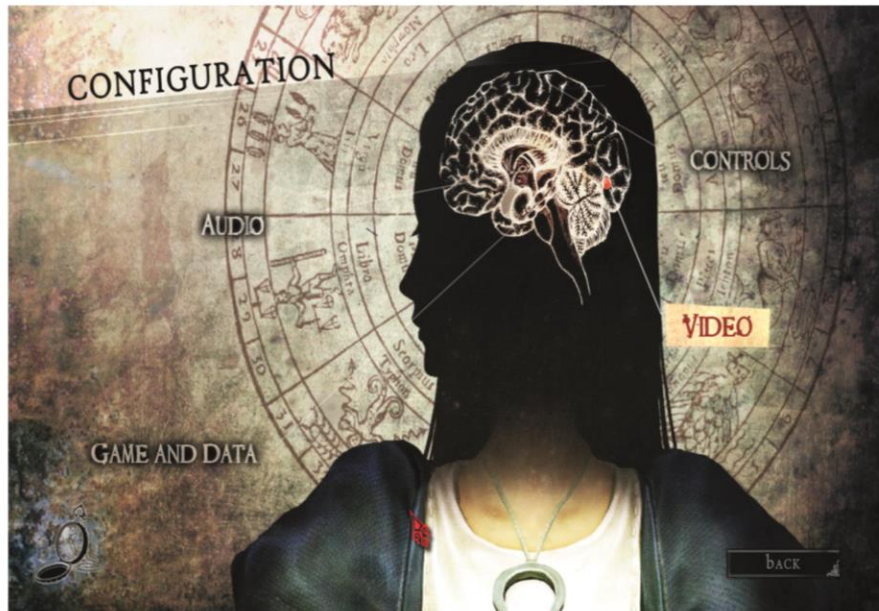




Interactie tussen spel en verhaal in Alice: Madness Returns

Inhoudsopgave

Inleiding	1
De visie van de narratologen.....	1
De visie van de ludologen.....	6
Het gebied tussen de twee visies	11
Conclusie	17
Bibliografie	17

Inleiding

Ik ben aan mijn scriptie begonnen met de intentie om het debat tussen de ludologen en de narratologen rondom videospellen weer te geven. Ik was ervan uitgegaan dat ik hieruit zou concluderen dat één van de twee visies beter zou zijn dan de andere. Dat ik zou ontdekken dat er nog een heel gebied is dat door niemand is onderzocht, wist ik toen nog niet. Terugkijkend op mijn onderzoek ben ik ervan overtuigd dat dit gebied betreden kan worden door beide partijen en denk ik dat ze veel van elkaar kunnen leren in de taak die ze te wachten staat, namelijk dit nieuwe gebied in kaart brengen. Uit mijn analyse van het debat tussen de ludologen en de narratologen blijkt dus dat ze allebei te kort komen.

De visie van de narratologen

Videospellen zijn een relatief nieuwe vorm van entertainment. Academici zijn nog steeds bezig om het medium te definiëren. Rond het debat van wat games nou precies zijn, is een nieuw debat opgetreden. De narratologen staan hierin tegenover de ludologen. De narratologen zijn ervan overtuigd dat videogames uit te leggen zijn aan de hand van een al bestaande structuur, namelijk de narratologie. De ludologen, daarentegen, zijn het hier niet mee eens. Zij vinden dat videogames nieuwe mediaobjecten zijn die als zelfstandig moeten worden gezien. Oude theorieën kunnen volgens hen niet meer de diversiteit die dit medium met zich meebrengt uitleggen. Voor beide partijen is er wel iets te zeggen en dat zal ik gaan doen. Aan de hand van het videospel *Alice: Madness Returns* zal ik de visies van zowel de narratologen als de ludologen laten zien en ik hoop zo de punten te kunnen belichten waarop beide visies vastlopen.

Als eerste wil ik het hebben over de narratologen. Zij geloven dat videospellen een medium zijn dat afhankelijk is van de media die eraan vooraf zijn gegaan. Er worden technieken ontleend aan media zoals literatuur en film en het medium videospellen creëert zelf nieuwe technieken die door literatuur en film kunnen worden gebruikt. Als voorbeeld zal ik hier het medium film gebruiken. Videospellen maken vaak gebruik van cinematics. Dit zijn korte stukjes in een videospel waarin de speler geen actie kan ondernemen. Hij kijkt alleen maar naar wat er gebeurt. Deze cinematics zitten vaak in *Alice: Madness Returns*. Sascha Howells noemt in *Cinema/Videogames/Interfaces* drie redenen om een cinematic te gebruiken: als aansporing, als narratief segment en als beloning. Deze drie manieren van gebruik van een cinematic vind je terug in *Alice: Madness Returns*. Op het moment dat je het verhaal start zie je een cinematic, dat de speler aanspoort om te gaan spelen. Er zijn cinematics die als narratief segment functioneren. Deze komen vooral terug in de momenten dat Alice met een ander personage communiceert. Hier kun je als speler geen verandering in brengen. Als laatste zijn er cinematics die functioneren als beloning. Aangezien *Alice: Madness Returns* is opgezet als een detective, zijn er cinematics die aanwijzingen geven. Deze krijg je altijd aan het einde van een 'hoofdstuk'. In *Alice: Madness Returns* zijn de hoofdstukken vergelijkbaar met levels, alleen worden ze anders aangeduid. De cinematics die aanwijzingen geven zijn in ieder geval duidelijk beloningen.

Naast het feit dat narratologen videospellen als medium zien dat is ontstaan uit eerdere media, zijn ze ervan overtuigd dat videospellen een verhaal vertellen. Dit kan een vrij simpel verhaal zijn, zoals bij Super Mario: er is een personage dat een ander personage moet redden. Het kan een veel complexer verhaal zijn, zoals bij *Alice: Madness Returns*. Dit videospel is qua verhaal gelijkwaardig aan literatuur. Er zijn meerdere verhaallijnen, er is een hoofdpersonage dat acties onderneemt, er zijn gebeurtenissen en er zijn ruimtes waarin het verhaal zich afspeelt. In het geval van *Alice: Madness Returns* is het hoofdpersonage een meisje, genaamd Alice. Alice heeft haar ouders verloren en weet niet meer wat daar de oorzaak van is. De mensen om haar heen

hebben daar verschillende meningen over, maar ze wil hun verhalen niet accepteren. Ze gaat op zoek naar de waarheid. Dit doet ze in haar eigen hoofd. Ze noemt de wereld in haar hoofd Wonderland en hoe verder ze Wonderland betreedt, des te meer herinneringen er terug komen. Uiteindelijk komt de meest cruciale herinnering terug, namelijk dat de brand is aangestoken door een bepaald persoon. Als Alice dit te weten is gekomen, zal ze wraak op hem nemen. Dit is de kern van het verhaal van *Alice: Madness Returns*.

Omdat narratologen vinden dat videospellen een medium is en omdat ze vinden dat dat medium een verhaal vertelt, komen ze tot de conclusie dat videospellen op een bepaalde manier kunnen worden uitgelegd. Ze passen namelijk in een bredere culturele context en de theorie die gebruikt kan worden om dit medium te analyseren is de narratologie. Deze theorie is in eerste instantie gemaakt om literatuur uit te leggen. Deze theorie wordt uitgelegd in Mieke Bal's *De theorie van vertellen en verhalen*. Zij zegt hierover: "Narratologie is de theorie van verhalende teksten. Een theorie is een systematisch geheel van generaliserende uitspraken over een bepaald gedeelte van de werkelijkheid. Het gedeelte van de werkelijkheid, het korpus, waar de narratologie uitspraken over tracht te doen, bestaat uit verhalende teksten." (Bal, 16). Om deze theorie toe te kunnen passen op het medium videospellen, moeten videospellen verhalende teksten zijn. Bal geeft de volgende vereisten voor een verhalende tekst:

Kenmerken van verhalende teksten zijn:

- 1 In een verhalende tekst treft men twee soorten woordvoerders aan, één die geen functie vervult in de geschiedenis, en één die dat wel doet. (N.B. Ook als de verteller en acteur dezelfde persoon zijn zoals bij ik-verhalen, is er dat verschil. De verteller is dan die persoon op een ander moment, in een andere situatie, dan wanneer hij de gebeurtenissen meemaakt.)
- 2 In een verhalende tekst zijn drie aspecten te onderscheiden: de tekst, het verhaal, de geschiedenis. Alle drie de lagen zijn beschrijfbaar.
- 3 Datgene waar een verhalende tekst over gaat, de 'inhoud', is een serie met elkaar samenhangende gebeurtenissen die worden veroorzaakt of ondergaan door acteurs. (23)

Ik zal beginnen bij het eerste kenmerk. Er moeten twee woordvoerders zijn, één die een functie vervult in de geschiedenis en één die dat niet doet. De woordvoerder die een functie vervult in de geschiedenis is uiteraard Alice, maar de speler krijgt meerdere visies mee van andere personages. Er is sprake van een externe verteller. Deze kan vergeleken worden met de beeldverteller uit de filmnarratologie, maar daar zal ik later op terugkomen. Verder zijn er de drie aspecten; tekst, verhaal en geschiedenis. Bal onderscheidt de lagen geschiedenis en verhaal als volgt:

Gebeurtenissen, acteurs, tijd en plaats vormen samen het materiaal van de geschiedenis. Om de onderdelen van deze laag te onderscheiden van die van de andere lagen, zal ik ze hier steeds aangeven met de term elementen. Deze elementen worden op een bepaalde wijze geordend tot verhaal. [...] Die ordening valt uiteen in verschillende bewerkingen. [...]

