

**ADRIAAN VAN BART**

**HET ODYSSEUS-EFFECT:**  
een interventie in het  
ludologisch-narratologisch debat

# bachelorscriptie

theater- film en televisiewetenschappen

auteur: ADRIAAN VAN BART  
studentnummer: 3388964

begeleider: SAMUEL ZWAAN

datum voltooiing: 22-06-2012  
blok 4/ jaar 3

# inhoud

<b>olie en azijn</b>		<b>4</b>
<b>ludologie &amp; narratologie</b>		<b>6</b>
ludologie	6	
narratologie	9	
<b>ijzer en koper</b>		<b>10</b>
Liberty Island	10	
ludologische benadering	11	
narratologische benadering	12	
complementaire benaderingen?	14	
<b>conclusie</b>		<b>15</b>
de toekomst?	15	
<b>bibliografie</b>		<b>16</b>

## olie en azijn

In de academische wereld woedt een verhitte discussie over de vraag of games verhalen kunnen vertellen en of die verhalen het waard zijn onderzocht te worden.<sup>1</sup> Hierbij staan ludologen tegenover narratologen. De ludologen willen dat games worden onderzocht op het interactieve aspect – de *game mechanics* – terwijl narratologen games onderzoeken als een verhalend medium.<sup>2</sup> Dit betekent dat ludologen games als een aparte categorie zien en narratologen games in dezelfde categorie plaatsen als films en boeken. Probleem met de ludologische benadering is dat een game als MAX PAYNE (Remedy Entertainment, 2001) niet veel anders zou zijn dan DUKE NUKEM (3D Realms, 1991-2011). Probleem met de narratologische benadering is dat het mediums specifieke aspect van games wordt genegeerd: interactiviteit met de *game mechanics*. Bovendien zullen geen van beide een game als ALAN WAKE (Remedy Entertainment, 2010) goed kunnen analyseren doordat de *game mechanic* 'licht', inherent verbonden is aan het narratief. Het probleem bij deze games is, in de woorden van gamedesigner Bob Bates, dat '[s]tory and gameplay are like oil and vinegar. Theoretically they don't mix, but if you put them in a bottle and shake them up real good, they're pretty good on a salad.'<sup>3</sup> In de praktijk zijn games dus interessant dankzij hun verhalende én hun *game mechanic*-elementen. Zoals aan de voorbeelden te zien is, gaat het hier om games met een dominant narratief.

De ludologisch-narratologische discussie zal niet zomaar tot een einde komen, want beide groepen zijn overtuigd van hun gelijk. Ludoloog Gonzalo Frasca plaatst bovendien iedereen die onpartijdig is, maar de narratologische zijde verdedigt, toch in de narratologische groep.<sup>4</sup> Dit betekent dat een ander soort interventie nodig is om duidelijk te maken dat een game moet worden onderzocht op beide aspecten. Gamescenarist Mary DeMarle zegt dat als we *gameplay* en gameverhalen als twee aparte elementen zien, we nergens komen, omdat de game het verhaal creëert en de ervaring die daarbij wordt gecreëerd het spel, de game, is.<sup>5</sup> Daarnaast helpt het verhaal volgens DeMarle om de speler in de game op te nemen; het geeft de game betekenis.<sup>6</sup>

Ik stel voor een nieuw concept te introduceren in dit debat dat de twee elementen verweeft: *interactieve verhalen*. Omdat het debat zich vooral toespitst op verhalen *an sich*, komen interactieve verhalen er niet expliciet in voor. Het voordeel van deze koppeling is dat een interactief verhaal gebruik maakt van interactiviteit met keuze als *game mechanic* én van narrativiteit, dus de ludoloog én de narratoloog zijn nodig voor een volledige analyse. De bedoeling van deze interventie is duidelijk te maken dat games wel degelijk verhalen vertellen die het waard zijn onderzocht te worden, maar dat ook duidelijk wordt dat *game mechanics* een belangrijk onderdeel zijn en dat beide aspecten belangrijk zijn voor de game-ervaring. Anders krijgen we te maken met wat ik het 'Odysseus-Effect' noem. Dit betekent dat gameonderzoekers zoveel bezig zijn met discussiëren over *hoe games onderzocht moeten worden* dat ze aan het onderzoeken zelf niet toekomen, ondanks interventies en waarschuwingen, zoals van Henry Jenkins.<sup>7</sup> Het gevolg is dat het echte onderzoek, naar games zelf, wordt vergeten en het gameonderzoeksveld vooral een gevechtsarena wordt in plaats van een echt onderzoeksveld.

Deze interventie bestaat uit twee delen. Eerst zal ik de ludologisch-narratologische discussie schetsen, zodat duidelijk is hoe er wordt gedacht over de relatie *games en verhalen* door de twee stromingen. Hierbij zal ik de noties van de deelnemers nuanceren, zodat duidelijk wordt dat de huidige noties, waarop veel analyses gebaseerd zijn, onvolledig zijn. In het tweede deel laat ik zien wat de waarde is van de toevoeging van de notie van interactieve verhalen aan dit debat door, aan de hand van een voorbeeldfragment, te laten zien dat een puur ludologisch of narratologische analyse onvoldoende kan zijn om een game te begrijpen. Hopelijk kunnen we zo constructief bijdragen aan het ludologisch-narratologisch debat, in plaats van polemisch maar één kant van de medaille te belichten.<sup>8</sup>

<sup>1</sup> 'Game design as narrative structure,' Henry Jenkins, accessed May 12, 2012,

<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

<sup>2</sup> Ibidem.

<sup>3</sup> Jesse Schell, *The Art of Game Design* (Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers, 2008), 261.

<sup>4</sup> Gonzalo Frasca, 'Ludologists love story, too,' in *Level-up: Digital Games Research Conference*, eds. Marinka Copier and Joost Raessens (Utrecht: Utrecht University, 2003), 94.

<sup>5</sup> 'Gameplay more important than story, says Deus Ex scribe,' Neon Kelly, accessed June 10, 2012,

[http://www.videogamer.com/xbox360/deus\\_ex\\_3/news/gameplay\\_more\\_important\\_than\\_story\\_says\\_deus\\_ex\\_scribe.html](http://www.videogamer.com/xbox360/deus_ex_3/news/gameplay_more_important_than_story_says_deus_ex_scribe.html).

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> 'Game design as narrative structure,' Henry Jenkins, accessed May 12, 2012,

<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

<sup>8</sup> Ibidem.

Het voorbeeldfragment komt uit DEUS EX (Ion Storm, 2000), een *first person shooter* met RPG-elementen. De speler heeft in deze game veel keuzevrijheid bij de uitvoering van zijn opdrachten, de benadering van de DEUS EX-wereld én in het verloop van het verhaal. De game 'vertelt' het verhaal van een dystopie rond 2050, waarin de mens zichzelf lichamelijk verbetert via nano-augmentaties. De speler speelt JC Denton, een *rookie*-agent, die werkt voor een antiterroristenorganisatie, UNATCO, waarvoor hij opdrachten uitvoert. De keuzes die de speler maakt in het verhaal zijn vergaand en beïnvloeden het verloop van het verhaal en de game, maar vooral ook de ervaring van het verhaal. De speler kan zelfs het eind van het verhaal bepalen, waarbij hij kan kiezen de Illuminati weer aan de macht te helpen, zodat die met een onzichtbare hand de wereld kunnen regeren. Hij kan zich ook versmelten met een AI-computer, Helios, om een superentiteit te vormen die als een zachte dictator over de wereld heerst. Tot slot kan hij ervoor kiezen om de wereld in 'nieuwe middeleeuwen' onder te dompelen door het wereldcommunicatienetwerk te vernietigen. De speler is dus bij machte ingrijpende veranderingen aan te brengen in de DEUS EX-wereld.

# Ludologie & narratologie

Zoals we in de inleiding zagen, is er discussie over de vraag of games verhalen kunnen vertellen en of die verhalen het waard zijn onderzocht te worden. In de weergave van het debat zal ik de belangrijkste punten aangeven, omdat er niet de ruimte is om het hele debat in detail weer te geven. Bij de sectie ludologie zal ik me vooral richten op hun 'afwijzing' van het narratief in games of het onderzoeken van een gameverhaal, omdat ludologen dit erg vaak bespreken.

## Ludologie

Ludologen vinden dat games geen verhalen zouden moeten vertellen, of in elk geval niet als zodanig onderzocht moeten worden.<sup>9</sup> Gonzalo Frasca vertelt in een e-mailwisseling dat hij als ludoloog verhalen in games niet per se afwijst, maar dat hij zichzelf als ludoloog ziet in de zin van dat hij games alleen analyseert met betrekking tot de *game mechanics*. Impliciet betekent dit dat hij verhalen in games niet als volwaardig onderdeel ziet van een game, omdat hij de gameverhalen niet wil onderzoeken. Jesper Juul vult dit aan met de notie dat een game nog steeds een game is zonder narratieve elementen.<sup>10</sup> Kort gezegd, ludologen onderzoeken games liever als simulaties, aldus Frasca; een systeem gebaseerd op regels, aldus Juul; of als cybernetische systemen, aldus Julian Kücklich.<sup>11</sup>

Gameontwikkelaar Ernest Adams noemt drie argumenten waarom hij denkt dat games niet echt verhalen kunnen vertellen. Hij noemt het probleem van amnesie, het probleem van consistentie en ten slotte het probleem van de narratieve stroom.<sup>12</sup> Deze problemen worden hieronder uitgewerkt en genuanceerd om te laten zien dat games wel degelijk aspiraties hebben om verhalen te vertellen en dat dit niet bij voorbaat onmogelijk is.

