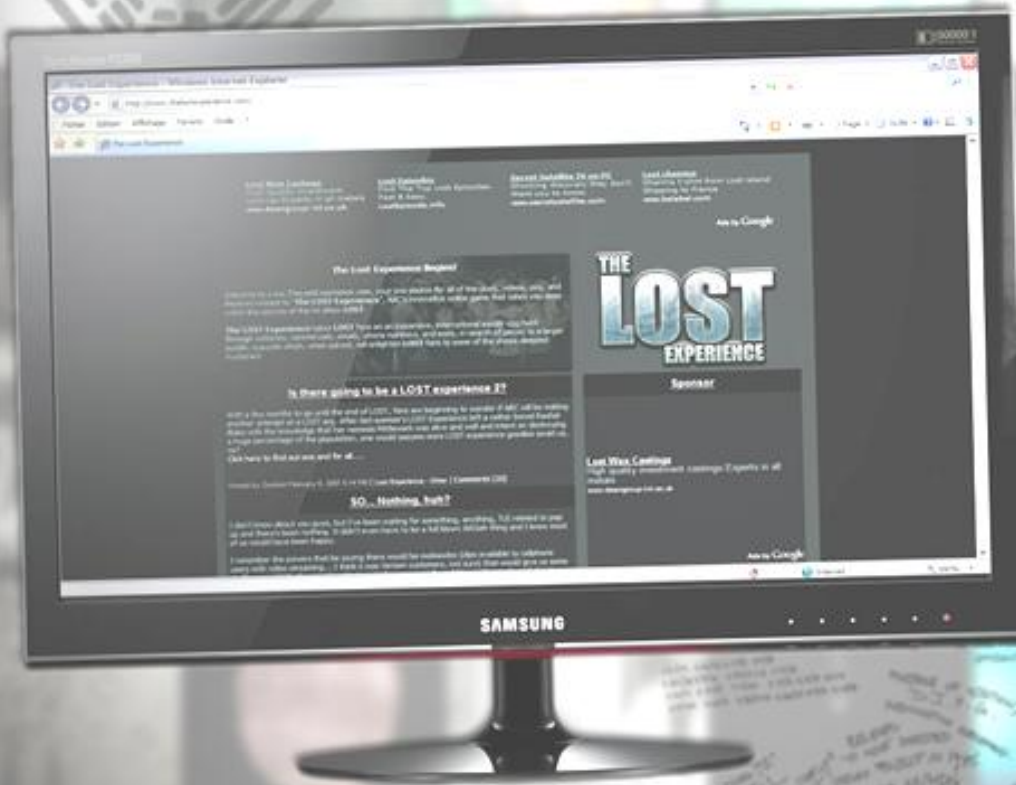


Lost: Tussen de regels

Een blik op het in-between in de Lost Experience



MA scriptie

Begeleider : Rob Leurs

Student: Bas Jelsma (0484962)

Datum: 04-06-2012

Inhoudsopgave

1. Inleiding	3
2. Alternate Reality Games	5
Transfiction	7
3. Het in-between	10
4. The Lost Experience	13
5. Het spel in actie	16
Het begin - The Hanso Foundation	16
Mythe - DJ Dan/Black Rock	18
Het echte leven - Rachel Blake	19
Realisme - Jimmy Kimmel	20
Reclame - Bad Twin	21
6. Tussen de regels	22
Action-to-action	22
Subject-to-subject	23
Scene-to-scene	24
Aspect-to-aspect	25
Non-sequitor	25
7. Conclusie	26
Literatuurlijst	29
Bronnen	30
Bijlage 1: Master Clues List	31

1. Inleiding

In 2006 kondigde het productieteam van de televisieserie *Lost* een online spel aan naar aanleiding van de serie; *The Lost Experience* (TLE). De opzet van het spel was “*to connect current viewers to the program in a way they haven’t been in the past.*”¹ Er zouden elementen aan bod komen waar in de serie geen ruimte voor was, waarbij de kijkers geheel in de traditie van de serie zelf het mysterie moesten oplossen. Dit werd gedaan met een zogenaamd *Alternate Reality Game* (ARG), een interactief verhaal dat de fictieve wereld door middel van elektronische media in het leven van de speler brengt. Hiermee wordt een alternatieve werkelijkheid neergezet, waarin de speler moet samenwerken met andere spelers om verder te komen in het verhaal. Het ultieme doel is om de spelers zelf een onderdeel van de verhaallijn te laten worden en ze zo deze wereld inderdaad op een nieuwe manier laten beleven.

TLE was de eerste succesvolle ARG die gebaseerd was op een TV serie, en werd uitgevoerd door 20 televisienetwerken over vijf continenten². Hiermee was het een mijlpaal in de ontwikkeling van dit soort spellen. Hoewel er al eerder ARGs waren gelinkt aan populaire films zoals *A.I.: ARTIFICIAL INTELLIGENCE*, had TLE door zijn band met de televisieserie een lastig terrein te verkennen. Één van de centrale eigenschappen van een ARG is dat het zichzelf zoveel mogelijk vervaagt, waardoor de speler zich er zo min mogelijk bewust van is. Dit zogenaamde *This Is Not A Game* (TINAG) wordt bemoeilijkt door de overduidelijke link met de serie. Daarom valt TLE ook onder een andere noemer te zien. Christy Dena, een mediawetenschapper die zich specialiseert op transmedia projecten, komt met de term ‘*transfiction*’³. Bij *transfiction* is het TINAG element minder belangrijk en staat het verhaal centraal dat via verschillende media ervaren wordt. Zo kan een deel worden gezien op televisie, kan dit worden uitgebreid via een boek, etc. De gebruiker kan hierbij zelf bepalen in hoeverre hij zich wil verdiepen in de fictieve wereld.

Bij zowel ARGs en *transfiction* speelt de ruimte tussen de media een belangrijke rol. In deze ruimte moet de speler of de gebruiker de losse elementen die hij ervaart samenvoegen om ze zo te kunnen begrijpen en op deze manier het verhaal in zijn geheel te kunnen ervaren. Scott McCloud, een mediawetenschapper en stripschrijver, heeft op basis van stripboeken een theorie opgesteld over dit *in-between* wat voor dit onderzoek zal worden toegepast op TLE. In strips is geen actie te zien, maar alleen momentopnames waarbij de lezer de actie zelf moet invullen in de ruimte tussen de plaatjes. In ARGs geldt hetzelfde, de verschillende media in het

¹ <http://videogames.yahoo.com/feature/the-hollywood-byte-16-abc-finds-new-lost-game/454019>

² <http://www.abcnews.go.com/Entertainment/story?id=1881142>

³ Christy Dena, “Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design.”.

spel zijn dan als het ware de losse plaatjes uit de strip, maar om het verhaal te kunnen vormen moet de speler de ruimte tussen de media voor zichzelf invullen.

In deze scriptie zal worden gekeken naar hoe de verschillende media worden gebruikt bij TLE en welke ruimte hiertussen bestaat. De media brengen de speler losse elementen van het verhaal, maar de alternatieve werkelijkheid kan alleen worden neergezet als de speler deze aan elkaar kan verbinden. Ten eerste zal het concept van ARG worden toegelicht om duidelijk te maken waar de basis van TLE ligt, en vervolgens zal worden uitgelegd waarom het begrip *transfiction* beter toepasbaar is op TLE. Hierna zal McClouds *in-between* aan ARGs worden gekoppeld om zo duidelijk te maken hoe belangrijk de tussenruimte is. Na dit theoretische onderdeel volgt een meer concrete toepassing op TLE. Eerst wordt een kort overzicht gegeven van het spel waarbij duidelijk wordt gemaakt wat voor stappen een speler allemaal moet maken om het spel te kunnen ervaren. Vervolgens wordt aan de hand van de theorie van McCloud duidelijk gemaakt wat de verschillende overgangen in het spel betekenen. Hierbij wordt gebruik gemaakt van een vormelijke analyse, omdat het hier om de tekst als geheel draait en het samenspel tussen alle onderdelen centraal staat. Uiteindelijk zal antwoord worden gegeven op de vraag hoe de verschillende media de mogelijke wereld van de *Alternate Reality Game* creëren.

2. Alternate Reality Games

Voordat The Lost Experience kan worden bekeken moet eerst worden toegelicht wat zijn achtergrond is. Op 24 april 2006 werd het spel aangekondigd op de website van televisienetwerk ABC waar het volgende werd verteld:

"In what's being hailed as the largest interactive challenge based on a TV series, ABC and 19 other networks stretching across five continents are introducing "Lost Experience" -- an Internet game that will feature a parallel story line that will give insight into the top-rated show.

(...)

No further information for "Lost Experience" is being released, and network executives say future clues could pop up in any part of the world and on any medium. Fans from different countries will have to reach out to each other and trade information if they want to start sleuthing."⁴

Dit persbericht gaf een aantal hints naar het karakter van TLE. Ten eerste wordt er gesteld dat het spel een interactieve wereld neerzet die parallel loopt aan het verhaal uit de serie. Zo'n interactieve wereld is een belangrijke eigenschap van een Alternate Reality Game (ARG). In ARGs wordt geprobeerd om een alternatieve werkelijkheid neer te zetten waar de speler helemaal in kan opgaan. Het ultieme doel van het spel is om de fictieve wereld en de reële wereld in elkaar te laten overlopen, waardoor de fictieve elementen worden ervaren als realiteit. Door verschillende media te gebruiken kan het spel op elk punt in het dagelijks leven van de speler opduiken, waardoor de grens tussen de ervaringen in het spel en die in de echte wereld vervagen. De basis van een ARG ligt meestal op het Internet, maar door gebruik van onder andere tv-reclames, advertenties in kranten, telefoons wordt de wereld van de ARG op steeds meer plekken een deel van de realiteit van de speler, waardoor deze er uiteindelijk niet meer aan kan ontsnappen. De speler wordt zelfs omringd door mensen die ook deel uitmaken van het spel, omdat er vaak interactie moet zijn tussen verschillende spelers om verder te komen in het spel. Sommige onderdelen van het spel zijn alleen beschikbaar in bepaalde gebieden of zijn alleen zichtbaar voor mensen met bepaalde vaardigheden, waardoor dit contact tussen de spelers essentieel is om verder te komen in het spel.

