

De vrije modus van het spelen

The Stanley Parable, Davey Wreden and William Pugh, 2011

Hebben literatuur en games iets met elkaar? Door Niels 't Hooft

‘Als je echt onsterfelijk wilt worden, moet je games gaan maken’, zei literatuurwetenschapper Frans-Willem Korsten eens tegen Arnon Grunberg. Mogelijk doelde Korsten daarmee enkel op de explosieve populariteit van het medium, maar 's lands bekendste schrijver nam het inhoudelijk op. Aldus liep ik eind februari met mijn smartphone en tientallen andere spelers over de Amsterdamse Wallen om *Being Grunberg* te spelen, de *urban game* (een spel dat plaatsvindt in de echte wereld) waarmee Grunberg zei te willen onderzoeken of de toekomst van de literatuur in games ligt.

Een interessante ervaring was het zeker. Afhankelijk van waar ik me bevond kreeg ik verhalende fragmenten te horen via mijn koptelefoon, en ik sprak en onderhandelde met medespelers en acteurs. Zelf nam ik ook een rol aan: als mensensmokkelaar moest ik neppaspoorten verkopen. Andere spelers waren huisvader, illegaal of marechaussee, ieder met hun eigen speldoel. Daardoor liepen de ervaringen nogal uiteen; al moest iedereen daarnaast dezelfde informatie verzamelen over een fictieve gijzeling.

Omdat ik bij toeval al gauw een voor-sprong had in het laatste, kon ik een lucratief informatiehandeltje beginnen; spelen om nieuwe dingen te ontdekken en om het perspectief van een ander aan te nemen (voorname redenen waarom ik doorgaans games speel) maakten snel plaats voor spelen om keihard te winnen. Grunberg zelf was vooral geïntrigeerd door het ongemak dat ontstond toen spelers zichzelf voor een raam tentoon moesten stellen en in het openbaar met elkaar moesten knuffelen. ‘Het ongemakkelijke gevoel dat je kunt ervaren als je een roman leest valt hierbij in het niet’, zei hij na afloop.

Het normale leven in de stad laten botsen met de vrije modus van het spelen is inderdaad fascinerend; dat is de kern van iedere urban game. Maar of het *Being Grunberg* meteen ook literair maakt? Ik denk het niet, alleen al omdat Grunberg als *honorary fellow* aan de Universiteit van Amsterdam het leeuwendeel van het werk aan zijn studenten had overgelaten, inclusief de teksten. Dat was te merken: die waren functioneel, maar op zichzelf niet interessant. Niet literair op de manieren die je met Grunberg associeert: absurdistisch, ontregelend en gewoonweg uitzonderlijk goed geschreven.

Het 'literair-ludisch spectrum'

Het lijkt mij overigens helder dat games niet de toekomst van de literatuur zijn. De literatuur staat misschien onder druk, maar zal echt niet verdwijnen, en games? Die hebben de literatuur al helemaal niet nodig. Dat neemt echter niet weg dat er hybride vormen kunnen bestaan; literaire cross-overs zijn mogelijk in zowel analoge als digitale spellen, en ook in tussenvormen zoals een urban game. Toch zijn digitale media met hun dynamische beeld en geluid extra geschikt om andere media in zich op te nemen, waaronder beeldende kunst, muziek, film en theater. Dat gebeurt ook steeds vaker; de afgelopen decennia zijn games een steeds breder palet aan formats en thema's gaan beslaan.

Hoe infantiel en slecht geschreven de verhalen van veel toonaangevende spellen ook zijn, er bestaat al lang en breed zoiets als de literaire game. Vorig jaar bracht Astrid Ensslin, professor Creative Studies and Media aan de Universiteit van Bangor, Wales, er zelfs een boek over uit, met de toepas-

selijke titel *Literary Gaming* (MIT Press 2014). Zij borduurt voort op eerder onderzoek naar literatuur en games en plaatst een aantal voorbeelden in een 'literair-ludisch spectrum'.

Ze gaat daarbij uit van een heel praktische definitie van literatuur, als 'tekst die je leest', al wijkt ze af en toe ook uit naar een meer kunstzinnige definitie, van tekst die bijvoorbeeld vervreemdend of zelfreflexief is. Min of meer hetzelfde geldt voor haar definitie van games: alles wat 'speels' is, is een game, maar échte games zijn toch net wat meer dan alléén speels. Het scheelt dat het gebruikte bijvoeglijk naamwoord 'ludic' ('ludisch', naar *ludere*, Latijn voor spelen) een stuk minder beladen is dan 'literair'.