## amnesie

In een verhaal begrijpen karakters daaruit de wereld waarin ze bewegen.<sup>13</sup> Echter, een speler die zich beweegt in een game met een verhaal heeft geen idee van de wereld waarin hij zich bevindt, zo stelt Adams. Hij heeft amnesie. De speler moet alle hoeken en gaten van die wereld onderzoeken om iets van die wereld te begrijpen en, hoewel Adams dit niet expliciet noemt, het gevolg is dat de speler vooral bezig is met onderzoeken in plaats van met het verhaal. Hierdoor zijn veel gameverhalen geschreven als *the rookie-in-a-new-situation of mystery quests*, waarbij de protagonist in een 'onbekende' situatie komt om die te leren kennen, net als een speler in het begin moet doen. Dit vindt hij geen groot probleem, maar hierdoor zouden gameverhalen wel gelimiteerd worden.<sup>14</sup>

Dit lijkt een valide argument voor games die als de 'echte' fysieke wereld wil overkomen, want niemand kijkt in het echt in onbekende kasten of lades (hoewel dat soms best aantrekkelijk is). De heren van CNET Australia laten dit op een komische, doch treffende manier zien in een [filmpje](#).<sup>15</sup> In het filmpje is een botsing te zien tussen iemand die met een 'game-houding' zijn kantoor betreedt en een collega die een 'normale houding' heeft ten aanzien van iemand die alle laden en kasten inkijkt.

Echter, de speler wordt niet echt gedwongen om alle hoeken en gaten te onderzoeken, hij hoeft alleen opdrachten uit te voeren. Bij een opdracht als 'zoek bewijsmateriaal' wordt de speler wel gedwongen te zoeken, net als een detective in de fysieke wereld. Hierbij weet de detective ook niet exact wat er in bijvoorbeeld de kasten ligt, hoewel hij dit wel kan raden. Bij veel games kan dit ook, want vaak wordt de werkelijkheid gesimuleerd; anders gezegd, in kasten bijvoorbeeld vindt de speler kleren en in lades creditcards. Ontwikkelaars simuleren zoveel mogelijk de werkelijkheid en bovendien zal de speler kennis meenemen van boeken, films en andere games, dus van 'echte' amnesie is geen sprake.

<sup>9</sup> 'Game design as narrative structure,' Henry Jenkins, accessed May 12, 2012, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

<sup>10</sup> Jesper Juul, 'A clash between game and narrative' (M.A. diss. University of Copenhagen, 1999), 7.

<sup>11</sup> Gonzalo Frasca, 'Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology,' in *Video Game Theory Reader*, eds. Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (London: Routledge, 2003), 225.

Jesper Juul, 'A clash between game and narrative' (M.A. diss. University of Copenhagen, 1999).

Julian Kücklich, 'The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System,' in *Computer Games and Digital Cultures*, ed. Frans Mäyrä (Tampere: University Press), 101.

<sup>12</sup> 'Three Problems for Interactive Storytellers,' Ernest Adams, accessed May 13, 2012, [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm).

<sup>13</sup> Ibidem.

<sup>14</sup> Ibidem.

<sup>15</sup> 'Top 5 ways to tell you've been playing too much Deus Ex,' YouTube Channel for CNET Australia, accessed May 27, 2012, <http://www.youtube.com/watch?v=PG41bXO0mGs>, 1m21s.

Remedy Entertainment heeft het probleem van een 'gelimiteerd' verhaal bij ALAN WAKE 'opgelost'. De sfeer in de game is zo beklemmend dat de speler impliciet wordt gedwongen zo snel mogelijk van punt A naar B te gaan. Daarnaast is 's nachts door een bos of een donker krot lopen met gelimiteerde munitie en zaklampbatterijen geen uitnodiging voor een uitgebreide onderzoekstocht, vooral niet als het bos of het krot vol zit met zombies of politie die de speler achterna zitten.

### consistentie

Als tweede argument noemt Adams het probleem van interne consistentie.<sup>16</sup> Er moet logica zitten in de opeenvolgende handelingen. Adams volgt hier dus de *Poëtica* van Aristoteles met de stelling dat alle handelingen in een verhaal elkaar logisch en noodzakelijk moeten opvolgen, alsof er geen andere mogelijkheid is.<sup>17</sup> Volgens Adams heeft dit niets met interactiviteit te maken, want interactiviteit draait om vrijheid. De speler zal onverwachte handelingen uitvoeren. Hij noemt bijvoorbeeld dat Superman een keer kan denken *laat een ander het nu maar oplossen*. Dit is niet echt consistent met Superman's karakter, maar games geven de speler wel de mogelijkheid Superman die inconsistente keuze te laten maken.<sup>18</sup>

Dit argument is te weerleggen als we Erving Goffman volgen. Goffman stelt dat iedereen altijd min of meer een rol speelt.<sup>19</sup> De setting of sociale omgeving bepaalt wat die rol is; een agent speelt bijvoorbeeld een agent, een leraar speelt een leraar. Mensen gedragen zich dus naar hun omgeving, de handelingen die worden uitgevoerd komen overeen met de rol. Ditzelfde zal gelden voor de gamer die Superman moet spelen: de speler gaat handelen als Superman zodra hij in de setting van Superman wordt geplaatst. Echter, misschien kan de speler dan beslissen, als hij die mogelijkheid heeft, om niet als Superman te handelen. Maar moeten we bij de analyse van games ons zorgen maken over zulke hypothetische vragen over bijna onverslaanbare superhelden? Games met keuzevrijheid hebben Superman niet als protagonist, omdat Superman al een 'gedefinieerd' karakter is. Zijn karakter is niet geschikt voor 'openheid' in de zin van keuzevrijheid. JC Denton in DEUS EX is door de schrijvers van de game zo gemaakt dat hij keuzes kan maken – JC is minder 'gedefinieerd'. Bovendien, zoals gezegd, simuleren games grotendeels de werkelijkheid; mensen handelen in de werkelijkheid niet altijd even logisch; waarom zou dit in een gameverhaal wel moeten?

In DEUS EX is een mogelijke inconsistentie opgelost door de interactiviteit te beperken. Het is niet mogelijk te kiezen om de grote slechteriken, zoals Bob Page of UNATCO, te helpen. Dit zou kennelijk inconsistent zijn met het karakter van protagonist JC, de verlosser. Dit is ietwat vreemd, want als de speler vrij in zijn keuze zou zijn, zou hij ook voor de *dark side* kunnen kiezen. De speler wordt door JC's broer de kant van de rebellen uitgestuurd, de NSF, mogelijk tegen de wil in van de speler die liever voor de moreel twijfelachtige UNATCO wil werken. De positie van JC is in het verhaal bovendien zo open, dat het in het begin niet vreemd zou zijn als hij bij UNATCO blijft, in plaats van te rebelleren. Deze beperking is een slechte manier van oplossen, want de game impliceert open te zijn, maar kennelijk wordt de speler toch nog beperkt. Dit is in DEUS EX: INVISIBLE WAR (Ion Storm, 2003) beter 'opgelost', waarbij al bijna vanaf het begin de keuze gemaakt kan worden om een factie te volgen, zelfs als de factie moreel twijfelachtig handelt. De juiste oplossing is dus om via de *game mechanic* keuze de speler de mogelijkheid te geven om elke factie te volgen die in het verhaal voorkomt. Dit is een moeilijke opgave, maar we zien dat INVISIBLE WAR hierin excelleert in vergelijking tot DEUS EX.

### narratieve stroom

Adams noemt ten slotte het probleem van de narratieve stroom.<sup>20</sup> Elk verhaal behoort volgens Adams een inleiding, een middenstuk en een conclusie te hebben. De auteur moet volgens Adams ervoor zorgen dat het verhaal zich geleidelijk opbouwt naar een climax. Een *deus ex machina* is uit den boze en de lezer moet 'klaar' zijn voor de climax. Dit is een moeilijke taak volgens Adams, maar in een traditioneel verhaal is de auteur de baas. Echter, dit is een onmogelijke taak voor de auteur wanneer hij niet de baas is, zo stelt Adams. In een game is de speler de baas en die doet volgens Adams maar wat hij zelf wil. Adams stelt daarom de vraag hoe de schrijver ervoor kan zorgen dat de speler, die hij niet onder controle heeft, toch klaar is voor de uiteindelijke climax. Hij noemt drie oplossingen die schrijvers gebruiken: interactiviteit beperken (ongeveer zoals we bij DEUS EX zagen bij *consistentie*) of

<sup>16</sup> 'Three Problems for Interactive Storytellers,' Ernest Adams, accessed May 13, 2012,

[http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm).

<sup>17</sup> Aristoteles, *Poëtica*, trans. N. van der Ben and J. M. Bremer (Amsterdam: Athenaeum-Polak & Van Genep, 1988), 47-48.

<sup>18</sup> 'Three Problems for Interactive Storytellers,' Ernest Adams, accessed May 13, 2012,

[http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm).

<sup>19</sup> Erving Goffman, *Dramaturgie van het dagelijks leven*, trans. P. Nijhoff (Utrecht: Bijleveld, 1993), 25.

