarin men kan wonen. Daarnaast zijn er de objecten die men kan oppakken en mee kan nemen naar andere kamers binnen de virtuele wereld. Het derde object-soort in de MUD zijn de personages zelf. Ook zij zijn objecten en maken op die manier ook deel uit van de database van de virtuele wereld. Iedere creatie (object) heeft zijn eigen nummer en neemt zo een unieke plaats in in de database van een virtuele wereld, zoals figuur 1.3 laat zien.

ruimtes:	metro-station	#11
	De nieuwe hal van metrostation	#680
	Digi Stad cafe	#2345
dingen:	gokkast	#15187
	een NowMOO bloem	#23573
	het graf van Hawk	#29504
	bord met informatie voor nieuwe reizigers	#30618
spelers:	skydancer	#14
	zacha	#33379

Figuur 1.3. Een aantal objecten uit een Nederlandse MUD, de metro

Door deze object-georiënteerdheid worden deze MUDs ook wel MOO (MUD-Object-Oriented) (Serpentelli, z.j.) genoemd. In deze scriptie zal ik de term MUD gebruiken wanneer ik het over de sociale MUD heb. Wanneer ik een adventure MUD beschrijf zal ik deze expliciet adventure MUD noemen.

1.4 Identiteit en communicatie in de MUD

Wanneer wij met iemand in gesprek zijn, nemen we automatisch vele aspecten van die persoon waar. Op basis van deze uiterlijke kenmerken, zijn of haar gedrag tijdens het gesprek en andere informatie die je al had voor je aan dit gesprek begon, bepalen de manier waarop je naar deze persoon kijkt. Al deze kenmerken zijn onderdeel van de identiteit van een persoon en die wordt duidelijk door het gedrag, het uiterlijk van de persoon en de dingen die men uitsprekt. Tijdens een gesprek neem je de andere persoon waar, je beoordeelt zijn of haar gedrag en tegelijkertijd doet je gesprekspartner hetzelfde met jou. Zo vindt er een wisselwerking plaats tussen alle informatie die jij de andere persoon verschaft (bewust en onbewust) en de informatie die jij van de ander vergaart. Binnen communicatie met behulp van de computer echter is er slechts één type informatie die men over de gesprekspartner kan krijgen: de informatie die de mensen doelbewust geven.

Wanneer iemand een MUD betreedt kan hij of zij diens personage een naam en een beschrijving geven en kan men aangeven welk geslacht dit personage heeft. Afhankelijk van het thema van de MUD kunnen de personages de meest uiteenlopende namen en beschrijvingen hebben. In MUDs met een fantasy-thema als Tolkien zullen veel elfjes en hobbits rondlopen en in een MUD dat gebaseerd is op het thema Star Trek zullen veel personages als Borg en Klingon rondlopen.

Als je Lestat eens goed bekijkt beseft je pas dat hij er een beetje anders uitziet. Je wordt getroffen door z'n verpletterende schoonheid, blonde haren en mistgrijze ogen. Als je nog wat beter kijkt zie dat hij spitse slag tandjes heeft met iets waarvan je vermoedt dat 't bloed is. Lestat bekijkt jouw nek nu ook grondig. Deze week is Lestat druk bezig met proggen en het bouwen van London en Parijs. Verder zoekt hij nog mensen die een woning willen bouwen aan zijn boulevard #9342. Hij hoort ook graag suggesties over Parijs en of London. Je mag hem ook aanspreken over andere onzinnige dingen. Vampieren zijn immers goede luisteraars. Buiten vampier is Lestat ook filmfanaat.

Figuur 1.4. De beschrijving van Lestat, een speler in de Metro.

Na de omschrijving van het personage volgt de werkelijke kennismaking met de MUD: de personages kunnen 'rondlopen' in de wereld, ze kunnen er communiceren met andere users en ze kunnen er objecten programmeren zonder het lopende programma lam te leggen of te moeten bijstellen. De kennis over het bouwen is openbaar, en wie zich er een beetje in verdiept, kan nieuwe objecten aanbrengen in deze virtuele wereld: kamers, kantoortjes, cafés, tempels, musea, huisjes en veel meer. Wie in jouw kamer komt, krijgt op zijn of haar beeldscherm jouw beschrijving daarvan automatisch in beeld.

Molen de mesa
 Je ziet een kamer in de molen waar je van alles kan doen en waar je je lekker op je gemak voelt. Sannanas en meikever zal je hier vaak rond zien dwartelen of op de grond zien liggen slapen. Je zal ook vaak een lief rood poesje achter een balletje aan zien rennen of op meikever zien slapen. Als je hier ondanks alles niet wil of kan blijven kan je via de [d]eur naar de Zeeburgerstraat. En als je ongestoord wilt werken kan je naar [b]eneden, naar de kelder. En je kan ook nog via een geheime gang, die lang geleden tussen alle molens is gegraven, naar [m]olen de Roos in DELFT.

Je ziet Loesje Poster nr. 248, fontijntje³, schaap, Poekje, muisje, die essie erg lief vindt en dankt voor het snowboard en santje hier

Figuur 1.5. De beschrijving van een ruimte in de Metro

Het maken van objecten is overigens niet alleen op ruimtes en architectuur gebaseerd. Objecten kunnen ook bestaan uit bijvoorbeeld een hondje dat geaaid wil worden. Of een bord spaghetti dat ergens in een hoek staat, en dat zo gauw het woord 'honger' valt in een gesprek, verleidelijk begint te kronkelen.

In de kamers kan gecommuniceerd worden met de personages die in die kamer aanwezig zijn. Andere spelers die op dat moment in de MUD aanwezig zijn, maar die zich in een andere ruimte bevinden, kunnen dat gesprek niet volgen. Via een berichtensysteem is het wel mogelijk om met mensen buiten de kamer te communiceren. In de volgende hoofdstukken kom ik hierop terug.

³ Spellingsfouten die door de spelers zelf gemaakt zijn heb ik in de scriptie niet verbeterd, om de eigenheid van de beschrijvingen en teksten van de spelers in tact te houden.

```

skydancer denkt, "als meisje zijn dat hele andere zaken dan als jongen
denk ik..."
Je jui cht, "zonnebrandcreme!"
skydancer zegt, "maar dat weet sas ook wel :)"
trikFIS zegt tegen skydancer, "daarom vraag ik het juist aan t meisje"
skydancer grinnikt, "da's waar..."
Je legt uit, "sky vroeg of ik hem wilde insmeren. Da's een goeie"
trikFIS grinnikt, "zonnebrandcreme in de trein?..."
skydancer knikt, "maar dat is advanced"
trikFIS peinst, "geen slecht idee"
skydancer knikt, "bovendi en kan dat alleen op het strand :)"

```

Figuur 1.6. Een gedeelte uit een gesprek in één ruimte in de Metro waar skydancer, trikFIS en zacha zich tegelijkertijd bevinden.

1.5 Het onderzoek

De MUD is een wereld op zichzelf. Deze wordt gecreëerd door de spelers, het heeft een manier van communiceren die, zoals straks zal blijken, op bepaalde punten afwijkt van communicatie buiten de MUD en het heeft een eigen sub-cultuur. Tevens stamt deze virtuele wereld uit de cultuur van de 'werkelijkheid', de niet-virtuele oftewel *fysieke* wereld.

De spelers in de MUD kunnen zelf bepalen hoe zij zich willen tonen aan de andere spelers. Men kan dus niet zien wie er achter het beeldscherm zit en of het personage dat zij in de MUD willen spelen overeenkomsten heeft met de persoon die zij in de fysieke wereld zijn. In het licht van deze anonimiteit kan identiteit worden opgevat als een spel: mensen kunnen in een MUD spelen met bepaalde kanten van hun identiteit. Vanuit communicatieweten-schappelijk oogpunt is dit een zeer interessant verschijnsel omdat het betrekking heeft op de communicatie en de identiteit van mensen en de wisselwerking tussen beide elementen. Dit onderzoek is dan ook een aanvulling op de lopende onderzoeken naar en de discussies over het identiteitsspel in de MUDs. In dit onderzoek stel ik mij de vraag hoe het identiteitsspel plaatsheeft in een virtuele gemeenschap op het internet.

Het doel van mijn onderzoek is een bijdrage te leveren aan de lopende discussie over identiteit op het internet. Ik richt mij daarbij op het identiteitsspel in een Nederlandse MUD, de Digitale Metro. Ik vraag mij daarbij af hoe spelers vorm geven aan een nieuwe identiteit wanneer ze de Digitale Metro betreden. Hoe speelt men met de mogelijkheid dat in principe alles kan, zonder dat men daarvoor in het dagelijkse leven de consequenties (direct) zal ondervinden? In Amerikaanse literatuur wordt veelal geschreven over het idee van 'maskers': mensen doen zich in Amerikaanse MUDs anders voor dan zij in het fysieke leven zijn. Gaat dat ook op in deze Nederlandse MUD? Door dat identiteitsspel wordt het verschil benadrukt tussen de verschillende levens die mensen kunnen leiden: een leven in de fysieke wereld en leven in de *virtuele gemeenschap*. Dit is een zeer interessant punt dat in de literatuur veelvuldig voorkomt en ik vraag mij af of het werkelijk zo is dat mensen *online* een andere identiteit kunnen hebben dan zij in het fysieke leven hebben. Daarnaast zal ik mij richten op de

communicatie in deze MUD in vergelijking tot face-to-face communicatie zoals hierboven gedeeltelijk al uitgelegd is.

1.6 Hoofdlijnen en inhoud

In de volgende hoofdstukken zal ik de cultuur en de communicatie in een Nederlandse MUD uiteen zetten teneinde een beschrijving te geven van de manier waarop het identiteitsspel plaatsvindt binnen de MUD. Communicatie is immers het vervoermiddel van identiteit en waar is dat duidelijker dan in de MUD, waar alle facetten van de cultuur, de wereld, via expliciete communicatie in tekstvorm duidelijk wordt gemaakt.

Na voorgaande inleiding en uiteenzetting van het doel van mijn onderzoek zal ik in hoofdstuk twee een conceptueel kader schetsen door onder andere de begrippen identiteit, cultuur, communicatie, anonimiteit, en virtualiteit uit te diepen. Hoofdstuk drie beschrijft enkele onderzoeken naar communicatie en identiteit in Amerikaanse MUDs. Deze onderzoeken en theorieën zullen het kader vormen waarbinnen ik mijn onderzoek vorm zal geven. Hoofdstuk vier zal daartoe een omschrijving van de onderzoeksopzet geven die volgt uit de hierboven beschreven doel- en vraagstelling. De bevindingen van het onderzoek worden beschreven in hoofdstuk vijf waar ik tevens antwoord tracht te geven op de vraagstellingen zoals die in dit hoofdstuk omschreven zijn. Hoofdstuk zes omvat de conclusies van het onderzoek en discussiepunten.

2 Conceptueel kader

2.1 Welkom in cyberspace

In 1980 stond auteur William Gibson geïnteresseerd naar een stel jongeren te kijken die in een video-speelhal bezig waren met een videospelletje. De jongens waren zo geobsedeerd door het spel dat het net leek of zij zich *in* de wereld van het videospel waanden. Hij vertelde erover in een interview: "Ze ontwikkelen een overtuiging dat zich een of andere ruimte achter het scherm bevindt. Een plek die je niet kan zien maar waarvan je weet dat het er is". Dit idee bleef lange tijd hangen bij Gibson en in 1984 gebruikte hij dit idee voor het eerst in zijn roman *Neuromancer*. In die roman beschreef hij een landschap dat door de computer wordt gegenereerd en waar spelers op kunnen inpluggen. Hij noemde het landschap **cyberspace** (Elmer-DeWitt, 1995 p.2). Met dit concept was hij zijn tijd ver vooruit. Maar wat in die tijd een futuristisch concept leek, was enkele jaren later een alom bekend begrip. Cyberspace leeft en iedereen heeft er weleens iets mee te maken gehad.

Toch blijft de term even vaag als deze in 1984 voor de meeste mensen was: hoe omschrijft men 'cyberspace'? Waar is die ruimte en hoe ziet deze eruit? Steven G. Jones (1995, p.17) legde uit dat het in cyberspace gaat om een ruimtelijkheid die illusionair is: men stelt zich een ruimte voor, maar deze is niet lijfelijk aanwezig. Cyberspace is een technologische constructie: het bestaat niet 'echt', het is niet concreet ergens aanwezig en is zonder technologische apparatuur niet zichtbaar.

Drie encyclopedieën op het internet geven de volgende omschrijvingen van de term:

"A metaphor for describing the non-physical terrain created by computer systems." (Webopedia, 2000)

"The electronic medium of computer networks, in which online communication takes place." (Dictionary.com, 2000)

"Cyberspace refers to the electronic space created by computers connected together in networks like the Internet. In a broader sense, cyberspace has been used to mean the world of interconnected minds. The places that can be visited by means of a computer network do not really have a physical existence, but they have some kind of existence; in the same way, the places and characters in literature and mythology, though they never exist "in real life," have an existence

in the domain of the human collective consciousness." (Computer User High-Tech Dictionary, 2000)

Cyberspace kan, zoals uit de voorgaande beschrijvingen duidelijk wordt, op verschillende manieren worden opgevat. Enerzijds kan het gezien worden als de ruimte die zich in het netwerk van computers bevindt, anderzijds kan men juist de nadruk leggen op het imaginaire aspect van cyberspace: de beelden die zich vormen in de hoofden van mensen wanneer zij rondwaren op het internet. Ik houd hier de volgende definitie voor cyberspace aan:

Cyberspace is de imaginaire ruimte die gecreëerd wordt door één of meerdere computer-netwerken. De ruimtes zijn niet fysiek aanwezig maar virtueel: men stelt zich de ruimtes voor zoals die er binnen het netwerk zouden kunnen zijn.

2.2 Virtuele werelden

Binnen cyberspace bevinden zich vele **virtual communities** (virtuele gemeenschappen). Een community, of gemeenschap, kan omschreven worden als een sharing of space and time in interaction with others and being a *part* of that place. Also, there is recognition: the understanding that there are others like us and others know we exist" (Jones, 1997, p.16). Wat Jones hiermee bedoelt is het volgende. Een gemeenschap bestaat uit een aantal mensen die op een bepaald moment op een bepaalde plek samenzijn. Zij kennen elkaar en zij weten dat zij ook gekend worden. Zij delen een gevoel van nabijheid en delen een set van waarden en normen waarmee zij zich onderscheiden van de mensen buiten die gemeenschap. Virtual communities worden door Jones (1995, p.23) omschreven als communities waarvan de leden niet een bepaalde fysieke plek delen, maar waarvan men een bepaalde interesse en een bepaalde imaginaire ruimte deelt. Het is een "community of common interest". Een gemeenschap hoeft dus niet per se een fysieke werkelijkheid te delen, oftewel de leden hoeven niet per se in elkaars aanwezigheid te zijn om een gemeenschap te zijn. Denk bijvoorbeeld aan de imaginaire gemeenschap van voetbalfans: de gemeenschap en het gemeenschapsgevoel zijn er, ook al zijn de leden niet (constant) in elkaars nabijheid. Ze delen een gevoel van saamhorigheid, ook al kennen zij niet alle leden van die gemeenschap.

Een MUD kan in deze optiek dus als zo'n community worden opgevat. En deze community is in veel opzichten net zo 'echt' als een gemeenschap in de fysieke wereld. Van Dijk zegt in zijn artikel "The realities of virtual communities" (1997, p.60) dat virtuele gemeenschappen geen pseudo-gemeenschappen zijn. Ze zijn geen vervanging of nabootsing van interpersoonlijke communicatie, maar lijken een totaal nieuwe vorm van gemeenschap te zijn die ontstaan is uit de communicatie binnen cyberspace. In die gemeenschappen ontstaan *nieuwe* vormen van taal, interactie en identiteit, zo zegt Van Dijk. Binnen een virtuele gemeenschap zijn informatie, communicatie, private en publieke discussies allemaal mogelijk en ook nog eens tegelijkertijd. Van Dijk stelt dat deze vormen van gemeenschap zullen bijdragen aan een verandering van de sociale

structuren van de fysieke gemeenschappen omdat ze een toevoeging zijn *op* de bestaande gemeenschappen en geen vervanging ervan.

In de literatuur wordt het leven online vaak *Virtual Life* (virtueel leven) genoemd. Het 'leven offline' wordt dan *Real Life* genoemd en ik gebruik deze term in deze scriptie ook, zij het onder licht protest. De term *real life* impliceert namelijk dat het *virtual life* minder echt, minder 'real' is dan het leven in de fysieke wereld, oftewel het leven dat zich niet online afspeelt. In deze scriptie zal wel blijken dat de emoties, het lief en leed in de virtuele wereld net zo echt aanvoelen als in de fysieke wereld. Ik zal de term *real life* hanteren wanneer ik doel op de offline wereld (niet virtueel).

Rheingold schrijft dat we in een virtual community alles doen wat mensen ook doen wanneer zij in de fysieke wereld samenkomen, maar we doen het in de virtual community met woorden op een computerscherm en laten ons lichaam achter in real life (1992, p.2). Een van de grote verschillen tussen een community in real life en een virtual community beschrijft Rheingold als volgt: in real life maakt men nieuwe vrienden door in de grote club kennissen, collega's, burens en kennissen van kennissen mensen te zoeken wie onze interesses en onze waarden en normen delen. Op internet echter kun je direct naar de plek gaan waar die mensen zitten die jouw interesses delen. Op die manier vergroot je de kans dat je nieuwe vrienden maakt enorm.

2.3 Cultuur. Een veelzijdig begrip

Een kernbegrip voor in communicatiewetenschappelijke studie is het begrip **cultuur**. Cultuur wordt in deze studie opgevat als de set van gedeelde *betekenissen*. Volgens Spradley (1980, p.5) bestaat cultuur uit datgene wat mensen *weten* (culturele kennis), *doen* (cultureel handelen) en *dingen* die zij maken of gebruiken (culturele artefacten). Cultuur is *verworven* kennis waarmee mensen hun ervaringen interpreteren en hun gedrag sturen en het is *gedeelde* kennis zodat anderen ons handelen kunnen begrijpen zoals wij deze bedoelen. Met behulp van de culturele kennis kunnen wij de wereld om ons heen interpreteren en kunnen wij interacteren met mensen die deze culturele kennis met ons delen. Spradley spreekt in dat opzicht over impliciete en expliciete kennis (1980, p.11). Impliciete kennis is stilzwijgende kennis: kennis die als vanzelfsprekend is voor de leden van een (sub)cultuur en die men niet voor de leden hoeft uit te spreken of uit te leggen. Regels, waarden en normen die binnen een (sub)cultuur gelden zijn vaak impliciet: de leden van de groep kennen ze en ze kunnen er van uitgaan dat de andere leden van de groep die kennis ook kennen. Soms wordt culturele kennis expliciet geuit. Een uitdrukking als "was je handen voor het eten" en "als je net gegeten hebt mag je niet zwemmen, anders krijg je kramp" zijn van die betekenissen in de cultuur die weleens expliciet geuit worden.

Binnen de algemene cultuur waarin wij leven bevinden zich vele verschillende subculturen die voor een belangrijk deel dezelfde elementen hebben als de algemene cultuur, maar die ook hun eigen kenmerken kennen. Denk hierbij aan de subcultuur van een gemeenschap van scholieren, golfspelers of fans van de popgroep Take That. Elke subcultuur heeft zo zijn eigen kenmerken waarmee het zich onderscheidt van andere

subculturen maar tevens hebben de subculturen onderlinge overeenkomsten omdat ze deel uitmaken van een grotere cultuur, zoals bijvoorbeeld de nationale cultuur.

Om deze wereld om ons heen te kunnen begrijpen moeten we het ordenen. Het middel om cultuur en de wereld om ons heen mee te ordenen is de **taal**. Via de taal leren wij de culturele betekenissen van onze omgeving kennen en dragen wij die kennis weer over aan anderen. Wij zien de wereld en alle dingen om ons heen niet 'zoals ze zijn', maar zoals de taal ons laat zien. Mensen die opgegroeid zijn in een andere cultuur kunnen diezelfde wereld op een totaal andere wijze waarnemen dan wij dat zouden doen, omdat zij dat doen vanuit hun cultuur: zij maken met hun eigen taal een eigen **verhaal** van hoe de wereld in elkaar zit. Mensen nemen de wereld om hen heen waar in termen van een verhaal van hoe de wereld is, wat haar geschiedenis is en hoe de toekomst zou kunnen zijn. Men ordent de betekenissen als een doorlopend en samenhangend verhaal.

Mensen nemen hun cultuur – de set van waarden, normen en kennis - uit de fysieke wereld (real life) als bagage mee naar de virtuele gemeenschappen. De cultuur uit real life dient dus als bron, context en vormgever van de regels, ideeën en structuren die men in de virtuele gemeenschappen hanteert. Dit betekent niet dat de cultuur in de MUD een perfecte afspiegeling is van de cultuur van de fysieke wereld. De cultuur in de MUD is namelijk ten eerste een samenraapsel van een groot aantal (sub)culturen van al de individuen die zich in de MUD bevinden en zoals ik in hoofdstuk één reeds uiteenzette: mensen van over de gehele wereld kunnen een MUD binnengaan via het internet en dat zorgt voor een grote diversiteit aan cultuur. Daarnaast heeft de MUD, vanwege de technische aspecten zoals het internet, het tekstuele karakter en de afstand van de spelers in real life zelf een aantal kenmerken ontwikkeld die de subcultuur van de MUD mede vormgeven. In een volgend hoofdstuk zal ik hier nader op in gaan.

2.4 Communicatie. Zeg het met rozen

Communicatie is een culturele handeling omdat het gebruik maakt van gedeelde symbolen (woorden, uitdrukkingen, gelaatsuitdrukkingen) en betekenissen (de betekenissen van woorden en impliciet ook de regels van het communiceren). Door middel van communicatie brengt men culturele kennis impliciet en expliciet over. Betekenissen kunnen zo door de leden van een subcultuur hetzelfde geïnterpreteerd worden. Wanneer een bloemenverkoper bijvoorbeeld tegen een collega zegt dat de roos het dit jaar "goed doet", dan snapt zijn collega wel dat hij het niet over één bloeiende roos heeft die de man een jaar in huis heeft, maar dat de verkoop van rozen dit jaar veel opbrengt. De betekenissen kunnen ook voor de zender en voor de ontvanger iets anders betekenen: de een hoeft een gezegde van een persoon niet zo te interpreteren als de ander dit bedoeld had. Een tuinier zou, vanuit zijn tuinders-subcultuur bovenstaande uitspraak als volgt kunnen opvatten: de rozen bloeien goed dit jaar, ze staan er mooi bij. Toch is er binnen een *algemene cultuur* een globale set van waarden waarbinnen de betekenisverlening over het algemeen plaatsvindt. Iedereen in onze cultuur weet namelijk wat een roos is en als men hoort dat de "roos het goed doet" zal men dit over het algemeen als positief beschouwen.

Ieder individu hanteert dus in situaties zijn of haar *eigen* definitie van die situatie. Dit blijkt vaak gedeeld te worden met anderen in de sub- of groepscultuur van een gemeenschap. Maar daarnaast definieert ieder individu ook betekenissen vanuit zijn of haar eigen identiteit, geschiedenis en belangen in de situatie. Ieder individu heeft dus eigen perspectieven en die kunnen er van situatie tot situatie ook nog eens verschillend uitzien.

Communiceren gebeurt niet alleen door het uiten van woorden. Communicatie is immers de overdracht van *betekenissen* en dat kan op vele manieren. Zo kunnen voorwerpen een betekenis overbrengen. Het geven van een roos aan een geliefde is hier een voorbeeld van. De roos staat in die situatie symbool voor de liefde die men aan de ander wil tonen. De nadruk ligt hier op *in die situatie*. Ook de situatie, de context waarin de handeling plaatsvindt, kan op zichzelf betekenissen overbrengen en het beïnvloedt de communicatie. Wanneer de roos namelijk tijdens een etentje wordt overhandigd zal dit uiterst romantisch overkomen, maar wanneer iemand een roos voor je neus op de grond laat vallen en erop begint te trappen, dan zal die romantische betekenis misschien niet de eerste zijn die in je gedachten opkomt. Tenslotte hebben de personen zelf uiteraard een grote invloed op de communicatie en de betekenissen die aan de communicatie worden verleend. Denk daarbij aan handelingen van mensen die (bewust en onbewust) betekenissen overbrengen, gebaren, uiterlijke kenmerken en intonaties in de gesproken tekst. Al deze facetten van het communiceren kunnen wij herkennen in de communicatie met anderen binnen onze cultuur omdat wij vanuit die cultuur de regels kennen die aan de communicatie kleven en zodoende kunnen wij elkaars gedrag interpreteren.

De MUDs in dit onderzoek zijn wel producten van enkel woorden, tekst. In de MUD kunnen spelers geen gebruik maken van gebaren of klanken om meer betekenis te geven binnen de communicatie. Toch begrijpen MUD-spelers elkaar. Sterker nog: gesprekken in de MUD zijn zeer cultuurrijk en vaak erg emotioneel geladen. De afwezigheid van bepaalde manieren uitdrukkingwijzen wordt in de MUDs opgevangen door deze methoden in tekst om te zetten (Reid, 1994). De kenmerken van de context zoals ik die in de vorige paragraaf beschreef worden in de MUD dus via tekst uitgedrukt. In hoofdstuk drie zal ik de verschillende communicatievormen uit de MUD uiteenzetten en zal beschreven worden op welke wijze de non-verbale tekens uit de communicatie toch merkbaar zijn in een gesprek in de MUD.

2.5 Identiteit. Wie ben ik en wie ben jij?

Identiteit speelt een belangrijke rol in een gemeenschap. In communicatie, de primaire activiteit in een gemeenschap is het van groot belang de identiteit van de persoon met wie men communiceert te kennen zodat men de interactie kan evalueren en begrijpen. Maar wat is nu identiteit?

Van Dale (1999) omschrijft identiteit als 'eenheid van wezen' en 'eigen karakter, het individuele kenmerk'. Is de identiteit wel zo'n eenheid als Van Dale dat stelt? In traditionele samenlevingen was de identiteit een vast en stabiel geheel. Identiteit was

een functie van de vaststaande rollen in de samenleving waardoor voor iedereen duidelijk was wat zijn of haar plek in de wereld was. Tegenwoordig heeft men meer het idee dat identiteit een dynamisch geheel van geïnternaliseerde rollen is, zoals uit onderstaande beschrijvingen duidelijk zal worden.

Mead stelt dat men enkel identiteit kan verwerven door de rol van een ander aan te nemen; door jezelf als het ware te zien door de ogen van een ander. Door je af te vragen hoe een ander tegen jou aan zou kijken leer je veel over wie je zelf bent en je leert ook veel over die ander. Zo stelt men gedurende zijn of haar leven constant het idee bij van wie men is en wie men denkt dat de ander is. Door op een afstand naar jezelf te kijken leer je jezelf bepaalde rollen aan. Vooral bij kinderen is dit erg duidelijk: in hun spel nemen zij regelmatig de rollen aan van mensen die belangrijk zijn in hun opvoeding. Zij spelen vaders, moeders en kinderen door de rollen aan te nemen die zij om zich heen zien. Via deze rollen leren zij ook wie zij zelf zijn en wat hun plek in de wereld is. Via dit spel leren zij ook wat de regels van het spel zijn: competitie, samenwerking en vele andere regels. Via een spel internaliseert het kind de rollen en de regels die in de cultuur waarin zij opgroeien van belang zijn. (Mead in Zijderveld, 1973, p.82).

Mead ontleedt de identiteit in een aantal delen. Hij heeft het over het "Self", dat bestaat uit een "I" en een "Me". Het "I" is het instinct van de mens. Dit deel van het individu wil als eerste tot handeling overgaan. Het "Me" geeft richting aan die handeling aangezien dat het sociaal geconditioneerde deel van het Self is. Deze bestaat uit de vele rollen die men zich eigen heeft gemaakt en die rollen sturen het handelen van een persoon (Mead in Van Hooff, 1973, p.340). Wanneer men bijvoorbeeld een harde sirene hoort af gaan, zal het "I", het handelend instinct in de persoon het liefst onder een tafel weg willen duiken. Wanneer het echter iemand betreft die bij de brandweer werkt, dan zal hij in zijn rol, oftewel het "Me", als brandweerman direct richting de brandweerauto rennen om de brand te kunnen gaan blussen. Iemand die op hetzelfde moment in de rol van de moeder verkeert omdat zij haar kinderen naar school brengt, zal zich als eerste ontfermen over de kinderen en trachten hen rustig te houden na de schrik. Door een constante reflexie, een interactie met zichzelf, geeft men vorm aan de eigen identiteit (Van Hooff, 1973, p.334).

Thompson zegt dat individuen hun eigen identiteit vormen via een interactie tussen de kennis die men al heeft en de kennis die er van buitenaf bijkomt. Deze kennis dient te worden opgevat als alle informatie die men in een bepaalde situatie opdoet. Het gaat dus niet enkel om informatie die mensen elkaar meedelen, maar ook non-verbale informatie die uit een gesprek vloeit: de mening die men heeft over de gesprekspartner, de gedachten die men krijgt tijdens het gesprek en dergelijke. De nieuwe kennis die men opdoet komt niet als een bestand in de database van het individu, maar wordt opgenomen binnen het geheel: de nieuwe kennis wordt deel van het verhaal dat de identiteit van de persoon is. Vanuit dit oogpunt spreekt Thompson van het Zelf als een verhaal, een *narrative* (Thompson, 1995, p.210). Men vormt zelf een verhaal over wie men is, handelt ernaar en stelt het steeds weer bij wanneer men nieuwe kennis opdoet. Identiteit kan in dit licht worden gezien als een continuïteit, een doorlopend verhaal vol dynamiek, dat geconstrueerd en steeds weer bijgesteld wordt door constante zelfreflexie en narratie.

Goffman ziet het Zelf als een set van rollen die de mens zich heeft eigen gemaakt. Identiteit komt tot stand in interacties met anderen en met zichzelf (zelfreflexie) en door het zich eigenmaken van bepaalde rollen en definities uit de cultuur. De persoon zal in iedere situatie een bepaalde rol spelen die voor die situatie het meest effectief is. Goffman gaat uit van een strategisch handelen aan de hand van een set van rollen, of identiteits-maskers: in bepaalde situatie zet je het ene identiteitsmasker op en in een andere situatie heb je liever een ander masker dat bij die situatie past. Het individu is de vereenzelviging van al deze rollen tesamen en zal nooit in zijn geheel naar buiten komen omdat, zo zegt Goffman, het individu zich bewust verschuilt achter een masker om goed te kunnen functioneren in de situatie. Goffman ziet het handelen van mensen dus als een 'performance', een optreden: alles wat men doet is een toneelstukje en ieder toneelstuk vereist zijn eigen rol (Goffman in Zijdeveld, 1973, p.139).

Carbaugh onderscheidt drie dimensies van identiteit (1996, p.19). Allereerst noemt hij de biografische identiteit: het geslacht, huidskleur, leeftijd en dergelijke. Deze kenmerken zijn biologisch bepaald en zijn niet zomaar te veranderen. Ten tweede noemt hij de psychologische identiteit, die hij omschrijft als alle psychologische kenmerken van een persoon: opvliegendheid, vrolijkheid, depressie, praatlustigheid, neurositeit, manie. Deze eerste twee dimensies zijn zeer individuele kenmerken en zij hangen vrij sterk samen. Over het algemeen veranderen deze twee ook weinig gedurende iemands levensloop. Op basis van deze twee vrij stabiele dimensies kennen we identiteit toe aan onszelf en aan anderen. Tenslotte is er de socio-culturele identiteit: de identiteit van de persoon als lid van een groep. Mensen krijgen bepaalde kenmerken toegedicht op basis van de sociale groepen waar zij deel van uitmaken. Het individu wordt gezien als drager van de waarden, normen en gewoonten van de groep waar men lid van is. Wanneer men bijvoorbeeld lid is van een fanclub van een tiener-idoel dan zullen anderen aannemen dat die persoon de waarden, normen en gewoonten van die fanclub met zich draagt. Zodoende krijgt de identiteit van die persoon in de ogen van de anderen een invulling. Uit dit voorbeeld wordt ook duidelijk dat de identiteitsbeleving die iemand van zichzelf heeft sterk kan afwijken van de identiteitsbeleving die anderen van die persoon hebben. Wanneer mensen bovenstaand persoon alleen maar kennen als lid van die fanclub zullen zij die persoon een andere identiteit toekennen dan wanneer zij weten dat die persoon ook lid is van de regionale roeivereniging en dat de persoon gek is op het eten van oesters. De eerste twee dimensies van identiteit die Carbaugh noemt zijn vergelijkbaar met wat Mead het "I" noemt. De sociale identiteit is vergelijkbaar met de rollen (het "Me") zoals Goffman, Thompson en Mead deze omschreven.

De wereld om ons heen wordt steeds diverser: via de media leren wij steeds weer nieuwe culturen kennen, zien wij nieuwe rollen, regels en omgangsvormen. Kellner zegt dat deze diversiteit en fragmentatie leidt tot een nieuw soort identiteit die niet meer zo stabiel is als deze eerder was (Kellner, 1992, p.141). Vroeger stond vast welke rollen er waren, de rollen waren duidelijk. Tegenwoordig staat niet meer vast wat er wordt verstaan onder een rol als 'moeder' of 'advocaat' omdat er op zo veel manieren invulling gegeven kan worden aan een rol. Daarbij komt, dat men tegenwoordig veel verschillende rollen tegelijkertijd kan hebben: men kan moeder, advocaat, echtgenote, vrijwilligerswerkster en nog veel meer zijn. Deze diversiteit maakt het moeilijker om te bepalen wat nou precies een *identiteit* van iemand is. Identiteit wordt steeds mobieler,

veelzijdiger en vatbaarder voor verandering. Mensen vormen zich in hun hoofd wel een idee van wie zij zijn en dat gebeurt op basis van de culturele waarden die zij hebben, de rollen die zij zich eigen hebben gemaakt en de eigen herinneringen: al deze kenmerken tesamen vormen een lopend verhaal van wie we zijn en waar we voor staan. Door de grote verscheidenheid aan sociale rollen, verwachtingen en mogelijkheden voor het vormen van de identiteit ontstaat wel een onzekerheid bij de mensen en kunnen zich onstabiele identiteiten vormen. Maar, zo zegt Kellner, deze situatie biedt tevens veel nieuwe manieren om identiteit te reconstrueren: omdat mensen kennismaken met zoveel verschillende rollen leert men spelen met deze rollen. Zodoende kunnen we leren ons een houding te geven in veel verschillende situaties (1992, p.174).

2.6 Communicatietechnologieën en identiteit

De identiteit van iemand wordt naar anderen overgebracht in de communicatie met hen: zowel de dingen die men zegt als de dingen die men doet, de context waarin de communicatie plaatsvindt en ook het uiterlijk geven de gesprekspartner een beeld van de persoon die zij tegenover zich hebben. Maar hoe gebeurt dat in de MUDs? Daar kan men immers niet gebruikmaken van kenmerken als uiterlijk, gedragstrekjes en stemklank. Toch leren mensen elkaar in een MUD zeer goed kennen. In een virtuele community is identiteit ambivalent. Veel basiskenmerken met betrekking tot de persoonlijkheid en de sociale rollen van iemand zijn er afwezig, maar dit wordt op vele andere manieren opgevangen, zoals in hoofdstuk drie duidelijk zal worden.

De telefoon is een goed voorbeeld van een bestaande communicatietechnologie die langzamerhand is geaccepteerd als een medium waarmee ook identiteit gecommuniceerd kan worden naar de persoon aan de andere kant van de lijn. Men heeft geaccepteerd dat men via dit medium iemands eigen identiteit kan communiceren. Het geeft een 'werkelijk' idee van aanwezigheid van de ander en telefonische ontmoetingen worden ook als 'echt' ervaren. Ook de persoon met wie men belt wordt gezien als een persoon die 'zichzelf' is. Aangezien vele vormen van computer-gemedieerde communicatie hun wortels hebben in de oudere vormen van communicatie, kan worden aangenomen dat het niveau van acceptatie lijkt op die van de technologieën waar hun wortels liggen. Denk bijvoorbeeld aan web phones (koptelefoons waarmee men via het internet kan bellen met mensen) en e-mail. Er zijn echter ook vormen van computer-gemedieerde communicatie die op belangrijke punten anders zijn dan de andere vormen van communicatie die we eerder kenden, waardoor de acceptatie van de 'werkelijke identiteit' van de communicatiepartner niet meer zo vanzelfsprekend is. Een van die vormen is de virtual community (Meyers, z.j.).

Rheingold omschrijft de identiteit in cyberspace als volgt:

"We reduce and encode our identities as words on a screen, decode and unpack the identities of others. The way we use these words, the stories we tell about ourselves (or about the identity we want people to believe us to be) is what determines our identities in cyberspace" (1992, p.4).

Hiermee zegt hij dat identiteit van jezelf en anderen in cyberspace wordt gecommuniceerd via woorden op een scherm: de manier waarop we onze woorden gebruiken, de

verhalen die we over onszelf vertellen bepalen onze identiteit in cyberspace. Wederom blijkt taal een belangrijk instrument in de overdracht van rollen en identiteit en in cyberspace wordt dit aspect, vanwege de aard van het medium, zeer sterk benadrukt.

2.7 Samenvatting en vooruitblik naar hoofdstuk 3

Mensen groeien op in een cultuur die bestaat uit gedeelde betekenissen die men zich eigenmaakt. Deze betekenissen worden gedeeld via en door interactie met anderen en met zichzelf.

Door middel van reflexie construeert men de eigen identiteit als een continu verhaal waarin bepaalde rollen en regels uit de cultuur zijn geïnternaliseerd. In deze scriptie gebruik ik voor de term *rollen* liever de term *identiteitssferen* omdat ik daarmee meer benadruk dat ik identiteit als één geheel zie. Men speelt, in mijn optiek, in de verschillende situaties niet een 'rol', men voert geen toneelstukje op. Het individu is wel degelijk zichzelf in alle situaties, maar zal in iedere situatie bepaalde aspecten van zijn of haar identiteit naar voren laten komen. Identiteit vat ik dus op als een dynamische, reflexieve narratie van het Zelf waarin verschillende identiteitssferen op verschillende momenten naar voren komen binnen het geheel dat identiteit heet. Het centrale concept in deze scriptie is *virtuele identiteit*: één van de identiteitssferen die mensen kunnen dragen.

Iedere gemeenschap binnen de cultuur heeft een eigen set van waarden en normen (een subcultuur) en onderscheidt zich daarmee weer van de andere gemeenschap. Men betreedt een nieuwe gemeenschap met een bepaalde bagage aan cultuur uit de andere gemeenschappen. In de wereld van tegenwoordig bestaan steeds meer verschillende gemeenschappen waarvan men deel kan uitmaken. In iedere gemeenschap heeft men weer een andere rol, al naar gelang de plek die men in die gemeenschap inneemt. In de volgende hoofdstukken vraag ik mij af wat de relatie is tussen het lidmaatschap van een gemeenschap als de MUD en de identiteit van de leden van die gemeenschap. Ik richt mij dan uiteraard met name op de gemeenschap van de MUD. Deze gemeenschap heeft grote verschillen met de fysieke gemeenschappen die we kennen uit de wereld om ons heen. Voordat ik mijn onderzoek ga doen zal ik deze verschillen en de overeenkomsten tussen beide vormen van gemeenschap uiteen moeten zetten om een duidelijk beeld te krijgen van de gemeenschap en de invloed die deze kan hebben op identiteit. Daarnaast stel ik mijzelf de vraag hoe de vorming van identiteit in virtuele gemeenschappen plaatsvindt en wat er mogelijk is. Heeft het feit dat spelers van een MUD elkaar niet in het echt zien tijdens het spelen invloed op de manier waarop zij vormgeven aan de identiteit van hun personage(s) en op de manier waarop zij andere spelers waarnemen?

In het volgende hoofdstuk laat ik enkele Amerikaanse onderzoekers aan het woord. Zij zullen trachten bovenstaande vragen te beantwoorden met behulp van onderzoeken die zij in Amerikaanse MUDs verrichten. Deze onderzoeken vormen het theoretisch kader en het conceptuele kader uit dit hoofdstuk zal ik aan het eind van hoofdstuk drie mijn probleemstelling en de daarbij behorende vraagstellingen voor mijn onderzoek kunnen

formuleren. Voor mijn onderzoek heb ik een theoretisch kader nodig waarmee ik mijn data kan vergelijken in hoofdstuk zes. Hierdoor kan ik tevens de vraag stellen of er verschillen aan te geven zijn tussen Nederlandse en Amerikaanse MUDs.

3 Theorie en probleemstelling

3.1 Inleiding

In het voorgaande hoofdstuk heb ik enkele wezenlijke begrippen voor mijn onderzoek uitgewerkt. Ik beschreef hoe mensen deel uitmaken van een groot aantal verschillende *gemeenschappen* (communities) die allemaal deel uitmaken van een *cultuur* waarin men leeft. Deze cultuur van waarden, normen en handelingen beïnvloedt de manier waarop wij naar de wereld kijken, de manier waarop wij met anderen omgaan en ook de invulling die wij geven aan wie we zelf zijn. In de voorgaande hoofdstukken heb ik tevens verteld dat de MUD een virtuele gemeenschap is waar men met behulp van enkele commando's objecten in die wereld kan manipuleren en waar men kan communiceren met medespelers. De drie eerder genoemde objectsoorten (ruimtes, dingen en personages) vormen de context waarin de MUD-gemeenschap opereert. Maar om een gemeenschap te kunnen zijn, dient de MUD uit méér te bestaan dan enkel de objecten. Het voorstellingsvermogen van de speler moet de tekst tot leven laten komen.

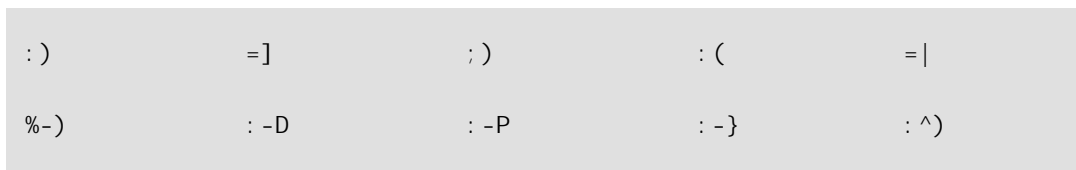
In dit hoofdstuk laat ik verschillende onderzoekers aan het woord. Zij beschrijven de communicatie, cultuur en de invulling van *virtuele identiteit* in een aantal Amerikaanse MUDs en geven zodoende een beeld van wat er al bekend is over het onderwerp van deze scriptie. Met behulp van deze beschrijvingen en het conceptuele kader uit hoofdstuk twee zal ik aan het eind van dit hoofdstuk mijn probleemstelling en de daarbij behorende vraagstellingen voor mijn onderzoek kunnen formuleren.

3.2 Betekenisgeven in de MUD

De interactie in MUDs verloopt via verschillende *spreek-commando's*. Er kan gecommuniceerd worden met mensen die zich in dezelfde ruimte bevinden als de speler, maar ook met mensen die zich elders in de MUD bevinden. Deze commando's (ook wel **verbs** genaamd) lijken erg simplistisch maar er kan erg veel mee gedaan worden. Sowieso kan men alles uiten wat men maar wil en daarnaast kan ook gespeeld worden met de verbs.

MUD-taal bevat naast de letters ook veel andere tekens: de speler heeft alle tekens van het toetsenbord tot zijn of haar beschikking. Denk aan het gebruik van cijfers: vooral in het Engels kunnen veel woorden of delen van woorden vervangen worden door cijfers en

dat wordt dan ook veelvuldig gebruikt om doelmatig en snel te kunnen communiceren. Denk maar aan *L8R* (later), *w8* (wait), *me 2* (me too). Er wordt ook veelvuldig gebruik gemaakt van afkortingen als *U* in plaats van *you*. Daarnaast zijn er de leestekens die meestal in de vorm van *smileys* gebruikt worden. Smileys zijn symbolen die gezichtjes uitdrukken. Met behulp van twee of meer leestekens wordt een gezichtje uitgebeeld dat kan lachen, knipogen of dat juist verdrietig kijkt. In figuur 3.1 staan enkele voorbeelden van dergelijke smileys. Draai het papier een kwartslag opzij om de gezichtjes te herkennen.



Figuur 3.1. Enkele smiley-tekens.

Wanneer men een woord wil benadrukken in de zin dan gebeurt dat vaak door deze tussen **sterretjes** of *_liggende streepjes_* te plaatsen of er wordt een *->* pijl voor en/of achter de tekst geplaatst. Tenslotte kan er ook gebruik worden gemaakt van HOOFDLETTERS om een boodschap over te brengen. Vooral dit laatste wordt door MUDders wel als zeer agressief beschouwd. Het is immers een soort van SCHREEUWEN!

In haar onderzoek in LambdaMOO beschrijft Carlstrom (z.j.) enkele belangrijke verschillen tussen MUD-communicatie en communicatie in real life. Uiteraard heeft de aard van het medium, de op tekst-gebaseerde wereld, grote implicaties voor de soorten communicatie die in de MUD plaatsvinden. In haar artikel noemt zij de volgende verschillen:

1) Nabijheid. Spelers die in een MUD bij elkaar zijn, staan niet op een bepaalde afstand van elkaar en kunnen ook niet fysiek afstand van elkaar nemen zoals dat in een real life situatie wel kan: men kan dan even naar een andere kant van de kamer lopen wanneer men niet prominent aanwezig wil zijn in het gesprek. In de MUD zijn spelers eenvoudigweg bij elkaar in de ruimte en kunnen dan niet om elkaar heen. Door het gebruik van handelingsverbs kan wel een zekere nabijheid geïmpliceerd worden. Bijvoorbeeld:

Lilly springt bij YoYo op schoot.
Orni tOly rent als een dolle door de kamer en klimt in de gordijnen.

2) Stille. In een gesprek in de MUD kan men aan stilte niet opmaken of de gesprekspartner een nieuwe zin aan het schrijven is, of men op dat moment niet in de MUD actief is of dat de internetverbinding van de persoon slecht is. Een zin verschijnt pas (in zijn geheel) in beeld wanneer de speler het commando geeft: hij of zij sluit de zin af door op de [enter]-toets te drukken. Men kan niet middenin de zin onderbroken worden door de gesprekspartner zoals dat in een real life gesprek wel kan.

3) Om de beurt spreken. Om de beurt praten is in de MUD onmogelijk. Men kan elkaar niet onderbreken in de zinnen die men uitspreekt en zodoende kunnen er, vooral wanneer er meer dan twee spelers in een ruimte aan het converseren zijn, meerdere gesprekken door elkaar gaan lopen. Spelers kunnen namelijk wel tegelijkertijd bezig zijn met het *intypen* van een zin, maar deze zinnen komen in zijn geheel pas in beeld wanneer de speler op de [enter]-toets drukt. De MUD-conversatie kan omschreven worden als chaotisch. Omdat alles wat gezegd of gedaan wordt moet worden ingetypt, zit er vaak een vertraging tussen gebeurtenissen (hoewel dat in een drukke kamer nauwelijks zichtbaar is). Er kunnen in een drukke kamer meerdere gesprekken tegelijkertijd gaande zijn en er kan ook nog eens gepraat worden met spelers die in een andere ruimte zijn. Het lijkt alsof een gesprek op deze manier dan niet meer te volgen is, maar de aard van het medium helpt hier een handje: alle uitgesproken zinnen staan immers nog voor de spelers in beeld en zo kan men rustig terug lezen wat iemand enkele regels eerder had gezegd.

