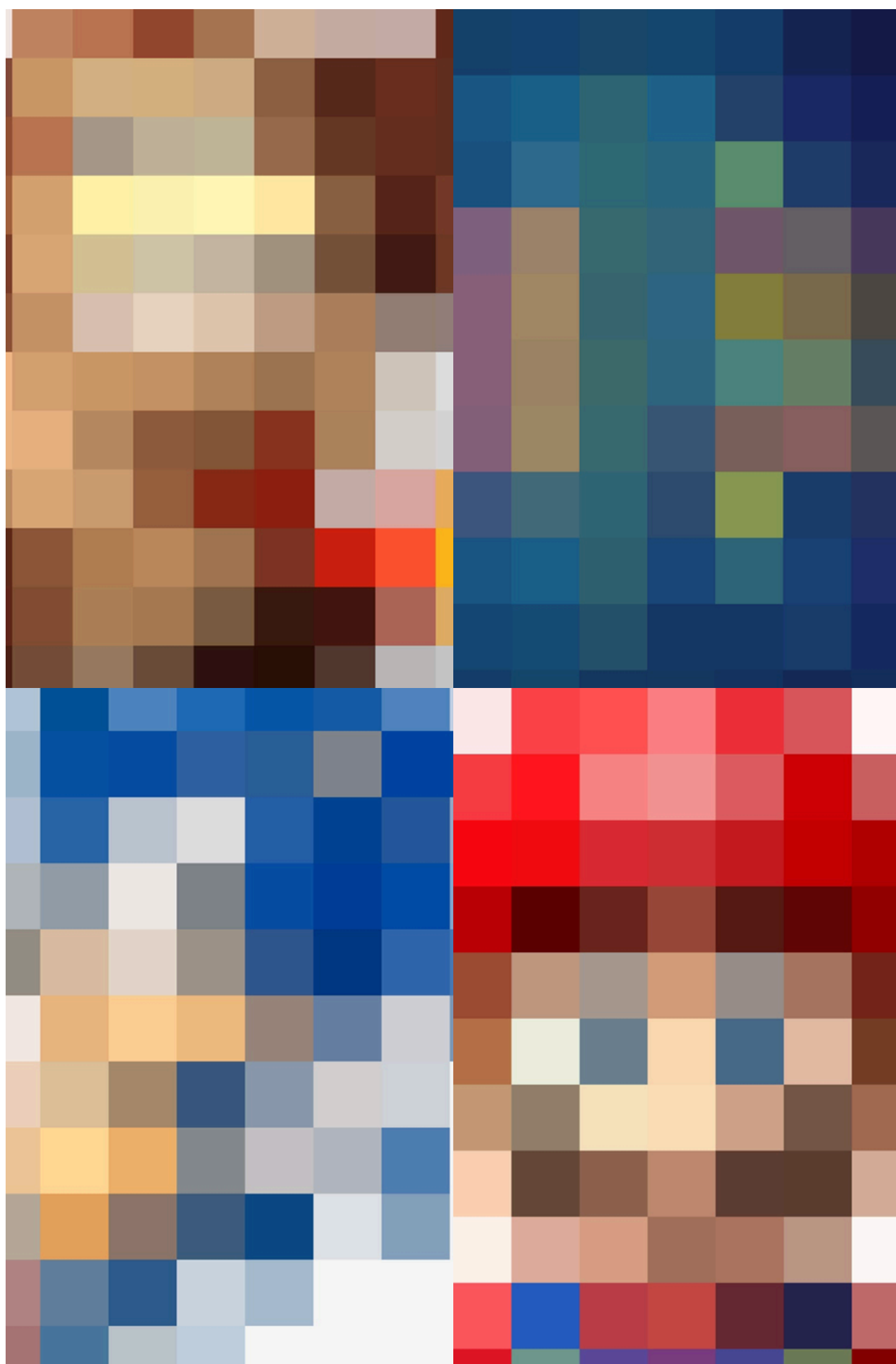






Morgen en morgen en morgen

‘Morgen en morgen, en dan weer een morgen, Dag in, dag uit, een tergend trage rij, Het is alsof er nooit een eind aan komt.’ (blz. 350)

Marx had het bedrijf eigenlijk ‘Tomorrow Games’ willen noemen. Hij vergelijkt het maken van games met de thema’s in Macbeths monoloog.

