

Transmedia storytelling: KROONGETUIGE als televisieprogramma en gameapplicatie

Een combinatie van een fictie en non-fictie



Bachelor eindwerkstuk Media en Cultuur

Naam: Melicia Ferreira

Studentennummer: 5513928

Docente: S. de Leeuw

Cursus: Onderzoeksseminar Media en Cultuur

Cursuscode: MC3V14001

Datum: 5 februari 2018

Universiteit Utrecht



Universiteit Utrecht

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van teksten van anderen zonder aanhalingstekens en verwijzing (zogenaamd "vertaalplagiaat");
- het parafrazeren van teksten van anderen zonder verwijzing. Een parafrase mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-eindwerkstuk niet schuldig gemaakt heb aan plagiaat.

Tevens verklaar ik dat dit werkstuk niet ingeleverd is/zal worden voor een andere cursus, in de huidige of in aangepaste vorm.

Naam: *Melicia Ferreira*

Studentnummer: *5513928*

Plaats: *Rotterdam*

Datum: *05-02-2018*

Handtekening: *M. Ferreira*

Abstract

In dit bachelor eindwerkstuk is onderzocht hoe de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE, een nieuw Nederlands spelprogramma, vorm krijgt in zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie. *Transmedia storytelling* is volgens Jenkins een fictieverhaal dat zich over verschillende mediaplatformen ontvouwt waarbij elk medium een unieke bijdrage levert aan de totale verhaallijn. Echter bestaat KROONGETUIGE niet enkel uit een fictieverhaal, maar uit een combinatie van fictieve en non-fictieve verhaallijnen: een recente ontwikkeling binnen de wereld van transmediale productiepraktijken. Toch is er in het huidige mediawetenschappelijk veld een gebrek aan onderzoek naar *transmedia storytelling* bij een mix van fictieve en non-fictieve verhaalwerelden. Daarom is het interessant om te onderzoeken of uit een combinatie van fictieve en non-fictieve verhaallijnen een specifieke vorm van *transmedia storytelling* voortvloeit. Om de hoofdvraag te beantwoorden, is er onderzoek gedaan naar hoe de *storyworld* van het televisieprogramma is ingevuld en naar hoe de *storyworld* van het televisieprogramma is uitgebreid naar de gameapplicatie.

Een manier om onderzoek te doen naar *transmedia storytelling* is via de transmediale kenmerken van Jenkins. Alleen zijn de transmediale kenmerken van Jenkins voornamelijk voortgekomen uit zijn analyses van fictieverhalen, waardoor enkel de inzet van zijn theorie niet voldoende is om de verhaalwereld van een hybridegenre, een vermenging van meerdere genres, als KROONGETUIGE te analyseren. Daarom is er als toevoeging op deze theorie binnen dit onderzoek ook gebruik gemaakt van een narratieve analyse waarbij aan de hand van *storyworld* elementen “Aflevering 8” is geanalyseerd. In tegenstelling tot de kenmerken van Jenkins biedt een narratieve analyse in combinatie met de *storyworld* elementen wel de mogelijkheid om zowel fictieve als non-fictieve verhaallijnen te analyseren. Aanvullend hierop is er binnen dit onderzoek gekeken naar de concepten *assertive stance* en de *fictive stance* die betekenis geven aan hybridegenres die uit een mix van fictie en non-fictie bestaan. Zo is geanalyseerd welke vorm van *transmedia storytelling* ontstaat bij een combinatie van fictieve en non-fictieve verhaallijnen binnen één verhaalwereld.

Een belangrijke bevinding is dat de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE voornamelijk vorm krijgt door de fictieve als non-fictieve *storyworld* elementen uit te breiden en deze elementen terug te laten komen in zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie.

Inhoudsopgave

Inleiding: De <i>transmedia storytelling</i> van KROONGETUIGE	5
Hoofdstuk 1: Theoretisch kader	8
Hoofdstuk 2: Methode	15
<i>Corpus en corpusbepaling</i>	15
Analysemethode en operationalisering	16
Deelcategorie I De narratieve analyse van KROONGETUIGE.....	16
Deelcategorie II De narratieve elementen van KROONGETUIGE geïntegreerd in de gameapplicatie	18
Hoofdstuk 3: De storyworld van het televisieprogramma KROONGETUIGE	20
Het overzicht van de <i>story</i> uit “aflevering 8”	20
<i>Significant object</i> : de verbinding tussen de fictieve en non-fictieve <i>characters</i>	21
De non-fictieve <i>characters</i> : de <i>fictive stance</i>	22
De rol van de Kroongetuige als fictieve en non-fictieve <i>character</i>	24
<i>Events</i> : De algemene veranderingen in de verhaalwereld	24
Settings and characters	26
Een dubbele houding in KROONGETUIGE: <i>assertive stance</i> versus <i>fictive stance</i>	27
Hoofdstuk 4: De narratieve weg naar de gameapplicatie	29
De uitbreiding van de <i>storyworld</i>	29
De belangrijke brief van Frits: de combinatie van meerdere media	31
De <i>setting</i> en de brief van Frits	31
De <i>setting</i> : Het kantoor als uitvalsbasis	32
Conclusie	34
Bronnenlijst	37
Bijlagen	39
Bijlagen A: Het codeerschema van het televisieprogramma KROONGETUIGE.....	40
Bijlage B: Het codeerschema van de gameapplicatie	62