MUD-spelers komen vaak situaties tegen waar de mogelijkheid tot het uitspreken van tekst niet voldoende is om zich te kunnen uiten. Dit gemis wordt door de spelers opgevangen door bijvoorbeeld het gebruik van *handelingsverbs*. Zo is het in een MUD bijvoorbeeld ook mogelijk om iemand te knuffelen, een kusje te geven, iemand ongeduldig op de schouder te tikken of flink in elkaar te slaan. De spelers creëren zo een context met verbale en tekstuele uitdrukkingen die de gedeelde betekenissen uit real life aan de ene kant vervangen maar die aan de andere kant ook totaal verschillend zijn van de non-verbale tekens zoals wij die in real life ervaren.

3.3 De virtuele gemeenschap in de MUD

Door communicatie, taal en beschrijvingen wordt er een set van betekenissen gecreëerd die als basis fungeert voor de normen en waarden in de MUD. De waarden en gedragscodes die MUDs hebben zijn voor nieuwkomers minder duidelijk dan in real life. Je stapt immers in een nieuwe cultuur, die op eigen wijze zichzelf onderhoudt (Reid, 1994). Daarom kost het voor nieuwkomers wat tijd om zich die cultuur (de contexten waarbinnen de normen gelden alswel de manier waarop de waarden en normen gehandhaafd worden) eigen te maken.

Rheingold definieert virtuele gemeenschappen als "social aggregations that emerge from the Net when enough people carry on those public discussions long enough, with sufficient human feeling, to form webs of personal relationships in cyberspace" (1992, p.3). Hij omschrijft daarmee virtuele gemeenschappen zoals Jones dat ook deed (1995): een groep mensen die bij elkaar zijn in cyberspace omdat zij een gezamenlijke interesse delen. Hij vindt dat deze communities de aannames van het zelf, interpersoonlijke relaties en identiteit heel sterk beïnvloeden. Daarbij benadrukt hij dat een virtuele gemeenschap, zonder een lichamelijke context voor het opbouwen van relaties, kwetsbaar is voor allerlei soorten van identiteits-deceptie. Hij waarschuwt dat deze deceptie een gevoel van veiligheid, dat essentieel is voor iedere groep die een gemeenschap wil zijn, ondermijnt. Als voorbeeld stelt hij dat van personages in veel virtuele gemeenschappen die claimen vrouw te zijn, aangenomen wordt dat ze liegen

totdat anderszins bewezen is omdat mannen zich in virtuele gemeenschappen nog weleens willen voordoen als vrouw (zie ook pagina 29).

3.4 Anonimiteit in de MUD

Spelers die in de meeste Amerikaanse MUDs inloggen zijn vrij anoniem: het is moeilijk om na te gaan wie de persoon is die achter het beeldscherm zit en door de grote fysieke afstand van spelers wordt die anonimiteit nog wat vergroot. De kans dat men een mede-speler in real life zal tegenkomen is vrijwel nihil. Deze anonimiteit creëert bij de spelers een gevoel van veiligheid. De gevolgen van hun acties in real life zijn vrijwel miniem omdat men anoniem achter zijn terminal zit, vele kilometers verwijderd van elkaar. Men kan niet worden uitgelachen of voor schut gezet worden in het fysieke leven buiten de MUD. Vanwege dit gevoel van veiligheid is er ook een grotere *intimiteit* mogelijk tussen spelers en zijn ze naar elkaar toe *ongeremder* dan in real life acceptabel zou zijn (Reid, 1994).

Reid zegt dus dat MUD-spelers zich vrijer gedragen in gesprekken in de MUD dan in face-to-face communicatie. De mate waarin dit gebeurt of geobserveerd wordt verschilt van onderzoek tot onderzoek. Spelers lijken minder gelimiteerd te zijn door conventies die in real life gelden. Ze kunnen online zowel intiemer als vijandiger met elkaar omgaan dan daarbuiten sociaal geaccepteerd zou zijn, vooral als je bedenkt dat degenen wie de spelers intiem of vijandelijk zijn, vreemden voor elkaar zijn. Dat spelers in de MUD vijandiger met elkaar kunnen omgaan wijdt Curtis aan twee factoren. Allereerst hebben de ouders het idee dat zij alles kunnen maken omdat zij in real life niet direct gestraft kunnen worden voor hun daden in de MUD en dat maakt het gemakkelijker om afwijkend gedrag te vertonen. Daarnaast maakt de anonimiteit het ook gemakkelijker om de andere spelers als on-persoonlijk te behandelen. De ouders realiseren zich op dat moment niet echt dat achter de andere spelers ook 'echte' mensen zitten (Curtis, z.j.).

Net als iedere gemeenschap heeft dus ook de MUD te maken met offensief gedrag en dat vraagt om een vorm van autoriteit die de orde in de gemeenschap kan handhaven. In de MUDs heten die ordehandhavers *Wizards*, ook wel *Gods* of *Oppers* genaamd. Wizards hebben toegang tot de gehele database van de MUD en hebben op die manier controle over het reilen en zeilen in de MUD. Zij kunnen de database manipuleren wanneer nodig, zodat het bijvoorbeeld mogelijk is om een speler te straffen voor gedrag dat door de andere spelers niet getolereerd wordt. Wanneer een mannelijke speler bijvoorbeeld steeds vrouwelijke spelers lastig valt met vrouw-onvriendelijke uitspraken en handelings-verbs als 'strelen', 'vingeren' en dergelijke wanneer die vrouwelijke spelers daar niet van gediend zijn, kan een Wizard ingrijpen. Hij of zij kan het personage straffen door hem bijvoorbeeld een dag lang te laten kwaken als een kikker wanneer het personage wat wil zeggen. Omdat de spelers in de MUD niet gestraft kunnen worden op fysieke wijze of door sancties in real life, worden de straffen vaak op deze wijze ingevuld. Deze manier van straffen lijkt op de straffen die men vroeger op scholen uitdeelde: wanneer een leerling stout was geweest werd hem een ezelsmuts op gezet en konden zijn medeleerlingen de hele dag de draak steken met hem.

In de meeste MUDs zijn de Wizards spelers die in hun eigen kamer in de MUD blijven en bij wie haast niemand durft aan te kloppen, vooral niet voor onbenullige zaakjes. De Wizards hebben hun sporen in de MUD verdiend en de reguliere spelers kijken hoog tegen hen op.

3.5 De MUD en real life

Voor sommige mensen is virtual life meer 'real' dan real life. Een MUDder zei eens dat de MUD voor veel mensen geen spel meer is: "Wanneer je zoveel tijd besteedt aan het creëren van een identiteit online, de objecten, gebouwen en dergelijke, dan is het niet langer een spel. De interacties die er plaatsvinden zijn ook net zo echt als over de telefoon of iets dergelijks" (Bruckman, z.j.). In hun interacties met anderen (en dat zijn uiteindelijk ook 'real people') doen mensen in de virtuele wereld veel dingen die ze in real life nooit zouden doen. In real life worden mensen in hun handelingen geremd door regels uit de cultuur en persoonlijke remmingen. In de virtuele wereld zijn die remmingen beduidend minder aanwezig omdat de mensen er veel anoniemer in de situatie aanwezig zijn. Men kan dan in real life niet direct gestraft worden voor de dingen die men in het virtuele leven zegt en doet. In de MUD kan men interacteren met mensen zoals men dat in real life nooit zou doen en ook met mensen die men in de eigen omgeving niet snel zou spreken. Dit maakt het mogelijk om in de MUD totale vreemden aan te spreken en tegen ze te gaan praten op een manier zoals men dat in real life nooit zouden durven.

MUD-gebruik wordt in Turkles onderzoek vaak omschreven als een uitvlucht uit de werkelijkheid. Ze heeft het zelfs over mensen die de MUD gebruiken ter vervanging van real life en die al hun tijd spenderen in de MUD. In haar boek beschrijft ze enkele gevallen van zeer zware verslaving. Zo vertelt ze over een jongen die zo actief was in de MUD dat hij helemaal vergat dat hij 's avonds op de trein moest naar zijn ouders vanwege Kerstmis. Hij bleef uren achtereen MUDden totdat zijn ouders hem in paniek opbelden: waar bleef hij nou toch deze Kerstavond? Hij verontschuldigde zich aan zijn ouders en omdat het op dat moment te laat was voor een trein zou hij de volgende ochtend naar zijn ouders gaan. Hij MUDde nog de hele nacht door en wonder boven wonder zat hij 's ochtends wel in de trein richting zijn ouders. Toen hij echter met de trein arriveerde in zijn geboortestad dook hij allereerst een internet-cafe in om nog twee uur te MUDden alvorens hij bij zijn ouders Kerstmis ging vieren. Verhalen als deze komen in Turkles boek veel voor: mensen die totaal opgaan in het leven in de MUD (1997, p.196). Turkle baseert zich in haar onderzoek naar identiteit van MUD-spelers vooral op verleidingen, gender-swapping (het aannemen van een ander geslacht in de MUD), democratische opstandjes en zelfs virtuele verkrachtingen in haar beschrijvingen van de spelers van de MUD en hun vorming van identiteit. Ze stelt dat computers en het internet de menselijke identiteit herdefiniëren omdat mensen de grenzen van hun persoonlijkheid gaan verkennen, meerdere personages spelen en in de virtuele wereld relaties vormen die intenser kunnen zijn dan in real life. Turkle zegt daarom dat het World Wide Web ons idee van gemeenschap herdefinieert (1996, p.157).

Voor Rheingold is er een groot verschil tussen het fysieke leven en het virtuele leven. Hij stelt dat mensen gebonden zijn aan hun fysieke lichaam, en ook al laten ze dat lichaam achter zich om in virtuele ruimtes te communiceren, uiteindelijk moeten ze toch terugkeren naar dat lichaam. Daarom stelt Rheingold dat niemand per ongeluk het virtuele leven aan zal zien voor het fysieke leven, ook al heeft het een emotionele werkelijkheid voor velen (1992, p.3).

Rheingold erkent de kracht van online communicatie om grenzen tussen identiteit op te lossen zoals voorgaande media de sociale grenzen tussen tijd en ruimte oplossen. Zonder een fysieke context echter moeten de leden van een virtuele community er maar op vertrouwen dat mensen met wie zij praten zijn wie ze zeggen te zijn. Je kunt voor de gek gehouden worden door mensen in cyberspace omdat zij zich kunnen 'verschuilen' achter een masker van woorden. Maar, zo besluit hij zijn artikel, dat kan bij een face-to-face gesprek of een telefoongesprek ook (1992, p.8). Een voorbeeld van die deceptie online is te vinden in Bijlage I.

3.6 Virtuele ideniteit in de MUD

Zoals in de vorige hoofdstukken reeds belicht is, geeft men in de MUD zelf vorm aan het personage dat men er speelt. Dit gebeurt onder andere door de volgende attributen:

1) de **naam** van de speler. Deze is een van de belangrijkste dragers van de virtuele identiteit van een speler: dit is immers het deel van het personage dat voor anderen in de interactie constant te zien is. Reid beschrijft dat weinig spelers hun real life naam voor een personage kiezen. De meeste spelers willen zich in de MUD 'verkleeden': ze willen in de MUD een personage spelen die anders is dan wie zij in real life zijn. De namen zijn onder te verdelen in vier groepen: conventionele namen zoals Chris of Jane, namen die uit boeken, films of televisieshows komen (Gandalf, AgentCooper, PrincessLeia)⁴, namen die een emotie of idee uitbeelden, zoals Love of Funky en tenslotte zijn er de namen die spelen met de gebruikelijke conventies (yduJ, dIMITRI) (Reid, 1994).

2) de **beschrijving** van het personage of, zoals Reid dat omschrijft: het virtuele lichaam van het personage: in de meeste beschrijvingen staat uitgebreid omschreven hoe het virtuele personage eruit ziet (zie ook figuur 3.2: de beschrijving van een personage in een MUD die Reid onderzocht). Curtis schreef dat hij als Wizard in LambdaMOO – de eerste en tevens grootste MUD ter wereld – ontelbaar veel mensen was tegengekomen die in hun beschrijving een "mysterieus maar onmiskenbaar krachtig" personage beschreven. Hij beschrijft dit als een soort wensvulling van de spelers: ze kunnen in de virtuele wereld eindelijk die mysterieuze, sterke persoon zijn die ze in real life zo graag zouden willen zijn (Curtis z.j.).

⁴ Een naam dient in de MUD altijd uit één woord te bestaan: er kan geen spatie in de naam voorkomen. Deze regel komt voort uit de technische haalbaarheid ervan: objecten zijn minder goed hanteerbaar wanneer zij in de MUD een naam hebben van meer dan één woord.

Darklighter. A lean Man standing a metre 73, weighing about 70 kilos. His hair is golden brown with hints of red, the frame his angelic face. Deep set are two emerald eyes that peer back at you. His vestige is all in black with a cloak concealing him. You see on his right hand an emerald colored ring of peculiar origin. You realize that it is that of a Green Lantern. You can tell he is the sort of man who can see the strings that bind the universe together and mend them when they break.

Figuur 3.2. De beschrijving van Darklighter, een speler in een MUD die Reid onderzocht.

3) het **geslacht** (*gender*) van het personage. Waar je in de MUD niet kan zien welke huidskleur of welke leeftijd men heeft, daar wordt men wel verwacht een geslacht in te stellen voor het personage zodat voor een ieder duidelijk is welk gender men is of speelt. In de meeste MUDs kan men kiezen tussen *mannelijk*, *vrouwelijk* of *neutraal*. Er zijn ook MUDs waar men het geslacht kan instellen op zaken als 'chaos', 'opus', 'lover', 'me', 'married' 'hermafrodiet' of 'meervoud'. In de MUDs die Reid (1994) onderzocht zijn er vrij veel spelers die in de MUD een ander geslacht hebben dan in real life. Over het algemeen zijn het mannen die zich in de MUD voordoen als vrouwen en meestal doet men dat om eens te kunnen ervaren 'hoe het is om vrouw te zijn'. Het is niet verwonderlijk dat het grootste deel van de mensen die een tegenovergesteld geslacht instellen in real life man zijn, want ten tijde van het onderzoek van Reid waren er in de MUDs (en op internet in het algemeen) veel meer mannen online dan vrouwen.

Danet omschrijft het gender als een van de interessantste aspecten van identiteit die men kan exploreren in cyberspace (1996). De keuze van een geslacht in het virtuele leven is van groot belang voor het (identiteits)spel dat men in de MUD speelt. Danet onderzocht gender en identiteit in een MUD. Zij beschrijft in haar artikel dat het zo opvallend is dat veel mensen die voorheen nooit aan travestie hebben gedaan wel gaan experimenteren met gender-identiteit op het internet. Mannen doen zich voor als vrouwen, en vrouwen doen zich voor als mannen. In cyberspace levert de getypte tekst het zogenaamde masker waarachter men dit kan doen. De motivaties hiervoor zijn variërend. Mannen zijn nieuwsgierig naar hoe het is een vrouw te zijn of zoeken een bepaalde aandacht die vrouwelijke personages ontvangen. Vrouwen willen vermijden seksueel te worden lastiggevallen of voelen zich als man in de MUD vrijer om assertief te zijn. Voor weer anderen (mannen of vrouwen) kan het een manier zijn te experimenteren met hun seksualiteit.

3.7 Identiteitswerkplaats

De virtuele cultuur is een cultuur van simulatie, een cultuur van beelden zonder een noodzakelijke fysieke realiteit erachter en van kopieën zonder originelen (Baudrillard, 1994, p.3). Sherry Turkle (1997, p.10) suggereerde dat het onze ideeën over onze gedachten, ons lichaam en onszelf beïnvloedt. Het verandert tevens onze ideeën over relaties, gezelligheid en de vormen van menselijke communicatie die we als 'echt' en 'betekenisvol' beschouwen. Sommige mensen leiden dubbellevens of meervoudige levens in cyberspace, ook met verschillende gender-identiteiten. Danet (1996) gelooft dat het gebruik van identiteitsmaskers op deze manier een bewustzijnsproces tot stand

brengt over gender-vraagstukken en dat het zal bijdragen tot de manier waarop we tegen gender aan zullen gaan kijken.

Rheingold erkent de groter wordende mogelijkheden die de vrijheid van virtuele gemeenschappen zonder fysieke lichamen heeft, vooral in MUDs waar men niet alleen met meerdere identiteiten kan spelen, maar waar dat zelfs aangemoedigd wordt. Hij duidt daarbij op Meads werk die spel als een krachtige vorm van leren zag. MUDs zijn ruimtes om met identiteit te spelen: "intellectual playgrounds" die mensen kunnen gebruiken om bepaalde aspecten van persoonlijke en gemeenschapsidentiteit van bepaalde kanten te onderzoeken die in het echte leven niet mogelijk zijn. Deze gemeenschappen worden omschreven als referentiegroepen, of "affinity groups - related not by blood, but by choice" (Rheingold in Meyers, z.j.).

Virtuele werelden vormen een rijke psychologische speelplaats. Door de vrij grote anonimiteit van de speler en door de reële afstand tot de medespelers in real life wordt communicatie in de MUD vooral gekenmerkt door een grotere ongeremdheid dan in real life. Door deze anonimiteit en ongeremdheid zijn MUDs voor veel mensen een werkplaats voor identiteit. Veel spelers beseffen dat ze online ietwat anders zijn dan offline en dat leidt tot een reflectie op wie ze zijn in real life (Bruckman, z.j.). Mensen die in real life niet snel iemand durven aan te spreken of zich überhaupt durven te uiten in real life zoeken vaak toevlucht tot de wereld van de MUDs. Een paradox in dit geheel is dat de wereld van de MUD bovenal *sociaal* is.

Turkle, een psychologe, deed onderzoek in enkele MUDs en beschreef in haar boek hoe het identiteitsspel in haar optiek plaatsvindt in de MUDs. Zij schrijft over anonimiteit in de MUDs: "The anonymity of MUDs (...) gives people the chance to express multiple and often unexplored aspects of the self, to play with their identity and to try out new ones" (1997, p.12). Turkle beschrijft virtuele gemeenschappen als plekken waar mensen niet alleen auteurs zijn van een tekst, maar ook van zichzelf.

De MUD biedt dus, aldus Turkle, aan individuen de ruimte om nieuwe delen van zichzelf uit te drukken. Ze bekijkt hoe de virtuele personages de real life identiteit beïnvloeden (1997, p.23). Daarbij schetst zij de personages en de real life identiteit alsof deze twee los kunnen staan van elkaar. Het fysieke leven en het MUD leven langs de grenzen tussen zelf en spel, zelf en rol, zelf en simulatie. Turkle noemt MUD-spel een werkplaats voor identiteit waar mensen kunnen spelen met hun eigen grenzen, waar ze kunnen zijn wie men in real life graag zouden willen zijn (al is het maar voor even). Veel spelers beseffen dat ze in de virtuele wereld ietwat anders zijn dan daarbuiten en dat leidt tot een reflectie op wie ze zijn in het fysieke leven.

De metafoer van MUDs als speelveld of werkplaats voor identiteiten is de basis voor Turkle's uiteindelijke model voor identiteit: "the flexible self". Het is een idee van het zelf dat vloeiend is vanwege haar multipliciteit (ze kent meerdere rollen) en dat tegelijkertijd een eenduidige identiteit houdt. De flexibele zelf bestaat uit individuele fragmenten die in wisselwerking bestaan met elkaar en met de buitenwereld. In die wisselwerking wordt het zelf constant herzien en aangepast.

3.8 LambdaMOO onderzocht

LambdaMOO is de oudste en grootste MUD ter wereld. Spelers loggen er in en creëren een personage om er met andere spelers te kunnen communiceren: LambdaMOO is een sociale MUD. In onderzoek van Ryan (1995) is aan spelers gevraagd waarom ze LambdaMOO betreden, hoe zij zich in die virtuele wereld gedragen en wat hun opinie is met betrekking tot LambdaMOO. De resultaten waren: LambdaMOO wordt gebruikt om er met andere (bevriende) spelers te kunnen praten, om aan de virtuele wereld mee te bouwen en om recente gebeurtenissen en politieke bewegingen in de MUD te kunnen volgen. De ondervraagden wilden zich in LambdaMOO niet anders voordoen dan in real life, hoewel de mogelijkheid hiertoe vanwege de anonimiteit altijd aanwezig was.

In zijn onderzoek onder 222 spelers van LambdaMOO stelde Ryan onder andere de volgende vragen:

1) Wat was je eerste indruk van LambdaMOO?

De antwoorden op deze vraag zijn als volgt weergegeven door Ryan:

antwoord	aantal (in %)
positive social aspect - positief sociaal aspect van LambdaMOO	14
liked LambdaMOO - LambdaMOO werd leuk gevonden	10
outlet for programming - een plek om te kunnen programmeren	9
confusing - verwarrend	7.5
didn't like LambdaMOO - vond LambdaMOO niet leuk	5
thought LambdaMOO was fun - LambdaMOO was grappig	4
found LambdaMOO amazing - vond LambdaMOO fantastisch	4

De rest van de antwoorden (46.5%) is niet in categorieën geplaatst, deze bleken te divers, aldus Ryan.

Over het algemeen waren de respondenten vrij positief over de eerste keer in de MUD. De mensen die het verwarrend ("Confusing") vonden werden vooral overvallen door de grote hoeveelheid tekst die in het beeldscherm verscheen omdat de nieuwkomer in een ruimte was waar veel mensen tegelijkertijd met elkaar aan het praten waren. De mensen die LambdaMOO maar niks vonden waren de mensen die het sociale thema van de MUD niet leuk vonden. Zij waren over het algemeen op zoek naar MUDs of internet-sites met een fantasy-thema.

2) Waarom maak je gebruik van LambdaMOO?

58% van de respondenten antwoordde op deze vraag dat hij of zij vooral LambdaMOO betrad voor de persoonlijke relaties die hij of zij in de MUD had of kon maken. Deze mensen deden dat vooral om in contact te blijven met een select groepje mensen met wie men in de MUD intussen een vriendschappelijke band had opgebouwd. Een andere grote groep (20% van de respondenten) zei dat men de MUD betrad voor meer praktische zaken zoals het lezen van e-mail of het volgen van politieke zaken binnen de MUD. De overige 22% van de antwoorden noemt hij in zijn artikel niet.

3) Wat doe je in LambdaMOO tijdens een bezoek aan deze wereld?

In de tabel hieronder staat aangegeven welke activiteit men voornamelijk ondernam in LambdaMOO.

antwoord	aantal (in %)
interacting - interacteren met medespelers	60.4
exploring the environment - de MUD-omgeving bestuderen	21.4
programming - Programmeren	16.1
could not decide - wist niet precies welke activiteit men voornamelijk ondernam	2.1

De voornaamste bezigheid volgens de LambdaMOO-spelers is dus het interacteren met anderen.

4) Welke naam heb je in LambdaMOO?

De antwoorden op deze vraag zijn als volgt weergegeven door Ryan:

antwoord	aantal (in %)
real life naam voor het personage	19.7
referentie aan een iets (film, boek, televisie)	19.6
nickname (bijnaam) uit real life	11.5
fantasy zonder referentie aan iets bestaands	11.5
interesse-veld (hobby of studie)	8.1
een grapje	7.7
betekent niets	4.3
	17.6

De rest van de antwoorden (17.6%) is niet in categorieën geplaatst, deze bleken te divers, aldus Ryan.

Uit de tabel blijkt dat spelers in LambdaMOO over het algemeen hebben namen die refereren aan de naam die men in real life heeft of aan een hobby of andere bezigheid uit real life.

5) Geef een uitleg bij je beschrijving in LambdaMOO.

40.4% van de respondenten antwoordde dat de beschrijving die hun personage in de MUD had een "real life beschrijving" was: een beschrijving van de persoon die zij in real life zijn. Veel van deze respondenten vermeldden wel dat zij in het begin beschrijvingen hadden die afweken van wie zij in real life waren (fantasy-beschrijvingen), maar dat men dat na verloop van tijd weer had veranderd naar een beschrijving die meer op henzelf sloeg, omdat ze zich niet op hun gemak voelden met de creatie van een façade. 14.5% van de respondenten antwoordde dat de beschrijving op een fantasy-beschrijving sloeg: de beschrijving van een fantasy-figuur dat men meestal speelde in de MUD. Een andere groep van 11% van de respondenten zei een beschrijving te hebben die "niets betekent": ze hadden de beschrijving in een paar tellen gemaakt zonder er echt bij na te denken. De rest van de antwoorden was te divers om te percenteren.

6) Gedraag je je als personage in de MUD anders dan in real life?

Op deze vraag antwoordde het grootste deel van de respondenten (61%) dat zij zich niet anders gedroegen wanneer zij als het personage inlogden op LambdaMOO. 23% van de respondenten gaf aan dat hij of zij wel had ervaren in de MUD zich wel iets anders te gedragen dan in real life. De overige respondenten antwoordden dat zij misschien een heel klein beetje anders waren dan in de MUD, maar dat zij niet konden aangeven op welke manier dat dan was.

Bovenstaande onderzoeksvragen uit het onderzoek van Ryan heb ik hier genoemd omdat ze aansluiten bij mijn onderzoeksonderwerp. Ik heb deze vragen dan ook gesteld in mijn onderzoek en zal ze in hoofdstuk vijf vergelijken met de antwoorden die Ryan in zijn onderzoek tegenkwam.

3.9 Probleemstelling en onderzoeksvragen

De literatuur die ik in hoofdstuk twee en in dit hoofdstuk beschreef en de ervaringen die ik reeds in het onderzoeksveld voorafgaand aan het onderzoek had opgedaan, brachten mij op de volgende probleemstelling en de daarbij behorende onderzoeksvragen.

In dit hoofdstuk schreef ik dat in de Amerikaanse MUDs, zoals die beschreven zijn in de genoemde onderzoeken, veel wordt gespeeld met identiteit. Turkle heeft het over een identiteitswerkplaats en auteurs als Danet hebben het over een masker dat men draagt in de MUD. Door het anonieme karakter van het medium kunnen mensen in de MUD spelen met identiteit, zich anders voordoen dan zij in real life zijn en kunnen zij zo de grenzen verkennen van hun eigen identiteit. In mijn onderzoek stel ik mij de vraag of dat in de grootste MUD van Nederland, de Digitale Metro, ook opgaat. Ik ken deze MUD goed en ik ervoer tijdens mijn vele bezoeken aan deze virtuele wereld de anonimiteit in veel mindere mate dan men die in de Amerikaanse literatuur beschreef. Ik wil dus weten of de 'identiteitsmaskers' zoals hiervoor beschreven ook in de Metro aanwezig zijn en of mensen zich hier ook bewust anders voordoen dan zij in real life zijn. In de MUD kan de speler immers zelf bepalen hoe zijn of haar personage invulling krijgt. Vindt er in de Metro een identiteitsspel plaats en wat betekent de Metro voor de identiteit van de bewoners? Ik wil uitspraken doen over de manier waarop identiteit via communicatie een plaats krijgt in de Metro.

In de Amerikaanse literatuur wordt het MUD-spel ook wel beschreven als een ontsnappen aan de werkelijkheid: men weg uit het 'hier en nu' wanneer men stapt in een andere wereld, de wereld die MUD heet. Hiermee wordt er een duidelijk verschil aangegeven tussen real life en de wereld in de MUDs. Het idee heerst dat mensen zich in de MUD totaal anders voor kunnen doen dan zij in de werkelijkheid zijn en dat real life helemaal wordt afgesloten wanneer men zijn of haar toetreding neemt tot de virtuele wereld. Ik stel mij aan de hand van de literatuur en aan mijn bevindingen uit de Metro de vraag of dit in de Nederlandse MUDs op gaat. Welke verschillen zijn er te benoemen tussen de Amerikaanse onderzoeken en de bevindingen uit mijn onderzoek en waaruit zijn die verschillen te verklaren?

Ik wil in mijn onderzoek de *eigenheid* van de Metro onderzoeken: wat heeft de Metro dat andere MUDs niet hebben, oftewel: waarom is dit de favoriete MUD van de Metro-bewoners? Er zijn immers vreselijk veel meer MUDs te vinden op internet.

Vanuit communicatiewetenschappelijk oogpunt levert deze scriptie een bijdrage aan de lopende discussie over identiteit op het internet. Identiteitsbeleving is voor mensen de ultieme manier van communicatie: in en door communicatie geeft men vorm aan de identiteit en identiteit bepaalt de manier waarop iemand communiceert. In deze scriptie verricht ik een onderzoek naar een vrij nieuwe identiteitsfeer, namelijk de *virtuele identiteit*.

Bovenstaande vragen tracht ik te beantwoorden met behulp van vier onderzoeksvragen die ik hieronder zal toelichten.

1. Hoe ziet de cultuur van de Metro eruit?
2. Hoe communiceren spelers in de Metro?
3. Hoe geven mensen vorm aan het personage in de Metro?
4. Hoe vindt het identiteitsspel plaats in de Metro?

3.10 Vraagstellingen in het onderzoek

Uit bovenstaande onderzoeksvragen vloeien enkele vraagstellingen die ik in mijn onderzoek zal gebruiken in de interviews. De vraagstellingen zijn gebaseerd op mijn ervaringen die ik reeds had opgedaan in het onderzoeksveld en de vragen die dat opriep met betrekking tot het concept *virtuele identiteit*. Daarnaast zijn de vraagstellingen gebaseerd op de literatuur in dit hoofdstuk en dan met name op het onderzoek van Ryan omdat zijn vraagstellingen goed aansluiten bij de vragen die ik in mijn onderzoek ook stel en ik zodoende een vergelijking kan maken tussen beide resultaten.

Aan de hand van de onderzoeksvragen zal ik de vraagstellingen in mijn onderzoek toelichten.

Onderzoeksvraag 1 Hoe ziet de cultuur van de Metro eruit?

In hoofdstuk twee beschreef ik cultuur als "het geheel van gedeelde betekenissen". Ook gemeenschappen als de Metro hebben een cultuur: een set van waarden en normen die de eigenheid van de MUD draagt. Ik wil het eigene van de Metro-cultuur formuleren omdat ik wil kunnen beschrijven of en zo ja, welke verschillen er zijn tussen deze MUD en de MUDs die ik tegenkwam in de literatuur.

Met betrekking tot deze onderzoeksvraag heb ik de volgende vraagstellingen geformuleerd:

-Hoe vaak ben je in de Metro en hoe lang ben je in de Metro per dag?

Met deze vraag wil ik te weten komen of men graag in de Metro komt

-Wat doe je in de Metro?

-Wat trekt je aan in de Metro?

-Waarom ga je de Metro in?

Aan de hand van deze drie vragen wil ik kunnen beschrijven waarom de Metro interessant is voor de respondenten. Ryan stelde deze vragen ook in zijn onderzoek (vraag 3 en 2, zie pagina 31 en 32).

-Waarom ging je de eerste keer de Metro in? En wat vond je er toen van?

Met deze vraag wil ik een stukje historie van de respondent kunnen beschrijven en wil ik tevens een opstap maken naar de volgende vraag. Ryan stelde deze vraag ook in zijn onderzoek (vraag 1, zie pagina 31).

-Is de Metro veranderd sinds de eerste keer dat je in de Metro kwam?

Wanneer respondenten omschrijven dat de Metro veranderd is in de tijd dat zij in de Metro komen, beschrijven zij impliciet reeds een deel van de cultuur: een cultuur die op dit moment anders is dan wanneer zij de Metro voor het eerst betraden.

-Denk je dat de Metro een eigen cultuur heeft?

Met deze vraag vraag ik direct aan de respondenten of zij de eigenheid van de Metro kunnen beschrijven.

-Zou je de Metro kunnen missen en waarom?

Wederom een vraag om de eigenheid van de Metro te kunnen omschrijven: wat zou men aan de Metro missen wanneer die er niet meer was?

-Als je over de Metro vertelt aan vrienden of familie, wat voor 'wereld' heb je dan in gedachten? Hoe zie jij de Metro?

Deze vraag sluit aan bij het idee van cyberspace: de wereld die men zich in zijn vormt van de virtuele wereld waarin men zich begeeft. Door te vragen hoe men deze wereld uitlegt aan vrienden kom ik mijns inziens tot een betere beantwoording van de vraag dan wanneer ik direct zou vragen hoe de Metro eruit ziet.

Onderzoeksvraag 2 Hoe communiceren spelers in de Metro?

Om vast te kunnen stellen hoe mensen aan identiteit vormgeven binnen een gemeenschap en welke betekenisverlening daarmee gepaard gaat dient men allereerst weer te geven hoe men in die gemeenschap met elkaar communiceert. Dan wordt immers duidelijk hoe men boodschappen aan elkaar overbrengt en welke betekenis zij verlenen aan elkaar en aan de situatie. Deze onderzoeksvraag is tevens interessant omdat in literatuur vaak wordt geschreven dat het communiceren in MUDs een nieuwe manier van communiceren is (Turkle, 1997). Ik vraag mij af of dit waar is. Om die vraag te kunnen beantwoorden zal ik moeten kunnen zeggen welke verschillen er zijn tussen het communiceren in de MUD en het communiceren in een face-to-face gesprek. Hierbij baseer ik mij onder andere op de verschillen die Carlstrom in haar onderzoek noemde tussen communicatie in real life en virtual life (zie pagina 24). Ik zal dus een beschrijving geven van de manier waarop men in de Metro communiceert. Dit zal gebeuren op basis van de kennis die ik heb opgedaan tijdens participatie in het veld en na gesprekken met de respondenten.

In de interviews stelde ik met betrekking tot deze onderzoeksvraag de volgende vraag aan de respondenten:

Ken je mensen uit de Metro ook irl en merk je verschil in de manier van praten?

Hiermee tracht ik een overzicht te kunnen krijgen van verschillen in communiceren tussen de face-to-face gesprekken en de gesprekken in de Metro tussen mensen die elkaar in real life ook kennen.

Onderzoeksvraag 3 Hoe geven mensen vorm aan het personage in de Metro?

In de voorgaande paragrafen beschreef ik aan de hand van Amerikaanse onderzoeken hoe personages in Amerikaanse MUDs vorm krijgen. Daarbij stelde ik mij de vraag hoe dit in de Metro gebeurt. Dit onderzoek ik onder andere door de respondenten de volgende vragen te stellen:

-Hoe heet je in de Metro en waarom heb je die naam?

-Geef een uitleg bij de beschrijving van je Metro-personage

MUD-spelers geven actief vorm aan hun identiteit door de beschrijving van het personage en de naam die zij aan het personage geven. Uit Amerikaanse onderzoeken bleek dat mensen vaak een fantasie-naam dragen en een fantasierijke beschrijving dragen of eentje waarin men zich flatteuzer schetst dan men in werkelijkheid is. Ik stel mij de vraag of dit in de Metro ook het geval is. Deze vragen sluiten aan bij respectievelijk vraag 4 en 5 uit het onderzoek van Ryan (zie pagina 32).

Onderzoeksvraag 4 Hoe vindt het identiteitsspel plaats in de Metro?

In voorgaande paragrafen werd beschreven hoe veel MUD-spelers in Amerika in de MUD spelen met hun identiteit: zij verkennen de grenzen van hun identiteit door verschillende rollen te spelen in de MUD. Vooral het aspect van het gender-vraagstuk wordt daarbij veel belicht. Ik vraag mij af of dit in de Nederlandse Metro ook zo speelt. Naar aanleiding van mijn ervaring in de Metro verwacht ik dat men niet al te sterk met verschillende rollen speelt, maar dit wil ik graag onderzoeken: in hoeverre gaat het idee van spelen met identiteit op voor deze MUD en hoe denken de bewoners over dat identiteitsspel? Voor de beantwoording van deze vragen heb ik de volgende onderzoeksvraag en enkele stellingen opgesteld:

Heb je iets aan het Metro'en in je dagelijkse leven?

Met deze vraag wil ik de wisselwerking tussen de virtuele identiteitsfeer en de identiteitsfeer uit real life weergeven.

Omdat het moeilijk is om mensen direct vragen te stellen over identiteit heb ik een aantal stellingen opgesteld. De respondenten mogen per stelling aangeven in welke mate zij het ermee eens zijn: van *'helemaal mee eens'* tot *'geheel mee oneens'*.

-In de Metro kan ik beter over problemen praten dan in real life

-In de Metro kan ik meer mezelf zijn dan in real life

- In de Metro spreek ik mensen makkelijker aan dan in real life*
- In de Metro maak ik sneller ruzie dan in real life*
- In de Metro kan ik bepaalde eigenschappen van mezelf beter naar voren laten komen*
- Als ik me in real life niet prettig voel, dan ga ik de Metro in*
- Als ik me in real life niet prettig voel, dan ben ik ook niet gezellig in de Metro*
- Door het Metro'en voel ik me in real life zekerder van mezelf*
- Sinds ik in de Metro kom, durf ik in real life meer te zeggen tegen mensen*
- In de Metro kan ik me voordoen als iemand anders.*

Nu de probleemstelling en de vraagstellingen duidelijk zijn kan het onderzoek van start. In het volgende hoofdstuk zal ik mijn onderzoek beschrijven: welke stappen nam ik, wie onderzocht ik en hoe?

4 Onderzoek naar Identiteit in de Metro

4.1 Inleiding

Naar aanleiding van de probleemstelling en de onderzoeksvragen die ik aan het eind van hoofdstuk drie beschreef zal ik in dit hoofdstuk een overzicht geven van het onderzoek dat ik hield in de Digitale Metro in 2000. Ik zal allereerst een beschrijving geven van het onderzoeksveld, de Metro. Daarna zal ik de theorie rond kwalitatief onderzoek in de sociale wetenschappen beschrijven en tenslotte geef ik een beschrijving van de onderzoeksmethoden die ik in mijn onderzoek hanteerde. De resultaten van het onderzoek staan weergegeven in hoofdstuk vijf.

4.2 Het onderzoeksveld: de Metro

De Digitale Stad van Amsterdam, kortweg DDS genoemd, heeft vele projecten onder haar beheer zoals het verzorgen van dataverkeer, gratis e-mail, mailinglists en verhuur van dataruimte bedoeld voor internet. Een van de projecten is de Digitale Metro: een ondergrondse stad van DDS in de vorm van een MUD. Deze virtuele gemeenschap is een van de virtuele gemeenschappen die Nederland telt en zij is tevens de grootste en de oudste. De Metro bestaat sinds mei 1994 en het thema van de MUD is Amsterdam. De virtuele wereld is gebouwd rond het stratenplan van Amsterdam, compleet met grachtenhuizen, de bekende pleinen en straten en een metro-lijn. Vroeger reed de metro echt door deze ondergrondse stad, maar tegenwoordig komt men slechts af en toe een deel van het spoor tegen en voor de meeste bewoners wijst alleen nog de stationshal op het bestaan van een metro-lijn in de Metro. Het thema 'Amsterdam' is na verloop van tijd ook een beetje uit de MUD verdwenen. De meeste huizen die door de bewoners gebouwd worden zijn niet meer gebonden aan het stratenplan, maar zweven nu los in de virtuele wereld. Aangezien men in een MUD geen straat nodig heeft om in een huisje van een bewoner te komen, kunnen de bewoners zich nog steeds door de wereld verplaatsen en bij elkaar op bezoek gaan in hun huisjes.

De hiërarchie in de Metro is ongeveer dezelfde als in de meeste MUDs die in de Amerikaanse onderzoeken beschreven zijn. Wanneer een persoon voor het eerst de Metro binnentreedt is hij (of zij) een bezoeker. De bezoeker kan de wereld aanschouwen en kan kennismaken met de communicatietechnieken en de sociale regels die binnen de Metro gelden. De bezoeker leert zelf een eigen naam in te stellen, het geslacht van zijn

of haar personage in te stellen en deze personage een beschrijving geven. Wanneer men dit kan, is de bezoeker rijp voor het Bouwvakkerschap: de bezoeker wordt bewoner en krijgt de titel Bouwvakker zodat ook deze bewoner actief kan gaan meebouwen aan de wereld van de Metro. Bouwvakkers kunnen huisjes maken om in te wonen en objecten zoals die in hoofdstuk een beschreven zijn: huisdieren, stoelen, auto's, eigenlijk kan men alles maken wat de fantasie kan bedenken. Zo helpt iedere bewoner mee aan de opbouw van de Metro die steeds rijker wordt aan objecten.

Wanneer Bouwvakkers vragen hebben over de bouwsels of wanneer zij problemen hebben met medebewoners dan kunnen zij zich wenden tot Hulpvaardige Bouwvakkers (ook wel HB-ers genoemd). Deze HB-ers zijn Bouwvakkers die hun sporen in het bouwvakkerschap verdiend hebben en die verkozen zijn tot helpers. Zij staan de Bouwvakkers met raad en daad terzijde. Een derde groep bewoners van de Metro zijn de Oppers: zij beheren de database van de Metro en handhaven de orde. Zij hebben toezicht op en toegang tot alle delen van de virtuele wereld. De Metro heeft op dit moment (februari 2001) 1472 personen waarvan 785 bezoekers. Er zijn dus momenteel 687 bewoners die als volgt te groeperen zijn binnen de hiërarchie:

	Mannen	Vrouwen	Totaal
Bouwvakker	415	237	652
HB-er	19	2	21
Opper	10	4	14
Totaal	444	243	687

Tabel 4.1. De populatie van de Metro (met uitzondering van de bezoekers) per 31 januari 2001.

Uit bovenstaande tabel is af te leiden dat 94% van de bewoners Bouwvakker is, 3% is Hulp-Bouwvakker en 2% van de populatie wordt gevormd door de Oppers. In deze berekening heb ik de Bezoekers niet meegerekend. Bezoekers zijn mensen die in de Metro (nog) geen status van Bouwvakker hebben. Over het algemeen zijn het spelers die voor het eerst de Metro betreden om er eens rond te kijken. Voor mijn onderzoek naar Metrobewoners en virtuele identiteit zijn zij van gering belang en daarom zijn zij in het onderzoek niet meegerekend.

Tevens is uit de tabel te berekenen dat 64.6% van de bewoners een mannelijk geslacht hebben ingesteld en 35.4% een vrouwelijk geslacht. Dit is onder de verschillende groepen bewoners als volgt verdeeld: 63.7% van de Bouwvakkers, 90.5% van de HB-ers en 71.4% van de Oppers heeft een mannelijk geslacht.

4.3 Waarom kwalitatief onderzoek

In kwalitatief onderzoek staat een open benadering centraal. In tegenstelling tot kwantitatief onderzoek is het theoretisch kader van tevoren niet uitgewerkt en het onderzoek heeft een open design: van tevoren staat nog niet vast welke analysestappen er gebruikt zullen worden. Deze wordt gaandeweg het onderzoek uitgewerkt. Via een afwisseling van analyse, observatie en reflectie krijgt de probleemstelling gaandeweg het onderzoek steeds meer vorm. Zo kunnen belangrijke begrippen en theoretische achtergronden tijdens het onderzoek een aanvullende of nieuwe invulling krijgen en werkt men via constante analyse en reflectie naar een uiteindelijke beantwoording van de onderzoeksvragen toe (Wester, 1995, p.46). De literatuurstudie uit hoofdstuk drie heb ik op deze manier toegepast. Door analyse van de literatuur en reflexie op mijn onderzoek kon ik de vraagstellingen en mijn ideeën gaandeweg het onderzoek steeds weer bijstellen. Bij de bespreking van de onderzoeksprocedure (4.4.2) heb ik dit verder toegelicht.

Enkele belangrijke kenmerken van kwalitatief onderzoek binnen de sociale wetenschappen worden genoemd in de stroming van het symbolisch interactionisme. In hoofdstuk twee beschreef ik reeds de ideeën van enkele grondleggers van het symbolisch interactionisme: G.H. Mead en E. Goffman. Het symbolisch interactionisme stelt de interactie door middel van symbolische betekenisverlening tussen individuen en de situatie waarin zij verkeren centraal binnen het onderzoek. Daarbij vraagt men zich af hoe mensen hun werkelijkheid creëren. Welke interpretaties geven mensen aan de sociale omgeving waarbinnen zij verkeren en hoe vertalen zij dat in hun interactie? Interactie wordt daarbij opgevat als de symbolische overdracht van informatie aan communicatiepartners. Oftewel: alles waarmee men een boodschap overbrengt aan elkaar. Zoals dat in hoofdstuk twee reeds beschreven is, kan die boodschap zeer ruim worden opgevat. Het betreft dus niet enkel gesproken tekst, maar ook gebaren, gelaatsuitdrukkingen en kenmerken van de omgeving waar de communicatie plaatsvindt. Een onderzoeker die vanuit dit perspectief het onderzoeksveld betreedt zal moeten trachten de betekenisverlening van de individuen in dat veld te reconstrueren. Een handig hulpmiddel bij deze reconstructie is het participerende onderzoek waarmee de onderzoeker kennis kan maken met de betekenisverlening door de betrokkenen. De onderzoeker tracht zo goed mogelijk te begrijpen hoe de leefwereld van de betrokkenen eruit ziet door zo dicht mogelijk bij hen te staan.

Deze betrokkenheid is tevens een bekend gevaar bij deze manier van onderzoeken. De onderzoeker staat immers zo dicht bij het veld dat het tevens moeilijker zal zijn afstand te nemen van het materiaal om het voor het onderzoek te kunnen beschrijven. In literatuur wordt in dat geval wel gesproken over *going native*: er vindt een over-identificatie plaats door de onderzoeker met de onderzochte personen in het onderzoek (Wester, 1995, p.106). De onderzoeker dient zich wel degelijk te identificeren met de onderzochte groep om het perspectief van de onderzochten zo adequaat mogelijk proberen weer te geven. Maar de onderzoeker moet uiteraard wel zijn uiteindelijke doelstelling in de gaten blijven houden en moet vanuit dat oogpunt het onderzoeksveld van vele kanten kunnen belichten, waaronder de kant van de 'buitenstaander' om zodoende een duidelijke beschrijving te kunnen geven van het veld. Het gevaar schuilt er vooral in dat de onderzoeker tijdens zijn beschrijving van het onderzoeksveld

bepaalde aannames voor lief neemt die voor mensen buiten het veld helemaal niet zo vanzelfsprekend hoeven te zijn en die dan tot onduidelijkheden in het onderzoek kunnen leiden. Wester geeft in zijn boek een methode om dit proces enigszins in de hand te houden. Hij beschrijft dat de onderzoeker zijn aantekeningen uit het begin van het onderzoek dient te vergelijken met de latere aantekeningen wanneer het gezichtspunt over genomen zou zijn. Daarnaast kunnen eigen interpretaties vergeleken worden met die van informanten uit het veld of kunnen ze besproken worden met mensen die geen deel uitmaken van het onderzoeksveld. In mijn onderzoek stuitte ook ik op het probleem van *going native*, met name omdat ik het onderzoeksveld al geruime tijd ken als bewoner van de Metro. Ik heb dit trachten op te lossen door gesprekken met informanten uit het veld en door besprekingen van mijn gegevens met personen die het onderzoeksveld niet kennen. Naar aanleiding van deze gesprekken heb ik enkele beschrijvingen van situaties uit de Metro enigszins verduidelijkt. Zo heb ik in de bijlagen twee log-bestanden van Metro-bezoeken toegevoegd (bijlagen V en VII). Een log-bestand is een letterlijke weergave van de tekst die de speler in beeld krijgt tijdens het bezoek aan de MUD. Het log-bestand in bijlage V is voorzien van een uitleg van verschillende gebeurtenissen en aandachtspunten uit het onderzoeksveld.

