



Narratie in Grand Theft Auto en hedendaagse tv

Jeroen Steeman, 0014001

Dinsdag, 4 februari 2003

Nota voor Nieuwe Media en Populaire Cultuur: Computergames
Communicatie- en informatiewetenschappen, Faculteit der Letteren, Universiteit Utrecht

inhoud

Inhoud	2
Inleiding	3
Probleemstelling.....	3
Opbouw.....	3
Hoofdstuk 1: Narratie in Grand Theft Auto.....	4
Verhaallijn.....	4
Interactiviteit	6
hoofdstuk 2: Narratie op TV	7
Emergency Room	7
Clipzenders	8
hoofdstuk 3: Overeenkomsten en verschillen.....	9
Narratieve structuur	9
Interactiviteit	9
hoofdstuk 4: Conclusie	11
Literatuur.....	12

inleiding

Het onderzoek naar computergames staat nog maar in de kinderschoenen, terwijl de hele game-industrie al een stuk groter is dan de filmindustrie in Hollywood. Aangezien de onderzoekers die wel met computergames bezig zijn meestal uit het gebied van filmwetenschappen is er al wel een fikse discussie ontstaan over narrativiteit in games. In deze nota wil ik een specifiek voorbeeld van narrativiteit in games verder analyseren en vergelijken met hedendaagse tv.

Voor de cursus *Computergames* heb ik samen met mijn groepje het spel Grand Theft Auto uitgeplozen. Het viel mij al snel op dat het narratieve aspect van dit spel opvallend anders loopt dan bij andere games. In mijn etnografische beschrijving heb ik daarom ook extra aandacht besteed aan de manier waarop de spelers de verhaallijn volgen. Concreet kwam daar uit dat de jongere speler veel sneller door het verhaal liep dan de oudere speler die alle cutscènes helemaal volgde. Aan het einde konden beide het verhaal goed navertellen.

In zijn boek *Children of Chaos* besteed Douglas Rushkoff aandacht aan het feit dat kinderen van nu heel anders opgroeien met televisie dan bijvoorbeeld kinderen in de jaren zestig.¹ De komst van de videogames heeft ervoor gezorgd dat kinderen er niet van uitgaan dat de televisie er alleen voor is om passief naar te kijken, maar ook om bijvoorbeeld spelletjes mee te spelen, of zelf door middel van een mobiele telefoon het vervolg van een programma te bepalen.

Probleemstelling

Het succes van de laatste twee versies van GTA, GTA 3 en GTA: Vice City, is vooral onder de jeugd enorm. Het spel staat hoog genoteerd in de top-10. Tegelijkertijd schieten moderne dramaseries en sitcoms als paddestoelen uit de grond en kijkt de jeugd massaal naar MTV. In deze nota wil ik verder onderzoeken of er een link te leggen is tussen de narrativiteit in GTA en de narrativiteit van populaire hedendaagse televisie. Deze redenering heeft mij bij de volgende probleemstelling gebracht:

Vertoont de narratieve setting van GTA overeenkomsten met de narratieve setting van hedendaagse televisie en welke gevolgen heeft dat voor de interactiviteit?

Onder de noemer van hedendaagse televisie zal ik twee casussen bespreken, namelijk de televisieserie *ER* en de videoclips op de muziekzenders MTV, TFM en The Box.

Bij het bespreken ga ik uit van GTA 3 en maak ik af en toe een uitstapje naar de nieuwste versie GTA: Vice City. Beide versies van GTA kunnen gespeeld worden op een Playstation2. Deze spelcomputer wordt aangesloten op de televisie, juist daarom is de vergelijking tussen spel en tv zo interessant.

Opbouw

Mijn nota valt uiteen in twee delen. In het eerste deel zal ik de verschillende onderdelen van mijn vergelijking grondig beschrijven. Ik begin met een duidelijke uitleg van het spel GTA en de narratieve elementen die in dit spel voorkomen. Daarna zal ik eerst de ziekenhuisserie *ER* uitvoerig bespreken, eerst inhoudelijk, daarna met extra aandacht voor de verhaallijnen. Tot slot van het eerste deel zal ik de Nederlandse clipzenders bespreken.