De hier beschreven ordeningsprincipes hebben een hypothetische status.

- 1 De gebeurtenissen worden gerangschikt in een volgorde, die kan verschillen van de chronologische volgorde.

2 De tijdsduur die gewijd wordt aan de verschillende elementen wordt vastgesteld ten opzichte van de tijdsduur die ze in de geschiedenis innemen.

3 De acteurs worden voorzien van distinctieve kenmerken. Ze worden zo geïndividualiseerd en veranderd in personages.

4 De plaatsen waar de gebeurtenissen zich afspelen krijgen distinctieve kenmerken en worden veranderd in specifieke ruimten.

5 Naast de noodzakelijke relaties tussen acteurs, gebeurtenissen, plaatsen,] en tijdsduur, die al in de laag van de geschiedenis beschrijfbaar waren, worden andere facultatieve relaties aangelegd tussen de verschillende elementen, b.v. Symbolische en verwijzende relaties

6 Er wordt een keuze gemaakt tussen de verschillende 'gezichtspunten' van waaruit de elementen gepresenteerd kunnen worden. (20-22)

De geschiedenis en het verhaal verschillen van elkaar in *Alice: Madness Returns*. Omdat dit verhaal is opgebouwd als een detective, zijn er in principe twee geschiedenissen: die van Alice die de waarheid zoekt en die van de brand. De geschiedenis van Alice die de waarheid zoekt bestaat uit twee geschiedenissen, namelijk de geschiedenis die daadwerkelijk plaatsvindt en de geschiedenis in haar hoofd. Tot slot heeft Bal het vereiste dat er een inhoud van het verhaal is. Ze geeft een duidelijke beschrijving over hoe je zo'n verhalende tekst kunt lezen:

Binnen het bestek van dit boek is een *tekst* een als eindig, gestructureerd gezien geheel van taaltekens. Een *verhalende tekst* is een tekst waarin een instantie een verhaal vertelt. Een *verhaal* is een op een bepaalde wijze gepresenteerde geschiedenis. Een *geschiedenis* is een serie logisch en chronologisch aan elkaar verbonden gebeurtenissen, die worden veroorzaakt of ondergaan door 'acteurs'. Een *gebeurtenis* is de overgang van een toestand naar een andere toestand. *Acteurs* zijn instanties die handelingen verrichten. Ze zijn niet noodzakelijk menselijk. *Handelen* is een gebeurtenis veroorzaken. (18)

Ik heb al beargumenteerd dat er in *Alice: Madness Returns* een verhaal en een geschiedenis zit. Het meest problematische aan een videospel is bewijzen dat het een tekst is. Dit is afhankelijk van hoe breed je het begrip tekst neemt. Dit kunnen taaltekens zijn. Deze komen voor in *Alice: Madness Returns*, maar dat is vooral als ondertitel of in het menu. De taaltekens zijn vaak non-diëgetisch. Bal legt de nadruk op taalteksten, maar ze laat zelf zien dat strips, met beeld, ook als tekst kunnen worden gezien. Peter Verstraten trekt het begrip nog breder in *Handboek Filmnarratologie*. Hierin laat hij zien dat ook beeld en geluid kunnen worden gezien als tekst. Hij breidt de theorie van de narratologie uit naar cinema en gebruikt hierbij begrippen die op videospellen van toepassing zijn. Dit komt doordat cinema qua medium dicht in de buurt komt van het medium videospellen. Er is, naast de formele parallel, een historische parrallel tussen de twee media. Beide zijn ontstaan als attractie. In cinema waren dit de eerste films, bij spellen was dit *Pong*, een arcade spel van Atari uit 1971. Dit spel, dat speelde als een tennisspel en de naam ontleent aan pingpong, was erg populair doordat het nieuwe mogelijkheden bood. Bij de cinema of attractions was het niet belangrijk wat er gezien werd, omdat de nadruk werd gelegd op dát er iets te zien was. Bij *Pong* lag de nadruk op dat er iets gedaan kon worden. Niemand hield zich in het begon bezig met de narratieve functie van videospellen, omdat men meer onder de indruk was van de mogelijkheid om door middel van technologie een speelbaar spel te produceren. Formeel gezien zou narrativiteit cinema toch zijn aangeboren, omdat een film in wezen bestaat uit passerende tijd. Dit kan ook over videogames worden gezegd. Videogames draaien om gebeurtenissen, zonder gebeurtenissen zou een videospel namelijk niet speelbaar zijn. Een actor,

bestuurd door de speler, zet een gebeurtenis in gang die invloed heeft op het verhaal. In *Alice: Madness Returns* is die avatar/ actor Alice. Op het moment dat de speler Alice niet bestuurt, zullen er geen gebeurtenissen plaatsvinden. Dit komt doordat de gebeurtenissen, zelfs als het cinematics zijn, getriggerd worden door input van de speler. Toch speelt het spel *Alice: Madness Returns* heel erg met dit idee. Op het moment dat Alice uit Wonderland terugkomt in Londen, zijn er dingen veranderd. Er hebben gebeurtenissen plaatsgevonden die Alice in gang heeft gezet, waar de speler geen invloed op heeft gehad. Een voorbeeld hiervan is in hoofdstuk 4, als Alice blijkbaar op straat heeft staan schreeuwen, wat de speler nooit heeft gezien. Hij ziet wel de gevolgen hiervan, namelijk dat Alice in een gekkenhuis is beland en dat mensen het erover hebben.

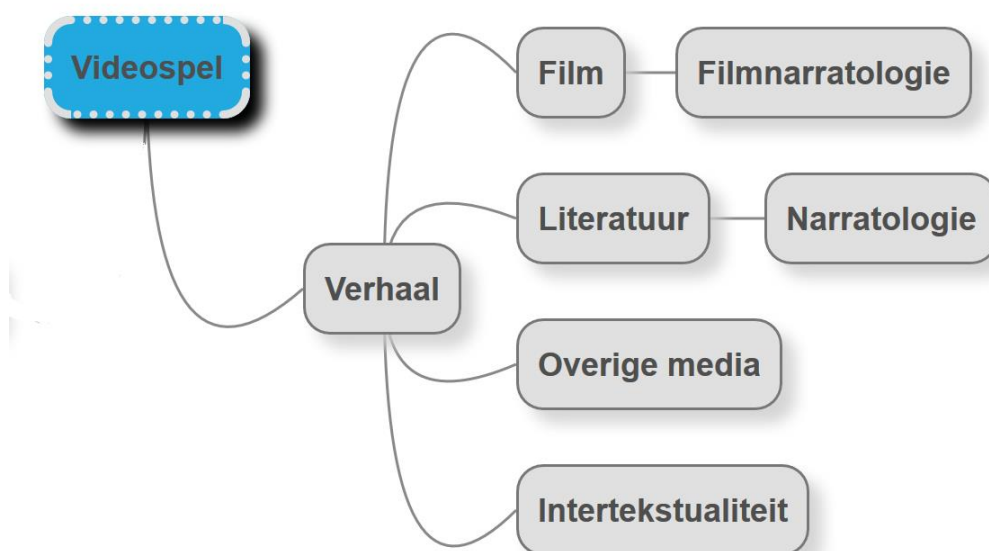
Verstraten deelt de verteller in cinema op in een beeld- en geluidsverteller. Hij zegt daarover 'Vertellen is een representatie van een (waarneembare) temporele ontwikkeling'(Verstraten, 18). Het waarneembare aspect is uiteraard van belang voor cinema, omdat het een visueel medium bij uitstek is. Waar literatuur gebruik maakt van de verbeelding van de lezer, laat cinema de kijker alles zien. Bij videospellen kun je stellen dat de speler alles kan doen. Toch kun je bij boeken waarde hechten aan dingen die er niet gezegd worden (ellipses), kun je in films betekenissen toekennen aan dingen die je niet ziet (verbanden tussen editing) en kun je bij videospellen betekenis toekennen aan dingen die je juist niet kan doen (zoals het voorbeeld uit hoofdstuk 4 dat ik net heb genoemd). Het probleem dat sommige mensen met videospellen hebben, namelijk dat videospellen geen representatie maar juist een presentatie zijn, is eenvoudig opgelost als je de speler loskoppelt van zijn avatar, net zoals je de auteur loskoppelt van de vertelinstantie. Op die manier kan een videospel nog steeds gezien worden als een hervertelling van een verhaal, waarin de avatar een rol heeft. De speler staat buiten het spel, maar kan de acties van de avatar beïnvloeden. Dit heeft wel invloed op het verhaal, maar deze invloed is indirect. De avatar is nog steeds in een andere tijd en ruimte dan de speler. Verstraten stelt verder dat tijd, ruimte en causaliteit de hoofdprincipes vormen van narratieve cinema. Tijd, ruimte en causaliteit komen uiteraard terug in videospellen. Er is een virtuele ruimte, waar de speler de avatar bestuurt die verandering in de ruimte aanbrengt. Deze actie kost tijd, zowel non-diëgetisch als diëgetisch. Als een speler in een vechtsce ne zit in *Alice: Madness Returns*, dan zal dat hem tijd kosten, maar er zal tijd voorbijgaan binnen het spel. Naast causaliteit draaien videospellen vooral om functionaliteit, omdat je dingen kunt doen.