Een ander kenmerk van kwalitatief onderzoek is triangulatie. Onder triangulatie verstaat men binnen de kwalitatieve methodologie: het onderzoeksveld op verschillende manieren benaderen (Wester, 1995, p17). Ik heb dit in mijn onderzoek invulling gegeven door een groep mensen op twee manieren te interviewen (via een vragenlijst die via e-mail verstuurd is en via een interactief online interview), door een document-analyse te houden op log-bestanden uit de Metro, door gesprekken te voeren met belangrijke sleutelfiguren binnen het veld: een Opper en enkele Bouwvakkers en door gebruik te maken van mijn eigen ervaringen in het onderzoeksveld.

Exploratief kwalitatief onderzoek is veelal onderzoek op kleine schaal. Er is nog niet veel kwalitatief onderzoek verricht naar identiteit in MUDs dus ook mijn onderzoek is, vooral gezien het ontdekkende karakter, kleinschalig van aard. De populatie van de Metro is relatief klein en aangezien ik mij in mijn onderzoek beperk tot deze MUD zal ik mij enkel kunnen wenden tot deze mensen. Ik wil inhoudelijke uitspraken doen over de manier waarop identiteit via communicatie een plaats krijgt binnen deze MUD. Naar mijn mening kan dat het best onderzocht worden in een kwalitatief onderzoek bestaande uit interviews en analyse van gesprekken vanwege het open karakter van deze onderzoeksmethode. Ik wil een omschrijving geven van identiteitsvorming door mensen en daarvoor zijn interviews het best bruikbaar. Daarnaast zijn de Amerikaanse onderzoeken die ik in hoofdstuk drie beschreef ook kwalitatieve, beschrijvende onderzoeken. Om gegevens uit die onderzoeken te kunnen vergelijken met resultaten uit mijn eigen onderzoek dien ik een vergelijkbaar onderzoek te houden in de Nederlandse MUD.

De aard van het verschijnsel dat ik wil onderzoeken vraagt om een kwalitatief onderzoek: ik dien een reconstructie te geven van de belevingswereld van de respondenten. Via constante vergelijking van de interviews en door steeds weer terug te koppelen naar de probleemstelling tracht ik een begrip te ontwikkelen die het verschijnsel dat ik wil onderzoeken kan beschrijven. Deze theorie is niet in zijn geheel

ergens te vinden, maar deze dien ik zelf te construeren door analyse van en constante terugkoppeling naar mijn materiaal.

Het type vraagstelling dat ik in mijn onderzoek hanteer is open. Dit is ook een kenmerk van kwalitatief onderzoek: de onderzoeksbenadering is zo open mogelijk. Ik wil tijdens de interviews kunnen doorvragen op de antwoorden die ik van mijn respondenten krijg. Zelfs de stellingen die ik aan de respondenten voorleg zijn gedeeltelijk open van aard. Aan de ene kant dient de respondent weliswaar in zijn of haar antwoord te kiezen uit een vijfpuntsschaal van *helemaal mee oneens* tot *helemaal mee eens*, maar aan de andere kant geef ik de respondenten ruimte om hun antwoord toe te lichten en vraag ik om uitleg waar nodig. In de praktijk bleek dat dit iets minder vaak kon dan ik had gehoopt. Vooral bij e-mail waren de toelichtingen erg kort of helemaal niet aanwezig. In de meeste gevallen heb ik niet opnieuw contact opgenomen met de respondenten om te vragen wat men met de antwoorden bedoelde.

4.4 Onderzoeksmethoden

4.4.1 De onderzoekseenheden

De onderzoekseenheden voor dit onderzoek bestaan uit de Metro en haar bewoners. De deelnemers aan de interviews heb ik door zelfselectie verkregen. Ik heb op een algemeen mededelingenbord in de Metro een boodschap opgehangen. Dit mededelingenbord is voor alle spelers zichtbaar. In figuur 4.1 staat een weergave van de tekst die op het mededelingenbord in de Metro is geplaatst.

Metro-onderzoek! Wie heeft er zin?

Ik doe een onderzoek naar Metrobewoners en aangezien jij een Metrobewoner bent, ben je geschikt voor mijn onderzoek! Ik heb een vragenlijstje voor een interview hier in de Metro, ik kan je de vragen ook mailen. Laat me even weten als je zin hebt om mee te doen! Ik hoor graag van je.
Groetjes, zacha

Figuur 4.1. De tekst van het mededelingenbord in de Metro ter uitnodiging van het onderzoek.

Naast deze oproep heb ik zelf ook bewoners die ik ken aangesproken en gevraagd of zij mee wilden werken aan het onderzoek. Daarnaast heb ik aan sleutelfiguren in de Metro gevraagd of zij mensen wisten die geschikt waren voor het onderzoek, zodat ik uiteindelijk een theoretische steekproef had. Een theoretische steekproef is een steekproefmethode die ervoor zorgt dat de onderzochte populatie vertegenwoordigd wordt in veelsoortige vergelijkingsgevallen. Oftewel: ik wil een steekproef die zo breed mogelijk is en waar verschillende vergelijkingsgevallen in voorkomen die de Metro ieder op eigen wijze vertegenwoordigen. Ik heb er bij de steekproef voor gezorgd dat ik dus zowel mannen als vrouwen in het onderzoek betrok, dat ik Bouwvakkers, Hulp-Bouwvakkers en Oppers in het onderzoek meenam, dat ik mensen interviewde die vaak in de Metro komen en mensen die juist heel weinig in de Metro komen en dat ik zowel

'oldbies' (bewoners die langer dan 365 dagen in de Metro komen) als 'newbies' (bewoners die korter dan 100 dagen in de Metro zijn) in het onderzoek betrokken. Uiteindelijk hebben er tweeënveertig bewoners meegewerkt aan het onderzoek en die zijn als volgt verdeeld over de Metro-populatie:

	Mannen	Vrouwen	Totaal
Bouwvakker	26	8	34
HB-er	6	1	7
Opper	0	1	1
Totaal	32	10	42

Tabel 4.2. De steekproef-populatie voor het Metro-onderzoek (medio 2000)

Uit bovenstaande tabel is af te leiden dat in mijn onderzoek 81% van de bewoners Bouwvakker is, 17% is HB-er en 2% van de populatie wordt gevormd door de Oppers. In de Metro-populatie is 94% van de bewoners Bouwvakker, 3% is Hulp-Bouwvakker en de Oppers vormen 2% van de populatie. De HB-ers zijn in mijn onderzoek relatief meer vertegenwoordigd dan in de Metro-populatie als geheel. Dit is niet expres gedaan, maar is bij toeval zo uitgekomen omdat de steekproef voornamelijk gevormd is door zelfselectie van Metrobewoners en door selectie van informanten uit de Metro. Men kan wel verwachten dat informanten snel geneigd zijn om HB-ers te noemen als belangrijke sleutelfiguren in het onderzoeksveld omdat HB-ers de Metro goed kennen en omdat zij zich vanwege de functie die zij in de Metro vervullen vaak tussen de bewoners begeven.

Uit de tabel is ook te berekenen dat 76.2% van de bewoners een mannelijk geslacht hebben ingesteld en 23.8% een vrouwelijk geslacht. Vergeleken met de Metro-populatie van 64.6% mannen en 35.4% vrouwen blijkt dat de vrouwen in het onderzoek ondervertegenwoordigd zijn.

De vragenlijst, bestaande uit twaalf open vragen en tien stellingen zijn door vierentwintig mensen van de steekproefpopulatie via e-mail beantwoord en achttien mensen hebben de vragenlijst online, in de Metro, beantwoord in een interview waarbij ik direct kon doorvragen op antwoorden die de respondenten mij gaven. Dit voordeel had ik bij de e-mail vragenlijsten uiteraard niet, maar waar ik vragen had heb ik de respondenten later een e-mail gestuurd om om verduidelijking te vragen bij antwoorden die mij niet geheel duidelijk bleken. Alle gegevens zijn door mijzelf geanalyseerd en alle beslissingen die ik daarbij genomen heb, heb ik in memo's genoteerd. Enkele memo's zijn te vinden in de bijlagen: bijlage IV.

Naast de interviews maak ik voor mijn onderzoek tevens gebruik van literatuur: literatuur aangaande Amerikaanse onderzoeken en enkele artikelen van mensen over de Metro. Tenslotte heb ik voor mijn onderzoek mijn eigen Metro-bezoek in een log-bestand bewaard: ieder bezoek aan de Metro is als een tekstbestand opgeslagen⁵. Een dergelijk log-bestand kan gemaakt worden door de tekst uit het beeldscherm te

⁵ Een log-bestand uit een MUD is eigenlijk geen stuk tekst dat als een verhaaltje te lezen is, de MUD is een context die ook beleefd moet worden. De virtuele interactie verliest zijn emotionele en sociale betekenis wanneer het als computer-bestand wordt opgeslagen en later weer wordt gelezen. De pauzes, snelheid en timing van de conversaties gaan dan verloren en die factoren zijn juist zo belangrijk in het aangeven van de betekenis en context in de MUD.

kopiëren en in een tekst-bestand te plakken. Er bestaan ook MUD-programma's waarmee de speler zijn bezoek automatisch kan vastleggen in een log. Ik heb voor de laatste optie gekozen omdat dit eenvoudigweg het handigst is: er wordt automatisch gelogd, alle tekst wordt opgeslagen in een tekstbestand dat men later kan inzien. Uit deze grote hoeveelheid tekst van de log-bestanden zal ik achtergrond-informatie halen alsmede enkele voorbeelden bij de gegevens die ik hier presenteer.

4.4.2 De onderzoeksprocedure

De bewoners die meewerkten aan het onderzoek heb ik gevraagd of zij liever meewerkten via e-mail of via een online interview. In eerste instantie wilde ik het onderzoek alleen via de online interviews doen, maar toen ik van een aantal respondenten de vraag kreeg of zij de vragenlijst ook via e-mail konden beantwoorden, in verband met tijdgebrek van hun zijde, heb ik een aantal mensen de vragenlijst per e-mail opgestuurd. Niet alle respondenten hebben immers het gemak van een internet-aansluiting via kabel en een aantal respondenten wilde de Metro-tijd toch liever besteden aan het interacteren met vrienden dan met het beantwoorden van een aantal vragen, wat over het algemeen toch driekwartier tot een uur in beslag nam. Deze tijdsduur is vertekenend omdat het intypen van een antwoord over het algemeen langer duurt dan wanneer de respondenten het antwoord in real life zouden kunnen uitspreken. Daarnaast konden de respondenten zich tijdens het interview ook met andere zaken bezighouden (zie pagina 45).

De bewoners die geïnterviewd wilden worden heb ik een voor een uitgenodigd in de OnderzoeksHoek: een kamer die ik speciaal voor het onderzoek in de Metro had gecreëerd. In figuur 4.2 is de beschrijving van deze onderzoekskamer in de Metro te zien. De volledige beschrijving van de Onderzoekshoek is te vinden in de bijlagen (bijlage II).

WELKOM :)

Ik, zacha, heb je hier uitgenodigd om deel te nemen aan mijn onderzoekje naar bewoners van de Metro. Ik studeer communicatiewetenschap en ik studeer af op: de Metro!!!

Dat onderzoek klinkt ingewikkelder dan het is. Ik wil voor mijn onderzoekje wat meer inzicht krijgen in wie er zoal in de Metro komt en wat iedereen hier doet. Pak een lekkere stoel en kom even zitten, dan

Figuur 4.2. De beschrijving van de OnderzoeksHoek, een kamer in de Metro waar de online interviews plaatsvonden.

De interviews bestonden uit dertien open vragen en tien stellingen, waarop men kon antwoorden in een vijf-puntsschaal van 'helemaal mee eens' tot 'helemaal niet mee eens':

De open vragen:

1. Waarom heb je deze naam in de Metro?
2. Waarom heb je deze omschrijving voor je personage?

3. Hoe vaak ben je in de Metro en hoe lang ben je in de Metro per dag?
4. Wat doe je in de Metro?
5. Wat trekt je aan in de Metro?
6. Waarom ga je de Metro in?
7. Waarom ging je de eerste keer de Metro in? en Wat vond je er toen van?
8. Is de Metro veranderd sinds de eerste keer dat je in de Metro kwam?
9. Heeft de Metro een eigen cultuur?
10. Heb je iets aan het Metro'en in je dagelijkse leven?
11. Zou je de Metro kunnen missen en waarom?
12. Ken je mensen uit de Metro ook irl en merk je verschil in de manier van praten?
13. Als je in de Metro rondloopt, of als je over de Metro vertelt aan vrienden of familie, wat voor 'wereld' heb je dan in gedachten? Hoe zie jij de Metro?

De stellingen:

- A. In de Metro kan ik beter over problemen praten dan in real life
- B. In de Metro kan ik meer mezelf zijn dan in real life
- C. In de Metro spreek ik mensen makkelijker aan dan in real life
- D. In de Metro maak ik sneller ruzie dan in real life
- E. In de Metro kan ik bepaalde eigenschappen van mezelf beter naar voren laten komen
- F. Als ik me in real life niet prettig voel, dan ga ik de Metro in
- G. Als ik me in real life niet prettig voel, dan ben ik ook niet gezellig in de Metro
- H. Door het Metro'en voel ik me in real life zekerder van mezelf
- I. Sinds ik in de Metro kom, durf ik in real life meer te zeggen tegen mensen
- J. In de Metro wil ik me weleens voordoen als iemand anders

Omdat ik tijdens het onderzoek enkele vragen heb bijgesteld, aangepast of heb toegevoegd zijn er vragen waarop niet alle 42 respondenten een antwoord hebben gegeven. Ik heb dit bij de resultaten van het onderzoek (in hoofdstuk vijf) per vraag aangegeven.

Het voordeel van de open vragen is dat ik als onderzoeker kan doorvragen wanneer een respondent de vraag beantwoordt. Dit is uiteraard niet direct mogelijk wanneer de respondenten de vragenlijst via e-mail beantwoordden, maar ik kon altijd achteraf contact opnemen met de respondenten om indirect door te vragen bij vragen waar wat uitleg vereist was. In enkele gevallen heb ik dan ook om uitleg gevraagd bij de beantwoording van de open vragen. In sommige gevallen heb ik de respondent om nadere uitleg gevraagd omdat de respondent zelf uitging van bepaalde aannames. Zo zei men in de antwoorden weleens "... maar dat weet je zelf ook wel" of "... je weet wel...". In die gevallen heb ik toch nog om nadere uitleg gevraagd omdat ik uiteraard niet in staat ben om conclusies te trekken voor de respondent wanneer deze die niet in eigen woorden heeft omschreven. De stellingen heb ik bij de vragen betrokken zodat ik reacties kon uitlokken zonder dat ik mensen woorden in de mond leg.

Nadelen van het online interviewen kwamen al snel naar voren. Ten eerste is het moeilijk te bepalen wanneer een persoon klaar is met zijn of haar antwoord, aangezien je de persoon niet direct ziet zitten. Je weet niet of de persoon achter zijn of haar toetsenbord nog druk aan het typen is of dat hij of zij zit te wachten op je volgende vraag. Daarnaast kan men tijdens het interview ook bezig zijn met andere zaken zoals

het lezen van e-mail, andere programma's op de computer of communiceren met andere Metro-bewoners via de 'page'-functie, zoals uit figuur 4.3 duidelijk wordt.

```

Je glimlacht, "dus: volgende vraag: Hoe vaak ben je in de Metro?"
trikFIS mompelt, "vuur, vuur..."
Je suggereert, "gasfornuis"
trikFIS glimlacht, "hebbes"
trikFIS mompelt, ""
Je grinnikt, "alles okee?..."
trikFIS legt uit, "ik ging net iets vertellen aan marte en toen logde
ze uit, vlak nadat ze zei dat ze zou wachten"
Je zucht, "da's flauw..."
trikFIS zegt, "anyway:"
Je grinnikt, "ja..."

```

Figuur 4.3. Een voorbeeld van andere bezigheden tijdens het interview: trikFIS zoekt een aansteker en is tijdens het interview via de page-functie in gesprek met een Metro-bewoonster (marte).

4.4.3 Kwaliteitscontroles

Lindlof en Shatzer schrijven in hun artikel (1998, p.178) dat de onderzoeker erop voorbereid moet zijn dat de vertoning van de identiteit van de betrokkenen ambivalent is binnen het virtuele leven. Het is gewoonweg niet mogelijk om de authenticiteit van de informatie die betrokkenen geven op waarheid te staven: men kan niet nagaan of de respondent informatie geeft die 'waar' is. Dit is in ieder onderzoek zo, maar in online interviews werkt het van twee kanten omdat het personage dat de onderzoeker online spreekt ook nog eens een gespeeld personage kan zijn. De onderzoeker zal dus moeten onthouden dat de authenticiteit van informatie minder belangrijk is dan de vraag hoe de virtuele wereld vorm krijgt en hoe deze wereld in relatie staat tot andere sociale omgevingen. Het is dus niet zozeer van belang *wat* men uitsprekt, maar vooral de *manier waarop* de sociale structuren door de handelingen duidelijk worden. Deze geldigheidsproblematiek dient in het onderzoek meegenomen te worden en tegen dit licht dienen de resultaten dan ook geanalyseerd te worden.

Objectiviteit in kwalitatief onderzoek betekent niet dat de gegevens die men verzamelt in bijvoorbeeld interviews 'waar' zijn. In kwalitatief onderzoek slaat objectiviteit op het feit dat de onderzoeker recht moet doen aan de belevingswereld van de respondenten. In dit onderzoek heb ik dit objectiviteitsbeginsel allereerst opgevangen door de mensen online te interviewen. Dit heeft twee redenen:

- 1) de mensen worden *in* het veld ondervraagd over hun personage in dat veld. Bij de interviews die ik in de Metro hield gaat dit idee meer op dan bij de vragenlijsten die ik via e-mail verstuurde, maar beide methoden vinden toch *online* plaats.
- 2) de antwoorden die ik van de respondenten kreeg had ik meteen in een tekstbestand bijeen. Ik had ook meteen de antwoorden van de respondenten in hun *eigen* woorden en dit is voor kwalitatief onderzoek een belangrijk punt: zo kan men zo dicht mogelijk bij de belevingswereld van de respondent blijven.

Een tweede manier waarop ik het objectiviteitsbeginsel heb opgevangen is door te participeren in het onderzoeksveld en door in mijn onderzoek en bij de analyses de

ervaring die ik in de laatste twee jaar in het veld heb opgedaan mee te laten spreken. In kwalitatief onderzoek is participatie in het onderzoeksveld een belangrijk aspect van het onderzoek omdat je op die manier als onderzoeker meer inzicht krijgt in de betekenissen en normen, oftewel de cultuur, van de sociale groep. Lindlof en Shatzer beschreven in hun artikel dat betekenissen en normen van sociale groepen niet alleen in de gedachten van mensen bestaan, maar ook in hun handelingen (1998, p.172). Je kan mensen dus ondervragen over de betekenissen en normen die zij in hun sociale groep hanteren, maar je kan die betekenissen en cultuur ook beschrijven door in het veld de handelingen van de groepsleden te bekijken.

Een ander aspect van kwalitatief onderzoek is, met betrekking tot de betrouwbaarheid van de resultaten, de duidelijkheid van beslissingen die ik gaandeweg het onderzoek genomen heb. De beslissingen die ik tijdens het onderzoek nam en de ideeën die ik had heb ik steeds opgeschreven in memo's: geheugensteuntjes en aantekeningen waarmee ik achteraf het beslissingsproces kon reconstrueren. Het is echter niet mogelijk om alles in reglementering vast te leggen omdat kwalitatief onderzoek zich daar niet voor leent. Kwalitatief onderzoek is een constante vergelijking tussen materiaal, onderzoeksveld en theorie en binnen dat idee kan er tijdens het onderzoek nog weleens wat veranderen aan een interviewvraag of de uitwerking van een theorie. De enige manier om dit zoveel mogelijk op te vangen is door het gebruik van memo's. Deze zijn te lezen in bijlage IV. Hierop is te zien welke beslissingen ik tijdens het onderzoek nam en waarom ik deze stappen ondernam. Bij het literatuur-onderzoek heb ik hetzelfde gedaan om een structuur vast te kunnen houden gedurende het totale onderzoek. Een voordeel van literatuur-memo's is dat later eenvoudig terug te zoeken is waarom bepaalde literatuur op een bepaald moment in het onderzoeksproces van belang werd geacht voor het onderzoek en soms ook waarom literatuur niet meer van toepassing bleek. Snel opzoeken van belangrijke informatie is tijdens het schrijfproces een grote handigheid.

Interne betrouwbaarheid in een onderzoek betreft de vraag of de onderzoeker steeds dezelfde beslissingen heeft genomen. Bij het maken van de profielschetsen ben ik steeds zo dicht mogelijk bij de antwoorden van de respondent gebleven. Het toekennen van de antwoordcategorieën bij de antwoorden op de interviewvragen heb ik in één keer gedaan: alle interviews achter elkaar, zodat er zo weinig mogelijk discrepantie zou zijn in de toekenning van de antwoordcategorieën bij de antwoorden.

4.4.5 Onderzoeksopzet

In kwalitatief onderzoek gelden als uitgangspunten globale ideeën die via uitgebreide terreinverkenning worden uitgewerkt tot centrale begrippen en waarvan de onderlinge relaties worden onderzocht via constante vergelijking tussen de theorie, de ideeën en het materiaal.

Om een eerste veldverkenning te kunnen gaan doen had ik allereerst een algemeen theoretisch kader nodig. Hierbij had ik het voordeel dat ik het veld van onderzoek reeds goed kende. Na een algemene verkenning van literatuur op het vlak van de MUDs en onderzoeken binnen de MUDs heb ik voorlopige vraagstellingen op papier gezet waarna

ik het veld voorzichtig ben gaan verkennen. Tijdens deze verkenning kwam ik tot uitdieping van mijn eerste vraagstellingen en kon ik een conceptueel kader gaan opzetten aan de hand van literatuur over MUDs, identiteit, cultuur en communicatie.

Aan de hand van de gegevens die ik had verzameld uit literatuur en uit de veldverkenning heb ik een vragenlijst met interviewvragen opgesteld. Met deze vragenlijst heb ik een eerste verkennend interview gehouden in de Metro. Na dit interview heb ik eerst gekeken of ik met mijn vragen wel had gemeten wat ik in mijn onderzoek wilde meten: sloten de vragen wel voldoende aan bij de vraagstellingen die ik eerder had geformuleerd? Aan de hand van deze bevindingen, de terugkoppeling naar de literatuur en door gesprekken met belangrijke informanten uit het veld kon ik een voorlopige vragenlijst opstellen. Van de informanten had ik intussen enkele namen van Metrobewoners die ik in mijn onderzoek kon opnemen. Ik had ook een oproep geplaatst op het Metro-mededelingenbord met de vraag wie mee wilde helpen met mijn onderzoek (zie pagina 42) en inmiddels had ik aardig wat aanmeldingen voor de interviews.

Na de eerste vijf interviews heb ik de resultaten opnieuw geëvalueerd en toen heb ik enkele vragen in de vragenlijst veranderd. In de memo's in de bijlagen staat vermeld hoe de vragenlijst aangepast is en welke motivatie ik daarvoor had. Tijdens het afnemen van de rest van de interviews (zowel via e-mail als online in de Metro) heb ik de vragen soms een klein beetje bijgesteld. Ik heb bijvoorbeeld een vraag, waarmee respondenten teveel problemen hadden weggelaten en een vraag die de respondenten te moeilijk vonden heb ik als een stelling in de stellingen-lijst verwerkt. In hoofdstuk vijf staat beschreven om welke vragen en motivaties het gaat.

Na ieder interview is van de respondent een profielkaart gemaakt met daarop een samenvatting van de antwoorden op de vragen in de eigen woorden van de respondent. Dit heb ik gedaan zodat mijn eigen interpretaties zoveel mogelijk buiten beeld zouden blijven bij de verwerking van de antwoorden van de respondenten. Aan het einde van de interviews heb ik de profielkaarten per interviewvraag verwerkt, zodat ik niet alleen per respondent een overzicht had van alle antwoorden, maar ook per interviewvraag.

In het volgende hoofdstuk staat een overzicht van de resultaten van mijn onderzoek dat ik vorig jaar onder tweeënveertig Metro-bewoners hield.

5 Resultaten

5.1 Inleiding

In dit hoofdstuk zal ik een beschrijving geven van de resultaten van het onderzoek dat ik in de Metro hield. Allereerst bespreek ik de resultaten op de vraagstellingen in mijn onderzoek. Met behulp van deze resultaten zal ik in hoofdstuk zes een antwoord trachten te geven op de vier onderzoeksvragen die ik in hoofdstuk drie beschreef.

5.2 Antwoorden op de vraagstellingen

Hieronder volgt een bespreking van de resultaten van de interviews die ik in de Metro en via e-mail afgenomen heb. Allereerst geef ik een verslag van de antwoorden op de open vragen in het interview.

5.2.1 De open vragen

1. Waarom heb je déze naam in de Metro?
2. Waarom heb je deze omschrijving voor je personage?
3. Hoe vaak ben je in de Metro en hoe lang ben je in de Metro per dag?
4. Wat doe je in de Metro?
5. Wat trekt je aan in de Metro?
6. Waarom ga je de Metro in?
7. Waarom ging je de eerste keer de Metro in? en Wat vond je er toen van?
8. Is de Metro veranderd sinds de eerste keer dat je in de Metro kwam?
9. Heeft de Metro een eigen cultuur?
10. Heb je iets aan het Metro'en in je dagelijkse leven?
11. Zou je de Metro kunnen missen en waarom?
12. Ken je mensen uit de Metro ook irl en merk je verschil in de manier van praten?
13. Als je in de Metro rondloopt, of als je over de Metro vertelt aan vrienden of familie, wat voor 'wereld' heb je dan in gedachten? Hoe zie jij de Metro?

De eerste twee vragen handelen over de identiteit van de personen in de Metro: welk beeld zet men neer door de beschrijving en de naam van het personage?

Vraag 1. Waarom heb je déze naam in de Metro?

De antwoorden op deze eerste vraag heb ik onderverdeeld in twee antwoord-categorieën:

- a) eigen-naam uit het reële leven (real life), een bijnaam uit real life of een verbastering daarvan
- b) een bestaande fantasy-naam, bijvoorbeeld uit een boek, film of een spel

De antwoorden zijn als volgt verdeeld:

namen van de Metro-bewoners	aantal	voorbeelden
a. real life:		
- voornaam uit real life	11	marthe, Cipri, Jelle, ruud
- bijnaam uit real life	3	Wijs, Buffeltje, welger
- afgeleide van de naam	7	MartLan (Martijn), ddaantje (Daniëlle)
- combinatie tussen naam en iets anders	3	Meikever (Meike), trikFIS (Patrick)
- slaand op een hobby of studie uit real life	1	DOKtertje
b. fantasy	17	DarkScorpion, Faxom, neo, hopfrog, Xalibur
Totaal	42	

Van de 42 respondenten hebben 24 respondenten een naam die iets te maken heeft met de naam die de persoon in real life heeft: het is de real life voornaam van de persoon, een bijnaam uit real life of een combinatie of afgeleide van de real life naam. Hiervan gebruikt de helft de naam die men in real life ook heeft.

Reid vermeldde in haar onderzoek dat de meeste spelers willen zich in de MUD 'verkleeden': ze willen in de MUD een personage spelen die anders is dan wie zij in real life zijn en zodoende namen mensen vaak een andere naam dan hun real life naam voor hun personage in de MUD (1994). Ryan beschreef in zijn onderzoek echter het tegenovergestelde: 20% van de respondenten gaf aan dat men in LambdaMOO de real life naam gebruikte voor het personage (1995).

In het Metro-onderzoek heeft 26.8% van de respondenten zijn of haar real life naam als naam voor het personage in de MUD. Deze resultaten komen enigszins overeen met de resultaten die Ryan in zijn LambdaMOO-onderzoek ook vond. Ryan beschreef ook dat het grootste deel van de andere namen iets met de real life naam van de spelers te maken had. Ook in dit Metro-onderzoek komt dit duidelijk naar voren.

De kleine letter voor de naam van sommige personages betekent overigens niet dat deze mensen weinig zelfvertrouwen hebben of dat zij zichzelf onbeduidend vinden. Dit is een stylistische manier om de naam te schrijven en het komt in de Metro vrij veel voor. In het onderzoek hadden 12 van de 42 respondenten een kleine letter op het moment dat het interview werd gehouden. Inmiddels heeft nog één respondent zijn naam veranderd waardoor bij hem ook de eerste letter van de naam een kleine letter is. Dit is

niet alleen in de Metro de algemene cultuur. In de literatuur van Curtis (z.j.) kwam ik dezelfde opmerking tegen.

Identiteit wordt, naast het geven van een naam aan het personage, ook door de beschrijving van het personage door de speler ingevuld. Ik vroeg de respondenten dus ook waarom zij hun personage deze beschrijving hadden gegeven:

Vraag 2: Welke omschrijving heeft je personage in de Metro?

Deze antwoorden heb ik onderverdeeld in vijf categorieën:

- a) een beschrijving van wie men in real life is (het noemen van hobby's, leeftijd, uiterlijke kenmerken voor zover dit reëel overkomt)
- b) een combinatie tussen wie men in real life is en wie men in virtual life speelt
- c) een stukje tekst, bijvoorbeeld uit een geliefd liedje, een gedicht of zomaar wat tekst
- d) de beschrijving heeft totaal geen betekenis, zegt de respondent
- e) een beschrijving van een fantasy-figuur die men in de Metro wil spelen

De verdeling was als volgt:

welke beschrijving heeft het personage?	aantal
a : real life beschrijving	14
b : combinatie real life-virtual life	9
c : stukje tekst	8
d : geen betekenis	5
e : fantasy (virtual life)	6
Totaal	42

De respondenten zeggen in de interviews veelal dat zij via hun beschrijving zo dicht mogelijk bij de persoon willen blijven die zij in real life ook zijn. Aan de antwoorden op bovenstaande vraag is te zien dat de meeste respondenten (met antwoorden in de categorie a en b) in hun beschrijving iets vertellen over wie zij in real life zijn. In de interviews kwam ook steeds naar voren dat respondenten graag willen dat andere Metro-spelers zien wie zij in real life zijn: "ze moeten me maar nemen zoals ik ben" is een uitspraak die ik vaak las.

De beschrijving van het personage of, zoals Reid het omschreef: het virtuele lichaam van het personage. In de MUDs die Reid beschrijft hebben de spelers dan ook een virtueel lichaam via de beschrijving: in de meeste beschrijvingen staat uitgebreid omschreven hoe het virtuele personage eruit ziet (1994). Ryan (1995) beschrijft in de resultaten van zijn onderzoek dat 40% van de respondenten antwoordde dat de beschrijving die hun personage in de MUD had een "real life beschrijving" was en 11% van de respondenten zei een beschrijving te hebben die "niets betekent". In het Metro-onderzoek beschrijft 31.7% een beschrijving die slaat op de persoon die men in real life is en nog eens 14.6% geeft aan dat de beschrijving een combinatie is tussen wie men in real life is en wat fantasie-elementen van het virtuele leven. 12.2% geeft aan dat de beschrijving die zij hebben geen betekenis heeft. Wederom komen de resultaten overeen met de resultaten zoals Ryan die in zijn onderzoek ook vond.

In bijlage III staan de beschrijvingen van alle respondenten van dit onderzoek.

Met de volgende vragen ga ik concreter in op het Metro-spel en tracht ik te bekijken wat de Metro betekent in het leven van de bewoners.

Vraag 3: Hoe vaak ben je in de Metro? Hoe lang ben je in de Metro per dag?

Sommige respondenten antwoordden dat ze vaak vele uren of zelfs de hele dag in de Metro aanwezig zijn. Ze vermeldden er dan vaak ook bij dat ze een groot deel van de tijd niet actief zijn in de Metro, maar dat het programma op de achtergrond van de andere bezigheden aan staat. De internet-term voor deze inactiviteit is 'idle zijn'. Afgezien van de respondenten die bij deze vraag in de categorie *a* vallen komen de respondenten bijna elke dag in de Metro.

hoe vaak is men in de Metro?	aantal
a : heeft tegenwoordig weinig tijd om te Metro'en (vroeger kwam men wel veel in de Metro)	6
b : 1 à 2 uur per dag meestal actief	9
1 à 2 uur per dag, veel idle	4
c : 3 tot 6 uur per dag meestal actief	10
3 tot 6 uur per dag, veel idle	4
d : de hele dag meestal actief	6
de hele dag, veel idle	3
Totaal	42

Veel respondenten geven aan dat zij de Metro vaak 'aan hebben staan' wanneer zij met andere dingen bezig zijn op de computer of elders. Men is dan het grootste deel van de inlog-tijd 'idle': men is niet actief in deze virtuele wereld. De mensen die per dag een lange tijd in de Metro aanwezig zijn en vooral degenen die een groot deel van de tijd idle zijn, zijn mensen met een internet-aansluiting via de kabel. Mensen die via de telefoon moeten inbellen voor de internet-aansluiting zijn vaak minder lang in de Metro en zij zijn minder lang idle omdat het zonde van het geld is om niet actief te zijn. Dit neemt niet weg dat er ook mensen zijn met een internet-aansluiting via de telefoon die de hele dag in de Metro aanwezig zijn.

Vraag 4. Wat doe je in de Metro? Waar zit je zoal in de Metro?

Met deze vraag tracht ik te achterhalen wat de bezigheden van de respondenten in de Metro zijn. Wat is de functionaliteit van de Metro voor de respondenten?

bezigheden	aantal
a : kletsen	19
b : programmeren	1
c : medebewoners helpen	1
d : even rondkijken of e-mail lezen	3
e : combinatie	
- kletsen, mensen helpen en programmeren	4
- vooral idle zijn, verder kletsen met bekenden	4
- kletsen, programmeren en informatie zoeken	7
- kletsen, programmeren, spelletjes doen en idle zijn	3
Totaal	42

ruimte waar men zich meestal bevindt in de Metro	aantal
a : in de eigen ruimte (kamer, huisje)	33
b : bij vrienden in de ruimte	7
c : in een publieke ruimte (waar bewoners in en uit kunnen lopen)	2
Totaal	42

De voornaamste bezigheid in de Metro blijkt het kletsen met medebewoners: 46% van de respondenten geeft aan dat dat de voornaamste bezigheid is in de Metro en nog eens 44% noemen het kletsen als één van de voornaamste bezigheden in de Metro. Je zou kunnen zeggen dat het praten met anderen de voornaamste bezigheid is voor de Metro-bewoners. Over het algemeen doet men dit het meest met bewoners die men al kent, maar respondenten geven ook aan soms op zoek te gaan naar nieuwe (onbekende) spelers in de Metro.

Het liefst zitten de respondenten tijdens het praten in hun eigen huisje. Dit betekent dat het grootste deel van de gesprekken plaatsvindt via de page-functie en op de verschillende kanalen.

Vraag 5: Wat trekt je aan in de Metro?

Waarom zoeken de respondenten de Metro op waar zij zoveel tijd aan besteden, gezien de antwoorden op vraag 3?

De antwoorden heb ik onderverdeeld in zeven categorieën. *Ik heb per respondent alle categorieën gecodeerd die men heeft genoemd.* In sommige gevallen kunnen dat dus meer dan één zijn.

wat trekt mensen aan in de Metro?	aantal
a : gezelligheid, kletsen. Er is altijd wel iemand online	29
b : ontmoetingsplek voor bekende of nieuwe mensen	22
c : het is meer dan een chat, het heeft een eigen sfeer	7
d : programmeren, bouwen	10
e : anonimiteit en vrijheid om te doen wat je wil	4
f : de fantasiewereld, het virtuele aspect van het MUDden	4
g : de real life-meetings (ontmoetingen) met de bewoners	1
h : niets. De Metro is niet leuk	1

Het kletsen blijft wederom het belangrijkste aspect van het Metro'en: bekenden kunnen spreken, altijd iemand die online is en met wie je kan kletsen zijn veel genoemde antwoorden. Dit is in overeenstemming met wat ik van tevoren ook al dacht. Een respondent zei in het interview: "Het voordeel van praten in de Metro is dat je er vanuit kan gaan dat men er is om te communiceren met elkaar". Deze 'ongeschreven regel' impliceert dat mensen elkaar dus gemakkelijk kunnen aanspreken. Op die manier kun je ook snel in contact komen met nieuwe mensen.

Vraag 6: Waarom ga je de Metro in?

Heeft men een reden om de Metro in te gaan? Verkiest men voor bepaalde bezigheden de Metro boven andere activiteiten? *Ik heb per respondent alle categorieën gecodeerd die men heeft genoemd.* In sommige gevallen kunnen dat dus meer dan één zijn.

waarom gaat men de Metro in?	aantal
a : gezelligheid, lol, ontspanning	19
b : bekenden kunnen spreken	19
c : automatisme, verslaving: zodra men online gaat, wordt de Metro-wereld geopend	10
d : afleiding van de drukte en beslommeringen van real life	6
e : informatie zoeken	1
f : e-mail lezen	4
g : men voelt zich als HB-er verplicht	1

Ryan (1995) vroeg in zijn onderzoek ook aan de respondenten waarom zij LambdaMOO in gingen: wat trekt mensen aan in LambdaMOO? 58% van de respondenten antwoordde op deze vraag dat zij vooral LambdaMOO betraden voor de persoonlijke relaties die zij in de MUD hadden of omdat zij er nieuwe vrienden zouden kunnen maken. De mensen die de MUD betraden voor het gezelschap deden dat vooral om in contact te blijven met een select groepje mensen met wie men in de MUD intussen een vriendschappelijke band had opgebouwd. Een andere grote groep (20% van de respondenten) zei dat ze de MUD betrad voor meer praktische zaken zoals het lezen van e-mail of het volgen van politieke zaken binnen de MUD. Uit beide onderzoeken blijkt dus dat het praten met bekenden de belangrijkste functie is van de MUD. Tot zover lijkt er weinig verschil te zijn tussen de resultaten uit het onderzoek in LambdaMOO en in de Metro. Ik zal hier later verder op in gaan.

Vraag 7: Waarom ging je de eerste keer de Metro in en wat vond je van de Metro die eerste keer?

waarom ging men de eerste keer de Metro in?	aantal
a : bekende nam hem/haar mee of sprak erover	24
b : via wat linkjes en informatie van DDS belandde men 'per ongeluk' in de Metro	5
c : op het internet had men erover gehoord	11
d : onduidelijk	2
Totaal	42

wat vond men van de Metro die eerste keer?	aantal
a : chaotisch	6
b : moeilijk en onduidelijk hoe het allemaal werkte	8
c : leuk	18
d : spannend	3
e : niet leuk	4
f : onduidelijk	3
Totaal	42

Verreweg de meeste respondenten gingen de eerste keer de Metro in op aanraden van een kennis. Dit is niet verwonderlijk, aangezien een groot deel van de Metro-bewoners elkaar in real life ook kent. Vrienden en broers of zussen worden regelmatig geïntroduceerd in de wereld van de Metro. De ingang van de Metro is eigenlijk ook erg moeilijk te vinden. Dit is een klacht die ik in de Metro vaker hoor. Op de website van DDS staat nergens aangegeven hoe men in de Metro kan komen dus de kans dat nieuwe bewoners via bekenden binnenkomen is dan erg groot.

Over het algemeen bevalt de eerste keer in de MUD de mensen wel. Sowieso zijn alle respondenten nu nog steeds bewoners, dus een grote afschrikking was het niet voor deze personen. De respondenten die de eerste keer als chaotisch omschreven zeiden dat dit voornamelijk kwam doordat er opeens zoveel informatie tegelijkertijd in beeld verscheen. Mensen die deze manier van communiceren niet kennen kunnen nog weleens hard schrikken van de grote hoeveelheid aan informatie die men opeens te verwerken krijgt. Het communiceren in de MUD vereist ook wel wat oefening, maar er zijn vrijwel altijd hulpvaardige bewoners in de buurt die een nieuwkomer graag even op weg helpen.

Van de vier respondenten die de Metro de eerste keer niet leuk vonden zijn er twee die de Metro nu nog steeds minder leuk vinden dan andere MUDs waar zij vaak komen. Beide respondenten gaven aan dat dit kwam omdat de Metro zo massaal is: niemand kent elkaar. Frappant is dat andere respondenten juist in het onderzoek aangaven dat zij de Metro zo waarderen omdat het zo gezellig en intiem is: iedereen kent elkaar.

In een respons via e-mail beschreef een respondente haar eerste keer in de Metro als volgt:

“Ik moest lachen om wat er stond bij het inloggen; het zou verslavend zijn en je was gewaarschuwd! Mijn nieuwsgierigheid werd daardoor alleen maar groter, maar ik had moeten luisteren! Ik ben 3 jaar lang zwaar verslaafd geweest en als de gelegenheid er nu naar zou zijn, zou ik het zo weer worden.”

Ryan (1995) stelde in zijn onderzoek ook de vraag wat de respondenten de eerste keer van LambdaMOO vonden. In zijn onderzoek vond eveneens het grootste deel van de respondenten de MUD de eerste keer meteen leuk. De respondenten die de eerste keer als verwarrend ervoeren werden vooral overvallen door de grote hoeveelheid tekst die in het beeldscherm verscheen, omdat de nieuwkomer in een ruimte was waar veel mensen tegelijkertijd met elkaar aan het praten waren. De mensen die LambdaMOO maar niks vonden waren die mensen die het sociale *thema* van de MUD niet leuk vonden. Zij waren over het algemeen op zoek naar MUDs of internet-sites met een fantasy-thema. Deze resultaten komen overeen met de resultaten in het Metro-onderzoek. LambdaMOO en in de Metro lijken qua thema dan ook erg veel op elkaar: ze hebben beide geen fantasy-thema maar trachten in hun beschrijving van de wereld zoveel mogelijk de real life wereld na te bootsen.

Dat newbies (nieuwkomers) in het begin problemen lijken te hebben met het chaotische karakter van de communicatie in de MUD geeft aan dat er een subcultuur in de MUD is

die men zich eigen moet maken: men moet de subcultuur aanleren om zich op een redelijke wijze te kunnen uiten in de MUD.

Vraag 8: Is de Metro veranderd sinds de eerste keer dat men er kwam?

Deze vraag is gesteld om op indirecte wijze antwoord te kunnen krijgen op de vraag wat voor cultuur de Metro heeft. Als men nadenkt over wat er in de loop van tijd veranderd is aan de Metro denkt men na over de kenmerken van de Metro: eigenschappen die voor hen belangrijk zijn in de Metro.

is de Metro veranderd sinds de eerste keer?	aantal
a : nee	4
b : ja	
- vroeger was de sfeer beter, de harde kern verwatert	11
- het is jammer genoeg groter geworden	2
- blij dat het groter is geworden	4
- de sfeer is er nu beter dan vroeger	1
- maar eigen houding is ook veranderd	3
c : niet van toepassing	
- omdat men newbie is	4
- omdat het niet gevraagd is door de onderzoeker	9
- weet niet	1
Totaal	42

Jammer genoeg kwamen er op deze vraag weinig antwoorden die betrekking hadden op een idee van cultuur in de Metro. De respondenten die al wat langer in de Metro kwamen gaven wel aan dat de sfeer vroeger intiemer en gezelliger was, maar daar waren ook respondenten bij die zeiden dat het achteraf altijd lijkt alsof het vroeger mooier was. Na een tijdje besloot ik dat deze vraag niet leidde tot de antwoorden die ik voor mijn onderzoek graag wilde horen en toen heb ik deze vraag uit de lijst geschrapt.

Op basis van gesprekken in de Metro, gesprekken met Metro-bewoners in real life en op basis van mijn eigen ervaringen in de Metro kan ik zeggen dat de Metro als volgt veranderd is:

- 1) het oude thema "Amsterdam", met de rijdende metro, is niet meer evident aanwezig in de Metro. Enkele stationnetjes of straatnamen herinneren nog wel aan wat het vroeger was, maar daar wordt niet actief veel mee gedaan op dit moment.
- 2) er zijn minder virtuele bijeenkomsten. Enkele jaren terug kwamen de bewoners geregeld bijeen in een kamer in de Metro om een gezellig feestje te bouwen of om te discussiëren over vanalles en nog wat. Dit gebeurde dan in kleine groepjes van zo'n vier spelers tot grote groepen van acht of meer.⁶
- 3) enkele jaren terug waren de spelers, naast het kletsen, ook veel bezig met het maken van nieuwe verbs en het bouwen van wonderlijke huisjes. Tegenwoordig lijkt alles al gemaakt en komt men bijna alleen in de Metro om met elkaar te kletsen.

⁶ Bij een bijeenkomst van acht personen in een ruimte is het al aardig druk. Vergelijk dit maar met de bijeenkomst van de bruiloft in de bijlagen: dat was behoorlijk chaotisch. Iedereen kan tegelijkertijd typen wat men wil zeggen, dus er kunnen soms acht zinnen tegelijkertijd in beeld verschijnen.

Vraag 9: Heeft de Metro een eigen cultuur?

Deze vraag bleek erg moeilijk te beantwoorden voor de respondenten en dat is ook wel begrijpelijk achteraf. De term 'cultuur' is sowieso een zeer ingewikkelde term waar de meeste (communicatie)wetenschappers het ook niet over eens zijn wat het nou precies inhoudt. Ik had deze vraag beter indirect kunnen stellen of via één of meerdere stellingen. Ik heb de vraag dan ook uit de vragenlijst gehaald na een tijdje. Daarom is deze vraag door 27 personen beantwoord.

heeft de Metro een eigen cultuur?	aantal
a : ja, voor de vaste groep bewoners is die duidelijk. Newbies moeten zich deze regels en normen eigenmaken	3
b : ja, men neemt er tijd voor elkaar, het is serieuzer dan chatten via internet	5
c : ja, men heeft er de vrijheid om te doen wat men wil	2
d : ja, het is net een dorp. Compleet met roddel-circuit	1
e : ja (onduidelijk wat voor cultuur het is)	9
f : ja, er heerst een zekere verbondenheid	3
h : nee, niet echt	4
Totaal	27

De respondenten geven wel aan dat de Metro 'iets eigens' heeft, maar men kan dat moeilijk formuleren. Dit duidt wel op de aanwezigheid van een eigenheid, een eigen cultuur die de Metro heeft ten opzichte van andere omgevingen waarin de mensen in hun leven verkeren.

De sfeer die volgens de meeste respondenten in de Metro hangt, is een sfeer van verbondenheid en aandacht voor elkaar en elkaars ideeën. De Metro is een ontmoetingsplek, een omgeving waar goede vrienden elkaar graag ontmoeten.