<sup>20</sup> 'Three Problems for Interactive Storytellers,' Ernest Adams, accessed May 13, 2012,

[http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm).

zeggen dat de speler die niet klaar is voor de climax pech heeft of de plot laten vorderen als de speler verder in de game komt. Hij vindt dit niet echt goede oplossingen, want het verhaal wordt niet echt mooi verteld, met name bij de derde optie, want '[t]he flow is jerky, stop-start'.<sup>21</sup>

Het zou oneerlijk zijn om op basis van dit argument verhalen in games af te wijzen, want als we narratologe Mieke Bal volgen, wordt een verhaal bijna nooit in een vloeiend tempo verteld.<sup>22</sup> Bal heeft als definitie van een verhaal 'representatie van een (waarneembare) temporele ontwikkeling'.<sup>23</sup> Dit betekent, als er geen ontwikkeling is in tijd, is er geen narrativiteit meer. Bal geeft een aantal voorbeelden uit het medium boek, zoals een beschrijving, weergave van iemands gedachten of commentaar van de auteur.<sup>24</sup> Dit betekent dat een boek, dat gezien wordt als een narratief medium bij uitstek, ook non-narratieve elementen bevat. Peter Verstraten stelt dat dit ook voor film geldt – voortbouwend op Bal's noties.<sup>25</sup> Er is geen ruimte zijn motivering volledig weer te geven, maar hij noemt onder andere Sean Cubitt, die stelt dat de temporaliteit pas richting krijgt met de *cut*.<sup>26</sup> Anders gezegd, pas wanneer een filmmaker een aantal *shots* aan elkaar monteert, wordt er wat verteld, omdat er handelingen in tijd voortschrijden. Daarnaast zou ik *establishing shots* ook niet narratief noemen, want er gebeurt niets, het is een beschrijvend shot voor de locatie.

Het narratief in films en boeken is dus ook *jerky, stop-start*, het niet-vloeiende tempo is eigen aan verhalen en niet mediums specifiek aan games. Hiermee wordt Juul's argument dat games nog steeds games zijn zonder narratieve elementen ook onschadelijk gemaakt, omdat hetzelfde geldt voor boeken en films. Films zonder narratieve elementen zijn nog steeds films, denk aan abstracte films, zoals *Opus IV* (1925) van Walter Ruttmann.

### radicale ludologie

Ten slotte noem ik nog een nonsensargument van Markku Eskelinen, die zelfs misschien wel een radicale ludoloog genoemd kan worden. Eskelinen stelt dat buiten academische theorie men goed in staat is een onderscheid te maken tussen narratief, drama en spellen.<sup>27</sup> Want, zo stelt Eskelinen, als iemand een bal naar een ander gooit, verwacht de ander niet dat die bal een verhaal gaat vertellen.<sup>28</sup> Ludwig Wittgenstein is heel treffend over opmerkingen als deze van Eskelinen: '[wir sind] *nicht verrückt: Wir philosophieren nur*'.<sup>29</sup> Eskelinen vergeet het verschil tussen dagelijkse praktijk en filosofie, want sommige noties zijn interessant en nuttig te overdenken, maar kunnen onhandig zijn in de dagelijkse praktijk. Deze onhandigheid mag geen reden zijn om een goed motiveerbare notie te negeren of als prul af te doen, zoals Eskelinen probeert te doen.

### ludo-nuancering?

In 2003 heeft Frasca een 'nuancerend' stuk geschreven over het ludologisch-narratologisch debat, waarin hij stelde dat het debat eigenlijk nooit plaats heeft gevonden, doordat de narratologen nooit zijn komen opdagen.<sup>30</sup> Toch zijn het vooral de ludologen die polemisch hebben geschreven over het narratieve element van games, zoals, om Eskelinen weer aan te halen die concludeerde dat gameverhalen gezien kunnen worden als '(...) *uninteresting ornaments or gift-wrappings to games*'.<sup>31</sup> Henry Jenkins, als onpartijdige, noemt in het bijzonder dat ludologische stukken vaak polemisch van aard zijn en professor Steven E. Jones durft zelfs zo ver te gaan dat er vaak in anti-narratologische termen is geschreven.<sup>32</sup> Waarom polemisch schrijven als er geen tegenpartij is? Frasca's ludo-nuancering lijkt een stap in de goede richting, maar om te zeggen dat er nooit debat is geweest is opnieuw erg polemisch richting het narratologische kamp alsof hij het narratologische standpunt als niet te discussiëren waard afdoet. Er is wel degelijk een tegenstelling die nog steeds

<sup>21</sup> 'Three Problems for Interactive Storytellers.' Ernest Adams, accessed May 13, 2012,

[http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm).

<sup>22</sup> Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (Toronto: University Press, 1997), 8.

<sup>23</sup> Quoted in: Peter Verstraten, *Filmnarratologie* (Nijmegen: Uitgeverij Vantilt, 2008), 21.

<sup>24</sup> Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (Toronto: University Press, 1997), 31-32.

<sup>25</sup> Peter Verstraten, *Filmnarratologie* (Nijmegen: Uitgeverij Vantilt, 2008), 21.

<sup>26</sup> *Ibidem*, 23.

<sup>27</sup> 'The Gaming Situation,' Markku Eskelinen, accessed June 9, 2012, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.

<sup>28</sup> *Ibidem*.

<sup>29</sup> 467. 'Ich setze mit einem Philosophen im Garten; er sagt zu wiederholten Malen "Ich weiß, dass das ein Baum ist", wobei er auf einen Baum in unsrer Nähe zeigt. Ein Dritter kommt daher und hört das, und ich sage ihm: "Dieser Mensch ist nicht verrückt: Wir philosophieren nur".'

From: Ludwig Wittgenstein, *Über Gewissheit*, trans. Denis Paul and Gertrude Anscombe (Oxford: Blackwell, 1977), 61.

<sup>30</sup> Gonzalo Frasca, 'Ludologists love story, too,' in *Level-up: Digital Games Research Conference*, eds. Marinka Copier and Joost Raessens (Utrecht: Utrecht University, 2003), 94.

<sup>31</sup> 'The Gaming Situation,' Markku Eskelinen, accessed June 9, 2012, <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.

<sup>32</sup> 'Game design as narrative structure,' Henry Jenkins, accessed May 12, 2012,

<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

Steven E. Jones, *The Meaning of Video Games* (New York: Routledge, 2008), 6.



niet is opgelost. Het lijkt dus alsof hij het narratologische kamp niet serieus neemt; dit gevoel wordt voor mij versterkt doordat hij blijft spreken over 'narrativist', in navolging van Michael Matteas.<sup>33</sup> Deze term gebruikt hij om game-narratologen te onderscheiden van de, zo lijkt hij te impliceren, 'echte' narratologen die de verhalen in de traditionele verhalende media bestuderen. Echter, de game-narratologen doen hetzelfde als de 'echte', ze onderzoeken een verhaal op motieven, thema's, tijd, structuren, gebeurtenissen, karakters enzovoorts. Narrativist klinkt bovendien als activist, dus de gekozen term heeft vreemde connotaties en leidt af van wat een narratoloog echt doet: het bestuderen van verhalen in de media, van boeken tot films, maar ook games.

## narratologie

De narratologen stellen in tegenstelling tot de ludologen dat games, net als andere verhalende media, gewoon een verhaal kunnen vertellen waardoor games bij de narratoloog in dezelfde categorie vallen als andere verhalende media.<sup>34</sup> Dit standpunt is te motiveren met behulp van al verschenen games, want een game als MAX PAYNE (Remedy Entertainment, 2001) zou geen MAX PAYNE meer zijn zonder verhaal, want dan zou het net zo goed DUKE NUKEM (3D Realms, 1991-2011) kunnen zijn. Anders gezegd, een puur ludologische analyse zou hetgeen MAX PAYNE zo sterk maakt negeren. Het verhaal van deze game zou bovendien niet misstaan in een film of een boek, door de diepte van de karakters, de sfeer van New York tijdens een sneeuwstorm en de actie.

Voorbeelden van 'narratologen' zijn Brenda Laurel en Janet Murray. Laurel vergelijkt de computer(games) met theater via Aristoteles' *Poëtica* en ze kijkt hoe computers een verrijking kunnen zijn op verhalende media. Murray benadert de computer(games) als toneelstukken in een virtuele ruimte.<sup>35</sup>

## kritiek

Probleem met het narratologische standpunt is dat de ene game meer verhaal heeft dan de andere; een voetbalgame bijvoorbeeld heeft niet echt een verhaal nodig om een voetbalgame te zijn. Niet alle games hebben daarom een narratologische analyse nodig; alle games in dezelfde categorie plaatsen als de traditionele verhalende media is dan ook geen handige keuze. Daarnaast kan de vraag gesteld worden hoe wenselijk het is om games bij traditionele verhalende media als films of boeken in te delen. Gamescenarist John Sutherland maakt in een Gamasutra-artikel een analogie met een eerdere discussie uit begin twintigste eeuw; over de vraag of het destijds nieuwe medium film de narrativiteit van toneelstukken moest overnemen. Het antwoord hierop was dat films inherent anders zijn dan toneelstukken; dus dat ze andere verteltechnieken nodig hebben.<sup>36</sup> Games zijn anders dan de traditionele verhalende media, dankzij hun interactiviteit. Dus om games – zoals de narratologen willen – in dezelfde categorie te plaatsen als verhalende media zou betekenen dat een mediumspecifiek aspect genegeerd wordt. Niet alleen zou de onderzoeker een game vanuit een *horseless carriage*-perspectief analyseren – games onderzoeken in termen van een toneelstuk of boek – maar ook het mediumspecifieke aspect interactiviteit wordt genegeerd. Natuurlijk is het mogelijk om het verhaal te isoleren van de game, maar bij games als ALAN WAKE of DEUS EX zijn de game mechanics verbonden aan het verhaal – licht en keuze – waardoor het verhaal mogelijk wel geanalyseerd wordt, maar de thema's licht en keuze niet de aandacht zullen krijgen die ze verdienen.