In het tweede deel zal ik de verschillen en overeenkomsten tussen het spel en televisie behandelen. Aan de hand daarvan zal ik kijken of ik daar conclusies uit kan trekken over de narratie in games en hedendaagse televisie.

¹ Douglas Rushkoff, *Children of Chaos*, 1996, HarperCollins, London

HOOFDSTUK I: NARRATIE IN GRAND THEFT AUTO

Tommy Vercetti zit in de georganiseerde misdaad op het niveau van een straatrat. De speler van het spel Grand Theft Auto (GTA) moet er voor zien te zorgen dat Tommy stijgt in aanzien en een geduchte topcrimineel wordt. Dit doe je door verschillende opdrachten uit te voeren die je krijgt van een aantal bendeleiders uit Liberty City. Hoe meer opdrachten je goed uitvoert, des te meer aanzien je krijgt in de onderwereld van de stad. De speler van GTA bestuurt Tommy Vercetti.



De naam van het spel zegt het al, de belangrijkste actie die je als speler kunt uitvoeren is het stelen van auto's. Elke auto heeft zijn eigen eigenschappen en mogelijkheden, er zijn snelle sportauto's, maar ook trucks, brommertjes of taxi's die je kunt besturen. Daarnaast kun je je ook te voet bewegen, dan kun je gebruik maken van het arsenaal wapens dat je gevonden of gekocht hebt. Deze wapens gaan van golfclub, via kettingzaag en handwapen tot uzi's.

Je wordt tijdens het spel geholpen door een combinatie van een kaart en kompas onder in je beeld. Hierin kun je zien waar je bent en in welke richting je moet rijden om een opdracht uit te voeren. Als je een opdracht uitvoert zonder in het ziekenhuis te komen, of opgepakt te worden, krijg je uitbetaald en kun je op zoek gaan naar een nieuwe missie.

Een missie begint altijd met een zogenaamde cutscene, dat is een computeranimatie waarin de opdracht uitgelegd wordt. Hierin zie je Tommy bij een opdrachtgever aankomen en vragen of hij nog een klusje voor hem heeft. In deze scènes wordt het verloop van de missie uitgelegd, hoe en waar je welke opdrachten uit moet voeren. In totaal duurt het goed uitvoeren van een missie zo tussen de vijf en tien minuten.

Een voorbeeld van een missie uit GTA 3 is een Italiaanse crimineel die omgelegd moet worden.

Je rijdt of loopt als hoofdpersoon naar de loods van Vinnie, één van je opdrachtgevers. Als je daar aankomt, begint de cutscene. Vinnie vertelt dat een Italiaanse crimineel hem in de weg zit en vraagt jou om 'm uit de weg te ruimen. Vinnie vertelt dat de crimineel aan het eten is bij een restaurant in de Italiaanse wijk. Je kunt daarheen gaan, zijn auto stelen en deze naar een werkplaats brengen waar er een autobom onder de auto zal worden geplaatst.



Dan sta je weer buiten en kun je verder gaan met het spel. Je volgt nu (al rijdend of lopend) de pijl op je kompas, en gaat richting het Italiaanse restaurant. Daar zie je inderdaad de auto van de Italiaan staan, je springt in de auto en het kompas vertelt de weg naar de werkplaats. Het is nu natuurlijk wel noodzaak om voorzichtig te rijden, de auto mag natuurlijk niet beschadigd worden, anders ziet de Italiaan dat er iets aan de hand is.

Als je bij de werkplaats aankomt wordt er een bom onder de auto gezet, je kunt deze bom zelf op scherp stellen als je auto uitstapt. Nu moet je weer terugrijden naar het restaurant en de auto precies zo neerzetten als hij stond. Je stelt de bom in en stapt uit de auto. Als je de auto goed hebt neergezet en deze is niet beschadigd, dan zal de crimineel naar buiten komen en z'n auto starten. Vlak daarna ontploft de bom en heb je de missie goed uitgevoerd, je ontvangt een bonus in geld. Je kunt op zoek naar een nieuwe opdracht.

