

26 JANUARI > 1 FEBRUARI 2008

VARA

TV MAGAZINE

4

DE AANSLAG!

Derek de Lint in
terrorisme-thrillerserie
Deadline

Door **Annemarie Oster**

[TNT POST PORT BETAALD] ADRESWIJZIGING? VARA, POSTBUS 333, 1200 AH HILVERSUM

Superpower²

Gamen kan tot verslavingsellende leiden. Zijn er ook positieve lessen te trekken? *Door Joke Weststrate*

‘**E**RGER DAN HEROÏNE’ kopte NRC onlangs een artikel over game-verslaving. Jongeren die hun leven laten versloffen en zich verwaarlozen vanwege computerspellen volgen groepssessies met heroïnejunkies en alcoholisten. *Zembla* belicht de wereld van verslaafde gamers. Zeer ernstig allemaal. Kunnen tv-makers desondanks iets leren van gameontwikkelaars?

■ ■ ■ **Ruud van de Moosdijk**, Hoofd ontwikkeling Engine Software, Doetinchem

Ontwikkelde game: Medeontwikkelaar van avonturenspeel *Puzzle Quest*. Puzzelen in plaats van vech-

ten. Binnen twee weken uitverkocht in Amerika.

▶ ‘De grootste kracht van een spel is dat het interactief is. *Idols* is onder meer succesvol omdat kijkers kunnen stemmen. Verder bestaat een game uit het spelen zelf — dat kan niet op televisie — en de presentatie. Een goede game ziet er mooi uit, heeft een doortimmerd verhaal en leuke karakters. Dat laatste kan op tv en in films wél.’

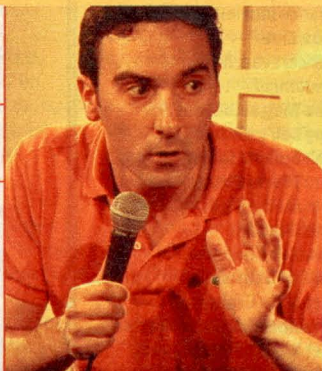
‘Op dit moment is *World of Warcraft* het beste spel. En daarmee komen we op het sociale aspect. *WoW* speel je met duizenden tegelijk. Door een ‘community’ rondom

CABARET

PRETTIG PARANOÏDE

Ronald Goedemondt: Spek
Nederland 3, 22:50-23:50 uur

■ ■ ■ Ronald Goedemondt vult zijn dagen met verbazing. Hij beziet de wereld met een prettig paranoïde blik, op zoek naar identiteit, logica en houvast. In zijn voorstelling *Spek* (2004) voert hij spinnetjes, leeghoofdige winkelmeisjes en zijn passie voor de tamboerijn op. Door deze verhaallijnen weeft hij geraffineerde imitaties. En óók een rode draad. Kortom, knap timmerwerk van deze dertiger. Een enkele, verbitterde theaterbezoeker zal hem wellicht



Ronald Goedemondt

betichten van een gebrek aan diepgang, want de voorstelling draait voornamelijk om de grap. Recensies eindigden destijds veelal met een uitroep. *Spek* smaakt naar meer. [WL]

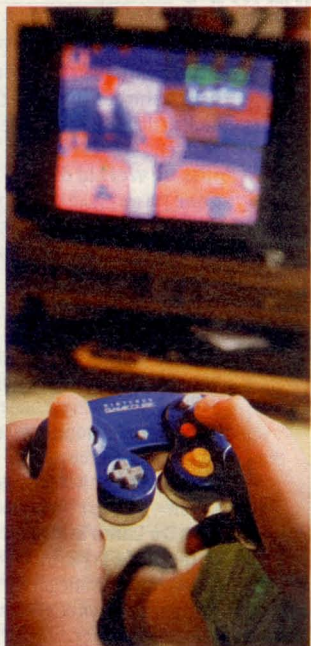


FOTO: MICHEL WIJNBERT | HOLLANDE HOOGTE

programma's te bouwen met interactieve sites is er wat te winnen voor tv programma's.' Een andere optie zie ik in de vele Engelse detectives op tv. Die zou je halverwege kunnen laten stoppen om een keuzemoment voor de kijker in te lassen. Gaan we linksaf of rechtsaf? Volgen we meneer A of B?

■ ■ ■
Hanneke Debie, Graphic level designer Triumph Studios, Delft
Ontwikkelde game: Overlord, actiongame met Monty Python-achtige humor. In plaats van de wereld te redden, de wereld in het verderf storten.