Enkele respondenten geven wel aan dat newbies in het begin moeten leren hoe het er in de Metro aan toe gaat en dat deze newbies in het begin vreselijk irritant kunnen zijn omdat zij een 'verkeerde' manier van communiceren hanteren. Sommige newbies communiceren zoals op de vele chat-kanalen die op het internet bestaan: zij praten erg luid en met een chat-instelling. Hiermee wordt bedoeld dat zij veel in hoofdletters spreken, dat zij de spreekverbs 'roepen', 'juichen' en 'schreeuwen' veel hanteren, met de nodige uitroeptekens achter iedere zin en dat zij zich in eerste instantie enkel interesseren voor 'leuke jongens en meisjes om te kunnen ontmoeten' ("hoe heet je, waar woon je, hoe oud ben je, waar kom je vandaan?"). De newbies doorbreken op zo'n moment de 'ongeschreven regels' die in de Metro gelden. Iedereen kent deze omgangsvormen, maar niemand kan ze specifiek benoemen als zijnde een cultuur. Maar ze zijn er wel degelijk.

Newbies worden door Metro-bewoners om een tweede reden irritant bevonden: wanneer zij net kennis leren maken met de grote verscheidenheid aan handelingsverbs is er niets leukers dan die allemaal uit te proberen. Er zijn in de Metro erg veel handelingsverbs en sommige kunnen aardig wat regels tekst in beslag nemen. Voor oudere Metro-bewoners zijn de verbs oude koek en zij vinden de newbies meestal ook

wel lastig hoewel ze ook wel toegeven dat zij zelf in het begin ook vrij irritant zijn geweest met het uittesten van alle verbs.

Vraag 10: Heb je iets aan de Metro in het dagelijks leven?

Wederom een vraag over de functionaliteit van de Metro, nu wat meer toegespitst op het real life. Achteraf denk ik dat deze vraag iets te direct was. Mensen wisten niet goed wat ze erop moesten antwoorden. Ik heb dit opgevangen door deze vraag een beetje in de stellingen te verwerken. Deze vraag is gaandeweg het onderzoek niet meer gesteld aan de respondenten. Deze vraag is beantwoord door 35 respondenten.

Heeft men iets aan de Metro in het dagelijks leven?	aantal
a : hulp bij programmeren of andere computerproblemen (praktisch)	2
b : ik durf me hierdoor in real life makkelijker te uiten	5
c : ik heb er een relatie of real life vrienden aan over gehouden	9
d : het heeft mijn studieresultaten verpest	2
e : aanvulling op real life	4
f : nee, het Metro'en is puur voor de lol. real life en virtual life wordt liever niet vermengd	9
Totaal	35

Aan elf mensen is deze vraag niet gesteld omdat de vraag na een tijdje weer uit de vragenlijst is gehaald. Omdat deze vraag open was kwamen de antwoorden minder makkelijk van de grond dan ik had gehoopt. Zeven respondenten noemen twee functies: naast het 'leren kennen van vrienden' of 'aanvulling op real life' noemen zij ook het programmeren. Deze functie heb ik niet in de categorieën heb geplaatst omdat men dat als tweede functie noemde en ik die derhalve als minder belangrijk heb geschaald. Ongeveer een kwart van de respondenten geeft aan dat men aan het Metro'en een relatie in real life heeft overgehouden. Een even grote groep mensen geeft aan dat zij vooral baat hebben bij de Metro wanneer zij met vragen zitten op het gebied van computers en programmeren. Nog een kwart van de respondenten geeft aan dat het Metro'en puur voor de lol gedaan wordt en dat zij real life en het Metro-leven graag goed gescheiden houden.

Vraag 11: Zou je de Metro kunnen missen?

Wederom een vraag over de functionaliteit van de Metro, nu wat meer toegespitst op het 'verslavings-aspect'.

kan men de Metro missen?	aantal
a : nee, ik ben verslaafd aan de Metro (of aan MUDden)	9
b : nee, want via de Metro spreek ik mijn vrienden	11
c : nee	3
d : ja hoor	7
e : ja, tegenwoordig wel. Vroeger absoluut niet.	5
f : ja, maar liever niet	7
Totaal	42

De meeste respondenten geven aan dat zij liever niet zonder de Metro willen. De Metro neemt voor hen een belangrijke plek in in hun leven: ze zijn gek op het MUDden op zich of vinden het erg belangrijk om via de Metro vrienden te kunnen spreken.

Vraag 12: Ken je bewoners uit de Metro in real life en zo ja: merk je verschil in je omgang met die mensen tussen real life en virtual life?

Deze vraag kwam minder goed uit de verf in de vragenlijsten die ik via e-mail gestuurd heb, omdat ik niet kon doorvragen bij de e-mails en bij deze vraag was dat vaak wel nodig. Deze vraag is niet door iedereen beantwoord omdat ik het pas later heb toegevoegd aan de vragen.

welk verschil is er tussen real life- en virtual life-communicatie?	aantal
a : ik merk geen verschil, mensen praten in real life hetzelfde tegen me als ze in virtual life doen	13
b : als mensen in de Metro een personage trachten te spelen zijn ze in real life anders	1
c : de persoon die je je voorstelt tijdens de communicatie in virtual life is altijd anders dan de persoon zoals die in real life is	3
Totaal	17

Een respondente noemde in haar e-mail een verschil in de communicatie met mensen die zij eerst in real life kende en die zij daarna af en toe in de Metro sprak:

“... mensen die ik eerst irl ken en daarna wel eens in de Metro spreek... dat is wel anders. Daar praat ik heel anders mee in de Metro. Verbs doe je niet zo makkelijk, wat je ivl wel doet. Knuffels enzo. Maar dat heeft misschien ook te maken met het feit dat dat geen 'echte' Metro'ers zijn, ze komen maar heel af en toe en kennen alleen mij in de Metro. Ikzelf moest ook erg aan de verbs wennen in het begin” (Tequila)

Er is dus wel een bepaalde manier van omgang in de Metro die men in real life niet zo sterk heeft: vanwege de anonimiteit en de aard van het medium zijn mensen sneller intiem met elkaar. Wanneer men dan in de Metro mensen spreekt die men eerst in real life kende, dan wordt het als 'vreemd' ervaren om op dezelfde intieme wijze met hen om te gaan. Dit duidt wel op een verschil tussen de manier van omgang in real life en die in de MUD: in de MUD is men makkelijker intiem met elkaar dan in real life.

Een respondent omschreef het verschil als volgt:

“IRL zijn mensen heel wat anders dan IVL. Alsof in de Metro je maar een alter-ego hebt. Kijk maar naar mij. DarkScorpion is IVL de live of the party, behulpzaam, praatzieke, geil en oid. Maar IRL? nee... heel erg op mezelf en stil.” (DarkScorpion)

Voor de meeste respondenten ging dit niet op: zij zeiden dat er geen verschil was tussen de persoon die zij in real life zijn en de persoon die zij in de Metro zijn. Dit is afhankelijk van de functie die men het Metro'en geeft. Voor de meeste mensen heeft het Metro-spel als belangrijkste functie de gesprekken (met bekenden) en voor anderen staat juist het spel in de virtuele wereld centraal. Deze vraag was dan ook erg moeilijk. De beantwoording van deze vraag is vrij vertekend omdat het hier een zelfrapportage door de respondenten betrof: respondenten moesten zelf aangeven of zij een verschil

konden bemerken in hun eigen manier van doen. Men is zich er uiteraard niet altijd van bewust wanneer men zich in een bepaalde omgeving anders gedraagt dan in een andere. Daarnaast is de kans groot dat respondenten op deze vraag antwoorden geven die 'wenselijk' zijn: misschien zouden de respondenten wel verschillen kunnen aangeven, maar zeggen zij liever dat zij in de Metro precies hetzelfde zijn als in real life.

Ryan (1995) stelde in zijn onderzoek de vraag of men zich als personage in de MUD anders gedraagt dan als zichzelf in real life. Op deze vraag antwoordde het grootste deel van de respondenten (61%) dat zij zich niet anders gedroegen wanneer zij als het personage inlogden op LambdaMOO. 23% van de respondenten gaven aan dat zij wel hadden ervaren in de MUD zich ietwat anders te gedragen dan in real life. Ook in het Metro-onderzoek geeft het grootste deel van de respondenten aan dat zij niet denken dat zij zich in de Metro anders gedragen dan in real life.

Deze vraag kwam niet zo goed uit de verf als die van tevoren bedoeld was. De meeste stellingen in de vragenlijst lijken enigszins op deze vraag. Met die stellingen hoop ik meer reacties op dit idee uit te lokken.

Vraag 13: Als je over de Metro vertelt aan vrienden of familie, wat voor 'wereld' heb je dan in gedachten? Hoe zie jij de Metro?

Deze vraag heb ik pas heel laat bij de vragen toegevoegd. Ik heb de respondenten die ik reeds had geïnterviewd of van wie ik de e-mail al had ontvangen, nogmaals gemaïld met deze vraag. Jammer genoeg heb ik niet van iedereen een reactie ontvangen, maar ik was dan ook vrij laat met het stellen van deze vraag. De respondenten vonden dit wel een erg interessante vraag. Ik zal hier een impressie geven van wat men op deze vraag antwoordde.

De Metro wordt over het algemeen beschreven als

"een virtuele stad waar je alles kunt doen wat je in een reality stad ook kunt en nog meer." (ddaantje)

"De metro is de soap waar iedereen in mag spelen. Dat komt omdat je elkaar niet ziet, niet geremd kan worden door hinderlijke factoren als uiterlijk, stemgeluidje, irritante ticjes. Het gaat hier puur om het persoon dat je bent of creëert en wat dat persoon te melden heeft." (marte)

De mogelijkheden zijn, gezien de aard van de wereld, onbegrensd:

"niet natuurwetten maar de eigen fantasie en creativiteit met taal vormen de grenzen van wat mogelijk is" (trikFIS).

"Het is een wereld waar je alles over jezelf te zeggen hebt en waar je je eigen ding kunt doen" (AbsU).

Samenvattend geven de respondenten in de interviews over het algemeen aan dat zij in hun naam, beschrijving en hun doen en laten zoveel mogelijk zichzelf willen laten zien, zoals zij in real life zijn. De respondenten komen vaak de Metro in om met vrienden te kletsen en daarbij vinden zij het niet wenselijk als spelers zich voordoen als iemand anders dan zij in real life zijn. Daar komt bij dat veel Metro-bewoners elkaar in real life kennen waardoor het moeilijker wordt om je voor te doen als een ander.

Respondenten geven wel aan dat zij door de afwezigheid van de fysieke kenmerken gemakkelijker kunnen praten met andere bewoners. In sommige gevallen werkt dat zelfs weer door naar hun manier van communiceren in real life: ze spreken gemakkelijker mensen aan, durven zich meer te uiten dan voorheen.

De Metro heeft in de loop van de tijd een iets andere functie gekregen voor de bewoners. Omdat de Metro een social MUD is, was de belangrijkste functie altijd al het kletsen, maar vroeger was een voorname bezigheid daarnaast ook het bouwen. Enkele jaren terug moest de hele Metro-wereld nog worden opgebouwd en moesten alle verbs nog bedacht en gemaakt worden. Dat zorgde voor een grote betrokkenheid van de bewoners bij de Metro. Deze betrokkenheid is er tegenwoordig een stuk minder. Respondenten geven ook aan dat zij de Metro best zouden kunnen missen: men zou de vrienden dan wel via andere MUDs of andere communicatiemiddelen spreken. De sfeer in de Metro is nog steeds een sfeer van verbondenheid, maar die verbondenheid voelt men niet meer zo sterk met de Metro zelf, maar eerder met elkaar.

5.2.2 De stellingen

De stellingen konden beantwoord worden binnen een vijfpuntsschaal. Hieronder volgt een weergave van de antwoorden bij de stellingen met een korte weergave van enkele opmerkingen die men bij de beantwoording had. Deze stellingen zijn door 41 respondenten beantwoord. Bij één interview schoten de stellingen er bij in toen de respondente tijdens het interview jarig bleek te zijn en de aanwezige Metro-bewoners een feestje voor haar georganiseerd hadden.

A. In de Metro kan ik beter over mijn problemen praten dan in real life

antwoorden	aantal	Opmerkingen
a - helemaal mee eens	5	omdat je de ander niet ziet, anonimiteit
b - beetje mee eens	20	-anonimiteit -mensen zijn opener en eerlijker
c - weet niet	3	afhankelijk van het onderwerp
d - niet echt mee eens	7	geen behoefte aan
e - helemaal niet mee eens	6	-geen behoefte aan -je weet niet wie er aan de andere kant meekijkt -in real life kun je problemen beter uitleggen

Respondenten geven aan dat zij vaak in de Metro beter over problemen kunnen praten dan in real life. Door de grote fysieke afstand en door het feit dat men de gesprekspartner niet rechtstreeks in het gezicht hoeft te kijken wanneer men de problemen vertelt, is het makkelijker om dit in de Metro te doen dan in real life. In de antwoorden wordt 'anonimiteit' ook veel als reden genoemd voor het makkelijker bespreekbaar kunnen maken van problemen in de Metro.

B. In de Metro kan ik meer mezelf zijn dan in real life

antwoorden	aantal	opmerkingen
a - helemaal mee eens	4	
b - beetje mee eens	5	vanwege de anonimiteit
c - weet niet	7	
d - niet echt mee eens	11	
e - helemaal niet mee eens	14	je kan er juist wel een ander zijn

De respondenten geven over het algemeen aan dat deze stelling voor hen niet opgaat omdat zij in de Metro net zozeer zichzelf zijn als in real life. Enkele respondenten gaven wel aan in de Metro beter bepaalde kanten van zichzelf aan het licht te laten komen dan in real life. In de Metro let men niet op uiterlijke kenmerken en tijdens het 'spreken' in de Metro kun je nog nadenken over je zin zodat je hem nog beter kan formuleren. Op die manier kun je je in de Metro beter uiten dan in real life, zeggen enkele respondenten.

C. In de Metro spreek ik mensen makkelijker aan dan in real life

antwoorden	aantal	Opmerkingen
a - helemaal mee eens	10	-leeftijd, geslacht, uiterlijk is niet zo belangrijk -vanwege de anonimiteit -er is direct bepaalde informatie van mensen beschikbaar
b - beetje mee eens	20	vanwege de anonimiteit
c - weet niet	1	
d - niet echt mee eens	7	
e - helemaal niet mee eens	3	

De respondenten geven in de interviews vaak aan dat dit ook juist een prettig kenmerk is van communiceren via internet: de meeste bewoners komen de Metro in om met elkaar te kletsen, zoals eerder in het onderzoek al duidelijk werd. Dat maakt het dus makkelijk om iemand aan te spreken in de Metro: bijna iedereen zit in de Metro om gezellig te kletsen met mensen die zij kennen of om nieuwe mensen te leren kennen.

D. In de Metro maak ik sneller ruzie dan in real life

antwoorden	aantal	opmerkingen
a - helemaal mee eens	6	door de afstandelijkheid, anonimiteit
b - beetje mee eens	5	misverstanden worden sneller veroorzaakt in MUD-communicatie
c - weet niet	10	sowieso maak ik nooit ruzie
d - niet echt mee eens	6	
e - helemaal niet mee eens	14	misverstanden worden snel veroorzaakt

Over deze stelling waren de meningen zeer verdeeld. Enkele respondenten gaven aan dat het een stuk gemakkelijker is om in de Metro ruzie te krijgen met andere spelers omdat er vaak misverstanden ontstaan in de communicatie met spelers. Men leest bijvoorbeeld een stuk tekst van een ander niet goed of begrijpt de zin verkeerd omdat de intonaties (klemtonen en dergelijke) die de spreker in de zin wilde leggen, niet duidelijk zijn. Om een gedachte uit te spreken in de Metro moet men typen tijdens het denken. Zinnen kunnen dan weleens chaotischer 'klinken' dan wanneer men de gedachten direct hardop zou kunnen uitspreken wanneer men ze denkt. Zo kan er nog weleens miscommunicatie ontstaan in de MUD. De teksten kunnen ook op een andere manier tot ruzies leiden in de MUD: wanneer men in een conversatie bezig is, staan alle uitgesproken zinnen nog steeds bij de gesprekspartners in beeld. De zinnen zijn minder vluchtig dan in real life. Op die manier kunnen spelers elkaars zinnen steeds weer opnieuw teruglezen en kunnen zij elkaar erop aanspreken wat men eerder in het gesprek wel of niet heeft gezegd of heeft bedoeld. Na 100 zinnen kan een gesprekspartner nog steeds terugkomen op een eerder uitgesproken zin en kan je aan de tand voelen over "Wat je nou eigenlijk met die zin bedoelde".

Een ander deel van de respondenten maken juist sneller ruzie omdat men door de afstandelijkheid en anonimiteit in de Metro makkelijker een grote mond durft open te trekken.

Van de respondenten die geen of weinig ruzie maken in de Metro geeft een deel aan dat dat is, omdat zij juist liever de Metro in gaan om hun slechte bui die zij in real life hebben even van zich af te kunnen zetten: zij zoeken de gezelligheid op. Een ander deel gaf aan dat zij in de Metro niet sneller ruzie maken omdat dat zij sowieso niet snel ruzie maken.

E. In de Metro kan ik bepaalde eigenschappen van mezelf beter naar voren laten komen

antwoorden	aantal	Opmerkingen
a - helemaal mee eens	4	-omdat praten gemakkelijker gaat -je kan bepaalde karaktereigenschappen van jezelf beter accentueren
b – beetje mee eens	11	uiterlijk telt er niet mee
c - weet niet	15	ja en nee..
d - niet echt mee eens	3	het is eerder andersom het geval
e - helemaal niet mee eens	8	

Een groot deel van de respondenten geeft aan dat zij de Metro-communicatie waarderen omdat zij bepaalde eigenschappen in zichzelf beter naar voren kunnen laten komen. Zij doelen daarbij op hun verbale talenten: de manier om met woorden om te gaan en om hun ideeën te kunnen bespreken. Een deel van de respondenten gaf ook aan dat ze blij waren dat spelers in de Metro niet op uiterlijke kenmerken worden beoordeeld en het grootste deel van de respondenten gaf aan dat zij in de Metro bepaalde eigenschappen inderdaad wel beter naar voren kunnen laten komen, maar aan de andere kant kunnen zij bepaalde eigenschappen van zichzelf juist in real life beter naar voren laten komen.

Hierbij doelen zij op fysieke talenten: uiterlijke kenmerken, leuk kunnen lachen, goed kunnen dansen en dergelijke.

Dat veel respondenten "weet niet" antwoordden betekent in dit geval dat de meesten moeite hadden met de stelling. Door de vorige stellingen werd men wel een klein beetje gestuurd in deze stelling, maar deze stelling was toch niet duidelijk genoeg.

F. Wanneer ik mij in real life niet prettig voel, ga ik graag de Metro in

antwoorden	aantal	opmerkingen
a - helemaal mee eens	7	
b - beetje mee eens	10	de Metro fungeert dan als afleiding
c - weet niet	7	
d - niet echt mee eens	4	
e - helemaal niet mee eens	13	

Respondenten gebruiken de Metro graag als afleiding voor real life situaties en het niet prettig voelen is daar één van. Ook wanneer mensen geen zin hebben in bepaalde klusjes of als men gewoon iemand nodig heeft om even gezellig mee te kletsen of om juist tegen te kunnen zeuren, dan gaat men de Metro in. Dit sluit aan bij het idee van 'ontsnappen aan de werkelijkheid' dat ik in hoofdstuk drie noemde. Daarentegen zijn er ook veel respondenten die aangeven dat zij de Metro niet nodig hebben, maar dat zij andere manieren hebben in real life om zich lekkerder te gaan voelen.

G. Wanneer ik mij in real life niet prettig voel ben ik ook niet gezellig in de Metro

antwoorden	aantal	opmerkingen
a - helemaal mee eens	6	
b - beetje mee eens	14	
c - weet niet	6	
d - niet echt mee eens	13	
e - helemaal niet mee eens	2	ik ben altijd gezellig in de Metro

Meer dan de helft van de respondenten geeft aan dat het humeur dat zij in real life hebben ook doorwerkt in de Metro. Wanneer zij humeurig de Metro betreden dan zullen mensen dat in de Metro ook wel merken, net zoals in real life. Dit slaat weer op het idee dat Metro-bewoners in de Metro niet een ander personage neer willen zetten, maar er juist graag zichzelf wil zijn. Van de respondenten die aangeven dat zij het niet eens zijn met de stelling zegt een deel dat ze gewoon niet chagrijnig kunnen zijn in de Metro: ze zoeken de Metro juist op om hun humeur te verbeteren.

Stelling H en I zijn niet door iedereen beantwoord omdat deze vragen later zijn toegevoegd. Aangezien deze twee stellingen erg op elkaar lijken en omdat de antwoorden van de respondenten op deze stellingen ook vrij aardig overeen komen behandel ik ze samen.

H. Door het Metro'en voel ik me in real life zekerder van mezelf

antwoorden	aantal	opmerkingen
a - helemaal mee eens	2	
b - beetje mee eens	4	
c - weet niet	1	
d - niet echt mee eens	4	
e - helemaal niet mee eens	4	

I. Sinds ik Metro durf ik in real life meer te zeggen tegen mensen

antwoorden	aantal	opmerkingen
a - helemaal mee eens	1	
b - beetje mee eens	2	
c - weet niet	4	
d - niet echt mee eens	2	
e - helemaal niet mee eens	5	

Respondenten geven aan dat zij door het Metro'en meer tegen mensen durven te zeggen in real life. Zij hebben in de Metro geleerd dat het aanspreken van mensen niet zo eng hoeft te zijn als men vroeger dacht en dat doet men in real life nu ook. Dit is erg opvallend. Ik wilde in mijn onderzoek bekijken in hoeverre mensen hun real life identiteit meenemen de Metro in om daar hun personage vorm te geven. Uit deze vragen blijkt dat mensen juist bepaalde ervaringen uit de Metro meenemen in real life.

Andere respondenten geven aan dat zij het niet met de stelling eens zijn: zij waren in real life altijd al zeker van zichzelf.

J. In de Metro wil ik mij weleens voordoen als iemand anders

antwoorden	aantal	Opmerkingen
a - helemaal mee eens	13	een aantal heeft het weleens gedaan, de rest zegt alleen dat het mogelijk is
b - beetje mee eens	8	een aantal heeft het weleens gedaan, de rest zegt alleen dat het mogelijk is
c - weet niet	3	
d - niet echt mee eens	4	-wordt niet gedaan want het wordt vast ontdekt -men doet zich in virtual life een beetje anders voor dan in real life -met de puppet ⁷ kan men zich wel voordoen als een ander
e - helemaal niet mee eens	13	

⁷ Een puppet is een soort handpop in de Metro. Spelers kunnen een puppet laten spreken, het kan enkele handelingen (zoals kusjes geven, knuffelen, blaffen) uitvoeren en het kan zich door de Metro voortbewegen.

De meeste respondenten geven aan dat het in de Metro weliswaar mogelijk is om een andere identiteit aan te nemen of om een extra personage te nemen, maar de meeste mensen doen dit liever niet. Dit komt voornamelijk omdat dit soort zaken in de Metro niet getolereerd worden door het Opper-team en door de bewoners zelf, maar respondenten geven ook aan dat zij zich liever niet voordoen als iemand anders omdat ze juist graag zichzelf willen zijn in de Metro. Dit is een opvallend verschijnsel omdat uit de literatuur juist bleek dat het in andere MUDs eerder regel dan uitzondering is om je voor te doen als een andere persoonlijkheid dan je in real life bent.

Slechts een paar respondenten gaven aan dat het mogelijk is om je voor te doen als iemand anders in de Metro en dat zij dat dan ook weleens hebben gedaan. Hetzij door een extra personage, hetzij door zich als personage anders voor te doen dan men in real life is.

Samenvattend kun je zeggen dat de respondenten hier nogmaals benadrukt hebben vooral zichzelf te willen zijn in de Metro en dat verlangen zij ook van hun medebewoners. In de Metro kunnen de respondenten beter over sommige zaken praten dan in real life en dat komt vooral door de fysieke afwezigheid. Door deze fysieke afstand ontstaat er een gevoel van veiligheid die een emotionele intimiteit veroorzaakt. Onderwerpen die erg gevoelig liggen zijn beter bespreekbaar wanneer men de gesprekspartner niet in de ogen hoeft aan te kijken of zelfs in real life hoeft te kennen. De Metro heeft ook een grote functie voor gezelligheid: respondenten geven aan dat zij de Metro graag bezoeken wanneer zij zich niet zo lekker voelen of wanneer zij afleiding zoeken van de bezigheden in real life.

5.3 De cultuur van de Metro

De Metro is een sociale MUD en is gebaseerd op het thema 'Amsterdam'. Vanwege dit thema lopen er weinig fantasy-figuren rond in de MUD. Je komt er sporadisch draken of tovenaars tegen en slechts weinigen wonen in een kasteel of een ruimteschip. De Metro stelt een ondergrondse wereld voor met een stelsel van metro-gangen, straten met huizen, de centrale stationshal van de metro, riolen waar men in kan verdwalen en heel erg veel losse kamers: kamers die niet aan het 'stratenplan' vastzitten. Vanwege het karakter van de MUD is het geen probleem dat de huizen, kastelen, vissenkomen en raceauto's waarin de mensen wonen niet via de straten bereikbaar zijn. Via wat eenvoudige commando's kan men van de ene kamer zo bij iemand anders de kamer in springen zonder daarvoor een 'werkelijke' afstand af te hoeven leggen. Een voorwaarde voor een dergelijke actie is wel dat de bewoner bij wie men op bezoek wil de deur open heeft staan. In de MUD kan men namelijk de deur van de kamer op slot draaien zodat andere bewoners niet zomaar de kamer binnen kunnen lopen. De bewoners wordt het door een commando dan onmogelijk gemaakt om bij die persoon in de kamer te komen. Uiteraard kan de deur ook weer eenvoudig open gemaakt worden wanneer men weer behoefte heeft aan (ander) gezelschap.

Een kenmerk van de Metro-cultuur is wel dat bewoners over het algemeen niet 'zomaar' bij elkaar de kamer binnenstappen. De Metro-bewoners hechten erg aan hun privacy,

wat al bleek uit vraag 4 (zie pagina 53): de bewoners praten over het algemeen het liefst vanuit hun eigen kamertje. Een ongeschreven regel in de Metro is dus dat spelers vaak eerst even vragen of ze bij een medespeler in de kamer naar binnen mogen.

5.4 Communicatie in de Metro

De belangrijkste bezigheid in een sociale MUD is het praten. In de Metro kan op verschillende manieren met elkaar gepraat worden en wel op de volgende manieren:

a) Men kan **in dezelfde kamer** zitten als de gesprekspartner. Iedereen die in eenzelfde ruimte zit kan elkaar horen wanneer zij spreken in die ruimte. Dat spreken gebeurt door middel van zogenaamde **spreek-verbs**: handige commando's waarmee men een uit te spreken tekst kan beginnen. Een voorbeeld van een spreek-verb is 'gl'. Wanneer men de zin

gl hallo allemaal, hoe is het met jullie?

intypt, krijgt de persoon die het intypt (dat ben ik, zacha, in dit geval) het volgende in beeld:

Je glimlacht, "hallo allemaal, hoe is het met jullie?"

En de mensen die bij zacha in de ruimte zijn krijgen dit in beeld:

zacha glimlacht, "hallo allemaal, hoe is het met jullie?"

Zinnen die men uitspreekt worden in de Metro erg vaak voorzien van een of meerdere smileys om de emotie in de zin meer kracht bij te zetten. De smileys fungeren in dat geval als compensatie voor de afwezigheid van de gelaatsuitdrukkingen :)

Er bestaat zo een ontelbaar aantal spreek-verbs in de Metro waarmee men iedere gewenste stemming kan uitdrukken. Een impressie van wat spreekverbs is te vinden in de bijlagen (bijlage VI). Andere verbs in de Metro zijn de **handelingsverbs**: korte commando's die een handeling uitbeelden. Met deze verbs kan men iemand een stevige knuffel geven, hem knock-out slaan, hem een drankje aanbieden en nog veel meer. Er zijn meer handelingsverbs dan spreekverbs in de Metro. In bijlage VI staat een lijst met enkele handelingsverbs uit de Metro. Veel van de handelingsverbs vereisen niet dat spelers in eenzelfde ruimte bij elkaar zijn. Zo kan men bijvoorbeeld iemand zelfs een dikke knuffel geven wanneer de speler niet bij hem in een ruimte is.

Wanneer de vele verbs niet toereikend genoeg zijn kan men ook gebruikmaken van het **emoten**: dit is een kort commando waarmee de speler iedere willekeurige zin in beeld kan brengen achter de naam van het eigen personage. Als ik als speler de volgende zin in beeld zou willen brengen, dan gebruik ik de emote-functie omdat voor deze handeling jammer genoeg geen verb bestaat in de Metro.

zacha neemt een aanloop, springt via de gordijnen tegen het plafond en roept, "Hopsakee!"

Ik typ dan de volgende zin in:

: neemt een aanloop, springt via de gordijnen tegen het plafond en roept, "Hopsakee!"

Door dit commando " : " kan ik iedere handeling die ik wens in beeld brengen.

Gesprekken in ruimtes kunnen variëren van gesprekken tussen twee spelers tot grote bijeenkomsten van vele spelers tegelijkertijd. Wanneer er een grote sociale bijeenkomst is, kan het erg druk worden in een ruimte: alle spelers in eenzelfde ruimte kunnen elkaar horen wanneer zij spreken en daarnaast kunnen zij met de vele handlungsverbs ook nog een heleboel dingen tegelijkertijd doen. Op een grote bijeenkomst als een huwelijk is het begrijpelijkerwijs enorm chaotisch. Een verslag van een huwelijksvoltrekking is te vinden in de bijlagen (VII). In dat verslag is te zien hoe chaotisch de bijeenkomst kan worden wanneer alle spelers, na de virtuele huwelijksvoltrekking, weer de mogelijkheid krijgen om te spreken.⁸

b) Wanneer mensen niet bij elkaar in een ruimte zijn kunnen zij elkaar, net als in real life, toch spreken. In real life gebruiken wij daarvoor de telefoon of iets dergelijks en in de MUD bestaat er een soortgelijk iets: de **page-functie**. Via deze functie kan men een bericht schrijven aan een medespeler en alleen die speler kan de boodschap lezen. Andere spelers die bij hem in de ruimte zijn kunnen de boodschap niet zien en het voordeel is dat de spelers die elkaar pagen niet bij elkaar in een ruimte hoeven te zijn.

```

1   Je geeft skydancer een lief kusje op z'n neus.
2   Je zingt, "sky :)..."
3   * CaPI denkt, "Je kan me nu SMSen..."
4   Je roept, "cieperke!"
5   -> CaPI: zacha juicht, "u heeft 06!"
6   skydancer [we got the power] zweult1 naar CaPI.
7   * CaPI knikt, "Ja... sinds vanmiddag"
8   Je zweult naar skydancer
9   skydancer kijkt lief naar zacha.
10  Je kijkt lief terug naar skydancer.
```

Figuur 5.1. Een voorbeeld van de pagefunctie in de Metro. Ter verduidelijking zijn regelnummers toegevoegd.

In figuur 5.1 is te zien dat ik (zacha) in de ruimte ben met skydancer en Cipri, wie ik groet in regel 2 en 4. In regel 3 is te zien dat ik een page krijg van CaPI, die niet bij mij in dezelfde ruimte aanwezig is. Deze regel is herkenbaar aan het sterretje dat voor de zin verschijnt. Alle regels die aan iemand gepaged worden hebben een sterretje voor de zin en zodoende zijn ze te onderscheiden van de zinnen die in de kamer geuit worden. Ik reageer op zijn page in regel 5. De regels die ik zelf via page verstuur zijn te herkennen aan het pijltje dat voor de zin verschijnt. De personen die bij mij in de ruimte aanwezig zijn zien niet dat ik in gesprek ben met CaPI. Voor hetzelfde geldt zijn zij op hetzelfde moment ook in gesprek met CaPI, of met één of meer van de andere vele spelers die op dat moment in de Metro aanwezig zijn.

Het grote verschil tussen een telefoongesprek in real life en een page-gesprek in de Metro is dat andere mensen in de Metro (ook degenen die bij je in dezelfde ruimte zitten!) niet zullen zien dat je met een andere persoon aan het pagen bent.

⁸ De Opper die de huwelijken voltrekt kan er via een commando voor zorgen dat niemand van de andere spelers in de betreffende ruimte de huwelijksvoltrekking kan storen.

c) Tenslotte zijn er in de Metro een aantal **kanalen** waarop men met elkaar in gesprek kan raken. De kanalen lijken op de page-functie omdat de sprekers niet met elkaar in eenzelfde ruimte hoeven te zitten om elkaar te kunnen horen en zij lijken op reguliere gesprekken in de zin dat meerdere mensen tegelijkertijd aan het gesprek kunnen deelnemen. De Metro kent vele kanalen en ieder kanaal heeft zijn eigen thema. In figuur 5.2 staat een overzicht van de kanalen die de Metro op dit moment heeft.

Men kan zelf bepalen of men aangesloten wil zijn op een kanaal en men kan ook op meerdere kanalen tegelijkertijd aangesloten zijn. Wanneer men op een kanaal aangesloten zit, krijgt de speler alle communicatie dat op dat kanaal plaatsvindt in beeld en kan men zelf meepraten op dat kanaal.

[help]	hulp bij het programmeren en bouwen in de Metro
[HB]	communicatiekanaal voor de HulpBouwvakkers
[taal]	discussies over taal
[linux]	vragen en discussies over Linux ⁹
[sport]	discussies over sport
[sex]	discussies over seks
[pub]	publiek kanaal. Hier wordt algemeen gechat: gekletst over vanalles
[muziek]	discussies over muziek
[Nieuws]	discussies over het nieuws. Via dit kanaal krijgt men ook de actuele teletekst-koppen in beeld.
[TV]	discussies over televisieprogramma's
[Windows]	vragen en discussies over Windows ¹⁰
[Culinaire]	vragen en discussies over culinaire zaken en het uitsmelten van recepten
[Games]	vragen en discussies over games (spellen online, veelal adventure MUD-spellen buiten de Metro)
[Unix]	vragen en discussies over Unix ¹¹

Figuur 5.2. Een overzicht van de diverse kanalen in de Metro

De regels die in de kanalen geuit worden zijn voor de spelers herkenbaar aan de kanaalnaam die voor de zin verschijnt. Wanneer er op het taal-kanaal een zin gesproken wordt, krijgt iedereen die op dat kanaal is aangesloten de zin als volgt in beeld:

[taal] zacha vraagt, "schrijf je email nou met of zonder een streepje?"

Net als bij het pagen hoeft de speler niet zelf [taal] voor de zin te typen, maar gebeurt dit automatisch wanneer hij of zij via het kanalen-commando een zin uitspreekt op het kanaal. Een kanaal is dus een soort page-functie voor groepen van mensen die communiceren over een bepaald thema.

In de bijlagen zijn enkele log-bestanden geplaatst waaruit blijkt hoe de communicatie in de Metro plaatsvindt. Het log-bestand in bijlage V is voorzien van een uitgebreide uitleg van verschillende verbs en regels die in de Metro gelden.

⁹ Linux is een besturingssysteem voor de computer. Op dit kanaal worden dus vooral zaken besproken die te maken hebben met het Linux-besturingssysteem.

¹⁰ Windows is tevens een besturingssysteem voor de computer (denk bijvoorbeeld aan Windows'98).

¹¹ Ook Unix is een besturingssysteem voor de computer.

Aan de hand van bovenstaand verhaal worden enkele verschillen duidelijk tussen een gesprek in de Metro en een face-to-face gesprek in real life:

- In de Metro zijn gesprekspartners niet lijfelijk bij elkaar aanwezig.
- In de Metro kunnen mensen ook met elkaar communiceren wanneer zij niet bij elkaar in een ruimte aanwezig zijn via de page-functie en de kanalen.
- In de Metro kan men meerdere gesprekken tegelijkertijd voeren (denk aan de kanalen en het pagen).
- Mensen kunnen elkaar niet onderbreken tijdens het uitspreken van een zin: men moet wachten tot men een hele zin heeft ingetypt voordat men die zin kan lezen. Dit brengt ook meteen een ander aspect met zich mee: men kan niet zien of de gesprekspartner klaar is met zijn of haar gesprek, of dat men nog druk bezig is een zin te typen of dat men misschien tegelijkertijd met anderen in gesprek is.
- In de Metro kan men dingen doen die men in een real life-gesprek nooit of in elk geval niet snel zal (kunnen) doen: men kan bijvoorbeeld opeens een bosbessentaart uit de jaszak halen en dat richting een bekende elders in de Metro werpen. Of men neemt een aanloop en springt op het plafond vanwaar het gesprek wordt voortgezet.

In hoofdstuk vier beschreef ik ongeveer dezelfde punten aan de hand van het artikel van Carlstrom (z.j.). Ik heb me in mijn onderzoek niet direct gericht op deze kenmerken in de communicatie. Ze kwamen in mijn onderzoek wel naar voren en aan de hand van mijn eigen ervaringen kon ik ze ook wel beschrijven. Alle kenmerken vloeien voort uit de aard van het medium van de MUD, waardoor het niet vreemd is dat mijn resultaten op dit vlak hetzelfde zijn als in het artikel van Carlstrom.

5.5 Identiteit in de Metro

Er bleken grote overeenkomsten te zijn tussen de uitkomsten van het onderzoek van Ryan (1995) en het Metro-onderzoek. Dit is te verklaren door het type MUD dat onderzocht is: beide MUDs zijn social MUDs en zij hebben allebei geen speciaal thema dat gestoeld is op een of andere fantasy.

Het Metro-onderzoek bleek wel af te wijken van het onderzoek van Reid (1994) dat ik op pagina 28 beschreef. Zij schreef dat weinig spelers hun real life naam voor een personage kiezen, dat de beschrijving van de spelers over het algemeen gaat over hoe het virtuele personage eruit ziet (het virtuele lichaam, zoals Reid dit noemt) en dat vrij veel spelers die in de MUD een ander geslacht hebben dan in real life. Alle drie deze resultaten zijn totaal anders dan wat Ryan en ik in onze onderzoeken tegenkwamen. Naar mijn mening heeft Reid een MUD onderzocht die wel een fantasy-thema had waardoor het identiteitsspel naar mijn idee al meer wordt uitgelokt dan in de MUDs die dat thema niet hebben.

Ik heb in mijn onderzoek niet specifiek naar het gender-vraagstuk gevraagd omdat ik uit mijn ervaringen in de Metro niet verwachtte dat er met gender gespeeld zou worden in de Metro. Ik denk dat dit voor een deel ligt aan het idee dat spelers vooral zichzelf willen zijn in de Metro, dat het niet getolereerd wordt in de Metro en dat de spelers

elkaar vaak in real life ook kennen. Uit onderzoek bleek ook dat spelers er niet van gecharmeerd zijn wanneer andere spelers zich anders voordoen dan zij in real life zijn.

In mijn onderzoek kwam ik dus weinig spelers tegen die spelen met de identiteit van hun personage. Men wil de identiteit van het personage graag zo dichtbij zichzelf houden. Een enkeling gaf in het onderzoek wel aan dat hij als een ander personage (als een extra log-in) de Metro in was geweest, maar omdat dit in de Metro-cultuur niet getolereerd wordt komt dit maar weinig voor. Er wordt op een andere manier wel enigszins met identiteit gespeeld en wel door middel van de puppets. Puppets zijn objecten die kunnen spreken en handelen en die door de speler 'bestuurd' kunnen worden. De speler kan precies zien wat de puppet ziet en doet en via deze 'handpop' willen spelers nog weleens een andere rol spelen dan de persoon die zij in real life zijn. Vaak komt het neer op een klein 'toneelstukje' dat men speelt met de puppet. In mijn onderzoek heb ik hier niet meer tijd en aandacht aan kunnen besteden, maar het zou interessant zijn om dit in een ander onderzoek mede te belichten als een onderdeel van een identiteitsspel. De speler speelt immers een andere rol via de puppet.

5.6 Recapitulatie

De respondenten in het Metro-onderzoek geven veelvuldig aan dat zij in de Metro het liefst zijn wie zij in real life ook zijn. Belangrijke functies die de Metro voor hen vervullen zijn vooral het kunnen praten met (bekende) spelers in de Metro. De Metro vervult voor de meeste Metro-bewoners een belangrijke functie: uit het onderzoek bleek dat zij er veel tijd aan besteden, dat zij veel sociale contacten opdoen in de Metro en dat zij er inmiddels veel mensen kennen. In het onderzoek geven de respondenten weliswaar aan dat zij best zonder de Metro zouden kunnen, maar wanneer zij afleiding of aanspraak zoeken dan is de Metro een van de eerste plekken waar men dat zoekt.

In het laatste hoofdstuk zal bespreek ik de conclusies die ik heb getrokken na de analyse van de resultaten van mijn onderzoek en de literatuur die ik in hoofdstuk drie weergaf en geef ik enkele aanbevelingen voor verder onderzoek.

6 Conclusies en aanbevelingen

6.0 Inleiding

In het voorgaande hoofdstuk beschreef ik de vragen die centraal staan in mijn onderzoek en gaf ik een weerslag van de antwoorden die ik op mijn interviewvragen heb gekregen. In dit hoofdstuk zal ik mijn conclusies weergeven aan de hand van de onderzoeksvragen. Ik sluit mijn hoofdstuk af met enkele aanbevelingen voor verder onderzoek naar virtuele identiteit.

6.1 Hoe ziet de cultuur van de Metro eruit?

De Metro is een gemeenschap met eigen betekenissen en ongeschreven regels die, net als in real life, telkens worden aangepast omdat de mensen in de gemeenschappen zelf ook steeds veranderen. Het is een wisselwerking tussen cultuur en de mensen waarbinnen de gemeenschap steeds vorm krijgt en stand houdt in de gedachten van mensen. Voor een groot deel stamt die Metro-cultuur inderdaad uit real life en dat is ook heel logisch, want de mensen die de Metro-cultuur vormgeven leven immers in een real life community en zij nemen hun eigen cultuur mee de Metro in.

6.1.1 Samen in bad

De respondenten in het onderzoek konden niet zeggen of de Metro een eigen cultuur heeft. Toch heeft de MUD een eigen cultuur, een eigen set van waarden en normen. De Metro-cultuur stamt voor een deel uit de real life cultuur maar voor een deel komt ze ook voort uit de aard van het medium waarbinnen de MUD-wereld leeft. Dit medium brengt een eigen manier van communiceren met zich mee die, zoals ik eerder beschreef, op subtiele punten afwijkt van de real life communicatie. Het feit dat de Metro-cultuur afwijkt van andere culturen wordt duidelijk door de bespreking van de 'newbies' door de respondenten. In het onderzoek werd namelijk duidelijk dat newbies opvallen in hun communicatie omdat die afwijkt van de manier van omgang die de bewoners kennen. Deze newbies hebben zich die omgangsvormen nog niet eigen gemaakt en vallen daarmee op.

De Metro heeft bepaalde omgangsvormen zoals die bijvoorbeeld met behulp van verbs gecommuniceerd worden. In een MUD-cultuur is het namelijk geen probleem wanneer iemand, die je net een halfuur kent, jou een knuffel geeft om je te troosten wanneer iemand anders je zojuist met een virtuele sneeuwbal in het gezicht gooide. Ook is het geen probleem wanneer iemand je via een page vraagt of je zin hebt om bij hem in hem in het virtuele zwembad een duik te nemen. Zulke zaken gebeuren in real life nou eenmaal niet zo snel en al helemaal niet met mensen die je nooit eerder hebt gezien of gesproken.

De cultuur in de Metro is een erg 'lieve' cultuur. Bewoners groeten iedereen die zij kennen en spelers knuffelen elkaar erg veel. Vooral de 'troostknuffels' worden veel uitgedeeld. Dit is wel te verklaren door het karakter van een MUD: door de anonimiteit (de mensen zijn niet fysiek bij elkaar in een ruimte) ontstaat er sneller een intimiteit en openheid naar elkaar toe. Deze anonimiteit is wel een andere dan die in de Amerikaanse literatuur beschreven werd. In de Amerikaanse literatuur betrof het vooral een anonimiteit van naam-loosheid: mensen kennen elkaar geheel niet en hebben zodoende de mogelijkheid om te spelen met het personage en diens identiteit. De anonimiteit in de Metro wordt niet gevormd door de naam-loosheid omdat spelers elkaar in real life vaak ook kennen en omdat spelers over het algemeen liever als zichzelf in de Metro gezellig bijeen zijn. Deze anonimiteit ligt in het feit dat de spelers niet *fysiek* bij elkaar in de buurt zijn: spelers houden zich in een gesprek met elkaars woorden bezig en niet met elkaars uiterlijk en dergelijke. Door deze fysieke afstand kan bovengenoemde intimiteit ontstaan. Deze intimiteit leidt tot het 'lieve' karakter van de Metro-communicatie en het gevoel van verbondenheid tussen de spelers. Op die manier kunnen zich erg hechte vriendschappen en zelfs ook liefdesrelaties vormen. Die gebeurtenissen geven de MUD een gevoel van een werkelijke gemeenschap met 'echte' mensen die met elkaar interacteren.

6.1.2 Verslaafd aan kletsen

Een respondent zei dat de Metro als een soort stil gezelschap fungeerde bij de bezigheden die zij gedurende de dag vervulde. Een vriend die altijd in de buurt is en tegen wie men kan kletsen wanneer men dat wil. Maar hoe zit dat met de mensen die de hele dag actief zijn in de Metro? Zijn zij verslaafd aan het MUDden of zijn zij, zoals dat tegenwoordig ook wel genoemd wordt, 'computer-verslaafd'? Sommige spelers zijn de hele dag actief in de Metro en in de interviews gaven enkele respondenten aan dat zij de Metro vooral binnen gingen uit een soort van verslaving of automatisme: wanneer de computer aan gaat of wanneer men met de computer 'online' gaat dan wordt automatisch de Metro opgestart. Curtis (1996) wijst aan dat de situatie waarin mensen uren achtereen actief zijn in de MUD (hij spreekt over gevallen van soms achtenveertig uur achter elkaar!) niet zozeer te maken heeft met een 'computer-verslaving'. Het feit dat er een computer bij betrokken is, is naar zijn mening irrelevant. Deze mensen zijn, zo zegt hij, niet verslaafd aan computers maar aan communicatie. Door het globale karakter van het internet is er niet alleen een grote verscheidenheid aan mensen om mee te praten, maar die mensen zijn ook nog eens vierentwintig uur per dag aan te spreken. Ten dele ben ik het met Curtis eens. Inderdaad, de respondenten in mijn onderzoek geven ook aan dat zij de Metro vooral betreden om te kunnen communiceren

met mensen. Maar aan de andere kant hebben deze mensen wel een aantal zaken met elkaar gemeen en die hebben allemaal te maken met computers: ten eerste zijn zij in het bezit van een internet-aansluiting, ten tweede hebben ze allemaal iets met computers en vinden ze het leuk om via dit medium met elkaar te communiceren en tenslotte vinden zij het totale idee van virtualiteit en de fantasiewereld waaraan zij zelf meebouwen een geweldig iets waardoor zij steeds weer toegang zoeken tot deze wereld.