Verhaallijn

In mijn etnografische beschrijving heb ik de inleidende missies van GTA: Vice City besproken. Het verschil met GTA 3 is dat er in GTA: Vice City meer aandacht is voor een

algemene verhaallijn door het hele spel heen. In een interview van Douglass C. Perry van IGN met een van de ontwikkelaars Dan Houser, blijkt dat er in Vice City veel meer aandacht is besteed aan het integreren van verhaal en missies.

IGNPS2: How does the storyline tie into the missions in the game?

Dan: In Vice City, we set out with the objective of making the storyline and the missions the same thing. By that I mean the story is not some incidental and irrelevant background thing but something that propels you through the game as you follow, or cause, the trials and tribulations of Tommy Vercetti. What happens in the first cutscene is resolved in the last and the game is always building and developing and introducing you to weird characters.

The challenge was to make a story that interests you for more than a 100 hours or more of playing time, unravels over several months of game world time, and is non linear but compelling. I think we managed to achieve this thanks to a combination of our experience on Grand Theft Auto 3, the fact that our main character was now speaking and some other new innovations, such as Tommy's cell phone, which is great fun and really makes the player feel involved in the world.²

We zien ook duidelijk verschil in de introducties van GTA 3 en GTA: Vice City. In GTA 3 ontsnapt Tommy uit een gevangenistransport en probeert als onbekende jongen op te klimmen in de criminaliteit. In Vice City is er zoals we ook uit het interview kunnen lezen veel meer aandacht besteed aan de overkoepelende verhaallijn.



In de eerste scène komt de maffia uit een bepaalde stad bijeen. Ze besluiten dat ze meer macht willen veroveren in Vice City. Ze sturen daarom mensen om een grote transactie uit te voeren, zij moeten cocaïne kopen van een drugsbaron uit Vice City. Daarna zien we de aankomst van de uitvoerders in Vice City, en het begin van de transactie. Het blijkt echter een valstrik te zijn, iedereen wordt neergeschoten, behalve een van de uitvoerders, Tommy Vercetti. Tommy kan ontkomen, maar is het geld kwijt en heeft geen coke. Tommy neemt zijn intrek in een hotel in Vice City, belt naar zijn opdrachtgevers en belooft dat hij gaat uitzoeken waar het geld en de drugs heen zijn.

Uiteindelijk komt Tommy op een feestje bij de kolonel, een belangrijke man in de onderwereld van Vice City. Hier wordt hij aan de belangrijkste onderwereldfiguren voorgesteld. Hierna komt de dochter van de kolonel op Tommy af en vraagt of hij haar naar een club in de stad kan brengen. Ze stapt bij Tommy in de auto en de speler moet haar naar een club in de stad brengen. Als de speler daar aankomt is de eerste missie voltooid.

Na deze inleidende missie (verder beschreven in mijn etnografische analyse) heeft de speler meerdere opties om het verhaal verder te spelen. De verschillende opdrachtgevers in de stad hebben andere missies aan te bieden, maar het kiezen voor één opdrachtgever zorgt er niet voor dat het verhaal anders gaat lopen. De andere opdrachtgevers met dezelfde missies 'blijven zitten' totdat die ook zijn gespeeld. Als een missie mislukt dan kan de speler later bij dezelfde opdrachtgever terugkomen om de missie nog een keer te proberen.

Door middel van het uitvoeren van opdrachten ontstaat er een verhaal. De meeste cutscenes geven een duidelijke uitleg over wat er in de komende missie van je verwacht wordt, sommige cutscenes geven de speler meer informatie over de mislukte transactie aan het begin van het spel. Op deze manier ontstaat er een narratieve hoofdstructuur waar de speler zelf geen invloed op heeft, het verhaal verloopt zoals het gemaakt is door de ontwerpers.

² Douglass C. Perry, The Economics of GTA: Vice City, Pt. 3, <http://ps2.ign.com/articles/375/375488p1.html>

Zo kunnen we zeggen dat elke missie op zichzelf een los verhaal is, maar dat sommige van deze missies de speler meer duidelijkheid geven over het overkoepelende verhaal in het spel.

