

Introductie tot GNS-theorie

Victor Gijbers

23 april 2005

1 Wat is GNS-theorie?

Wanneer wij een rollenspel spelen, hebben we bepaalde doelen. Ik, als speler, moet telkens opnieuw de keuze maken wat ik zal zeggen, welk element ik aan de gedeelde fictieve wereld zal toevoegen. Bij het maken van die keuze spelen altijd doelen mee: wat wil ik bereiken met het spel dat ik aan het spelen ben? Wil ik het scenario dat de GameMaster voor mij gemaakt heeft zonder kleerscheuren overleven? Wil ik de wondere wereld van onze fantasie onderzoeken? Wil ik in de huid van mijn karakter kruipen, en precies doen wat het karakter zou doen? Wil ik een verhaal vertellen over liefde en onschuld, waarbij de beslissingen van mijn karakter iets zeggen over deze thema's? Het aantal verschillende doelen dat ten grondslag aan mijn keuzes kan liggen is zeer groot.

Om verschillende redenen is het nuttig om na te denken over deze doelen, en terminologie te hebben waarmee we erover kunnen praten. In de eerste plaats omdat het essentieel is voor succesvol rolspele dat alle leden van een groep ongeveer dezelfde doelen hebben – of toch tenminste van elkaar weten welke doelen ze hebben. Wanneer de ene persoon een tactisch spel vol gevechten verwacht, waarbij succes van het maken van de juiste beslissingen afhangt, terwijl de ander een verhaal over liefde en onschuld wil vertellen, dan kan je er zeker van zijn dat het rollenspel geen succes wordt. We moeten dus met elkaar over onze doelen kunnen communiceren.

De tweede reden waarom het nuttig is over onze doelen na te denken en er een terminologie voor te ontwikkelen, is dat sommige spelsystemen en andere 'gereedschappen' beter werken voor sommige doelen dan voor andere. Laten we de terminologie gebruiken dat een systeem dat mij in staat stelt een bepaald doel beter te realiseren dan zonder dat systeem mogelijk zou zijn, een systeem is dat dat doel *faciliteert*. Een systeem dat het vertellen van verhalen over liefde en onschuld faciliteert, zal waarschijnlijk niet ook het voeren van tactische gevechten faciliteren.

GNS-theorie, waarvan Ron Edwards de geestelijke vader is, is een poging om een grove classificatie van doelen op te stellen die spelers kunnen hebben bij het maken van beslissingen in het spelen van een rollenspel. Er worden drie brede klassen van doelen geïdentificeerd: *Gamism*, *Narrativism* en *Simulationism*. Een korte definitie volgt, en vervolgens zullen we op elk nader in gaan.

Gamism De spelers streven ernaar een resultaat te bereiken waarvoor slimme beslissingen, tactisch inzicht en lef nodig zijn. Het doel is in zekere zin om te 'winnen'.

Narrativism De spelers streven ernaar een thematisch verhaal te vertellen, waarvan hun karakters de hoofdpersonen zijn.

Simulationism De spelers streven ernaar bepaalde element van de fictieve wereld, of van het systeem, te exploreren en uit te werken.

Elk van deze definities schreeuwt uiteraard om verdere uitleg.

2 Gamism

Soms hebben de spelers van een spel een bepaald doel dat buiten het spel ligt, waarmee ze kunnen winnen. Zo is het in *Great Ork Gods* het doel om zoveel mogelijk punten binnen te halen; wie het meeste punten heeft aan het einde van het spel wint. En soms hebben de spelers een, van te voren expliciet of impliciet bepaald, doel dat ze moeten bereiken in de spelwereld zelf. Het tot een goed einde brengen van het scenario van de GameMaster bijvoorbeeld, of het overleven van de gevaarlijke kerker vol monsters, of het oplossen van een moord.

Wanneer de spelers dit doel moeten bereiken door hun eigen handigheid, inzicht, tactiek, lef, en andere vaardigheden, is er sprake van *Gamism*. Spelen wij *Dungeons & Dragons*, vooral het originele spel of de derde editie, dan zal het vaak het doel zijn om door zo slim mogelijk gebruik te maken van alle mogelijkheden die onze karakters hebben een tocht door een gevaarlijke kerker te overleven. Als de karakter sterft, verliezen de spelers; als de karakter overleven, winnen de spelers. En welk van de twee gebeurt hangt van hun eigen slimheid af.

Ook detectiveverhalen waarin de spelers door te redeneren tot een oplossing moeten komen, of andere spellen vol puzzels, gaan ervan uit dat de spelers hun beslissingen maken op grond van *Gamist* doelen. De spelers kunnen tegen elkaar spelen, tegen de GameMaster, tegen het scenario, of tegen een andere groep spelers. Maar altijd zijn er criteria voor succes en voor falen, en hangt het van de spelers zelf af of ze winnen of verliezen.

3 Narrativism

Soms willen de spelers een verhaal vertellen dat meer is dan een serie van gebeurtenissen: een verhaal dat een thema heeft, net zoals literaire verhalen dat hebben. *Misdaad en straf*, van Dostojevski, gaat niet alleen over een jonge Rus die een oude vrouw vermoordt: het gaat op een dieper niveau over schuld, boete en vergiffenis. Wat er gebeurt in het verhaal vertelt ons iets over dit thema; de acties van de hoofdpersoon hebben een thematische lading, ze hebben een betekenis.