Volgens Mieke Bal voegt filmnarratologie editing toe aan het klassieke beeld van narratologie. Dit zegt ze in het voorwoord van *Handboek Filmnarratologie*. Wanneer er verschillende sc enes zijn die op een bepaalde manier worden onderbroken is er sprake van editing. Hier kan betekenis aan worden gegeven. Een voorbeeld hiervan is een beeld van een man die ongelukkig kijkt, dat gevolgd wordt door een shot met een bord spaghetti. Hieraan kan de kijker toevoegen dat de man honger heeft. Editing komt ook voor in videospellen. Het zit in de cinematics en in de overgang van level naar level. De speler vult hierbij zelf in dat de levels aangrenzend zijn. Dit soort conventies zijn heel belangrijk bij videospellen. Een voorbeeld hiervan is het moment dat de speler Alice in een theekopje stuurt. Er komt hierna een cinematic van het theekopje dat op een lange rails naar beneden rijdt, vervolgens is er een fade-out en daarna is Alice in een ruimte waar er nog rails te zien is, waar het theekopje staat en waarbij ze zelf op een platform naast het theekopje staat. De speler vult hierbij in dat het theekopje naar die ruimte is gereisd en dat Alice vervolgens is uitgestapt.

Er is nog een ander aspect dat cinema, literatuur en videospellen gemeen hebben, namelijk het bestaan van genres. Binnen de literatuur zijn er genres, zoals non-fictie, die duidelijk minder narratief zijn dan andere genres. Verstraten ziet dit terug in cinema. Een voorbeeld dat hij hierbij noemt is de musical. Dit is een genre die nog steeds vooral is gericht op het spektakel en

minder op het verhaal. Hij stelt dat des te meer stijl of vorm er te zien is in een film, hoe minder plot of inhoud er overblijft. Wanneer de stijl de aandacht krijgt, raakt het verhaal meer uit het zicht. Dit geldt voor veel gamegenres, al is er niet specifiek aandacht voor de stijl, maar meer voor de gameplay. Een voorbeeld hiervan zijn shooters, een genre waarbij de speler mensen of wezens naar hartenlust kan neerschieten. Het achterliggende verhaal is vaak niet meer dan dat de speler goed is en de wezens slecht zijn. Een RPG oftewel een rollenspel focust juist heel erg op het vertellen van verhalen en de immersie van de speler in zijn avatar. De gameplay is vaak beperkt tot klikken en wijzen. *Alice: Madness Returns* is heel erg gefocust op het vertellen van een verhaal, maar bezit ook uitgebreide gameplay. Er zijn gevechten met wezens, maar er wordt ook veel verteld en getoond in bijvoorbeeld cinematics. Deze twee aspecten gaan samen in één game is doordat het videospel op een hele creatieve manier omgaat met zowel gameplay als verhaal. Het verhaal is ingebed in de gameplay en de gameplay is ingebed in het verhaal. Toch wordt de gameplay door narratologen nauwelijks behandeld.

Naast narratologie, zijn er natuurlijk andere theorieën waarmee cinema, literatuur en videospellen kunnen worden uitgelegd. Een voorbeeld hiervan is intertekstualiteit. Dit komt zeker terug in *Alice: Madness Returns*. De verwijzingen naar *Alice in Wonderland* en *Through the Looking Glass* van Lewis Carroll zijn ontelbaar. Er zijn vergelijkbare personages, vergelijkbare gebeurtenissen en vergelijkbare ruimtes. Toch is het verhaal in *Alice: Madness Returns* heel anders uitgelegd. Het is veel grimmiger. *Alice: Madness Returns* kan gezien worden als een vervolg op de boeken van Lewis Carroll. Dit omdat Alice in het videospel alweer een stuk ouder is dan Alice in de boeken. Eigenlijk is *Alice: Madness Returns* zelf al een vervolg op het spel *American McGee's Alice*, een videospel uit 2000. In dit spel wordt de link met de boeken van Lewis Carroll duidelijk, omdat het spel begint met een cinematic waarbij een boek dat vergelijkbaar is met het boek met de illustraties van John Tenniel te zien is. Formeel gezien maakt de intertekstualiteit deel uit van het verhaal van de beeldverteller, die het boek laat zien. De intertekstualiteit maakt deel uit van de geluidsverteller, die stukken uit het boek laat horen. Als laatste maakt de intertekstualiteit deel uit van het verhaal, omdat er in de cinematic wordt gesuggereerd dat Alice uit de boeken is opgegroeid, meer gebeurtenissen heeft meegemaakt en vervolgens de avatar is geworden uit het spel. De boeken zouden dan de voorgeschiedenis van het verhaal vormen en achtergrondinformatie bevatten over wie Alice nu is.



Figuur 1

Narratologen leggen bij het analyseren van een videospel de nadruk op het verhaal. Figuur 1 geeft weer waar ze zich mee bezighouden. Om het verhaal binnen een videospel te analyseren, maken ze gebruik van filmnarratologie, klassieke narratologie en intertekstualiteit. Ze zien invloeden van andere media terug, zoals muziek. Dit laatste is niet erg van belang voor mijn punt en ik zal er daarom niet bij stilstaan. Ik heb hiermee heb aangetoond wat de visie van de narratologen is, waar ze hun theorieën vandaan halen en hoe ze bij het bestuderen van een videospel de nadruk leggen op het verhaal.

De visie van de ludologen

Waar de narratologen de nadruk leggen op het verhaal, willen de ludologen juist de nadruk leggen op het spel. Onder leiding van Gonzola Frasca die aankwam met de term ludologie, wilden ze de tekortkomingen van een narratologische visie op videospellen blootleggen. Volgens Frasca was narratologie alleen niet genoeg om een videospel mee te analyseren. Het schoot tekort in het uitleggen van hoe een videogame in elkaar zit. Games zijn nieuwe media die heel anders in elkaar zitten dan traditionele media. Ludologen vinden de visie van de narratologen te beperkt en vaak zelfs nutteloos. Problemen die ze hebben met de vergelijking met literatuur is dat de traditionele literatuur vaak focust op de auteur en de materialiteit negeert. Bij videospellen is er vaak niet één auteur aan te duiden. In *Alice: Madness Returns* (en bij *American McGee's Alice*) is er wel een auteur aan te wijzen, maar nog steeds wordt een videospel gemaakt door een groep mensen, niet door één persoon. De materialiteit van videospellen is wel degelijk belangrijk. In het MDA model dat Marc LeBlanc presenteert in *Mechanics, Dynamics, Aesthetics* ziet hij de verhaallaag maar als een versiering voor de daadwerkelijke inhoud, namelijk de mechanics. Bij Alice zijn de Aesthetics de graphics, het verhaal en de cinematics. De graphics bestaan uit alles wat de speler op zijn beeldscherm kan zien, oftewel de interface. De Dynamics zijn de regels, namelijk de stappen die ze kan zetten en het feit dat ze kan vechten. De Mechanics bestaan uit de diepste computerlaag, die bepaalt wat de speler wel en niet kan doen binnen het spel. Manovich benoemt deze laag in *Database as a Symbolic Form*. Al deze lagen zijn onderdeel van de materialiteit van videospellen.

Ik zal beginnen met de Aesthetics. Ludologen stellen dat een verhaal in een videospel op een andere manier is gestructureerd dan bij literatuur. Zoals Manovich omschrijft in *Database as a Symbolic Form*:

Often the narrative shell of a game ("you are the specially trained commando who has just landed on a Lunar base; your task is to make your way to the headquarters occupied by the mutant base personnel...") masks a simple algorithm well-familiar to the player: kill all the enemies on the current level, while collecting all treasures it contains; go to the next level and so on until you reach the last level. Other games have different algorithms. Here is an algorithm of the legendary "Tetris": when a new block appears, rotate it in such a way so it will complete the top layer of blocks on the bottom of the screen making this layer disappear. The similarity between the actions expected from the player and computer algorithms is too uncanny to be dismissed. While computer games do not follow database logic, they appear to be ruled by another logic – that of an algorithm. They demand that a player executes an algorithm in order to win. (Manovich)

Manovich stelt dat het algoritme is wat centraal staat in een videospel en dat daar het narratief uit voortvloeit. Dit is weer vergelijkbaar met het MDA-framework van Marc LeBlanc. Eerst worden de algoritmes gemaakt, daarna wordt er, volgens Manovich en LeBlanc, pas een

verhaal aan gekoppeld. Eerst wordt er bijvoorbeeld een shooter gemaakt, daarna wordt er pas gekeken naar waarom er op die wezens geschoten wordt.