Het is dus erg belangrijk dat de ludologie in het veld gamestudies is gekomen, omdat de ludologie onderkent dat games inherent anders zijn dan de traditionele verhalende media. Hierdoor wordt aan de nieuwe en onderscheidende aspecten, zoals de *game mechanics*, recht gedaan.

## narratologie en interactieve verhalen

Als we de narratologische stroming koppelen aan interactieve verhalen komt er nog een probleem. Omdat een interactief verhaal in essentie een pad is van keuzes in een keten en de gamer daarnaast bij een game als DEUS EX zelf kan bepalen hoe hij speelt, kunnen er verschillende verhaalvarianten ontstaan. Een analyse van het overkoepelende verhaal is mogelijk, maar een volledige analyse van alle mogelijke paden is bijna ondoenlijk.

<sup>33</sup> Gonzalo Frasca, 'Ludologists love story, too,' in *Level-up: Digital Games Research Conference*, eds. Marinka Copier and Joost Raessens (Utrecht: Utrecht University, 2003), 93.

<sup>34</sup> 'Game design as narrative structure,' Henry Jenkins, accessed May 12, 2012, <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.

<sup>35</sup> Brenda Laurel, *Computers as Theatre* (Boston: Addison-Wesley, 1993).

Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck* (Cambridge: MIT Press, 1998).

<sup>36</sup> 'What Every Game Developer Needs to Know about Story,' John Sutherland, accessed May 12, 2012, [http://www.gamasutra.com/view/feature/2359/what\\_every\\_game\\_developer\\_needs\\_to\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2359/what_every_game_developer_needs_to_.php).

## ijzer en koper

Nu de standpunten van beide groepen duidelijk zijn en duidelijk is dat beide analytisch tekortschieten, kunnen we ons bezighouden met de vraag hoe de toevoeging van de notie *interactieve verhalen* dit debat kan helpen oplossen en, belangrijker, hoe dit de huidige standpunten kan samenbrengen om constructief bij te dragen aan een oplossing voor dit debat. Nogmaals, de bedoeling van deze interventie is dat het voor beide groepen duidelijk wordt dat een dominant narratieve game alleen goed geanalyseerd kan worden wanneer aandacht wordt besteed aan zowel de *game mechanics* als aan de narratieve elementen. In deze sectie zal ik de tekortkomingen van een puur ludologische analyse en een puur narratologische analyse met behulp van DEUS EX laten zien. De analyses zullen gericht zijn op de synthese van de *game mechanic* keuze/ het thema 'keuze' en verhaal. Zodra duidelijk is hoe en waar beide onderzoeksmethodes tekortschieten, laat ik zien hoe deze tekortkomingen opgelost kunnen worden. Ik zal hiervoor een fragment gebruiken uit DEUS EX, omdat in deze game het narratief en *game mechanics* onlosmakelijk met elkaar verbonden zijn. Gezien de beperkte resterende ruimte zal ik bij de analyses de belangrijkste punten aangeven.

### Liberty Island

In de eerste missie in DEUS EX moet JC Denton/ de speler – als agent van UNATCO – een terroristenleider oppakken die zich in het Vrijheidsbeeld verschuilt en, optioneel, een collega bevrijden. Hierbij wordt JC door collega en broer Paul Denton op het hart gedrukt dat de terroristen ook menselijk zijn, dus dat er zo min mogelijk slachtoffers gemaakt moeten worden. Hij adviseert om bij een informant de sleutel op te halen van het Vrijheidsbeeld. Niet lang daarna krijgt de speler advies van de technicus van UNATCO dat een *head shot* de beste manier is om iemand te vermoorden. De technicus adviseert daarnaast informatie over Liberty Island in te winnen bij een informant en ook hij zegt dat de informant een sleutel heeft. Onderweg naar de informant komt de speler terroristen tegen die hij kan negeren of uitschakelen op een zelfgekozen manier (opblazen, electrocuteren, bewusteloos slaan et cetera). Zodra de speler aankomt bij de informant, heeft de informant informatie en inderdaad een sleutel van het Vrijheidsbeeld, maar de sleutel geeft hij alleen als de speler belooft dat er zo min mogelijk mensen gewond raken, met de gegijzelde agent in het bijzonder. Anders geeft de informant het advies via de 'achterdeur' naar binnen te sluipen en krijgt de speler geen sleutel. Gamescenarist Mary DeMarle zegt dat door het verzoek van mensenlevens te sparen, keuzes uit het verhaal voortvloeien.<sup>37</sup> Hier is de synthese van interactiviteit en narrativiteit. Een onderdeel van het verhaal, een karakter, geeft de speler de keuze tussen A of B, waardoor de speler bij zichzelf te rade moet gaan. Ben ik in staat deze belofte na te komen? Wil ik deze belofte wel nakomen? Kan ik zonder deze hulp de missie voltooien? Zal ik gewoon liegen, omdat de missie voorgaat? Het karakter dwingt de speler een keuze te maken die effect heeft op het verloop van de missie. Op afbeelding 1 staan de twee keuzes met het keuzemenu. Overigens kan de speler ook besluiten direct naar het Vrijheidsbeeld gaan en deze informant niet spreken. Anders gezegd, dit fragment komt niet in het 'verhaal' van elke speler voor.



Afbeelding 1: JC en de Informant.

<sup>37</sup> 'Interview: writing Deus Ex: Human Revolution,' Tom Francis, accessed June 10, 2012, <http://www.pcgamer.com/previews/interview-writing-deus-ex-human-revolution>.

## Ludologische benadering

Als we dit fragment ludologisch benaderen, richten we ons op de *game mechanics*. De *game mechanic* is hier keuze. Hoe komt keuze terug in dit onderdeel van de game?

Het ontwerp van de DEUS EX-wereld wordt *systemic level design* genoemd.<sup>38</sup> Het doel van dit soort design is, in de woorden van ontwikkelaar Harvey Smith, dat er *multiple solutions to problems* zijn.<sup>39</sup> Hierdoor kan de speler zelf bepalen hoe problemen op te lossen, waardoor er ruimte is voor zelfexpressie door de speler.<sup>40</sup> De DEUS EX-*strategy-guide* drukt het effect van *systemic level design* treffend uit als '[a] *locked door in most games means "Find the key."* A *locked door in Deus Ex (...)* means "*Find the key.*" Or, "*Blast it open with a rocket.*" Or, "*Look in the computer for the override code.*" Or, "*Sneak down an alternate route.*" Or... *you get the idea.*"<sup>41</sup> Al deze oplossingen zijn impliciet, de speler mag zelf bepalen welke hij kiest. Volgens Harvey Smith is het voordeel van deze designvorm dat de *gameplay 'emergent'* wordt. Dit betekent dat de interactie met de gameregels vrij is, de speler wordt niet gelimiteerd door de game en er kunnen zich onverwachte situaties voordoen. Smith noemt de *proximity mine climbing* als voorbeeld, waarbij mijnen worden gebruikt om tegen een muur op te klimmen.<sup>42</sup> Dit kan overigens met alle soorten explosieven, deze speler laat in een [filmpje](#) zien hoe dit met een EMP gaat.<sup>43</sup> Hij laat ook zien hoe je van een hoog gebouw springt met een EMP. Dit lijkt misschien ietwat nutteloos, maar ook nutteloze keuzes zijn keuzes. De kracht hiervan is dat de illusie wordt gecreëerd dat er van alles mogelijk is.

Juul gaat tegen deze notie van het 'onverwachte' in, omdat alle handelingen die de speler kan uitvoeren voorspelbaar zijn op basis van de gameregels.<sup>44</sup> De regels mogen in DEUS EX veel vrijer zijn dan bijvoorbeeld in MAX PAYNE, maar nog steeds zijn alle handelingen voorspelbaar. Door deze voorspelbaarheid is de game in staat om op de speler te reageren; de game geeft feedback. Niet alleen reageren de bots direct op de bewegingen van de speler als hij dichtbij komt (ze gaan schreeuwen, rennen, schieten of slaan), maar de karakters, zoals Paul Denton, reageren in dialoog ook op de speler, met betrekking tot zijn benadering van de missie en progressie binnen de game. Als er veel terroristen zijn vermoord door de speler, krijgt hij een teleurgestelde reactie van Paul. Bij weinig tot geen doden is Paul tevreden over de handelingswijze, anders plaatst hij hier een teleurgestelde opmerking over. JC's baas maakt dit niet uit, die maakt zich meer zorgen over de gevangenneming van de terroristenleider en de gegijzelde collega.

In essentie werkt een game als een cybernetisch systeem, als we in Kücklich's termen spreken.<sup>45</sup> De game is namelijk speelbaar, omdat de game feedback geeft op handelingen van de speler.<sup>46</sup> Op deze manier is de keuzevrijheid ook anders uit te drukken: er zijn er meer mogelijkheden om positieve feedback (het voltooien van een opdracht) te krijgen in DEUS EX in vergelijking tot veel andere games. Daarnaast is bijzonder aan DEUS EX is dat er op meerdere vlakken feedback wordt gegeven. Er zijn namelijk ook secundaire doelen, zoals het maken van zo min mogelijk slachtoffers. Deze feedback kan er echter niet voor zorgen dat de speler niet verder kan in de game (dus geen 'game over'). Er zijn wel andere gevolgen, zoals het ontzegd worden van extra munitie of een ontevreden broer. Wat nog apart is, de primaire opdracht, de terroristenleider gevangennemen, hoeft ook niet per se gevangennemen te zijn. Als de speler vindt dat de leider dood moet, kan hij hem neerschieten (of opblazen en cetera). Niemand wordt hier overigens blij van, de missie is dan mislukt, maar de speler gaat dan niet 'game over', de game en het verhaal gaan door. Dit maakt DEUS EX ook een ruimte voor simulatie om te experimenteren met scenario's. Echter, een echte simulatie-ruimte in de zin van Frasca is het niet, want de beginstatus kan alleen terugkomen door de voorafgaande status opnieuw te laden.<sup>47</sup> Dit is ludologisch misschien niet erg, maar narratologisch gezien wel, want het verhaal wordt dan herschreven.