Wanneer de spelers door middel van de keuzes die hun karakters willen maken een thematisch verhaal willen scheppen, hebben zij *Narrativist* doelen. De vraag die ten grondslag ligt aan een spel zou kunnen zijn: *Hoe ver wil je gaan voor macht?*, en door de keuzes die hun karakters maken kunnen de spelers dit laten zien. De RPG *Sorcerer* heeft precies dit thema. Of het spel zou kunnen gaan over de vraag *Wat is rechtvaardigheid?*, of over welk interessant onderwerp dan ook. Essentieel aan *Narrativism* is dat de spelers thematische keuzes maken,

dat zij door middel van wat ze hun karakter laten doen antwoord geven op de thematische vraag.

4 Simulationism

Soms willen de spelers vooral een bepaalde element van de fictieve wereld simuleren. Misschien willen ze vooral in de huid van hun karakter kruipen, zich met hem of haar vereenzelvigen, en zo handelen als het karakter zou handelen. Of ze zijn meer geïnteresseerd in de wereld, en gaan op onderzoek uit om deze beter te leren kennen. Of bepaalde situaties intrigeren hen, en ze willen een verhaal spelen waarin deze situaties en de gevolgen ervan verder worden uitgewerkt. Of er is een bepaald type verhaal dat ze graag eens willen naspelen, zoals een superhelden verhaal, of een horror verhaal. Of ze houden van de complexiteit van middeleeuws zwaardvechten, en willen dit in de fictieve praktijk brengen.

Simulationism is de brede categorie die al deze doelen omvat. Wat ze allemaal gemeen hebben is dat de spelers trouw willen blijven aan bepaalde aspecten van de fictieve wereld – het karakter, de wereld, de situatie, het genre, de details van zwaardgevechten – en ze een verhaal willen vertellen waarin deze verder worden uitgewerkt. Wie zich afvraagt hoe het is om een wilskrachtige vrouw te zijn in een patriarchale samenleving; of hoe het is om als vampier door het leven te gaan, gekweld door bloeddorst en verwickeld in intriges; of wat voor soort zwaartechnieken het beste werken tegen tegenstanders met een dolk – en wie vervolgens een rollenspel speelt om deze vragen te beantwoorden, die heeft *Simulationist* doelen.

5 Eén beslissing, drie doelen

Een kort voorbeeld kan het verschil tussen deze drie doelen - of beter gezegd, drie grote klassen van doelen - wellicht verduidelijken.

Stel dat de karakters, om het ergste cliché van allemaal uit de kast te halen, in de kelder van een spookslot terecht zijn gekomen om daar de prinses te redden. Wanneer zij deze kelder betreden staan zij oog in oog met een grote draak, die kennelijk de prinses heeft ontvoerd en haar met zijn leven bewaakt. Wat doen de karakters?

1. Een speler met *Gamist* doelen stelt zich waarschijnlijk eerst de vraag: Kunnen wij deze draak mogelijkwijs aan? Zo nee, dan zal hij wegnemen en een ander plan bedenken. Zo ja, dan volgt de vraag: Hoe kunnen wij deze draak het beste verslaan? Wat is de handigste beslissing in deze situatie? En hier zal hij naar handelen.
2. Een speler met *Narrativist* doelen, in een spel waar het thema “Hoeveel ben je bereid op het spel te zetten voor anderen?” is, zal zich precies die vraag stellen. Is het bevrijden van deze prinses het waard om je leven voor op het spel te zetten? Welke thematische uitspraak wil ik hier neerzetten? Stellen we ons voor dat het karakter een diepe liefde koestert voor de prinses, maar tegelijkertijd vrijwel geen kans maakt tegen de draak, dan wordt de vraag nog veel pregnanter en de beslissing meer betekenisvol.

3. Een speler met *Simulationist* doelen, met de nadruk op karakter, zal denken: Wat zou mijn karakter nu doen? Wordt hij bang wanneer hij dit monster ziet, of is hij dapper genoeg om naar voren te treden en het aan te vallen? Wat past het beste bij mijn karakter? En hier zal hij naar handelen. Wanneer de nadruk daarentegen op het beleven van een bepaald type verhaal zou liggen, bijvoorbeeld ridderverhalen, dan is de vraag: Wat past het beste in een ridderverhaal? Wegrennen of dapper naar voren lopen? Uiteraard zal in dit geval de tweede optie gekozen worden.

6 Systemen en spelers

Het is belangrijk je te realiseren dat de termen *Gamism*, *Narrativism* en *Simulationism* verwijzen naar de doelen die spelers hebben bij het nemen van specifieke beslissingen. Het is niet zinvol om mensen in één van de drie hokjes te willen duwen: hoogstens kan je zeggen dat mensen een voorkeur hebben voor bepaalde doelen, en die vaak gebruiken of willen gebruiken bij hun beslissingen.