Alice: Madness Returns laat zien dat er met verschillende algoritmes samen een compleet verhaal kan worden gemaakt. Er zijn elementen van een vechtspel, waarbij je de vijanden van Alice moet verslaan; er zijn elementen van een platformer, waarbij Alice van platform naar platform moet springen om verder te komen en er zijn nog meer elementen. Dit alles komt samen in de paraplu van het verhaal, namelijk Alice die vooruit wil, moet springen over platforms en wordt tegengehouden door vijanden. Dit zorgt ervoor dat één doel meerdere spelelementen kan bevatten. Het algoritme is wel degelijk belangrijk, maar het verhaal geeft het algoritme betekenis. Alice Hanton stelt in *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens* “Digital games cannot be defined through algorithm alone. Game processes, tasks, and stories all rely on the interaction of logical processes with structured collections of data – that is, with databases.”(69). In plaats van een narratief, zou een game gebaseerd zijn op een lijst van afzonderlijk geordende feiten, oftewel een database. Manovich zegt hierover het volgende:

As a cultural form, database represents the world as a list of items and it refuses to order this list. In contrast, a narrative creates a cause-and-effect trajectory of seemingly unordered items (events). Therefore, database and narrative are natural enemies. Competing for the same territory of human culture, each claims an exclusive right to make meaning out of the world. (Manovich)

Manovich zet hierin database en narratief lijnrecht tegenover elkaar. Dit hoeft niet per sé waar te zijn. Een database is namelijk een geordende lijst van feiten. Op het moment dat deze feiten op een chronologische wijze worden geordend, vormen ze de basis van een geschiedenis. Deze geschiedenis kan door de vertelinstantie worden gerepresenteerd als een verhaal. Een database is een andere ordening van de geschiedenis en een ordening van alle losse ruimten, tijd en actors. In een narratief worden deze losse elementen aan elkaar geregen aan de hand van causale, temporele of spatiale verbanden. In een database worden de elementen apart gehouden en geordend. Een database kan omgezet worden in een verhaal, op het moment dat er verbanden worden gemaakt. Dit is precies wat er gebeurt zodra een speler het spel betreedt en de avatar ertoe zet om gebeurtenissen in gang te zetten. Zo wordt een videospel, dat los een collectie van data is, omgezet in een narratief object. De speler ziet cinematics, legt verbanden tussen verschillende ruimtes en zet de speler aan tot gebeurtenissen. Het videospel *Alice: Madness Returns* is als programma een verzameling van filmpjes, beelden, personages en tekst. Op het moment dat een speler het spel speelt, laat hij Alice veranderingen aanbrengen die waarneembare gevolgen hebben. Een goed voorbeeld hiervan is de oriental grove. Alleenstaand is het een ruimte met stenen, Chinese tekens en water, maar als de speler dit ziet, zal hij de link leggen met het oriëntalisme.

Nu zal ik verder gaan naar de dynamics. Dit is misschien wel het belangrijkste punt van de ludologen. Een videospel bestaat namelijk uit spelelementen, oftewel acties die de speler kan uitvoeren, via de avatar, binnen het spel. Voordat ik formeel kan gaan kijken naar wat de dynamics precies zijn, is het handig om eerst te kijken waar de dynamics uit voortkomen. Het zijn namelijk spelelementen, maar er bestaat een heel debat rondom wat een spel nou precies is. De ludologen beargumenteren dat videospellen meer zijn dan een narratief en dat er vooral gekeken moet worden naar de essentie van videospellen zelf en minder naar de technieken die videospellen ontleen aan andere media. Deze kijk op het medium zelf heeft veel weg van de visie op mediums specificiteit die Greenburg het modernisme toeschrijft in zijn stuk *Towards a Newer Laocoon*. Om hier meer over te begrijpen, zal ik kijken waar het medium videospellen uit is ontstaan en vervolgens naar wat het inhoudt. Eerst zal ik een paar dingen noemen die door

ludologen worden gezegd die door Henry Jenkins zijn verzameld in *Game design as narrative structure*:

"Interactivity is almost the opposite of narrative; narrative flows under the direction of the author, while interactivity depends on the player for motive power"

Ernest Adams

"There is a direct, immediate conflict between the demands of a story and the demands of a game. Divergence from a story's path is likely to make for a less satisfying story; restricting a player's freedom of action is likely to make for a less satisfying game."

Greg Costikyan

"Computer games are not narratives....Rather the narrative tends to be isolated from or even work against the computer-game-ness of the game."

Jesper Juul

"Outside academic theory people are usually excellent at making distinctions between narrative, drama and games. If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories."

Markku Eskelinen (Jenkins, 1)

De ludologen zetten hierin duidelijk de gameplay (een onderdeel van de dynamics) tegenover narrativiteit. Maar wat is die gameplay nou precies? Videospellen grijpen terug naar conventies die zijn ontstaan in wat Caillois (te lezen in Katie Salen en Eric Zimmerman's *The Game Design Reader*) *paida* en *ludus* noemt, wat vaak wordt vertaald naar *play* en *game*. Omdat dit vertaald naar het Nederlands allebei spel oplevert, zal ik de Engelse termen aanhouden. *Play* wordt vaak gezien als iets wat een vrije activiteit is, dat apart staat van de werkelijkheid en dat een *state-of-mind* is, oftewel een andere manier van denken. Een goed voorbeeld hiervan is het spel 'De vloer is lava', waarbij je niet op de grond mag gaan staan, terwijl er buiten de spelwereld geen echte reden is om de vloer te vermijden. Zoals Sutton-Smith laat zien in zijn *The Ambiguity of Play*, is *play* iets dat niet alleen voor mensen geldt. Dieren kunnen namelijk *make-believe* spellen spelen, zoals stoeien zonder elkaar daadwerkelijk pijn te doen. Gregory Bateson (te vinden bij Gonzola Frasca's *Play the message*), die aantoonde dat apen kunnen spelen, spreekt bij *play* van metacommunicatie. Symbolen, zoals zacht bijten, verwijzen naar andere gebeurtenissen, zoals hard bijten, die niet echt plaatsvinden. Bateson ziet *play* als een *state of mind*, je kiest er namelijk voor om tekens anders te interpreteren dan dat je normaal zou doen. Waar iedereen het enigszins over eens is, is dat *play* zich afspeelt in een tijd en ruimte (wat ook in het hoofd van de speler kan zijn), die losstaat van de tijd en ruimte waar de speler zich bevindt. Er is daardoor sprake van een diëgetische ruimte. Deze ruimte heeft vaak wel invloed op de non-diëgetische wereld, omdat de speler zich in die wereld bevindt en de acties die hij onderneemt, vinden plaats in die wereld. Er zijn bij *play* vaak regels over wat er wel en niet mag en de speler kan binnen die regels de diegetische ruimte veranderen. Een voorbeeld hiervan is het spel hinkelen, waarbij de spelers de ruimte veranderen door middel van stoepkrijt. Vervolgens kunnen ze zich op een bepaalde manier binnen die ruimte verplaatsen. Al bij al heeft *play* een eigen tijd, een eigen ruimte en er zijn gebeurtenissen. Dit vormt al een goede basis voor een geschiedenis, één van de belangrijke aspecten van een verhalende tekst. Aspecten die bij *Alice: Madness Returns* zijn overgenomen uit *play* zijn de eigen tijd en ruimte, al is het bij videospellen altijd een virtuele ruimte. Er zijn gebeurtenissen, maar de speler kan niet direct de ruimte

veranderen. Hij doet dit door middel van zijn avatar, Alice. Een ander aspect dat is overgenomen is de state-of-mind. Op het moment dat de speler *Alice: Madness Returns* speelt, zal hij anders oordelen over het feit dat Alice wezens vermoordt dan dat de speler in de non-diëgetische wereld zou doen.

Volgens Gonzola Frasca in *Play the message* is het grote verschil tussen play en game dat er bij games meer regels zijn. Waar play meer richting de anarchie gaat, maar nog wel regels nodig heeft, gaan games meer richting een georganiseerde structuur, waar juist de vrijheid van de speler door wordt beperkt. Des te meer regels er zijn, des te minder de speler kan bepalen en des te minder regels er zijn, des te meer de speler zelf moet uitzoeken. Games, en zeker videogames, beperken de speler in wat er mogelijk is, maar videospellen zullen altijd proberen om een illusie van vrijheid te creëren. Hij noemt vier soorten regels: model rules (wat de speler kan doen), grade rules (wat de speler zou moeten doen), goal rules (wat de speler moet doen om het spel te winnen) en metarules (wat de speler buiten het spel kan doen). Hij hecht hier een waardeoordeel aan, omdat er dingen zijn die je wel en niet kan doen. Een goed voorbeeld hiervan is een spel dat hij zelf heeft gemaakt, namelijk September 12. De titel verwijst naar 11 september, een datum die weer verwijst naar terrorisme. De design van de game verwijst naar een oosterse stad en het doel van het spel is om de terroristen uit te schakelen. De enige optie die je hebt is wel of niet te schieten. Het probleem is dat als je schiet, raak je onschuldige mensen en op die manier ontstaan er juist meer terroristen. De enige manier om het spel te winnen, is door niks te doen. In *Alice: Madness Returns* kun je veel waarde hechten aan wat je wel en niet kunt doen. In Wonderland zijn er ontzettend veel opties, Alice kan springen, vechten, kleiner worden, in vlinders veranderen, etc. Dit staat in groot contrast met de opties die je hebt in Londen, hier kun je Alice alleen maar door laten lopen.

