

## Opgave 2 Online roleplayinggames

### 10 maximumscore 2

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg dat een avatar in WoW niet kwalitatief identiek is met zichzelf als hij een hoger level bereikt: zijn mogelijkheden/eigenschappen/kwaliteiten veranderen 1
- een uitleg dat een avatar in WoW wel numeriek identiek is met zichzelf wanneer hij een hoger level bereikt: het blijft dezelfde (oorspronkelijke) avatar 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Kwalitatieve identiteit gaat over het hebben van dezelfde eigenschappen. De Tauren Druid die in een hoger level als zeehond of vogel opdrachten kan vervullen, heeft andere eigenschappen dan toen hij alleen nog maar in een luipaard kon veranderen. Hij kan dus later in zijn virtuele leven andere dingen dan vroeger in zijn virtuele leven. Zijn eigenschappen veranderen en hij is dus niet kwalitatief identiek aan zichzelf 1
- Numerieke identiteit gaat over door de tijd heen hetzelfde blijven, juist ondanks veranderende eigenschappen. De avatar in WoW kan wel andere dingen op een hoger level, maar hij is nog altijd de oorspronkelijke avatar en is dus ondanks verschillen in mogelijkheden numeriek identiek aan zichzelf 1

### 11 maximumscore 3

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg dat de vraag of de WoW-speler en zijn vrouwelijke avatar dezelfde persoon zijn volgens Parfit een 'lege vraag' is: de speler en de avatar zijn allebei een verzameling eigenschappen zonder een onderliggende identiteit die voor allebei dezelfde zou kunnen zijn 1
- een uitleg van Ricoeurs onderscheid tussen idem-identiteit en ipse-identiteit: idem-identiteit is wat door de tijd heen hetzelfde blijft, terwijl ipse-identiteit het zelf is dat zich tot zichzelf verhoudt 1
- een argumentatie met de uitspraak van de WoW-speler of de kandidaat het meer eens is met Parfit of meer met Ricoeur 1

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

voorbeeld van een goed antwoord:

- De speler zegt dat hij en zijn avatar hetzelfde zijn. Hij verandert niet als hij haar is. Maar de avatar kan vijanden in schapen veranderen, wat de WoW-speler in het dagelijks leven niet kan. Bovendien is hij in het dagelijks leven man en is de avatar in het WoW-universum vrouw. Sommige eigenschappen van de speler en zijn avatar zijn hetzelfde, maar andere niet. Voor Parfit is het criterium voor persoonlijke identiteit, namelijk psychologische continuïteit, gradueel. Volgens hem kan je geen zinnig antwoord geven op de vraag of deze WoW-speler dezelfde is als zijn avatar, het is een 'lege vraag': de avatar is gedeeltelijk de speler en gedeeltelijk niet, meer valt er niet over te zeggen 1
  - Volgens Ricoeur heeft idem-identiteit betrekking op 'wat' door de tijd heen hetzelfde blijft, terwijl ipse-identiteit betrekking heeft op het 'wie'. Ipse-identiteit gaat over het zelf dat zich tot zichzelf verhoudt 1
  - Ik ben het eens met Ricoeur. Vanuit de opvatting van Parfit maakt het niet uit of een speler en zijn avatar identiek zijn. Een buitenstaander kan over de WoW-speler in *Avatar days* zeggen dat sommige eigenschappen psychologisch continu zijn en dat de WoW-speler maar half, of 'een beetje' zijn avatar is, en dat het er allemaal niet zo veel toe doet. Maar de WoW-speler heeft vanuit eerste-persoonsperspectief het gevoel dat hij echt zijn avatar is. Zo praat hij over haar: zij is precies zoals ik. Hij verhoudt zich tot haar alsof zij een gedeelte van zijn zelf is 1
- of
- Ik ben het eens met Parfit. Vanuit de opvatting van Ricoeur verhoudt de WoW-speler in *Avatar days* zich tot zichzelf als zijn avatar als hij zegt dat zij precies is zoals hij. Ik denk niet dat dat echt iets zegt over de identiteit van deze speler. Hij houdt zichzelf voor de gek, want hij kan in het echte leven heus geen vijanden in schapen veranderen en hij is ook geen vrouw. Ik vind het derde-persoonsperspectief van waaruit Parfit kijkt veel aannemelijker. Uiteindelijk is persoonlijke identiteit onbelangrijk. Het gaat om de psychologische continuïteit en de psychologische toestanden zelf. De WoW-speler in *Avatar days* en zijn avatar hebben een aantal overeenkomstige eigenschappen en een aantal verschillende 1

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

**12 maximumscore 1**

Een goed antwoord bevat een uitleg dat een avatar in WoW volgens Dennetts opvatting een zelf heeft omdat een avatar een narratief zwaartepunt is van waaruit zijn gedrag kan worden begrepen.

voorbeeld van een goed antwoord:

Volgens Dennett is het zelf een narratief zwaartepunt. Daarmee bedoelt hij dat een zelf het centrum is waaromheen we alle verhalen over onszelf begrijpen. Een avatar is in principe hetzelfde als een romanpersonage. Andere spelers interpreteren het gedrag van de avatar, communiceren met de avatar, delen teleurstellingen en avonturen met de avatar. De avatar is weliswaar bedacht door de speler achter de avatar, maar dat is vergelijkbaar met de schrijver achter het romanpersonage. Net als echte mensen en romanpersonages zijn avatars dus het narratieve zwaartepunt van de gebeurtenissen.

