

De psychologische thriller ervaring van *Transference*

Een analyse van het psychologische thriller genre in de virtual reality game Transference



Chloé Crombach | 5942934

BA – Media en Cultuur | Nieuwe Media en Digitale Cultuur

2018-2019 | Blok 4

René Glas

Inleverdatum: 13 juni 2019 | 7681 woorden

Abstract

“A thriller that feels like a movie, but plays like a game.”; zo wordt de *virtual reality game Transference* (Ubisoft en SpectreVision, 2018) omschreven op de officiële website van Ubisoft (Ubisoft, 2018). In *Transference* belandt de speler in een corrupte digitale simulatie gecreëerd door de verontruste wetenschapper, Raymond Hayes. In *Transference* ervaart de speler volgens de makers een verontrustende psychologische thriller met dezelfde spanning en suspense, die terug te vinden zijn in een psychologische thriller film, door met behulp van *live-action footage* en *environmental storytelling* het verhaal te ervaren (Ubisoft, 2018). Met *Transference* wordt dus gepoogd met behulp van de combinatie van film- en videogametechnieken een psychologisch thriller verhaal te vertellen.

In de analyse wordt hierom een tekstuele analyse uitgevoerd van *Transference* waarbij de belangrijke genrekenmerken van een psychologische thriller die naar voren komen in verband worden gebracht met de gamewereld en het gamegeluid om zo de vertelling van een psychologische thriller in een *virtual reality game* te analyseren. In dit onderzoek wordt er afgevraagd op welke manier de gamewereld en het gamegeluid genrekenmerken van de psychologische thriller faciliteren om een psychologisch thrillerverhaal te vertellen. Om deze reden staat de volgende onderzoeksvraag in dit onderzoek centraal: “Hoe worden genrekenmerken van de psychologische thriller gefaciliteerd door middel van het design van gamegeluid en de gamewereld in de *virtual reality game Transference* en op welke wijze speelt *virtual reality* technologie hierbij een rol?” Om deze onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden zal er gebruik worden gemaakt van de theoretische concepten van onder andere Sebastian Domsch, Karen Collins, Philip Simpson en Marie-Laure Ryan.

Uit de analyse blijkt dat de drie belangrijkste genrekenmerken, de verkenning van de psyche, opbouw van spanning en de non-lineaire vertelling van het verhaal gefaciliteerd worden door de gamewereld en het gamegeluid. Het gamegeluid draagt hierbij voornamelijk de rol om het gevoel van de speler te beïnvloeden en om de speler te informeren over bepaalde gedachten die de personages hebben. De gamewereld vult het gamegeluid aan door met behulp van visuele hints op de muur en objecten, die de speler kan inspecteren, informatie door te spelen aan de speler over gebeurtenissen en de gevoelens en gedachten die de personages hebben. Met behulp van *virtual reality* technologie heeft de speler in *Transference* een *first person perspectief*. Hierdoor wordt de speler dichterbij de gebeurtenissen en de gevoelens en gedachten van de personages gezet, omdat hij of zij deze meemaakt alsof hij of zij een personage in de gamewereld zijn.

Inhoudsopgave

| | |
|---|-----------|
| Abstract..... | 2 |
| Introductie: casus en methode | 4 |
| Theoretisch Kader..... | 7 |
| <i>Virtual reality, perspectief, immersie</i> | <i>7</i> |
| De psychologische thriller | 8 |
| De narratieve functies van de gamewereld en het gamegeluid | 10 |
| Analyse..... | 12 |
| Gamedesign en de weergave van de psyche | 12 |
| Gamedesign en de opbouw van spanning en non-lineaire vertelling | 17 |
| Conclusie | 20 |
| Literatuurlijst..... | 22 |
| Illustratieverantwoording | 24 |

Introductie: casus en methode

“A thriller that feels like a movie, but plays like a game.”; zo wordt de *virtual reality* game *Transference* (Ubisoft en SpectreVision, 2018) omschreven op de officiële website van Ubisoft (Ubisoft, 2018). In *Transference* belandt de speler in een corrupte digitale simulatie gecreëerd door de verontruste wetenschapper, Raymond Hayes. De digitale simulatie is opgebouwd uit de verzameling van data uit de hersenen van hemzelf, zijn vrouw Katherine en zijn zoon Benjamin. Het doel van de game is het oplossen van het mysterie van deze familie door te wisselen tussen de drie perspectieven (Ubisoft, 2018). Op de officiële website van Ubisoft wordt de game gepromoot als een game met twee verschillende genres: de game als een *first-person exploration game* en de game als een “mind-bending psychological thriller.” In *Transference* ervaart de speler volgens de makers een verontrustende psychologische thriller met dezelfde spanning en suspense, die terug te vinden zijn in een psychologische thriller film, door met behulp van *live-action footage* en *environmental storytelling* het verhaal te ervaren (Ubisoft, 2018). Met het combineren van deze technieken doelen de makers op het overbruggen van de kloof tussen film en videogames.

Met *Transference* wordt dus gepoogd met behulp van de combinatie van film- en videogametechnieken een psychologische thriller verhaal te vertellen. De psychologische thriller is origineel een genre afkomstig uit de non-interactieve media, in het bijzonder films. Het feit dat een *virtual reality* game de ervaring van een psychologische thriller wil nabootsen geeft aan dat er wederom *remediation* plaatsvindt van film naar een videogame. *Remediation* is een fenomeen getheoretiseerd door mediawetenschappers Jay David Bolter en Richard Grusin (Bolter en Grusin, 2003). Zij omschrijven *remediation* als “the representation of one medium in another.” (ibid., 45). Bolter en Grusin kenmerken de representatie van een medium op twee manieren: de mediatie kan transparant zijn, *immediacy*, of juist benadrukt worden, *hypermediacy*. *Immediacy* is een manier van mediatie die door videogames proper uitgevoerd kan worden. Dit zou het beste kunnen worden uitgevoerd met *virtual reality* games, mits goed uitgevoerd. Zoals Bolter en Grusin ook stellen, was *virtual reality* rond 2003 onderontwikkeld: “But today’s technology still contains many ruptures: slow frame rates, jagged graphics, bright colors, bland lighting, and system crashes.” (ibid, 22). Tegenwoordig is *virtual reality* technologie ook onder particulier gebruik in opkomst (Crescente, 2018). Hierom is het mogelijk om de “sense of presence,” het gevoel dat de speler zich in een virtuele wereld bevindt, waar Bolter en Grusin over schrijven, beter uit te voeren (2003, 22). Het feit dat *Transference* de ervaring van een psychologische thriller film wil nabootsen en Bolter en Grusin stellen dat *virtual reality* het beste medium is om *immediacy* te bereiken is een onderzoek naar *Transference* relevant. Om de reden dat *Transference* volgens de makers met behulp van

environmental storytelling een psychologische thriller verhaal vertelt is de focus op het design van geluid en de gamewereld relevant.