<sup>38</sup> 'Systemic Level Design,' Harvey Smith, accessed June 12, 2012, <http://www.witchboy.net/articles/systemic-level-design>.

<sup>39</sup> Ibidem.

<sup>40</sup> Ibidem.

<sup>41</sup> Joe Grant Bell and Chris McCubbin, *Deus Ex: The Conspiracy: Prima's Official Strategy Guide* (Roseville: Prima Games, 2002), 3.

<sup>42</sup> 'Systemic Level Design,' Harvey Smith, accessed June 12, 2012, <http://www.witchboy.net/articles/systemic-level-design>.

<sup>43</sup> 'Deus Ex: Grenade climbing & falling tutorial,' martt1, accessed June 12, 2012, <http://www.youtube.com/watch?v=-N2fgCQ32SE>.

<sup>44</sup> Jesper Juul, 'The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression,' in *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, ed. Frans Mäyrä, (Tampere: Tampere University Press, 2002), 325.

<sup>45</sup> 'Julian Kücklich: beyond narratology or taking games seriously,' Pepijn Uitterhoeve, accessed June 12, 2012, <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2006/11/21/julian-kucklich-beyond-narratology-or-taking-games-seriously>.

<sup>46</sup> Julian Kücklich, 'The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System,' in *Computer Games and Digital Cultures*, ed. Frans Mäyrä (Tampere: University Press), 102.

<sup>47</sup> Gonzalo Frasca, 'Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology,' in *Video Game Theory Reader*, eds. Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (London: Routledge, 2003), 225.

De ludoloog kan veel zeggen over dit fragment, hoewel dit vooral gaat over de werking en constructie van de keuzevrijheid. Hij kan echter niets vertellen over de keuzes zelf, de betekenis ervan. Misschien mocht ik bij de ludologische benadering niet eens over 'Paul Denton' spreken en zijn positieve of negatieve reactie, misschien slechts *dat* een geallieerde bot reageert en opdrachten geeft. Of waarom is er überhaupt voor keuzevrijheid gekozen? Het kost geld, tijd en erg veel moeite. Wat is de toegevoegde waarde van deze *game mechanic*? Daarnaast voelt de analyse wat betekenisloos, de analyse zou net zo goed voor een andere game kunnen zijn met de *game mechanic* keuze. Verhaal geeft, zoals we in de inleiding zagen, betekenis. Hierdoor worden bots karakters en kun je ze als meer zien dan computergestuurde entiteiten. Het zijn levende wezens die ademen, bewegen, voelen. Het verhaal geeft ze ook context, ze hebben misschien wel een vrouw en kinderen. Nu wordt het ook begrijpelijk waarom Paul en de informant er bijvoorbeeld op hameren om zo min mogelijk slachtoffers te maken. De ludoloog zou misschien de informant uitschakelen en dan de sleutel pakken – het is toch maar een computergestuurde entiteit – maar de narratoloog misschien niet meer, omdat het voor hem een mens is geworden. Daarnaast bevindt de speler door het verhaal zich niet meer in een 'level' of in de 'DEUS EX-wereld', maar op Liberty Island in de Verenigde Staten van Amerika, mid-21<sup>ste</sup> eeuw.

## narratologische benadering

Als we DEUS EX en keuzevrijheid narratologisch benaderen kunnen we misschien meer zeggen over de toegevoegde waarde van keuze – of überhaupt waarom er gekozen is voor deze *game mechanic*. Ik zal me richten op de karakters, omdat deze ervoor zorgen dat keuze voortvloeit uit het verhaal. Hiervoor zal ik Bal's noties gebruiken zoals genoemd in *Narratology*. Ik laat ook zien hoe keuzevrijheid verhaalstechnisch gezien kan worden.

Laten we, in navolging van Bal, eerst de twee lagen van een verhaal benoemen: de *fabula* en de *story*.<sup>48</sup> De *fabula* is een serie van chronologische en logische geordende gebeurtenissen die worden veroorzaakt of ondergaan door actoren en de *story* is de weergave van die gebeurtenissen.<sup>49</sup> Dit onderscheid is belangrijk bij de analyse van een gameverhaal, omdat de speler invloed kan uitoefenen op het verloop van het verhaal, dus hij heeft invloed op de *story*. Hij beslist hoe de gebeurtenissen van de *fabula* worden gepresenteerd, bijvoorbeeld de volgorde van handelingen door bijvoorbeeld te kiezen voor looproute A in plaats van route B. Hierdoor bepaalt de speler onbewust welke onderdelen er wel en niet gepresenteerd worden. Het fragment met de informant hoeft niet in de *story* voor te komen van elke speler, waardoor je ook zou kunnen zeggen dat het fragment buiten de *fabula* valt. Dus bij een game als DEUS EX zou je misschien zelfs kunnen beweren dat de speler invloed op én de *story* én de *fabula* heeft. In elk geval is het duidelijk dat het fragment niet alle gevallen in de *story* wordt gepresenteerd.

## de protagonist en de karakters

Als we kijken hoe het thema keuze verbonden is aan het karakter dat de speler speelt, kunnen we een antwoord geven op de reden van de toevoeging van keuzevrijheid in het verhaal. JC is via nano-augmentatie een lichamelijk verbeterd mens geworden, hij is dus sterk. JC wordt gaandeweg in een positie geplaatst om veranderingen te maken in de toekomst van de wereld. Dankzij zijn augmentaties is hij bij machte veranderingen door te voeren. Misschien kan hij zelfs de 'verlosser' genoemd worden, omdat hij als enige ingrijpende veranderingen kan doorvoeren. De *mechanic* keuze is dus toegevoegd aan de game om de speler zo veel mogelijk als de 'verlosser' te laten zijn. Het thema 'keuze' uit het verhaal hebben de ontwikkelaars dus in de game gestopt. De protagonist heet overigens niet voor niets JC.

De speler is vrij in zijn keuzes, maar hij wordt wel beïnvloed in zijn keuzeproces door, zoals we zagen, de informant en Paul. Dit zijn actoren, want ze handelen. Ze zijn echter meer dan actoren, deze actoren zijn namelijk, in Bal's woorden, '*provided with distinctive characteristics which together create the effect of a character*'.<sup>50</sup> Als we bijvoorbeeld Paul Denton nemen, dan is dit een actor omdat handelingen hem overkomen en hij ook uitvoerende is. Maar Paul is ook een karakter, omdat hij kenmerken heeft gekregen die hem als een mens laten overkomen. Hij hamert er bijvoorbeeld op dat de terroristen menselijk zijn en dat ze niet zomaar dood gemaakt hoeven te worden. Bal geeft aan dat elk karakter distinctieve eigenschappen heeft en dat hierdoor elk karakter een individu is; waardoor elk

<sup>48</sup> Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (Toronto: University Press, 1997), 5.

<sup>49</sup> Ibidem, 5.

<sup>50</sup> Ibidem, 195.

Ibidem, 114.



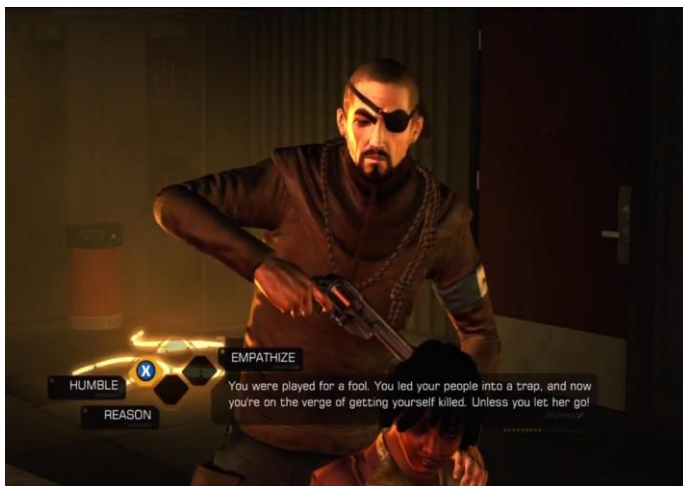
karakter op een andere manier invloed uitoefent op de lezer; in dit geval de speler, die in zijn handelen erdoor beïnvloed kan worden.<sup>51</sup> Paul hamert op een pacifistische aanpak, terwijl de UNATCO-technicus minder moeite heeft met het geven van advies hoe het best een tegenstander geëxecuteerd kan worden. De speler wordt hierdoor voorbereid op de openheid, de keuzevrijheid, van de game: 'alles' is mogelijk. Paul en de technicus doen dit vanuit hun individuele eigenschappen, Paul als overloper naar de terroristen (zie *consistentie*) en als iemand die het 'juiste' wil doen, en de technicus om de organisatie UNATCO te helpen via advies aan JC. De karakterkenmerken maken, zoals Bal zegt, karakters voorspelbaar, zoals we ook in DEUS EX zien.<sup>52</sup> Als de speler Paul's opdracht vervult, kun je verwachten dat Paul bij het weerzien tevreden is. Met behulp van de karaktereigenschappen kunnen we bijvoorbeeld ook verklaren waarom Paul is overgelopen naar de terroristische zijde. UNATCO is een ethisch twijfelachtige organisatie en Paul is, zoals duidelijk wordt met zijn pacifistische aanpak, een persoon die het 'juiste' probeert te doen. Kennelijk zijn de terroristen in deze dystopie ethisch correct.