Op welke manier vind je de herhaling van de woorden, morgen en morgen en morgen van toepassing op het boek?

Welke thema’s uit de monoloog ziet Marx terugkomen?

Vind je de naam ‘Unfair games’ beter als bedrijfsnaam?



Vriendschap versus liefde

Het boek opent met een gedicht van Emily Dickinson dat we liefde nooit volledig kunnen begrijpen....

Sam (tegen Marx): *‘Wat jij met Sadie hebt komt niet in de buurt van wat ik met Sadie heb. (...) Neuken kan met iedereen, games maken is een ander verhaal.’* (blz. 304)

Vind jij de uitspraak van Dickinson van toepassing op het boek?

Snap je wat Sam bedoelt?

Houdt Sam, denk je, meer van Sadie dan zij van hem?

Ben jij van mening dat Sam en Sadie toch meer een liefdesrelatie hebben?



Grenzen

Sam maakt in de persoon van Mayor Mazer het homohuwelijk mogelijk. Ook sluit hij alle vuurwapenwinkels en steunt hij milieubewegingen. (blz. 285)

Mogen games een politieke boodschap hebben? Waar ligt de grens en wie bepaalt dat?

Kunnen games bijdragen aan je visie op maatschappelijke thema's?

Snap je de kritiek op de game Solutions van Sadie, waarin de speler voor Nazi kan worden uitgemaakt?

Zit er verschil tussen ‘soldaatje spelen’ en een game als ‘Grand Theft Auto’ (waarbij je mensen moet doden)?



Sadie.