Een ARG kan worden gezien als een tijdelijke wereld binnen het dagelijks leven van de speler. Wanneer de speler het spel gaat spelen, stapt hij als het ware een magische cirkel binnen. De grens van deze cirkel is hierbij de interface, waar de

⁴ <http://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=1881142#.T3brljFmIhw>

speler als het ware overheen moet stappen om in het spel te komen. Bij een ARG is het belangrijk dat de spelers het spel als een alomtegenwoordige, aanhoudende en consequente realiteit ervaren, zodat de magische cirkel niet wordt doorbroken⁵. Dit wordt ook wel het 'This Is Not A Game'(TINAG) effect genoemd⁶. Het spel moet zichzelf dus als een alternatieve realiteit presenteren om zo effectief mogelijk te zijn. Om dit te doen is het belangrijk dat er zoveel mogelijk *frames*⁷ aanwezig zijn. Dit *frame* is de plek waar de speler de magische cirkel van de alternatieve werkelijkheid kan binnentreden. Hoe meer de speler wordt omringd door de plekken waar hij deze werkelijkheid kan ervaren, hoe sterker het gevoel wordt dat dit een echte wereld is. Vaak ligt de basis van een ARG op een website, en dit is dan het centrale *frame* naar het spel. In deze fase van het spel moet de speler echter nog de moeite doen om de alternatieve werkelijkheid te benaderen. De meeste succesvolle ARGs creëren een wereld waaraan de speler niet meer kan ontsnappen. Door gebruik van andere media, bijvoorbeeld advertenties in de krant of op televisie, producten die in de winkel liggen, of zelfs acteurs die personages uit het spel tot leven brengen, worden de werkelijkheid van het spel en die van de speler langzaam gelijk aan elkaar. De speler wordt ondergedompeld in het spel, waardoor hij geen moeite meer hoeft te doen om de fictieve wereld te betreden. De interface van ARGs is zo succesvol dat de interface in het spel en de interface uit de echte wereld gelijk aan elkaar zijn⁸. Het dagelijks leven van de speler staat dan bijna gelijk aan het spelen van het spel.

Hoewel TLE voldoet aan de belangrijkste eigenschappen van een ARG is er één groot probleem. Door het spel groots aan te kondigen in de pers wordt het TINAG effect teniet gedaan. De meest effectieve ARGs hebben een basis die moet worden ontdekt door de spelers zonder dat deze is aangekondigd. Het meest succesvolle voorbeeld hiervan is *The Beast* uit 2001. Dit spel sloot aan op de film *A.I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE* en was niet aangekondigd en het begin was alleen door de meest oplettende mensen te vinden. In de trailers en posters van de film was Jeanine Salla in de credits te vinden. Opvallend hierbij was haar taak, "Sentient Machine Therapist". Daarnaast was er ook een telefoonnummer verborgen tussen de promotionele teksten. Alleen door deze aanwijzingen te volgen kon de speler langzaam in het verhaal van deze ARG worden gezogen. TLE kondigde niet alleen het bestaan van het spel aan, maar ook waar en wanneer de eerste aanwijzing kon worden gevonden. Hierdoor was de moeilijkheidsgraad een stuk lager en was het spel een stuk toegankelijker, maar verloor het een deel van het realisme wat nodig is

⁵ Eva Nieuwdorp. "The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle" 2005: 6.

⁶ McGonigal, J. "This Is Not a Game!: Immersive Aesthetics and Collective Play". [2003]: 4.

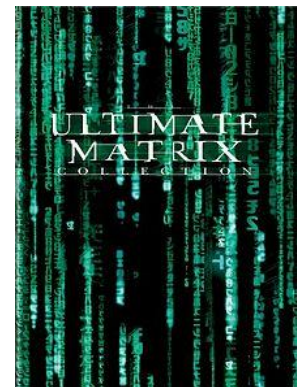
⁷ Morrison, Ann. "Suit Keen Renovator: Alternate Reality Design" [2005]: 3.

⁸ McGonigal, J. "This Is Not a Game!: Immersive Aesthetics and Collective Play". [2003]: 4.

om de alternatieve werkelijkheid neer te zetten. Daarom zou TLE eigenlijk onder een andere noemer moeten worden gezien.

Transfiction

Henry Jenkins, een expert op het gebied van invloed van digitale popcultuur op menselijk gedrag, komt met het begrip *transmedial storytelling*⁹. In 2003 zag hij hoe verhalen in toenemende mate over verschillende media werden verspreid. Met de komst van nieuwe media zoals het internet komt het steeds vaker voor dat verhalen door verschillende media heen lopen. Een transmedia story is dus zoals de naam al doet vermoeden een verhaal dat zich afspeelt over verschillende media. Hierbij geeft elk van de onderdelen een waardevolle toevoeging aan het geheel. In de ideale vorm doet elk medium waar het het best in is. Zo kan een verhaal worden geïntroduceerd in een film, uitgebreid worden via televisie, boeken en comics, en vervolgens worden onderzocht in een spel. Het grote verschil met eerdere ideeën over verhalen die zich over meerdere media verspreiden is dat Jenkins zich richt op de samenwerking, terwijl eerdere onderzoeken zich voornamelijk op adaptatie van verhalen richtten. In een transmedia verhaal creëren de verschillende media *entrypoints*, vergelijkbaar met het frame van een ARG, waarmee de consument zich volledig kan onderdompelen in een verhaal. Elk van deze entrypoints staat in principe op zichzelf, wat de gebruiker de mogelijkheid geeft om elk onderdeel los te ervaren. Door de verschillende media kan het verhaal verschillende doelgroepen bereiken, van het diverse publiek van televisie en film tot het beperkte publiek van comics. Een goed *transmedia story* moet niet op elk medium hetzelfde verhaal willen vertellen, maar de inhoud moet per medium wat anders brengen. Elk medium heeft zijn eigen krachten en de verschillende verhalen zouden hier idealiter gebruik van moeten maken. Een voorbeeld hiervan is THE MATRIX. De wereld van deze film is inmiddels door middel van verschillende media uitgewerkt, de films zijn de centrale tekst, die is uitgewerkt in animatievorm in THE ANIMATRIX, en kan verder worden ervaren in het computerspel ENTER THE MATRIX. Hoewel alle onderdelen de wereld verder uitdiepen is het geen vereiste bij het begrijpen van de wereld om alle losse delen te hebben ervaren.



De *transmedia stories* zijn dus vaak niet gebaseerd op individuele karakters of specifieke plots, maar eerder op de totale fictieve wereld waar verschillende karakters met hun eigen verhaal kunnen ontstaan met onderlinge relaties. Het

⁹ Henry Jenkins. "Transmedia Storytelling 101"

stimuleert zo een soort verzameldrang bij de lezer, om zoveel mogelijk van de wereld te weten te komen. Een goed voorbeeld hiervan zijn de strips van Marvel of DC. In deze strips wordt een fictieve wereld gecreëerd vol superhelden, maar per stripreeks wordt de aandacht slechts gevestigd op één van die personages. Ze kunnen wel onderlinge relaties hebben die ook duidelijk worden in een andere stripreeks. Van tijd tot tijd zijn er grote evenementen zoals Marvel Civil Wars die de verschillende reeksen overstijgen en de personages in één verhaallijn samenbrengen. Hoe meer van de verschillende reeksen een lezer volgt, hoe meer hij van de fictieve wereld te weten krijgt, maar het is geen noodzaak. In tegenstelling tot de klassieke narratieven krijgt de lezer van *transmedia stories* de vrijheid om zijn kennis over het verhaal uit te breiden.¹⁰



Christy Dena, een mediawetenschapper gespecialiseerd op het gebied van transmedia, heeft dit begrip van Jenkins verder uitgewerkt. Ze koppelt de ideeën van Jenkins aan ARGs, waardoor er volgens haar wat gebreken naar voren komen. Zij zag dat er ook verhalen zijn waarbij het wel noodzakelijk is om het geheel van de verschillende media te ervaren en noemt dit *transfiction*. Bij *transfiction* gaat het ook om een groep verhalen die over verschillende media worden verteld, maar het overkoepelende verhaal is hierbij afhankelijk van de verschillende delen op elk medium. Een belangrijk aspect van het geheel wat Dena onderschrijft is de verslaving van de speler, de drang om meer te weten te komen. De losse delen over de verschillende media kunnen worden gezien als de hoofdstukken van een groter verhaal en de speler wordt gestimuleerd om meer te ontdekken. Een enkel deeltje is niet genoeg om het verhaal te maken, en de samenvoeging van de delen zorgt voor een begrip van de fictieve wereld en voor het uitspelen van een verhaal. Deze losse delen kunnen tegelijk en opvolgend worden ervaren. In tegenstelling tot *transmedial storytelling* is het bij *transfiction* wel belangrijk om alle losse delen te hebben ervaren. Een boek is volgens Dena de meest ideale basis voor *transfiction*, omdat het volgens haar het meest immersieve medium is. De lezer moet er helemaal in op gaan om het volledig te kunnen beleven. Met een fysiek object als een boek is bovendien een goede verspreiding van het verhaal te behalen en kan ervoor worden gezorgd dat het een lang leven heeft.¹¹ Met meer moderne media wordt *transfiction* wel makkelijker gemaakt. Door bijvoorbeeld hyperlinks kan gemakkelijk worden verwezen naar een stuk informatie wat noodzakelijk is voor het begrijpen van het verdere verhaal. Dena verwacht dan ook

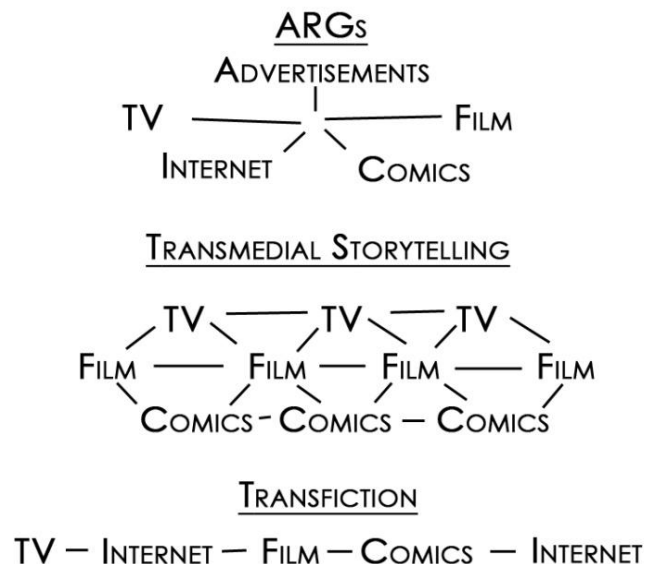
¹⁰ Henry Jenkins.