De focus op deze designelementen als cruciale onderdelen om een psychologisch thriller verhaal te vertellen via een *virtual reality* game vereisen een expliciete omschrijving. Met designelementen doel ik dus op twee formele aspecten die een grote rol spelen bij het naar voren brengen van genrekenmerken: de gamewereld en gamegeluid. Volgens Sebastian Domsch is de gamewereld de manier om informatie te verschaffen aan een speler, zodat hij of zij het verhaal kan reconstrueren. Zo krijgt de speler door bijvoorbeeld visuele hints informatie over het verhaal dat zich in de gamewereld afspeelt (Domsch, 2013, 29). Geluid speelt volgens Domsch een cruciale rol voor de ervaring van de gamewereld. Geluid zou immers immersieve kwaliteiten hebben die ervoor zorgen dat de speler de gamewereld ervaart alsof hij of zij deze bewoont (Domsch, 2016, 195). Karen Collins vult dit aan door te stellen dat emotionele betekenis kan worden gecommuniceerd via gamegeluid (Collins, 2008, 130). Mede door deze functies en kwaliteiten van de gamewereld en gamegeluid kunnen genrekenmerken van de psychologische thriller worden gefaciliteerd. Over de psychologische thriller stelt Philips Simpson dat een misdaad gerepresenteerd wordt als een manifestatie van de individuele psyche. Hierbij is het verkennen van de psyche belangrijker dan het plot van het verhaal (Simpson, 2010, 187).

In deze analyse worden de belangrijke genrekenmerken van een psychologische thriller, die naar voren komen in *Transference*, in verband gebracht met de gamewereld en het gamegeluid om zo de vertelling van een psychologische thriller in een *virtual reality* game te analyseren. De onderzoeksvraag, die in dit onderzoek beantwoord zal worden, luidt als volgt:

Hoe worden genrekenmerken van de psychologische thriller gefaciliteerd door middel van het design van gamegeluid en de gamewereld in de *virtual reality* game *Transference* en op welke wijze speelt *virtual reality* technologie hierbij een rol?

Ik verwacht erachter te komen op welke wijze het design van gamegeluid en de gamewereld het vertellen van een psychologisch thriller verhaal faciliteert en op welke wijze *virtual reality* technologie hierbij een rol speelt. Met *Transference* als case-study wordt de klassieke vertelling van de psychologische thriller in verband gebracht met de manier waarop een *virtual reality* game gebruik maakt van geluid en de gamewereld om een psychologisch thriller verhaal te vertellen.

De analyse van *Transference* zal worden uitgevoerd aan de hand van Fernandez-Vara's begrip van een tekstuele analyse. Fernandez-Vara omschrijft een tekstuele analyse als "the in-depth study of a text [...] using the text as a sample or case study to understand a specific issue or topic"

(Fernandez-Vara, 2015,9). Om een diepgaande analyse correct te kunnen uitvoeren moet de onderzoeker volgens Jim Bizzocchi en Joshua Tanenbaum rekening houden met zijn relatie tot de media tekst (Bizzocchi en Tanenbaum, 2011). Bizzocchi en Tanenbaum stellen dat de speler moet spelen als een *naïve gameplayer*. Dit houdt in dat de speler de game moet benaderen alsof hij of zij de game voor het eerst ervaart om zo open te staan voor alle nuances en om vooroordelen te vermijden. De speler moet gedistantieerd zijn van de ervaring, die het media artefact met zich meebrengt, en met een objectieve blik kijken naar de ervaring die hij of zij opdoet. De speler moet zich bewust zijn van het feit dat er gemedieerd wordt (ibid., 302).

Naast de houding die de onderzoeker moet aannemen voor zijn onderzoek is de manier van spelen ook van belang. Glas en Van Vught schrijven over verschillende manieren waarop een videogame gespeeld kan worden voor onderzoek. Het spelen van de game volgens de regels, ofwel *instrumental play*, is relevant voor de analyse van *Transference*. Uit het volgende citaat blijkt hoe zij *instrumental play* definiëren:

[...] players can try to take the route of least resistance and follow the game's lead. In such a case, we do what the game's formal components are encouraging us to do so that we may progress through the game and achieve its goals. (Glas en van Vught, 2018, 6)

Het volgen van de game met de minste weerstand staat mij toe om de gebeurtenissen uit de game op het door de makers bedoelde moment te ervaren. De makers hebben deze game immers omschreven als een ervaring van een film. Dit betekent dat ik het lineaire verloop van de gebeurtenissen opeenvolgend moet doorlopen, zoals dit ook in film wordt gedaan. Om deze reden zal ik dan ook *Transference* doorspelen als een *naïve gameplayer* en volgens *instrumental play*. In het eerste deel van de analyse zal ik de nadruk leggen op de verkenning van de psyche en hoe dit gefaciliteerd wordt door het design van de gamewereld en het gamegeluid. Ik zal hierbij een aantal kenmerkende momenten uit de game in detail bespreken op het gebied van hoe de gamewereld bijdraagt aan het weergeven van een psyche en hoe geluid hier ook aan bijdraagt. Daarna zal ik de opbouw van spanning en non-lineariteit en hoe dit gefaciliteerd wordt door het design van de gamewereld en gamegeluid analyseren. Ook hier zal ik een aantal kenmerkende momenten in detail bespreken om zo weer te geven hoe spanning wordt opgebouwd en hoe het non-lineaire verhaal verteld wordt. Vervolgens zal ik kort bespreken wat *virtual reality* technologie betekent voor de vertelling van *Transference*. Om hierbij het verschil tussen *virtual reality* versie en platte versie van *Transference* aan te kaarten speel ik naast de *virtual reality* versie ook de platte versie. Tot slot zal ik

met behulp van de observaties, die ik in de analyse heb opgedaan, mijn onderzoeksvraag beantwoorden.

Theoretisch Kader

Om *Transference* te onderzoeken op het gebied van het design van gamegeluid en de gamewereld zal ik eerst de theoretische concepten toelichten, die ik hiervoor zal gebruiken. Ik zal eerst kort de immersieve ervaring van een virtuele ruimte in *virtual reality* met het *first person perspectief* bespreken door Linda Hutcheon en Gordon Calleja aan te halen. De ervaring van de virtuele ruimte is immers een belangrijke factor bij het volgen van het psychologisch thriller verhaal van *Transference*. Vervolgens zal ik de belangrijkste genrekenmerken van de psychologische thriller benoemen, zoals benoemd door Philip Simpson om uiteindelijk de belangrijkste kenmerken die voorkomen in *Transference* te kunnen uitlichten. Hierbij zal ik het aansluitend hebben over de *puzzling experience* van Stefano Ghislotti. Tot slot zal ik de narratieve functie van geluid en de gamewereld getheoretiseerd door Karen Collins en Sebastian Domsch in detail bespreken. De reden voor het bespreken hiervan is dat de gamewereld samen met het geluid een belangrijke rol spelen in het vertellen van het psychologische thriller verhaal en dat deze designelementen de genrekenmerken van een psychologische thriller in *Transference* duidelijk naar voren brengen.