Interactiviteit

De ludoloog Jesper Juul beweert dat narrativiteit in een spel de gameplay in de weg staat, de kracht van games ligt juist in het ontbreken van verhalen³. Ik denk dat deze opvattingen beter per game kunnen worden geanalyseerd, dan dit zo te stellen voor alle games.

Dat interactiviteit en narrativiteit aan elkaar verbonden zijn lijkt me logisch, des te meer vrijheid (en interactiviteit) van de speler, des te minder ruimte blijft er over voor een verhaal. In GTA hebben de makers op een mooie manier geprobeerd om de overgang tussen narrativiteit en interactiviteit zo soepel mogelijk te laten verlopen.

Zo geeft GTA de speler een enorme vrijheid, hij kan als hij wil de hele stad doorrijden op zoek naar een mooie auto. Er zijn zelfs speciale sub-missies, zodra je in een ambulance stapt kun je bijvoorbeeld op zoek gaan naar gewonde personen. Maar het plezier dat je kunt beleven aan GTA komt ook door het ontrafelen van de verhaallijn, en dat gebeurt niet alleen in cutscènes, ook tijdens het spelen van de missies zelf ontwikkel je de verhaallijn. Zo stelt Rune Klevjer dat ook in zijn artikel *In Defense of Cutscenes*:

In GTA III, narration always takes place as it is enacted – whether it is retold or not. When the boss of the Italian family tells me how important this next mission is, and how I am going to earn his trust on my way to mobster stardom if all goes well, the event-to-come is placed within the generic world of *Goodfellas* and *Miller's Crossing*⁴.

Toch is het niet mogelijk om als speler de narratie zelf aan te passen, waar dit in spellen zoals *Myst* wel het geval is, daar heeft de speler zelf de mogelijkheid om het einde van het verhaal in het spel te bepalen.

³ Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative*, 1999, <http://www.jesperjuul.dk/thesis/>

⁴ Rune Klevjer, *In Defence of Cutscenes*, 2002, Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere, <http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>

HOOFDSTUK 2: NARRATIE OP TV

Emergency Room

Een erg succesvolle serie van de laatste tijd is Emergency Room, oftewel ER. Deze serie wordt gezien als een nieuw soort van televisie omdat er heel anders met narrativiteit wordt omgegaan in vergelijking met andere, oudere televisieseries. Vandaar ook heb ik gekozen om deze serie nader te belichten en deze te vergelijken met de narrativiteit in GTA.

In ER wordt de spoedafdeling van een ziekenhuis in Chicago nagespeeld. Daarbij wordt zoveel oog voor detail gehouden dat zelfs studenten geadviseerd worden om te kijken, ze zouden er nog wat van op kunnen steken. Eén aflevering duurt 45 minuten, in de VS inclusief reclame komt dat neer op een programma van precies een uur. Voor deze analyse heb ik de aflevering 'Never say never' nader bestudeerd. In Nederland is deze aflevering op 7 februari 2003 uitgezonden, in de VS op 18 oktober 2001. Hieronder heb ik een korte samenvatting van deze aflevering overgenomen.

Susan Lewis, een voormalig dokter in ER komt aan in Chicago om te solliciteren en om met haar oude college Mark te gaan lunchen. Ze komt oude collega's tegen en ontmoet Elizabeth, de vrouw van Mark. Ze krijgt later een baan aangeboden door Mark.

Chen en Weaver bespreken een aanstaande vergadering over de dood van een patiënt; Weavers aanwezigheid is niet verplicht, maar ze wil er toch zijn. Op de vergadering verschuift de aandacht van Chen naar Weaver omdat ze moet toegeven dat Chen pas over vijf dagen verantwoordelijk zou worden, en zelf was ze even niet in het ziekenhuis. Weaver besluit om haar eigen zaak te redden, Chen wordt geschorst voor een maand en moet terugreden als verantwoordelijke. Chen accepteert dit niet en neemt ontslag.

Weaver biedt de baan nu aan aan Carter en gaat naar een lesbische bar om even bij te komen.

Mark en Elizabeth behandelen een zes jaar oud jongetje met het syndroom van Edwards, zijn ouders zijn spoorloos als de operatie is afgelopen.