¹¹ Dena C., "Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design": [2004]: 3.

dat de manier waarop verhalen worden verteld in de komende jaren drastisch zal veranderen, en dat er steeds meer *transfiction* in media zal verschijnen.

De verschillende begrippen die zijn behandeld in dit hoofdstuk sluiten elkaar niet uit, ze zouden zelfs kunnen worden gezien als onderdeel van elkaar. ARGs gaan er vanuit dat verschillende media samen een enkele ervaring kunnen vormen. Bij *transmedial storytelling* bestaat ook het idee dat er een flow tussen verschillende media kan bestaan die zorgt voor een enkele ervaring. Hierbij bestaat echter een erg flexibele verbinding waarbij het niet nodig is om alle delen te ervaren voor de uiteindelijke ervaring. Transfiction is hier dan weer een onderdeel van, en stelt dat deze flow ook bestaat maar dat alle onderdelen moeten worden ervaren.

In onderstaand schema is een grafische weergave gemaakt van de verschillende begrippen en de verbindingen die ze leggen.



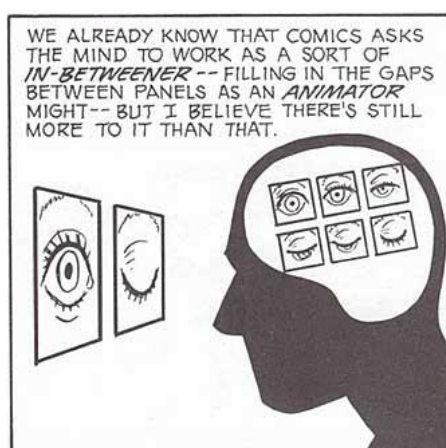
Zoals te zien is bij ARGs de ruimte tussen de media het belangrijkste. Dat is de ruimte waar de speler staat die actief wordt betrokken in het geheel. Toch is ook bij *transmedial storytelling* en *transfiction* deze tussenruimte erg belangrijk. Dit is de plek waar de media aan elkaar worden verbonden en het uiteindelijke verhaal wordt gevormd.

3. Het in-between

De ruimte tussen het spel en de realiteit is in Alternate Reality Games erg belangrijk. Voor een ARG is het belangrijk welke relaties een speler creëert. Een element kan *in-game* zijn, maar dit is alleen te merken als de speler bepaalde connecties kan maken. Ditzelfde geldt voor *transfiction* waarbij de lezer of gebruiker zelf de verbindingen tussen de media moet leggen om een geheel te creëren. Dit fenomeen waarbij iemand verschillende onderdelen van de werkelijkheid ervaart en hier een geheel van maakt wordt *closure*¹² genoemd. Deze kwaliteit ontwikkelt iedereen van jongs af aan, waardoor je bijvoorbeeld leert dat je moeder niet echt verdwijnt als ze haar handen voor haar gezicht houdt bij kiekeboe. De menselijke zintuigen kunnen maar een klein deel van de wereld ervaren, en kunnen hiermee alleen een gefragmenteerd en incompleet beeld weergeven. Toch kan de geest deze verschillende onderdelen aan elkaar koppelen en samenvoegen tot een geheel.

Er zijn verschillende maten van *closure*. Zo zorgt het ervoor dat men een beweging kan zien tussen de verschillende plaatjes in een stripverhaal, maar zorgt het er ook voor dat er waarden worden toegekend aan symbolen. De ruimte waarin de speler dit soort verbanden kan leggen wordt in stripboeken wel de *gutter* genoemd, en meer in het algemeen het *in-between*.¹³ Bij *transfiction* wordt in het *in-between* de link gelegd tussen de verschillende media en de losse onderdelen van het verhaal. In ARGs is het *in-between* de plek waar het spel zich afspeelt, dus de plek waar de speler de verschillende media aan elkaar moet koppelen en verbanden moet leggen. Het *in-between* kan dus niet alleen de ruimte zijn binnen verschillende delen van het verhaal, maar ook tussen verschillende media, of tussen media en de gebruiker.

Striptekenaar en wetenschapper Scott McCloud analyseert het *in-between* in zijn theorieën over stripverhalen. Hier benoemt hij zes niveaus van *closure*, van de kleinste invulling van de lezer tot degene die de meeste invulling vraagt: *Moment-to-moment*, *action-to-action*, *subject-to-subject*, *scene-to-scene*, *aspect-to-aspect* en *non-sequitor*.¹⁴ Bij *moment-to-moment* is de minste *closure* nodig. Hier zijn verschillende afbeeldingen te zien binnen eenzelfde actie, bijvoorbeeld een man die een paar passen loopt. Bij *action-*



¹² Scott McCloud, *Understanding Comics*. New York: DC Comics, 1999: 60.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid.: 74.

to-action wordt de mate van *closure* al groter. Hier is nog hetzelfde onderwerp te zien maar dan tijdens verschillende acties, bijvoorbeeld op de ene afbeelding een lopende man die inde volgende afbeelding uitglijdt. *Subject-to-subject* blijft binnen een bepaalde scene of idee, maar vraagt meer input van de lezer. Er zijn verschillende onderwerpen te zien, en de lezer moet deze aan elkaar verbinden om betekenis te creëren. Terwijl deze overgangen allemaal dichtbij elkaar blijven, is er bij *scene-to-scene* een veel grotere overgang. Hier wordt de lezer verplaatst over een grote afstand en tijd, en moet de lezer dus veel invullen om het te begrijpen. Tijd wordt buiten beschouwing gelaten bij *aspect-to-aspect*, waarbij het vooral draait om het tonen van verschillende uitdrukkingen van een plaats of een gevoel. De *non-sequitor* ten slotte is een totaal onlogisch verband dat de lezer moet leggen. De afbeelding lijkt niks met de rest van de afbeeldingen te maken te hebben, en het enige verband dat er is, is dat het in dezelfde reeks van afbeeldingen staat. In (Westerse) strips komt de *action-to-action* het meeste voor, met daarna *subject-to-subject* en *scene-to-scene*. Deze overgangen zijn het meest to the point en efficiënt. Bovendien kan er steeds meer *closure* van de lezer worden gevraagd naar mate ze meer ervaring hebben met het lezen van dergelijke teksten.



McCloud ziet ook de voordelen van nieuwe media voor strips. Internet zorgt ervoor dat er een *infinite canvas* ontstaat, een plek waar plaatjes van een strip eindelijk kunnen blijven doorverwijzen. Hierbij verdwijnt de pagina dus als het ware, en blijven de losse plaatjes over die op allerlei manieren tot elkaar in verhouding kunnen staan. Dit is vergelijkbaar met de manier waarop *transfiction* werkt, waar de verwijzingen ook erg belangrijk zijn. Er is bij allebei de media sprake van losse elementen die in een tussenruimte door de gebruiker moeten worden samengevoegd. Bij een strip is de relatie tussen de verschillende elementen echter logischer omdat ze naast elkaar geplaatst zijn en zich dus binnen dezelfde tekst bevinden. Bij een ARG moeten er echter grote sprongen worden gemaakt. Er wordt vanaf het begin al meer *closure* gevraagd van de speler omdat hij bijvoorbeeld een bepaalde site aan een film moet koppelen om bepaalde informatie te begrijpen en het spel te kunnen beginnen. Daarom zijn de niveaus van *closure* binnen strips niet één op één te gebruiken bij *transfiction*. *Moment-to-moment* overgangen kunnen voor ARGs buiten beschouwing gelaten. Dit zouden de verwijzingen zijn binnen een zin of tussen frames in een videofragment. Ook *non-sequitor* overgangen komen waarschijnlijk niet veel voor binnen *transfiction*. Dit zijn overgangen naar een element wat niet binnen het geheel lijkt te passen, en het is dus bijna onmogelijk voor de

gebruiker om deze als onderdeel van de *transfiction* te zien. Er blijven dan vier verwijzingen van McCloud over die op de volgende manier zullen worden gebruikt:

Verwijzingen binnen een medium:

- **Action-to-action.** Een verwijzing binnen een tekst. De speler hoeft hier zelf bijna niets toe te voegen. Bijvoorbeeld een website die verwijst naar de volgende pagina op die site.
- **Subject-to-subject.** Verwijzing naar hetzelfde soort medium. De speler moet hier zelf een klein beetje toevoegen. Bijvoorbeeld een website die linkt naar een andere website.

Verwijzingen naar een ander medium:

- **Scene-to-scene.** Verwijzing naar een ander medium. De speler moet hier de ruimte tussen de media zelf invullen, maar wordt hierbij wel geholpen. Dus het doorsturen van televisie naar een website of van website naar tv-programma.
- **Aspect-to-aspect.** Overstap naar ander medium zonder duidelijk aanwezige verwijzing. De speler moet hier zelf de ruimte invullen tussen de verschillende media. Bijvoorbeeld het noemen van een naam die ook in een ander medium aanwezig was.

4. The Lost Experience

De afgelopen jaren worden steeds meer ARGs opgezet. De eerste succesvolle grootschalige ARG gebaseerd op een deel van de popcultuur was 'The Beast' in 2001¹⁵. The Lost Experience heeft een totaal nieuw onderzoeksgebied aangeboord, door een verband tussen een tv serie en het spel te leggen. Na The Lost Experience kwamen er nog meer ARGs die gebaseerd waren op de tv-series zoals HEROES of KYLE XY, maar die waren allemaal niet zo succesvol als hun voorganger. Een ARG als The Lost Experience is interessant omdat er veel verschillende media bij zijn betrokken. Om een realiteit te creëren worden websites, tv-reclames, krantenadvertenties, telefoonhotlines, een boek, tv-interviews, podcasts en online messageboards gebruikt.