Het tweede dat belangrijk is om je te realiseren is dat systemen ook nooit inherent één van de drie opties ‘zijn’, al was het maar omdat ze de doelen van de spelers niet kunnen determineren. Wel is het zo dat systemen het volgen van sommige doelen zullen faciliteren, en dat van andere doelen zullen tegenwerken. Zo faciliteert *Dungeons & Dragons*, derde editie vooral *Gamism*, en is het minder geschikt voor de andere doelen. *Vampire: The Masquerade* faciliteert een bepaalde vorm van *Simulationism*, die zich richt op het ervaren van de rol van vampieren in de wereld van het systeem, en het deel uitmaken van de uitgebreide geschiedenis die de makers van het spel voor de wereld hebben geschreven. *Dogs in the Vineyard* faciliteert *Narrativism* door de karakters op alle mogelijke manieren te confronteren met de vraag: “Wat is rechtvaardigheid?” Geen enkel systeem zal alle soorten doelen faciliteren.

Sommige systemen faciliteren zelfs geen enkel soort doel, meestal omdat ze niet kunnen kiezen welk doel ze zouden willen faciliteren. *Dungeons & Dragons*, tweede editie bevat bijvoorbeeld elementen die duidelijk *Gamism* faciliteren, en andere elementen die duidelijk *Simulationism* faciliteren – maar deze elementen werken elkaar tegen. Door meer of minder nadruk op sommige delen van het systeem te leggen kan een groep spelers naar één van de twee doelen afdrijven, en zo toch het systeem gebruiken. Overigens komt het ook voor dat een systeem dat wel een bepaald doel in het achterhoofd geschreven is gespeeld wordt door een groep die het zo aanpast dat het hen helpt bij het bereiken van een ander doel.

7 Het verhaal

Men zegt wel eens: “mij gaat het bij rollenspellen vooral om het verhaal”. Dit maakt zo’n persoon nog niet tot een *Narrativist* – sterker nog, we kunnen hiermee nog helemaal niets zeggen over zijn voorkeur voor een bepaald type doelen. Elk rollenspel scheidt een verhaal, namelijk de gebeurtenissen in de fictieve wereld. En elk rollenspel kan een spannend verhaal scheppen, of een boeiend verhaal – dus dat je het verhaal belangrijk vindt zegt nog niets.

Sterker nog, een rollenspel kan een verhaal krijgen doordat de GameMaster dit bedacht heeft, en dan heeft het met de doelen die ten grondslag liggen aan de keuzes van de *spelers* dus hoegenaamd niets te maken. Een door de GameMaster bedacht verhaal is echter wel heel goed te combineren met *Simulationist* of *Gamist* doelen van de spelers.

8 GNS-theorie is je vriend

Het is je vriend, omdat het je kan helpen bij het uitzoeken van systemen die goed bij je smaak passen. Het is je vriend, omdat het je kan helpen bij het uitzoeken van andere rollenspelers met dezelfde smaak als jij. Maar het is ook je vriend omdat het fricties binnen een bestaande groep aan het licht kan brengen en bespreekbaar kan maken – ineens kan je wellicht begrijpen waarom die andere speler jou altijd tegenwerkt. En wanneer je de ander begrijpt, kan je een oplossing zoeken. En het is ook je vriend omdat het je kan helpen uitzoeken waarom sommige sessies niet lekker speelden. Wat waren jullie doelen? Hielp het systeem jullie bij het bereiken ervan, of werkte het juist tegen? Hielp de GameMaster bij het bereiken ervan, of werkte wat hij deed juist tegen?

Maar GNS-theorie is alleen je vriend voor zover het je rollenspel ervaring beter maakt. Uiteindelijk is dat namelijk de enige vraag die telt: hebben we plezier in het spelen van dit spel? Als GNS-theorie daarbij kan helpen, dan, en alleen dan, is het nuttig. En dat kan ieder alleen voor zichzelf bepalen.

9 Meer geavanceerde literatuur

Bovenstaande is maar een oppervlakkige inleiding. Wie verder wil lezen over GNS-theorie doet er goed aan de essays van Ron Edwards ter hand te nemen, die allemaal gevonden kunnen worden op *The Forge*, onder het kopje ‘Articles’. Het adres van *The Forge* is: <http://www.indie-rpgs.com>.

GNS and Other Matters of Role-playing Theory is het logische startpunt, aangezien hier de termen voor het eerste worden besproken. Daarnaast komen ook enkele andere termen aan bod, zoals *exploration* en *stance*.

Vervolgens zijn er drie latere essays waarin de eerdere definities van *Gamism*, *Narrativism* en *Simulationism* verder worden uitgewerkt en aan nieuwere inzichten aangepast. De essays zijn lang en blinken niet uit in heldere opzet, maar bevatten wel een schat aan inzichten. Het zijn: **Simulationism: The Right to Dream**, **Gamism: Step On Up** en **Narrativism: Story Now**.

Wie dan nog niet genoeg heeft kan op de fora van *The Forge* naar het forum *GNS Model Discussion* gaan, waar allerlei aspecten ervan uitgebreid aan de orde zijn geweest en nog steeds komen.