De visie van Frasca is vergelijkbaar met de visie van Salen en Zimmerman in *The Game Design Reader*, die vanuit een ideologisch oogpunt videospellen vergelijken met een vertoog, omdat het vaste regels heeft waar de speler zich aan moet houden. Ze noemen een videospel een ideologisch systeem, omdat het de waarden van de maatschappij waarin het wordt gespeeld reflecteert. Dit zou je kunnen zeggen over *Alice: Madness Returns*. Het speelt zich af in de tijd dat men nog akelige technieken gebruikten om 'gekke' mensen te genezen. Deze technieken worden in *Alice: Madness Returns* afgeschilderd als een gruwelijke marteling, omdat dat is hoe men er nu over denkt. Een videospel kan een ideologie hebben en daardoor ook ideologiekritiek geven. Dit is, naast narratologie, een methode die wordt gebruikt om literatuur te analyseren. Videospellen hebben meer met literatuur gemeen dan ludologen denken.

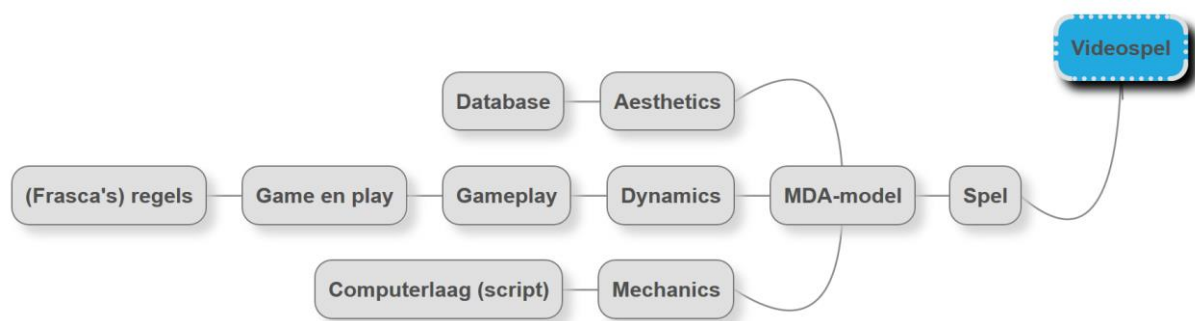
Omdat bij games de regels vaak veel duidelijker zijn dan bij play, is er bijna altijd een doel, of een winconditie. Dit doel is wat de speler moet bereiken om het spel te winnen, of in ieder geval om niet te verliezen. Het doel kan in het spel zelf liggen, zoals bij schaken, wanneer je gewonnen hebt als je de tegenpartij schaakmat hebt gezet. Het doel kan een afspraak zijn die de speler maakt met medespelers of zichzelf. Een voorbeeld hiervan is tikkertje, een spel dat in principe eeuwig door zou kunnen gaan. Een goed voorbeeld van een videospel waarbij de speler zijn eigen doel bepaalt is *Minecraft*. Hier kan de speler alles bouwen en hij is afhankelijk van de doelen die hij zichzelf stelt. Het doel van *Alice: Madness Returns* is vrij makkelijk: de speler moet het spel uitspelen en kan er zo achter komen wie er verantwoordelijk is voor de brand en daar wraak op nemen. Toch kan de speler in dit spel zichzelf doelen stellen, door bijvoorbeeld het spel te spelen op het moeilijkste niveau zonder dood te gaan, of om alle verzamelbare items te verzamelen. Videospellen hebben meer gemeen met games dan met play, omdat er altijd wel een doel is of te verzinnen is. Er zitten veel meer regels aan videospellen. Videogames zijn in principe zeer gereguleerde games, omdat ze zich virtueel afspelen. Zowel de speler als de maker van het spel is afhankelijk van een computer en daardoor van codes. Hierdoor worden de opties

van de speler beperkt en wordt het makkelijker voor de designer om de speler te laten doen wat hij wil. Een videospel heeft een vaste gameplay, de acties die je kunt uitvoeren zijn maar beperkt en er zijn weinig manieren om het spel te winnen. Uit dit alles blijkt dat er bij videospellen tijd, ruimte, gebeurtenissen, actors en doelen zijn. Dit zorgt ervoor dat videospellen van nature ontzettend veel narratieve potentie hebben.

De grootste kracht van *Alice: Madness Returns* is naar mijn mening dat het videospel laat zien dat de gameplay het narratief kan ondersteunen, of juist vormen. De gameplay ondersteunt het narratief door een aantal handelingen die de speler kan doen te koppelen aan de handelingen die Alice verricht in de boeken. Zo kan ze kleiner worden, waardoor ze andere dingen kan doen dan wanneer ze een normale grootte heeft. Dit verwijst naar het drankje dat Alice drinkt in *Alice in Wonderland* waardoor ze kleiner wordt. Er is een stuk waarin Alice juist groter is nadat ze taart heeft gegeten. Hier kan ze andere dingen dan wanneer ze een normale lengte heeft. Dit verwijst weer naar de taart die Alice eet in de boeken. Een ander voorbeeld zijn de waterpijpen die ervoor zorgen dat platformen omhoog gaan. Deze waterpijpen komen voor in de boeken en verwijzen naar de Caterpillar, een personage in zowel de boeken als in het videospel. Een doel in hoofdstuk drie, namelijk het vinden van het konijn, verwijst naar een personage in de boeken. De gameplay vormt het narratief. Dit doordat er verandering plaatsvindt in wat je als speler kunt doen. Deze verandering heeft effect op de door Frasca genoemde model rules (wat je als speler kan doen) en de metarules (wat je als speler buiten het spel kunt doen). De twee ruimtes waarin het videospel zich afspeelt, zijn de wereld waarin Alice zich bevindt en de wereld in haar hoofd, genaamd Wonderland. In Wonderland kan de speler Alice ontzettend veel laten doen, terwijl je in de wereld waarin Alice zich bevindt als speler maar één ding kunt doen, namelijk lopen. Dit is de enige manier om progressie te krijgen. Volgens de metarules zijn er twee opties, lopen of niet lopen, maar er is maar één optie die je verder brengt in het spel. Dit contrast is metaforisch: Alice is vrij in haar hoofd, maar gevangen in de maatschappij. Het contrast is letterlijk als Alice vastzit in een dwangbuis. Deze verandering in gameplay werkt narratief, omdat het om een verandering gaat die Alice echt meemaakt. Het geeft de speler een gevoel van machteloosheid, in een medium dat erom bekend staat de speler zoveel mogelijk vrijheid te willen geven. Zo bevordert de gameplay de immersie. Deze manier van omgang met gameplay geeft achtergrondinformatie over het personage Alice en welke fantasieën ze heeft. Het videospel maakt je bewust van het feit dat je als speler geen volledige controle hebt over het spel en dat je afhankelijk bent van wat het spel je toelaat. Het hoofdpersonage kan haar eigen acties ondernemen terwijl je als speler machteloos in haar hoofd vastzit.

Als laatste zijn er de mechanics, waar de computerlaag onder valt. Deze laag is allesbepalend voor wat de speler wel en niet kan doen. Het vormt het kader waarin de speler het spel kan spelen. De model en de metarules worden hierin vastgezet. Deze laag is moeilijk te koppelen aan het verhaal van een spel, maar deze laag wordt niet gezien door de speler. Het vormt de basis van het spel en is onderdeel van de materialiteit waar ludologen de nadruk op willen leggen. In deze laag worden de wincondities vastgelegd, oftewel wat je als speler moet doen om het spel uit te spelen. Deze wincondities en de regels moeten wel worden gecommuniceerd naar de speler toe, anders weet deze niet hoe hij het spel moet spelen. Hiervoor zijn weer verhaalelementen nodig. Wat er valt te zien en te horen, is vaak net zo belangrijk als het verhaal, zolang de speler er maar op weet te reageren. Een voorbeeld hiervan zijn de varkenssnuiten in *Alice: Madness Returns*. Als deze snuiten in de buurt zijn, zal de speler een specifiek geluid horen, zodat hij weet dat hij ernaar op zoek moet gaan. Op het moment dat hij peper naar deze snuit schiet, zal er een geheim onthuld worden. Dit is niet van belang voor het verhaal, maar is wel een belangrijk aspect van de mechanics en daardoor van de ervaring die de speler heeft. Je kan ze namelijk allemaal verzamelen en dat kan een uitdaging zijn die de speler aanneemt. Een ander belangrijk onderdeel van de mechanics is de avatar, het personage in het videospel waarop de speler

invloed kan uitoefenen. Een verhaal heeft vaak een hoofdpersonage nodig, of, zoals Lessing het stelt in *Laokoon*, “On the other hand, actions cannot exist by themselves, they must depend on certain beings. So far, therefore, as these beings are bodies, or are regarded as such, poetry paints bodies, but only indicatively, by means of actions.” (Lessing, 90). Dit hoofdpersonage is in videospellen de avatar en wordt geprogrammeerd in de mechanics. Ik heb al eerder gezegd dat er bij videogames sprake is van een scheiding tussen speler en avatar, maar voor veel mensen blijft dit problematisch. *Alice: Madness Returns* heeft hiermee gespeeld door de gebeurtenissen te laten zien door middel van flashbacks en cinematics. De makers van het spel hebben ervoor gekozen om niet alle gebeurtenissen te laten zien. Veel gebeurtenissen worden door een personage binnen het verhaal naverteld. De acties die de speler Alice laat doen spelen zich voornamelijk in haar hoofd af en hebben geen invloed op de verhaallijn in Londen. De ellipsen in die verhaallijn worden opgevuld door gameplay, maar Alice voert onafhankelijk van de speler haar eigen acties uit.