Het begon allemaal op 3 mei 2006. Tijdens een reclameblok van een aflevering van de serie LOST was een reclame te zien voor The Hanso Foundation (THF), een bedrijf waar in de serie al kort naar verwezen was. Tijdens deze reclame werd een link getoond, www.thehansofoundation.org, en op deze site waren de eerste aanwijzingen voor de ARG te vinden. Uit deze aanwijzingen blijkt dat het bedrijf dat zich schijnbaar richt op het beteren van de mensheid, niet zo nobel is als het zich voordoet. De site wordt gebruikt door een hacker om de speler te bereiken, die zo het spel in wordt getrokken. De site dient hierbij als een frame waar de grenzen tussen de echte wereld en de fictieve wereld van het spel vervagen. Vanuit deze site wordt verwezen naar andere sites die deel uitmaken van het spel die vervolgens weer verwijzen naar andere sites etc. Deze links zijn meestal verborgen in de hacks of in de broncode van de pagina, zodat de illusie van het grootse brave bedrijf niet wordt doorbroken.

Het spel bestond uit vijf fases die hier allemaal even kort beschreven zullen worden. De eerste twee fases hadden hun basis vooral op het internet, terwijl in de latere fases het participeren in de 'echte wereld' belangrijker werd.

Fase 1

De eerste fase van het spel draaide om de officiële website van The Hanso Foundation (THF). Op deze site waren verschillende aanwijzingen te vinden die waren achter gelaten door een mysterieuze hacker; Persephone. In deze aanwijzingen werd



¹⁵ [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_(game))

getwijfeld aan de goedheid van werknemers van THF en werden verder nieuwe karakters geïntroduceerd. In deze fase werden de aanwijzingen gegeven via de website, via reclames voor THF op televisie en in kranten, en via een online radioshow van DJ Dan. Hiernaast was er nog een verhaallijn te vinden die draaide om de roman 'Bad Twin' van de fictieve schrijver Gary Troup. Dit boek lag ook werkelijk in de winkels, en er waren aanwijzingen voor het spel in te vinden.

Fase 2

In de tweede fase van het spel werd de website van THF afgesloten als gevolg van de streken van Persephone. In de broncode van de site was een link te vinden naar een blog van Rachel Blake, die daar verslag deed van haar rondreis door Europa. Wanneer de spelers een verborgen code intypten kwamen ze echter op een verborgen pagina op haar site, waar ze vertelde over haar strijd tegen THF. Hier waren video's te vinden waarin ze verslag deed van haar zoektocht naar de waarheid over THF. In de loop van deze fase kwamen de spelers erachter dat Rachel Blake Persephone was, en dat THF allerlei duistere activiteiten uitvoerde in IJsland en Afrika.



Fase 3

In deze fase bereikte de realiteit van het spel een hoogtepunt toen hoofdpersoon Rachel Blake verscheen op de grote popcultuurbeurs Comic-Con in San Diego. Hier riep ze alle aanwezige mensen op om naar een bepaalde site te gaan om de waarheid te vinden over THF. Op deze site waren verschillende stukken van een video te vinden die zij in Afrika had gemaakt. Deze stukjes waren alleen te bekijken als een bepaalde code werd ingevoerd. Deze codes waren verspreid over het Internet, en over verschillende locaties in Amerika. Om de hele video te bekijken werden de spelers dus gestimuleerd om samen te werken. In de video was uiteindelijk te zien wat de oorsprong was van THF en wat de toekomstige kwade plannen waren.



Fase 4

Fase vier overlapte met de derde fase. Hierin werden op verschillende locaties in Amerika chocoladerepen uitgedeeld van een fictief bedrijf uit het spel. Hierin waren weer codes te vinden die de spelers konden invoeren. Nadat een bepaald aantal spelers dit had gedaan, en hierbij ook een eigen foto hadden geupload, leidde deze site ze naar de laatste fase van het spel.



Fase 5

Dit was de finale van TLE. In deze fase kwam DJ Dan met een laatste radioshow. Hierin was radiocontact met het politieteam dat THF binnenviel, wat met een explosie eindigde. DJ Dan had bovendien contact met Rachel Blake. Dit leidde de spelers naar een video waarin Rachel Blake haar achtergrond uit de doeken deed. Als slot van het spel werd de site van THF geüpdate met statements van het bedrijf over alles wat er was gebeurd.



5. Het spel in actie

In dit onderdeel zullen enkele delen van het spel in meer detail worden toegelicht. Hierbij zal worden gelet op hoe de alternatieve werkelijkheid wordt neergezet en welke verbindingen de speler moet leggen, om zo te zien welke rol de ruimte tussen de media speelt. Hierbij wordt door middel van een vormelijke analyse gelet op de tekst als geheel, waarbij het samenspel centraal staat. Bij een ARG krijgen de losse elementen immers pas betekenis op het moment dat deze samen worden gevoegd. Deze samenwerking leidt tot een proces waarbij de lezer een betekenis kan produceren. In dit geval is het niet nodig om naar de losse media te kijken en wat zij doen, maar draait het om het samenspel van de media en welke processen zij gebruiken om de mogelijke wereld te creëren. Bovendien wordt er bij een vormelijke analyse uitgegaan van een logische, ideale toeschouwer, wat betekent dat er van uit kan worden gegaan dat de speler alle stappen kan volgen. Hierbij wordt gesteld dat de speler fan is van de serie LOST, zodat alle verwijzingen worden herkend. Hierdoor kunnen de aspecten van het spel worden bekeken, zonder dat de situatie van de speler ertoe doet.

Het begin - The Hanso Foundation

Op 3 mei 2006 was in Amerika tijdens een aflevering van LOST genaamd "Two for the Road" een reclame te zien voor The Hanso Foundation. In deze korte reclame wordt verteld dat dit bedrijf werkt aan een betere toekomst. Voor meer informatie konden mensen bellen naar 1-877-HANSORG. De mensen die dit nummer belden werden verbonden met een voicemail, waar ze wat algemene informatie over het bedrijf en de medewerkers kregen.

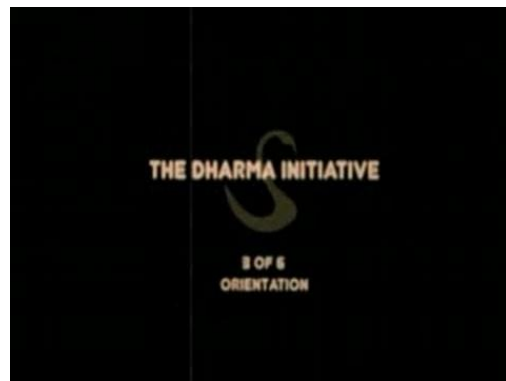


Het leek dus een normaal bedrijf, maar aan het einde van één van de berichten wordt ineens ingebroken door een hacker, die een wachtwoord voor een verborgen deel van de website van het bedrijf geeft. Als de speler op deze website rond ging kijken kwam hij al snel uit bij een pagina die er wat vreemd uit zag, en het bleek dan ook dat de website was gehackt door een mysterieuze hacker die zichzelf Persephone noemde. Ze betrok de speler bij de jacht naar de waarheid achter THF. Zo kwam hier naar voren dat directeur Alvar Hanso al jaren niet meer in

het openbaar was verschenen, en dat zijn *second in command* Thomas Werner Mittelwerk zich met duistere zaken bezig hield.

Hier is te zien wat een grote stap de speler moet maken voordat hij überhaupt aan het spel kan beginnen. Er is een reclame te zien zonder overduidelijke link naar het programma LOST waarbij de speler dus zelf moet ontdekken dat het een spel is. Op dat moment in de serie is er enkel vaag verwezen naar The Hanso Foundation. In een achtergrondverhaal was er één keer verwezen naar Alvar Hanso, het hoofd van het instituut. De link hier is dus alleen voor de echte fans te zien, en kan worden gezien als een *aspect-to-aspect* overgang. Het zorgt ervoor dat het spel niet echt toegankelijk is voor de minder grote fans. Hier komt de samenwerking in beeld, want deze mindere fans kunnen geholpen en geadviseerd worden door de anderen. Spelers verzamelden zich op verschillende messageboards en blogs, en vanuit daar werden hele communities opgezet. Door de frisse blik van de minder grote fans konden de hardcore fans weer op een frisse manier tegen elementen van het spel aankijken.

De verwijzing naar The Hanso Foundation roept bovendien allerlei verwachtingen op voor de rest van het spel. De echte kenner koppelt The Hanso Foundation meteen aan The Dharma Initiative, en zo aan allerlei andere namen en ideeën uit de mythologie, de achtergrond van de serie. Deze wolk aan informatie kan worden gezien als het *in-between* van het spel. Door deze verwachtingen te creëren weten de makers in zekere zin hoe ver ze kunnen gaan in het spel, en welke stappen ze de spelers kunnen laten maken.



Op het moment dat de spelers bewust zijn van de wereld van het spel worden de overgangen onmiddellijk een stuk kleiner. In het begin speelt alles zich af op de website van The Hanso Foundation, en de overgangen zijn ook alleen nog tussen de verschillende pagina's op de website. Hierdoor kunnen de spelers een hele berg informatie krijgen wat voor belang is voor de rest van het spel. Deze informatie wordt deel van de collectieve informatiewolk in het *in-between*. Bovendien kunnen de spelers door de kleine overgangen rustig de kans krijgen om een deel te worden van de wereld van het spel, omdat ze nog geen onmogelijke obstakels hoeven te overwinnen en eerst een overzicht te krijgen van wat er allemaal gebeurt.

Mythe - DJ Dan/Black Rock

Tijdens de zoektocht door de pagina's van The Hanso Foundation verschijnt er in de broncode van de website ineens een verwijzing naar de website van ene DJ Dan. Dit blijkt een (fictieve) man te zijn met een eigen radioshow op internet gericht op complottheorieën. Hij wordt één van de protagonisten van het verhaal. Op deze site zijn enkele projecten te zien waar hij zich mee bezig houdt, zoals Alvar Hanso en een haai met het logo van het Dharma Initiative. Ook was er een pagina waarop zijn radioshows in podcast-vorm te downloaden waren. In deze shows praatte hij met zijn collega Tonya over allerlei samenzweringstheorieën, maar richtte hij zich steeds meer op Persephone en haar acties tegen The Hanso Foundation. Met de komst van DJ Dan wordt het verhaal ook deels via zijn website gebracht, en niet alleen maar via de site van The Hanso Foundation. DJ Dan is ook de eerste figuur uit het spel die letterlijk tegen de spelers spreekt, en waar uiteindelijk zelfs interactie mee is. Spelers kunnen bellen om deel te zijn van de radioshows, en DJ Dan kan de spelers een beetje sturen bij de voortgang van het verhaal.