Virtual reality, perspectief, immersie

Zoals Bolter en Grusin stellen is *virtual reality* immersief, wat betekent dat het doel van het medium is om te verdwijnen (Bolter en Grusin, 2003,21). De kijker moet vergeten dat hij of zij een *virtual reality* headset draagt en accepteren dat de computer gegenereerde omgeving daadwerkelijk de wereld is waar hij of zij zich in bevindt (Bolter Grusin, 2003, 22). Dit wordt door Linda Hutcheon gekoppeld aan het perspectief die de speler kan beleven in een *virtual reality* game (Hutcheon, 2012). Hutcheon stelt dat de spelers door het *first-person* perspectief een directe relatie hebben met het personage, die zij spelen en dat de spelers een groter gevoel van immersie ervaren in de computer gegenereerde wereld, met name in *virtual reality* (ibid., 55). Gordon Calleja duidt op het gevoel van immersie in de computer gegenereerde wereld met zijn term *spatial involvement* (Calleja, 2011). Met *spatial involvement* duidt Calleja op de mate van het gevoel van aanwezigheid van de speler in een virtuele ruimte. Dit gebeurt op het gebied van het hebben van controle op de omgeving, het navigeren door een omgeving en het ontdekken hiervan. Dit is volgens hem een

krachtige methode om spelers het gevoel te geven alsof zij een virtuele omgeving bewonen (Calleja, 2011, 92). Dit gevoel wordt, zoals Hutcheon stelt, versterkt door het *first person perspectief* in *virtual reality*. Dit geldt ook voor *Transference*. In *Transference* wordt de speler immers geacht om de virtuele wereld te exploreren in *first person perspectief* om zo het verhaal dat de game vertelt te kunnen volgen.

De psychologische thriller

Philip Simpson bestempelt de psychologische thriller als een subgenre van het thriller genre, waarbij een misdaad gerepresenteerd wordt als een manifestatie van de individuele psyche.

Hij stelt daarbij dat de psychologische thriller meer aandacht besteed aan het verkennen van de psyche van een personage dan aan het plot zelf (2010, 187). "This examination of the psyche," is volgens Simpson "harnessed to the relentless forward momentum of a narrative designed to generate suspense." (2010, 187). Later in zijn artikel gaat Simpson in op de inspiratie van de stemming en sfeer, die de psychologische thriller handhaaft. Hij veronderstelt hierbij dat de stemming en sfeer afgeleid zijn van de "noir" stijl (of "film noir") (2010, 188) (zie Frank Krutnik, *In a lonely street : film noir, genre, masculinity* (London: Routledge, 1991)). Dit noemt hij een logisch verband door de equivalente structurele focus op misdaad en de individuele psyches van degene die deze misdaden pleegt. Zowel de psychologische thriller als "noir" leggen de nadruk op personages met sociaal afwijkend gedrag of criminelen. Deze personages moeten vaak morele keuzes maken die fataal zijn. Ondanks dat er wel spanning aanwezig is door de fysieke actie wordt de spanning overwegend opgewekt door de narratieve focus op de criminele geest. Simpson stelt dat de toon van de psychologische thriller, en vele andere gelijksoortige genres, "is one of paranoia" (ibid., 197). Om de reden dat de psychologische thriller een subgenre is van het thriller genre komen vele genrekenmerken van de thriller ook duidelijk naar voren in de psychologische thriller. Het psychologische element, de verkenning van de psyche, is het cruciale element om de motor van het thriller verhaal draaiend te houden. Bij een psychologische thriller wordt hier volgens Simpson enkel meer nadruk op gelegd (ibid., 188)

Volgens Simpson is het plot van de thriller gestructureerd op de aanwezigheid van de suspense of de verhoogde angst bij het publiek wanneer de protagonist te maken krijgt met gevaar, zoals ook terug te zien in de psychologische thriller (2010, 187). Het meest voor de hand liggende kenmerk, die in zowel de thriller als elke subgenre hiervan naar voren komt, is de versterking van de spanning tot een climax met behulp van sensationele verteltechnieken. Deze constante en opbouwende spanning is het resultaat van de continue dreiging van gevaar. Het plot van de thriller

verloopt hierbij lineair, van gevaar naar gevaar, tot de grote laatste confrontatie (ibid., 187-188). Dit idee van de vertelling van een verhaal van begin tot eind wordt door Yunda Eddie Feng gekenmerkt als een van de normen van Hitchcock's thrillers (Feng, 2009, 188). Feng haalt in zijn tekst twee films aan, die met behulp van *complex storytelling* Hitchcock's thrillers verder verweekelt en verrijkt. In tegenstelling tot Hitchcock maken de twee films gebruik van een non-lineaire vertelstructuur om de causale relaties onduidelijk te maken en hiermee de kijkers te verwarren (ibid., 189-190). Door de verwarring wordt de kijker gestimuleerd om het verhaal voor zichzelf te reconstrueren. Dit houdt echter ook in dat de conclusie, die de kijker trekt bij het kijken van de film, in twijfel getrokken kan worden door plotselinge verdraaiingen in het plot (ibid., 200). Om deze reden vraagt de film een actieve houding van de kijker om het verhaal te kunnen reconstrueren. Stefano Ghislotti schrijft over deze *puzzling experience* die de kijker ervaart bij het kijken van de film *Memento* (Christopher Nolan, 2000). In *Memento* komen meerdere verhaallijnen naar voren die gefragmenteerd zijn en met elkaar verbonden worden door bepaalde ontwikkelingen in het verhaal te suggereren, bepaalde effecten te tonen waar de oorzaak onbekend van is of de kijkers te verplichten om het gehele verloop van het verhaal te heroverwegen. Ghislotti stelt dat "these kinds of "puzzle-films" have in fact the particularity of highlighting the role of the viewers, the mental abilities they have to employ, and the mental operations they have to perform" (Ghislotti, 2009, 87-88). Marie-Laure Ryan schrijft over deze "mental abilities" als "narrative effects". (Ryan, 2008). Zij omschrijft het *epistemic plot* als "an authorially defined story-the events being investigated- with a variable story created in real time by the actions of the player." (Ryan, 2008, 9). Zij onderscheidt drie verschillende effecten, *curiosity*, *surprise* en *suspense*, die gepaard gaan met het *epistemic plot* en stelt hierbij dat *curiosity* en *surprise* domineren in het mysterie en dat *suspense* typisch is voor het thriller genre (idem.). Wanneer een game exploratie van de speler verwacht waarbij het verhaal leidt tot een onverwachte ontdekking wordt de motivatie gedreven door *curiosity* en is de beloning hiervoor *surprise* (ibid., 9-10). *Suspense* speelt daarentegen met de verwachting van de speler. Wanneer de speler meerdere eindjes voor ogen ziet wil de speler graag erachter komen welk einde geactualiseerd wordt (ibid., 10). Het oplossen van een mysterie plaatst de speler in een rol van de detective. Games maken hierbij gebruik van door de makers geschreven verhalen en verhalen die door de acties van de speler worden gecreëerd:

[...] it takes advantage of the visual resources of digital systems by sending the player on a search for clues disseminated throughout the storyworld, and it is fully compatible with the types of action that can be easily performed by game controls: moving across the world, picking objects, examining them for clues, finding documents, and interrogating non-playing

characters, ideally through a dialogue system but, more efficiently, through a menu of canned questions (Ryan, 2008, 9).

Uit dit citaat kan geconcludeerd worden dat de gamewereld één van de belangrijke designelementen van games is die een verhaal kan vertellen en dat de speler zijn activiteit binnen deze gamewereld zelf in handen heeft.

Uit de omschrijving van een psychologische thriller van Simpson kan worden geconcludeerd dat de belangrijkste kenmerken van de psychologische thriller de verkenning van de psyche, de opbouw van spanning en de non-lineariteit van het verhaal zijn. Om deze genrekenmerken te faciliteren maakt *Transference* gebruik van gamegeluid en de gamewereld. Hierom is het van belang om de narratieve functies van geluid en de gamewereld te bespreken.