Als we de actoren koppelen aan het thema 'keuze', zien we dat ze proberen de keuzes van de speler te beïnvloeden door beloftes af te dwingen, te verzoeken, opdrachten te geven. En daarnaast geven ze de speler ook keuzes, zoals we zagen bij de informant. Eerder in het fragment biedt Paul de speler ook een wapen aan, van vernietigend tot niet-dodelijk. De speler wordt hier ook gedwongen te kiezen *wat voor soort speler ben ik*; een moordenaar of een sluiper? De afdwinging van keuzes en het geven van keuzemogelijkheden zijn allemaal vanuit de specifieke kenmerken van het karakter. Paul bijvoorbeeld, hij geeft de speler de keuze voor een vernietigend wapen, maar hij blijft hameren op de menselijke tegenstanders, dus hij is niet echt blij als de speler voor dat wapen kiest.

### multilineariteit

De narratoloog krijgt het echter moeilijk zodra hij een analyse wil maken van alle keuzemogelijkheden. Het verhaal met de motieven kan variëren; DEUS EX kan namelijk het verhaal zijn van de pacifistische sluiper, maar ook van een vernietigend persoon. Dit probleem gaf ik net aan bij *narratologie en interactieve verhalen*. Het probleem kwam ook in de analyse naar voren. De narratoloog kan dit verklaren door te stellen dat de speler bepaalt hoe de *story* loopt door, onbewust, te kiezen voor gebeurtenissen/ handelingen uit de *fabula*. Echter, de vraag bij een analyse als deze is, welke onderdelen moeten er geanalyseerd worden om het fragment in zijn geheel te begrijpen. Bij de analyse van één fragment is dit een probleem, maar als de narratoloog het complete verhaal zou nemen maakt het minder uit, omdat de speler op het ene moment toch vernietigend zal moeten zijn, en op het andere pacifistisch. Anders gezegd, DEUS EX is een verhaal van alle mogelijkheden op verschillende momenten, dus het probleem zit niet in de thema's die terugkomen bij een analyse, maar vooral in de motieven die kunnen variëren.

Het probleem is niet nog helemaal opgelost met een overkoepelende analyse, want de keuzes staan in een keten en er zijn een groot aantal ketens mogelijk. Het verhaal is dus multilineair, er lopen



Afbeelding 2: Zeke Sanders en zijn gijzelaar.

een aantal lijnen naast elkaar. Het verhaal dat begint met keuze A is namelijk een ander verhaal dan het verhaal dat begint met keuze B gevolgd door keuze A. In principe zouden de gebeurtenissen daardoor ook kunnen veranderen. Dit is niet in alle gevallen zo; in dit fragment zeker niet, want er is maar één keuzemoment tijdens de conversatie. In HUMAN REVOLUTION zit een fragment waarbij er meer keuzemogelijkheden zijn. Aan het eind van de eerste missie moet een gijzelnemer overtuigd worden een gijzelaar vrij te laten. Tijdens dit gesprek moet de speler kiezen wat hij zegt tegen de gijzelnemer, zie afbeelding 2. Om in abstracte termen te blijven spreken, als

de speler begint met keuze A, en dan keuze B maakt, leidt dit tot een ander resultaat dan eerst keuze B en dan keuze A. Dit betekent dat niet elke keten dezelfde keten is en er geen sprake is van een willekeurige keuze van gebeurtenissen of handelingen uit de *fabula* die tot hetzelfde resultaat leiden.

<sup>51</sup> Mieke Bal, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (Toronto: University Press, 1997), 115.

<sup>52</sup> Ibidem, 119-120.

De screenshot is een voorbeeld van een gesprek zonder de CASIE-aug, een augmentatie die mensen leest en kijkt hoe die het best benaderd kunnen worden om wat gedaan te krijgen. Met de CASIE-aug verloopt het gesprek weer anders. Maar ook hier geldt, dit gesprek hoeft niet in de *story*, en dus *fabula* van de speler voor te komen. Hij kan ook besluiten met Zeke te vechten, dus dan vindt dit gesprek niet plaats. Het is dan wel erg moeilijker om de gijzelaar te redden; hoogstwaarschijnlijk sterft ze in de meeste *stories/ fabula's*. Wat ik met dit HUMAN REVOLUTION-fragment wil aantonen, is dat wanneer er een keten van keuzes ontstaat, een narratologische analyse erg moeilijk wordt. Welke keten onderzoekt de narratoloog? Welke is de 'juiste'?

## complementaire benaderingen?

Als we de analyses naast elkaar leggen zouden we tot een redelijke analyse kunnen komen van DEUS EX's synthese van *game mechanic* keuze/ en het verhaal. Ze zijn niet volledig, maar we kunnen al wel zien waar de sterke en zwakke punten van de analyses liggen. Via de ludologische benadering kunnen we kijken hoe die keuze precies is geconstrueerd vanuit de gamewereld; vooral de impliciete keuzemogelijkheden, zoals we zagen bij de *locked door* uit de *strategy-guide*. Via de narratologische benadering kunnen we zien waarom keuzevrijheid zo belangrijk is voor deze game en hoe keuze voortvloeit uit het verhaal, de expliciete keuzemogelijkheden, en hoe 'onderdelen' van het verhaal, de karakters, die keuzes proberen te beïnvloeden. Kort gezegd, de ludologische analyse kan laten zien hoe de keuze (technisch) is geconstrueerd en hoe de speler hiermee om kan gaan. De narratologische analyse kan laten zien hoe de keuzes uit het verhaal vloeien, maar vooral, wat de betekenis is van die keuzes.

Overigens is het voor de narratoloog niet onmogelijk om naar de *game mechanics* te kijken, want als we strikt de definitie volgen van 'narratologie' betekent het de '*literatuurwetenschappelijke theorie van het vertellen van verhalen*', aldus de Van Dale. Als het verhaal, al is het maar voor een deel, via de *game mechanics* wordt verteld, kan het mee worden genomen in het onderzoek. Echter, het begrippenapparaat van de narratoloog schiet tekort bij de analyse van de *game mechanics*, want een precieze analyse van alle keuzemogelijkheden is niet mogelijk. Het is natuurlijk wel mogelijk, zoals gezegd, een overkoepelende analyse te maken. Maar een precieze analyse van alle keuzes is onhaalbaar, zoals we zagen bij het gijzelingsfragment uit HUMAN REVOLUTION. Sowieso is het narratologische begrippenapparaat niet gemaakt op keuzevrijheid van de speler/ lezer.

## aanvulling andere onderzoeksvelden

Als we deze samenvoeging nader bekijken, missen er nog onderdelen om het gamefragment met het thema/ *mechanic* keuze volledig te begrijpen. Omdat een game, zoals DeMarle stelde, vooral ervaring is, is er nog geen aandacht geweest voor bijvoorbeeld het interfacedesign. De interface is in dit geval bepalend voor de manier waarop de keuzemogelijkheden worden 'gelezen' door de speler. Mogelijk zal zelfs de volgorde van de mogelijkheden van invloed zijn op de daadwerkelijke keuze. De twee keuzemogelijkheden staan in woorden op het scherm, met de 'selector' in een door de speler gekozen kleur (in dit geval blauw). In DEUS EX wordt bijna de gehele zin weergegeven die JC zal zeggen, terwijl in HUMAN REVOLUTION de reactie eerst in één woord is samengevat, zoals *emphatize*, *humble* of *reason*. Pas wanneer de speler over het woord heen *hoovers* met de muis, of zoals hier met de Xbox-controller het woord selecteert, verschijnt de dialoog pas. De weergave is anders, dus wat betekent dit precies voor het keuzeproces? Misschien voelt HUMAN REVOLUTION als realistischer, want in essentie zullen veel reacties zich laten samenvatten in één woord. Mogelijk varieert de werkelijke gesproken zin voor de een, maar in essentie zullen veel reacties toch hetzelfde zijn. Door zo'n woord lijkt het alsof je meer in controle bent dan wanneer je een losse zin kiest zoals in DEUS EX.

Daarnaast is er geen aandacht geweest voor de cameravoering; of er verschil zit in de ervaring bij de camera in de derde persoon of in de eerste persoon. In DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (Eidos Montréal, 2011) is bij belangrijke conversaties – zoals we zagen bij Zeke Sanders – de camera in de eerste persoon. Hierdoor heeft de speler mogelijk veel meer het idee van *ik ben in controle*, want, *ik kies*, *dus ik ben*, en dat gevoel mist in dit DEUS EX-fragment op Liberty Island, maar zit wel in het fragment uit HUMAN REVOLUTION.

## conclusie

Met deze interventie heb ik geprobeerd aan te geven dat een puur ludologische analyse en een puur narratologische analyse niet voldoende zijn om een dominant narratieve game te begrijpen. Een ludologische analyse schiet vooral tekort in de vraag naar betekenis; de toegevoegde waarde van een *game mechanic* als keuze. De impliciete keuzes, zoals bij de gesloten deur, zijn misschien niet het probleem, maar wel de expliciete keuzes die voortvloeien uit het verhaal, dankzij de karakters. Een opdracht als *maak niet te veel slachtoffers* heeft alleen zin als de ludoloog de bots ziet als karakters die leven, ademen en context hebben. Zonder een narratologische motivatie heeft keuzevrijheid weinig zin, want deze heeft geen betekenis. Inhoudelijk kunnen de keuzes namelijk niet echt onderzocht worden, met name niet die keuzes die verbonden zijn aan het verloop van het verhaal.