Met de komst van DJ Dan volgt er wederom een reeks kleine overgangen na een grote overgang. De speler moet een grote stap maken, maar krijgt daarna weer een berg informatie te verwerken, net als bij The Hanso Foundation. De overstap naar de site van DJ Dan is behoorlijk lastig. Ten eerste zit de link naar de site verborgen in de broncode van de site van The Hanso Foundation, dus is het alleen zichtbaar voor mensen met redelijk wat computerkennis, maar de naam DJ Dan betekende ook nog niets in de Lost mythologie. Deze overgang kan worden gezien als een *non-sequitor*, omdat er op het eerste gezicht geen duidelijk band is tussen DJ Dan en de rest van het verhaal buiten het feit dat ze binnen dezelfde tekst te vinden zijn. Hierna wordt de band ook pas duidelijk na het doorzoeken van de site van DJ Dan als blijkt dat hij verwijst naar Hanso Foundation projecten.



DJ Dan heeft een bijzondere rol in het geheel van de Lost Experience. Hij is in zekere zin zelf ook een speler van het spel, omdat hij dezelfde zoektocht naar de waarheid doormaakt als de speler. De speler beschikt echter over meer informatie

van het spel, maar DJ Dan heeft weer meer inzicht in de fictieve wereld. Hierdoor moet er ook met hem worden samengewerkt om verder te komen in het spel. Bovendien zorgt de nieuwe website voor een extra plek van waar de fictieve wereld kan worden beleefd, wat ervoor zorgt dat het spel steeds groter wordt en een steeds belangrijker deel van de realiteit van de speler. Bovendien zijn er nu naast websites, voicemails en reclames ook podcasts aan het geheel van het spel toegevoegd.

Veel elementen op de site van DJ Dan zijn bedoeld als zogenaamde '*red herrings*', aanwijzingen die belangrijk lijken maar die bedoelt zijn om de speler op het verkeerde been te zetten. Veel van deze aanwijzingen komen voort uit speculaties van fans over de serie LOST en lijken voor de fans dus belangrijk te zijn voor de verhaallijn van het spel. Deze elementen van het spel zijn er duidelijk op gericht om de verhaallijn uit de tv-serie verder uit te diepen. Voor de eigen verhaallijn van de ARG zijn deze elementen niet erg belangrijk, en zijn dus echt bedoeld om de fans een dienst te bewijzen.

Het echte leven - Rachel Blake

Na een lange zoektocht over het internet trad het spel eind juli op een behoorlijke manier in het dagelijks leven van de fans. Spelers konden de zoektocht van Rachel Blake volgen, een studente die op zoek was naar de waarheid achter The Hanso Foundation, en die later achter de hacks op de website van het bedrijf blijkt te zitten. Via een weblog en videoberichten hield ze de spelers op de hoogte van haar zoektocht. Halverwege juli hielden haar videoberichten plotseling op, en verschenen er enkel nog cryptische berichten op haar weblog. Tijdens het Lost panel op 22 juli tijdens de San Diego Comic-Con kwam hier echter een einde aan. Tussen de fans die vragen stelden aan de makers verscheen Rachel ineens, waarbij ze de makers van de serie beschuldigde van samenzwering. Hierna riep ze de fans op om samen tegen de Hanso Foundation te strijden.



Met dit element uit het spel werd de vierde wand op een agressieve manier doorbroken. Waar Rachel Blake eerst alleen door videoberichten deel was van de realiteit van de spelers, verscheen ze nu persoonlijk voor de ogen van de fans. De verbinding met het spel was hierbij wederom erg belangrijk, want voor de mensen die de connectie niet konden maken was dit een vreemde onderbreking. Rachel verwijst in haar toespraak naar enkele belangrijke elementen, en koppelt hiermee de fictieve elementen niet alleen aan elementen van de serie, maar benadrukt dat veel van deze elementen echt zijn. Hiermee haalt ze als het ware de serie uit de realiteit en

plaatst ze het in het narratief van het spel, waardoor het dagelijks leven van de speler en de fictieve realiteit weer een stukje meer in elkaar overlopen. Deze koppeling aan een tv serie zorgt echter ook voor problemen, iets waar het spel vanaf zijn begin al last van heeft.

Realisme - Jimmy Kimmel

Vanaf het begin van het spel heeft The Lost Experience geprobeerd om de serie LOST aan de fictieve realiteit van het spel te koppelen. Door de koppeling aan de serie wordt de fictieve realiteit gebroken, de verhaallijn van het spel zou immers aan moeten sluiten op de serie, en de makers hebben van alles geprobeerd om hier wat aan te doen. Zo verscheen op 24 mei Hugh McIntyre, de PR-man van The Hanso Foundation, bij de talkshow van Jimmy Kimmel¹⁶. Omdat de host van deze show zelf een grote fan is van de serie werd verwacht dat hij de connectie tussen de serie en het spel duidelijk zou maken. McIntyre bleef ontkennen dat THF iets met de serie te maken heeft. Hij zei dingen als: *“that show is a creation of fiction”* en *“the writers of Lost decided to attach themselves to us and create us as part of the mythology. It’s just not true the way they are coloring the project”*¹⁷. Hij probeerde dus duidelijk te maken dat de serie en het spel zich niet in dezelfde wereld afspelen. De serie werd neergezet als fictie die gebaseerd was op echte gebeurtenissen. McIntyre gaf aan dat hij de serie nog nooit had gezien omdat hij het te verwarrend vindt. Deze verwarring kwam voor veel spelers terug in het spel, omdat ze zich afvroegen wat nou wel en wat niet deel uitmaakte van de fictionele realiteit.



Omdat de kenniswolk uit de serie zo'n belangrijke rol speelt in het spel, is het 'This Is Not A Game' aspect erg moeilijk te bereiken. Ook bij het optreden van Rachel Blake op Comic-Con bleek dit. De makers moeten in zekere zin hun eigen creatie ontkennen. Door te verwijzen naar een element uit de serie herinnert het spel de spelers eraan dat het allemaal niet echt is. Om een echte alternatieve realiteit neer te zetten moeten ze deze verwijzing dus zoveel mogelijk wegwerken. Door de serie een deel te laten uitmaken van de fictionele realiteit, door te zeggen dat het is gebaseerd op de dingen die de speler ontdekt in het spel, wordt het TINAG in stand gehouden.

¹⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=t4pORrHA7LA>

¹⁷ http://www.watermarkcommunity2.org/files/student_kimmeltranscript.pdf

De serie bestaat op dat moment in beide werkelijkheden, en zo kan de alternatieve realiteit een deel worden van het leven van de speler.

Aan de andere kant moet het spel de serie ook benadrukken. Het is immers ook bedoeld als reclamemiddel voor de serie en moet daarom ook laten zien hoe leuk en goed de serie is. Deze ingewikkelde relatie wordt nog lastiger gemaakt als er een boek in het spel moet worden geïntegreerd.

Reclame - Bad Twin

Rond de tijd dat de Lost Experience begon, verscheen ook het boek 'Bad Twin' op de markt. Het verhaal draait om een privédetective die op zoek gaat naar de tweelingbroer van de zoon van Arthur Widmore.

Widmore is een naam die al enkele keren naar voren is gekomen in Lost. Bovendien wordt op de kaft van het boek naar de serie verwezen. Het boek blijkt echter ook een deel van het spel te zijn als in kranten advertenties verschijnen van de Hanso Foundation, die aangeven dat de aantijgingen in Bad Twin leugens zijn en dat niemand het boek zou moeten lezen. De schrijver is namelijk kritisch ten opzichte van de Hanso Foundation.

Bij de beschrijving op de achterkaft blijkt dat de schrijver ook een in-game karakter is: *"Bad Twin was delivered to Hyperion just days before Troup boarded Oceanic Flight 815, which was lost in flight from Sydney, Australia to Los Angeles in September 2004. He remains missing and is presumed dead."*¹⁸ Oceanic Flight 815 was echter een onderdeel van de serie Lost, en is in de wereld van het spel dus fictie. In de serie zelf wordt zelfs een transcript van het boek gelezen door enkele personages.

Bad Twin is een erg geforceerd onderdeel van het spel. Het boek wordt aangeprijsd als onderdeel van de tv-serie, maar wordt ook gebruikt in het spel. Hierdoor botsen de realiteit en de fictionele realiteit enorm, wat een breuk in het spel veroorzaakt. Normaal zou de aanwezigheid van een fysiek object uit het spel een versterking van de fictionele realiteit betekenen, maar hier wordt dus het tegenovergestelde bereikt. Het belangrijkste doel van het boek was dan waarschijnlijk ook niet om het spel te ondersteunen, maar om geld te verdienen aan het spel. Door onderdeel te zijn van het spel zouden de spelers het wel moeten kopen, en door te verwijzen naar de serie werd een grote doelgroep aangesproken.



¹⁸ http://www.amazon.com/Bad-Twin-Hyperion-Gary-Troup/dp/1401302769/ref=pd_bbs_sr_1/102-7569469-4259338?ie=UTF8&s=books&qid=1182515161&sr=8-1.

6. Tussen de regels

Nu is gekeken naar de wijze waarop de verschillende situaties zijn neergezet in het spel en wat dat betekent, zullen de verschillende soorten overgangen in het spel kort worden toegelicht.