Ensslin wijst binnen haar spectrum van 'hybride digitale artefakten' een tiental categorieën aan, met aan het ene uiteinde

Alles wat 'speels' is, is een game, maar échte games zijn meer dan alléén speels

'literatuur met lichte speelse elementen' en aan het andere 'games met lichte literaire elementen'. Als meest literaire hybride vorm wijst ze 'kinetische digitale literatuur' aan. Hiermee bedoelt ze tekst waarmee de lezer middels audiovisuele toevoegingen (zoals animatie) een iets andere interactie aangaat. De categorieën 'hypertext' en 'interactieve fictie' zijn waarschijnlijk het bekendst. Hypertekst (tekst in gelinkte

fragmenten) staat wat meer aan de literaire kant, en interactieve fictie (tekst die aftakt aan de hand van je keuzes) staat precies in het midden.

Quasi-literaire games

Being Grunberg dient volgens mij helemaal aan het speelse eind van het spectrum te worden geplaatst, de games met lichte literaire elementen. Ensslin noemt ze 'quasi-literaire games', 'games die binnen het spel (lees-)technologie zoals boeken representeren'. Want de audiofragmenten op mijn iPhone, en de tekstfragmenten waarin ik handel, zijn in wezen niet anders dan brokjes traditionele literatuur die de spelinteractie van aankleding voorzien.

Deze opzet komt vaker voor, ook in populaire games. Een voorbeeld dat vaak wordt aangehaald is *BioShock*, een first-person shooter in een onderwaterstad, waarin je regelmatig taperecorders vindt met daarop flarden van monologen. Aanvankelijk zijn deze weinig betekenisvol, maar gaandeweg leg je verbanden en ontstaat er een groter geheel. Uiteindelijk snap je precies hoe het achtergrondverhaal in elkaar zit.

Hoe verder we in het spectrum opschuiven richting het literaire, hoe boeiender de games worden. Ik licht Ensslins categorieën hier toe met eigen voorbeelden, die niet alleen inhoudelijk goed zijn, maar ook commercieel succes hebben behaald. Ze laten hopelijk zien dat literaire games meer zijn dan een onderzoeksniche: een subgenre met potentie én tractie.

Literair-fictieve auteursgames

De volgende categorie is die van 'literair-fictieve auteursgames'; heel herkenbaar als computerspellen, maar wel gemaakt met auteursintentie en literaire sensibiliteit. Mijn favoriete casus is *Kentucky Route Zero*, een Amerikaanse reeks avonturenspellen die begon in 2013 en nog steeds loopt; drie van de vijf delen zijn inmiddels af. Het gaat over een postbode die door een surrealistische versie van Kentucky dwaalt; de game is verschrikkelijk mooi gemaakt, barst van de intertekstualiteit, en speelt bovendien met het medium.

Memorabel is het moment waarop je, in deel twee, in het 'Museum of Inhabited Spaces' een bungalow betreedt en uit beeld gaat. Het spel beschrijft vervolgens wat je binnen uitspookt. Maar dit staat nog niet vast, je mag er zelf steeds voor uit een aantal zinnetjes kiezen. Tijdens mijn speelsessie ging ik een tunnel in, kwam ik ongedierte tegen en belandde ik in een vreemde ruimte. En hoewel die ruimte alleen in tekst bestond, is mijn herinnering eraan even concreet als mijn herinnering aan andere, wel visuele scènes.

Poetry computer games

Nog een stapje literairder zijn wat Ensslin 'poetry computer games' noemt, waarin traditionele spelementen zijn 'vervangen met tekstuele elementen'. In 2012 was het Engelse *Dear Esther* een verrassende hit in deze categorie: er werden een miljoen exemplaren verkocht van een spel waarin je enkel een lineair pad op een verlaten eiland bewandelt en de samenhang probeert te doorgronden in willekeurig voorgelezen verhaalfarden. Pas op tweederde van de game komen setting en story samen, in een droomsequentie die het trauma van het hoofdpersonage blootlegt.

Het verschil met *BioShock* is dat er naast de verhaalelementen nauwelijks een 'spel' is en je daardoor in een ander psychologische modus terecht komt; je beleeft het meer zoals je een boek leest. Ensslin noemt die twee modi overigens 'diepe aandacht' (als je literatuur leest) en 'hyperaandacht' (als je games speelt), ontleend aan het werk van onderzoeker N. Katherine Hayles.