De narratieve functies van de gamewereld en het gamegeluid

Om de genrekenmerken van de psychologische thriller te kunnen identificeren zal er worden gekeken naar de soorten geluid die de speler te horen krijgt en de narratieve functies van geluid in samenwerking met de gamewereld. Om de verschillende soorten geluid in games aan te duiden geeft Karen Collins verschillende vormen van geluid die in games gecombineerd voorkomen. Ten eerste maakt Collins onderscheid tussen diëgetisch geluid en non-diëgetisch geluid. Daarna verdeelt Collins het geluid op het niveau van dynamische activiteit van de speler in de game. Hierbij maakt ze onderscheid tussen *interactive*, *adaptive* en *dynamic audio*. Collins definieert *adaptive audio* als “reacts appropriately to – and even anticipates – gameplay rather than responding to a user” en *interactive audio* als “sound effects occurring in reaction to gameplay, which can respond to the player directly” (Collins, 2007, 263-264). Collins definieert *dynamic audio* als een combinatie van *adaptive audio* en *interactive audio* (ibid., 264). *Non-dynamic non-diegetic audio* is het geluid waarbij de speler geen controle heeft over het geluid en waar het geluid niet behoort tot de gamewereld. Collins geeft hierbij de inleidende scènes van games als voorbeeld (idem.). Volgens Collins kan *diegetic audio* verschillende niveaus van dynamische activiteit bevatten. *Non-dynamic diegetic audio* is het geluid die voorkomt in de ruimte van het personage, maar waarbij het personage niet direct betrokken is, bijvoorbeeld het geluid van een vogel in de omgeving. *Adaptive diegetic audio* is het geluid waarbij het geluid zich aanpast op de gameplay en aanwezig is in de gamewereld, bijvoorbeeld het geluid van een haan wanneer een nieuwe dag begint. *Interactive diegetic audio* is het geluid die voorkomt in de gamewereld en waar de speler direct invloed op

heeft, bijvoorbeeld het spelen op een piano of zelfs het geluid dat te horen is wanneer een voorwerp wordt opgepakt (ibid., 265).

Sebastian Domsch schrijft over de narratieve functie van geluid. Tijd en ruimte in videogames zou volgens Domsch beïnvloed en gevormd worden door de dimensie van gamegeluid (Domsch, 2016, 193). Ruimte speelt een grotere rol in een videogame narratief dan in elk ander soort narratief om de reden dat de speler veel agency heeft (ibid., 194). Geluid zou hierbij de immersieve kwaliteiten van een gamewereld versterken door de illusie dat de speler zich feitelijk in deze ruimte bevindt (ibid., 195). Dit wordt ook aangekaart door Collins. Zij stelt dat *acousmatic sound* de speler zou inspireren om in de richting van het geluid te kijken en daar te gaan exploreren. Deze functie geeft de speler een teken om in een bepaalde richting te lopen of juist hiervan weg te gaan (Collins, 2008, 130). Tot slot stelt Collins dat aan de immersieve effecten van gameplay de communicatie van emotionele betekenis kan worden toegevoegd. Hierbij maakt ze onderscheid tussen de communicatie van betekenis via muziek en *mood induction*. De communicatie van betekenis is het verstrekken van informatie terwijl *mood induction* “changes how one is feeling” (ibid., 133). Een duidelijk voorbeeld van *mood induction* en fysiologische reacties is wanneer de speler in gevaar is. Dit wordt door de game duidelijk gemaakt via het geluid van een monster die dichterbij komt wanneer de speler door een donkere gang loopt (idem.). Geluid oefent controle uit en manipuleert de emoties van de speler en leiden de reacties op de game. De speler is actief betrokken bij het spelen van een personage, omdat er consequenties bestaan voor de acties die de speler uitvoert (idem.).

Ook de gamewereld heeft narratieve functies. Mark J. Wolf omschrijft de gamewereld als “an imaginary or fictional world in which game events take place, and where the game’s characters live and exist.” (Wolf, 2013, 125). Volgens Wolf is de functie van een gamewereld om het verhaal dat hierin verteld wordt visueel te ondersteunen. Deze werelden vereisen het exploreren van de gamewereld, waarbij de speler vaak in aanraking komt met andere personages, objecten vindt of bepaalde opdrachten voltooid (idem.). Dit wordt ook aangekaart door Sebastian Domsch. Domsch stelt dat de gamewereld (die Domsch *storyworld* noemt) een fictieve wereld is waarin de structuur van de game, de regels en de acties van de speler betekenis krijgen (Domsch, 2013, 27-28). Deze *storyworld* is een mentaal construct gemaakt door informatie die de speler verkrijgt op verschillende manieren, bijvoorbeeld: de passieve vertelling, zoals exposities of *cut scenes* in de gameplay; alle vormen van ruimtelijke verhalen, zoals visuele hints en *evocative spaces*;¹ *embedded narratives*, zoals audio logs, dagboekantekeningen en encyclopedische informatie; dialogen met *non-playable*

¹ *Evocative spaces* zijn ruimtes gebouwd op bekende verhalen of genre-tradities, die welbekend zijn onder de spelers (Jenkins, 2004, 123).

characters en interacties van de protagonist in de gamewereld (ibid., 29). Ondanks dat de speler veel informatie over de gamewereld toegespeeld krijgt, bevat het verhaal uit de fictieve wereld lege plekken. Deze lege plekken kunnen alleen ingevuld worden wanneer de speler actief betrokken wordt bij het spelen van de game (ibid., 30).

De concepten en theorieën van Simpson, Collins en Domsch zullen worden gebruikt voor het analyseren van *Transference*. Ik zal nu eerst opvallende momenten uit de game in detail analyseren op het gebied van geluid en de gamewereld en de narratieve functies hiervan. Vervolgens vergelijk ik deze kenmerkende momenten met de genrekenmerken van de psychologische thriller. Tot slot zal ik mijn onderzoeksvraag beantwoorden.

Analyse

Zoals geconcludeerd is in het theoretisch kader, zijn de belangrijkste drie kenmerken van de psychologische thriller: de verkenning van een psyche, opbouw van spanning en de non-lineaire vertelling. In de volgende alinea's zal ik *Transference* analyseren op de manier waarop psyche, de opbouw van spanning en non-lineariteit naar voren komen, waarbij ik kenmerkende momenten uit de game zal bespreken. Daarnaast zal ik kort bespreken welke rol *virtual reality* techniek hierbij speelt. Ik zal beginnen met het gamedesign voor de verkenning van de psyche gevolgd door het gamedesign voor opbouw van spanning en non-lineariteit.

Gamedesign en de weergave van de psyche

In *Transference* wordt de verkenning van de psyche opgesplitst in drie delen, omdat er drie psychen verkend kunnen worden. De verkenning van psychen is gekoppeld aan het kunnen wisselen tussen perspectieven via de lichtknop, maar naast het kunnen wisselen tussen deze perspectieven bevat ook iedere zoektocht naar een kristal de verkenning van de psyche van één gezinslid.

Na het plaatsen van het eerste kristal krijgt de speler de mogelijkheid om de psyche van Raymond te verkennen. De psyche van Raymond wordt in *Transference* met name verkend door de manier waarop hij geobsedeerd is met zijn experiment. Zo hoort de speler voortdurend Raymond hardop nadenken over zijn experiment, zoals "How do I find the right frequency?". Deze zinnen die door Raymond worden uitgesproken zijn geen zinnen die op een vast moment uitgesproken worden, maar het zijn zinnen die herhaald worden uitgesproken tijdens een bepaalde fase uit de gameplay.