6.1.3 Hoe ziet die wereld er eigenlijk uit?

Bijna niemand van de respondenten heeft echt een 'beeld' van de Metro: hoe ziet die wereld eruit in de gedachten van de bewoners? Welk beeld vormen zij in hun hoofd wanneer zij zich door de virtuele wereld heen bewegen? Ik heb in mijn onderzoek de vraag gesteld hoe men de Metro-wereld voor zich ziet en weinig mensen konden het beschrijven. Ik denk, op basis van mijn eigen participatie, dat het beeld dat bewoners van de Metro hebben niet een fysiek 'beeld' is dat men zich schetst, maar meer een gevoel. Dit gevoel kan veranderen al naar gelang de ruimte waar men zich in de Metro bevindt. Respondenten geven wel aan dat ze 'voelen' dat zij in een bepaalde ruimte aanwezig zijn. Vooral wanneer men niet in de eigen virtuele kamer zit voelt men dat men niet 'thuis' is. Zelf had ik dat gevoel ook heel sterk. In de Metro heb ik maandenlang in een en dezelfde ruimte vertoefd en wanneer ik bij iemand in de kamer werd uitgenodigd voor een gesprekje moest ik me, wanneer ik die andere ruimte binnenkwam, eerst oriënteren. Pas na een tijdje voel je je op je gemak, net zoals in een real life situatie wanneer je bij iemand op bezoek bent. Een van de respondenten beschreef het gevoel als volgt:

"Ik denk dat ik over het algemeen wel een bepaalde 'vorm' in mijn hoofd heb bij de metro, maar niet een die ook IRL zou kunnen voorkomen. Wat dat betreft is het ook in mijn hoofd een nieuw type wereld." (hopfrog)

6.1.4 De MUD is fantastisch

Het onderzoeken van virtuele gemeenschappen lastig. Je kan niet inloggen en je voorstellen dat alles in de virtuele gemeenschap nep is. Je kunt echter ook niet zeggen dat de gemeenschappen online hetzelfde zijn als in real life want er zijn wel degelijk verschillen, zoals gebleken is in de voorgaande hoofdstukken. De virtuele gemeenschappen vereisen een groot voorstellingsvermogen en fantasie maar tegelijkertijd ook een veronderstelling dat het allemaal echt is: het zijn echte mensen met wie men echte gesprekken voert over reële onderwerpen. Het virtuele leven is real en tegelijkertijd is het afhankelijk van de *fantasie*. De fantasie van echte mensen.

In hoofdstuk drie beschreef ik als één van de kenmerken van de MUD dat spelers er dingen kunnen doen die zij in real life nooit zouden kunnen doen, zoals een boom planten in de woonkamer, via de boom op een wolkendek gaan zitten en daar de conversatie met je medebewoner die zich in een bubbelbad in die ruimte bevindt, voortzetten. Ik wil dat hier even nuanceren. Het is namelijk wel waar dat spelers in de

MUD dingen kunnen doen die in real life onmogelijk zijn, maar die dingen maken deel uit van het *spel*. Het zijn spel-elementen die horen bij het medium en die het spel verfraaien, maar die weinig impact hebben op de communicatie en de manier waarop mensen hun (virtuele) identiteit vormgeven in de MUD. Dat neemt niet weg dat het spel-element een zekere intimiteit creëert die de communicatie en het identiteitsspel wel beïnvloeden.

6.1.5 Verbondenheid met de Metro of met elkaar?

De Metrobewoners gaven aan dat ze wel een verbondenheid met elkaar voelen en met de Metro. Ik denk dat het feit dat bewoners zelf mee kunnen bouwen aan de virtuele wereld een extra dimensie geeft aan dat gemeenschapsgevoel: de mensen bouwen samen aan deze wereld, dit is hun wereld. Respondenten gaven aan dat zij de Metro zelf best zouden kunnen missen, maar niet de mensen die in de Metro leven. Wanneer de Metro er niet meer zou zijn zou men zijn toevlucht zoeken tot andere communicatiemiddelen of andere MUDs, maar men zou in elk geval wel contact houden met de bewoners die men kent. Door de respondenten wordt de Metro niet beschreven als het belangrijkste in hun leven maar wanneer men bekenden wil spreken of wanneer men afleiding zoekt is de Metro wel het een van de eerste plekken waar men dat zoekt.

De MUD is een eigen realiteit op zichzelf, het is een nieuwe manier van denken over community, communiceren en ruimte. De MUD-realiteit is niet gebonden aan een fysieke ruimte: het bestaat ook zonder computer. De gehele wereld bevindt zich in de gedachten van mensen. Er wordt een *nieuwe* omgeving gecreëerd waarbinnen men met *oude* termen denkt. De ideeën van communiceren en omgang met elkaar stammen uit de wereld die men kent: de wereld van real life.

6.2 Hoe communiceren mensen in de MUD?

6.2.1 Een nieuwe manier van communiceren

In literatuur werd beschreven dat communicatie in de MUD een nieuwe manier van communiceren is. Ik stelde mij in dit onderzoek onder andere de vraag of dat inderdaad wel zo is. Ik kan daarop antwoorden dat het nieuwe aspect van deze communicatie is dat de speler op een nieuwe manier leert omgaan met de regels van de taal en van het communiceren. Omdat alle communicatie plaatsvindt in taal moet men vindingrijk met die taal om kunnen gaan om op die manier alles, wat je in een real life gemeenschap kan doen, ook in de MUD te kunnen doen. Het communiceren heeft wel een nieuw aspect, maar is in zichzelf niet een nieuwe manier van communiceren. Mensen raken op eenzelfde manier met elkaar in gesprek als in real life situaties, zij het dat dat in de MUD wat gemakkelijker gaat dan in real life. De afwezigheid van bepaalde kenmerken uit real life gesprekken zoals gelaatsuitdrukkingen, gebaren, lichaamstaal en intonatie worden in de MUD ook uitgedrukt door verbs en door emoting. De handelingen van de speler komt derhalve enkel tot uitdrukking in tekstvorm, maar de speler handelt wel! Wat wel een

verschil is, is dat de gebaren, gelaatsuitdrukkingen en intonaties die men uitdrukt allemaal bewust worden geuit: de persoon zal deze zelf moeten intypen om ze op het beeldscherm te laten verschijnen. Emoties en lichaamstaal zijn in de MUD dus meer doelbewust dan in real life. Mensen doen er niets willekeurig, ze kiezen er voor om iets te laten zien. Men wil een bepaalde boodschap naar iemand communiceren en lichaamstaal speelt daar in real life een heel belangrijke rol in. In de MUD heeft men een virtueel lichaam: een soort projectie van de persoon die men wil laten zien. Dit virtuele lichaam is niet zozeer gegeven door de natuur, maar het is er een waarop men zelf helemaal invloed heeft.

Het nieuwe aspect in de communicatie is de manier waarop men met de communicatiemiddelen en met elkaar omgaat in een gesprek. De mensen zijn opener en intiemer naar elkaar toe, dat bleek ook uit het onderzoek: mensen durven zich sneller bloot te geven aan elkaar en bespreken intiemere zaken dan zij in real life zouden bespreken met elkaar. Het communiceren heeft een grotere snelheid in de MUD: mensen spelen razendsnel in op elkaars tekst terwijl zij daarnaast enkele andere gesprekken houden met andere personen en bij al die gesprekken weet men nog precies waar men het over heeft en wat men wil zeggen. Door deze snelheid worden mensen gedwongen om in zo weinig mogelijk woorden te zeggen wat men wil uiten en hierbij komt het feit dat de hele wereld zich in tekstvorm afspeelt, goed van pas: men kan tijdens het typen nadenken over de formulering van de zin en heeft, totdat men op de 'enter'-toets drukt, de tijd om zijn zin te herformuleren.

Als je inlogt op een online service, gebruik je nieuwe tools voor een oude activiteit: mensen die met elkaar praten. Door de eeuwen heen is taal (gesproken of geschreven) er altijd geweest. Maar online conversatie is een nieuwe afstammeling hiervan: het is zowel praten als schrijven en het is geen van beide helemaal. Het is praten door te schrijven. Het is schrijven omdat je het op je toetsenbord intypt en mensen het lezen. Maar vanwege de vluchtige aard van de letters op het scherm en omdat het zo'n snelle (soms directe) afwisseling tussen de gesprekspartners heeft, is het net als praten. Het is tevens nieuw omdat je vaak de aanwezigheid van een werkelijke 'plaats' ervaart wanneer je ingelogd bent, ook al bestaat dit enkel 'virtueel' in iemand's imagination terwijl men naar het beeldscherm staart. Het is oud omdat het, ook al is het dorp virtueel, als het goed werkt vervult het de wensen van mensen, een neutrale plek weg van werk en huis.

6.2.2 Compensatie in de communicatie

Een ongeschreven regel die alle Metro-bewoners kennen, maar waar ze waarschijnlijk nooit bij stilstaan is de snelheid van elkaars reactie. In de Metro dient men er namelijk rekening mee te houden dat, wanneer je een berichtje stuurt naar een medespeler of wanneer je naar iemand zwaait, de ander niet direct op je zal reageren. Zoals in het onderzoek al duidelijk werd: de bewoners zijn vaak idle in de Metro. De doorgewinterde Metrospelers weten dit en zullen niet boos reageren wanneer zij binnen enkele minuten geen reactie van een medespeler ontvangen.

In de Metro zijn meer handelingsverbs dan spreekverbs. Je zou kunnen zeggen dat spelers het deel van de real life-cultuur, dat zij in de Metro missen, willen compenseren. Ze zijn niet lijfelijk bij de communicatie in de MUD aanwezig en willen dat compenseren door het personage veel te laten 'doen' met behulp van de verbs. In de gesprekken worden die handelingsverbs echter niet veel gebruikt. Af en toe gebruikt iemand een handelingsverb om een uitspraak kracht bij te zetten. Dan geeft de speler een ander een troostknuffel of een kusje of iets dergelijks. Uitzonderingen hierop vormen de bruiloften en andere grote virtuele bijeenkomsten waar wel veel gebruik wordt gemaakt van verbs om maar boven het geklets van de andere aanwezigen uit te kunnen komen.

6.2.3 Reële communicatie

De MUD-communicatie is niet 'minder reëel' of 'minder goed' dan de face-to-face gesprekken die we in real life met elkaar voeren. De gesprekken zijn net zo echt als in real life en ze zijn vaak veel persoonlijker dan real life gesprekken. In een MUD-gesprek zijn nu eenmaal andere aspecten van belang en zijn andere aspecten, die in face-to-face gesprekken erg belangrijk zijn, ondergeschikt of van geen enkel belang.

Als tegenargument tegen MUD-communicatie wordt vaak gezegd dat het niet echt is en dat je niet kan weten wie je gesprekspartner is: je weet immers niet wie er aan de andere kant aan het toetsenbord zit. Maar is dat in face-to-face gesprekken dan wel het geval? Zijn face-to-face gesprekken niet net zo zeer manipuleerbaar als MUD-gesprekken? Ik geloof dat er in beide gevallen gemanipuleerd kan worden met bepaalde gegevens die men aan de gesprekspartner wil overdragen, alleen is dat bij een MUD-gesprek op een andere manier mogelijk dan in een face-to-face gesprek. In een face-to-face gesprek kunnen uiterlijke kenmerken niet worden verdoezeld of mooier gemaakt worden dan ze zijn want ze zijn er en men kan er niet omheen. Ook zijn zenuwachtige trekjes of blozende wangen niet te verbergen in een face-to-face gesprek.

Maar men bepaalt nog steeds zelf welke informatie men wel of niet aan een ander kenbaar wil maken in de woorden die men uitsprekt. Wel is er een intensievere manier van communiceren in de MUD: spelers luisteren naar wat anderen te zeggen hebben, omdat dat het enige is waarmee men bezig is: je kan niet heen om de woorden op je beeldscherm.

Communiceren en bovenal taal is van wezenlijk belang in de MUD. De gehele community wordt in stand gehouden door taal: zonder taal is niet van de wereld zichtbaar. Daarnaast wordt de cultuur van de gemeenschap, bestaande uit de normen en waarden en de (ongeschreven) regels van de gemeenschap overgedragen via taal.

Meestal gebeurt dit wel op indirecte wijze omdat niemand er nou precies de vinger op kan leggen hoe de cultuur van de Metro te omschrijven is. Maar zij bestaat wel degelijk, zoals eerder bleek. Taal is tenslotte ook van groot belang omdat het de identiteit van mensen in de MUD vormgeeft: men maakt kenbaar wie men is via de taal. In de MUD communiceer je jezelf meer dan waar dan ook.

6.3 Hoe geven mensen vorm aan het personage?

Vanwege de aard van het medium waarmee men communiceert in de MUD zou je verwachten dat MUD-spelers een rol spelen die totaal anders is dan hun real life identiteit. Dit is echter in de Metro weinig het geval. Sommige newbies beginnen wel in een rol omdat zij, door hun verwachtingen van wat een MUD is, een rol willen spelen in de Metro. In de Metro wordt, zoals eerder gebleken is, die rol over het algemeen niet gespeeld en zodoende vervalt men al snel in de rol die men het best kent: zichzelf. Net als in een face-to-face gesprek is het moeilijk om een tijdlang een andere rol te spelen dan hoe men in werkelijkheid is en aangezien MUDden vooral voor het plezier gedaan wordt speelt men ook daar het liefst zichzelf.

De anonimiteit en de ongeremdheid wordt door mensen als een kenmerk van het MUDden aangegeven in de interviews. Door het feit dat mensen fysiek niet bij elkaar zijn voelen mensen zich minder geremd en zijn zij eerder geneigd tot intiemere gesprekken (persoonlijke zaken bespreken) en handelingen (knuffelen). Ook al is het dus in de Metro zo dat mensen elkaar soms in real life ook kennen, toch speelt die ongeremdheid mee in de manier van communiceren in de MUD. Respondenten geven aan dat zij door het Metro'en meer tegen mensen durven te zeggen in real life. Zij hebben in de Metro geleerd dat het aanspreken van mensen niet zo eng hoeft te zijn als men vroeger dacht en dat doet men in real life nu ook. Dit is erg opvallend. Ik wilde in mijn onderzoek bekijken in hoeverre mensen hun real life identiteit meenemen de Metro in om daar hun personage vorm te geven. Uit deze vragen blijkt dat mensen juist bepaalde ervaringen uit de Metro meenemen in real life.

Er zijn spelers die denken dat in MUDs alles kan vanwege de afstand: men kan niet fysiek gestraft worden voor de daden die men in de MUD pleegt. In de Metro gaat dit idee niet zozeer op. Vanwege de kleinschaligheid van Nederland is de nabijheid relatief groot. Daarbij komt dat de spelers elkaar in real life vaak kennen en in de Metro is het ook mogelijk om achter meer real life gegevens van een persoon te komen dan in de Amerikaanse MUDs. In de Metro is bijvoorbeeld het e-mail adres van alle personen zichtbaar en staat tevens de werkelijke voor- en achternaam van de mensen in hun profiel in de Metro.

6.4 Hoe vindt het identiteitsspel plaats in de Metro?

De meeste respondenten geven aan dat het in de Metro weliswaar mogelijk is om een andere identiteit aan te nemen of om een extra log-in te nemen, maar de meeste mensen doen dit liever niet. Dit komt voornamelijk omdat dit soort zaken in de Metro niet getolereerd worden door het Opper-team en door de bewoners zelf, maar respondenten geven ook aan dat zij zich liever niet voordoen als iemand anders omdat ze juist graag zichzelf willen zijn in de Metro. Dit is een opvallend verschijnsel omdat uit de literatuur juist bleek dat het in andere MUDs eerder regel dan uitzondering is om je voor te doen als een andere persoonlijkheid dan je in real life bent.

Turkle (1997) schetste het identiteitsspel als het uitproberen van verschillende persoonlijkheden als een soort maskers die men kan opzetten om een andere persoonlijkheid te spelen. De speler speelt verschillende personages in de MUDs om zo te ontdekken wie "men" is en om de grenzen van de eigen identiteit te leren kennen. Hiermee sluit ze aan bij het idee van Goffman (in Zijderveld, 1973) die identiteit beschreef als een strategisch handelen waarbij men verschillende identiteits-jassen heeft die men kan aantrekken afhankelijk van de situatie. Iedere gebeurtenis is een toneelstuk, volgens Goffman, en ieder toneelstuk vraagt om een eigen rol.

Ik spreek liever niet over maskers of jassen. In mijn optiek is identiteit één geheel. Je kan het niet 'afzetten' wanneer je de MUD uitgaat. MUDden is een van de dimensies binnen de identiteit, net als 'student', 'zoon van je vader en moeder', 'vriendje' ook allemaal dimensies zijn van die ene identiteit. De MUD-identiteit is een *virtuele identiteit* en is als zodanig *deel* van een geheel: de identiteit. In bepaalde situaties zal men zich iets anders gedragen al naar gelang de verwachtingen of rollen die de situatie met zich meebrengen. Maar je blijft wel één persoon die in iedere situatie nog steeds van dezelfde dingen houdt en dezelfde herinneringen met zich meedraagt. Iedere situatie vraagt alleen om verschillende aspecten (dimensies) van die ene identiteit. Omdat je in iedere situatie dezelfde identiteit behoudt is het moeilijk om aan te geven wat de verschillen tussen de dimensies zijn. Dit komt doordat mensen niet plotsklaps van de ene identiteitsdimensie in de andere over gaan. Dat gaat heel geleidelijk: identiteit is als een vloeiend verhaal dat mensen voor zichzelf schrijven: de historie van je eigen ik.

Een identiteits sfeer wordt niet ineens gecreëerd. Je moet je de cultuur eigenmaken en de rollen binnen de gemeenschap kennen om voor jezelf een duidelijke identiteits sfeer te kunnen creëren. Mead zegt dat we ons de identiteitsrollen kunnen aanleren binnen het *spel*/spelenderwijs leert men hoe de spelregels van ieder spel zijn en welke rollen en verwachtingen het spel met zich draagt (in Van Hooff, 1973, p.82). Een MUD is boven alles een spel waarvan de newbies zich allereerst de regels en rollen moeten eigenmaken voordat zij zich een plaatsje kunnen verwerven in die wereld.

Het was voor de respondenten in mijn onderzoek erg moeilijk om aan te geven of zij in real life situaties anders communiceren met bekenden uit de Metro dan in de Metro. Temeer omdat er vreselijk veel situaties bestaan die allemaal een eigen dimensie in de identiteit aanspreken. Vanuit deze optiek was de vraag of men verschil merkte in de omgang met vrienden tussen real life en de Metro.

Dit idee van identiteits sferen sluiten aan bij de sferen van realiteit die in het boek van Van Hoof worden omschreven (1973). Daar wordt het idee van 'multiple reality' beschreven: de realiteit bestaat uit verschillende sferen van realiteit, waarvan er steeds één de meest prominente is. Deze prominente realiteits sfeer noemt hij de Paramount Reality. Wanneer een speler de MUD betreedt, wordt real life de 'tweede realiteit' en is de MUD de paramount reality.

En op deze manier kan ook het begrip 'ontsnappen aan de werkelijkheid' uitgelegd worden. Respondenten gaven in het onderzoek aan dat zij soms de Metro in gingen om even weg te zijn uit de dagelijkse problemen, om even wat anders te kunnen doen. Aan de ene kant kun je dat wel 'ontsnappen aan de werkelijkheid' noemen omdat je even

iets anders doet, je bent even weg van de andere dingen waar je mee bezig zou moeten zijn. Maar aan de andere kant klopt de term 'ontsnappen aan de werkelijkheid' niet, want ik heb juist in deze scriptie trachten uit te leggen dat het MUDden ook deel uitmaakt van die werkelijkheid. Door bovengenoemde terminologie van Van Hooff te gebruiken is deze paradox op te lossen: de MUD is een paramount reality die tijdelijk dus de voorrang krijgt van alle realiteitssferen die men kent. Zo kan een bezoek aan de bioscoop ook een paramount reality zijn.¹²

6.5 Terugblik en aanbevelingen

Zoals ik eerder vermeldde is niet zozeer van belang wat men uitspreekt, maar vooral de manier waarop de sociale structuren door de handelingen duidelijk worden. In het begin had ik wel moeite met dit idee. Ik wilde graag 'de waarheid' vertellen en via mijn onderzoek authentieke informatie verschaffen met betrekking tot de bewoners van de Metro. Dit is dus niet haalbaar omdat ik niet kan achterhalen of de informatie die men mij heeft verschaft in de interviews 'waar' is. De doelstelling van mijn onderzoek is dus gaandeweg het onderzoek veranderd van het beschrijven van de bewoners en de verschillen tussen de virtuele en reële identiteit naar een beschrijving van de sociale wereld waarvan de betrokkenen deel uitmaken en waarbinnen een identiteitsspel plaatsheeft.

Het identiteitsspel in de Metro is dus niet zo heftig als Turkle deze voorstelde. Er wordt niet zozeer gespeeld met identiteit in de zin dat men nieuwe identiteiten uitprobeert als een masker, maar er wordt eerder getracht vorm te geven aan de identiteit die men buiten de Metro reeds heeft. In de Metro kwam ik wel een ander identiteitsspel tegen in de zin zoals Turkle het in haar boek omschreef. Zij beschreef een identiteitsspel waar men een andere persoonlijkheid speelde om de grenzen te verkennen van het eigen 'ik'. In de Metro komt dit spel over het algemeen niet zozeer voor, behalve bij het gebruik van puppets: deze zijn vaak totale tegenstellingen van de persoon die de puppet bezit en doen de meest ondeugende dingen die het 'baasje' ziet snel zou doen, zelfs niet in de MUD. En toch zit er achter de puppet en achter de dingen die de puppet zegt en doet dezelfde persoon als achter zijn eigenaar. Dit aspecten van de puppets heb ik jammer genoeg niet verder kunnen onderzoeken wegens tijdgebrek en omdat ik er geen literatuur over heb kunnen vinden in de korte tijd die ik eraan heb besteed. Wellicht is dat een leuk idee voor verder onderzoek. Ook heb ik in mijn onderzoek helaas geen tijd kunnen besteden aan de titels van mensen en de entree-messages die in beeld verschijnen wanneer spelers een ruimte binnenstappen. Voor een breder onderzoek naar virtuele identiteit stel ik een onderzoek voor die Amerikaanse en Nederlandse MUDs vergelijkt of een onderzoek waarin verschillende Nederlandse MUDs tegen het licht worden gehouden. Er zijn namelijk in Nederland ook MUDs waar het fantasy-element wel een rol speelt en ik geloof dat daar ook erg interessant onderzoek naar identiteitsspel gedaan kan worden. Helaas was ik niet bekend met deze andere MUDs en toen ik ze leerde kennen was er geen tijd meer om de MUDs in mijn onderzoek te betrekken.

¹² Als je naar de goede producent gaat, heb je twee Paramounts in een realiteit te pakken :)

In het licht van de realiteits- en de identiteitssferen zou het tevens interessant zijn om verschillende realiteitssferen met elkaar te vergelijken. Ik denk hierbij aan een vergelijking tussen verschillende manieren van virtuele identiteit op internet of juist een vergelijking tussen virtuele gemeenschappen en real life gemeenschappen. Op die manier zouden interessante aspecten van beide dimensies scherper aan het licht kunnen komen.

Wat ik erg opvallend en ook heel jammer vond in mijn onderzoek is, dat Metro-bewoners best zonder de Metro zouden kunnen. De Metro-bewoners voelen zich eerder verbonden aan elkaar dan aan de Metro en dat vind ik jammer want de Metro is zo'n mooie MUD. Ik zal dan ook proberen om de Metro-bewoners weer het Metro-gevoel te geven zoals de ouwe rotten dat nog van vroeger kennen. Om in de woorden van DarkScorpion te spreken:

zacha glimlacht, "heb je nog iets interessants toe te voegen?"
DarkScorpion roept, "IRL SUX! GET VIRTUAL!"

Referentielijst

Electronische publikaties die niet meer beschikbaar waren op het adres waar zij oorspronkelijk stonden staan nu in <http://www.zacha.net/articles>.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.

Bruckman, A. (z.j.). *Identity Workshop: Emergent Social and Psychological Phenomena in Text-Based Virtual Reality* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/bruckman.html>

Carbaugh, D. (1996). *Situating selves. The Communication of Social Identities in American Scenes*. New York: State University of New York Press.

Carlstrom, E. (z.j.). *Better Living Through Language. The Communicative Implications of a Text-Only Virtual Environment, Welcome to LambdaMOO!* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/carlstrom.html>

Chen, A. S. (1998). *MUDs as social communities* [Online]. Available: <http://www-personal.umich.edu/~aschen/MUDuse.html>

ComputerUser High-Tech Dictionary [Online] Available: <http://www.computeruser.com/resources/dictionary/>

Curtis, P. (z.j.). *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/mudding.html>

Curtis, P. & Nichols, D.A. (1993). *MUDs Grow Up: Social Virtual Reality in the Real World* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/mudsgrowup.html>

Dale, Van. *Groot woordenboek der Nederlandse Taal* (1999). Vol. 13. Utrecht: Van Dale Lexicografie.

Danet, B. (1996). *Text as Mask: Gender and Identity on the Internet* [Online]. Available: <http://atar.msc.huji.ac.il/~msdanet/mask.html>

Dictionary.com [Online]. Available: <http://www.dictionary.com/>

Dijk, J.A.G.M. van (1997). The Reality of Virtual Communities. In J. Groebel (Ed.), *New Media Developments* (pp. 39-63). Amsterdam: Boom.

Elmer-DeWitt, P. (1995). Welcome to Cyberspace. *Time*, 2, 2-9.

Germudson, N. (1994). *The Social and Educational Aspects of MUD's* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/germudson.html>

Hoof, J.J. van (1973). Symbolisch Interaktionisme. Een overzicht en een poging tot evaluatie. *Mensch en Maatschappij*, 4, 328-373.

- Jones, S.G. (Ed.). (1995). *Cybersociety. Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Jones, S.G. (Ed.). (1997). *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Kellner, D. (1992). Popular Culture and the Construction of Postmodern Identities. In S. Cash, & J. Friedman (Eds.), *Modernity and Identity* (pp. 141-177). Oxford: Blackwell.
- Lindlof, T.R., & Shatzer, M.J. (1998). Media Ethnography in Virtual Space: Strategies, Limits, and Possibilities. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 42(2), 170-189.
- Meyers, C. (z.j.) *Human Identity in the Age of Computers* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/meyers.html>
- Postman, N. (1985). *Amusing Ourselves to Death. Public Discourse in the Age of Show Business*. New York: Penguin Books.
- Reid, E. (1994). *Cultural Formations in text-based virtual realities* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/reid.html>
- Rheingold, H. (1992). *A Slice of Life in My Virtual Community*. (unpublished paper)
- Ryan, J. (1995). *A Uses and Gratifications Study of the Internet Social Interaction Site LambdaMoo: Talking with "Dinos"* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/ryan.html>
- Serpentelli, J. (z.j.). *Conversational Structure and Personality Correlates of Electronic Communication* [Online]. Available: <http://www.zacha.net/articles/serpentelli.html>
- Spradley, J.P. (1980). *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Thompson, J. B. (1995). *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge: Polity Press.
- Turkle, S. (1997). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Turkle, S. (1996). Parallel Lives: Working on Identity in Virtual Space. In D. Grodin, & Th. Lindlof (Eds.). *Constructing Self in a Mediated World* (pp. 156-175). Thousand Oaks: Sage.
- Webopedia. The only online dictionary and search engine you need for computer and Internet technology* [Online]. Available: <http://www.webopedia.com/>

Wester, F. (1995). *Strategieën voor kwalitatief onderzoek*. Bussum: Coutinho.

Zijderveld, A.C. (1973). *De theorie van het Symbolisch Interactionisme*. Meppel: Boom.

Bijlagen

- I Een artikel over een teleurstellende cyberdate
- II De OnderzoeksHoek in de Metro
- III Beschrijvingen van de geïnterviewde Metrobewoners
- IV Memo's van de interviews
- V Een stuk log-bestand
- VI Een overzicht van enkele verbs in de Metro
- VII Een log-bestand van een Metro-huwelijk

Een log-bestand is een letterlijke weergave van de tekst die de speler in beeld krijgt tijdens het bezoek aan de MUD. Een dergelijk log-bestand kan gemaakt worden door de tekst uit het beeldscherm te kopiëren en in een tekst-bestand te plakken. Er bestaan ook MUD-programma's waarmee de speler zijn bezoek automatisch kan vastleggen in een log.

Een log-bestand uit een MUD is eigenlijk geen stuk tekst dat als een verhaaltje te lezen is, de MUD is een context die ook beleefd moet worden. De virtuele interactie verliest zijn emotionele en sociale betekenis wanneer het als computer-bestand wordt opgeslagen en later weer wordt gelezen. De pauzes, snelheid en timing van de conversaties gaan dan verloren en die factoren zijn juist zo belangrijk in het aangeven van de betekenis en context in de MUD.

Bijlage I - Een artikel over een teleurstellende cyberdate

'Nooit meer internet na teleurstellende cyberdate'

Uitgegeven: 23-2-2001 9:56

LONDEN - Een eenzame Britse man heeft het gebruik van internet afgezworen nadat hij erachter kwam dat zijn internetgeliefde geen jonge vrouw, maar een bejaarde was die bovendien een lijk in haar koelkast bewaarde. Dat schrijft het Britse boulevardblad The Sun vrijdag.

De 27-jarige Trevor Tasker was via internet zo verliefd geworden dat hij ontslag nam en naar de Verenigde Staten vloog om zijn cyberdate in levende lijve te ontmoeten.

Voorafgaand aan zijn bezoek hadden zij maandenlang romantische e-mails uitgewisseld. De 65-jarige vrouw stuurde zelfs pikante foto's van zichzelf. Maar die bleken achteraf 35 jaar oud te zijn.

Tasker was geschokt toen hij erachter kwam dat zijn internetliefde geen jonge bloem was maar een bejaarde. Toch besloot hij niet direct rechtsomkeert te maken en nog een kleine vakantie te houden.

Vriezer

Daarmee haalde hij zich nog meer ellende op de hals. Een week later deed de politie een inval in het huis van de vrouw en vond het stoffelijk overschot van haar 70-jarige huisgenoot in de vriezer.

De man bleek acht maanden daarvoor aan een natuurlijke dood te zijn gestorven. Ze bewaarde het lijk om geld van zijn rekening te kunnen halen zonder argwaan te wekken.

De vrouw is vorige week veroordeeld tot een jaar gevangenisstraf wegens fraude en het illegaal verplaatsen van een lijk. Tasker liet aan The Sun weten dat hij nooit meer het internet opgaat.

"Ik dacht de vrouw van mijn dromen te hebben ontmoet. Maar toen ik op het vliegveld aankwam, kreeg ik bijna een hartaanval", aldus Tasker.

Bijlage III - Beschrijvingen van de geïnterviewde Metrobewoners

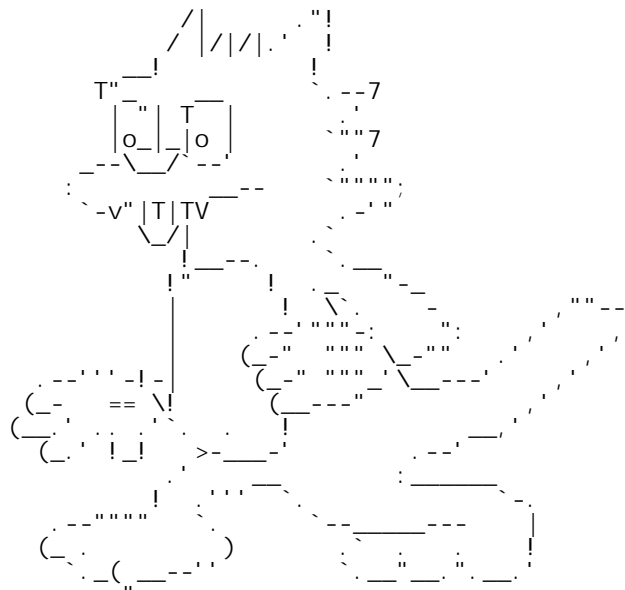
De beschrijvingen zijn in de Metro zichtbaar door het 'kijk'-commando.¹ Wanneer men dus *bekijk absu* intypt krijgt men de beschrijving van AbsU in beeld. Naast de beschrijving van de persoon zijn ook de adetails² te zien en de objecten die de speler op zich draagt.

AbsU

Je bent een magnifiek kaaskoekje en dat ben je!

Buffel tje

Hoi ik ben Buffel tje
Mijn Icqnummer is 16445281 als je me wilt adden tenminste.
En mijn email is bufje@dds.nl
Heb je meer te vragen page me of mail me :)



Heeft van Q een klodder taart op zijn dubbele login gekregen
Hij draagt een Hortus abonnement bij zich.
Hij heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!'
Hij draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe geweldadige features'

Heeft bij zich:

Trouwring (#11992)
Een mooie ring van platina (#14161)
peper en zout stelletje (#23173)
Trouwring (#11754)

Buffel tje's mooie feature (#6270)
zakje Autodrop (#29102)
Valiant (#4864)
Tim (#9892)

¹ Dit zijn de beschrijvingen die de bewoners hadden ten tijde van de afname van het interview. Deze kan inmiddels veranderd zijn.

² adetails zijn details die worden toegevoegd door bepaalde handelingsverbs. Wanneer iemand bijvoorbeeld een troostknuffel heeft ontvangen dan staat dat in zijn adetails, met de naam van de gever van de troostknuffel erbij.

CaPI

Je ziet Capi, een 22 jarige, 4e jaars, Student Informatica aan de UvA (Amsterdam).

Hij houdt zich op dit moment vooral bezig met:

- NowMOO *DE* andere Nederlandse moo.
- VMoo een telnetclient met extra's voor de Metro en NowMOO (<http://www.vmoo.com/>)

Je kan Capi volgen door hier te klikken.

Let op! Vanaf 1 januari 2000 worden VMoo vragen, tips, bugs etc. alleen verwerkt als ze gemeld worden op de VMoo homepage en/of vmoo@dds.nl en/of een van de VMoo emailijsten...

Vragen binnen Moo's of op moo specifieke emailijsten worden vanaf 1 januari niet meer verwerkt of vallen onder het commerciële tarief.. (Zie de VMoo licentie die je geaccepteerd hebt bij het installeren van VMoo en/of de VMoo leesmi.j.txt)

Hij heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!' Hij draagt een daklozenkrant bij zich, gekocht op het stationsplein.

Heeft bij zich:

Capi's Feature (#1191)	Een oud VMoo dingetje (#157)
MCP Kubus (#23126)	Een oud VMoo dingetje (#158)
Capi's Alter Ego (#23947)	

Charlotte

Hey Hallo! Wat leuk dat je ffies naar me kijkt! Nou moet ik zeker ook nog wat over mezelf gaan vertellen he... Uh... nou ik ben dus Charlotte, ben 19 en studeer MWD. Tja, wat wil je nog meer weten? Weet je wat?! Vraag ut me zelf maar! Dan krijg je vast wel antwoord! :)

Ze heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!' Ze draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe geweldadige features'

Charlotte heeft bij zich:

VIP foto-album (#12360)	Foto van het lekkere ding Chris (#27531)
een knuffel hondje voor charlotte (#27079)	Cluedo reiseditie (#3766)
Valentijnskaart25 (#26156)	Een knuffelbeer van RenJet (#28691)
Valentijnskaart56 (#27483)	Een Absu-object (#28694)
gewoon kopje thee (#27971)	Chot's friendsbook (#18944)
Hans Kl ok (#28122)	Het bruidsboeket van Charlotte (#12498)
Versierson voor Charlotte (#28554)	een ring voor charlotte (#7851)
een MacDonal ds chocolademilkshake Medium (#28018)	
een zakje met een opgeveegde Tai pan erin (#24520)	
Het favoriete T-Shirt van Teaspoon (#4839)	
De romantische trouwzaal van Matthijs en Charlotte (#29617)	

Chris

Chris1

Heeft bij zich:

Valentijnskaart31 (#26536)

Kaartje voor Chris (#2691)

DarkScorpion

Een donkere schim die in je ooghoeken lijkt op te houden, zodra je hem echt wil bekijken verdwijnt hij, je voelt hem... zijn aanwezigheid maakt je onzeker... maar dat gevoel verdwijnt als hij tegen je begint te praten;

Dan licht zijn gestalte op en neemt de hele ruimte in beslag. Je luistert en denkt te begrijpen wat hij zegt, maar als hij zwijgt denk je: 'Wat zei hij nou? En hoe zag hij er ook alweer uit?'

Hij heeft een donkere stem, Hij vertelt je van vreemde verre landen en terwijl je luistert voel je dat je mee wordt getrokken in die andere wereld, je zou mee willen gaan op die reis, maar hij beangstigt je.

Ergens, ver onder dat schimmige, mystieke masker schuilt een persoon die je zou willen leren kennen je nadert voorzichtig... Steekt een aarzelende hand naar hem uit

Niets.

Je hoort een zacht geruis van vleugels in de verte de echo van een lach...

Deze beschrijving is door Ki te bedacht.

DarkScorpion heeft op dit moment heel erg moeilijk! WEES LIEF VOOR HEM!

En hij is ook nog erg in de war de laatste tijd, dus kijk niet op als hij iets doms of vaag zegt.

Hij kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van cristall. DarkScorpion is heerlijk geknuffeld door cristall en voelt zich nu een stuk beter.

DarkScorpion heeft bij zich:

DarkMirror (#20968)

een echte houthackersbijl (#2665)

Pokemonlijst (#19781)

Verbeterd Generieke Pokemon (#26815)


PokemonParentFeature (#30244)

Bulbasaur (#19388)

Clairry (#26545)

Cl pri

Voor je staat iemand in een zwarte broek met een rood met zwart shirt, en een geinig klein petje daarop. Daar overheen draagt hij een groot T-Shirt met No-Doubt er op, en draagt een grote zwarte zonnebril. Hij heeft vier ronde speldjes op z'n boord, wat hem de rang van Captain geeft, want hij werkt op Deep Space 9. Achterop zijn shirt staat de volgende text:



Forget the past and live in the now!

Xalibur heeft zijn baksteen er hardhandig afgerukt. Hij heeft een kusje van skydancer op zijn hoofd gekregen.

Typ [in c] om te kijken wat hij in zijn zakken heeft.

DeZero

<http://www.dse.nl/bewoners/nul1etj/index.htm>

Heeft bij zich:

NulRo (#5545)

een kalf (#22638)

DOKtertje

Je kijkt naar een jonge dokter in spe. Hij heeft nonchalant zijn stethoscoop om zijn nek hangen. Iedereen weet dat dat helemaal niet comfortabel is, maar DOKtertje denkt dat het stoer staat. OP dit moment loopt hij stage in Nieuw Zeeland en is dus door het tijdsverschil op de gekste tijden in de metro te vinden.

hij is lichtbruin getint door Kroko's zonnebank te gebruiken.

hij is middelbruin van kleur door Kroko's zonnebank te gebruiken.

DOKtertje heeft bij zich:

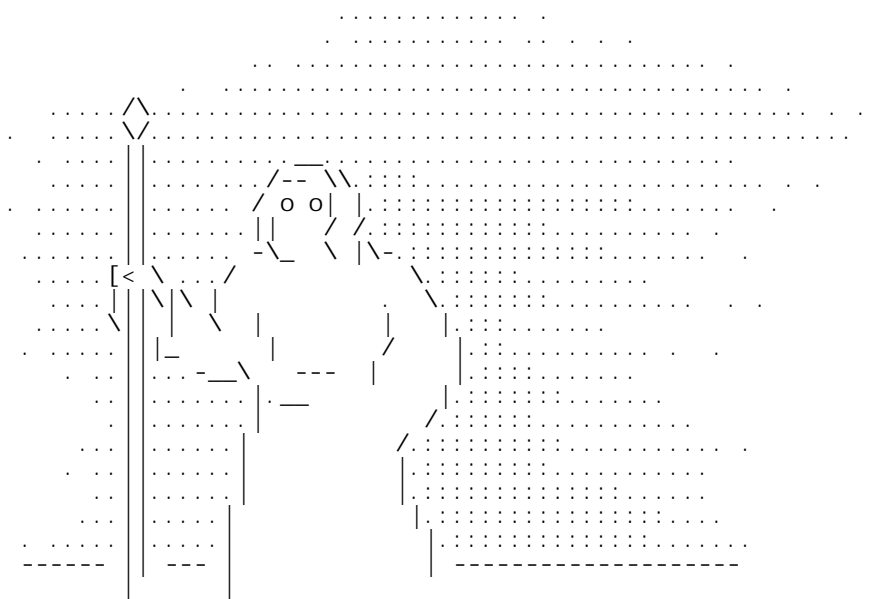
Doktertjes pasje (#3756)

MD (#16381)

F0d0

Wat je ziet is wat je krijgt.
 Hij draagt een daklozenkrant bij zich, gekocht op het stationsplein.
 Hij slaapt.

Heeft bij zich:
 Valentijnskaart41 (#28870)

Faxom

*E slaapt.

Heeft bij zich:
 mijn probleem (#14743)

FF

FF Wat leuk dat je naar me kijkt.

Fortissimo (FF) was eigenlijk een stout student, hij deed iets langer over de opleiding InformatieDienstverlening & -Management (IDM). Vroeger bekender als Bibliotheek & Documentaire Informatie (BDI). Het is een HBO opleiding in Den Haag, alwaar hij ook op kamer woont. Vanaf zijn 24e verjaardag woont hij in een hofjeswoning in Den Haag, waar hij het heel erg naar zijn zin heeft. Eigenlijk komt hij uit Hellevoetsluis, maar slechts weinigen weten dat te vinden zo vlak onder Rotterdam :)

Hij is nu gediplomeerd intermediair en is na 2 korte carrières bij ProBiblio en Demon eindelijk op zijn plaats. FF beheert het informatiecentrum van KPN OVN BBT/IP, wat een naam he. Het betekent KPN Operator Vaste Net BreedBand Toegang/Internet Protocol. Zegt dat je al iets meer? ADSL is een van de dingen waar dit onderdeel zich mee bezig houdt. Het is echter nog niet zo'n oud bedrijf *grin* eind 1998 heette het nog UBN NL (Uni source Business Network Nederland) In Den Haag doet hij ook nog iets aan muziek bij een harmonie, pauken, grote trom en nog wat spulletjes. Om echt goed te leren spelen is hij op zijn vrije zaterdag ook nog eens bezig met drumlessen.

Dit verklaart meteen de naam FF, het is een muziekterm. FF betekent Fortissimo, dit betekent op zijn beurt weer zeer sterk. Helas weet nog niemand of dat op zijn kracht, zijn stemvolume of zijn verhalen slaat.

Er is alleen 1 nadeel aan FF... Hij heeft een geheugen als een vergiet, dus als hij niet meer weet wie of wat jij bent en waar jij het over hebt, wees dan niet boos op hem.

Voor zijn details, type je adet? FF

Hij is een beetje eenzaam ofzo... ³

FI reWIJ s

me,
nothing more,
nothing less.

just me.

Hij kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van Xalibur.

³ FF vroeg mij de lezer erop te wijzen dat hij zich momenteel gelukkiger voelt dan ooit en hij is verre van eenzaam met zijn ddaantje!

hopfrog

Hopfrog is lief, schattig en toch een beetje stoer.

Heeft bij zich:
 een stapeltje CD's (#2855)

Hurri

Met een grote glimlach komt Hurri je tegemoet. Dit komt omdat hij kort geleden is getrouwt met Lenneke. De bofkont.
 Hij heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!'
 Hij heeft een kusje van Jildou op zijn hoofd gekregen.
 Hij staat nog steeds te trillen van de impact van de kus van Jildou.
 Hurri is heerlijk geknuffeld door Jildou en voelt zich nu een stuk beter.
 Hurri heeft een vlindertje uit de buik van Jildou gekregen.
 Hij kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van FLEXiGON.
 Hij kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van Jildou.

Heeft bij zich:

kaartje voor hurri (#29096)	De Mooi ste Ring (#29525)
Valentijnskaart28 (#23613)	een glas feestcocktail (#6240)
Knuffelrobot (#21916)	

Jelle

Je ziet een student van 21 jaar. Hij goochelt wat in zijn Hotel Mirage.
 Je schat hem op 1.96 meter, net genoeg om zijn hoofd niet tegen de deur te stoten.
 Kom eens langs in het Hotel Mirage (#22367).

Jelle is heerlijk geknuffeld door ddaantje en voelt zich nu een stuk beter.
 Hij heeft zichzelf helemaal ondergesmeerd met behangplak.

Heeft bij zich:

Hoe kom ik hier te wonen? (#30700)	horloge (#27946)
telefoon (#22735)	Mirage PIN automaat (#27945)
Plattegrond van Hotel Mirage (#21843)	in de lucht (#27921)
recorder (#16147)	

Jildou

Vannacht ga ik niet slapen. Ik zal wachten. Dan kan ik net doen alsof er niets verloren is gegaan. Dan blijft het bij 1 dag. En hoe lang kan 1 dag nou duren? (katbru)

"What did you think of the real world?"

"It's a nice place to visit... But I wouldn't want to live there..."

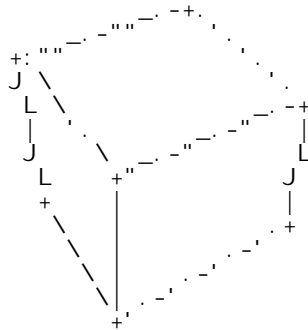
(bolton)

Give me all your tears, let me turn them into pearls. Pearls of experience. (AoB)

My neural pathways have become accustomed to your sensory input patterns. (Data)

"Ik dacht dat als je aan kantklossen gaat doen, je jezelf van kant maakt en dus de kloos bent..."

(?)



Hij/zij is van geslacht veranderd door CyberDOC.

Ze draagt een T-shirt met: MEAT IS MURDER

Ze heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!'

Nishi heeft ongemanierd aan haar knapzak gesnuffeld.

Ze heeft blozende wangen door de zoen van Sidney

Jildou's mond zit nog vol van de tongzoen van Naomi.

Heeft bij zich:

een kartonnen doos (#1996)

knapzak (#1978)

een lekker sigaretje (#26000)

Lolario

De enige die Zatkpoei kent...

Hij is een piepjonge tovenaardie onvermoede talenten bezit.

Heeft bij zich:

Lolario's medaillon (#16009)

Lolario's giffbeker (#2801)

Lolario's gloednieuwe staf (#16247)

het kompas der vier windstreken (#28448)

de boogkloon van Lolario (#27090)

Botje (#11483)

marte

ik ben een meisje van 17. ik ben niet echt mooi, maar ook niet zo heel erg lelijk. ik hou van vissen.
 ik probeer graag volwassen over te komen maar ik slaap wel met knuffels (op zich ook met mannen)
 ik heb 2 vissen en ik heb iets meer vrienden. als ze dood gaan moet ik huilen (ze zijn dan die vrienden en die vissen)
 ik kan een boel
 ik weet niet wat ik een boel kan, dat begon ik te typen maar wat erachter aankwamen ik vergeten.
 het komt nog wel een keer
 ik weet het weer
 ik kan een boel hebben, maar grove respectloosheid valt niet onder een boel.
 grove is wel weer een mooi woord

Ze heeft een kusje van trixFIS op zijn hoofd gekregen.
 marte's mond zit nog vol van de tongzoen van Taipan.
 Ze is geplet door een een busje spuit en.
 Ze heeft zeer pijnlijke en betraande lasogen, vanwege het kijken naar een lasvlam.