Echter, een narratologische analyse zal ook niet leiden tot een volledig begrip van een game. Hiermee is het erg moeilijk de multilineaireit van een verhaal te verklaren en vooral ook erg moeilijk om deze te analyseren. De noodzakelijke of logische opeenvolging van handelingen van Aristoteles is niet aanwezig in een game. Sommige handelingen uit de *fabula* worden niet eens gepresenteerd in de *story*, want het gesprek met de informant is geen noodzakelijke handeling voor de speler. Een analyse van de thema's van het verhaal kan in dit geval nog wel plaatsvinden, maar een analyse van de motieven wordt al moeilijker. Een volledige analyse via de narratologie is dus erg moeilijk, want er zijn zoveel mogelijkheden, dat ze niet uitputtend te behandelen zijn. Daarnaast is de technische werking van 'keuze' in een multilineair verhaal ook niet uit te leggen, alleen dat bepaalde gebeurtenissen niet worden gepresenteerd. Met behulp van een ludologische analyse – via een regelsysteem of een feedbacksysteem – kan het abstracter en worden benaderd, waardoor er begrippen zijn die kunnen verklaren dat 'keuze A', in plaats van 'keuze B' wordt gemaakt, bijvoorbeeld op basis van Kücklich's feedbacksysteem; bij keuze A, treedt feedback A in werking.

In zekere zin zijn de benaderingen complementair, want als ze naast elkaar worden gelegd, kan er al veel worden gezegd over een game. Afzonderlijk kunnen ze natuurlijk ook nuttig zijn, want niet voor alle onderzoeken is 'een volledig begrip' nodig. Maar zoals DeMarle stelde, verhaal en *game mechanics* zijn eigenlijk onlosmakelijk met elkaar verbonden. Games draaien namelijk om de ervaring en de speler heeft én met de *mechanics* te maken én met het verhaal. Deze elementen moeten in relatie met elkaar onderzocht worden voor een volledig begrip. Echter, zoals we bij *aanvulling andere onderzoeksvelden* zagen, voor een werkelijk volledig begrip moet er ook gekeken worden naar bijvoorbeeld de interface, want die presenteert de keuzes en is het mechanisme waarmee de speler interacteert met de game. Anders gezegd, er zal binnen de game studies meer moeten gebeuren dan alleen het beseft dat beide onderzoeksmethodes tekortschieten: er moeten misschien zelfs nieuwe paradigma's komen om tot een volledig begrip te komen van een game. Een game is een multimediaal object, dus misschien is een multidisciplinaire benadering wel het antwoord.

### de toekomst?

Dus, nu richt ik me op u, de lezer; de narratoloog, de ludoloog, de geïnteresseerde, het is nu aan u hoe het verder moet met het onderzoeksveld van games. Net als JC, geef ik u, de lezer, de keuze.

Er zijn drie mogelijke scenario's:

1. *De Paradigma Shift*: we vernietigen de bestaande paradigma's – ludologie en narratologie – die nu verbonden zijn aan het onderzoek van games, want er wordt vooral gedebatteerd, terwijl deze energie en tijd beter gestopt kan worden in gameonderzoek. Met name het polemische karakter van dit debat – of preciezer, van bepaalde belangrijke spelers binnen dit debat – is niet constructief.
2. *De Verlichting*: we behouden de ludologische en narratologische paradigma's, maar onderkennen het feit dat ze beide tekort schieten om een game, en vooral de game-ervaring, goed te begrijpen.
3. *Het Odysseus-Effect*: we blijven hangen in dezelfde gescheiden paradigma's, omdat er zo al veel over een game gezegd kan worden.

Al deze keuzes hebben gevolgen voor de ontwikkeling van het onderzoeksveld. Onder de link staan de mogelijke implicaties voor de keuze:

1. [Hier](#) vindt u de implicaties van de Paradigma Shift (19).
2. [Hier](#) vindt u de implicaties van de Verlichting (20).
3. [Hier](#) vindt u de implicaties van het Odysseus-Effect (21).

Natuurlijk is er een vierde optie: geen keuze maken. Probleem hiervan is dat er weer een poging om dit debat tot een goed einde te brengen in de wind wordt geslagen. Hierdoor zal er mogelijk nooit consensus ontstaan over de manier waarop er naar (dominant) narratieve games gekeken moet worden.

# bibliografie

- Adams, Ernest. 'Three Problems for Interactive Storytellers.' Accessed May 13, 2012. [http://www.designersnotebook.com/Columns/026\\_Three\\_Problems/026\\_three\\_problems.htm](http://www.designersnotebook.com/Columns/026_Three_Problems/026_three_problems.htm).
- Aristoteles. *Poëtica*. Translated by N. van der Ben and J. M. Bremer. Amsterdam: Athenaeum-Polak & Van Gennep, 1988.
- Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University Press, 1997.
- Bell, Joe Grant and Chris McCubbin. *Deus Ex: The Conspiracy: Prima's Official Strategy Guide*. Roseville: Prima Games, 2002.
- Eskelinen, Markku. 'The Gaming Situation.' Accessed June 9, 2012. <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen>.
- Francis, Tom. 'Interview: writing Deus Ex: Human Revolution.' Accessed June 10, 2012. <http://www.pcgamer.com/previews/interview-writing-deus-ex-human-revolution>.
- Frasca, Gonzalo. 'Ludologists love story, too.' In *Level-up: Digital Games Research Conference*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens, 92-98. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- Frasca, Gonzalo. 'Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology.' In *Video Game Theory Reader*, edited by Bernard Perron and Mark J.P. Wolf, 221-235. London: Routledge, 2003.
- Gamerankings.com. 'Browse and Search Games: Deus Ex.' Accessed June 9, 2012. <http://www.gamerankings.com/browse.html?search=deus+ex&numrev=3&site>.
- Goffman, Erving. *Dramaturgie van het dagelijks leven*. Translated by P. Nijhoff. Utrecht: Bijleveld, 1993.
- Jenkins, Henry. 'Game design as narrative structure.' Accessed May 12, 2012. <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>.
- Jones, Steven E. *The Meaning of Video Games*. New York: Routledge, 2008.
- Juul, Jesper. 'A clash between game and narrative.' M.A. diss., University of Copenhagen, 1999.
- Juul, Jesper. 'Games telling Stories.' Accessed June 17, 2012. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>.
- Juul, Jesper. 'The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression.' In *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, edited by Frans Mäyrä, 323-329. Tampere: Tampere University Press, 2002.
- Kelly, Neon. 'Gameplay more important than story, says Deus Ex scribe.' Accessed June 10, 2012. [http://www.videogamer.com/xbox360/deus\\_ex\\_3/news/gameplay\\_more\\_important\\_than\\_story\\_says\\_deus\\_ex\\_scribe.html](http://www.videogamer.com/xbox360/deus_ex_3/news/gameplay_more_important_than_story_says_deus_ex_scribe.html).
- Kücklich, Julian. 'The Study of Computer Games as a Second-Order Cybernetic System.' In *Computer Games and Digital Cultures*, edited by Frans Mäyrä, 101-111. Tampere: University Press.
- Kuhn, Thomas. *De structuur van wetenschappelijke revoluties*. Translated by Bastiaan Willink. Meppel: Boom, 1979.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Boston: Addison-Wesley, 1993.



martt1. 'Deus Ex: Grenade climbing & falling tutorial.' Accessed June 12, 2012. <http://www.youtube.com/watch?v=-N2fqCQ32SE>.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964.

Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: MIT Press, 1998.

Schell, Jesse. *The Art of Game Design*. Amsterdam: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

Smith, Harvey. 'Systemic Level Design.' Accessed June 12, 2012. <http://www.witchboy.net/articles/systemic-level-design>.

Sutherland, John. 'What Every Game Developer Needs to Know about Story.' Accessed May 12, 2012. [http://www.gamasutra.com/view/feature/2359/what\\_every\\_game\\_developer\\_needs\\_to\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/2359/what_every_game_developer_needs_to_.php).

Verstraten, Peter. *Filmnarratologie*. Nijmegen: Uitgeverij Vantilt, 2008.

Uitterhoeve, Pepijn. 'Julian Kücklich: beyond narratology or taking games seriously.' Accessed June 12, 2012. <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/2006/11/21/julian-kucklich-beyond-narratology-or-taking-games-seriously>.

Wittgenstein, Ludwig. *Über Gewissheit*. Translated by Denis Paul and Gertrude Anscombe. Oxford: Blackwell, 1977.

YouTube Channel for CNET Australia. 'Top 5 ways to tell you've been playing too much Deus Ex.' Accessed May 27, 2012. <http://www.youtube.com/watch?v=PG41bXO0mGs>.

*this page is intentionally left blank*

# de Paradigma Shift

In dit scenario worden alle bestaande paradigma's vernietigd die nu worden gebruikt om games te analyseren en te benaderen. Zoals Jesper Juul in 2001 stelde, als we tot de conclusie komen dat games inherent anders zijn dan de voorgaande media, moeten we nieuwe paradigma's ontwerpen.<sup>53</sup> Eigenlijk is dit wel het geval. Games zijn anders dan de traditionele verhalende media. Bovendien zijn narratieve games heel anders dan overwegend non-narratieve games als TETRIS (Alexey Pajitnov, 1984), FIFA 12 (EA Sports, 2011) of PAC-MAN (Namco, 1980), waarop de ludologische onderzoekers zijn ingesteld. Anders gezegd, games, zoals MAX PAYNE, met een dominant narratief of games waarin de *game mechanics* inherent zijn verbonden aan het narratief, zoals DEUS EX of ALAN WAKE, vallen in een nieuwe categorie. Misschien is het verstandig om voor deze nieuwe categorie(ën) nieuwe paradigma's te ontwikkelen. Dit omdat met de al bestaande paradigma's het wel mogelijk is om deze games te analyseren, maar er veel paradigma's moeten worden gebruikt om een vraag naar de ervaring van keuzevrijheid of de betekenis van het thema/ de *game mechanic* keuze in een game. Misschien zouden deze analyses niet eens volledig zijn. Daarnaast kan door de grote hoeveelheid van verschillende paradigma's de onderzoeker het overzicht verliezen of er kan overlap ontstaan, waardoor er omslachtige onderzoeken worden gedaan.