“How do I find the right frequency?” wordt dan ook herhalend uitgesproken tot de speler de frequentie op de radio correct heeft ingevoerd. Karin Collins noemt dit *adaptive diegetic audio*, het diëgetisch geluid dat zich aanpast op gameplay (Collins, 2007, 264). Ook *non-dynamic diegetic audio* wordt ingezet in het faciliteren van de psyche. Op een bepaald punt in de game wordt een video van Raymond afgespeeld op de beeldbuis. Hier stelt Raymond dat hij het antwoord heeft gevonden om zijn experiment werkend te krijgen: “Sound can be processed through a prism... the answer that we have been looking for...”. Dit speelt af zonder dat de speler hier invloed op heeft en behoort dus tot *non-dynamic diegetic audio*. Naast geluid komt de obsessie met zijn experiment en de negatieve effecten die dit heeft op zijn beslissingen ook duidelijk naar voren in de gamewereld. Bij het spelen van de game in zijn perspectief ziet de speler aantekeningen over zijn experiment op documenten en muren en staat de ruimte vol met apparatuur die nodig zijn voor de uitvoering van zijn experiment (zie figuur 1). Het feit dat de speler in de ruimte moet rondkijken voor delen van het verhaal sluit aan bij de vormen van ruimtelijke verhalen waar Domsch over schrijft (Domsch, 2013, 29). Een duidelijk voorbeeld hiervan is het moment waarop de speler erachter komt dat Raymond slaapproblemen heeft door de vele verpakkingen van slaappillen die in de virtuele ruimte gevonden kunnen worden.



Figuur 1: simulatie van Raymond met op de achtergrond aantekeningen en apparatuur (Polygon, 2018)

Richting het vinden van het laatste kristal, wat zich afspeelt richting de climax van de game, ziet de speler Raymond doordraaien. “Okay, okay, okay, okay, okay, okay... I did it, okay, it’s done.

And they will thank me... They will thank me later... They will, they will, they will, they... [Cries out in grief]... I'm so sorry... What did I do? I'm so sorry!"; dit is de passage waarbij de speler ziet dat Raymond zijn daden betreurt. Dit monoloog is wederom te horen via een video die wordt afgespeeld, in dit geval op drie beeldbuizen. Dit geluid kan ook gecategoriseerd worden als *non-dynamic diegetic audio*. Wanneer de speler het vierde kristal in handen heeft hoort de speler de paniek die Raymond heeft rondom de mislukking van zijn experiment door de herhaling van onder andere de volgende zinnen: "I made a mistake!", "Have you seen my wife?", "Something has gone wrong!". Tot slot komt de speler erachter wat Raymond's ware aard is wanneer hij of zij Raymond "Make yourself useful!" hoort schreeuwen tegen Benjamin. Het feit dat Raymond dit schreeuwt suggereert kindermishandeling. Uiteindelijk komt de speler bij de laatste *cut-scene* van de game erachter dat Raymond geen spijt heeft van zijn criminele daden: "It doesn't matter to me, though. My family and I, we are eternal. We've found our paradise. We- We made our paradise." De exploratie van de psyche van Raymond is waar Simpson op doelt met de nadruk op de verkenning van de criminele geest (Simpson, 2010, 197). De verkenning van de psyche van Raymond draait om de misdaad die hij gepleegd heeft richting zijn familie door morele keuzes te maken die fataal zijn voor zijn vrouw, Katherine, en zijn zoon, Benjamin.



Figuur 2: Benjamin met op de voorgrond tekeningen van de zwarte entiteit (Ubisoft, 2018)

Katherine en Benjamin zijn dus slachtoffers van de daden van Raymond. Dit komt ook duidelijk naar voren door de verkenning van hun psyche. De angst van Benjamin wordt aan het begin van de game al duidelijk gemaakt aan de speler. Wanneer de speler immers de gang richting het appartement betreedt ziet hij of zij Benjamin die in paniek om hulp roept terwijl een zwarte entiteit

hem bespringt. Als de speler later het appartement zelf betreedt met het perspectief van Benjamin ziet hij of zij ook tekeningen en tekst op de muur (zie figuur 2). Zo ziet de speler bijvoorbeeld een tekening waarbij de zwarte entiteit Benjamin meesleept, samen met de tekst: “Let me go!” en “HELP!”. Ook dit zijn de visuele hints waar Domsch over schrijft (Domsch, 2013, 29). Door het gamegeluid krijgt de speler meer informatie over de angst van Benjamin. Dit gebeurt onder andere door de volgende zinnen die Benjamin uitspreekt: “I don’t like it here!”, “There’s something here... Something scary!” en “Dad, I’m scared! There’s something here with me!”. Naast de angst van Benjamin komt de speler ook achter de rol die Benjamin heeft gespeeld bij het experiment van Raymond. Zo krijgt de speler te zien dat Benjamin een proefkonijn was van de prototypes van het experiment aan de hand van *live-action footage*, waarin Raymond het volgende zegt: “Are you comfortable? Prototypes, huh?”. Ook komt de speler erachter aan de hand van een boek, “Coping with Bullies”, in de gamewereld dat Benjamin gepest wordt en dat hij een manier probeert te vinden om hiermee om te gaan. De verkenning van de psyche van Benjamin draait dus voornamelijk om de angst en onzekerheden die hij heeft omtrent zijn betrokkenheid bij het experiment gecombineerd met hoe zijn vader hem hierom mishandelt.

Katherine wordt bij haar introductie in de game geportretteerd als een vrouw die opgesloten zit in haar relatie met Raymond. Dit krijgt de speler te zien zodra het perspectief wisselt naar haar perspectief na het plaatsen van het tweede kristal. De speler komt hierbij terecht in de kelder, waar hij of zij *live-action footage* te zien krijgt van een passieve en ongelukkige Katherine. Naast deze informatie uit de gamewereld hoort de speler Benjamin “She’s stuck... Please help my mom” zeggen en hoort de speler Katherine “what have you to keep a wife?” en “and keep her from slavery?” zingen. De eerste verandering die de speler hoort in Katherine’s perspectief is de piano die zich aansluit bij de achtergrondmuziek van de game. Dit is typerend voor de verkenning van haar psyche, omdat Katherine houdt van muziek. Dit is een duidelijk voorbeeld van de immersieve kwaliteit van geluid, de communicatie van emotionele betekenis, waar Collins over schrijft (Collins, 2008, 133). In het appartement ziet de speler, net als bij de andere twee perspectieven, tekeningen en tekst op de muur. Dit geeft wederom iets weer over de psyche van het personage. Het gevoel van gevangen gehouden worden door Raymond, die Katherine heeft, wordt op de muren weergegeven door een persoon die gevangen zit in een kooi (zie figuur 3). In de eetkamer, wanneer de speler een gloeilamp oppakt, wordt de speler ook geconfronteerd door een andere immersieve kwaliteit van Karen Collins, *acousmatic sound* (ibid., 130). De speler wordt hier geleid naar de volgende puzzel door een piano, die dissonante² tonen speelt, die steeds beter te horen zijn wanneer de speler in de

² Dissonante tonen zijn tonen die samen onprettig klinken. Dit wordt vaak in verwarring gebracht met het vals klinken van tonen (Preludium)

buurt komt van de piano. In de gamewereld van Katherine's perspectief zijn er vele visuele hints die haar frustratie richting Raymond weergeven.