Heeft bij zich:

d (#25117)	Valentijnskaart121 (#15445)
een waaaaanzinnige gebeurtenis (#16625)	Valentijnskaart129 (#24687)
marte (maar dan niet meer) (#24037)	Object #170 (#170)
een ENORME gouden beker (#23054)	een zilveren medaillon (#8266)
bep. (#13215)	een opplakpiemel (#2988)
marte's makkertjes magazine (#25265)	tim (#13395)
lisa de transsexuele baby (#27049)	

Marger

Marger was het zat en vond het weer tijd voor een nieuwe beschrijving. Geen lang haar, geen sik, geen bril, geen krullen, geen dampende rookwaar tussen de lippen, geen ijzerhandel door het lichaam geprikt, geen tekeningen in of op het lichaam, geen ego, geen groepje, geen macho, geen watje, geen nerd, geen bal, geen auto, geen cheerleader, geen motor, geen huis, geen house, geen snelle internetverbinding, geen koe, geen goede tijden, geen slechte tijden, geen god, geen paspoort, geen idee.

Marger your life

Wil je weten wat hij bij zich heeft? Typ 'voel ik' om het te zien.

MartLan

Je ziet een vriendelijke jongen die redelijk gesloten is maar toch niet onaardig.

Hij draagt een Hortus abonnement bij zich.
 Hij heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!'
 MartLan heeft bij zich:

ENIGMA_feature (#17062)	url (#5960)
Valentijnskaart145 (#21017)	Valentijnskaart23 (#24756)
communicatie dingetjes (#13855)	Doerak (#15082)
MartLan's feature (#10965)	mi chiel (#6156)

matthijs

hi ik ben matthijs 18 jaar en ik woon in amstelveen ik zit in amsterdam op school waar ik informatika techniek studeer als je meer van me wil weten kan je het altijd vragen

Hij draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe gewelddadige features'

Heeft bij zich:

Welkomscadeautje van Charlotte (#26547)

Een ring voor mijn lieve Matthijsie (#2145)

meikever

"Het was een mooie, jonge, meikever, die pas uit de grond was gekropen. Nu, dat was een grote verrassing. Een geheel jaar had hij onder de donkere aarde gezeten en gewacht op de eerste warme avond. En toen hij zijn kop uit de kluitjes stak, bracht al dat groen en het wuivende gras en de zingende vogels hem geheel in verlegenheid. Hij wist niet, wat hij eigenlijk beginnen moest. Hij betastte de grashalmpjes in de buurt met zijn sprieten en stak die waaiervormig uit. Daaraan merkte hij, Johannes, dat hij een mannetje was. Hij was heel mooi in zijn soort, had glanzige, zwarte poten, een dik, bestoven achterlijf en een borstschild, dat als een spiegel glom. - Gelukkig zag hij al gauw, niet ver hem vandaan, een andere meikever, wel niet zo'n mooie, maar een die al een dag vroeger was uitgevlogen en dus al heel oud was. Heel bescheiden, omdat hij nog zo jong was, roept hij deze aan.

"Wat wou je, vriendje!" zegt de tweede uit de hoogte, omdat hij zag, dat het een nieuweling was, "Wou je mij de weg vragen?"

"Neen, ziet u!" zeide de jongste beleefd, "maar ik weet niet, wat ik hier doen moet. Wat doet men zo als meikever?"

"Zo! zo!" zeide de ander, "weet je dat niet. Nu, dat neem ik niet kwalijk, ik ben k zo geweest; luister maar goed, dan zal ik het je zeggen. De hoofdzaak in het meikever-leven is eten. Niet ver hier vandaan is een kostelijke lindenhaag, die is daar voor ons gezet om er zo vlijtig mogelijk van te eten."

"Wie heeft die lindenhaag daar neergezet?" vroeg de jonge kever.

"Wel, een groot wezen, dat het heel goed met ons meent. Iedere morgen komt hij langs die haag en wie dan het meeste gegeten heeft, neemt hij tot zich, in een heerlijk huis, waar helder licht schijnt en waar alle meikevers gelukkig bij elkaar zijn. Wie echter, in plaats van te eten, de ganse nacht blijft rondvliegen, wordt door een vleermuis gevangen."

"Wie is dat?" vroeg de nieuweling.

"Dat is een vreselijk monster met scherpe tanden, dat plotseling achter ons aan komt vliegen en ons onder afgrijselijk gekraak opeet." Toen de kever dat zeide, haarden ze boven zich een schel gepiep, dat hun door merg en been drong.

"Hu! dat is hij," riep de oudste. "Pas op voor hem, jonge vriend. Wees dankbaar dat ik je bijtijds heb gewaarschuwd. Je hebt de ganse nacht voor je, verknoei die nu niet. Hoe minder je eet hoe meer kand je hebt door de vleermuis te worden verslondern. En alleen zij, die zich een ernstige levensroeping kiezen, komen in het huis met het heldere schijnsel. Denk er om! Een ernstige roeping!" Toen scharrelde de kever, die een hele dag ouder was, tussen de grashalmen verder en liet de eerste getroffen achter.

Weet je wat een roeping is, Johannes? Niet! Nu dat wist die jonge meikever ook niet. Het stond met eten in verband, dat begreep hij. Maar hoe moest hij bij die lindenhaag komen?

Vlak naast hem stond een slanke, stevige grashalm, die zachtjes wiegelde in de avondwind. Die pakte hij maar vast beet, met zijn zes kromme pootjes. Het scheen een hoog gevaarte van beneden gezien en erg stijl. Toch wilde de meikever er in.

"Dat is een roeping!" dacht hij, en begon moedig te klimmen. Het ging langzaam, - dikwijls gleed hij terug, - maar hij vorderde; en toen hij eindelijk in het dunste topje was geklommen en mede wiegelde met de schommelingen voelde hij zich voldaan en gelukkig. Welk een uitzicht had hij hier! Het scheen hem, alsof hij de wereld overzag. Hoe zalig was het, zo van alle kanten door lucht zijn omgeven! Gretig zoog hij het achterlijf vol. Hoe wonderlijk werd het hem

daarbij te moede! Nog hoger wilde hij!
 Hij lichtte zijn dekschilden in verrukking op, liet de vleugels even trillen. -
 Hoger wilde hij! hoger! - weer trilden zijn vleugels - de poten lieten de
 grashalm los en - O, vreugde... Hoe-oe-oe! daar vloog hij - vrij en vrolijk in
 de stille, warme avondlucht."

De kleine Johannes, Frederik van Eeden

Ze draagt een Hortus abonnement bij zich.
 Ze draagt een daklozenkrant bij zich, gekocht op het stationsplein.
 Ze kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van Blake.
 Ze kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van Niekky.
 Ze is geraakt door een sneeuwbal van Jildou!
 Ze kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van gabriel.
 Ze kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van gumbah.

Heeft bij zich:

molen de mesa (#25051)

Valentijnkaart71 (#27610)

schapetas (#26940)

het bruidsboeket (#16127)

hondjes (#8739)

feature van mei (#6857)

Object #673 (#673)

Valentijnkaart158 (#27194)

Niekky

Je ziet iemand die achter haar rug een grote puntmuts probeert te verstoppen.

Ze heeft een hele mooie tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!'

Ze draagt een Hortus abonnement bij zich.

Heeft bij zich:

Niekky's tas (#9779)

Niekky's troostknuffelverzameling (#30303)

neo

mijn hart is niet van steen
 een geval van zuiver hout
 't was het beste wat ik vinden kon
 toen iemand weg ging met het goud

mijn hart is van het hardste hout
 maar het buigt nog als het moet
 maar niet te veel, en rustig aan
 'k weet nog niet echt wat het doet

dit is mijn hart
 mijn houten hart
 de dames voor u hebben het al vast verzwaard
 dus wees maar lief
 dat kan geen kwaad
 en stelen lijkt me niet de moeite waard

(de poema's, houten hart)

and i don't want the world to see me
 cause i don't think that they'd understand
 when everything's made to be broken
 i just want you to know who i am

(goo goo dolls, iris)

work like you don't need the money
 dance like nobody's watching
 love like you've never been hurt

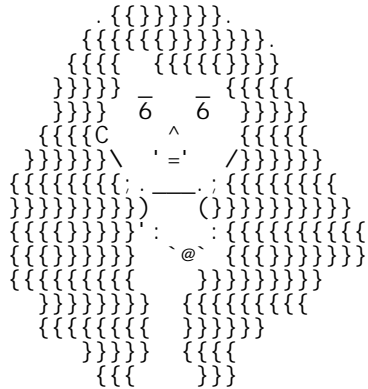
(if love is what injures us, how can we ever heal?)

neo is heerlijk geknuffeld door marte en voelt zich nu een stuk beter.
 Hij kan de hele wereld weer aan dankzij de troostknuffel van Jildou.
 neo heeft bij zich:

Filmscript (#14289)	Gedicht voor Leontien (#23990)
Filmscript II (#16459)	kaars (#12399)
trouwboek van Cat en Dazzler (#9363)	rouwband (#10277)
Valentijnskaart134 (#20945)	afscheidsspeech voor destry (#8909)
bruidstaart (#4346)	Valentijnskaart5 (#23024)
De zeekommertuin (#8174)	Valentijnskaart24 (#25923)
NUHR-test!! (#24241)	Valentijnskaart76 (#27622)
duh (#2805)	Valentijnskaart96 (#27651)
inbussleutel (#25982)	DE fiets (#11028)
Ruperts vriendenboekje (#25282)	voice from the dead (#28828)
lepel (#16949)	Valentijnskaart40 (#28803)
gorecki (#24978)	
Samenlevingscontract van Dazzler en Destry (#23919)	
De waterdichte definitie van een 'seksuele relatie' (#26145)	
een cadeautje van neo voor Isabella (#30800)	

Pandorah

Pandorah.



Ze is een vrolijke jonge meid rond de 25 jaar.
Haar antieke box moet iedereen wel bekend zijn :)
Ze hoort bij de beruchte Spathi's die de metro willen veroveren

Pandorah heeft bij zich:

Valentijnskaart113 (#21237)	Chocobo (#1090)
ene lekkere fles Sambuka! (#7316)	BoX (#22515)
Groen_Struikje (#23372)	Valentijnskaart119 (#29665)
Valentijnskaart36 (#25301)	Big Brother is Watching You! (#3546)
een spel Nerd-kwartet-kaarten (#20014)	bandbreedte (#30552)
een zakje cafeïne poeder (#17710)	Nargle (#3118)
750+ dagen kaart voor pandorah (#27982)	

Perzik

Hij draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe geweldadige features'
Het draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe geweldadige features'
hij is lichtbruin getint door Kroko's zonnebank te gebruiken.
hij is helemaal verkoold door Kroko's zonnebank te gebruiken.
hij is middelbruin van kleur door Kroko's zonnebank te gebruiken.

Heeft bij zich:

FF's communicator (#23496)	Perzik_utils (#30518)
newbie (#26914)	

Phage

23, Male, Rookt, Drumt, bast, piano't, Leest, Progt..

Current Status: Phage is Zoekende..

Tik: [in 10] om te zien wat hij bij zich heeft..

Hij heeft opzettelijk zijn eigen neus afgebeten.

Phage is door Banjo in stukjes gehakt

Phage heeft de boel hier ondergekokt na een ERG foute opmerking van iemand...

Hij heeft een kaal hoofd, omdat hij net iemand als gabber wilde groeten.

Rincewin

name ragnar
race human
class necromancer

str 14
dex 11
con 15
int 18
wis 15
cha 14

thac0 20
ac 9
hits 5
xp 0
xp needed 2500
level 1

skills
common orc gnoll; longsword; read/write 18 ritual 14 swimming 14 chariotery 14
rope use 11

equipment
necromancers cloak
long sword 1d8
reagents voor me spells + pouch

spells
minor drain *2
shield

Hij draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe
gewelddadige features'

Rincewin's oog is blauw door de kopstoot van een klein donker mannetje

Hij heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!'

Hij is wakker en ziet er helder uit.

Heeft bij zich:

knights gloves (#28721)	gouden kroon (#5071)
death (#2151)	necronomi con (#28656)
staff of power (#14468)	Rincewins trouwring (#27051)
Inquest (#20298)	rincewin aandelen (#17825)
zeis (#10333)	Valentijnskaart26 (#22490)
rincewin's totally amazing totaly brutal over-the-top spellbook from hell and back (#7915)	

Sannekke

Voor je staat een klein meisje. Ze heeft grote blauwe ogen en haar blonde haar zit samengebonden in een staartje bovenop haar hoofd. Onder haar arm klemt ze een dik groen konijn, zodat ze haar lolly met beide handen vast kan houden. Achter haar, iets boven de grond, zweeft een wolk. "Dit," vertelt ze je, "is de Nimbus 221 S4" En met een kloppje op de motorkap: "2,5 liter V6 motor... 163 pk." Vol bewondering kijk je naar de wolk. Sannekke glundert. "Compleet met centrale deurvergrendeling, ABS, airbags, Cruise Control, elektrisch verwarmen en instelbare stoel, leren bekleding, elektrisch bedienbare ramen, verlaagd onderstel, anti-slip differentieel, elektrisch bedienbare bekerhouder, standaard licht metalen velgen, elektrisch verstelbare en verwarmbare buitenspiegels, een sticker op de achterkant met: "Er gaat niets boven Groningen... en Wole", Dolby-surround soundsystem, airconditioning, notenhouten dashboard, GPS, derde remlicht, automatische ontsteking van de koplampen bij duisternis en hevige regenval, een versterking van het knippergeluid, wanneer de richtingaanwijzer langer dan 30 seconden aanstaat (ter herinnering), een sterk isolerende, uit 4 lagen opgebouwde voorruit, een achterraut met ingebouwde antenne, ruitenwissers, die 's nachts frequenter wissen dan overdag, maar minder als er langzamer dan 5 km/h wordt gereden en die bij vastvriezen worden beschermd, omdat na 7 seconden de wissermotor stopt" - ze haalt even diep adem en voegt dan toe: "en ruitenwissentjes op de koplampen."

Dan vraagt ze: "Wil je met mijn konijn spelen?"

Ze draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe geweldadige features'

Ze heeft een tatoeage met de tekst 'MIEG RULEZ!'

Heeft bij zich:

sannekkes trouwring (#26213)

Gouden trouwring (#26385)

Valentijnskaart71 (#22825)

Stamgast

```

  SSSS      0000  ||||  eeeeeeee  xx    xx
SSSS SSSS   000  000  ||   eee      xx    xx
SSS        000  000  ||   ee       x    x
  SSSSSS    00   00  ||   eeeee   xxx           r i d e r ! ! !
    SSS     000  000  ||   ee      x    x
SSSS SSSS   000  000  ||   eee     xx    xx
  SSSS      0000  ||   eeeeeeee  xx    xx

```

and.....

C l u b b e r

Je ziet een vreemde snuiter die een tijdje geleden zijn staart er af heeft geknipt.
 Waar je zeker van kunt zijn is dat je altijd een serieus gesprek met hem kan voeren.

Hij rijdt op een Solex 3800 (als 'ie het weer doet: -))

Hij maakt muziek met diverse instrumenten:

- Gi taar
- Basgi taar
- Pi ano
- Drums
- Keyboards
- beetje zang
- 'Computer' (Cubase & Sound Forge)

Enneh, kijk voor meer info op www.go.to/Stamgast

Hij draagt een Kink-fm t-shirt die hij van Janti en heeft gekregen

Heeft bij zich:

Tester (#26970)

Object #34343 (#34343)

TaZ

een echt beest :-)

Hij draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe gewelddadige features'

Isabella heeft zijn databasetraining doorgezaagd.

Iaukie heeft zijn niets werkt in de wolken geplourd.

Heeft bij zich:

- Crunchie's buzzer (#5925)
- Een troostkusje (#22276)
- Purdey's (#21609)
- radio met versterker (#5326)
- Rose (#23383)
- een tankpasje (#20738)
- 'verjaardagstaart' (#14573)
- Een zeer goede wijn (#15024)
- Taz evil feature (#22385)
- voicemail (#13618)
- X's faxapparaat (#1111)
- It's only love (#3629)

- Positief Zelfbeeld (#20625)
- munstuk (#27127)
- TAZ (#28855)
- Zak frieten voor Taz (#11862)
- Verlovingring (#20782)
- Antwoordapparaat (#9230)
- Taz Antwoordapparaat (#20976)
- Valentijnskaart132 (#13700)
- Valentijnskaart69 (#27262)
- Valentijnskaart141 (#8736)
- Anouk (#5383)
- Heineken blikje (#20205)

Tequila

Yo soy asi

Tequila heeft positieve energie gekregen van tm
Ze heeft een gebroken kaak door een uppercut van Tequila
Tequila heeft bij zich:

verhuisdoos (#1030)	fun for EdeB (#448)
#11123 (#2300)	lesbi sch conti nuum (#982)
potje St. Janskruid (#9725)	
supercal i fragi l i sti cexpi al i docious (#819)	

trikFIS

mystictrick. catch me. Kunst is tof, maar alleen als ze d'r niet direkt zo'n verdond boorplatform opzetten om 'r allerlei metafysische of mystieke bullshit uit te zuigen.

trikFIS voelt zich warm van binnen, door de groepsknuffel van zacha
Hij is aanbeden door marte.
trikFIS heeft bij zich:

een batterij -oplader (#10024)	dui kfl es no. 3 (#27407)
een kl adje (#27410)	Spui tbus (#11144)
kasteel tje (#27396)	Kratje (st)Amstel (#5131)
Val entij nskaart95 (#27647)	Val entij nskaart45 (#12054)

welger

mEen normale (!) Limburgse jongen uit Meerlo.

Geboren op 19-03-'82.

Hij draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe geweldadige features'

Heeft bij zich:
Astor (#28501)

Wij s

Hij gloeit nog steeds van Jildou's zoen op zijn voorhoofd.
Wij s is door youra geraakt met een valentijnsbeertje met een kaartje.
Hij heeft blozende wangen door de zoen van youra.

Heeft bij zich:	
Een klein kussentje (#26976)	Een lief kaarsje (#29197)
Een kalender (#21362)	zangzaad (#8596)
songtekst 'return to innocence' (#6457)	fl es (#27802)
pilletje (#24456)	cadeautje (#21739)
Het wonderlijk Wij s s i efeature (#23788)	Furby (#1456)
knuffel tje (#14963)	

Wol e

=====
 Je kijkt naar:
 =====

 Wol e het wollig wit-bruin beesje (Merit)

 Wol e, de vrolijke naar abel zwaaiert (Abel tje)

 Wol e de WATERMAN (furlila)

 Wolle de wollige knuffel (Musti)

 Hij waarover gezongen wordt, "Wol e wol e..." (FF)

 Bolletje Wol e (Tai Pan)

 Wol e, die in de top 5 van meis_je stond (meis_je)

 Wol e die door Asret als vriend wordt gezien (asret)

 Wol e die zich uiterst vermaakte door voor de
 webcam te gaan springen (kot en ei)

 Wol e die op het feest zich duidelijk vermaakt heeft (jenske)

 Wol e die samen met Glimi vindt dat er in de metro
 maar een stel volwassen kleuters rondloopt (Glimi)

 Wol e, de altijd uitbundige, vrolijke spring in het veld,
 die altijd gedag zegt (cristall)

 Wol e met een tik van de mole (PuNkEnStEiN)

 Wol e die het metro 5 jaar feest te gek vond (Charlotte)

 Wol e de SHERLOCK HOLMES van de dds (tablo)

 Wild Wild Wol e (biotex)

 World Wi de Wol e (mankind)

 Electric Boogie Wol e (techman)

 Wollie Bollie (tuintman)

 ozewi ezeWOLEzewi ezewal I akri stozewi ezeWOLEzewi ezewi eswi eswi eswi es
 (manau)

 W(h)ole of the moon (Cardin)

 Wola wola wij willen kindercola-de-bola ((c) jean hertroys)

 Wholey Moley (MagiceIf)

 Wol e in one (dommel)

 Wol e, die graag schapen scheert (sannekke)

 Bedenk goed wat je met je laatste Wolo doet! (alani s)

 Sta je er nog niet bij, ken je Wol e (uit de Metro) en weet je een

Leuke beschrijving/title voor Wole? Page me ff of spreek me aan!!

Hij draagt een t-shirt met de text: 'ik ben een gebruiker van flauwe
gewelddadige features'

Hij draagt een Hortus abonnement bij zich.

Heeft bij zich:

Emile (#23798)

Valentijnskaart25 (#24589)

verloovingsring voor Wole (#29571)

Woles trouwring (#26359)

een gouden verloovingsring (#29562)

Xalibur

I just wanna say: HELLO!!!

Hmm, oke, mensen, versie nr heuleboel van mijn omschrijving..
Nadat de vorige nog wel enigszins wat nuttigs vertelde, heb ik nu besloten om
en ouwe traditie, uit m'n "kv - tijd" weer eens voort te zetten;

Op naar de mega-onzinnige beschrijving!!!

DUS;

Wil je wat over me weten, dat probeer je het nu op de verkeerde manier.

Wil je iets over de metro weten, dan moet je egt bij iemand anders zijn, want
op dat gebied lijk ik al aardig op een HB'er, die zijn er ook niet als je ze
nodig heb, of ze (willen) het niet weten (overigens is dit geen ambitie van
mij).

Wil je verder nog wat, dan weet ik het ook niet.

Euh, een leuk gedichtje, of een mooi zinnetje, in een beschrijving is ook wel
kewl, dusse hier komt ie;

Even the smallest sea can make big big waves..

kreun Wat issie mooi...

Ik heb trouwes een feature, maar dat wil tog niemand toevoegen enzo...

Tik: &ip voor de url naar m'n ftp server..

Hij draagt een Hortus abonnement bij zich.

Heeft bij zich:

X's vriendin (#1326)

' (#28509)

Xalibur (#21796)

een zakkie X'jes (#29072)

jokari (#28149)

X-box (#28553)

Bijlage IV - Memo's van de interviews

Intervievragen metro

Identiteit:

1. Welke naam heb je in de metro? Waarom heb je die naam aangenomen?
2. Welke omschrijving heeft je personage in de metro?

Functionaliteit: wat doet de metro in het leven van personen? Belang metro [concreet: handelingen]

3. Hoe vaak ben je in de metro? Hoe lang ben je in de metro per dag?
4. Wat doe je in de metro? Waar zit je zoal in de metro?
5. Speel je ook weleens met andere 'persoonlijkheden' via puppets of andere logins? [nieuw sinds 14-06-2000]
6. Heeft de metro een eigen cultuur? [nieuw sinds 13-06-2000]
7. Waarom ga je de metro in?
8. Wat trekt je aan in de metro?

[historie:]

9. Waarom ging je de eerste keer de metro in? Wat vond je er toen van?

[verandering en aanleiding tot verandering:]

10. Is de metro veranderd sinds de eerste keer dat je in de metro kwam?
11. Heb je iets aan het metro'en in je dagelijkse leven?
12. Zou je de metro kunnen missen en waarom?

13. Stellingen, geef aan:

- [1] helemaal mee eens
- [2] beetje eens
- [3] weet niet
- [4] niet echt mee eens
- [5] helemaal niet mee eens

- a. In de metro kan ik beter over problemen praten dan IRL
- b. In de metro kan ik meer mezelf zijn dan IRL
- c. In de metro spreek ik mensen makkelijker aan dan IRL
- d. In de metro maak ik sneller ruzie dan IRL
- e. In de metro kan ik bepaalde eigenschappen van mezelf beter naar voren laten komen
- f. Als ik me IRL niet prettig voel, dan ga ik de metro in
- g. Als ik me IRL niet prettig voel, dan ben ik ook niet gezellig in de metro
- h. Door het metro'en voel ik me IRL zekerder van mezelf
- i. Sinds ik in de metro kom, durf ik IRL meer te zeggen tegen mensen
- j. In de metro kan ik me voordoen als iemand anders

Memo 1. Na eerste interview

Je denkt, "en ja, online interviews kunnen wel lang duren. Je weet niet goed wanneer iemand uitgepraat is en men kan tegelijkertijd ook gezellig gaan pagen naar anderen..."

Ik heb Ellen gemaild dat ik de interviewvragen getest heb op een vriend in de Metro. Het interview duurde best lang (meer dan een uur), ik vraag me af of dat bij de andere interviews ook zo zal zijn.

Online interviews kunnen vrij lang duren. Je weet bijvoorbeeld niet goed wanneer iemand uitgepraat is (irl hoor je dat aan iemands intonatie en of gelaatsuitdrukkingen) en men kan tegelijkertijd ook gezellig gaan pagen (een berichtje sturen) naar anderen of bezig zijn in andere programma's of gewoon even weg gaan bij de computer. Dit gebeurde tijdens dit interview namelijk ook: tijdens het interview was de respondent op zoek naar een aansteker en hij zegt op een gegeven moment dat marte uitlogde terwijl hij nog aan het praten was met haar. Heel interessant allemaal!

Memo 2. Na de eerste 2 Interviews

Wanneer is men uitgepraat.

Je glimlacht, "okee. Je heet hier dus MartLan. Waarom heb je die naam aangenomen?"

MartLan denkt, "is het multiple choice ?..."

Je grinnikt, "nee ;)..."

MartLan grinnikt, "wil je een lang of een kort verhaal..."

Je glimlacht, "waar jij zin in hebt"

MartLan denkt, "OK..."

zacha heeft alle tijd!

MartLan legt uit, "op de middelbare school werd mijn voornaam Martijn vaak afgekort tot Mart .. in het begin vond ik dat niet zo leuk .. maar later realiseerde ik me dat het heel normaal is en ik zelf ook namen afkortte, en vond ik het niet zo erg meer"

Je knikt

MartLan legt uit, "in die tijd had mijn vader, na veel zeuren van mij een proefabonnement op girotel .. met daarbij gratis een modem op proef"

MartLan zegt, "zodat ik daarmee BBS-sen af kon gaan .. en via DDS op internet"

MartLan legt uit, "toen moest er voor DDS een login verzonnen worden"

Je knikt

MartLan denkt, "ik wilde martlang .. maar dat was te lan..."

Je grinnikt, ";)..."

MartLan legt uit, "dus toen is het martlan geworden"

Je glimlacht, "en je omschrijving: waarom deze omschrijving?"

MartLan zegt, "en later MartLan .. het met hoorderterd dpelen naar aanleiding van dlmltRi ofzo in die tijd .. en dOESBO enzo"

Je knikt, "dat werd toen veel gedaan"

MartLan grinnikt, "en nu wordt ik door sommige mensen IRL ook MartLan genoemd .. menen uit de metro .. en mensen die dat over genomen hebben (omdat er soms meerdere martijnen zijn)..."

MartLan zegt, "en zo heb ik een Martijn Sipkema de naam MartSip bezorgd :)"

Je grinnikt, ";)..."

MartLan denkt, "volgende informatie ?..."

Je knikkerdeknikt, "zeker!"

Je glimlacht, "en je omschrijving? Waarom de omschrijving die je nu hebt?"

MartLan grinnikt, "gelukkig..."

MartLan suggereert, "volgende vraag ?"

uitgekleetst is..."

Je knikt, "waarom heb je deze omschrijving: Je ziet een vriendelijke jongen die redelijk gesloten is maar toch niet onaardig. ?"

Andere bezigheden

Je glimlacht, "dus: volgende vraag: Hoe vaak ben je in de metro?"

trikFIS mompelt, "vuur, vuur..."

Je suggereert, "gasfornuis"

trikFIS glimlacht, "hebbes"

trikFIS is al 16 uur in de metro. Hij is nu 51 seconden idle.

trikFIS mompelt, ""

Je grinnikt, "alles okee?..."

trikFIS legt uit, "ik ging net iets vertellen aan marte en toen logde ze uit, vlak nadat ze zei dat ze zou wachten"

Je zucht, "da's flauw..."

trikFIS zegt, "anyway:"

Je grinnikt, "ja..."

Memo 3. Aantekening

Nieuwe interviewsvragen:

Geslacht van mensen

Dagelijkse bezigheid buiten metro

Denk je dat de metro een eigen cultuur heeft?

Memo 4. Vragen via mail

Gisteren sprak ik een respondent in de metro. Hij wilde wel meewerken, maar wegens tijdgebrek had hij liever dat het interview via mail gehouden werd.

Ik ben begonnen aan mail-vragenlijst (zie vragen.doc). Vandaag komt er een oproep op prikbord.

Ik doe oproep voor onderzoek, mensen kunnen via mail of via metro-interview deelnemen.

Prikbord-mededeling:
Metro-onderzoek! Wie heeft er zin?

Ik doe een onderzoek naar metrobewoners en aangezien jij een metrobewoner bent, ben je geschikt voor mijn onderzoek! Ik heb een vragenlijstje voor een interview hier in de metro, ik kan je de vragen ook mailen. Laat me even weten als je zin hebt om mee te doen! Ik hoor graag van je.
Groetjes, zacha

Oproep is geplaatst, veel mensen reageren.

Interview drie is net geweest, ging weer een stuk beter! Ik kon lekker doorvragen en maakte me niet zo druk of de volgende vraag wel aan bod zou komen, gaandeweg het gesprek kwam alles aan bod.

Interview Lolario is interessant: hij komt weinig in de metro, is er ook niet echt actief. Is wel wizzard in andere MOOs. Ik vraag hem om de verschillen met andere MOOs

Aantal mensen dat via mail wil is nu ongeveer gelijk aan het aantal dat in de metro geïnterviewd wil worden.

Interview vijf verloopt erg stroef. Korte antwoorden, doorvragen levert ook weinig op.

NI EUWE VRAAG!

Heeft de metro een eigen cultuur?
[is meteen toegevoegd aan de vragenlijst]

Idee: maak van vraag h een paar stellingen [zie 14-6]

Nieuw idee voor een vraag: speel je ook wel eens met andere 'persoonlijkheden' via puppets of andere logins?
[toegevoegd aan de vragen]

In mail aangepast:

Vraag 9: *denk je dat de metro een eigen 'cultuur' heeft?* [nieuwe vraag]

Vraag 10: heb je iets aan het metro'en in je dagelijkse leven buiten de metro?

Vraag 11: zou je de metro kunnen missen en waarom wel of niet?

Memo 5.

Nieuwe vraag door het gesprek met respondent acht:

Ken je mensen uit de metro ook irl en merk je verschil in de manier van praten?
Dat ga ik ook nog even aan een paar eerder geïnterviewden vragen.

Na interview met respondent elf: Stelling 10 aanpassen:

Stelling 10: In de metro wil ik me wel eens voordoen als iemand anders

En ik heb er twee stellingen aan toegevoegd:

Stelling 8: Door het metro'en voel ik me IRL zekerder van mezelf

Stelling 9: Sinds ik in de metro kom, durf ik IRL meer te zeggen tegen mensen

Ze zijn afkomstig uit de vraag: *heb je iets aan het metro'en in je dagelijkse leven buiten de metro?* Omdat mensen die meestal niet goed snappen of er raad mee weten. Vandaar dat ik er twee stellingen uit hebt gemaakt. De vraag blijft ook in de interviewvragen staan.

IDEE:

Vragen of iemand er behoefte aan heeft om iemand anders te spelen in de metro, als dat zou kunnen. Dit komt van stelling 10 (oude stijl: Stelling 10: In de metro kan ik me voordoen als iemand anders), omdat mensen altijd zeggen: ja, het kan wel...

Memo 6.

De interviews tot nu toe worden uitgeprint en aan een eerste analyse onderworpen. Kijken of vragen aangepast moeten worden, of weggehaald of nieuwe vragen erbij.
Ik ben nog niet tevreden over de mails: antwoorden zijn veel korter, doorvragen is niet mogelijk.
Daarom eerst maar even vergelijken.

Memo 7.

Stelling 10 wordt veranderd: "In de metro wil ik me weleens voordoen als iemand anders" wordt "in de metro wil ik me weleens anders voordoen dan ik irl ben"

Nieuwe vraag in mail:

Vraag 11: ken je mensen uit de metro ook irl? Praat je in de metro anders met ze? (of zij met jou?)

Stellingen uit de interviewvragen ook in de mail aangepast:

H: Door het metro' en voel ik me IRL zekerder van mezelf

I: Sinds ik in de metro kom, durf ik IRL meer te zeggen tegen mensen

J: In de metro wil ik me weleens voordoen als iemand anders

Memo 8.

Bezig met eerste analyse van de interviews. Dit weekend afronden, volgende week hopelijk bijstelling vragen.

De antwoordcategorie 3 ('weet niet') bij de stellingen moet gesplitst gaan worden in 'weet niet' en 'niet van toepassing'.

Bij de laatste stelling: "In de metro wil ik me weleens voordoen als iemand anders" moet eigenlijk een vervolgvraag: doet men het ook? Veel mensen antwoorden namelijk dat het inderdaad wel mogelijk is, en dat is ook zo. Het gaat er mij om of men het ook doet: anders zijn dan men irl is.
Misschien vraag aanpassen: in de metro ben ik anders dan ik irl ben als ik met bekenden praat. Of zoiets.

Memo 9.

Gisteren begonnen met eerste analyse van de interviews. Hoe zal ik dat gaan aanpakken.

Mijn methode nu is:

- de stellingen in een schema zetten
- alle interviews doorlezen, antwoorden onderstreept en vraagnummer erbij gezet. Extra uitspraken die ook van toepassing zijn, maar die niet tot een van de vragen horen zijn ook onderstreept.

Bij stelling J heb ik bedacht dat er eigenlijk een vervolg achteraan moet: Doe je het ook? Want veel mensen antwoorden wel met: Ja, het kan...
Antwoordcategorie 3 zou gesplitst moeten worden in "weet ik niet" en "niet van toepassing"

Beschrijvingen van de personen zijn interessant: je ziet snel of iemand een fantasy-karakter wil neerzetten of zichzelf zoals hij/zij irl is (met irl-naam, hobby's, studie, leeftijd, e.d.)

Memo 10.

Er moeten ook oppers geïnterviewd worden (er zijn er 13)

Ik heb bekeken hoeveel HB-ers ik nu in de lijst heb. Het zijn er 5. In de metro lopen er 20 rond. Man-vrouw verhouding is ook niet goed. In de metro is 1/3 vrouw, maar ik heb pas 5 interviews van vrouwen (van de 31 interviews totaal)

Stelling J wil ik aanpassen [zie vragenlijst]

Ik wil meer diepte in de antwoorden.

Ik wil de oude vragenlijst er nog eens bij pakken, kijken of er nog ideeën in staan.

Interviews:

17 via mail	3 vrouwen	14 mannen
15 via metro	2 vrouwen	13 mannen

Memo 11.

Per persoon wordt er een samenvatting gemaakt: per vraag noteren wat het antwoord was, aanvullingen bij de stellingen noteren en Extra uitspraken noteren.

Memo 12.

Vragen: wat dacht je, toen je van de metro hoorde?
Denk je dat je veranderd bent sinds je in de metro kwam?

Memo 13.

Samenvattingen gemaakt van de interviews.

Memo 14.

Populatie metro:

* mannelijk:	613	(64.7%)
* vrouwelijk:	333	(35.2%)
* niet ingesteld:	954	
* onduidelijk:	9	

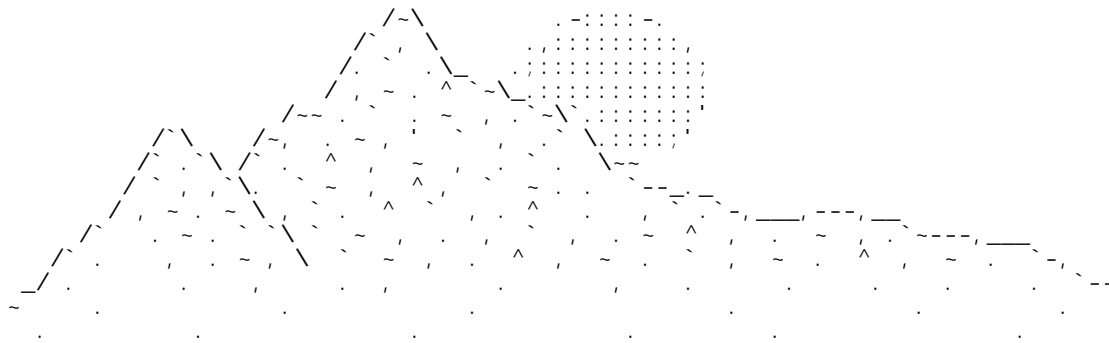
Bijlage V - Een stuk log-bestand.

Dit is een log-bestand van de persoon zacha (ikzelf) in de Metro. Zinnen die beginnen met "Je" zijn handelingen van mijn personage. Andere spelers zien diezelfde zin, maar dan met "zacha" in plaats van "Je".

Enkele regels hebben een korte uitleg.

*** Verbonden *** 4

[SCZ!] - The 5th Dimension



zuzje [zuz] een hendel [h] Cerala [ca] SCZ! - Huisregels [huis] Handleiding
SCZ! [hand] tentamens [tentamens] het graf van Hawk [graf] Hier hangt een mooi
behangetje van zacha [behang] Bel [bel] thread [thread] draad [draad]
praattrechter [pt] winnie [gn] zacha [z] Cipri [c] skydancer [k] trikFIS [!]. 5

% Laatste keer in de Metro Wo 1 Nov 2000 23:48:49 vanaf unity.zacha.net
% Al aanwezig: skydancer, marte, Nieky, Poek, dIMITRI, trikFIS en Cipri
Je groet skydancer, marte, Nieky, Poek, dIMITRI, trikFIS en Cipri.
Parzival (23) is vandaag jarig. 6

zacha zegt, "Ha geilkwadraat, Een lach en een traan [23:49] en intern Guru!" 7
skydancer lacht, "za"
skydancer geeft je een lief kusje op je rechterwang.
Je juicht, "ka!"
Je geeft skydancer een lief kusje op z'n neus.
Je zingt, "trickmans..."
* CaPI denkt, "Je kan me nu SMSen..." 8
Je roept, "cieperke!"
-> CaPI: zacha juicht, "u heeft 06!" 9

⁴ Wanneer een speler inlogt krijgt hij of zij de beschrijving te zien van de kamer waarin men *wakker wordt*. Over het algemeen is dat de kamer die men heeft ingesteld als zijn *thuis*. In dit geval is het de kamer waar zacha haar residentie heeft samen met skydancer, trikFIS en Cipri.

⁵ Bij de beschrijving van de kamer staan ook alle objecten vermeld die in die kamer aanwezig zijn. In dit geval zijn dat een heleboel attributen en enkele personen. Achter ieder object staat tussen vierkante haken de afkorting van het object. Dit is gemakkelijker voor het bekijken van de objecten. Wanneer men bijvoorbeeld *het graf van Hawk* wil bekijken kan men volstaan met het intypen van *kijk graf*.

⁶ Wat praktische informatie over het inloggen: wanneer was men voor het laatst in de Metro aanwezig, wie is er nu in de Metro en wie is er vandaag jarig. Het lijstje van namen van personen die op dit moment in de Metro aanwezig zijn, bestaat enkel uit de mensen die in mijn *vriendenlijst* staan: deze mensen groet ik bij binnenkomst automatisch.

⁷ Het Metro'en kan beginnen. Ik groet de aanwezigen in mijn kamer met een eenvoudig verb: *ha*. Men kan ook *hallo, hoi, hai, dag, gegroet, ave* en nog veel meer van deze groeten gebruiken. Wanneer men dit verb gebruikt worden alle mensen in de kamer begroet. Daarbij wordt dan niet dede spelersnaam gebruikt, maar komen *titles* van mensen in beeld. Bij deze groet is *geilkwadraat* een title van Cipri, *Een lach en een traan [23:49]* is skydancer en *intern Guru* is trikFIS.

⁸ CaPI, die zich niet in de ruimte bevindt waar ik ben, stuurt mij een boodschap, een page. Deze is te herkennen aan het sterretje voor de zin. Alleen ik kan deze boodschap zien.

⁹ Ik stuur CaPI een page terug, te herkennen aan het pijltje voor de zin.

sed Gaai kema [23:50] zweult naar CaPI. ¹⁰
 * CaPI knikt, "Ja... sinds vanmiddag"
 Je zweult naar skydancer
 skydancer kijkt lief naar zacha.
 Je kijkt lief terug naar skydancer.
 -> CaPI: zacha jui cht, "stoer stoer!"
 Je gooit een SMS'je naar CaPI ¹¹
 Je raakt hem met deze worp.
 CaPI gooit een WAP-toestel naar je
 Hij raakt je met deze worp.
 -> CaPI: zacha jui cht, "met wap?!"
 Cipri denkt, "ah, zijn jullie weer..."
 skydancer knikt, "uni ty pl at"
 Je mompelt, "uni plat"
 * CaPI knikt, "Siemens C35i (Ben prepaid pakket met wap (net leverbaar))"
 skydancer kucht
 Cipri knikt, "Auw!"
 Cipri legt uit aan skydancer, "www.isandro.net/tmp/sky/binity1.jpg"
 Je knikt, "we saw!"
 Cipri grinnikt, "Average Vaginal Acidity 4.0 to 5.0 on the pH scale--fairly acidic..."
 Cipri lacht, "Average Erecti on Angle: 15 degrees above horizontal."
 skydancer lacht
 skydancer grinnikt, "dat valt mee dan..."
 -> CaPI (2 minuten idle): zacha knikt, "klinkt nice!"
 Jelle zwaait vanuit de verte naar je! ¹²
 Je wift naar Jelle, die erg blij is dat hij daantje een plezier heeft kunnen doen met haar Apache ;).
 Wuzzle zwaait vanuit de verte naar skydancer.
 skydancer knikt, "mijn w2k is weer es verneukt : ("
 Cipri knikt, "Mijne ook"
 skydancer legt uit, "1. http://uni ty. zacha. net/gfx/3ki rkel s. gi f"
 skydancer legt uit, "(ge'inspireerd op trikFISh)"
 skydancer legt uit, "2. http://uni ty. zacha. net/gfx/j ugendsti l . gi f"
 skydancer zegt, "Commentaar graag"
 skydancer roept tegen je, "Ook van U ZaZ!"
 Je gilt, "wat?!"
 skydancer flui stert, "en van trikFIS de meester kunstenaar"
 Cipri denkt, "2 is beetje.. mwoah..."
 skydancer moppert, ""
 Je gilt, "!"
 Cipri peinst, "Komt beetje bekend voor."
 skydancer grinnikt, "Ja..."
 skydancer zegt, "Curver ofzo"
 Je glimlacht, "2 is top!"
 skydancer jui cht, "!"
 Cipri legt uit, "ik ga pissen"
 skydancer knikt, "Was betekent das?"
 Je knikt, "knijp er maar tussenuit"
 Cipri knikt
 <-- Leaving marte ¹³
 [nieuws] Joegoslavië weer toegelaten tot VN (tt 126) ¹⁴
 skydancer mompelt, "eerste beta van Windows 2001 is al uit :)"
 % Wuzzle kijkt vanuit de verte naar je. ¹⁵

¹⁰ skydancer zwaait naar CaPI. Wederom komt een van de titles van skydancer in beeld. *Zweulen* is een van de *zwaai-*verbs. Het zwaaien heeft in de Metro veel afgeleide vormen gekregen, waaronder *zweulen*, *zwoelen*, *wuiften*, *wiffen*, *waffen*.

¹¹ Ik gebruik het verb *werpt* om iets naar CaPI te gooien. Wanneer ik *werpt capi een sms'je* intyp, zal CaPI in beeld krijgen dat zacha een sms'je naar hem gooit. Het verb is zo gemaakt dat men van tevoren niet weet of de worp mis of raak zal zijn.

¹² Jelle heeft gezien dat ik ingelogd ben en besluit naar me te zwaaien. Dat hij *vanuit de verte* naar me zwaait betekent dat hij niet bij mij in de kamer aanwezig is.

¹³ In beeld verschijnt de melding dat marte de Metro verlaat. Iedere speler kan instellen wie men wil zien uit- en inloggen: vrienden, iedereen of helemaal niemand. Ik krijg alleen in- en uitlooggende vrienden in beeld.

¹⁴ Het laatste nieuws van teletekst komt via het *[nieuws]-kanaal* in beeld. Alleen de mensen die op het *[nieuws]-kanaal* zijn ingelogd kunnen deze berichten zien. Soms wordt er via het kanaal ook over de nieuwsberichten gediscussieerd, zoals verderop in het log te zien is.

¹⁵ Ik krijg een melding in beeld wanneer een Metrospeler 'naar me kijkt' oftewel wanneer iemand mijn beschrijving opvraagt door het *bekijk*-commando te gebruiken.

```

>>> ENTERING F0d0
F0d0 kijkt lief naar je. 16
<-- Leaving F0d0 (smackhaft) 17
[Linux] Hurri mompelt, "is het mogelijk een netwerk schijf te mounten die in
een dos/windows machine zit en geshared wordt over tcp/ip" 18
[Linux] steve knikt, "natuurlijk"
[Linux] skydancer zegt, "Naturellement"
[Linux] Meltdown zegt, "smbmount"
[Linux] Hurri flui stert, "hoe?"
[Linux] steve grinnikt naar skydancer, "be my guest..."
[Linux] Hurri grinnikt, "... "
[Linux] Meltdown zegt, "of mount -t smb //server/share /mnt/some/dir"
[Linux] skydancer zegt, "smbmount //bla/bli/ /mnt/bli"
[Linux] Hurri vraagt, "kan een linux systeem dos schijven lezen uberhaupt??"
Je kijkt lief naar F0d0.
[Linux] skydancer zegt, "Ja, dat kan ook"
[Linux] Hurri knikt, "mooi!"
[Linux] Hurri peinst, "en fat32?"
[Linux] skydancer zegt, "Yep"
[Linux] steve knikt, "t kan zelfs hurri FS lezen"
[Linux] Hurri kreunt, "geweldig dat linux..."
[Linux] Hurri grinnikt, "... "
[Linux] Meltdown plugt zich uit dit kanaal.
Je hebt het [linux]-kanaal verlaten.
trikFIS zegt, "hey"
Cipri zegt, "Hey win-does, zacha [save time... see it my way], Silent Bob
[02:12] en intern Guru!"
skydancer mompelt, "trikFIS :)"
zacha zegt, "Ha W2K, C, sed Gaikema [02:12] en mystictrick fly's like
something!"
skydancer mompelt, "Cipri :)"
skydancer mompelt, "zacha :)"
Je vloekt, "sky :) *$#!"
skydancer vloekt, ":) *$#!"
zacha kust, "sky"
trikFIS vraagt, "www.isandro.net/tmp/sky/binity1.jpg?"
skydancer zegt, "daarop ge'inspireerd http://unity.zacha.net/gfx/3kirkel.s.jpg"
trikFIS dronkuh
skydancer zegt, "ju dronkuh"
Je jui cht, "en jugendstil.jpg!"
Je knuffelt trikFIS stiekem heel intiem. Dat is fijn!
trikFIS knikt, "jugendstil is ook tof"
trikFIS is nog steeds onder de indruk van je knuffel.
trikFIS denkt, "wel ander gont..."
skydancer mompelt, "echt?"
trikFIS knikt, "ander font, dan is r wel wat mee te doen"
skydancer knikt
trikFIS grinnikt, "kan echt nie3t lang achter kb zitten..."
trikFIS jui cht, "mziek!"
skydancer glimlacht, "ga dan ligge :)"
skydancer peinst, "wat voor font?"
Je legt uit, "strak font!"
trikFIS knikt, "ff fontfindert inschakelen voor "binity""
skydancer lacht, "Fontfindert!"
skydancer grinnikt, "die heb ik ook..."
skydancer grinnikt, "de fonten vindert..."
trikFIS knikt, "fontfindert is cool"
trikFIS kreunt, "honkey_ponkeyz..."
Je grinnikt, "?..."
trikFIS spinnzz
skydancer grinnikt, "?..."
Je honkey_ponkeyt trikFIS.
Dat vindt trikFIS minder fyn! Hij wordt graag gehonkey_ponkeyd.
trikFIS gilt, "niet NOG 1!"
skydancer peinst, "een schreef? naah geen schreef"

```

¹⁶ F0d0 komt de Metro in en kijkt lief naar me. Dit is een veelgebruikte manier van groeten in de Metro.