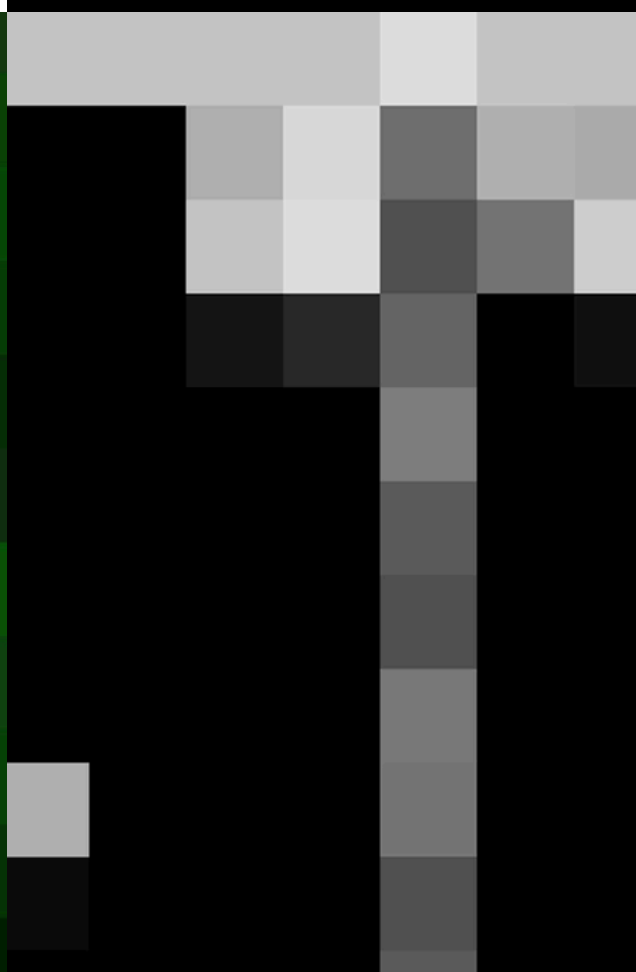
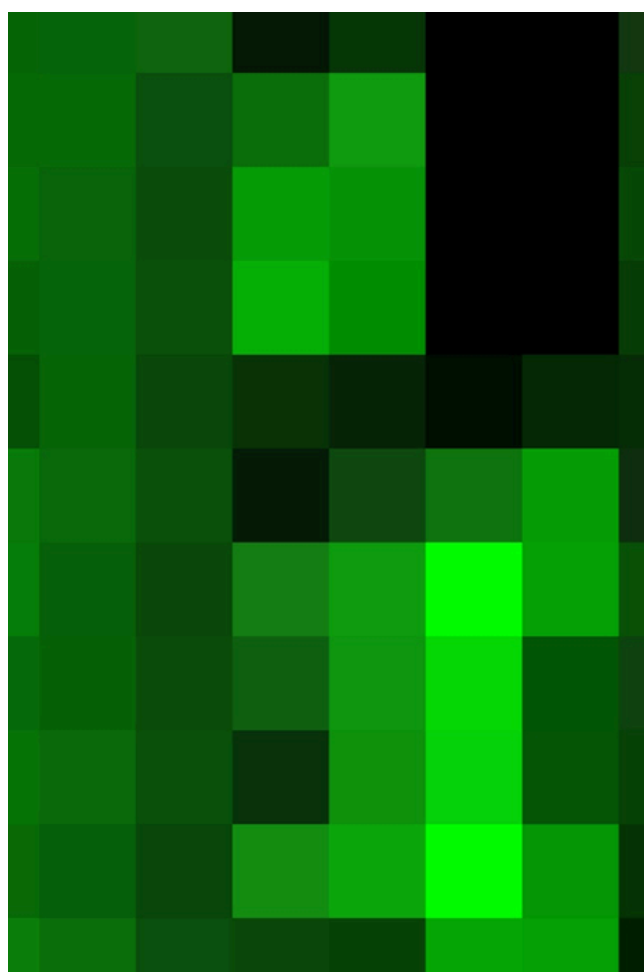
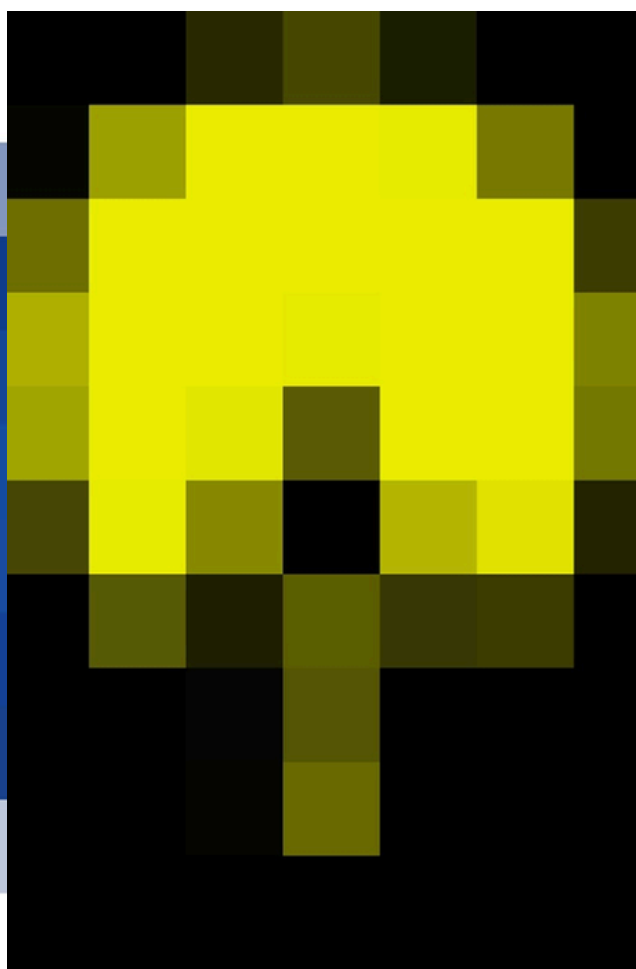
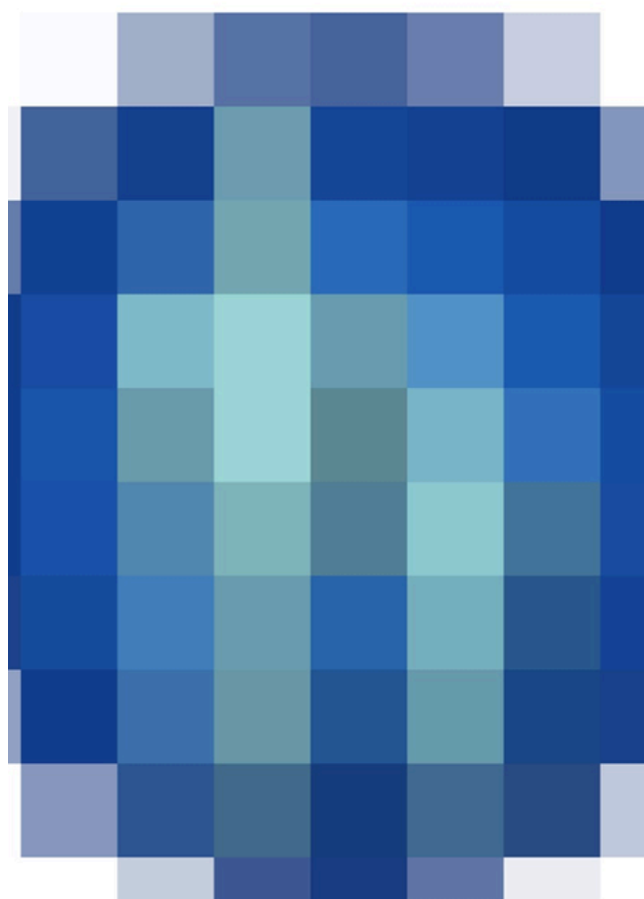
‘Van de romanfiguren zou je Sam en Marx geslaagd kunnen nomen, maar Sadie krijgt nauwelijks een gezicht. Ze komt als verwende, nukkig en jaloerse jonge vrouw in beeld.’