Action-to-action

Bij dit type overgang vindt de minste *closure* plaats. Vaak zijn dit de verwijzingen naar de volgende pagina op een website. Deze vinden het meeste plaats in de eerste twee fases van het spel. De momenten op de site van The Hanso Foundation zijn daar een goed voorbeeld van. Hierbij werd vaak verwezen van de hacks op de website van THF naar de site zelf. De speler moest hierbij zelf de verbanden leggen tussen de informatie die hij net had gelezen op de pagina van THF, en de waarheid zoals Persephone die in haar hacks weer gaf. Zo was er op de site van THF een biografie van alle belangrijke leidinggevenden te vinden, waaronder oprichter Alvar Hanso. Als de speler op zijn naam klikte, werd de pagina overgenomen door Persephone. Dit bracht de speler naar een nieuwe pagina, waar de vraag werd gesteld "Where IS Alvar Hanso?"¹⁹. Hier moet de speler zelf het verband leggen tussen deze verdwijning die op de pagina van de hacker staan, en de informatie over de oprichter van het bedrijf. Doordat hier vanaf een 'officiële' pagina van het bedrijf wordt gelinkt naar een pagina met een complottheorie, krijgt de speler het gevoel dat hij deze informatie zelf heeft gevonden. Hierdoor krijgt het spel elementen mee van een speurtocht, wat erg belangrijk is voor de voortgang van het spel. Het spel begint met dergelijke kleine overgangen, waarmee de speler al veel informatie krijgt toegereikt. Hierdoor wordt hij nieuwsgierig naar de rest, maar deze informatie wordt langzamerhand steeds moeilijker te vinden. Zo werd er later in het spel van de site van THF wederom gelinkt naar een hack van Persephone²⁰. Hier was een reeks nummers te vinden. De spelers hebben hier niet genoeg aan om het verband te kunnen leggen tussen deze nummers en THF. Hiervoor moeten de nummers eerst door een bepaalde coderingsmachine worden gehaald. Deze vertaalt de nummers naar letters. Het is een systeem dat erg bekend is voor computerprogrammeurs, maar voor veel anderen niet. Hierdoor worden de spelers gestimuleerd om samen te werken, en zo



¹⁹ Bijlage 1: Clue #6.

²⁰ Bijlage 1: Clue #11

samen verder te komen in het spel. De woorden die uit de codering naar voren komen kunnen vervolgens weer in verband worden gebracht met de informatie op de pagina van THF. In dit geval kost het iets meer moeite van de speler om de ruimte in te vullen.

Subject-to-subject

Toen in de loop van het spel de speurtocht steeds verder ging, werden er ook verbanden gelegd tussen verschillende websites. De eerste was de site van DJ Dan, maar er volgden er nog meer. Deze stap was wat groter dan een link binnen dezelfde website, en het vroeg dan ook meer input van de speler. Eerst kon de speler alle informatie vinden op de site van de Hanso Foundation, maar vanaf dat moment moest hij ook andere plekken in de gaten houden. In de eerste fase van het spel was er vergelijkbaar met de site van DJ Dan een link te vinden naar www.subLYMONal.com²¹. Wanneer de speler een aantal seconden niets deed op de pagina van The Hanso Foundation verscheen er een link naar deze pagina. Hier kon de speler een spelletje spelen waarmee hij een wachtwoord kon vinden voor een geheim dossier op de site. De link was niet voor iedereen te vinden, en hier kwam de samenwerking tussen de spelers goed naar voren. Een aantal spelers was er waarschijnlijk bij toeval achter gekomen, en kon dit delen met de anderen. Zo verschenen er steeds meer websites die deel waren van het spel, waardoor het spel steeds verder werd verspreid. Zo kon de speler op steeds meer plekken toegang krijgen tot het spel, dat zo steeds meer alomtegenwoordig werd in het leven van de speler. De wereld van het spel kan pas echt worden als deze voldoende kan overlappen met de wereld van de speler²².



Hetzelfde gold voor de website van DJ Dan. De link was niet duidelijk voor iedereen, waardoor samen moest worden gewerkt. Bovendien waren de complottheorieën op de site niet direct gekoppeld aan het spel, waardoor de band met het spel niet duidelijk was op het eerste gezicht. Er waren wel een paar complottheorieën die vaag verwezen naar de serie LOST. De speler moest hier zelf het verband met het spel leggen, wat wel makkelijker werd gemaakt doordat beide websites deel waren van dezelfde tekst. De link naar DJ Dan stond immers verborgen op de site van de Hanso Foundation. Uiteindelijk was het spel verspreid over ongeveer vijftien websites (met nog een heleboel nep-sites gemaakt door fans).

²¹ Bijlage 1: Clue #8

²² Ann Morrison: 3.

In het begin van het spel werden de andere websites nog wel genoemd door de bron zoals met DJ Dan, maar later moest de speler meer moeite doen om te zien of een site wel of niet bij het spel hoorde.

Scene-to-scene

Bij de verbanden tussen de verschillende media onderscheidt een ARG zich van andere spellen. Hier krijgt het de kans om zich zo te verspreiden over de wereld van de speler dat deze er niet meer aan kan ontsnappen. Zo begon het spel met de tv-reclame in de laatste aflevering van het seizoen van LOST²³ die verwees naar een telefoonnummer die vervolgens weer verwees naar een website. Hier komt het spel dus al via de televisie, de telefoon en de computer de wereld van de speler binnen. Zo krijgt de speler meteen een voorproefje van de ultieme kracht van het spel. Het verband kan alleen worden gelegd door mensen die bekend zijn met de televisieserie. Voor andere mensen zal het eruit zien als een normaal bedrijf, niet als onderdeel van een spel. Hierdoor moet er een verband worden gelegd met de serie om te beseffen dat het een spel is, en vervolgens met de website om de wereld van het spel binnen te kunnen treden. Door de relatie tussen de uiteenlopende media krijgen de verschillende onderdelen betekenis. Zonder deze relatie kan de wereld van het spel niet bestaan. De tv-reclame betekent niks totdat het verband wordt gelegd met de tv-serie, en op dat moment kan het spel ook pas beginnen.

Een ander voorbeeld daarvan is de reclame in de krant over 'Bad Twin'²⁴. In deze advertentie werden de lezers opgeroepen om het boek vooral niet te lezen. De advertentie was geplaatst door The Hanso Foundation in een aantal grote Amerikaanse kranten. Hier geldt weer dat de advertentie los geen echte betekenis heeft, omdat mensen die het spel niet spelen het zouden zien als een echte advertentie. Voor de spelers van deze ARG kreeg de advertentie een heel andere betekenis. Omdat ze zo werden gestuurd om te strijden tegen de Hanso Foundation, werden zij juist aangespoord om het boek wel te lezen en te zien waarom ze het niet mochten lezen en wat dat betekende voor het verhaal. De wereld van het spel verschijnt op steeds meer plekken, en de speler kan er bijna niet meer aan ontsnappen. Overal waar hij kijkt ziet hij de wereld van het spel, en zo is hij er zelf onderdeel van geworden.



²³ Bijlage 1: Clue #1.

²⁴ Bijlage 1: Clue #7.

Aspect-to-aspect

Bij deze overgangen gaat het over een overstap naar een ander medium zonder duidelijke verwijzingen. Tijdens het spel zijn dat vooral de verwijzingen naar de serie LOST. Er wordt in dit spel veel naar de serie verwezen door het noemen van bepaalde namen, of het tonen van bepaalde logo's. Er wordt geen nadruk op gelegd, maar voor degenen die de verwijzingen wel herkennen geeft het de serie en het spel een verhoogde waarde. Op die momenten is de speler niet alleen bezig met het oplossen van het mysterie van het spel, maar ook het mysterie van de serie. Zo vond Rachel Blake tijdens haar zoektocht naar de waarheid achter de Hanso Foundation een oud scheepslogboek. In dit logboek was een tekst te vinden die ging over Magnus Hanso. Door dit aan het spel te koppelen kwamen de spelers er al snel achter dat dit de grootvader was van de oprichter van de Foundation, Alvar Hanso. In de tekst stond dat Magnus een slavenhandelaar was die voer op het schip Black Rock. Voor veel spelers was dit al een bekend schip, omdat deze in de serie op het eiland gevonden was. Zo moet de speler de link leggen tussen de informatie uit het boek en de ontwikkelingen in het spel, maar wordt hij tegelijkertijd aan de serie herinnerd. Dit soort verwijzingen maken het "This Is Not A Game" idee wel moeilijker te behalen. Door de verschijning tijdens de talkshow van Jimmy Kimmel werden de verwijzingen naar LOST toch weer enigszins recht gestreken. Door de verhaallijnen uit LOST een deel te maken van de geschiedenis van fictionele realiteit kan er naar worden verwezen zonder de illusie te doorbreken.

Non-sequitor

Opvallend is dat er toch nog non-sequitor overgangen zitten in een ARG. Op het eerste gezicht lijkt dit onmogelijk omdat het een verwijzing is naar een element wat geen verband heeft met de rest van het geheel, behalve het feit dat het in dezelfde tekst staat. Toch zijn dergelijke overgangen terug te vinden. Een voorbeeld is de site van DJ Dan die op het eerste gezicht geen enkel verband heeft met The Hanso Foundation. Later in het spel komen meer van zulke gevallen voor. Zo verscheen er in een reclame van de Hanso Foundation een link naar de website van de Retrievers of Truth. Dit blijkt een website te zijn van dierenliefhebbers die zich richten op de verborgen psychische krachten van Golden Retrievers. Naast het feit dat er een link van de Hanso Foundation reclame af komt is er niks wat deze site koppelt aan het spel of de serie. Pas op het moment dat er een wachtwoord wordt ingevuld komt er een verborgen deel van de website tevoorschijn wat verder gaat op de mysterie van het spel. Tot die tijd lijkt het een totaal willekeurig element binnen het geheel van het spel en lijkt er dus geen enkel verband te zijn.

7. Conclusie

In *The Lost Experience* is goed te zien hoe de fictieve realiteit door de samenkomst van een groot aantal factoren wordt gecreëerd. Het spel heeft dezelfde eigenschappen als veel andere ARGs. Doordat de speler van allerlei verschillende kanten wordt benaderd door allerlei verschillende media kan hij eigenlijk niet meer ontsnappen aan de fictieve realiteit en wordt deze in steeds grotere mate deel van zijn eigen realiteit. Bovendien wordt de speler gestimuleerd om zelf steeds verder in deze wereld te kruipen. Het spel begint met een enkele tv-reclame, waarbij wordt gerekend op de nieuwsgierigheid van de speler. In deze fase van het spel is het makkelijk voor de speler om verschillende delen van het spel te vinden, en zijn de overgangen die hij hiertussen moet maken nog niet erg groot. Zo kan hij veel informatie opnemen, en wordt hij als het ware uitgedaagd om het mysterie uit te pluizen. Doordat de speler zelf steeds meer een deel worden van de fictionele realiteit zal hij steeds meer dingen als onderdeel van het spel gaan zien, zoals advertenties en internetartikelen, waarna de stappen die hij moet maken om nieuwe informatie te krijgen steeds groter kunnen worden. Hij zal steeds meer dingen als onderdeel van het spel willen zien, waardoor er ook op steeds meer plekken aanwijzingen kunnen worden gestopt. Als ook andere mensen in het dagelijks leven van de speler deel worden van de fictionele realiteit is de cirkel compleet.