Benton kan niet anders dan Roger bellen om zijn zoontje Reese op te halen, terwijl hij bezig is met een man die probeerde om zichzelf om te brengen voor het verzekeringsgeld voor zijn vrouw en kind.

De bediende uit Luka's favoriete bar verschijnt met een snee in haar hand. Abby volgt hen jaloers en Luka helpt de bediende verder met haar verblijfspapieren.⁵

Qua narrativiteit was ER vernieuwend in 1994, het begin van de serie, omdat het meerdere verhaallijnen snel in elkaar kon verweven, zonder dat de kijker het overzicht kon verliezen. Ook in mijn voorbeeld kunnen we zien dat er al zo'n zes verhaallijnen door deze aflevering lopen. Deze zijn niet zoals in deze samenvatting netjes gestructureerd maar lopen steeds door elkaar heen.

Daarnaast kunnen we onderscheid maken tussen verschillende lengtes van verhaallijnen. Zo zijn er verhaallijnen met een lange voorgeschiedenis, zoals Susan Lewis die na een lange tijd weer terug komt in ER. Er zijn ook verhaallijnen die al een aantal afleveringen spelen, zoals de spanningen tussen Abbey en Luka. Daarnaast zijn er verhaallijnen die terugslaan op de vorige aflevering, zoals de vergadering over de dood van een patiënt. Tenslotte zijn er korte verhaallijnen die maar één aflevering meegaan, zoals de man die probeerde om zichzelf om te brengen, of het jongetje met het syndroom van Edwards.

⁵ Samenvatting gemaakt met hulp van TV Tome, <http://www.tvtome.com/tvtome/servlet/GuiPageServlet/showid-111/epid-73778/>

Het is me ook opgevallen dat tijdens de aflevering verhaallijnen nog kunnen splitsen. Zo praat Chen met John over het overlijden van de patiënt uit de vorige aflevering, en blijft Weaver in de vergadering om haar verantwoordelijkheid daarin te bespreken.

Clipzenders

Tenslotte wil ik ook nog even aandacht besteden aan clipzenders en narratie. De doelgroepen van de clipzenders als TMF, MTV en The Box komen overeen met de doelgroepen van games in het algemeen. De jeugd die naar clipzenders kijkt speelt ook regelmatig een spelletje op een console.

MTV wordt vaak genoemd als dé vorm van postmoderne televisie⁶. De afbraak van de grote narrativiteit en de opkomst van korte verhaallijnen krijgt natuurlijk de ultieme vorm in een videoclip. Een stukje film dat duurt tussen de drie en zeven minuten, meestal met een kort verhaal erin verwerkt, maar zonder een overkoepelend verhaal tussen alle clips.

De mate van interactiviteit tussen de kijker en de zender is de laatste jaren toegenomen. MTV en TMF claimen dat ze daar veel aan doen doordat de kijker ten alle tijden kan sms'en. The Box heeft daarentegen veel meer interactie. Door te bellen of te sms'en kan de kijker zelf een clip aanvragen. Deze wordt altijd gedraaid, maar naarmate het drukker is kan dat natuurlijk langer duren.

⁶ M.R. Real, Postmodern Aesthetics: MTV, David Lynch and the Olympics, 1996, In: Exploring New Media, London

HOOFDSTUK 3: OVEREENKOMSTEN EN VERSCHILLEN

Nu ik de drie verschillende vormen heb besproken kan ik verder in gaan op de verschillen en overeenkomsten tussen GTA, ER en videoclips op de muziekzenders.

Narratieve structuur

Het doel van GTA is dat de speler verschillende missies volbrengt en zo de overkoepelende verhaallijn ontrafelt. Deze missies duren tussen de vijf en tien minuten en vormen op zichzelf staande narratieven. Dit komt sterk overeen met de structuur van clipzenders, hier duren de videoclips ongeveer zo lang als een gemiddelde missie bij GTA. Net zoals bij GTA lopen clips niet door elkaar heen, nadat de ene clip is afgelopen begint de volgende weer. Bij de missies van GTA is dit hetzelfde, pas als een missie helemaal is volbracht (of compleet is mislukt) kan de speler aan een volgende missie beginnen. Het is niet mogelijk om verschillende missies door elkaar te spelen. Het is bij GTA wel mogelijk om opdrachten bij verschillende opdrachtgevers te spelen. Deze opdrachtgevers hebben voor een gedeelte een eigen verhaal, door de missies steeds bij een andere opdrachtgever te spelen, kunnen deze verhaallijnen zo wel door elkaar lopen.