Inleiding: De *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE

In de televisiewereld is mediaconvergentie, een samenvloeien van meerdere media, een veel voorkomend fenomeen waarbij verschillende mediaplatformen elkaar kunnen versterken. Een gevolg van mediaconvergentie is dat er complexere en uitgebreidere verhaallijnen over diverse mediaplatformen kunnen ontstaan.¹ Henry Jenkins spreekt hierbij van *transmedia storytelling*.² Hij definieert *transmedia storytelling* als een fictieverhaal dat zich over verschillende mediaplatformen ontvouwt waarbij elk medium zijn eigen bijdrage levert aan de fictieve verhaalwereld.³ Jenkins heeft de term *transmedia storytelling* in de mediawetenschap geïntroduceerd om op een theoretisch niveau een benaming te kunnen geven aan transmediale productiepraktijken.⁴ Hieraan voegt hij toe dat de definitie van *transmedia storytelling* geen simpele formule is die elke vorm van *transmedia storytelling* alomvattend kan beschrijven. Een vorm van *transmedia storytelling* ontstaat door de manier waarop een productiepraktijk een fictieve verhaalwereld middels diverse media uitbreidt.⁵

Hoewel Jenkins in zijn definitie van *transmedia storytelling* enkel verwijst naar fictieverhalen, kan een verhaalwereld van *transmedia storytelling* ook uit een non-fictieve verhaalwereld bestaan. Sterker nog, een recente ontwikkeling is dat productiepraktijken fictieve en non-fictieve verhaallijnen combineren.⁶ Echter, is er in het huidige mediawetenschappelijk veld een gebrek aan onderzoek naar *transmedia storytelling* en non-fictieve verhaalwerelden. Een van de weinige voorbeelden van onderzoek naar *transmedia storytelling* in non-fictieve verhaalwerelden wordt beschreven door Janet H. Murray die kort ingaat op de non-fictieve transmediale verhaallijn van CELEBRITY MOLE.⁷ Daarnaast is er nauwelijks onderzoek gedaan naar een combinatie van fictieve en non-fictieve verhaalwerelden, met name binnen één televisieprogramma en zijn transmediale extensie.⁸ Door deze leemte in de wetenschappelijke kennis omtrent *transmedia storytelling* is er in de huidige mediawetenschap onduidelijkheid over hoe *transmedia storytelling* kan worden ingezet bij een combinatie van non-fictieve en fictieve verhaallijnen binnen één verhaalwereld.⁹ Bovendien beweert Jenkins dat onderzoeken naar *transmedia storytelling* af moeten wijken van de *business as usual*

¹ Abhishek Nandakumar and Janet Murray, "Companion apps for long arc TV series: supporting new viewers in complex storyworlds with tightly synchronized context-sensitive annotations," *Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video*. ACM, 2014: 4.

² Henry Jenkins, *Convergence culture: Where old and new media collide*: (New York: New York University press, 2006), 245.

³ Idem, 95-96.

⁴ Henry Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*, [2011] Henry Jenkins Homepage – 13-10-2017 http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

⁵ Ibidem.

⁶ Susan Kerrigan and J. T. Velikovsky, "Examining documentary transmedia narratives through The Living History of Fort Scratchley project," *Convergence* 22.3 (2016): 263.

⁷ Janet H. Murray, "Transcending Transmedia: Emerging Story Telling Structures for the Emerging Convergence Platforms," *Proceedings of the 10th European conference on Interactive tv and video*. ACM, 2012: 4.

⁸ Idem, 3.