Figuur 3: Katherine met op de voorgrond een tekening van een persoon in een kooi en een gebroken hart (Ubisoft, 2018)

Deze visuele hints zijn vooral terug te vinden in de eetkamer. Zo ziet de speler hier onder andere handboeien en een schilderij van handen die zich vastklampen aan een arm. Wanneer de speler de handboeien oppakt hoort de speler Katherine "Please end this" zeggen. Verder wordt de frustratie die Katherine heeft over Raymond aan de speler ook gecommuniceerd door zinnen die Katherine uitspreekt: "I gave up everything for him!" en "I'm leaving you, Ray". Uiteindelijk eindigt de verkenning van Katherine's psyche in de woonkamer die nu ondersteboven staat. De speler ziet hierbij weer *live action footage* waarbij Katherine gefrustreerd op haar cello speelt. De verkenning van de psyche van Katherine draait dus om de frustratie die zij heeft voor Raymond, met name voor de manier waarop hij haar behandelt.

Naast het gebruik van geluid en de gamewereld om de psyches te verkennen worden *videologs* en *audiologs* ingezet om de psyches te verkennen. Hoewel *audiologs* gebruik maken van gamegeluid en de gamewereld op een diëgetisch niveau, zijn de *videologs* op een andere manier toegankelijk voor de speler. De *videologs* (en *audiologs*) vallen immers onder wat Domsch omschrijft als *embedded narratives* en bevatten *live action footage* van de personages van *Transference* (Domsch, 2013, 29). De *videologs* kunnen, anders dan de *audiologs*, in-game verzameld worden door cassettebandjes, filmrollen, USB-sticks en andere datadragers op te pakken, maar kunnen alleen

bekeken worden wanneer de speler het hoofdmenu opent en hier een *videolog* selecteert. In het kort wordt de verkenning van de psychen dus gefaciliteerd door het gamegeluid en de gamewereld. Door middel van het gamegeluid uiten de personages hun gevoelens en gedachten met de speler, waardoor de speler de psychen van de personages kan verkennen. De gamewereld draagt hieraan bij door visueel weer te geven wat de gevoelens en gedachten van de personages zijn. Dit gebeurt voornamelijk door tekeningen, posters en schilderijen die op de muur staan en andere objecten die de speler kan inspecteren. Nu ik de verkenning van de psyche door middel van gamedesign heb behandeld zal ik verder gaan met het gebruik van gamedesign om de opbouw van spanning en non-lineariteit te faciliteren.

Gamedesign en de opbouw van spanning en non-lineaire vertelling

De opbouw van spanning kan worden gezien als een proces dat parallel loopt aan het vinden van de vier kristallen. De spanning bouwt op naarmate de speler meer kristallen vindt. Dit is duidelijk zichtbaar wanneer de speler naar de kelder teleporteert nadat een nieuw kristal geplaatst is. Vanaf dit moment neemt de spanning toe. Zo krijgt de speler na het plaatsen van het eerste kristal beelden van *live action footage* te zien waarin de problematiek, die centraal staat in het verhaal, wordt geïntroduceerd. In de zoektocht naar het volgende kristal merk je als speler dat de spanning is opgehoogd door de mate van paniek die te horen is bij de personages. Neem als voorbeeld het verschil tussen direct na het plaatsen van het eerste kristal en het tweede. Wanneer de speler het eerste kristal heeft geplaatst is de opbouw van spanning te merken aan de manier waarop Benjamin in paniek is om een “ding” dat hem achtervolgt. Later wanneer de speler het tweede kristal geplaatst heeft hoort de spanning op door de frustratie die Katherine heeft voor Raymond en de manier waarop zij dit uit. De spanning na het plaatsen van het tweede kristal is hierbij verhoogd door de sfeer, die de gamewereld en gamegeluid creëren, wanneer de speler is beland bij de verkenning van Katherine’s psyche. Ondanks dat de opbouw van spanning niet bij ieder kristal evenveel toeneemt is er wel degelijk een patroon aan te wijzen waarin deze spanning opbouwt. Zo neemt de spanning vanaf het eerste kristal tot het derde kristal gestaag toe en neemt de spanning fors toe vanaf het derde kristal tot het vierde. Hierbij is het moment dat de speler het vierde kristal vastheeft de climax van de game. Op het moment dat de speler het vierde kristal vastheeft ontstaat er immers complete chaos en lopen de emoties van de personages op. Het belang van het design van gamegeluid en de gamewereld bij de opbouw van spanning komt tot zijn recht wanneer de speler richting de climax toespeelt. Deze fase speelt zich af vanaf het moment waarop de speler het derde kristal vastheeft en deze in de machine plaatst. Om de reden dat deze fase het gebruik van gamegeluid en de gamewereld om spanning op te wekken goed portretteert zal ik deze hier in detail bespreken.

Tot het derde kristal is de spanning op een wat langzaam tempo opgehoogd. Hierna wordt er echter een grote stap gezet in de richting van het bereiken van de climax. Dit wordt min of meer aangekondigd door het schreeuwen van Raymond om de mislukking van zijn experiment vlak voordat de speler het derde kristal in de machine plaatst. Zoals ik eerder heb gesteld, wordt de speler na het plaatsen van het kristal geteleporteerd naar de kelder waar hij of zij beelden van *live action footage* te zien krijgt. Na het zien van de *live action footage* van Raymond, die aan het doordraaien is, wordt de speler door de game in het trappenhuis geleid waar hij of zij een aantal verdiepingen naar beneden moet lopen. Hoe dieper de speler naar beneden gaat hoe meer het gamegeluid en de gamewereld spanning opwekt. Zo hoort de speler als eerste gegrom van de zwarte entiteit en ziet hij of zij de entiteit die hem of haar naar beneden lijkt te volgen. Vervolgens wanneer de speler verder naar beneden loopt hoort de speler Katherine een bepaald aantal zinnen achter elkaar herhalen. Dit gebeurt eerst op een kalme manier, maar wordt hoe verder de speler naar beneden vordert met steeds meer paniek uitgesproken. Daarnaast wordt ook langzaam Benjamin toegevoegd aan het geluid. Hij praat eerst ook op een kalme manier, maar roept later “Someone help me!... Help me!... Help me, please!” met grote paniek. Deze geluiden samen wekken een immense spanning op bij de speler, omdat de speler een ongerust gevoel krijgt over wat er gebeurt met de personages. Dit is dan ook een duidelijk voorbeeld van de relatie die de speler heeft met de personages. Wanneer de speler uiteindelijk het einde bereikt van het herhalende trappenhuis kan de speler het appartement weer betreden en houdt het geluid veroorzaakt door de personages op. De speler hoort hier de *acousmatic sound* van een muziekdoos. Dit leidt de speler naar de slaapkamer van Raymond en Katherine waar na enkele ogenblikken de muziekdoos opent en het vierde kristal tevoorschijn komt. Vanaf dit punt krijgt de speler een lading aan spanning over zich heen. De speler hoort direct nadat het vierde kristal is opgepakt de muziek aanzwellen en Raymond en Benjamin die in paniek door elkaar aan het praten zijn. De speler hoort Benjamin hier onder andere “Mommy! Mommy! Mommy!” en “Wake up!” in paniek uitschreeuwen. Daarnaast hoort de speler ook de haat die Benjamin heeft voor het experiment van Raymond: “I just have my experiment and blah, blah, blah, [...] blah!”. Het gamegeluid uit deze sectie kan geclassificeerd worden onder wat Karen Collins *mood induction* noemt, het veranderen van het gevoel van de speler tijdens het spelen (Collins, 2008, 133). Tijdens het spelen van deze sectie kan het gevoel van de speler veranderen naar een verontrustend gevoel. Dit is ook hoe ik deze sectie ervaarde toen ik dit speelde. Naast het geluid speelt er in de gamewereld in deze sectie ook een immense chaos af. De speler wordt in de gamewereld geconfronteerd met simulaties van de personages die zich niet alleen op de vloer bevinden, maar ook op de muren en op het plafond. Deze simulaties uiten hun frustratie en komen enkele keren op de speler afgelopen wat een fysieke reactie op kan wekken. Zo