► 'Bij een spel word je beloond omdat je nieuwe doelen bereikt. De vertaalslag daarvan naar tv is lastig. Je moet denken aan interactieve mogelijkheden. Dat mensen bij een serie kunnen kiezen uit acties die personages uitvoeren bij bepaalde plotpunten of zelf karakters en ideeën kunnen aandragen waar op gestemd kan worden. *Heroes* leent zich daarvoor. Meer algemeen leer je van games jongeren aan te

« Stop er eens een verhaallijn in die kijkers niet meteen doorhebben »

spreken: minder cultuur en meer seks en geweld.'

■ ■ ■
Micha van der Meer, Game Developer White Bear, Amersfoort
Ontwikkelde game: Moorhuhn. Heeft internet twee keer platgelegd in Duitsland en leidde daar zelfs tot Kamervragen over het aantal mensen die het spel op kantoor speelden.

► 'Tv kijk je om te ontspannen. Een game appelleert aan het kind in je — spelen — en aan een oerinstinct: jagen. Maar er is een combinatie te maken tussen game en tv. In 2000 heb ik een plan ingediend bij Endemol. Je hebt tegenwoordig auto's met een GPS-systeem. Die kun je overal volgen. In mijn pitch wordt een cameraploeg gealarmeerd

als zo'n auto is gestolen. Op tv proberen we te achterhalen wie de dief is. Heeft hij een vrouw en kinderen? Pas als er 100.000 euro bij elkaar is gesms't door de kijkers houdt de uitzending op. Privézaken erbij betrekken werkt shockerend en verdeelt mensen in "voor" en "tegen". En dat zorgt er voor dat mensen kijken en meedoen. Maar je schendt het privacyrecht, dus er zitten juridisch nogal wat haken en ogen aan.'

■ ■ ■
David C. Lee, VP Development and Marketing bij Streamline Studios, Amsterdam

Ontwikkelde game: Gears of War, Overlord, Unreal Tournament 3
► 'Gamen is een "lean forward"-ervaring en tv-kijken

een "lean backward-ervaring" Bovendien ben je bij een game eigen baas. Toch kun je een vergelijking trekken.'

'Je karakter naar een hoger level brengen in een spel is analoog met de groei van een personages in een televisieserie of film. Het is daarom van belang dat een karakter zich ontwikkelt. Tip: stop er eens een verhaallijn in die kijkers bij een eerste keer niet meteen doorhebben.'

'Je kunt ook denken aan een actieserie waar kijkers hun eigen karakter kunnen creëren in een interactieve wereld die parallel loopt aan de tv-serie. In die virtuele wereld kun je dan kletsen met de helden uit de echte serie. Er kunnen zelfs subplots plaatsvinden op internet tussen de episodes van de tv-serie door. De serie *Heroes* leent zich daar goed voor: maak een karakter, kies je superpower en ga op missie!' ■

KIJKKUNDE

DOOR DICK WENSINK

Een televisie die stuk is vinden we erger dan een slecht programma, zo weet Dick Wensink

COMPUTEREN KAN knap verslavend zijn. Want surfen, chatten en gamen hebben dezelfde gemene weerhaakjes die ook andere verslavingen hebben. Als je er één keer aan vast zit, is het niet eenvoudig en bovendien 'pijnlijk' om er weer van af komen.

Game- en internetverslaving worden tegenwoordig dan ook tot het zwarte lijstje gerekend, daar waar alcohol, drugs, eten, gokken, medicijnen, nicotine en seks al eerder opstonden. Zo kun je op de site van de Jellinek-kliniek het eigen internetgebruik langs de meetlat leggen en voor een teveel zijn er inmiddels tal van behandelingen. Van zelfhulpgroepen, therapeutische gesprekken, medicijnen tot o ironie, internet consult.

Televisieverslaving wordt over het algemeen als minder ernstig gezien. Vreemd eigenlijk. Van alle Nederlanders kijkt meer dan 43% drie uur of meer dan drie uur tele-

visie per dag. 12%, een op de acht Nederlanders, kijkt meer dan vijf uur. En dan zijn er nog eens ongeveer 100.000 Nederlanders, die gemiddeld meer dan tien uur per dag kijken.

Zo 'verslavend' televisie als medium is, zo weinig verslavend zijn de programma's. Een kleine minderheid van alle kijkers bekijkt bijvoorbeeld een programma van begin tot eind. Voor de meeste is een paar minuten al genoeg. En bij serieprogramma's is er na een handvol uitzendingen nauwelijks nog een Nederlander te vinden die al die uitzendingen ook echt bekeken heeft.

Bij televisie is het belangrijker dat er wat is, dan wat er is. Dat wordt ook bewezen door de twee grootste 'rampen' die een kijker kunnen overkomen. En dat zijn niet dat een programma slecht of afgelopen is of niet doorgaat, maar een kabel zonder signaal en een kapot toestel.