¹⁷ Kort na het inloggen logt F0d0 weer uit. Men kan bij het uitloggen een boodschap intikken die als uitlogbericht in beeld komt bij de mensen die die persoon zien uitloggen. F0d0 deelt ons "smackhaft" mee.

¹⁸ Op het [linux]-kanaal ontstaat een gesprek. Na een tijdje verlaat ik het kanaal omdat ik op dat moment geen behoefte heb het gesprek te volgen.

trikFIS schudt.
 trikFIS denkt, "ms gothic mi shien..."
 Je knuffelt trikFIS stiekem heel intiem. Dat is fijn!
 Je glimlacht, "mag je ook nog eens dit gaan doen met je zatte kopke"
 trikFIS jui cht, "wat mag ik gaan doen met mijn zatte kopke!"
 trikFIS is nog steeds onder de indruk van je knuffel.
 trikFIS jui cht, "koele hertjes zoenen!"
 trikFIS zwi ngt
 skydancer kreunt, "Blue Highway..."
 trikFIS vraagt aan je, "hey, wie zitten er eigenlijk allemaal op de nowhere list?"
 [nieuws] Irak mag olie in euro's afrekenen (tt 126)
 [Nieuws] skydancer lacht, "Doen ze tenminste nog iets met die euro."
 [Nieuws] zacha lacht naar skydancer, ":""
 [Nieuws] skydancer lacht, ":""
 [Nieuws] Jelle lacht
 [Nieuws] zacha jui cht, "(:!"
 [Nieuws] Cipri grinnikt, "Zo komen ze van al dat kut geld af;)..."
 trikFIS legt uit, "wie==jorius?"
 skydancer zegt, "zacha.broer()"
 trikFIS knikt
 trikFIS vraagt, "wie nog meer?"
 Je jui cht, "broerke!"
 Je legt uit, "en marte en cieper"
 Je glimlacht, "nieuwe leden altijd welkom"
 trikFIS knikt
 skydancer kreunt, "de b i n i t a l i c i s ook wel gaaf..."
 skydancer knikt, "ik ga voor jugendstil. ik blijf zeiken, het is best een prima logo en ik kan het altijd nog veranderen."
 skydancer denkt, "met die cirkels is gewoon te hoog gegrepen..."
 trikFIS vraagt aan skydancer, "jugendstil.jpg?"
 trikFIS gniffelt, ""
 skydancer knikt, "Gill Sans!"
 trikFIS zegt, "t ziet r wel goed uit, maar die b= niet echt mooi"
 skydancer legt uit, "deze is wel mooi :)"
 Je knikkerdekni kt
 skydancer zegt, "tijd voor wandelen!"
 trikFIS begint opeens te blozen.
 Je jui cht, "wandelen!"
 skydancer roept tegen trikFIS, "ik zie je morgen!"
 skydancer geeft trikFIS een stevige hand.
 Je glimlacht naar trikFIS, "ik zie je snel weer!"
 skydancer zegt, "BYE kuT wi n n i E, zacha [profiler], Mr. W2K en 24H pro deo Man!"
 <-- Leaving skydancer (SNI ERP!)
 skydancer [why does my heart feel so bad?] valt in slaap. ¹⁹
 Je geeft trikFIS een lief kusje op zijn linker wang.
 trikFIS kijkt je diep in de ogen...
 Dan pakt hij je teder vast en knuffelt je heel fijn.
 Je glimlacht, "tot snel, my friend"
 trikFIS glimlacht, "truste!"
 trikFIS knikkerdekni kt
 Je jui cht, "thanks!"
 Je geeft trikFIS een lief kusje op zijn linker wang.
 * Metro roept, "Tot ziens zacha!" ²⁰

¹⁹ skydancer is bij mij in de kamer en daarom zie ik zijn personage *in slaap vallen* wanneer de speler uitloft.

²⁰ Wanneer men als speler uitloft roept de Metro nog even een afscheidsberichtje naar hem/haar.

Bijlage VI - Een overzicht van enkele verbs in de Metro

Enkele spreekverbs uit de metro.

Men dient het verb voor de zin te typen. Voorbeeld:

fi wat is toch de zin van ons bestaan in deze virtuele wereld wordt:

Je filosofeert, "wat is toch de zin van ons bestaan in deze virtuele wereld"

Mensen in dezelfde kamer zien dan:

zacha filosofeert, "wat is toch de zin van ons bestaan in deze virtuele wereld"

verb	werkwoord
an	antwoorden
ba	bazel en
be	bedoel en
bi	bi bberen
bl	blozend zeggen
br	brul len
bral	bral len
brd	E e n t e x t b r e e d z e g g e n
bw	beweren
ct	constateer
de	denken
di mi *tri	dI MI TRI eEN TEKST
dram	drammen
exc	excl ameren
fi	fi losoferen
fl	fl ui steren
fl z	zacht fl ui steren
fo	fokken
ful	ful mi neren
gg	gi nnegappen
gi	gi l len
gi e	gi echel en
gl	gl i ml achen
gn	gni ffel en
gni r	gni reppen
gnu	gnui fen
gor	gormen
gr	gri nni ken
grauw	grauwen
grij ns	gri j nzen
grom	grommen
grun	op z' n groni ngs
hh	herhal en
hu	hui len
jam	jammeren
jan	janke
jo	het j o l i j t maxi mal i seren
jok	jokken
ju	jui chen
jub	jubel en
ka	kankeren
kl a	kl agen
kn	kni kken
kni	kni kkerdekni kken
ko	kni pogen
kok	kokhal sen
kr	kreunen
kri	kri j sen
kro	hard kreunen
la	lachen
lal	lal len
le	ui tleggen
leu	leuteren
li	liegen
li eg	li egen
lis	li spel en
loei	loei en
lu	lul len

lv	voorzien
ma	mauwen
me	opmerken
mek	mekkeren
melig	melig zeggen
mij	mijmeren
mom	mompelen
mop	mopperen
mopo	ontevreden mopperen
oh	ouwehoeren
or	oreren
pe	peizen
ped	diep peizen
pi	piekeren
po	poneren
pru	pruttelen
r	rochelen
ra	raaskallen
ri	riposteren
rev	achterstevoren zeggen
rijm	rijmen
ro	roepen
rob	blij roepen
sbek	schuimbekken
sc	schreeuwen
sch	schudden
scha	schateren
sl	slikken
smurf	smurfen
sn	snikken
sna	snateren
sni f	sni ffen
sno	snotteren
snui f	snui ven
spu	sputteren
su	suggereren
va	aanvullen
vb	verbeteren
vd	verduidelijken
ve	vertellen
vf	fl uisterend vragen
vi	vinden
vk	verklaren
vl	vloeken
vr	vragen
vt	toevoegen
vv	vervolgen
ze	zeveren
zeg	zeggen
zei	zei
zi	zingen
zu	zuchten
zud	diep zuchten
zudd	dieper zuchten
zul	lichtjes zuchten
zull	licht zuchten
zw	zwijsmen
zzz	zachtjes zeggen
5 <woord>	zeg iets 5 keer achter elkaar

Andere manieren om iets met tekst te doen:

bordje <tekst>	hou een bordje omhoog met <tekst>
denk <tekst>	De tekst verschijnt in een wolkje
obs <tekst>	met een obscene gebaar komt <tekst> in beeld
point <tekst>	een hand wijst naar <tekst>
rev <tekst>	<tekst> achterstevoren zeggen
rol <tekst>	<tekst> verschijnt op een rol

Enkele handelingsverbs uit de Metro.

Verb	Omschrijving
aai <naam>	aai <naam>
aanbid <naam>	aanbid <naam>
ab <naam>	laat Chirac een atoombom op <naam> gooien
arm <naam>	sla je arm om <naam> heen
bad <naam>	stop <naam> in bad
bang	sla met je hoofd op het toestenbord
bea	het lijkt alsof je een bekende ziet... of niet?
beer <naam>	stuur een beertje naar <naam> om te knuffelen
beschuit <naam>	ga een beschuitje met aardbeien eten met <naam>
bespring <naam>	bespring <naam> ongekuist
beurt <naam>	geef <naam> een beurt
biglove <naam>	groot hart voor <naam>
bknup <naam>	stuur een beertje naar <naam> om te knuppelen (parodie op 'beer')
bloem <naam>	geef <naam> een bos bloemen
bloos <naam>	krijg een knalrode kop vanwege <naam>
boortje <naam>	boor <naam> de grond in
brains <naam>	wissel van hersencellen met <naam>
bui g <naam>	maak buiging voor <naam>
bvvh <naam>	wissel een blik van verstandhouding met <naam>
chekiss <naam>	geef <naam> een intieme zoen
condoom <naam>	geef <naam> een condoom
dans <naam>	dans met <naam>
dans met <naam>	doe een kort dansje met <naam>
ddp <naam>	stuur de digitale politie op iemand af
douche2 <naam>	samen onder de douche
driveby <naam>	pleeg een driveby-shooting op <naam>
dronk <naam> <tekst>	stuur een dronkelap op <naam> af die <tekst> zegt
elec <naam>	electrocuteer <naam>: hij zal dansen als een robot
eschk <naam>	geef een erotisch schouderklompje
eschk <naam>	geef een erotisch schouderklompje
evol <naam>	omgekeerd hartje
feest	bouw een feestje
fkus <naam>	geef <naam> een ei ndel oos lekkere zoen
fls	fluit schuldig
flui <naam>	fluit naar <iemand>
fnch <naam>	geef <naam> een French Kiss
froger <naam>	laat Rene Froger een liefdeslied zingen voor <naam>
frons	je wenkbrauwen fronsen
frus	schop uit frustratie een gat in de muur
fuckyou/fu <naam>	steek twee middelvingers naar <naam> op
gaap	gaap onbeleefd
galgje	portable galgje spelen
gass <naam>	vergas <naam> met sarin
gebod <ww>	het elfde gebod, waar <ww> een werkwoord is
geest <naam> <tekst>	de geest van jou doet <tekst> bij <naam>
ggrijns (<naam>)	grijns gemeen (naar <naam>)
gitaar <naam>	speel een liefdesnummer op je gitaar voor <naam>
grond <naam>	sla <naam> tegen de grond
gum <naam>	gum <naam> uit
hand <naam>	geef <naam> een stevige hand
handje <naam>	geef <naam> een slap handje
haren <naam>	vlieg <naam> in de haren
hartje <naam>	<jouw naam> *hartje* <naam>
hate <naam>	'love'-verb met een doodshoofd
heart <naam>	stuur een mooi hart naar <naam>
heart's <naam>	hartjes voor <naam>
hermans <naam>	stuur Minister Hermans van Onderwijs af op een student die teveel in de metro zit
hi5 <naam>	geef <naam> een high-five
hoofd <iemand>	kus <naam> op zijn/haar voorhoofd
hoopje <naam>	alle aanwezigen storten zich op <naam>
hug <iemand>	knuffel iemand zonder dat anderen het zien
hyp <naam>	hypnotiseer iemand tot een goudvisje
inktviss <naam>	stuur een inktvis naar iemand
iq <naam>	meet het IQ van iemand
jank	janken

kaars <naam>	iets romantischer voor met z'n tweeën
kado <naam> <wat>	geef iemand een kadootje
kdouche <naam>	geef <naam> een koude douche
kknuf	stuur een pluche konijntje om <naam> te knuffelen
klap (<naam>)	klap in je handen (voor <naam>)
klef <iemand>	knuffel iemand die dat misschien niet overleeft
kleuter <naam> <tekst>	stuur een kleuter af op <naam> en laat hem iets zeggen
klob <naam>	vraag beleefd of je <naam>'s bek mag verbouwen (parodie op 'klop')
klop	vraag beleefd of je bij <naam> binnen mag komen
klopje (<naam>)	klop jezelf (of <naam>) zachtje op het hoofd
klp	geef <naam> een klapje
knal <naam>	geef <naam> een knal voor z'n harses
kng <naam>	knik goedkeurend naar <naam>
kni p <naam>	kni poog naar <naam>
knuffel <naam>	geef <naam> een lieve knuffel
koffie <naam>	nodig <naam> uit voor een kopje koffie
kopje <naam>	geef <naam> een lief kopje
kopjes <naam>	geef <naam> een boel kopjes
kopstoot <naam>	geef <naam> een kopstoot
krab <naam>	krab <naam>
krb	krab achter je oor
krieb*el <naam>	kriebel <naam>
krimp (<naam>)	krimp ineen van angst (door <naam>)
kss <naam>	kus <naam>
kus <naam>	geef <naam> een innige kus
kusg <naam>	geef <naam> een kusje ter afscheid
kusje <naam>	geef <naam> een kusje op de wang
kwartje	als het kwartje ineens bij je valt
lach2	lach je een breuk
lachb	lach big
liaan	slinger aan een liaan de kamer door
liefkus <naam>	geef <naam> een lief kusje
lik <naam>	lik <naam>
likje <naam>	geef <naam> een likje
lkus <naam>	geef <naam> een lief kusje
llove <naam>	weer een variatie op love naam
lo5 <naam>	geef <naam> een gevoelige low-five
luyer <naam>	doe <naam> een luyer aan
lzoen <naam>	geef <naam> een lekkere zoen
martel <naam>	martel <naam>
masmar <naam>	masseer <naam>
mass <naam>	masseer <naam>, die daarna weer helemaal ontspannen is
megalove <naam>	strooi veel hartjes over <naam> uit
metro <naam>	laat <naam> zien dat hij/zij erg verslaafd is
moeder	moeder komt zeggen dat het bedtijd is!
mv* <naam>	steek je middelvinger naar <naam> op
nature	je moet irl naar de wc
nature!	als in nature maar graad erger
nature!!	als in nature maar 2 graden erger
nerd	lees voor uit het grote nerdenboek
neus <naam>	verbrand de neus van <naam>
neusje <naam>	geef <naam> een lief kusje op zijn/haar neus
ntroost <naam>	als je eens <naam> niet wil troosten na 'huil'
nu <naam>	nodig <naam> uit bij jou in de kamer
nudge	op zijn Monty Pythons
oor <naam>	blaas zachtjes bij <naam> in het oor
oorv <naam>	geef <naam> een oorvijg
pakk smak nat <naam>	diverse zoenen
pijp <naam>	pijp <naam> stiekem
pils (<text>)	tap ongeduldig een pilsje (en zeg <tekst>). Parodie op 'tap'
plee <naam>	zeg <naam> dat je dringend naar de plee moet
plee2 <naam>	laat <naam> weten dat je terugbent van de plee
pleister <naam>	plak een pleister op <naam>'s mond
poep <naam>	parodietje op 'love <naam>': met een drol ipv een hartje
pret (<naam>)	een binnenpretje hebben (om <naam>)
prt <naam>	blaas op <naam>'s buikje
ren <naam>	ren achter <naam> aan
riot <naam>	schiet met een riot-gun op <naam>
ritzen <naam>	Stuur Ritzen op <naam> af, als ie te lang in Metro is
rolo <naam>	bied <naam> je laatste rolo aan

roos <naam>	geef <naam> een roos
roosje <naam>	geef een roosje aan <naam>
sa <naam>	stoot <naam> aan
scheet <naam>	laat een scheet richting <naam>
schoot <naam>	spring bij <naam> op schoot
schop <naam>	schop <naam> tegen het been
schouder (<naam>)	haal je schouders op (naar <naam>)
shand (<naam>)	hand schudden (met <naam>)
shark <naam>	stuur een "haai" naar <naam>
skus	geef <naam> een intieme kus
sla <naam>	sla <naam> bovenop de neus
smiley	zet een grote SMILEY in beeld
snak	snak van verbazing
snik <naam>	spring snikkend in de armen van <naam>
snoep	ga snoep uitdelen aan iedereen in de kamer
snotje <naam>	schiet een snotje naar <naam> toe
spaans <naam>	geef <naam> cola met spaansevlieg
spring (<naam>)	spring (bovenop <naam>)
stomp <naam>	geef <naam> een stomp
strand	maak een romantische strandwandeling met <naam>
stuk	is hij een lekkere vent? laat hem dat dan ff weten!
svkus <naam>	stuur een strontvlieg om <naam> te kussen
taal <naam>	als je vindt dat <naam> een spellingsgids kan gebruiken
tap (<naam>)	tap ongeduldig met je voet op de grond (of op <naam>)
tas <naam>	sla <naam> met je handtasje om de oren
teen	speel met je teen als je je verveelt
teiltje <naam>	geef <naam> een teiltje als ie slijmt
tijger <naam>	stuur een tijger naar <naam>
tik <tekst>	voor als je een tikfout maakt
toet <naam>	toeter in <naam>s oor
ton <naam>	steek je tong naar <naam> uit
tra (<naam>)	barst in tranen uit (door <naam>)
trek <naam>	trek <naam> lekker tegen je aan
trekop	trek je wenkbrauwen op
troost <<naam>>	geef <naam> een enorme troostknuffel
upc <naam>	geef <naam> een uppercut
vinger <naam>	Stop je vinger in <naam>s oog
vliegje	achter een vliegje aanzitten
vlinder <naam>	als je <naam> erg lief vindt!
vlkus <naam>	geef <naam> een vliegende kus
voeten <naam>	gooi je voor <naam>s voeten
waai <naam>	waai langs <naam>s benen
wippe <naam>	ga gezellig met <naam> wippen
zoen <naam>	geef <naam> een hartstochtelijke zoen
zoeng <naam>	zoen <naam> gedag
zonnetje <naam>	zet <naam> in het zonnetje
zwaai <naam>	zwaai naar <naam>

Verschillende manieren om naar iemand te 'kijken' vanuit de verte (naast het bekende verb 'kijk lief')

Voorbeeld:

kl <naam> Je kijkt lief naar <naam>

Deze persoon hoeft niet in dezelfde kamer te zitten.

De meeste van deze verbs zijn ook zonder een naam te gebruiken. Dan kijk je in het algemeen: Je kijkt lief. Dit is alleen in jouw kamer te zien.

karg (<naam>)	kijk argwanend (naar <naam>)
kbd (<naam>)	kijk bedroefd (naar <naam>)
kbez (<naam>)	kijk bezorgd (naar <naam>)
kbt (<naam>)	kijk beteuterd (naar <naam>)
kd (<naam>)	kijk dronken (naar <naam>)
kda (<naam>)	kijk dankbaar (naar <naam>)
kg (<naam>)	kijk geil (naar <naam>)
kgi (<naam>)	kijk geirriteerd (naar <naam>)
kijk*** <naam>	kijk op een bepaalde manier naar <naam>
kk <naam>	kijk boos naar <naam>
kka (<naam>)	kijk katerig (naar <naam>)
klach (<naam>)	kijk lachend (naar <naam>)
klt <naam>	kijk lief terug naar <naam>
km (<naam>)	kijk medelijdend (naar <naam>)
knv (<naam>)	kijk nietsvermoedend (naar <naam>)
kond <naam>	kijk onderzoekend naar <naam>
ksc	kijk streng naar de computer
ksch (<naam>)	kijk scheel (naar <naam>)
ksd	kijk streng naar De Digitale Stad
ksl (<naam>)	kijk slaperig (naar <naam>)
ksm (<naam>)	kijk smekend (naar <naam>)
kso	kijk streng naar de oppers
kst <naam>	kijk stout naar <naam>
ksto (<naam>)	kijk stoned (naar <naam>)
ksu (<naam>)	kijk suf (naar <naam>)
ksv	kijk streng naar je vingers
ktev (<naam>)	kijk tevreden (naar <naam>)
kve (<naam>)	kijk verliefd (naar <naam>)
kvmd (<naam>)	kijk vermoeid (naar <naam>)
kvr <naam>	kijk vragend (naar <naam>)
kvro (<naam>)	kijk vrolijk (naar <naam>)
kwo <naam>	kijk woedend naar <naam>
kz (<naam>)	kijk zielig (naar <naam>)

Bijlage VII - Een log-bestand van een Metro-huwelijk.
Zacha trouwt met rabbi_Ythzak (maart 1999)

Maarten zegt, "Hoi zacha!"
Maarten geeft Zacha een por in haar zij.
Maarten schreeuwt, "!!"
Maarten schreeuwt, "WAKKER WORDEN!!!"
Maarten grinnikt, "ik ben er :)..."
Maarten glimlacht
Zacha glimlacht, "hai"
Maarten zegt, "he he"
Maarten grinnikt, "hoe is tie?..."
Zacha glimlacht, "druk bezig met mijn huwelijk"
Maarten feliciteert Zacha.
Maarten vraagt, "waar is je huwelijk?"
-> rabbi_Ythzak: Zacha zegt, "waar trouwen we?"
rabbi_Ythzak (ry) rabbi_Ythzak zegt, "in de synagoge ... :-)"
Zacha antwoordt, "we trouwen in de synagoge"
Zacha lacht, "5 minuten voor mijn huwelijk"
Zacha denkt, "ik moet naar de synagoge..."
-> rabbi_Ythzak: Zacha zegt, "hoe kom ik in de synagoge?????"
rabbi_Ythzak (ry) rabbi_Ythzak zegt, "volg me"²¹
Zacha rent de hele metro door en uiteindelijk komt ze Rabbi Ythzak tegen.

Beth HaKnesseth ²²

Dit is de synagoge van Digistad, de zaal waarin je nu staat is prachtig geplaveid, in het midden staat de (B)iema, er omheen zijn zitplaatsen, en als je naar boven kijkt zie je het balcon. Aan het einde van de zaal staat de heilige Arke.
En voor het raam vind je een gouden Menorah. Als je door het raam kijkt zie je het Jonas Daniel Meyer(p)lein

Je kunt ook naar de Sefer Hajehoedi (de joodse school) met (o).
Je ziet De heilige Arke, Menorah, Moshe en Joachim de kat hier.
rabbi_Ythzak die Zacha een devushka krutaja vindt, dIMITRI (aait je) en Funky Jazz zijn hier.

Zacha komt weer eens binnenvallen en groet iedereen uitbundig
Zacha glimlacht
rabbi_Ythzak geeft Zacha een lief kusje op haar linker wang.
Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.
Zacha kijkt lief naar Jazzy.

rabbi_Ythzak heeft erg veel problemen Jazzy te overtuigen
Zacha fluistert, "heeft Rabbi je al overtuigd?"
dIMITRI geeft Zacha een hartstochtelijke zoen.
Jazzy roept tegen Zacha, "Hmmm... NEE!"
Jazzy denkt, "..."
rabbi_Ythzak weet het niet meer
Maarten komt plotseling uit de lucht vallen.
Maarten zegt, "Hoi!"
Jazzy zegt tegen Zacha, "ik ga datgene doen wat een goed vader alleen in de westerse cultuur doet: Ik ga het HELEMAAL aan jou overlaten..."
Jazzy zegt tegen Zacha, "Ik accepteer Rabbi's bruidschat pas als jij zometeen JA zegt..."
Sannanas komt aanrennen.
dIMITRI zegt, "Hoi!"
Sannanas zegt, "Hi!"
Zacha kijkt zenuwachtig naar rabbi_Ythzak.
Sannanas kijkt op haar dure digitale Seiko horloge.
Ze ziet dat het alweer 20:01:31 Sat is.
dIMITRI vraagt, "kan trouwerij beginnen?"

²¹ Via het commando 'volg' kunnen spelers naar de ruimte waar een andere speler zit. Met 'volg rabbi_Ythzak' kwam Zacha dus bij rabbi_Ythzak in de ruimte: in de Synagoge

²² Zacha betreedt de synagoge en krijgt de beschrijving van die ruimte in beeld.

manau zegt, "Hoi!"
 Heidi zegt, "Hi!"
 Heidi grinnikt, "..."
 Chris1 zegt, "hallo allemaal"
 CyberDOC zegt, "Hi!"
 Tijgertje loopt naar Wubbel tje toe en snuffelt even aan hem.
 steve zegt, "waar zit ik?"
 Joachim de kat loopt naar Wubbel tje toe en snuffelt even aan hem.
 Zacha glimlacht, "ja, steve, waar zit je?"
 manau haalt impulsse vanaf Doc's Boshutje
 Sannanas zegt tegen steve, "op de eertere rij"
 manau die graag picknickt gaat zitten.
 steve jui cht, "!"
 manau kijkt in het rond.
 Maarten kijkt om zich heen.
 CyberDOC gaat ook zitten
 manau grinnikt, "..."
 Maarten vraagt, "hebben jullie ook een gastenboek?"
 Steve gaat ook zitten
 manau zegt, "nee"
 Zacha denkt, "..."
 Maarten snikt
 manau vraagt, "en nu??"
 rABBI_dIMITRI denkt, "@maak #4764 genaamd..."
 rabbi_Ythzak legt uit, "ik moet nog een aantal instellinksjes wijzigen"
 Heidi rent weg.
 Wubbel tje kijkt verward om zich heen.
 Wubbel tje rent achter zijn baasje aan.
 Sannanas denkt, "willen jullie nog een log?..."
 Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.
 steve grinnikt, "neem je tijd je trouwt maar 1x..."
 Je grinnikt, "..."
 manau kijkt rond.
 Musti glimlacht, "hoeft moet"
 pascal h komt aanrennen.
 manau zegt, "Hoi!"
 CyberDOC grinnikt, "nou dat weet ik nog niet hier..."
 Zacha glimlacht, "hai Pasal h"
 manau zegt, "moesti"
 manau grinnikt, "..."
 Musti jui cht, "manau!"
 manau jui cht, "moesti!"
 manau grinnikt, "..."
 pascal h zegt, "Hi!"
 manau zegt, "boel mensen"
 CyberDOC denkt, "druk hier..."
 CyberDOC is in slaap gevallen.
 Zacha glimlacht, "errug veel"
 Maarten zegt, "ze zijn alleen wel stil"
 pascal h fl uistert, "is de zere monie al begonnen"
 Zacha kijkt zenuwachtig om zich heen
 manau denkt, "weet niet..."
 manau zever t
 Sannanas denkt, "nee nog niet..."
 steve zegt, "een dergelijke ceremonie"
 rabbi_Ythzak kijkt ook zenuwachtig.
 manau vraagt, "wanneer begint het??"
 Zacha lacht, "om 8 uur"
 rABBI_dIMITRI vraagt aan de sprekende klok hoe laat het is.
 De klok zegt, "Het is alweer negen over acht."
 manau grinnikt, "..."
 Zacha grinnikt, "..."
 rABBI_dIMITRI legt uit, "nog 23 uur en 51 minuten wachten dus :)"
 manau kijkt naar diens ROLEX... ..Je denkt ik wil er ook een!!
 Sat Mar 13 20: 10: 04 1999 MET
 Zacha lacht
 manau grinnikt, "..."
 pascal h vraagt, "wie worden de (on)gel ukki gen??"
 manau zegt, "fl auw"
 Zacha glimlacht, "Ik, pascal h en Rabbi "
 manau grinnikt, "..."
 rabbi_Ythzak denkt, "mijn ring..."

pascal h vraagt, "wat zie je in rabbi zacha?"
 Zacha lacht, "nee, jij niet pascal h... dat bedoelde ik niet"
 manau denkt, "o oh..."
 rabbi_Ythzak roept, "hela ... ik ben er ook!"
 Zacha grinnikt, "..."
 manau vraagt, "huh??"
 rabbi_Ythzak denkt, "niet achter mijn rug roddelen..."
 rabbi_Ythzak knikt
 -> Poek: waar wacht je nog op?
 steve zegt, "de pakjes van Zacha en Ythzak matchen perfect als je het mij vraagt..."
 Chris1 RUNS: date
 Sat Mar 13 20:11:39 MET 1999
 Maarten vraagt, "was die 23 uur en 51 minuten serieus?"
 Poek (pk) Poek vloekt, "ik moet rabbi helemaal uitleggen hoe die de props moet instellen *\$#!"

Poek grinnikt, "nee..."
 manau kijkt naar diens ROLEX... ..Je denkt ik wil er ook een!!
 Sat Mar 13 20:11:44 1999 MET
 Zacha zegt tegen Maarten, "nee"
 Chris1 zegt, "xnpt-precision..."
 Maarten zucht, "gelukkig..."
 wouz komt aanrennen.
 rabbi_Ythzak dIMI't, "gEDAAN"
 wouz zegt, "hallo manau"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "ok"
 pascal h vraagt, "maar wie gaan er nou trouwen/??"
 manau zegt, "Hoi!"
 wouz zegt, "zorry dat ik er net niet was"
 wouz zegt, ":0"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "dan kan de ceronomie nu beginnen"
 manau grinnikt, "geeft niet..."
 Jazzy zegt tegen pascal h, "Zacha en Rabbi"
 manau zegt, "weet je nu hoe het zit?"
 manau zegt, "ze gaan ytrouwen"
 wouz zegt, "ja ongeveer"
 rabbi_Ythzak denkt, "eindel ijk..."
 rABBI_dIMI TRI zegt lachend, "stilte graag :)"
 Chris1 zegt, "ik in ieder geval niet..."
 manau shhht, "shhh"

*** EEN BELANGRIJKE MEDEDELING ***

Poek begint met de ceronomie, wees dus stil...

rABBI_dIMI TRI zegt, "goed"
 Zacha bibbert
 rABBI_dIMI TRI zegt, "we zijn hier bij elkaar om een primeur in de metro te beleven"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "een joods huwelijk in de synagoge"
 rabbi_Ythzak glimlacht
 rABBI_dIMI TRI zegt, "om de ceronomie in te leiden"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "zal ik Leg mij als een zegel aan je hart,"
 "Want," spreekt rABBI_dIMI TRI, "de liefde is even sterk als de dood,"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "oeps"
 rABBI_dIMI TRI grinnikt, "paste foutje..."
 rabbi_Ythzak grinnikt, "..."
 Zacha grinnikt, "..."
 rABBI_dIMI TRI zegt, "een gedicht an sjir hasjirim voordragen"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "oftewel een hooglied"
 rabbi_Ythzak grijnst, ""
 rABBI_dIMI TRI legt uit, "ik zal hem niet gaan zingen, dit om geen gasten te verjagen"
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "Leg mij als een zegel aan je hart,"
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "draag mij als een ring aan je vinger."
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "Want de liefde is even sterk als de dood,"
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "ook aan haar valt niet te ontkomen!"
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "Als een vuur is de liefde,"
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "een vurig hartstochtelijke gloed van de Eeuwige"
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "Geen water, geen rivier, geen zee kan dat vuur doven!"
 rABBI_dIMI TRI leest voor, "En wie denkt dat hij de liefde kan kopen,"

rABBI_dIMI TRI leest voor, "wordt verachtelijk afgewezen,"
rABBI_dIMI TRI leest voor, "al bood hij al wat hij bezit"

Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.
rabbi_Ythzak kijkt lief naar Zacha.
rABBI_dIMI TRI schraapt zijn keel.
Zacha glimlacht

Jazzy kijkt peinzend...
rabbi_Ythzak glimlacht
rABBI_dIMI TRI vraagt, "willen de bruid en de bruidegom nu naar voren komen?"
rabbi_Ythzak komt naar voren
Zacha loopt naar voren
Zacha trilt
rABBI_dIMI TRI zegt, "rabbi en zacha willen gaan trouwen."
rABBI_dIMI TRI vraagt, "zijn er hier onder de aanwezigen mensen die er bezwaar tegen hebben?"
rABBI_dIMI TRI zegt, "die moeten dat dan nu zeggen"
Jazzy antwoordt, "JA IK!"
rABBI_dIMI TRI gilt, "I"
rabbi_Ythzak sluit zijn ogen
rABBI_dIMI TRI vraagt, "wat is het bezwaar? zijn ze familie van elkaar? is een van beiden al getrouwd?"
Jazzy fulmineert, "Zacha is pas 28 dagen oud..."
Jazzy vraagt, "is dat niet TE jong?"
rABBI_dIMI TRI zegt, "het gaat om ervaring, en zacha is al meer dan 150 uur in de metro ingelogd"
rabbi_Ythzak glimlacht
rABBI_dIMI TRI vraagt, "dat lijkt me toch wel genoeg om te mogen trouwen?"
Zacha grinnikt, "..."
rABBI_dIMI TRI vraagt aan Jazzy, "wat is daarop uw antwoord?"
Jazzy peinst
Jazzy kijkt vragend naar Zacha.
Zacha kijkt lief naar Jazzy.
Zacha flui stert, "jaha"
rabbi_Ythzak kijkt lief naar Jazzy.
rabbi_Ythzak vraagt, "moet ik al ja roepen?"
Jazzy zegt tegen Zacha, "DAN heb je mijn zegen..."
rABBI_dIMI TRI jui cht, "!"
rabbi_Ythzak grinnikt, "..."
Zacha glimlacht
rABBI_dIMI TRI vraagt, "mag ik hieruit concluderen dat niemand van de aanwezigen bezwaar heeft tegen dit huwelijk?">
rABBI_dIMI TRI glimlacht, "dan zal ik nu de inzegening beginnen"
Zacha kijkt zenuwachtig naar rabbi_Ythzak.

rABBI_dIMI TRI legt de choopa over de chusn en de kalle.
Zacha denkt, "..."
Zacha glimlacht
vertaling: kleed over bruid en bruidegom
rabbi_Ythzak glimlacht
joodse traditie :)
rABBI_dIMI TRI zegt, "Rabbi Ythzak Israel Jehezkel Jehonathan Goldfarb"
rABBI_dIMI TRI zegt, "neemt gij"
Jazzy kijkt met een schuin oog wat die twee daar onder dat kleed uitvogelen...
Zacha glimlacht
rabbi_Ythzak glimlacht
rABBI_dIMI TRI zegt, "zacha tot uw wettige echtgenote, "
Zacha kijkt streng naar Jazzy.
rABBI_dIMI TRI zegt, "in voor en tegenspoed"
rabbi_Ythzak zegt, "Ja, in voor en tegenspoed"
Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.
rABBI_dIMI TRI zegt, "tijdens zionistische tijden en palestijnse wraakacties"
rabbi_Ythzak kijkt lief naar Zacha.
rabbi_Ythzak knikt bevestigend
rABBI_dIMI TRI zegt, "lags en boze oppers"
Zacha glimlacht
rabbi_Ythzak grinnikt, "dan ook..."
Zacha lacht
rABBI_dIMI TRI zegt, "DDS-computers die het niet meer doen en computervirussen"
rABBI_dIMI TRI vraagt aan rabbi_Ythzak, "wat is daarop uw antwoord?"
rabbi_Ythzak denkt, "in voor en tegenspoed dus!..."

rabbi_Ythzak roept, "JA!!"
 rABBI_dIMI TRI jui cht, "!"
 Zacha glimlacht
 rABBI_dIMI TRI zegt, "zacha jazzydochter"
 Zacha glimlacht
 Zacha kijkt lief naar Jazzy.
 rabbi_Ythzak kijkt verlegen naar Zacha.
 rABBI_dIMI TRI zegt, "neemt gij Rabbi Ythzak Israel Jehezkel Jehonathan Goldfarb tot uw wettige echtgenoot"
 Jazzy kijkt bezorgd naar Zacha.
 rABBI_dIMI TRI zegt, "in voor en tegenspoed"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "jazzkids en metroprives"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "intee t en vmoo"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "tot @zap u scheidt"
 Zacha glimlacht
 rABBI_dIMI TRI vraagt, "wat is daarop uw antwoord?"
 Zacha denkt, "..."
 rABBI_dIMI TRI tapt ongeduldig met zIJN voet op de grond, wachtend op een antwoord.
 Zacha twijfelt
 rabbi_Ythzak zevert, "oj vey"
 Zacha kijkt paniekerig naar rabbi_Ythzak.
 rabbi_Ythzak kijkt lief naar Zacha.
 Zacha glimlacht op de liefst mogelijke manier
 Jazzy mompelt, "Dat krijg je ervan als ze pas 28 dagen oud zijn..."
 rABBI_dIMI TRI geeft een muntje aan zacha om eventueel daarmee een beslissing te nemen.
 Zacha glimlacht
 Zacha gooit een kwartje in de lucht.
 rABBI_dIMI TRI denkt, "kop ja, munt nee..."
 Alle ogen volgen het geldstuk.
 rABBI_dIMI TRI vangt het kwartje op.
 Hij roept, "Munt!!"
 rABBI_dIMI TRI gilt, "!"
 rABBI_dIMI TRI denkt, "of was het nou munt ja, kop nee?..."
 Jazzy bladert in zijn logs
 rabbi_Ythzak zucht, "..."
 Zacha denkt, "..."
 Jazzy denkt, "ai ai ai..."
 rabbi_Ythzak moedigd zacha aan!
 rABBI_dIMI TRI vindt dat moedigd met een t moet.
 rabbi_Ythzak knikt
 Zacha lacht
 rABBI_dIMI TRI noteert, "spellinggids als huwelijkskado geven"
 Jazzy houdt de hand van zijn dochter vast en spreekt haar moed in
 Zacha grinnikt, "..."
 rabbi_Ythzak glimlacht
 rABBI_dIMI TRI kijkt op zIJN dure digitale Seiko horloge.
 Hij ziet dat het alweer 20:29:51 Sat is.
 Zacha flui stert, "ja, ik trouw met je"
 rABBI_dIMI TRI vraagt, "met mij?"
 rabbi_Ythzak zucht, "ahhhh..."
 Jazzy denkt, "Al daar Gaat m'n dochter naar een anal fabeet..."
 Zacha glimlacht, "nee, niet met dIMI"
 Zacha flui stert, "lieve Rab, ik trouw met je!"
 Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.
 rabbi_Ythzak kijkt lief naar Zacha.
 rABBI_dIMI TRI zegt, "dan mogen jullie nu elkaar de ring aanschuiven"
 Jazzy wist 't zweet van z'n voorhoofd
 Rabbi Ythzak die zo mesjokke is als een vis geeft Zacha haar ring.
 Zacha kijkt vol verwachting naar rabbi_Ythzak.
 rabbi_Ythzak reikt haar zijn hand en kijkt afwachtend naar Zacha.
 rabbi_Ythzak neemt haar hand teder in de zijne.
 Zacha pakt de ring voor rabbi_Ythzak uit de achterzak van haar trouwjurk en schuift hem om zijn vinger.
 Daarbij kijkt ze hem diep in de ogen.
 rabbi_Ythzak en Zacha zoenen elkaar teder. Er gaat een applaus op uit het publiek.
 rabbi_Ythzak kijkt Zacha diep in de ogen en schuift haar een mooie ring om haar vinger.
 Zacha kijkt naar de ring en een mooi edel steentje glinstert haar van bovenop de ring tegemoet.

rabbi_Ythzak en Zacha zoenen elkaar teder. Er gaat een applaus op uit het publiek.

rABBI_dIMITRI vraagt, "had ik gezegd dat jullie elkaar mochten zoenen?"

Zacha lacht

rABBI_dIMITRI antwoordt, "nee"

Jazzy kijkt nu heel streng naar rabbi_Ythzak.

rabbi_Ythzak kijkt verlegen naar Jazzy.

Zacha glimlacht

Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.

rABBI_dIMITRI gooit nu in de beste joodse traditie een glas kapot ter bekroning van het huwelijk.

rABBI_dIMITRI zegt, "dan mogen jullie elkaar nu hartstochtelijk zoenen"

Zacha denkt, "die moest toch getrap worden..."

rabbi_Ythzak knikt

rABBI_dIMITRI roept, "mazzel tov!"

Zacha juicht, "!"

rabbi_Ythzak roept, "mazzel tov!!!"

Jazzy roept, "Mazzel tov!"

Zacha knikt, "mazzel tov"

rabbi_Ythzak haalt zijn klarinet te voorschijn.

rabbi_Ythzak begint een nostalgische Jiddische melodie te spelen.

Er klinken treurige mineur tonen, met een typisch Jiddisch accent Jidl met de Fidel komt aanrennen.

Berl met de Bas komt aanrennen.

Berl met de Bas vraagt aan rabbi_Ythzak, 'wilde je zonder ons beginnen?'

rabbi_Ythzak's gezicht klaart op.

rabbi_Ythzak roept, 'leuk dat jullie er ook zijn.'

Jidl met de Fidel vraagt aan rabbi_Ythzak, 'zullen we nu een vrolijke Frejlach spelen?'

Jazzy haalt de Jazz-band uit het Jazzcafe om Rabbi te begeleiden...

Berl met de Bas juicht, '...'

rabbi_Ythzak telt af, '4,3,2,1'

Enthousiast begint het drietal te spelen.

Zacha glimlacht

Er klinken hier vrolijke, aanstekelijke noten.

Zacha begint met haar voet op de grond te tappen.

Een ander klap enthousiast mee, of maakt een dansje.

rabbi_Ythzak, Jidl met de Fidel en Berl met de Bas gaan in een hoekje staan, waar zij rustig op gedempte toon verder spelen.

rabbi_Ythzak glimlacht

rabbi_Ythzak geeft Zacha een lief kusje op haar linker wang.

rabbi_Ythzak geeft rABBI_dIMITRI een stevige hand.

rabbi_Ythzak geeft Jazzy een stevige hand.

Zacha glimlacht

Jazzy omhelst Rabbi

rabbi_Ythzak juicht, "man en vrouw!!"

rabbi_Ythzak roept, "ish we ima!"

Zacha juicht, "!"

rABBI_dIMITRI zegt, "goed, nu de getrouwd met ingesteld is kan de ceremonie beëindigd worden"

Poek roept, "De ceremonie is voorbij, nu is het dus tijd voor feest!" Je kan dus weer praten :)

Toby roept, "congrats!"

Esra juicht, "!"

manau juicht, "gefeliciteerd!"

DJ dIMITRI roept, "Nu is het tijd voor feest!!"

CyberDOC lacht, "feesten"

Zacha juicht, "!"

rabbi_Ythzak denkt, "mooi!..."

rABBI_dIMITRI loopt naar de bar en begint drankjes in te schenken.

-
 - (L|e|v|e) (Z|a|c|h|a) (e|n) (Y|t|h|z|a|k)
 -
 - (G|o|l|d|f|a|r|b) (!|!)
 -

Maarten feliciteert Zacha.

rABBI_dIMITRI geeft Rabbi een safari-jus.

dIMITRI (aait je) neemt zelf een colaatje.
 Esra zegt, "gefeliciteerd"
 rABBI_dIMITRI geeft Blue Jazz Armagnac VSOP uit 1908, want dat vindt hij het lekkerst.
 Maarten feliciteert rabbi_Ythzak.
 jenske roept, "gefeliciteerd!"
 rABBI_dIMITRI geeft Zzzzzzzzzzzzzzzzzzacha Leffe Dubbel, want dat vindt ze het lekkerst.
 Toby . o o (net op tijd!)
 rABBI_dIMITRI geeft Maarten een wodka on the rocks.
 Zacha kijkt lief naar rABBI_dIMITRI.
 rABBI_dIMITRI geeft Sannanas(die op een witte tube heeft gelopen in een sneeuw storm) Sannanassap,
 want dat vindt ze het lekkerst.
 rabbi_Ythzak roept, "bar een een synagoge!"
 rABBI_dIMITRI geeft Poekie een safari-jus.
 Esra geeft Zacha een lieve zoen.
 rABBI_dIMITRI geeft cyberdoc een groot glas appelsap want dat is gezond voor hem.
 rABBI_dIMITRI geeft Musti Liefdesdrank, want dat vindt hij het lekkerst.
 Poek geeft Zacha een hartstochtelijke zoen
 rABBI_dIMITRI geeft ik zit me een beetje te vervelen... dus kom ik hier maar ziken!
 een spa rood want hij moet nog rijden.
 Poek geeft rabbi_Ythzak een stevige hand.
 Esra geeft rabbi_Ythzak een lief kusje op zijn rechter wang.
 rABBI_dIMITRI geeft Manau, to be or not to be passoa-jus, want dat vindt ze het lekkerst.
 rABBI_dIMITRI geeft Chris The Linux Prophet een glaasje eigen gebrouwen gif.
 Zacha kijkt lief naar Poek.
 rABBI_dIMITRI geeft wouz een safari-jus.
 rABBI_dIMITRI geeft Micro-linux Twiki een lekker koel glas palm, want dat vindt hij het lekkerst.
 glimi is in slaap gevallen.
 rABBI_dIMITRI geeft Nevyn een pure wodka want hij heeft er liever geen ijs in.
 Glimi die Manau lief vindt. en Manau, die glimi het liefste glimitje is op de heeeeeeeeee aardbol
 (slaapt) krijgt niks, want die ligt al in een hoekje te slapen.
 rABBI_dIMITRI geeft Esra ballentines - 7-up, want dat vindt ze het lekkerst.
 rABBI_dIMITRI geeft jenske de veroveraar half droge wittewijn gemixd met spa rood,
 want dat vindt ze het lekkerst.
 rABBI_dIMITRI geeft cop 223 een wodka on the rocks.
 rabbi_Ythzak denkt, "lekker..."
 Iedereen gaat vrolijk dansen want het is feest!!!!!!!
 Toby roept, "yeah!"
 rabbi_Ythzak roept, "we gaan de hora dansen!!!"
 rABBI_dIMITRI heeft marianna uitgenodigd om ons gezelschap te komen houden.
 Toby roept, "rock 'n roll kids!"
 rabbi_Ythzak omhelst zacha
 Esra glimlacht
 CyberDOC feliciteert zacha en rabbi
 Jazzy roept, "Als trotse vader van de bruid, geef ik vanavond ALLE drank op mijn rekening in het Jazzcafe!!"
 Hoplah ha Hoplah ha iedereen dans vrolijk in het rond
 Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.
 rabbi_Ythzak kijkt lief naar Zacha.
 Jazzy vist z'n gsm uit z'n zak en begint druk te bellen...
 Musti snikt, "ik moet weg :-((""
 Plots hoor je in de verte een enorm kabaal, als Dior van Jazz's Jazzcafe op haar ouwe puch
 met 120 door de bocht, komt aangeknetterd...
 Musti zegt, "toeiii"
 Na een mooie sliding komt ze vlak voor jullie tot stilstand en stapt af.
 Vrolijk stapt Dior op Jazzy toe en zegt:
 Dior zegt: "Hai allemaal!"
 Jazzy heeft voor iedereen iets lekkers besteld!
 dokter geeft Zacha Wodka.
 Maarten zegt, "Dag!"
 Snel deelt Dior alles rond.
 Dior geeft rabbi_Ythzak zijn pure wodka want hij heeft er liever geen ijs in
 Dior geeft rABBI_dIMITRI zIJN spa rood want hij moet nog rijden

Dior geeft Jazzy zijn Armagnac VSOP uit 1908
 Dior geeft Zacha haar Leffe Dubbel
 Dior geeft Maarten zijn pilsje
 Dior geeft Sannanas haar Sannanassap
 Dior geeft Poek zijn dubbele Southern Comfort van 12 piek
 Dior geeft CyberDOC zijn pilsje
 Dior geeft Musti zijn Liefdesdrank
 Dior geeft steve zijn groot glas appelsap want dat is gezond voor hem
 Dior geeft manau haar passoa-jus
 Dior geeft Chris1 zijn glaasje eigen gebrouwen gif
 Dior geeft wouz zijn Chimay blauw want het lust geen pils
 Dior geeft Twiki hi s lekker koel glas palm
 Dior geeft Nevyn zijn dubbele whiskey
 Toby rent weg.
 Dior geeft Esra haar ballentines - 7-up
 Dior geeft jenske haar half droge wittewijn gemixd met spa rood
 Dior geeft Toby zijn glaasje eigen gebrouwen gif
 En dan rent Dior terug naar d'r Puchje en scheurt terug naar het Jazzcafe...
 Esra zegt, "doei"
 manau zegt, "Toei rabbi_Ythzak die Moonie ook wel leuk vindt, dIMITRI, die graag vinyl singles draait, Swinger, Zacha (heeft weer grote lol), Maarten, Sannanas, die vindt dat je niet te veel moet zeuren of het wel of niet kan in het echt bij een film, Opper Poek, dokter, Musti, ik wil je al m'n geld geven!, Chris The Linux Prophet, wouz, BidiBidi Robotje, Nevyn, Esra en jens de vaak wakkere!"
 manau rent weg.
 Musti feliciteert de bruid en bruidegom
 Zacha glimlacht
 Musti snikt, "toei"
 Musti die vanaf september op stieldansen zit en dat een best eng idee vindt gaat naar zijn kamer.
 Zacha kijkt gelukkig naar rabbi_Ythzak.
 Esra glimlacht
 Tijgertje kijkt verward om zich heen.
 Tijgertje rent achter zijn baasje aan.
 Sannanas kijkt naar Zacha.
 CyberDOC bestudeert de omgeving.
 Maarten zegt, "Doei!"
 Esra bestudeert de omgeving.
 Buck_Rogers_vriend gaat naar huis.