Het grote verschil is echter dat alle missies samen bij GTA een overkoepelend verhaal worden, bij de clipzenders is dit niet het geval, de clips vormen samen geen narratief geheel. In enkele gevallen komt het voor dat clips van dezelfde artiest doorgaan met hetzelfde verhaal.

Bij ER lopen er in één aflevering een flink aantal verhaallijnen door elkaar, bij GTA is er per missie sowieso maar één verhaallijn aan de orde. Als we het spel GTA in z'n geheel echter bekijken kunnen we flink wat overeenkomsten ontdekken. Vergeleken met een complete aflevering van ER ontdekken we overeenkomsten met een missie in GTA in de narratieve structuur. Zoals ik in hoofdstuk 2 heb opgemerkt zijn er in de verhaallijnen verschillende lengtes te ontdekken. Deze lengtes komen ook terug bij GTA. Er zijn korte verhaallijnen die slechts één missie meegaan, zoals bijvoorbeeld de opdracht om een pizzakoerier om te brengen. Daarnaast zijn er ook langere verhaallijnen die zich ontwikkelen bij dezelfde opdrachtgever. Zo zal een maffiabaas aan het begin van het spel je verschillende missies laten uitvoeren die als doel hebben een andere crimineel uit de weg te ruimen. Tenslotte is er natuurlijk ook nog de overkoepelende verhaallijn die het doel van het spel moet uitwerken. In een schematisch overzicht ziet dat er zo uit:

Lengte	GTA	ER
Kort	Slechts één missie	Slechts één aflevering
Middellang	Meerdere missies, meestal bij één opdrachtgever	Meerdere afleveringen, vaak over relaties tussen artsen
Lang	Overkoepelende verhaallijn	Heel seizoen, of langer; Artsen komen terug of lange-termijn-relaties lopen stuk.

Het overduidelijke verschil tussen GTA en ER is dat de verhaallijnen in ER constant door elkaar lopen en met grote snelheid afgewisseld kunnen worden. Bij GTA kun je, zoals ik hierboven al gezegd heb, maar één missie tegelijk spelen.

Interactiviteit

Aan het einde van het eerste hoofdstuk heb ik gezegd dat de mate van interactiviteit *in* het verhaal in principe groot is. De speler speelt het verhaal helemaal zelf en hij mag zelf uitmaken welke missie hij volgend op de vorige wilt spelen. De mate van interactiviteit *met*

het verhaal is echter kleiner, de speler zelf kan de uitkomst van het verhaal niet beïnvloeden. Bij clipzender The Box kunnen we hetzelfde zien. De kijker heeft invloed op *welke* clips er uitgezonden worden, hij heeft echter geen invloed op de *inhoud* van de clip. Tijdens ER heeft de kijker compleet geen interactiviteit met de show zelf, de enige keuze die de kijker heeft is wel kijken of niet kijken.

HOOFDSTUK 4: CONCLUSIE

Aan het einde van deze nota zijn er een aantal conclusies te trekken die mijn probleemstelling kunnen beantwoorden. In dit hoofdstuk ga ik kijken of deze ook voldoende bewijs geven. De probleemstelling zoals ik die in mijn inleiding heb opgesteld luidt:

Vertoont de narratieve setting van GTA overeenkomsten met de narratieve setting van hedendaagse televisie en welke gevolgen heeft dat voor de interactiviteit?

Als voorbeelden van hedendaagse televisie heb ik de televisieserie ER en de muziekzenders genomen. Na mijn analyses blijkt dat er wel degelijk overeenkomsten zijn tussen de narratieve settings van GTA, ER en de muziekzenders.