Bron: <https://frieschdagblad.nl/cultuur/Ernstig-getob-van-gamebouwers-in-Morgen-en-morgen-en-morgen>

Hoe heb jij het personage Sadie ervaren? Heb je een beeld hoe ze eruit ziet?

Hoe vind je dat Sadie zich staande houdt in de door mannen gedomineerde game-industrie?

Wat vind je van de keuze dat Sadie zich verliest in een sadomasochistische verhouding met haar docent?





Marx

'Je bent een NPC, Marx. (non-playable character) Sam bedoelt het beledigend - hij zegt ermee dat je niet alleen onbelangrijk bent, maar ook saai en voorspelbaar. Toch is er geen game zonder NPC's.' (blz. 304)

In hoeverre is/was Marx onbelangrijk, saai en voorspelbaar?

Wat was je eerste indruk van Marx en is deze veranderd?

Hoe verhoudt deze uitspraak zich t.o.v. het personage van Marx?

Waarom 'moest' Marx sterven? Hoe heeft dat het verhaal beïnvloed?



Sam

Sam worstelt met fysieke pijn en een diepgeworteld verlangen naar erkenning en verbinding. Door het boek heen zien we hoe Sam geconfronteerd wordt met de grenzen van controle over zijn werk, zijn relaties en zijn verleden.

Op welke manieren beïnvloedt Sams lichamelijke beperking (zijn voet) zijn zelfbeeld en zijn relaties met anderen?

Wat drijft Sam in zijn creatieve werk als gameontwerper? Is het ambitie, escapisme, erkenning of iets anders?

Wat zegt Sams vriendschap met Marx over hem? Hoe verschilt die band van zijn relatie met Sadie?