reageerde ik hierop door aan de kant te springen. In *Transference* verloopt de opbouw van spanning dus eerst op een rustig tempo, maar later neemt de spanning enorm toe. De opbouw van spanning tot een climax met behulp van sensationele verteltechnieken, zoals Simpson schrijft, komt in *Transference* naar voren door de manier waarop gamegeluid en de gamewereld het verhaal vertellen (Simpson, 2010, 187-188). Om de spanning te faciliteren werkt gamegeluid voornamelijk op het gevoel dat de speler heeft tijdens het spelen van de game en creëert de gamewereld de sfeer van de omgeving waar de speler zich in bevindt.

Over non-lineariteit van het verhaal in *Transference* kan worden gesteld dat het design van de gamewereld en gamegeluid het plot leiden. In *Transference* wordt het verhaal immers op een non-lineaire volgorde aan de speler verteld door de acties die de speler kan ondernemen op bepaalde momenten en met bepaalde voorwerpen. Op het eerste gezicht lijkt het alsof de speler invloed heeft op het verloop van het plot door de mogelijkheid tot het wisselen tussen perspectieven, maar in *Transference* heeft de speler geen agency over het verloop van het plot. De speler kan wisselen van perspectieven, maar wanneer een bepaalde puzzel niet wordt opgelost bestaat er geen progressie in de game. In *Transference* volgt de speler het verhaal door alleen een aantal belangrijke gebeurtenissen binnen de vertelde tijd te zien en daarnaast bepaalde *plot holes* in te vullen. Deze *plot holes* kunnen gekoppeld worden aan de *puzzling experience* van Ghistlotti. Net zoals Ghistlotti schrijft over *Memento*, is er in *Transference* ook sprake van meerdere gefragmenteerde verhaallijnen die met elkaar verbonden zijn door bepaalde ontwikkelingen in het verhaal te suggereren, zoals de suggestie dat er kindermishandeling plaatsvindt (Ghistlotti, 2009, 87-88). Dit sluit direct aan bij de *suspense* waar Ryan over schrijft (Ryan, 2008, 9-10). Door de suggesties die *Transference* opwekt door gefragmenteerde informatie aan de speler toe te spelen wordt er gespeeld met de verwachting van de speler over het einde van verhaal. Door het spelen met de verwachting van de speler in *Transference* wordt er *curiosity* opgewekt om erachter te komen hoe het verhaal eindigt. Zoals eerder gesteld speelt het design van de gamewereld en gamegeluid een belangrijke rol bij dit proces door de acties die speler kan uitvoeren om het verhaal te vorderen. Door de ruimte te exploreren, objecten en documenten op te pakken, te luisteren naar personages of zelfs te wisselen naar het perspectief van een ander personage volgt de speler het verhaal van *Transference*.

In het kort loopt de opbouw van spanning in *Transference* gelijk aan de zoektocht naar de kristallen voor de machine. Hierbij wordt de spanning steeds meer opgehoogd naarmate de speler meer kristallen in de machine plaatst. Het proces van het ophogen van de spanning loopt tot de eerste drie kristallen gestaagd op, maar neemt fors toe wanneer de speler het derde kristal uiteindelijk in de machine heeft geplaatst. Dit merkt de speler aan het gamegeluid en de

gamewereld door oplopende emoties die geuit worden, de sfeer van de virtuele wereld en vele simulaties die op een ongewone manier door de gamewereld manoeuvreren. Non-lineairiteit is in *Transference* aanwezig door het non-lineaire verloop van het plot. In het plot van *Transference* zijn *plot holes* aan te wijzen. Op deze manier wordt er *curiosity* opgewekt om erachter te komen hoe het verhaal eindigt. De enige manier waarop de speler achter het einde komt van het verhaal is door de gamewereld te exploreren en te luisteren naar het gamegeluid, met name de personages.

Na de weergave van psyche, opbouw van spanning en de non-lineaire vertelling te hebben besproken wil ik kort de rol van *virtual reality* technologie in de vertelling van het psychologische thriller verhaal bespreken, zoals ik dit in het onderzoek heb ervaren. *Transference* is immers een andere ervaring wanneer deze in *virtual reality* gespeeld wordt. In *Transference* verkent de speler de psychen van de personages in *first person perspectief* waardoor de speler in de psyche van een personage wordt gezogen. De speler komt door de visuele weergave in de gamewereld en het geluid dat de speler daarbij hoort direct in contact met de gevoelens en gedachten van de personages. Ook de opbouw van spanning kan sterker worden ervaren door het spelen van *Transference* in *virtual reality*. Dit komt duidelijk tot uiting bij de climax. Dit komt wederom doordat de speler direct in contact komt met de chaos die zich afspeelt gedurende deze sectie. Tijdens het spelen van *Transference* met de *virtual reality* technologie merkte ik dat de effecten van geluid en gebeurtenissen in de gamewereld meer invloed hadden op hoe ik reageerde op het spel. Dit merkte ik onder andere bij de opbouwende spanning van de climax waarbij ik aan de kant sprong om simulaties van personages te ontwijken. Daarnaast merkte ik ook sterk dat mijn gevoel veranderde tijdens het spelen met *virtual reality* in reactie op bepaalde emotionele uitingen van personages. Dit komt doordat ik het gevoel kreeg alsof ik dichterbij de gebeurtenissen en de personages uit de game stond.

Conclusie

In de game *Transference* wordt het gamegeluid en de gamewereld ingezet om een psychologisch thriller verhaal te vertellen. Geluid in *Transference* is altijd diëgetisch en is altijd *adaptive*, *interactive* of *non-dynamic*. De narratieve functie van geluid in *Transference* zijn de immersieve kwaliteiten die het geluid met zich meebrengen, zoals omschreven door Domsch. Deze kwaliteiten zijn: het gevoel dat de speler een virtuele ruimte bewoont en de functie van dialogen en monologen om narratieve informatie overbrengen aan de speler. Daarnaast draagt het geluid ook de narratieve functies

benoemd door Karen Collins: *acousmatic sound*, het indiceren van de plek waar de speler moet kijken; en *mood induction*, het beïnvloeden van het gevoel dat de speler heeft tijdens het spelen. De gamewereld in *Transference* bevat vele passieve vertellingen, vormen van ruimtelijke verhalen, zoals visuele hints, en *embedded narratives*. In *Transference* draagt de gamewereld hierom de narratieve functie, zoals Wolf schrijft, om de vertelling van een verhaal visueel te ondersteunen. Ondanks dat veel informatie verschaft wordt in de gamewereld over het verhaal van de familie zijn er ook vele lege plekken aan te wijzen die open staan voor de interpretatie van de speler. Hoe worden dan de genrekenmerken van de psychologische thriller gefaciliteerd door het design van gamegeluid en de gamewereld?