Interactieve fictie

Dat brengt ons alweer bij de interactieve fictie (IF), in het midden van het literair-ludisch spectrum. Traditionele IF bestaat puur uit tekst, maar de recente succesvolle spellen van het Amerikaanse Telltale Games zijn in feite visueel verrijkte versies hiervan. Deze studio begon ooit met meer 'ludische' avonturenspellen, maar is daaruit (met het

Oproep Literaire game

Het Nederlands Letterenfonds en het Gamefonds (een samenwerkingsregeling van het Mediafonds en het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie) roepen Nederlandse en Vlaamse auteurs en gameontwikkelaars op om (samen) een voorstel in te dienen voor het gezamenlijk ontwikkelen van een literaire game: een literaire spelervaring. De oproep staat open voor alle vormen van literatuur en gameplay. Korte verhalen, text based adventures, jeugd literatuur, 2d-scrollers, poëzie. Alles is mogelijk, zolang de gameplay en het verhaal volledig geïntegreerd zijn. Ook de keuze voor het platform en de hardware is vrij. De game mag ontwikkeld worden voor een online omgeving, mobiel, consoles, de Oculus Rift etc. De oproep kent twee fases: een ontwikkelingsfase waarin een 'proof of concept' wordt gemaakt en een realisatiefase waarin de beste voorstellen verder worden uitgewerkt tot een volwaardige game. De ingediende voorstellen worden beoordeeld door de adviescommissie van het Gamefonds, in samenspraak met het Letterenfonds. Meer informatie en indiendata zullen op de websites en in nieuwsbrieven van de betrokken fondsen worden gepubliceerd.

oog op de toegankelijkheid) steeds meer spelementen gaan verwijderen, om ze volledig toe te spitsen op verhaalkeuzes.

Telltale maakt nu spelreeksen gebaseerd op tv-series als *The Walking Dead* en *Game of Thrones*, waarin je een verhaal doorloopt en tijdens gesprekken beslissingen neemt, die mede bepalen hoe andere personages jou zien en hoe het verhaal afloopt. IF staat in het midden van het spectrum, en er is een aanzienlijk spelement: de keuzes zijn de spelhandeling, het verhaal het speelveld.

Een opmerkelijke IF-aftakking is het Engelse *The Stanley Parable*, uit 2013. Hierin ga je als kantoormedewerker in een uitgestorven bedrijfsomgeving op zoek naar je verdwenen collega's. Verhaalkeuzes maak je niet in gesprekken, er zijn immers geen tegenspelers, maar door verschillende afslagen te nemen in het kantoor. Elke aftakking leidt naar een ander einde, en doordat de meeste paden in een paar minuten te volbrengen zijn, gaat het erom dat je alle (soms tamelijk krankzinnige) varianten ontdekt. Vervolgens geeft een *tongue in cheek* voice-over nog commentaar op wat je doet. Een spel dat door het zelfbewuste karakter bestel literatuur mag heten.

Ik moest ook nog denken aan *Your Daily Victory Boogie Woogie*, een online schrijfgame die in 2013 werd georganiseerd door literair tijdschrift *De Gids*, en waarin ik op verzoek meespeelde. Vooraf was de aanzet van een verhaal verzonnen rond een nieuw ontdekte versie van Piet Mondriaans omstreden schilderij, en een groep schrijvers, dichters en illustratoren mocht dat vervolgens gestalte geven. Het spel duurde een aantal weken, en iedereen die zich daartoe geneigd voelde mocht aanhaken.

Het was interactieve fictie met ultieme vrijheid, waarbij het spelement eruit bestond dat de participanten opdracht kregen te schrijven in specifieke categorieën, rekening houdend met wat collega's eerder hadden gedaan. Er zaten wat haken en ogen aan het spel (er waren te veel personages, en wie later aansloot moest een imponerende hoeveelheid tekst teruglezen), maar het was wederom een intrigerend voorbeeld van wat er allemaal kan gebeuren als games en literatuur elkaar ontmoeten.

Wat dat betreft hoop ik dat Arnon Grunberg games na die ene poging nog niet heeft afgeschreven; ik begreep dat hij aanvankelijk een computerspel wilde maken, maar dat hier geen tijd voor was. Wie gaat alsnog het experiment met hem aan? ■

Niels 't Hooft is hybride schrijver en videogame-romanticus. Hij schrijft regelmatig voor nrc.next, doet onderzoek naar de digitale roman, werkt altijd aan nieuwe verhalen, en draagt bij aan games als *RIVE* van Two Tribes en *Antegods* van Codeglue.