Figuur 2

Figuur 2 geeft weer waar de ludologen zich vooral mee bezighouden, namelijk het bestuderen van de spelelementen van een videospel. Het bijzondere aan *Alice: Madness Returns* is dat er zowel in de aesthetics als in de dynamics en zelfs in de mechanics verhaalelementen zitten. Het feit bijvoorbeeld, dat de speler op sommige momenten (in Wonderland) heel veel acties kan ondernemen, terwijl hij in Londen vaak alleen maar rechtdoor kan lopen, getuigt van een creatieve invulling van zowel de dynamics als de mechanics. De ludologen zijn het er over eens dat niet alleen het verhaal, maar ook de vorm van vertellen belangrijk is. Als laatste punt tegen de narratologen hebben de ludologen dat een game vaak veel meer is dan een verhaal dat wordt verteld en sommige games hebben niet eens een verhaal. In zulke gevallen zien ludologen het nut niet in van het toepassen van narratologie. In *Alice: Madness Returns* zitten stukken waar geen logisch verhaalaspect aan gekoppeld kan worden. Een voorbeeld hiervan zijn de Radulakamers, waar Alice met willekeurige vijanden vecht om meer rozen en daardoor meer gezondheid te krijgen. Uiteindelijk is het grote verschil tussen ludologen en narratologen dat narratologen de nadruk leggen op het verhaal, waar de ludologen de nadruk leggen op het spel.

Het gebied tussen de twee visies

In de vorige hoofdstukken heb ik laten zien hoe de ludologen het spel zien als belangrijkste element van een videospel en hoe de narratologen het verhaal zien als de leidende factor. In dit hoofdstuk zal ik bespreken hoe ze beide gelijk hebben en dat het er meer om gaat te specificeren hoe de twee zich tot elkaar verhouden. Om dit te illustreren, zal ik drie verschillende scènes gebruiken. De drie scènes die ik wil gebruiken zijn de introductiescène van *American McGee's Alice* (dit omdat het de toon zet voor dat videospel én het vervolg, namelijk *Alice: Madness*

Returns), de beginscène van hoofdstuk 3, The Oriental Grove, van *Alice: Madness Returns* en uit hetzelfde hoofdstuk ook 'Mysterious East', een stuk halverwege hetzelfde hoofdstuk.

Als eerste wil ik gaan kijken naar de introductiescène van *American McGee's Alice*. Dit stuk vormt het begin van het gehele spel, dat als object het begin vormt voor *Alice: Madness Returns*. Het is een essentieel stuk, waarin veel informatie moet worden gegeven. De speler ziet deze scène nog voordat er interactie mogelijk is. Het stuk moet dienen als aansporing voor de speler, maar het moet de toon van het spel bepalen. Aangezien het een stuk is waar geen gameplay mogelijk is, kan het verhaal gezien worden als dominante structuur. Het spel is op dit moment ondergeschikt aan het verhaal, al beïnvloedt de computerlaag nog steeds de aesthetics en is alles wat getoond wordt onderdeel van het gehele spelobject. Om deze scène te analyseren, zal ik gebruik maken van zowel de klassieke theorie van de narratologie als de filmnarratologie, omdat er zowel dingen getoond worden als dat er een verhaal wordt verteld.

Er worden een aantal dingen getoond. De speler ziet op het beeldniveau via draaiende camerabewegingen een kamer met verschillende objecten. Er zijn twee foto's, waarop mensen te zien zijn. Op één van die foto's wordt ingezoomd, namelijk de foto waarop een meisje en twee oudere mensen staan. Door middel van interpretatie zal de speler ervan uitgaan dat de twee oudere mensen de ouders van het meisje zijn. Verder is er een zakhorloge te zien. Op het geluidsniveau is er muziek te horen en net voordat het zakhorloge in beeld komt is er getik te horen. Vervolgens komt er via editing een overgang die de kijker kan interpreteren een overgang in de tijd, waardoor de tijd nu gelijk is aan de tijd waarin de foto is gemaakt. Er is nu een meisje te zien dat op het meisje op de foto lijkt. Ze ligt op bed met een knuffel in haar hand en een boek naast haar. Door middel van meer draaiende camerabewegingen krijgt de speler het boek te zien. Op het geluidsniveau is een stem te horen, die zegt dat iemand wakker moet worden. Aangezien het meisje slaapt, is het logisch om aan te nemen dat zij de aangesprokene van deze tekst is. De spreker komt niet in beeld. Vervolgens zijn er meer stemmen te horen en ziet de kijker dat het boek lijkt op de boeken van Lewis Carroll. De gesproken tekst 'Why is a raven like a writing desk' verwijst naar een raadsel uit *Alice in Wonderland*. Dit suggereert dat de tekst wordt uitgesproken door iemand uit het boek. Er is duidelijk sprake van intertekstualiteit, doordat er vrijwel letterlijk naar een bestaand boek wordt verwezen. Dan is er een fade-out en is de kamer met de foto's weer te zien. Er komt een nieuw personage in beeld, namelijk de zwarte kat. Deze kat gooit een aantal boeken om, waardoor er in een kettingreactie een brand ontstaat. Het boek komt weer in beeld, waarin staat 'Wake up, Alice!'. Dit wordt letterlijk geroepen. De speler weet nu dat het spel afwijkt van de boeken, maar dat het spel wel verder bouwt op de personages uit de boeken.

Er wordt in deze scène nog veel meer getoond en is er meer te horen, maar ik wil voor nu de filmnarratologie gebruiken om naar de scène te kijken. Het is voor de speler namelijk al snel duidelijk dat de getoonde gebeurtenis misschien wel op chronologische volgorde worden getoond, maar het zijn meer kleine stukjes die door middel van editing aan elkaar worden geplakt. De geschiedenis verschilt nadrukkelijk van het verhaal. Er is sprake van veel ellipsen en de speler staat voor twee keuzes: of de gebeurtenissen vinden chronologisch plaats en de belangrijkste gebeurtenissen zijn door middel van editing aan elkaar geregen, of de gebeurtenissen spelen zich af in het hoofd van de opgegroeide Alice, die zich herinnert wat er allemaal heeft plaatsgevonden. Dit laatste heeft binnen het videospel veel meer geloofwaardigheid, omdat je je als speler veel in het hoofd van Alice bevindt. Het zou verklaren waarom er foto's te zien zijn van gebeurtenissen die op geluidsniveau plaatsvinden. Een foto suggereert uiteraard dat iets al heeft plaatsgevonden, omdat het een momentopname is van een moment dat voorbij is. De gebeurtenissen in het verhaal zijn dan dat er een meisje is dat op de foto gaat met haar ouders en zus, dat de foto wordt gemaakt, dat er een brand ontstaat waar

foto's worden gemaakt, dat het meisje ontsnapt, dat het oudere meisje wakker is en terugdenkt aan de gebeurtenissen en dat het oudere meisje in Wonderland valt. De plaatsen waar deze gebeurtenissen zich afspelen is in het huis van het kleine meisje, in de kamer van het oudere meisje en in Wonderland. Als je ervan uitgaat dat alle gebeurtenissen zich in het hoofd van Alice afspelen, is de ruimte enkel de kamer van het oudere meisje. De tijd is dan rond de 10 jaar of een dag, afhankelijk van hoelang het duurt om alles te herinneren.

Er wordt hier duidelijk een verhaal verteld, waar de speler door middel van interpretatie vorm aan moet geven. Toch is deze scène onderdeel van een heel spel, waarin interactiviteit centraal staat. De speler is vooral een voyeur tijdens deze cinematic. Het verhaal is dominant in deze scène en een (film-)narratologische kijk op deze scène is heel vruchtbaar. Een ludologische kijk, daarentegen, zal maar weinig opleveren. Het verhaal is hier dominant en vormt een kader waarin het spel mogelijk wordt gemaakt. De narratologen hebben met een narratologische visie dan een voordeel in deze scène.

De tweede scène, de introductiescène van The Oriental Grove in *Alice: Madness Returns* is een veel complexere scène. Het doel van deze scène is gegeven in een andere cinematic, Alice moet namelijk haar knuffelkonijn zien te vinden. Dergelijke doelen in een spel zijn een typisch ludologisch aspect, er moet namelijk een winconditie zijn, anders zou een spel niet uit te spelen zijn. Toch is dit doel vaak onderbouwd aan de hand van narratieve elementen, want er is een reden dat een bepaald doel moet worden bereikt. Het doel voor het gehele spel is het achterhalen van de waarheid achter de brand. Dit wordt narratief verantwoord doordat de acteur Alice zelf aanwezig is geweest bij de brand, mensen heeft verloren en is vergeten wat de oorzaak ervan was. De ludologische winconditie heeft een narratologische tegenpool. Hetzelfde geldt voor het zoeken naar haar konijn. Het is een object dat dierbaar is voor Alice, iets wat de speler heeft gezien in meerdere cinematics, waaruit blijkt dat ze het is kwijtgeraakt. Er zijn meerdere gebeurtenissen die hebben plaatsgevonden die ervoor hebben gezorgd dat er een winconditie is ontstaan. Deze scène speelt zich vooral af in het raakvlak tussen een ludologisch en een narratologisch perspectief. De ruimte in deze scène is veranderlijk, met altijd Alice als het middelpunt. De speler kan ervoor kiezen om de weg over te lopen en zo de ruimte te laten verplaatsen. Dit lopen is een gebeurtenis waar de speler direct invloed op kan uitoefenen. Toch is de ruimte niet oneindig. De speler kan maar een aantal kanten oplopen en vaak zijn er muren die letterlijk de weg versperren.