Pioneers

Het hoofdstuk "Pioneers" is bijzonder, omdat het op een andere manier is opgebouwd dan de rest van het boek. Het is het hoofdstuk dat verzoening brengt tussen Sadie en Sam.

Wat vind je de keuze om de verzoening tussen Sam en Sadie in spelvorm te gieten?

Was het een verrassing dat Sam dokter Daedalus was?

Waarom zou Sam het spel 'Pioneers' hebben genoemd?

In hoeverre is er nog sprake van een grens tussen spel en werkelijkheid?



Games

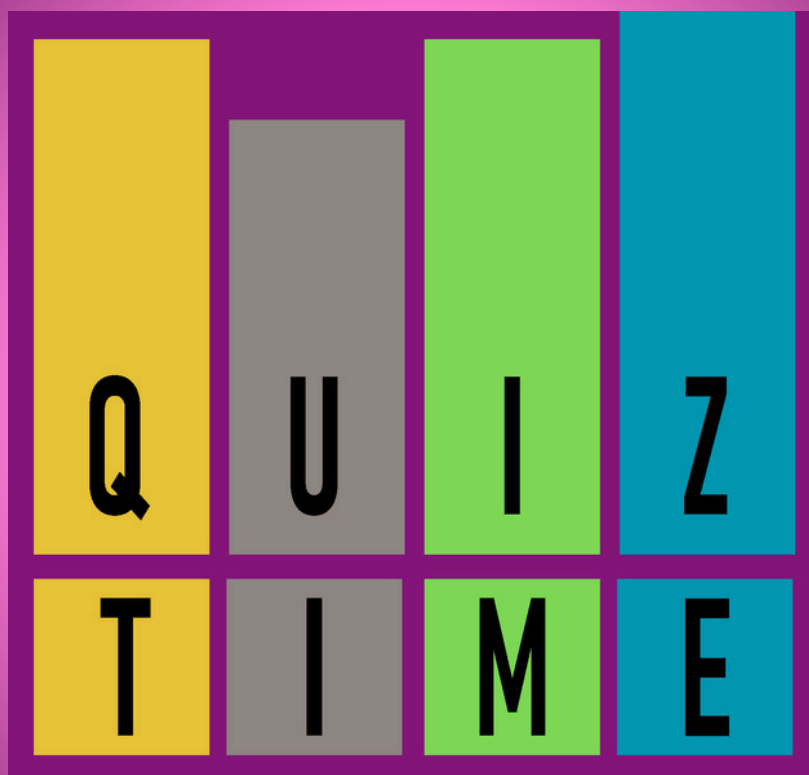
Games hebben doorgaans een slecht imago.

Is jouw mening over games veranderd na het lezen van Morgen en morgen en morgen?

Geloof je dat een game kan helpen bepaalde thema's bespreekbaar te maken?

Denk je dat gewelddadige games leiden tot gewelddadig gedrag?

Wat betekent het als een personage liever in de spelwereld is dan in de echte wereld? Is dat begrijpelijk, problematisch, of beide?



Quizvragen:

1.Hoe heet de pizzeria van de grootouders van Sam?

Dong & Bong's New York Style of Pizza. (1pnt)

2.Muziekvraag: In de jaren 80 was het lied 'Tomorrow' een grote hit. Het lied werd gezongen door een roodharig meisje en gaat -net als in het boek- over het krijgen van nieuwe kansen. Uit welke musical kwam dit lied? **Annie (1pnt)**

3.Vakantiemanvraag: In alle 36 kunstwerken van Hokusai is 'Mount Fuji' te zien. Waar ligt Mount Fuji?

C (1pnt)

4.In het boek komt Sam regelmatig langs een reclamebord dat hem pijnlijk doet denken aan zijn handicap. Hoe heet dat reclamebord?

Happy foot, sad foot (zie afbeelding) (1pnt)

Shoot-out: Hoeveel km is het van het pand van Unfair Games aan de Abbot Kinney Boulevard in Venice, Californië tot Harvard University, Cambridge, Massachusetts?

4800 km