**13 maximumscore 1**

Een goed antwoord bevat een uitleg dat de conclusie over het psychologisch onderzoek te begrijpen is vanuit Dennetts opvatting van de menselijke geest: als bewustzijn functionalistisch wordt opgevat dan is er geen verschil tussen virtuele en fysieke sociale interactie.

voorbeeld van een goed antwoord:

Volgens Dennett maakt het niet uit of onze geest draait op een computer of op ons brein, zolang die computer en dat brein maar hetzelfde functioneren. Hetzelfde geldt voor het onderzoek van de psychologen. Het gedrag van gamers verandert positief, of het nu via een avatar in een virtuele wereld wordt getraind of in de echte wereld.

**14 maximumscore 1**

Een goed antwoord bevat een uitleg van de kritiek op Dennett dat hij niet bewijst dat de geest zonder lichaam kan bestaan omdat een brein in een vat ook een kunstmatig lichaam heeft.

voorbeeld van een goed antwoord:

Dennetts gedachte-experiment waarin zijn brein in een vat is geplaatst en is gekopieerd naar een computer, heeft eigenlijk ook zoiets als een lichaam om zich heen. Het soort vat dat je uiteindelijk nodig hebt om het brein in leven te houden en goed te laten functioneren verschilt niet of nauwelijks van een menselijk lichaam.

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

**15 maximumscore 2**

Een goed antwoord bevat een argumentatie of het toegenomen zelfvertrouwen van de gamers beter kan worden begrepen vanuit het dualisme of vanuit de kritiek hierop van Gallagher en Zahavi met de begrippen:

- 'dualisme' en 1
- 'geleefd lichaam' 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Het feit dat zelfvertrouwen groeit door het spelen van WoW sluit aan bij het dualisme. Het geleefde lichaam van Gallagher en Zahavi als voorwaarde voor waarnemen en cognitie is in de virtuele WoW-omgeving niet aanwezig, behalve als iemand die met een muis en een toetsenbord voor een scherm zit. Stel dat die speler twee benen mist en dus in een rolstoel door het leven gaat, maar in WoW als Tauren Druid in een luipaard kan veranderen en keihard kan rennen en dat daardoor zijn zelfvertrouwen in het echte leven ook vergroot, dan kan je toch moeilijk volhouden dat dit komt door het geleefde lichaam zonder benen: dat kan immers nooit rennen. Vanuit het dualisme kan je dit echter wel begrijpen: de geest bestaat los van het lichaam en die doet virtueel cognitieve vaardigheden op 2

of

- Het feit dat zelfvertrouwen groeit door het spelen van WoW sluit aan bij het begrip van het geleefde lichaam van Gallagher en Zahavi. Uiteindelijk zit er een geleefd lichaam achter de computer dat vanuit een eerste-persoonsperspectief een avatar bedient. Die avatar traint sociaal gedrag en doet allerlei cognitieve vaardigheden op, maar in feite doet die avatar helemaal niks op, het geleefde lichaam achter het scherm doet die vaardigheden op. Die avatar zou zonder dat geleefde lichaam dat hem of haar bedient, helemaal geen enkele vaardigheid opdoen, want hij zou niet bestaan. Het dualisme kan onmogelijk verklaren hoe cognitieve vaardigheden die in een virtuele wereld zijn opgedaan een effect kunnen hebben op een fysiek lichaam in de echte wereld, omdat lichaam en geest in het dualisme strikt gescheiden substanties zijn 2