Een grote groep spelers is erg belangrijk voor het spel, omdat de samenwerking zo'n grote rol speelt en de spelers moeten kunnen vertrouwen op de specialisaties van verschillende andere spelers. De makers kunnen niet rekenen op een ideale speler, maar door samen te werken wordt er een soort collectief bewustzijn gevormd die alle vaardigheden van de losse spelers bevat. Door de koppeling aan de tv-serie heeft de *Lost Experience* al een grote groep potentiële spelers, die geïnteresseerd zijn in het verder uitpluizen van de wereld van de serie. Samen kennen ze de kleinste details van de serie, die op deze manier kunnen worden gebruikt in het spel. Door zich juist de richten op de kleine details uit de serie werd de nieuwsgierigheid bij veel spelers gewekt.

The Lost Experience is in zijn kern gebaseerd op een enkele verwijzing in een zijverhaallijn van de serie. Toch bleek dit deel van de serie erg populair te zijn, en de spelers wilden er dan ook graag meer over weten. Het spel speelt daar goed op in door zich te richten op de mythologische aspecten uit het serie en niet zo zeer op de personages. Dit zorgt er bovendien voor dat de realiteit van het spel beter in stand kan worden gehouden; de serie werd een deel van de fictionele realiteit van het spel. Als het spel een deel was geworden van de realiteit van de serie zou er telkens de

botsing zijn tussen het in stand houden van de realiteit en de herinnering aan de fictieve aard van de serie.

Bij het bekijken van The Lost Experience als geheel blijkt hoe belangrijk het *in-between* is in een dergelijk spel. De losse elementen betekenen niet veel, de site van The Hanso Foundation bijvoorbeeld is op zichzelf niet erg interessant, maar door dit te verbinden aan andere elementen en eerdere kennis wordt de spanning gecreëerd. Bovendien kan er pas een alternatieve realiteit worden neergezet als de speler de losse onderdelen aan elkaar gaat koppelen en hiermee voor zichzelf een wereld kan vormen. Het is hierbij ook belangrijk om de speler enige vrijheid en ruimte te geven, zodat hij zelf z'n ideeën kan vormen. Andere spelers en onderlinge gesprekken spelen hierbij ook een belangrijke rol. Personages uit het spel zoals DJ Dan helpen hier ook bij, en kunnen de spelers ondersteunen in hun gedachtegang. Eigenlijk zou dus kunnen worden gezegd dat de verschillende media niet zo zeer de alternatieve realiteit creëren, maar de speler stimuleren om zijn eigen creativiteit op de loop te laten. Het spelelement is dus eigenlijk minder belangrijk dan het feit dat de speler zelf een deel wordt van de realiteit en zelf een eigen verhaal binnen die wereld kan ervaren. Bij de serie LOST speelde het vormen van eigen ideeën en theorieën ook een belangrijke rol. De wekelijkse 'watercooler conversations', gesprekken op de werkvloer, waren erg belangrijk bij de voortgang van de serie. De kijker werd hierbij ook gestimuleerd allerlei losse elementen uit de serie aan elkaar te koppelen, en werd zo eigenlijk getraind voor het spelen van een ARG. LOST krijgt zo samen met de Experience de kans om in zijn totaal een Alternate Reality te worden, waarbij het spelelement minder belangrijk is. Het is zo samen één *transfiction* verhaal geworden.

Het is opvallend dat de Lost Experience verschillende rollen probeert aan te nemen. Aan de ene kant is het *transfiction* wat zich sterk richt op de achtergrond van de serie, en aan de andere kant is het een ARG waar de ervaring en de spelelementen erg belangrijk zijn. Op deze manier kan het verschillende doelgroepen aanspreken. De fans van de serie zullen aangetrokken worden door de *transfiction* elementen en zo de serie op een nieuwe manier beleven, en de spelelementen trekken meer gamers aan die op deze manier misschien naar de serie toe worden gelokt. Uiteindelijk bevindt de Lost Experience zich tussen *transfiction* en Alternate Reality Game. Het is een verhaal dat via verschillende media wordt verteld, wat het beste past bij de definitie van Dena. Zij heeft in haar *transfiction* echter geen ruimte voor echte interactie met de speler. Bij haar definitie wordt het verhaal beleefd, terwijl het in het geval van de Lost Experience toch vooral geleefd wordt. Toch past het ook niet puur in de definitie van Alternate Reality Game. De fictionele basis zorgt ervoor dat de speler zich altijd bewust blijft van de alternatieve werkelijkheid, waardoor hij deze nooit echt als zijn eigen werkelijkheid zal beleven. Het blijft altijd doen alsof. Daarom zou deze interactieve *transfiction* of meer fictionele ARG misschien een

nieuwe noemer moeten krijgen. Ik stel hierbij *Fictional Reality Game* voor, een spel dat niet probeert om een alternatieve werkelijkheid te creëren, maar een spel dat probeert om een fictionele wereld open te stellen voor spelers.

ARGs en transfiction bevinden zich nog in de beginstade van hun ontwikkeling. Langzaam beginnen ze steeds meer een eigen vorm te krijgen, en in de komende jaren zal deze groei dan ook niet stoppen. Met de steeds toenemende mate waarin media zich in ons dagelijks leven tonen door de verbeterende technologie, zullen ARGs ook steeds toegankelijker worden. Mensen zijn het steeds meer gewend om omringd te zijn door media, en de hyperlinks worden ook in steeds grotere mate deel van het dagelijks leven. Er kan van televisie naar internet worden verwezen, en via de smartphone kan weer op een andere manier contact worden gelegd met een programma. Het spelen van een ARG begint dus steeds meer te lijken op de manier waarop mensen tegenwoordig met media omgaan. Bovendien zorgen smartphones ervoor dat het makkelijker wordt om de fictionele realiteit te benaderen, en met technologie als de Google Glasses zal dit alleen maar makkelijker worden. De gebruiker bevindt zich dus steeds meer tussen de media. Waarschijnlijk zullen losse media zichzelf dus vaker als *transfiction* gaan presenteren, en zullen de losse elementen een minder belangrijke rol gaan spelen dan het geheel. Doordat veel media ook beschikbaar zijn via Internet, moeten media als film en televisie extra moeite doen om kijkers te trekken. Door kijkervaringen te creëren door middel van *transfiction* zouden kijkers hun films of tv-series op een nieuwe manier kunnen gaan beleven, waardoor het interessanter wordt voor hen om dit te ervaren. Zo ook de serie *DEFIANCE* die in de loop van 2012 uitkomt. Deze linkt het verhaal van de serie aan een computerspel, waarbij de twee verhalen elkaar beïnvloeden. Het zal interessant zijn om te zien in welke mate dit zich doorzet. Uiteindelijk zal het mogelijk zijn door de steeds toenemende mate van mediaverzadiging om een fictionele realiteit neer te zetten die nagenoeg gelijk is aan de realiteit van het dagelijks leven. Op dat moment kunnen de twee wereld echt één worden, en zal het spel dus zijn ultieme doel hebben bereikt; het overgaan in de realiteit van de speler.

Literatuurlijst

Boeken

- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York: DC Comics, 1999.
- Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis*. New Jersey: Princeton University Press, 1988.

Wetenschappelijke artikelen

- Dena, Christy. "Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design." [2004] Current State of Cross Media Storytelling: - http://members.optusnet.com.au/christydena/IST/DENA_CrossMediaObservations.pdf.
- Eva Nieuwdrorp. "The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle" 2005. <http://intranet.tii.se/components/results/files/nieuwdrorfinal.doc>.
- McGonigal, J. "This Is Not a Game!: Immersive Aesthetics and Collective Play". [2003] Sean Stewart – The Beast . <http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>.
- Morrison, Ann. "Suit Keen Renovator: Alternate Reality Design" [2005] Suit keen renovator . <http://www.itee.uq.edu.au/~id/papers/Morrison/Turner+MorrisonSuitKeenRenovator.pdf>.

Bronnen

Internetbronnen

- "Alternate Reality Game." Wikipedia: The Free Encyclopedia. 27 februari 2012. 29 februari 2012. <http://en.wikipedia.org/wiki/Alternate_Reality_Game>.
- Christy Dena. "Writing Predictions for the Next Decade." Online posting. 6 januari 2006. Cross-media/ Transmedia Entertainment. 29 februari 2012. <http://www.cross-mediaentertainment.com/index.php/2006/01/06/writing-predictions-for-the-next-decade/>
- Henry Jenkins. "Transmedia Storytelling 101" Online posting. 22 maart 2007. Cross-media/ Transmedia Entertainment. 29 februari 2012. http://www.henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- "The Beast (game)" Wikipedia: The Free Encyclopedia. 1 februari 2012. 29 februari 2012. <[http://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_\(game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Beast_(game))>.
- "The Lost Experience." Wikipedia: The Free Encyclopedia. 23 januari 2012. 29 februari 2012. <http://www.lostpedia.com/wiki/Lost_experience>.
- "Lost' Game Lets Fans Hunt for Clues." ABC News. 30th Oct, 2007. 29 februari 2012. <<http://www.abcnews.go.com/Entertainment/story?id=1881142>>.

Spelgebonden bronnen

- "Hugh McIntyre on Jimmy Kimmel Live" YouTube. 27 mei 2006. 29 februari 2012. < <http://www.youtube.com/watch?v=KBInGFmOToU> >.

Bijlage 1: Master Clues List

Een opsomming van de aanwijzingen in het verhaal tot aan de verschijning van het blog van Rachel Blake, de start van fase 2.

<http://www.thefuselage.com/Threaded/showthread.php?t=46480>

The game begins May 02, 2006 with the UK S2 premiere, 10 PM-1 AM UK time

Clue #1: The Hanso Foundation "Reaching Out for a Better Tomorrow" Advertisement

Source: [Channel 4 website press release](#), May 02, aired Channel 4, May 02, 8:12 PM UK

Notes: This may be a portion of the commercial on thehansofoundation.org. Commercial contains UK phone number 0800 66 66 40. Phone message contains password "breaking strain".