Zo blijkt dat de narratieve setting van één enkele missie veel overeenkomsten vertoont met de narratieve setting van één aflevering in ER op het gebied van lengte. Er zijn in beide gevallen zowel korte, middellange en lange verhaallijnen aan te wijzen. Qua interactiviteit zijn er meer verschillen, ER heeft als dramaserie geen mogelijkheid tot interactiviteit, zowel op korte als lange termijn. De makers van GTA 3 en Vice City hebben geprobeerd om het verhaal een belangrijkere plek in het spel te geven. Dit is op zich wel gelukt, maar zoals Juul stelt gaat dit wel ten koste van de interactiviteit, wat natuurlijk niet wil zeggen dat dit ook ten koste gaat van het plezier dat er aan het spel te beleven valt.

Als we GTA vergelijken met videoclips dan ontdekken we dat de lengte van de missies overeenkomen met de gemiddelde lengte van een videoclip. Het spel is zo meer opgedeeld in hapklare brokken, en kan daardoor ook 'eventjes' in een verloren kwartiertje gespeeld worden. Na een missie is er namelijk een mogelijkheid om te saven, zodat je daar de volgende keer weer verder kunt.

In het speciale geval van muziekzender The Box heeft de kijker een bepaalde mate van interactiviteit, hij kan kiezen wat de volgende clip wordt die uitgezonden moet worden. Bij GTA heeft de speler ook de keuze om zelf te kiezen welke missie hij wil gaan spelen, maar om het verhaal verder af te maken moet hij sowieso alle missies uitspelen.

De invloed van de kijker op de narratieve structuur is minimaal, de kijker heeft namelijk geen invloed op de inhoud van een videoclip, en er bestaat geen algehele narratieve structuur tussen de videoclips. Bij GTA bestaat die algemene structuur wel, maar de speler heeft hier geen invloed op, hij kan het verhaal niet veranderen.

Al met al kan ik concluderen dat er qua narratieve structuren overeenkomsten te benoemen zijn tussen GTA en hedendaagse televisie. De interactiviteit op zowel de algehele narratieve structuur van zowel GTA als die van hedendaagse televisie blijft klein. De speler van GTA heeft echter wel invloed op de volgorde van de korte narratieve structuren, we zien dit voor een klein gedeelte terug bij de muziekzender *The Box*.

Ik denk dat vooral de games die ontworpen worden om te spelen op een console met televisie steeds meer narratieve elementen juist overnemen van de televisie. GTA laat zien dat er genoeg mogelijkheden zijn om narratieve structuren en spel in elkaar te verweven zonder dat de twee botsen.

LITERATUUR

Voor mijn nota heb ik gebruik gemaakt van verschillende artikelen, deze staan hieronder in alfabetische volgorde genoemd.

- Ruggero Eugeni, *Myst: Multimedia Hypertext and Film Semiotics*, 1998, In: *Iris*, nr. 25
- Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative*, 1999, <http://www.jesperjuul.dk/thesis/>
- Jørgen Kirksæther, *The Structure of Video Game Narration*, 1998, <http://cmc.uib.no/dac98/papers/kirksaether.html>
- Rune Klevjer, *In Defence of Cutscènes*, 2002, *Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, <http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper.htm>
- Douglas C. Perry, *The Economics of GTA: Vice City*, Pt. 3, 2002, In: *IGN.com – Playstation2*, <http://ps2.ign.com/articles/375/375488p1.html>
- M.R. Real, *Postmodern Aesthetics: MTV, David Lynch and the Olympics*, 1996, In: *Exploring New Media*, London
- Rockstar Games, *Grand Theft Auto 3*, 2001, <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3>
- Rockstar Games, *Grand Theft Auto: Vice City*, 2002, <http://www.rockstargames.com/vicecity>
- Douglas Rushkoff, *Children of Chaos*, 1996, HarperCollins, London
- TV Tome, *ER*, <http://www.tvtome.com/tvtome/servlet/ShowMainServlet/showid-111/>
- Warner Bros., *Emergency Room*, 1996, <http://www2.warnerbros.com/ertv/home.html>

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/1.0/> or send a letter to Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.