Vraag	Antwoord	Scores
<b>16</b>	<b>maximumscore 2</b>	
	Een goed antwoord bevat de volgende elementen:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• een uitleg dat de uitspraak er in het geval van Gillet van uitgaat dat de menselijke geest onbegrensd is: het spelen van WoW is onderdeel van zijn cognitieve proces</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• een argumentatie met een opvatting van techniek als hulpmiddel voor of tegen de uitspraak dat techniek bepalend is voor wie je bent</li> </ul>	1
	voorbeeld van een goed antwoord:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• In de uitspraak dat de techniek bepalend is geweest voor wie Stephen Gillet is, wordt ervan uitgegaan dat de menselijke geest onbegrensd is. Deze strekt zich kennelijk uit naar Gillets omgeving, aangezien het spelen van WoW op internet bij hem functioneert als onderdeel van het cognitieve proces om manager te worden, zoals een boodschappenlijstje kan functioneren als onderdeel van een cognitief proces bij iemand die vergeetachtig is</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ik ben het niet eens met de uitspraak. Stephen Gillet heeft in WoW ervaring opgedaan die hij net zo goed in het dagelijks leven had kunnen opdoen. Techniek is maar een hulpmiddel. Uiteindelijk zijn die ervaringen het belangrijkste, ongeacht of die met of zonder techniek zijn opgedaan. De ervaringen van Stephen Gillet hebben te maken met de manier waarop hij met mensen kan omgaan. Dat is een eigenschap die hem kenmerkt en daar is hij op aangenomen, niet op de manier waarop hij die eigenschap ontwikkeld heeft. Wie ik ben, wordt volgens mij bepaald door de vraag wie ik wil zijn, niet doordat ik van technische hulpmiddelen gebruikmaak</li> </ul>	1
of		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ik ben het eens met de uitspraak. De mens maakt al sinds de prehistorie gebruik van techniek. Je kan je zelfs afvragen of we menselijke voorouders die nog geen hulpmiddelen als stenen en stokken bewerkten om te gebruiken voor hun overleving, al wel 'mens' mogen noemen. Iedere mens moet zijn eigen leven vormgeven en het is onmogelijk om dat zonder enige vorm van techniek te doen, of dat nou gaat om een pen en papier of het spelen van een computergame, zoals bij Gillet het geval is</li> </ul>	1
<b>17</b>	<b>maximumscore 2</b>	
	Een goed antwoord bevat de volgende elementen:	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• een uitleg van Taylors onderscheid tussen sterke en zwakke evaluaties: een zwakke evaluatie betreft een keuze op basis van voorkeur, terwijl een sterke evaluatie een keuze betreft over wie jij als persoon wil zijn</li> </ul>	1
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• een argumentatie met dit onderscheid of het bij de boze Rust-spelers om een authentieke keuze gaat</li> </ul>	1

Vraag	Antwoord	Scores
-------	----------	--------

voorbeeld van een goed antwoord:

- Een zwakke evaluatie is volgens Taylor een keuze op basis van een voorkeur, bijvoorbeeld dat sommige mensen graag 's ochtends koffiedrinken terwijl anderen dat liever 's middags doen of de hele dag door. Een sterke evaluatie heeft betrekking op een authentieke keuze, namelijk een keuze waarbij het erom gaat wat voor iemand jij wilt zijn 1
- Ik vind dat het bij de boze spelers van Rust niet om een authentieke keuze gaat. Ze geven zelf aan dat het gaat om hun plezier in de game. Dat lijkt mij eerder vergelijkbaar met wanneer je wel of geen koffie drinkt, dan met wat voor persoon je wilt zijn en wat jouw leven meer waarde geeft 1

of

- Ik vind dat het bij de boze spelers van Rust om een authentieke keuze gaat. Het gaat niet over een kleur petje of de lengte van je haren, maar over je ras en je geslacht. In de virtuele, sociale wereld van het spel hebben die variabelen geen effect op je prestaties en mogelijkheden, maar ze hebben wel effect op hoe medespelers met je omgaan. De waarde en betekenis die het leven voor je heeft, ook in een virtuele wereld, zijn volgens mij afhankelijk van geslacht en ras, dus staat er een authentieke keuze zoals Taylor die beschrijft op het spel 1

**18 maximumscore 2**

Een goed antwoord bevat de volgende elementen:

- een uitleg van Korsgaards begrip 'praktische identiteit': een beschrijving van jezelf waaruit blijkt wat je waardevol vindt en hoe je dus moet handelen 1
- een uitleg dat het voor de authenticiteit van een gamer niet uitmaakt of hij WoW of Rust speelt, omdat het volgens Korsgaard niet gaat om welke praktische identiteit je hebt, maar om het vermogen om jezelf de vraag te stellen wie je wilt zijn en wat je moet doen 1

voorbeeld van een goed antwoord:

- Volgens Korsgaard hebben we meerdere praktische identiteiten, beschrijvingen van onszelf waaruit blijkt wat we waardevol vinden, die ons leven betekenisvol maken en bepalen hoe we moeten handelen 1
- Het maakt volgens Korsgaard voor de authenticiteit van een gamer niet uit of hij WoW of Rust speelt, aangezien het voor Korsgaard uiteindelijk niet belangrijk is welke praktische identiteit iemand heeft, maar dát hij of zij een praktische identiteit heeft. De invulling van onze praktische identiteit(en) is niet bepalend voor wie we zijn, maar een morele identiteit van waaruit we vragen wie we willen zijn. Een gamer die Rust speelt wordt met deze morele identiteit geconfronteerd, bijvoorbeeld als hij kiest of hij een medespeler wel of niet aanvalt, net als een gamer die WoW speelt, als hij merkt of hij liever iemand is die vijanden aanvalt of juist vrienden beschermt 1