Status: Confirmed

Clue #2: <http://thehansofoundation.org/>, updated May 02

Source: <http://thehansofoundation.org/>

Notes: This site is freshly updated and likely to play a big role in the Lost Experience. Can be logged into using password above by clicking on the newsletter link.

Status: Confirmed

Clue #3: 1(877)HANSORG phone number

Source: ABC commercial, broadcast 9:52 PM EST May 03

Notes: Phone number leads to what appears to be the same phone message from the UK, May 02.

Status: Confirmed

Clue #4: "Persephone" code

Source: <http://www.thehansofoundation.org> homepage

Notes: pdf is linked at right side. Use text tool to highlight hidden link near bottom and copy and paste into your browser. Decoding ASCII codes and ROT18 or ROT13 decoder reveals final message of "Log in at THF.org May 6 This is safe now"

Status: Confirmed

Clue #5: "Persephone" code update

Source: <http://www.thehansofoundation.org> homepage

Notes: Decoding ASCII codes reveals a message which has been anagrammed to read "SIGN IN WITH HANSO PR CLUE. 8, not 1 and 6." It is possible that the anagram may not be precisely correct, but this one makes sense, and suggests that the numbers should have had their own version of the substitution code last time

Status: Confirmed

Clue #6: Persephone's message about Alvar Hanso

Source: <http://www.thehansofoundation.org>

Notes: The date below Alvar Hanso's name is now clickable. Clicking on it now leads to a new message from Persephone...where IS Alvar Hanso?

Status: Confirmed

Clue #7: "Don't Believe Bad Twin" Newspaper Ad

Source: Philadelphia Daily News, Chicago Tribune, Chicago Sun-times, LA Times, San Francisco Chronicle, probably many more

Notes: It looks like someone REALLY doesn't want us to read "Bad Twin".

Status: Confirmed

Clue #8: Thomas Mittlewerk login/www.subLYMONal.com

Source: thehansofoundation.org; also commercial aired during ABC bird flu movie

Notes: Leave this page open for a bit and the clock will change to OB:EY (should do it at :15 and :42, at least). You might have to wait a bit but if you leave the sound on, there will be a burst of static when the clock changes. Click on the clock and you will be taken to www.sublymonal.com. Click on the top screen to brighten up all six. You'll then get a password to use on the new prompt on Thomas Mittelwerk's bio page. The password is heir apparent.

Status: Confirmed

Clue #9: "Don't Believe Bad Twin" press release

Source: thehansofoundation.org

Notes: Text is similar to previously discussed press releases in newspapers. However, more information is available hunting around the indexes for the page.

Status: Confirmed

Clue #10: www.letyourcompassguideyou.com

Source: US ABC Lost Broadcast May 17 and www.thehansofoundation.org, Electromagnetic Research section

Notes: Appears to be another sponsored site (from Jeep) that contains a password ("the mouthpiece") to access new information on the bios page from a login appearing under Hugh McIntyre's bio.

Status: Confirmed

Clue #11: Update to Persephone's numbers

Source: persephone.thehansofoundation.org, May 18

Notes: The new numbers appear to be an ASCII code that anagrams to "a mouse does not rely on just one hole".

Status: Confirmed

Clue #12: djdan.am

Source: source code of www.thehansofoundation.org

Notes: DJ Dan is a conspiracy theorist with an interesting podcast who bears a slight resemblance to Javier Grillo-Marxuach, Lost writer.

Status: Confirmed.

Clue #13: Update to Peter Thompson bio information

Source: www.thehansofoundation.org, May 19

Notes: Persephone's got some more info for us. The flashing letters behind Peter Thompson's large picture reveal a new password, survivor guilt. Enter that just beneath the pic to see what she's got to see. Peter's worked for some bad people.

Status: Confirmed.

Clue #14: May 21 Persephone numbers update

Source: persephone.thehansofoundation.org, hole2.thehansofoundation.org, May 21

Notes: The numbers now read '2'. Looks like we were supposed to go to hole2.thehansofoundation.org. So what does that image mean?

Status: Confirmed

Clue #15: Hansocareers.org and new Executive Bios password

Source: www.thehansofoundation.org, commercial aired during ABC Lost broadcast, May 24

Notes: www.hansocareers.org (Monster.com sponsored) is linked near the RSS feed, and link was also given on commercial. Some letters in the job listings on hansocareers.org are a slightly different color--these anagram to 'inmate asylum', the password needed to unlock the login on the Board of Directors page. Persephone's got some more info for us on the criminal backgrounds of Peck and Vanderfield. This clue was also accompanied by an [RSS feed update](#) that appears to be adding a "Bill Hicks" and "Sam Flood" to the board of directors but this hasn't actually shown up on the main site.

Status: Confirmed

Clue #16: Hyperion ad supporting Bad Twin

Source: USA Today, May 25

Notes: Today there was a half-page ad published in the "USA Today" daily newspaper.

Not much new info, but worth noting, and makes reference to failed legal action on Hanso's part.

Status: Confirmed

Clue #17: www.sublymonal.com and DJ Dan podcast updates, May 26

Source: www.sublymonal.com, www.djdan.am

Notes: www.subLYMONal.com updates consist mostly of Sprite ads, but not all. Check the source code from the site and you'll see a quick message from Persephone--"<!--Look on the plane. Namaste. P--> ". Enter 'persephone' as the code, and one of the things you'll see is a picture of a plane with '108' on the tail. Enter 108 as the code, and you'll be taken to a new DJ Dan podcast. At this point the podcast is not available on djdan.am, just sublymonal.com.

Status: Confirmed

Clue #18: Mathematical Forecasting Initiative update

Source: www.thehansofoundation.org, Mathematical Forecasting Initiative page, May 30

Notes: A map has been added to the Mathematical Forecasting Initiative, giving some basic info about some (Hanso Foundation project?) locations. Three of them are missing some info. Enter the info in those, and a circle appears in the Indian Ocean. Click on that and Persephone gives you some info on some of the nastier applications of the MFI's research. Also, a hidden box exists on the main map...try clicking around the China/Mongolia border, or pop up the India bubble and then click around the middle of it.

Status: Confirmed

Clue #19: www.hole3.thehansofoundation.org

Source: persephone.thehansofoundation.org, May 31

Notes: Persephone has updated her numbers again, now saying "+1", which leads us to hole3.thehansofoundation.com. This contains another blurry/Photoshop filtered photo.

Status: Confirmed.

Clue #20: WWPDP update; 'miracle' link activated; RSS updated

Source: <http://www.thehansofoundation.org/#section=wellness>, June 1

Notes: Several of us had noted that the word 'miracle' in the WWPDP Press Release (can be accessed by clicking press release in the top right box) looked clickable but nothing happened...well, now something does. Per www.insidetheexperience.com, a password d2o is visible on the hole3. D2O is 'heavy water', and entering heavy water in the prompt that opens when you click 'miracle' takes you to some new information on the activities of Hanso Foundation-sponsored hospitals. Organ harvesting.

Status: Confirmed

Clue #21: hansofoundation.org Institute for Genomic Advancement section updates

Source: www.thehansofoundation.org/#section=genomic, June 6-7

Notes: Initial update on 06/06/06 included a countdown timer accessible when 'disease' was clicked. Today's update includes a new graphic sequence and tips to reach the retrieversoftruth.com website. You may need a password (parthenogenesis) to access the new update.

Status: Confirmed

Clue #22: <http://www.retrieversoftruth.com/>

Source: Hanso Foundation ad aired during Boston Legal, US, June 6 and update to www.thehansofoundation.org/#section=genomic June 7

Notes: Website devoted to Yellow Labs. Play around a bit and you'll find some message boards with interesting content. Appears to bring in another sponsor (Verizon).

Status: Confirmed

Clue #23: Persephone numbers updated; new image at hole4

Source: persephone.thehansofoundation.org and hole4.thehansofoundation.org

Notes: Persephone's updated her numbers again-- the ascii translation is '+1 timeless together'. The filenames of the pictures lead us to the anagram "light sequence again". Use this to get the update below.

Status: Confirmed

Clue #24: Mental Health appeal update

Source: www.thehansofoundation.org and RSS feed update

Notes: RSS feed redirects to the last update; a mistake perhaps? Enter the password above "light sequence again" in the VIK institute prompt and check out some of the not so nice things the Hanso Foundation is up to at the Vik institute and play a version of Simon to find out what DHARMA stands for.

Status: Confirmed

Clue #25: Electromagnetic Research Initiative update and new DJ Dan link

Source: www.thehansofoundation.org

Notes: DJ Dan has a new podcast link up which only directs to RetrieversofTruth.com at this point, but clicking on the radio tower yields a new image.

For the ERI update, the aurora image with the odd date and the xy coordinates is clickable. Persephone asks about a "crucial force" and requests a password, which is "conspiraspies". Persephone then shows us more about the effects of an offshore antenna.

Status: Confirmed

Clue #26: 6/16 DJ Dan podcast

Source: www.djdan.am, www.sublymonal.com June 16

Notes: DJ Dan's new podcast is up, but it's a bit tough to find. You need to use BigD as the code on sublymonal to get the podcast. One of DJ Dan's callers speculates on exactly why the Vik Institute might be so interested in autistic savants.

Status: Confirmed

Clue #27: New image from persephone?

Source: persephone.thehansofoundation.org June 16

Notes: There is a new image at persephone.thehansofoundation.org...what does it mean? **Status:** Confirmed

Clue #28: Life Extension Project hack

Source: www.thehansofoundation.org June 16

Notes: On the Life Extension project page, the word 'mortality' is now clickable. It will open a password prompt--the password 'recluse' comes from the picture clue listed above. Enter to see some more information on the missing Alvar Hanso. You will then be prompted for the name of the doctor from the Vik Institute--enter Zander.

Status: Confirmed

Clue #29: ROT.com update, DJ Dan video

Source: www.retrieversoftruth.com, www.broadbandstories.com June 16

Notes: Two new threads on the Verizon-sponsored www.retrieversoftruth.com board. One points to www.broadbandstories.com, which has a video of DJ Dan plugging broadband services that ends with "Never give up Persephone!"

Status: Confirmed