Om de volgende gebeurtenis tot stand te laten komen, moet de speler aan een conditie voldoen, namelijk de weg helemaal uitlopen. Dit is een model rule, genoemd door Frasca, oftewel de actie die de speler moet doen om verder te kunnen komen in het spel. De speler kan ervoor kiezen om niks te doen, of om rondjes te blijven lopen. Dit zijn de metarules, oftewel alles wat de speler kan doen, ongeacht of hij hier het spel verder kan brengen. Het verschil tussen de metarules en de modelrules volgen is of je als speler wel of niet progressie wil. Hoewel de meta- en modelrules uitsluitend ludologisch van aard zijn, is deze progressie (die gezien kan worden als een mini-winconditie) is weer narratologisch van aard, omdat het verhaal verder gaat als er progressie plaatsvindt, dit kan door toevoeging van een nieuwe plaats, een gesprek met een ander personage of het verkrijgen van een nieuw doel.

Een voorbeeld van die progressie is als de speler de weg heeft uitgelopen en er een cinematic komt waarin Alice bij het huis van Mr. Radcliffe aankomt, aanbelt en naar binnen gaat. Er zijn verschillende gebeurtenissen, namelijk de gebeurtenissen die automatisch plaatsvinden als er een winconditie is geweest en gebeurtenissen die de speler moet uitvoeren. Beide soorten gebeurtenissen hebben zowel een ludologisch als een narratologisch aspect. Gedurende de gebeurtenissen is er sprake van interpretatie. Als de speler Alice laat rondlopen door het huis,

hoort hij of zij het tikken van een klok op de begane grond. Dit tikken is hetzelfde geluid als de clockwork bomb, een ludologisch object dat dienst doet als wapen en eruit ziet als een konijn. Dat de speler dit tikken als zodanig herkent en de link legt met het konijn dat gevonden moet worden, is een interpretatief aspect. De clockwork bomb is een goed voorbeeld van een ludologisch object, omdat je er als speler dingen mee kunt doen, namelijk vijanden aanvallen. Toch heeft dit object een narratieve verwijzing, het is namelijk het konijn dat Alice bij zich draagt. Het spel kan dit makkelijk doen, omdat het verhaal is opgedeeld in meerdere ruimtes, namelijk de ruimte waarin Alice zich bevindt en de ruimte in Alice's hoofd. Alles in het hoofd van Alice, oftewel in Wonderland, heeft een connectie met iets dat ze in Londen eerder heeft gezien. De clockwork bomb is dan ook een verwijzing naar het konijn, dat ze nu zoekt.

Naast interpretatie is er gedurende de gebeurtenissen sprake van interactie. Als de speler Alice door het huis laat lopen, zijn er een aantal voorwerpen waar de speler meer informatie over kan krijgen. Door op een bepaalde knop te drukken, kan de speler ervoor kiezen om erachter te komen dat er Indiase inkt, Japanse zwaarden en Chinese vazen te vinden zijn in het huis. De speler kan ervoor kiezen om geen informatie over deze objecten te krijgen. Uiteindelijk is het de bedoeling dat de speler helemaal naar boven loopt, zodat er weer progressie komt, maar de speler kan volgens de metarules in oneindige loops blijven rondlopen zonder daar te komen. Omdat het spel niet verder kan als de speler in een loop blijft zitten, zal de speler ervoor kiezen om toch verder te lopen. De progressie vindt dan zowel plaats in het verhaal als in het spel.

Zodra Alice bovenaan het huis is gekomen, begint er weer een cinematic. In deze cinematic worden er clues gegeven over het doel van deze scène, namelijk het vinden van het konijn en het doel van het spel, namelijk achter de waarheid komen. De scène begint met het konijn dat zichtbaar is en een kleine conversatie waarin Alice Mr. Radcliffe erop aanspreekt dat hij haar knuffelkonijn heeft. Dit gesprek triggert een monoloog van Mr. Radcliffe, waarin hij zijn visie van de brand uitlegt. Interessant hieraan is dat dit monoloog in een andere tekenstijl is te zien en het lijkt er niet op dat Alice de aangesprokene is van het monoloog. Dit onder andere omdat hij aangeeft dat hij dacht dat Alice misschien verantwoordelijk was en dat hij denkt dat er iets mis is met haar. Deze monoloog heldert veel op voor de kijker. Er komt namelijk een nieuwe kijk op de gebeurtenissen. Er is een nieuwe focalisatie, één die Alice niet ziet als een betrouwbaar persoon. De kijk van Mr. Radcliffe staat nu centraal, al is hij niet aanwezig geweest bij de brand. Na de monoloog van Mr. Radcliffe komt er een laadscherm, een van nature ludologisch aspect, dat door het spel gebruikt wordt om tips te geven over hoe je vijanden moet verslaan. Nu staat er alleen geen tip, maar 'When fear comes in the door, truth flies out the window.', een zin die verwijst naar de gebeurtenissen. Deze zin breekt een conventie die het spel zelf heeft gecreëerd. Er wordt namelijk een ludologisch aspect (het laadscherm waarin tips worden gegeven over hoe je het beste vijanden kunt verslaan) gebruikt voor narratologische doeleinden. Na het laadscherm gaat de cinematic nog even verder, terwijl voorheen het laadscherm alleen werd afgesloten als de speler iets kan doen. Alice wordt wakker en vraagt zich af wat er is gebeurd. Vervolgens is de cinematic afgelopen en kan de speler Alice weer bewegen. De ruimte is veranderd, alles is vervallen en de meubels en andere objecten zijn weg. Hier kan de speler uit opmaken dat er tijd is verstreken. Als de speler naar buiten loopt, is het aan het sneeuwen en is er niemand te zien, terwijl het op de heenweg mooi weer was en er veel mensen op straat waren. Als de speler verder loopt, loopt hij langzaam aan Wonderland weer in. Deze scène heeft veel narratologische en ludologische elementen, die elkaar allemaal aanvullen. Het verhaal is ingebed in het spel en het spel is ingebed in het verhaal. Op sommige stukken is het verhaal belangrijker, zoals in de cinematic, waarbij de speler niks kon ondernemen. Soms is het spel dominant, zoals wanneer de speler in het huis kan rondlopen. Toch is er geen moment waarop het alleen het verhaal of alleen het spel is, het is altijd een combinatie van de twee, waarbij de nadruk op één

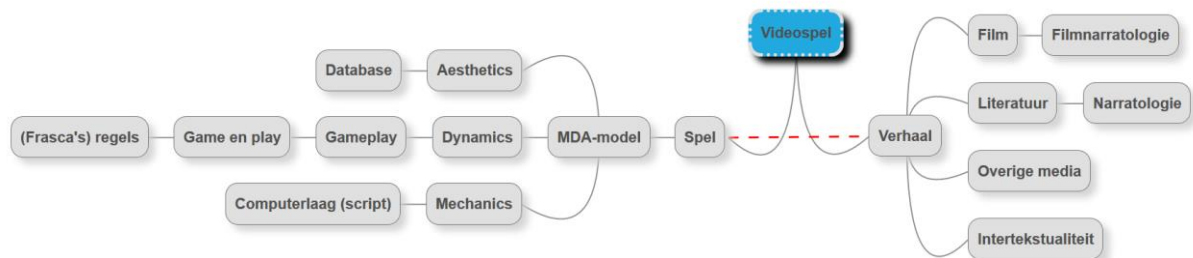
van beide ligt. Het verhaal en het spel strijden om de aandacht en er kan er maar één de winnaar zijn, al verschilt dit per moment, zelfs binnen een scène.

De laatste scène, 'Mysterious East', speelt zich af in Wonderland. Dit is een lange en ludologische scène, zonder cinematics. De speler heeft ontzettend veel vrijheid. Hij kan over platforms springen, veranderen in een vlinder, kleiner worden, focussen, lopen en vechten. Om te vechten heeft ze verschillende wapens en ze kan verschillende richtingen op gaan. Toch zijn bepaalde acties op sommige momenten meer gewenst dan andere en is er altijd een gericht waarop de speler zou moeten gaan. Hier is er een groot verschil tussen de metarules en de model rules, want de speler kan veel doen, maar om verder in het spel te komen is er vaak een gewenste actie vereist. Bij het vechten maakt het vaak niet veel uit welk wapen Alice gebruikt, maar bij het lopen is het belangrijk welke kant de speler Alice op laat lopen, omdat Alice voor progressie wel vooruit moet komen. Een voorbeeld hiervan is in het begin, als er kleine platforms zijn. Alice moet hier overheen springen om verder te komen. Als er een vijand is, heeft het vaak juist weinig zin om te springen, dan is het veel handiger om te vechten. Hierbij komt kijken dat Alice dood kan gaan als ze wordt aangevallen en niks doet om zichzelf te verdedigen. In plaats van vrijheid, is het beter om te zeggen dat er een illusie van vrijheid is. De metarules zijn groot, maar de model rules zijn vaak maar beperkt. Als Alice doodgaat, dan gaat het spel terug naar het laatste moment dat het spel is opgeslagen. De speler zal een hoop acties moeten herhalen om terug te komen bij het punt waar hij was doodgegaan. Hij moet actie ondernemen om verder te komen en om uiteindelijk de winconditie te kunnen halen. Er zijn verzamelbare objecten, dingen die de speler kan verzamelen. Deze objecten zijn bijvoorbeeld onderdeel van de interne economie, maar ze kunnen ook voor andere doeleinden te verzamelen zijn.