## implicaties

Het voordeel van dit scenario is dat het polemische karakter tussen de twee dominante groepen kan verdwijnen. Zoals de analyse van Liberty Island aangaf, kunnen ze afzonderlijk geen volledig antwoord geven op de vraag van de invloed van keuze op de speler. Games met keuzevrijheid worden steeds populairder, de afgelopen jaren zijn er een aantal verschenen zoals HEAVY RAIN (Quantic Dream, 2010), HUMAN REVOLUTION of MASS EFFECT (BioWare, 2007-2012). De nieuw ontworpen paradigma's kunnen gericht worden op dit soort games, zodat deze in passende termen beschreven kunnen worden. Er is voor gamestudies een paradigmashift nodig, om in termen van Thomas Kuhn te spreken, want, er doen zich namelijk 'afwijkingen' voor in de onderzoeksobjecten die geen van beide bestaande paradigma's perfect kunnen onderzoeken.<sup>54</sup> De afwijkingen zijn hier dus dominant narratieve games en in het bijzonder de games met de synthese van narratief en *game mechanics*.

Het nadeel van dit scenario is dat de vooruitgang die al geboekt is, wordt teniet gedaan. Zoals we hebben gezien is de komst van de ludologie binnen de gamestudies een goede ontwikkeling geweest, want deze groep onderkent expliciet dat games een nieuwe categorie zijn, naast de traditionele verhalende media. Bovendien, wat de eerder beschreven discussie van John Sutherland aangaf, elk medium vertelt een verhaal op een andere manier. Marshall McLuhan zou het hier dubbel en dwars mee eens zijn met zijn notie *the medium is the message*: het medium is bepalend voor de weergave, en vooral, de ervaring van de boodschap.<sup>55</sup>

*'it's not the end of the world, but you can see it from here.'*

Eliza Cassan, 2011.

terug naar de [conclusie](#).

<sup>53</sup> 'Games telling Stories,' Jesper Juul, accessed June 17, 2012, <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>.

<sup>54</sup> Thomas Kuhn, *De structuur van wetenschappelijke revoluties*, trans. Bastiaan Willink (Meppel: Boom, 1979), 79.

<sup>55</sup> Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (New York: McGraw-Hill, 1964), 18.

# de Verlichting

In dit scenario worden de ludologische en narratologische standpunten beschouwd als onvolledig; dit besef kunnen we zien als de 'verlichting' van de game studies. De gameonderzoekers onderkennen de onvolledigheden in de twee dominante stromingen en er wordt gekeken waar aanvullingen nodig zijn. Omdat, zoals we zagen, er veel over een game gezegd kan worden via de al bestaande paradigma's is het zonde die te negeren. Deze voortzetting heeft als voordeel dat er geen kennis verloren gaat en dat er geen tijd en energie verloren gaat aan het wiel opnieuw uitvinden. Mogelijk zal de aanvulling komen uit bijvoorbeeld de filmwetenschap of de interfacewetenschap.

## implicaties

Het voordeel, zoals net genoemd, is dat er geen kennis verloren gaat. De al bestaande onderzoeken blijven hun waarde houden en kunnen opnieuw worden gebruikt binnen een nieuwe context. Daarnaast kan een toegevoegde waarde zijn dat er paradigma's worden toegevoegd uit andere studies, omdat een game veel media in zich heeft, zoals boeken, muziek, film, spelletjes et cetera. We zagen bij de analyse van het DEUS EX-fragment dat er een aanvulling nodig was van bijvoorbeeld de interfacestudie om het thema/ *mechanic* keuze goed te begrijpen.

Het nadeel, zoals al eerder is aangegeven bij de nuancering van het narratologische standpunt in *ludologie & narratologie*, is het gevaar dat game studies games gaan benaderen vanuit het *horseless carriage*-perspectief. Games zullen als films met keuzevrijheid worden gezien of als toneelstukken in een virtuele wereld. Dit kunnen nuttige zienswijzen zijn, maar niet voor het gehele onderzoeksveld, omdat het begrippenapparaat van de al bestaande paradigma's niet is ontworpen om games te beschrijven en te analyseren. De volgende 'level' zou dan worden omschreven als de volgende pagina/ hoofdstuk of de volgende 'scène'. Natuurlijk zullen termen als *close up*, *karakter*, *vertelde tijd* of *thema* nodig zijn om narratieve aspecten van games te begrijpen, maar de complete game zal daarmee niet helemaal mee begrepen kunnen worden.

*'who we are is but a stepping stone to what we can become.'*  
HUMAN REVOLUTION teaser trailer, 2007.

terug naar de [conclusie](#).

# het Odysseus-Effect

Dit scenario blijft bij de bestaande situatie, puur vanwege het feit dat games al voor een groot deel geanalyseerd kunnen worden. Bovendien zullen games als TETRIS (Alexey Pajitnov, 1984), FIFA 12 (EA Sports, 2011) of PAC-MAN (Namco, 1980) – dus zonder een echt narratief – goed geanalyseerd kunnen worden. Voor de ludologen is het sowieso niet zo nodig om iets te veranderen, want gameverhalen willen ze niet onderzoeken, en met het ludologische begrippenapparaat zijn de *game mechanics* al onderzoekbaar. Omdat, zoals we zagen, Jesper Juul games als regelsystemen ziet is een narratief niet passend in een analyse. Een verhaal heeft namelijk niet veel met regels te maken, wel *ongeschreven* regels als de aanwezigheid van karakters, handelingen et cetera, maar niet met regels waarop alle handelingen of beschrijvingen in een verhaal kunnen worden omschreven. Gezien de dominantie van de ludologen binnen de game studies zullen andere paradigma's moeilijk game studies binnenkomen, dus zullen in de toekomst games mogelijk vooral op hun *game mechanics* onderzocht worden.

## implicaties

Het voordeel van dit scenario is dat meer en meer mensen onderkennen dat games apart van de traditionele narratieve media onderzocht moeten worden. Games zullen eindelijk worden gezien als een interactief medium waarin de gebruiker grotendeels de baas is. Vergezochte analyses zoals Janet Murray's benadering van TETRIS als '*a perfect enactment of the over tasked lives of Americans in the 1990s - of the constant bombardment of tasks that demand our attention and that we must somehow fit into our overcrowded schedules and clear off our desks in order to make room for the next onslaught.*'<sup>56</sup> Natuurlijk, ook hier kunnen we Murray met behulp van Wittgenstein's notie verdedigen, '[wir sind] *nicht verrückt: Wir philosophieren nur.*'<sup>57</sup> Echter, een analyse als deze leidt af van de ervaring en de bedoeling van TETRIS; een simpele game waarbij de speler blokjes in rijen moet plaatsen voordat de rijen het dak van het scherm raken.

Het nadeel van dit scenario is dat, in een tijd waarin meer en meer games met een dominant narratief verschijnen en meer games een *game mechanic* hebben die verbonden is aan het narratief, zoals zoals HEAVY RAIN (Quantic Dream, 2010), HUMAN REVOLUTION of MASS EFFECT (BioWare, 2007-2012), het gevaar op de loer ligt dat veel game analyses hetzelfde worden. Want wat is voor de ludoloog nu het verschil tussen MAX PAYNE en DUKE NUKEM? Vanuit het *game mechanic*-perspectief wordt er in beide games veel geschoten, de speler rent veel en hij moet van punt A naar B. Echter, het verhaal zorgt dat in MAX PAYNE de speler ervaring A heeft tussen punt A en B. DUKE NUKEM zorgt voor ervaring B. De ludoloog is niet in staat het verschil te beschrijven tussen ervaring A en B, omdat vooral het narratief voor dit verschil zorgt.

Het grootste nadeel is, zoals ik in *olie en azijn* al beschreef, het *Odysseus-Effect*. Onderzoekers zijn alleen nog maar bezig met de vraag *hoe games te onderzoeken* in plaats van met werkelijke analyses. Hierdoor kunnen games op den duur niet goed meer onderzocht worden en dus verkeerd worden begrepen. Vooral de ludologen zullen aanwezig zijn in de arena over de vraag hoe games geanalyseerd moeten worden, omdat ze ook nu al dominant aanwezig zijn in de game studies.

*'better to reign in hell, than to serve in heaven.'*  
John Milton, 1668.

terug naar de [conclusie](#).

<sup>56</sup> Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck* (Cambridge: MIT Press, 1998), 143-144.

<sup>57</sup> 467. 'Ich setze mit einem Philosophen im Garten; er sagt zu wiederholten Malen "Ich weiß, dass das ein Baum ist", wobei er auf einen Baum in unsrer Nähe zeigt. Ein Dritter kommt daher und hört das, und ich sage ihm: "Dieser Mensch ist nicht verrückt: Wir philosophieren nur".'

From: Ludwig Wittgenstein, *Über Gewissheit*, trans. Denis Paul and Gertrude Anscombe (Oxford: Blackwell, 1977), 61.