 Nevyn kijkt in het rond.
 Maarten gaat naar huis.
 Chris1 zegt lachend, "gelukwensen aan het prille bruisende bruidspaar...)"
 rABBI_dIMITRI grinnikt, "spijkertijd op tv..."
 Zacha grinnikt, "..."
 Esra gaat weg naar de b.
 rabbi_Ythzak gooit de gastboek van Zacha en Ythzak weg.
 Zacha denkt, "..."
 Esra, die heel veel van Daqua houdt....;))
 CyberDOC danst nog steeds de hora
 steve zegt, "moge de de mazzel jullie eeuwig goedgeluimd zijn Zacha en Ythzak
"
 rabbi_Ythzak denkt, "leuk..."
 Toby komt aanrennen.
 Zacha kijkt lief naar steve.
 CyberDOC maar kijkt nu in het rond waar iedereen is
 Toby zegt, "hier ben ik..."
 rABBI_dIMITRI suggereert, "schrijf "tekst" in gastboek"
 Zacha denkt, "rustig feessie..."
 CyberDOC denkt, "mooi..."
 rabbi_Ythzak bedankt ccl
 Uh...gefeliciteerd...ofzo! ;)
 Toby wil het volgende vertellen:
 rabbi_Ythzak danst met zacha
 Toby kijkt rond.
 Toby knikt
 CyberDOC knikt
 Toby danst de wigwagel met Zacha.
 CyberDOC heeft er lol in.
 rabbi_Ythzak glimlacht

CyberDOC houdt een spandoek vast:

Let op! CyberDOC doet een dansje!

```

  o ( o / _ o      ( / | _ o / o      o ( o / o
 /|) |) |) /) /) (o) (o / | o / | o /) |) |) |)
 /) /) |) /) |) ( ) /o) /) |) |) /) |) |) /)

```

Designed by: Jee Cliche. c1995

Esra grinnikt, "..."

CyberDOC traptte per ongeluk een beetje op de tenen van Invalid indirection.

CyberDOC veronschuldigt, "sorry....!"

steve zegt, "ff nog een serie ballonnen ter ere van dit histories/hysterich huwelijck"

rabbi_Ythzak grijnst, ""

Toby ontrolt:

```

  |-----|
  | / | \ |
  | / | \ |
  |-----|
  |-----|
  | \ | / |
  | \ | / |
  |-----|

```

Ieuk feestje hoor!

```

- (L|e|v|e) (Z|a|c|h|a) (e|n) (Y|t|h|z|a|k)
-
- (G|o|l|d|f|a|r|b) (!|!)
-

```

rabbi_Ythzak (ry) rabbi_Ythzak zegt, "ik ben echt blij!!"

Zacha jui cht, "feessi!"

Esra zegt, "yeah"

Toby gaapt

Esra lacht

CyberDOC [tegen rabbi_Ythzak] wanneer moet je weg

Toby vraagt, "waar is de bar? waar is de band?"

Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak.

Chris1 zegt, "ben dol op veestjes..."

CyberDOC [tegen rabbi_Ythzak] ok tot zeins dan

Nevyn feliciteerd de gebondenen en vertrekt maar weer eens...

jenske denkt, "V...???."

Toby zegt, "geen bier? I'm off..."

steve zegt, "nu dit ook even in het hebreews"

cop 223 gaat naar huis.

rABBI_dIMI TRI suggereert nogmaals, "schrijf "tekst" in gastboek"

rABBI_dIMI TRI glimlacht, "of lees gastboek"

steve RUNS: echo "Zacha kijkt lief naar rabbi_Ythzak." | rev

.kazhtY_ibbar raan feil tkjik ahcaZ

steve jui cht, "!"

Zacha jui cht, "!"

rABBI_dIMI TRI denkt, "..."

Esra zegt, "Doei!"

rabbi_Ythzak (ry) rabbi_Ythzak zegt, "mijn verbinding gaat achteruit"

Chris1 zegt, "bij een joods huwelijck hoort eerder wijn na bier... drink dus nu zeer

toepasselijk een glas wijn.."

Zacha kijkt lief naar rABBI_dIMI TRI.

rABBI_dIMI TRI kijkt liever naar Zacha.

cyberdoc, de woudgenezer hmms.

-> rabbi_Ythzak: Zacha grinnikt, "dat krijg je met die chasenes..."

jenske jui cht, "lekker!"

rABBI_dIMI TRI drinkt een glas wijn.

Dior komt aanrennen.

Esra is in slaap gevallen.

jenske denkt, "en wanneer gaat de bruidegom dansen?..."

Nevyn gaat naar huis.

rabbi_Ythzak (ry) rabbi_Ythzak zegt, "tja ... wel leuk :-)"
 rabbi_Ythzak recht zijn rug
 Chris1 denkt, "'k word maf van mijn eigen typo's....."
 rabbi_Ythzak loopt stijlvol naar het midden van de zaal
 steve grinnikt, "..."
 Di or deelt grote glazen overheerlijke rode wijn uit aan iedereen...
 rabbi_Ythzak rolt zacha in zijn armen
 Zacha glimlacht
 rabbi_Ythzak roept, "kom hier schat!!"
 Zacha loopt met Rabbi mee naar de dansvloer
 rabbi_Ythzak danst nogmaals gepassioneerd met zacha
 CyberDOC vraagt, "wat gebeurt hier nu weer?"
 CyberDOC heeft er lol in.

CyberDOC houdt een spandoek vast:

Let op! CyberDOC doet een dansje!

o (o / _ o
 /| | /
 /) /) |) / (o _ (/ | _ o / o
 /) | () /o /) | () / | /) /)

Designed by: Jee Cliche. c1995

CyberDOC trapt per ongeluk een beetje op de tenen van Invalid indirection.
 CyberDOC veronschuldigt, "sorry.....!"
 Steve rollen de tranen over de wangen van diepgewortelde emotie.....
 Invalid indirection vloekt, ""
 rabbi_Ythzak kust zacha vol op haar kersenrode lippen
 Di or kijkt even op.
 Jazzy denkt, "da's geen dansje... da's een radslag!..."
 Invalid indirection geeft CyberDOC een kattige waarschuwing!
 Invalid indirection mauwt, "Niet meer doen CyberDOC!"
 Zacha geeft rabbi_Ythzak een lange innige kus.
 Di or kijkt even op.
 rabbi_Ythzak is in slaap gevallen.
 Zacha snikt

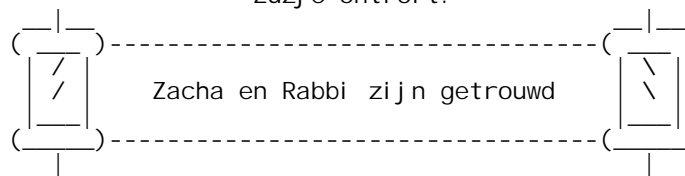
jenske zucht, "prij geluk!..."
 Verbaasd kijkt iedereen hoe een grote Limousine hier is komen aanrijden...
 Sannanas glimlacht
 CyberDOC kijkt Zacha diep in de ogen...
 Zacha lacht, "ja, dat krijg je van al dat dansen: dan wordt je moe"
 Dan wordt zachtjes de deur geopend en stapt Morpheus (de Griekse god van de slaap) uit,
 en sluipt naar Esra toe.
 Dan pakt CyberDOC Zacha teder vast en knuffelt haar heel fijn.
 Dan pakt Morpheus Esra heel zachtjes op en wiegt haar in zijn armen terug naar de limo...
 jenske flui stert, "valt er van inslaap"
 Zacha huilt, "alone again..."
 CyberDOC zegt trots tegen Zacha, ""
 steve grinnikt, "fuck the ancient greek!..."
 jenske lacht
 rABBI_dIMITRI denkt, "van achteren zeker..."
 CyberDOC troost zacha
 Zacha vraagt aan CyberDOC, "wat zeg je?"
 Zacha zegt tegen rABBI_dIMITRI, "funny"
 Zacha voelt zich nog steeds helemaal warm van binnen door de knuffel van CyberDOC
 CyberDOC lacht
 CyberDOC is in een goede bui.
 Hij laat rabbi_Ythzak slapen
 Hij groet rABBI_dIMITRI
 Hij groet Jazzy
 Hij groet Zacha
 Hij groet Sannanas
 Hij groet Poek
 Hij groet steve
 Hij groet Chris1
 Hij groet wouz
 Hij laat glimi slapen
 Hij groet jenske

steve lacht, "wordt een beetje maf van die maffe morpheus"
 Chris1 grinnikt, "Tjsa zo stond er op het visitekaartje van een afgestudeerde
 dame in de franse taal -en lettekunde... bij haar leert iedereen frans...."
 Zacha grinnikt, "..."
 CyberDOC denkt, "ik ga ook tot ziens..."
 Chris1 zegt, "had haar vriendje voor haar gemaakt..."
 Zacha glimlacht, "ook zonder Rabbi mogen jullie wel feesten hoor"
 steve grinnikt, "right-0..."
 CyberDOC roept, "tot ziens!"
 CyberDOC zegt, "Bye!"
 Zacha glimlacht, "dag lieve Cyberdoc"
 CyberDOC zegt, "Doei!"
 Zacha kijkt lief naar CyberDOC.
 CyberDOC wordt een beetje verlegen
 CyberDOC kijkt lief naar Zacha.
 Plots ziet Zacha Glimi-de-Paparazio een met een ENORME camera een foto van haar
 maken!
 Chris1 grinnikt, "hehehe portret-recht..."
 CyberDOC denkt, "hmm wat is dit..."
 Zacha lacht, "lekkur, die metro"
 Zacha grinnikt, "nouwordt er een foto van me gemaakt... zonder Rabbi..."
 Zacha snikt
 CyberDOC zegt, "ik kom zo weer"
 steve kijkt eens rond.
 CyberDOC is in slaap gevallen.
 jenske slaat liefdevol haar armen om Zacha heen en geeft haar een enorme
 troostknuffel.
 Ineens heeft ze het gevoel dat ze de hele wereld weer aan kan.
 Sannanas glimlacht
 Sannanas denkt, "stil..."
 Sannanas, pas is getrouwd is terug van [iets doen]
 Zacha glimlacht, "dank je wel"
 jenske zegt, "iedereen valt in slaap hier"
 Jazzy zet de slapende Rabbi op een stoel, Zacha er naast, en neemt de
 huwelijksfoto...
 steve grinnikt, "nee sannanas ... contemplatie das wat anders dan
 `steil'..."
 jenske grinnikt, "is wel een rage...trouwen :)))..."
 Zacha gniffelt, "echt he..."
 CyberDOC is wakker geworden.
 CyberDOC Bij technische problemen kun je mailen naar: metro@dds.nl
 CyberDOC Vragen over bouwen en programmeren kun je sturen aan:
 metrohel@dds.nl
 CyberDOC [-----
 -----]
 CyberDOC zegt, "-----
 -----" is
 niet een naam van iemand in de metro."
 Sannanas denkt, "?..."
 jenske knikt, "ja"
 rABBI_dIMITRI vraagt aan jenske, "wanneer ga jij trouwen?"
 Sannanas kijkt vragend naar steve.
 thunar zwaait vanuit de verte naar jenske.
 jenske roept, "ikke???"
 zeg test
 Je lacht, "jazzy en nieky hebben een trend gezet"
 CyberDOC zegt, "test"
 zeg ik ben een sukkel
 CyberDOC zegt, "ik ben een sukkel"
 Zacha lacht
 rABBI_dIMITRI gniffelt, "..."
 Sannanas glimlacht, "iedereen was toen hopeloos vrijgezel"
 jenske grinnikt, "..."
 Zacha lacht, "hopeloos?"
 zeg ik ben een hopeloze vrijgezel!
 Sannanas denkt, "verscheidende mensen die vroegen of je met ze wou trouwen
 :)..."
 Jazzy lacht, "hoopVOL vrijgesel :o)"
 CyberDOC zegt, "ik ben een hopeloze vrijgezel!"
 CyberDOC kijkt rond.
 rABBI_dIMITRI glimlacht, "iemand die cyberdoc nog iets leuks wil laten doen?
 kan die dat nu spoofen"

Zacha lacht
 CyberDOC vraagt, "hoezo?"
 steve grinnikt, "..."
 jenske lacht, "Ha ha ha ha ha ha ha ha ha!!!" :-))
 rABBI_dIMITRI denkt, "hee, hij is er weer..."
 zeg test
 Zacha kijkt lachend naar rABBI_dIMITRI.
 CyberDOC denkt, "het gaat traag ik ben steeds timed out ofzoeits..."
 wouz is in slaap gevallen.
 rABBI_dIMITRI vraagt aan CyberDOC, "je hebt dus niet gezien wat je net allemaal zei?"
 CyberDOC zegt, "Goed dan ga ik nu weer aan m'n huiswerk!"
 Zacha antwoordt, "dat ligt niet aan jou, maar aan de K9-server van dds"
 rABBI_dIMITRI kijkt streng naar De Digitale Stad.
 CyberDOC denkt, "aha..."
 Zacha glimlacht
 rABBI_dIMITRI leest voor, "CyberDOC zegt, "ik ben een sukkel""
 CyberDOC [tegen Poek] nee maar gelukkig ben ik in een goede bui
 Chris1 zegt, "ik doe niks... ben niet eens aan het nuked, pingflooden of andere (on)aardige dingen... ik ben zo onschuldig als een pas geboren lammetje"
 steve zegt, "il laat nog wat mazzeltiv balonnen op"
 steve zegt, "oef de wijn"
 CyberDOC denkt, "ja spoofen is leuk..."
 Zacha bekijkt haar ring nog eens
 Zacha glimlacht
 CyberDOC kijkt naar Zacha.
 Sannanas glimlacht, "mooie ring?"
 Zacha spooft CyberDOC
 Zacha glimlacht, "mooie ring"
 Sannanas jui cht, "heb ook een mooie :)!"
 Zacha jui cht, "!"
 CyberDOC denkt, "ik niet..."
 Sannanas denkt, "moet je trouwen..."
 jenske lacht, "Ha ha ha ha ha ha ha ha!!!" :-))
 Zacha kijkt lief naar Sannanas.
 Sannanas kijkt lief naar Zacha.
 CyberDOC denkt, "ja maar wie wil dat das de vraag..."
 rABBI_dIMITRI geeft een mooie ring aan CyberDOC.
 Sannanas denkt, "vraag i het rond..."
 Zacha lacht
 jenske grinnikt, "is DAT de reden (:::))))????????????????????..."
 rABBI_dIMITRI zegt lachend tegen CyberDOC, "misschien wil jenske wel :)"
 Sannanas denkt, "genoeg kandidaten..."
 rABBI_dIMITRI denkt, "er is geen bruidsboeket gegoid..."
 Zacha grinnikt, "..."
 Zacha gilt, "!"
 jenske zegt, "Niet gillen Zacha ! EM% !"
 Zacha pakt haar bruidsboeket
 Zacha ziet steve achteraf druk bezig met een enorme POMP ... (glimi staat er bovenop met z'n 60.000 mm zoomlens)
 dIMITRI (stil in mei) blijft even stilstaan en pakt het bruidsboeket in zIJN rechterhand.
 CyberDOC vraagt, "oja waar zijn ze dan?"
 Grootmeester dIMITRI gooit het bruidsboeket in de lucht.
 de soms wat warri ge jenske vangt het bruidsboeket!
 rABBI_dIMITRI jui cht, "jenske!"
 CyberDOC vangt het boeket op
 Zachaht, "!"
 rABBI_dIMITRI zegt lachend tegen CyberDOC, "jenske vragen dus :)"
 Sannanas geeuwt
 Sannanas grinnikt, "..."
 Zacha fel ici teerd jenske
 Sannanas denkt, "sorry van geeuwen niet bedoeling..."
 Zacha gilt, "fel ici teerT!"
 CyberDOC [tegen jenske] en !
 jenske zegt, "Niet gillen Zacha ! EM% !"
 jenske lacht, "MIS poes!"
 Zacha grinnikt, "..."
 CyberDOC grinnikt, "..."
 jenske kijkt me.
 Zacha grinnikt, "..."
 steve zegt, "even nog wat balonnen"

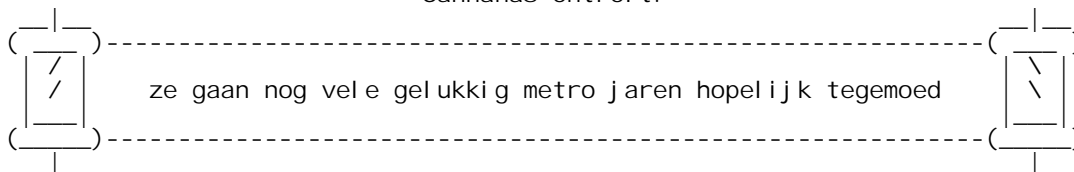
Robbie rent achter zijn baasje aan.
 Sannanas kijkt vragend naar Jazzy.
 Jazzy roept tegen Sannanas, "dat moet je rabbi vragen!"
 Sannanas zegt tegen Jazzy, "jij wilt een harem ik niet"
 Jazzy grinnikt, "..."
 Zuzje roept, "waar is nou het feessie!"
 Steve's geile hondje Breff the Zeuglodon komt aanrennen...
 Zuzje kijkt lief naar Poek.
 Breff the Zeuglodon woeft, "Happy NewYear!! wef bef bef waf..."
 Breff the Zeuglodon keest vrolijk tegen Jazzy's been...
 Steve's voldane hondje Breff the Zeuglodon waggelt vol daan weer weg...
 Zacha glimlacht
 Frodo komt aanrennen.
 Frodo zegt, "Hoi Allemaal"
 de wordt het toch nog gezellig
 Chris1 zegt, "yo frodo"
 tm zwaait vanuit de verte naar Sannanas.
 Frodo glimlacht
 jenske zegt, "Hi!"
 Frodo kijkt om zich heen.

Zuzje ontrolt:



steve juicht, "FRODO!!"
 Frodo juicht, "Gefelii!"
 Frodo kijkt lief naar steve.

Sannanas ontrolt:



steve juicht, ""Moge ze eeuwig de oneindige bitvel den be-surfen !!!!"
 jenske suggereert, "schrijf <tekst> in gastboek"
 De Schoonmaker (ik ben niet agressief, ik ben alleen maar enthousiast!) komt langs om glimi naar zijn huis te trappen.
 De Schoonmaker, die vindt met dt komt langs om wouz naar zijn huis te trappen.
 Willem kijkt verward om zich heen.
 Willem rent achter zijn baasje aan.
 muisje komt vrolijk aan gedribbel t
 muisje denkt, "gefeliciteerd zacha en rabbi-ythzak..."
 Chris1 grinnikt, "lijkt hier vel een di erentuin....."
 steve grinnikt, "..."
 Chris1 maakte een tikfout. Er had "wel" moeten staan.
 Zacha lacht
 jenske lacht, "ach ja...heten niet voor niets puppets :))) toch?"
 muisje denkt, "ben wel een verontwikkeld dier hoor :) I can talk Englisch..."
 Zacha glimlacht, "iedereen die wil, mag wart in ons gastenboek kalken"
 steve grinnikt, "de beste van vanavond was je quote `ik word maf van m'n eigen typos'..."
 jenske fluistert, "al gedaan hoor"
 Zacha glimlacht, "dank je, lieve jenske"
 Zacha kijkt lief naar jenske.
 Chris1 lacht, "dank je steve..."
 rABBI_dIMITRI heeft net ook wart in het gastboek geschreven.
 jenske kijkt blij naar Zacha.
 Zacha kijkt lief naar rABBI_dIMITRI.
 Zacha snikt, "daar gaat mijn huwelijksnacht"
 Zacha denkt, "en ik had nog wel zo'n sexy setje aangedaan..."
 Sannanas slaat liefdevol haar armen om Zacha heen en geeft haar een enorme troostknuffel.
 Ineens heeft Zacha het gevoel dat ze de hele wereld weer aankan.
 Sannanas denkt, "welke kleur..."

jenske grinnikt, "had je hem van te voren niet zoveel moeten laten zien...
:)"

Sannanas denkt, "misschien voor op je honeymoon..."

Zacha lacht

Poek vraagt aan Zacha, "ik wil wel voor rabbi invallen?"

Zacha kijkt lief naar Poek.

Sannanas kijkt boos naar Poek

jenske grinnikt, "poek wil tegraag..."

Poek vraagt aan Sannanas, "?"

Sannanas denkt, "ze heeft nu nog geen mi naar nodig..."

Zacha lacht, "NOG niet"

Poek vraagt aan Zacha, "heb je geen minnaar nodig?"

steve grinnikt, "Poek ... das geen `houten' dame..."

Zacha kijkt glimlachend naar Poek.

Poek kijkt lief naar Zacha.

Zuzje kijkt lief naar Poek.

Zuzje denkt, "ik wil wel hoor..."

Chris1 has been idle for 163 seconds now

steve zucht, "'t metro-leven is vreemd en ondoorgroendelijk....."

Zacha lacht

Poek grinnikt, "..."

rABBI_dIMITRI vraagt, "wanneer gaat zuzje trouwen?"

Zacha kijkt veel betekenend naar Poek.

Sannanas denkt, "vooral familie banden en ontstaan van de personen..."

Zuzje lacht, "zuzje trouwt NOOIT"

Zuzje denkt, "burgerlijk gedoe..."

Chris1 zegt, "vreemd eigenlijk dat het 0-en-1 gebeuren een zo grote invloed heeft..."

jenske zegt lachend tegen rABBI_dIMITRI, "jij wil iedereen maar aan het trouwen hebben :)"

Zacha lacht

Chris1 denkt, "hallo wazzdatnuweer voor taal....."

rABBI_dIMITRI zegt lachend tegen jenske, "hebben de oppers tenminste wat te doen :)"

Sannanas zegt tegen Zacha, "als je man sterft wil dimitri wel met je trouwen maar moet je maar niet doen"

Zacha grinnikt, "..."

jenske lacht, "ja die vervelen zich anders ROT :)"

Zacha kijkt lief naar rABBI_dIMITRI.

Zacha denkt, "van de ene rabbi naar de andere..."

steve lacht, "moet pappa Jazz wel nageven dat ie met z'n kids een intrigerende topic qua software heeft aangesneden ;-)"

Chris1 zegt, "aha Dimi dus de IJDEL opper moet gelezen worden als de IDLE Opper"

Zacha kijkt lief naar Jazzy.

rABBI_dIMITRI vraagt aan Sannanas, "maar ik ben al getrouwd?"

Jazzy denkt, "ja, ik zorg goed voor mijn kids..."

Chris1 maakte een tikfout. Er had "IJDELE..." moeten staan.

Teaspoon glimlacht

Sannanas denkt, "ja!!!!!!!!!!!!1..."

jenske grinnikt, "vandaar dat je dag en nacht moet werken Jazz..."

rABBI_dIMITRI denkt, "ijdele staat voor idle ja..."

Sannanas denkt, "maar je zou scheidde dombo..."

Jazzy kijkt lief naar jenske.

Sannanas denkt, "zei je woensdag nog..."

Jazzy kijkt lief naar Zacha.

rABBI_dIMITRI zegt tegen Chris1, "zie ook ppl roos"

Chris1 denkt, "heb ik het toch goed geïnterpreteerd....."

Jazzy kijkt lief naar Teaspoon.

Zacha kijkt lief naar Teaspoon.

Zacha lacht

Jazzy lacht

Nevyn komt aanrennen.

Maarten komt plotseling uit de lucht vallen.

Nevyn rent weg.

Chris1 zegt, "hoi nevyn"

Zacha glimlacht, "hai maarten"

Maarten zegt, "Hallo!"

jenske juicht, "tis Nevyn gelukt!!"

Sannanas denkt, "ik ga maar even idle nog wat drinken en zo..."

Sannanas denkt, "doeg..."

Sannanas, die een soort vrucht is maar toch ook niet is even weg. [idle]

Zacha kijkt lief naar Sannanas.
 Sannanas denkt, "tot zo..."
 Sannanas kijkt lief naar Zacha.
 Zacha glimlacht, "tot zo"
 Chris1 zegt, "@whois sannanas"
 Maarten kijkt naar Zacha.
 steve grinnikt, "voor deze huwelijks ceremonie verdient vaders Jazzy (aan de code-style te oordelen) een driewerf HOERA..."
 Jazzy grinnikt, "nee, rABBI dIMI..."

```

-
-  [H][O][E][R][T][E] [H][O][E][R][T][E]
-
-
-  [H][O][E][R][B]
-
-

```

jenske lacht
 Chris1 zegt, "die stamt uit 1968...."
 Chris1 zegt, "Seth Gaakema als ik me niet vergis"
 Maarten vraagt aan Zacha, "en bevalt het getrouwd zijn een beetje?"
 jenske zegt, "weet niet meer"
 Zacha kijkt lief naar rABBI_dIMI TRI.
 rABBI_dIMI TRI zegt lachend tegen Zacha, "heb je al spijt? :)"
 Zacha zegt tegen Maarten, "nou, Rabbi is pardoes in slaap gevallen"
 jenske grinnikt, "hoe kan dat nou??? Hij viel di rekt inslaap :)."
 Zacha grinnikt, "dIMI, je hoort nog van me..."
 Maarten kijkt lief naar rABBI_dIMI TRI.
 Jazzy kijkt streng naar Zacha.
 Maarten slaat liefdevol zijn armen om Zacha heen en geeft haar een enorme troostknuffel.
 Zacha denkt, "Maarten, andere Rabbi..."
 steve zegt, "ff over geld gesproken volgens mij moeten we de quota-economie in de metro nieuw leven inblazen ... wat denk jij Poek ?"
 Ineens heeft Zacha het gevoel dat ze de hele wereld weer aankan.
 Maarten vraagt aan rABBI_dIMI TRI, "doe je ook in scheidingen?"
 rABBI_dIMI TRI zegt tegen steve, "hoe bedoel je"
 Maarten grinnikt, "de harde schijven worden goedkoper!..."
 steve zegt, "nou ui twisselbare quota"
 rABBI_dIMI TRI zegt tegen Maarten, "buffel tje en pianouk zijn bv gescheiden (niet door mij)"
 rABBI_dIMI TRI denkt, "hm..."
 rABBI_dIMI TRI zegt, "vroeger was er een mecu-economie"
 rABBI_dIMI TRI zegt, "werkt nog steeds"
 steve zegt, "het enige schaarse product is QUOTA"
 Teaspoon glimlacht, "Ik stond vanmorgen om half zes bij de schouwburg, heb het gehad voor vandaag, maak het gezellig allemaal, ik ga slapen..."
 Teaspoon zegt, "Truste!"
 Zacha glimlacht, "slaap lekker Teaspoon!"
 Zacha kijkt lief naar Teaspoon.
 Jenske zit al 140 seconds lekker te niksen
 jenske zegt, "truste"
 Zacha denkt, "nikserd..."
 rABBI_dIMI TRI zegt tegen steve, "maar lijkt me niet handig, dan klaagt iemand dat ie te weinig quota heeft, krijgt ie extra quota omdat ie leuke dingen maakt en geeft ie het weer weg"
 Chris1 zegt, "ruste..."
 Chris1 zegt, "truste..."
 Aspirant-Helmonder (Teaspoon) gaat naar huis.
 Earl_Grey kijkt verward om zich heen.
 Earl_Grey rent achter zijn baasje aan.
 zjank komt aanrennen.
 zjank zegt, "hoi"
 steve grinnikt, "ik denk dat het een BOOST aan productiviteit zou kunnen opleveren..."
 Zacha zegt, "Hai!"
 Chris1 zegt, "yo zjank"
 Maarten gaat allemaal leuke dingen maken met veel quota!

jenske zegt, "Hi!"
 zjank glundert, "ik (computerleek) heb net een modem geïnstalleerd"
 Zacha juicht, "!"
 Zacha kijkt lief naar zjank.
 zjank zucht, "alleen doet de muis het nu niet meer..."
 Maarten juicht, "!"
 zjank snikt
 Chris1 denkt, "nou zo te zien werkt het..."
 Maarten kijkt lief naar zjank.
 zjank zegt tegen Maarten, "is niet leuk"
 troost zjank
 Je geeft zjank een enorme troostknuffel.
 rABBI_dIMITRI vraagt aan steve, "zoals?"
 zjank vraagt, "wat nu?"
 steve lacht, "wellicht is dit niet de tijd en de plaats om dit onderwerp aan te snijden..."
 De kat rABBI_dIMITRI rent opeens achter een muis aan. Zou hij de muis te pakken krijgen?
 zjank zegt, "oohh"
 jenske grinnikt, "..."
 Maarten zegt tegen zjank, "IRQ adressen even vergelijken"
 zjank zegt, "pardon"
 Zacha juicht, "snijden! TAART!"
 Ja! rABBI_dIMITRI heeft de muis te pakken!
 rABBI_dIMITRI begint met de muis te spelen. Wat een leuk spelletje is dat!
 Speel...
 Zacha grinnikt, "..."
 zjank zegt, "wat is hier eigenlijk gaande/"
 Speel...
 jenske lacht, "Ha ha ha ha ha ha ha ha ha!!!" :-))
 Speel...
 zjank bestudeert de omgeving.
 rABBI_dIMITRI denkt, "Dat spelen is wel vermoeiend hoor..."
 rABBI_dIMITRI denkt, "Ik zal maar iets nuttigs met de muis gaan doen: hem aan iemand geven,
 aan een speciaal iemand!"
 Maarten roept, "TAART!"
 Zuzje roept, "IKKE wil de muis!"
 Zacha roept, "!"
 Jazzy roept, "IK OOK!"
 zjank vraagt, "is er een plechtigheid aan de gang ofzo?"
 Zacha glimlacht, "JA, IK BEN NET GETROUWD JOH"
 Maarten zegt tegen zjank, "Zacha is getrouwd"
 zjank vraagt, "echt?"
 zjank schreeuwt tegen Zacha, "van harte!!"
 Zacha glimlacht, "ja, echt!"
 rABBI_dIMITRI gooit wat muisjes op de grond voor de liefhebbers.
 Zacha kijkt lief naar zjank.
 zjank vraagt aan Zacha, "met wie?"
 Maarten pakt er een leuk blauw muisje tussenuit
 Zuzje pakt muisjes op
 steve zegt, "maar in het kader van het jonge STEL, (Zacha en Rabbi) en hun toekomst.... misschien toch iets ter overweging van het Supremaat (is dat een woord?)"
 zjank zegt, "ik wist het helemaal niet"
 POEK vreet zich vet
 Jazzy pakt alvast 't beschuit
 Zacha grinnikt, "nee, geen kids..."
 Zacha kijkt lief naar Poek.
 zjank zegt tegen Zacha, "met een rabbi nog wel"
 zjank zegt tegen rabbi_Ythzak, "gefeliciteerd"
 Zacha glimlacht, "ja"
 Musti zwaait vrolijk naar Sannanas!
 Zacha grinnikt, "Zjank, Rab slaapt al..."
 steve grinnikt, "WAT?..."
 jenske zucht, "al eeuwen..."
 Zacha denkt, "jenske zucht wel lang zeg..."
 jenske knikt, "ja... kan het niet helpen..."
 Zacha glimlacht
 jenske gniffelt, "iedere...nee laat maar :))))))..."
 zjank zegt, "hmm, wist niet dat ik in de prive stond"
 zjank kijkt schaaapachtig

Xortes zwaait vanuit de verte naar steve.
 hebru komt aanrennen.
 hebru zegt, "Hoi!"
 Maarten kan door z'n parent bijna niets meer lezen :(
 Zacha zegt, "Hai!"
 Maarten zegt, "Hoi!"
 zjank gaat naar huis.
 #8222
 => #8222 (Ansi parent)
 hebru zegt, "sorry moet zijn: Shalom"
 Maarten kijkt lief naar Zacha.
 Zacha kijkt lief naar Maarten.
 Zacha grinnikt, "shalom hebru..."
 Maarten kijkt rond.
 Jenske gaat opzoek naar een vaas
 steve zegt, "maarten tik dit:"
 hebru komt aanrennen.
 gouden actie gaat naar het leslokaaltje (o).
 dIMITRI kijkt in het rond.
 jenske roept, "mensen allemaal nog veel feestplezier vanavond... zie jullie...!"
 Maarten loopt 3 jaar achter!!
 Chris1 zegt, "doei jenske.."
 jens the barbarian wandelt naar huis
 Sannanas zegt, "Hi!"
 Sannanas: het spijt me Fien is terug van [idle]
 Frodo zegt, "Hi!"
 Ansi parent is cool!
 dIMITRI vraagt aan Sannanas, "wat spijt je?"
 Sannanas denkt, "dat we dus bus ahdden gemist..."
 dIMITRI kijkt streng naar Sannanas.
 Sannanas denkt, "stonden aan de verkkerde kant bus reed langs aan andere kant..."
 Sannanas denkt, "was beides onze schuld..."
 Sannanas suggereert, "@t it fi en"
 Sannanas zegt, "Hi!"
 Zacha grinnikt, "..."
 Sannanas grinnikt, "..."
 Sannanas denkt, "ga eve naar huis..."
 Sannanas, die gelukkig getrouwd is met skydancer gaat naar huis.
 Zacha juiicht, "!"
 Sannanas komt aanrennen.
 Zacha denkt, "ik jui ch niet omdat je weggaat..."
 dIMITRI grinnikt, "..."
 Sannanas glimlacht
 Jazzy grinnikt, "..."
 Maarten zegt, "wat kunnen zoveel mensen bij elkaar nog stil zijn zeg..."
 Frodo knikt
 Jazzy denkt, "vreselijk rustig. Iedereen verdrietig omdat Zacha en Rabbi getrouwd zijn?..."
 Zacha kijkt streng naar Jazzy.
 Maarten knikt en zegt, "Ja!"
 Maarten glimlacht
 Maarten kijkt lief naar Jazzy.
 Jazzy glimlacht
 Maarten geeft Jazzy een enorme troostknuffel.
 dIMITRI huilt, "..."
 Jazzy denkt, "Paps is wel gelukkig hoor, als zijn kids het ook zijn..."
 Maarten geeft dIMITRI een enorme troostknuffel.
 Zacha kijkt lief naar dIMITRI.
 Zacha vraagt, "wat is er, lieve dIMI?"
 Maarten kijkt naar Zacha
 Jazzy kijkt lief naar Sannanas.
 Chris1 has been idle for 160 seconds now
 dIMITRI roept tegen Zacha, "je bent getrouwd!"
 Maarten grinnikt, "dat wist ze nog niet :)..."
 steve rent weg.
 dIMITRI glimlacht, "het wordt al rustiger hier"
 "Tja," spreekt Maarten, ""
 Maarten verveelt zich
 Maarten roept opeens, "En nu is het tijd voor een HOOPJE!!!"
 Maarten neemt zelf het goede voorbeeld en springt bovenop dIMITRI!

Jazzy springt bovenop dIMITRI!
 Zacha springt bovenop dIMITRI!
 Chris1 springt bovenop dIMITRI!
 Frodo springt bovenop dIMITRI!
 Sannanas springt bovenop dIMITRI!
 Jazzy ligt met zijn knie precies op de gevoelige plek van dIMITRI
 Sannanas steekt dan ook nog eens per ongeluk een vinger in dIMITRI's oog.
 Wat een pijnhoop!
 dIMITRI kijkt streng naar Sannanas.
 De rust is teruggekeerd. Alle spelers krabbelen op, dIMITRI kreunend achter latend.
 dIMITRI huilt, "..."
 Maarten kijkt lief naar dIMITRI.
 Frodo denkt, "Dit deden wij vroeger ECHT op de lagere school..."
 Jazzy zegt tegen Sannanas, "ik zie dat Knuffel 26 januari e @tit nog gewei zigd heeft... dus er klopt iets niet..."
 Frodo legt uit, "We noemden het 'Menselijke hoop'"
 Chris1 zegt lachend, "dat hoopje verb is wanhoop voor degene die het slachtoffer is...)"
 Sannanas denkt, "sorry urb..."
 Sannanas denkt, "sorry di mi tri..."
 Sannanas denkt, "urb was fout..."
 Chris1 vraagt verbaasd, "januari E?????"
 Zacha kijkt lief naar dIMITRI.
 Sannanas kijkt vragend naar Jazzy.
 Maarten glimlacht, "wie weet wat leuks?"
 Zacha zegt tegen dIMITRI, "ben je nog verdrietig"
 Chris1 zegt, "ok i'll admit.. 'k word maf van mijn eigen typo's"
 Maarten denkt, "..."
 dIMITRI vraagt aan Zacha, "ehm, als jij gelukkig bent ben ik het ook of zo?"
 Zacha glimlacht
 Zacha kijkt lief naar dIMITRI.
 Maarten kijkt lief
 Zuzje kijkt geil naar Poek.
 Frodo glimlacht
 Maarten gaat weer es offline
 Frodo denkt, "Toei..."
 Maarten glimlacht, "ga me offline vervelen, is goedkoper :)"
 Zacha glimlacht, "dag maarten"
 Frodo grijnst naar Maarten
 Maarten zegt, "Toei Zacha, just Zacha!"
 Maarten zegt, "Dag!"
 Zacha denkt, "en toen was het weer stil. Ik wil een feessie..."
 Frodo knikt, "'t is tenslotte zaterdag"
 Sannanas pakt Joachim de kat, dIMITRI, Jazzy, Zacha, Chris1, Dior, Zuzje, Frodo, muisje en Maarten en frommelt hen tot een balletje, snijdt het door en perst de beide helfden uit, in haar kan.
 Dit is Sannanas' bekende Sannanassap, Sannanas schenkt Joachim de kat, dIMITRI, Jazzy, Zacha, Chris1, Dior, Zuzje, Frodo, muisje en Maarten een glaasje Sannanassap in en deelt het uit.
 Frodo smult.
 Frodo kijkt in het rond.
 Sannanas neemt zelf ook wat
 Zuzje grinnikt, "..."
 Sannanas denkt, "hmm lekker..."
 Zuzje jui cht, "lekker!"
 dIMITRI zegt, "Toei Swinging Blues, Zacha, die weer eens niet bezig is met haar scriptie, Open source kabout er, Maarten en Sannanas, die beetje gek wordt van die titels over boeken lezen maar ze wel noodzakelijk vindt!"
 dag dimi
 Zacha zegt, "Dag!"
 dIMITRI jui cht, "vindt met dt!"
 dIMITRI (aai baarheidsfactor 9) is naar huis gegaan
 Frodo zegt, "Dag!"
 Frodo denkt, "Te laat..."
 Zacha glimlacht
 Zacha denkt, "dag Frodo..."
 Frodo grinnikt, "..."
 Frodo gaat niet.
 Zacha grinnikt, "okee, gezellig'..."
 Frodo is niet zo heel gezellig.
 Sannanas zegt, "Hi!"

Zacha grinnikt, "wel gezellig..."
 Sannanas grinnikt, "erg stil..."
 Zacha denkt, "errug stil ja..."
 Sannanas grabbelt in haar zak en haalt daar een Garfield boekje uit.
 Sannanas kijkt Zacha lief aan en gaat dan naast haar zitten.
 Zacha juicht, "!"
 Zacha nestelt zich gezellig tegen Sannanas aan en legt een arm over haar schouder.
 Sannanas doet het boekje open en leest hardop een stripje voor.
 % Garfield ligt nog fijn verpakt in zijn bed.
 Zacha grinnikt, "..."
 % Jon: "Het is weekend, en je weet wat dat wil zeggen..."
 % Jon: "Twee woorden Garfield..."
 % Jon: "Bordspelletjes doen!"
 Zacha lacht
 % Garfield: "Wow, m'n pretmeter slaat op hól!"
 Gierend van het lachen rolt Zacha samen met Sannanas over de grond.
 Zacha grinnikt, "..."
 Nog nagrinnikend helpt Sannanas Zacha weer overeind.
 Sannanas grinnikt, "..."
 Zacha ligt met haar TB onder tafel
 Maarten is in slaap gevallen.
 Zuzje legt uit, "TB = toetsenbord, voor de leekjes"
 Zacha denkt, "slaap lekker, Maarten..."
 Sannanas glimlacht
 Sannanas grinnikt, "te laat..."
 Zacha lacht
 muisje strooit was sneeuw over de vloer
 Zuzje juicht, "lekkur!"
 muisje begint fanatiek op haar mooie snowboard te snowboarden
 Zuzje eet de sneeuw op
 Zoef en zoef daar gaat muisje
 Zacha denkt, "rare Zuz..."
 Zuzje roept, "zei wijf, die Zacha!"
 muisje geeft zuzje een ijsje
 Zuzje verbetert, "zei kwijf dus!"
 Sannanas grinnikt, "..."
 Zacha kijkt lief naar Zuzje.
 Zuzje niet
 Sannanas glimlacht
 387 zwaait vanuit de verte naar Frodo.
 Zacha grinnikt, "..."
 Zuzje likt van het ijsje van muisje
 muisje denkt, "zusje ook nog gefeliciteerd met de bruiloft van je bazinnetje?..."
 Zuzje grinnikt, "nou, dank je wel..."
 muisje denkt, "met zuzje..."
 muisje denkt, "moet zuzje zijn..."
 Zacha grinnikt, "..."
 Sannanas denkt, "ook in metro weinig mensen..."
 Zacha denkt, "vre-se-lijk ruztig..."
 Zuzje roept, "blijf van mijn z af!"
 Zacha grinnikt, "..."
 Sannanas denkt, "normaal is het veel rustig..."
 muisje denkt, "wat deed ik fout?..."
 Sannanas denkt, "drukker..."
 Zuzje kijkt lief naar muisje.
 Sannanas denkt, "begin beetje wazig te worden zo als je al merkt..."
 muisje kijkt lief naar Zuzje.
 Zacha grinnikt, "I noticed..."
 Sannanas denkt, "heb het soms en typ dan erg vage dingen soms hele verkeerde dingen typ soms echt het tegen overgestelde woord..."
 Zacha glimlacht, "en hoe bevalt jouw huwelijk?"
 Zacha grinnikt, "ik ken het, Sannanas..."
 Sannanas grinnikt, "goed hoor..."
 Zacha glimlacht, "leuke huwelijksnacht gehad?"
 Sannanas denkt, "alleen heb me mannetje nog niet veel gesproken sinds dien..."
 Zacha denkt, "goh, waar ken ik dat van..."
 Sannanas denkt, "j a hoor zo veer er een huwelijks metro nacht bestaat?..."
 Zacha lacht
 Zacha grinnikt, "saai berseks..."
 Sannanas grinnikt, "echt een keer logde ik in logdie net uit heb hem totaal 5

mi nuteen vaag gesproken sinds woensdag :). . ."

Zacha grinnelt, "errug leuk. . ."

Sannanas grinnikt, "moet je ze titels lezen hij weet nog geneens of het na het huwelijk mag :). . ."

Zacha denkt, "mijn Rabbi ging meteen slapen teon het feest werd. . ."

Zacha grinnikt, ". . ."

Sannanas grinnikt, "nog duffer. . ."

Sannanas denkt, "en me pappie ging nog seuren dat ik eigenlijk geen toestemming had ;). . ."

Zacha grinnikt, "de mijne ook. . ."

Jazy kijkt lief naar Zacha.

Sannanas glimlacht

Frodo moet z'n pappie weer eens bellen.

Jazy kijkt lief naar Sannanas.

De Schoonmaker die Doesbo erg lief vindt komt langs om Maarten naar zijn huis te schoppen.

Sannanas kijkt lief naar Jazy.

Sannanas huilt, "hij schopt. . ."

Zacha snikt

Sannanas denkt, "gelukkig hebben wij een vriedelijke godheid. . ."

Zacha glimlacht, "juist"

Sannanas huilt, "rot verbinding. . ."

Zacha denkt, "inderdaad, loopt niet lekker vanavond. . ."

Zacha geeft Sannanas een enorme troostknuffel.

Sannanas kijkt lief naar Zacha.

muisje dribbelt via een zelf gegraven gang weg

Zacha kijkt lief terug naar Sannanas.

Zuzje snikt, "muisje weg"

Sannanas glimlacht

Sannanas denkt, "ben moe. . ."

Zacha denkt, "tijd voor NA. . ."

Sannanas denkt, "heb honger. . ."

Swinging Blues is even weg. [eten]

Sannanas denkt, "gaan jullie bijde na. . ."

Frodo kijkt lief naar Sannanas.

Zacha grinnikt, ". . ."

Je glimlacht, "ik ga nu eten, dag lieve Sannanas en Frodo"

Frodo vraagt, "Kunnen je huisgenoten niet ff voor je naar de snack?"

Sannanas denkt, "mischien log ik later nog wel in. . ."

Frodo zegt, "Doei Zacha"

Frodo knikt

Sannanas denkt, "woon gewoon thuis. . ."

Je glimlacht, "Bye bye. Smakelijk eten Sannanas"

Je stampt drie keer op de grond. ²⁴

Zacha's Place

Je bevindt je in Zacha's Place.

Je staat in een lekker knusse kamer, waar het gezellig vertoeven is. Een grote open kamer waarin een grote openhaard heerlijk staat te knetteren (links achterin). Recht voor je zie je grote open ramen met kussentjes: een heerlijk plekje om even weg te dromen.

Rechts naast de deur staat een groot bureau met daarop twee pc's: eentje om de sociale contacten te onderhouden en een speciaal voor Zacha, waar ze lekker aan haar scriptie kan werken, mocht ze daar zin in hebben. Natuurlijk staat het poezenmandje klaar: vlakbij de openhaard kunnen haar twee katten lekker liggen spinnen.

Een gezellige stapel kussens nodigt iedereen uit om er lekker op te gaan liggen/zitten. Kom er gezellig bij!

Via [h] kom je weer aan de Herengracht
Je ziet Mazzel en Zacha hier.

²⁴ Zacha gaat naar haar eigen huisje toe en logt uit.