Al deze genoemde punten zijn ludologische aspecten van deze scène en het heeft veel zin om deze scène vanuit een ludologisch kader te bekijken. Toch zijn er hier wel degelijk narratologische elementen te vinden. Ten eerste de ruimte. Deze is ingevuld in een bepaalde stijl, namelijk een Aziatische stijl, waar de naam naar verwijst. Dat de mise-en-scene er zo uitziet, kan weer worden herleid uit het feit dat Alice nog niet zo lang geleden een hoop Aziatische objecten heeft gezien in het huis van Mr. Radcliffe en het zo in haar hoofd is gekomen. Elke actie die Alice kan ondernemen wordt narratologisch verantwoord. Soms is dit slechts motivatie, maar het kan een noodzakelijke tussenstap zijn. Zo wordt er in het begin duidelijk dat de zus van Alice heeft gezegd dat ze goed kan springen, is het kleiner worden te linken aan de intertekstualiteit en zijn de wapens allemaal objecten die voorkomen in de rest van het verhaal, ofwel in het spel ofwel in de boeken van Lewis Carroll. Er zijn veel micronarratieven, die ervoor zorgen dat de speler verder wil. Zo zijn er mieren in Wonderland die Alice's hulp vragen of moet ze door middel van een puzzel bewijzen dat ze in staat is om verder te gaan. Naast het feit dat de winconditie een noodzakelijke narratologische tussenstap zijn, vormen de verzamelbare objecten een groot onderdeel van het narratologisch kader. De dingen die ze kan verzamelen zijn namelijk herinneringen van mensen. Dit kunnen herinneringen zijn over de brand, waardoor Alice dichter bij de waarheid komt en dichter bij de winconditie.

Al bij al is dit een voornamelijk ludologische scène, die wel degelijk narratologische aspecten heeft. Je kunt het eens zijn met de ludologen en videospellen bekijken vanuit een ludologisch standpunt en je kunt het eens zijn met de narratologen en videospellen analyseren vanuit een narratologisch oogpunt, maar binnen elk kader kom je aspecten van de ander tegen. Het is niet het één of het ander, maar twee verschillende invalshoeken die elkaar aanvullen en niet zonder elkaar kunnen. Uiteindelijk zijn beide verantwoordelijk voor de beleving van de speler en hebben beide kanten die door de speler niet worden gezien. Zo weet een speler vaak niet wat de onderliggende code is van een videospel, maar weet hij niet alle achtergrondinformatie, doordat

hij niet alle verzamelbare objecten heeft verzameld. Wat wel blijkt uit alle scènes is dat er steeds verschillende gradaties zijn. Soms is een narratologische interpretatie overheersend, zoals bij de cinematic van de eerste scène. Soms is een ludologisch perspectief overheersend, zoals bij de laatste scène. En soms is er een balans, waardoor de speler zowel met het verhaal als de gameplay bezig is.



Figuur 3

Hoe overduidelijk een scène ook naar één kant lijkt te hellen, er zijn altijd elementen van de andere kant terug te vinden. Daarom is dit object bij uitstek geschikt om aan te tonen dat een debat waarin de narratologen en de ludologen tegenover elkaar staan zinloos is, omdat ze allebei gelijk en ongelijk hebben. Soms is het verhaal dominant en zal een narratologische invalshoek heel vruchtbaar zijn. Soms is het spel dominant en is de ludologische invalshoek het meest vruchtbaar. Vaak kan het per moment verschillen en kan je als speler van interpretator naar interactor gaan en terug zonder het door te hebben. Het spel en het verhaal zijn beide continue aanwezig, maar strijden om de dominantie en die strijd blijft het hele videospel lang voortgaan. Er is een interactie tussen die twee, omdat ze gebruik maken van elkaars elementen. Belangrijk hier is om het verschil tussen inbedden, een narratologisch begrip en kaderen, een semantisch begrip te begrijpen. Inbedding vindt plaats als een personage vertelt over iets anders, bijvoorbeeld als hij door directe rede vertelt wat iemand anders heeft gezegd. Dit gebeurt binnen het verhaal zelf, bijvoorbeeld als er bij de voorwerpen in het huis van Radcliffe een tekst staat waarbij wordt uitgelegd vanuit Alice's perspectief wat Radcliffe erover heeft gezegd. Er kunnen grote verhalen zijn ingebed in een ander verhaal. Dit is in *Alice: Madness Returns* ook het geval. Het verhaal van de gebeurtenis van de brand wordt ingebed in het verhaal van Alice die op zoek is naar de waarheid. Je kan zeggen dat de gebeurtenissen in Wonderland zijn ingebed in het verhaal van Alice die op zoek is naar de waarheid, omdat de gebeurtenissen zich tegelijkertijd afspelen. Dit zorgt ervoor dat de speler vastzit in een wereld in Alice's hoofd, terwijl Alice zelf de acties onderneemt die haar helpen om de waarheid te vinden. Bij kaderen is er altijd sprake van een deel en geheel. Er is één begrip dat het geheel vormt, terwijl een ander begrip daar een onderdeel van is. Dit geldt bijvoorbeeld voor een koe, een begrip dat onder het geheel van het begrip dieren valt. Bij *Alice: Madness Returns* verschuift deze relatie continue. Soms vormt het spel het geheel en zijn de verhaalelementen daar een deel van en soms vormt het verhaal het geheel en zijn de spelelementen daar een deel van. Het heeft dan geen zin om de nadruk te leggen op één van de twee en de ander uit te sluiten, zoals de narratologen en de ludologen beide willen doen. Het levert veel interessantere resultaten op als je gaat kijken naar de interactie tussen spel en verhaal en hoe ze beide bewegen van ondergeschikt naar dominant en andersom. Zowel de ludologen als de narratologen slagen er niet in om deze interactie te benoemen, omdat ze zich maar op één van de elementen richten. Het spelgebied is al ver onderzocht en het verhaaldeelte is al veel geanalyseerd. Figuur 3 geeft goed weer waar beide partijen op focussen. Hieruit blijkt dat het gebied tussen spel en verhaal, waar de interactie en de

strijd tussen de twee plaatsvindt, nog niet is onderzocht. Nu wordt het tijd om dat gebied tussen spel en verhaal te onderzoeken.

Conclusie

De ludologen richten zich op het spel binnen een videospel. De narratologen analyseren het verhaal. Allebei hebben ze een punt, er zijn namelijk momenten waarop het spel dominant is, maar er zijn ook momenten waarop het verhaal dominant is. Wat zowel de ludologen als de narratologen niet inzien, is dat er steeds een verschuiving is in de hiërarchie. Soms vormen verhaalelementen een onderdeel van het spel en soms is dat andersom. De twee zijn nooit gelijkwaardig aan elkaar en ze zijn continue in een strijd om dominantie. Dit gebied tussen spel en verhaal is een gebied dat nog niet is geanalyseerd, maar wat wel essentieel is in een videospel. Er liggen dan ook kansen voor beide partijen om dit nieuwe gebied te onderzoeken.

Bibliografie

Aarseth, Esper. *Cybertext*. Londen: Johns Hopkins University, 1997.

Alice Henton. *Games and Narrative in Dragon Age: Origins*. Gerald Voorhees, Josh Call, and Katie Whitlock, eds. *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens*. New York, London: Continuum, 2012.

Gonzola, Frasca. *“Play the Message” Play, Game and Videogame Rhetoric*. Denmark: IT University of Copenhagen, 2007

Greenberg, Clement. *Towards a Newer Laocoon*. *Partisan Review* vol. VII, 1940.

Henry Jenkins. *Game Design as Narrative Architecture*. Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, eds. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge MA, London: MIT Press, 2006

Howells, Sacha A. *Watching a Game, Playing a Movie: When Media Collide*. In *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, edited by Geoff King and Tany Krywinska. London: Wallflower Press, 2002

Katie Salen and Eric Zimmerman. *Games as Cultural Rhetoric. Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass, London: MIT, 2004.

Le Blanc, M. *Mechanics, Dynamics, Aesthetics: A Formal Approach to Game Design*. Northwestern University, 2004. Available online at:
<http://algorithmancy.8kindsoffun.com/MDAnwu.ppt>

Lessing, Gotthold. *Laocoon*. London: Bell, 1914.

Lev Manovich. *Database as a Symbolic Form*. *Millennium Film Journal* 34, 1999. Reprinted in *The Language of New Media* Cambridge: MIT Press, 2001.

McGee, American. *Alice: Madness Returns*. USA: Electronic Arts, 2011

McGee, American. *American McGee's Alice*. USA: Electronic Arts, 2000.

Mieke Bal. *De theorie van vertellen en verhalen*. Muiderberg: Coutinho, 1978.

Roger Caillois. *The Definition of Play: The Classification of Games*. In *The Game Design Reader* by Katie Salen and Eric Zimmerman. London: The MIT Press, 2006

Ryan, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.

Sutton-Smith. *The Ambiguity of play*. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

Verstraten, Peter. *Handboek Filmnarratologie*. Nijmegen: Van Tilt, 2008.