In de analyse van *Transference* is naar voren gekomen dat de verkenning van psychen, opbouw van spanning en de non-lineaire vertelling van de psychologische thriller worden gefaciliteerd door het design van gamegeluid en de gamewereld. De verkenning van de psychen komt door middel van geluid duidelijk naar voren door de manier waarop personages hun gevoelens en gedachten uiten. De gamewereld vult de verkenning aan door de tekeningen, schilderijen en posters op de muur en andere objecten op te stellen zodat de speler deze kan inspecteren. De opbouw van spanning komt ook tot uiting door de manier waarop de personages hun emoties en gevoelens uiten via het gamegeluid. Daarnaast sluit de gamewereld hierop aan door de sfeer die gecreëerd wordt en de manier waarop simulaties van personages manoeuvreren door de gamewereld. Tot slot wordt non-lineariteit gefaciliteerd door de manier waarop de gamewereld en het gamegeluid gebeurtenissen vertellen aan de speler. Door objecten in de gamewereld te inspecteren en de monologen die de personages houden aan te horen volgt de speler de gebeurtenissen uit het verhaal. Niet het complete verhaal wordt verteld in *Transference*, maar alleen de belangrijke gebeurtenissen worden op een non-lineaire volgorde verteld. Hierbij wordt er van de speler verwacht dat hij of zij de *plot holes* voor zichzelf invult. In deze *puzzling experience* wordt de speler door de game ondersteund door suggesties te wekken over hoe de *plot holes* ingevuld zouden kunnen worden. *Virtual reality* techniek draagt bij aan de manier waarop de speler de psychen kan verkennen en de manier waarop spanning wordt opgebouwd. Door het *first person perspectief* wordt de speler dichterbij de personages en de gebeurtenissen geplaatst. Dit zorgt ervoor dat de speler in de psyche van een personage wordt gezogen en dat de speler tussen de chaos van de climax wordt geplaatst.

Voor vervolgonderzoek is het ten eerste mogelijk om een tekstuele analyse uit te voeren van alleen het geluid in *Transference*. In dit onderzoek is er met name gekeken naar de samenwerking tussen de gamewereld en het gamegeluid om een psychologisch thriller verhaal te vertellen. In *Transference* draagt gamegeluid echter niet alleen narratieve functies, maar ook ludische functies.

Bij de ludische functies zou er meer aandacht besteed kunnen worden aan hoe de speler door geluid begeleid wordt in plaats van hoe geluid bijdraagt aan het vertellen van een verhaal. De ludische functies heb ik niet kunnen bespreken in mijn onderzoek, omdat de narratieve functies belangrijker waren voor dit onderzoek. Ten tweede is het mogelijk om andere genres die afkomstig zijn uit de non-interactieve media te onderzoeken in *virtual reality games*. Zo zou er gekeken kunnen worden naar het horrorgenre in bijvoorbeeld de game *Resident Evil 7: Biohazard* (Capcom, 2017).

Literatuurlijst

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. 2003. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Bordwell, David, Kristin Thompson, and Jeff Smith. 2013. *Film Art: an Introduction*. Elfde ed. New York, NY: McGraw-Hill Education.

Calleja, Gordon. *In-game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, UK: MIT Press, 2011.

Collins, Karen. "An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio", in *Essays on Sound and Vision*, geredigeerd door Stan Hawkins en John Richardson, 263-298. Helsinki: Helsinki University Press, 2007.

Collins, Karen. "Gameplay, Genre and Functions." In *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008.

Crecente, Brian. "Sony: 3 Million PlayStation VR Sold, 21 Million PSVR Games." *Variety*. Last modified August 16, 2018. Accessed March 20, 2018.

<https://variety.com/2018/digital/hardware/psvr-sales-2018-1202907159/>.

Domsch, Sebastian. 2013. *Storyplaying: Agency and Narrative in Video Games*. Berlin/Boston, GERMANY: De Gruyter, Inc.

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=1000613>.

- Domsch, Sebastian. "Hearing Storyworlds: How Video Games Use Sound to Convey Narrative", in *Audionarratology: "Interfaces of Sound and Narrative"*, geredigeerd door Jarmila Mildorf en Till Kinzel, 185-198. Berlin, Boston: De Gruyter, 2016.
- Feng, Yunda Eddie. "Revitalizing the Thriller Genre: Lou Ye's *Suzhou River* and *Purple Butterfly*". In *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*, geredigeerd door Warren Buckland. Chichester, West Sussex, U.K.; Wiley-Blackwell.
- Fernandez-Vara, Clara. 2015. "What is Textual Analysis." In *Introduction to Game Analysis*, 8-9. New York, US: Routledge.
- Ghistlotti, Stefano. "Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in *Memento*". In *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*, geredigeerd door Warren Buckland. Chichester, West Sussex, U.K.; Wiley-Blackwell.
- Hutcheon, Linda, and Siobhan. O'Flynn. 2012. *A Theory of Adaptation*. 2nd ed. New York: Routledge.
<http://public.ebib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=1016075>.
- Jenkins, Henry. 2004. "Game Design as Narrative Architecture." In *FirstPerson*. Ed, Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan. Cambridge: The MIT Press.
- Preludium. "Wat is een dissonant?". *Preludium.nl*. Laatst bezocht op 11 juni 2019.
<https://www.preludium.nl/muziektermen/76-dissonant.html>
- Ryan, Marie-Laure. 2008. "Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations." In *Interactive Storytelling*, 6–13. Springer, Berlin, Heidelberg.
- SpectreVision en Ubisoft (2018). *Transference*. [Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One] Ubisoft en Ubisoft KK.
- Simpson, Philip. 2010. "Noir and the Psycho Thriller." In *A Companion to Crime Fiction*. Ed, Horsley, Lee, and Charles J. Rzepka. 187- 197. Oxford: Wiley-Blackwell.

Tanenbaum, Joshua en Jim Bizzocchi. 2011. "Well Read: Applying Close Reading Techniques to Gameplay Experiences", in *Well Played 3.0*. geredigeerd door Drew Davidson. ETC Press: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/content/well-played-30-video-games-value-and-meaning>.

Ubisoft. "Transference." *Ubisoft.com*. Laatst bezocht op 5 juni 2019. <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/transference/>

Van Vught, Jasper, and Rene Glas. 2018. "Considering Play: From Method to Analysis." In *Transactions of the Digital Games Research Association* 4, no. 2: 205-42.

Wolf, Mark J. 2016. "16 Worlds." In *The Routledge Companion to Video Game Studies*, 125–31. New York; London: Routledge.

Illustratieverantwoording

Ubisoft. "TRANSFERENCE Character Ben". 2018. 1920x1080 pixels, gepubliceerd op Ubisoft.com, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/transference/>

Ubisoft. "TRANSFERENCE Character Katherine". 2018. 1920x1080 pixels, gepubliceerd op Ubisoft.com, <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/transference/>

Hall, Charlie. Title onbekend. 2018. 1920x1080 pixels, gepubliceerd op Polygon.com, <https://www.polygon.com/reviews/2018/9/19/17879000/transference-vr-game-elijah-wood-review>