⁹ Kerrigan and Velikovsky, "Examining documentary transmedia narratives", 263.

casussen.¹⁰ *Business as usual* casussen zijn onderzoeken over transmediale praktijken die soortgelijke resultaten opleveren als eerdere onderzochte transmediale praktijken, zoals de fictieve werelden van THE MATRIX en LOST.¹¹ Jenkins suggereert dus dat er vervolgonderzoeken nodig zijn waarin onderzoek wordt gedaan naar nieuwere vormen van *transmedia storytelling*.¹² Hoe meer we de definitie van *transmedia storytelling* uitbreiden, des te meer opties er tot onze beschikking komen. Daarom is het essentieel om de theorie van *transmedia storytelling* te verrijken met onderzoek naar andere soorten casussen.¹³ Om een wetenschappelijke bijdrage te leveren aan de literatuur over transmediale productiepraktijken wordt in dit onderzoek de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE onderzocht.¹⁴ Een analyse van KROONGETUIGE draagt bij aan de wetenschappelijke kennis omtrent *transmedia storytelling*, omdat KROONGETUIGE afwijkt van de fictieve verhaalwereld die Jenkins heeft geanalyseerd.¹⁵ KROONGETUIGE is namelijk een voorbeeld van een productiepraktijk waarin fictieve en non-fictieve verhaallijnen samenkomen binnen één verhaalwereld.¹⁶

KROONGETUIGE is een nieuw Nederlands spelprogramma waarin negen bekende Nederlanders een fictieve moord in de Zweedse stad Öregrund moeten oplossen.¹⁷ Aan de ene kant bestaat de verhaalwereld van het programma uit een fictieve verhaallijn waarin Zweedse acteurs, waaronder ook de moordenaar en zijn handlangers, zich voordoen als Zweedse burgers. Aan de andere kant is er een non-fictieve verhaallijn waarin negen bekende Nederlanders geen acteerrol aannemen, maar met hun eigen identiteit de Zweedse moord in Zweden zelf proberen op te lossen. Naast het televisieprogramma, heeft KROONGETUIGE een mobiele applicatie (RTL Nederland Interactief B.V., 2017) waarmee gebruikers met de BN'ers kunnen meespeuren.¹⁸ In dit onderzoek wordt onderzocht hoe een combinatie van deze twee verhaalwerelden de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE vorm geeft. Een manier om dit te onderzoeken is door gebruik te maken van de theorie *transmedia storytelling* van Jenkins waarmee de belangrijkste kenmerken van een transmediaal verhaal kunnen worden ingekaderd.¹⁹ Een analyse van KROONGETUIGE kan, zoals al eerder gesteld, een verrijking zijn van de huidige theorie van *transmedia storytelling*, omdat deze analyse meer inzicht kan geven in

¹⁰ Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*.

¹¹ Jenkins, "Convergence culture", 245.

¹² Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*.

¹³ Ibidem.

¹⁴ 'Kroongetuige.' [2017] RTLXL. Home page- 30-09-2017

<https://www.rtl.nl/gemist/kroongetuige/afleveringen/>

¹⁵ Jenkins, "Convergence culture", 245.

¹⁶ Lilian Gerver, "Waar fictie en realiteit elkaar raken. Monic Hendrickx maakt presentatiedebuut in 'Kroongetuige,'" [2017] *RTL – 30-09-2017* <https://www.rtl.nl/pers/persberichten/monic-hendrickx-maakt-presentatiedebuut-in-kroongetuige/WVpLSikAAPkdqxjU>

¹⁷ 'Kroongetuige.' [2017] RTLXL. Home page- 30-09-2017

<https://www.rtl.nl/gemist/kroongetuige/afleveringen/>

¹⁸ Lilian Gerver, "Waar fictie en realiteit elkaar raken. Monic Hendrickx maakt presentatiedebuut in 'Kroongetuige,'" [2017] *RTL – 30-09-2017* <https://www.rtl.nl/pers/persberichten/monic-hendrickx-maakt-presentatiedebuut-in-kroongetuige/WVpLSikAAPkdqxjU>

¹⁹ Jenkins, "Convergence culture", 245.

hoe *transmedia storytelling* werkt bij een combinatie van fictieve en non-fictieve verhaallijnen. Tevens kan de theorie van *transmedia storytelling* door middel van dit onderzoek mogelijk worden uitgebreid waardoor deze theorie beter aansluit bij recente ontwikkelingen in de praktijk.

Hieruit is de volgende hoofdvraag voortgevloeid: Hoe krijgt de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE vorm in zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie?

Een *storyworld* is de kern van een transmediale verhaalwereld die uit regels of verhaalelementen kan bestaan. De *storyworld* is datgene wat voor de verbinding zorgt tussen het televisieprogramma en de gameapplicatie.²⁰ Daarom zijn de volgende twee deelvragen geformuleerd om de hoofdvraag te beantwoorden: Hoe wordt de *storyworld* ingevuld in het televisieprogramma van KROONGETUIGE? Hoe wordt de *storyworld* van het televisieprogramma van KROONGETUIGE uitgebreid naar de gameapplicatie?

Mijn onderzoek is op methodologisch vlak onderscheidend van de onderzoeken van Jenkins.²¹ Ik positioneer mij wel in de theorie van deze wetenschapper, maar ik zal door middel van een andere methodologische benadering een bijdrage proberen te leveren aan het debat rondom de vorming van *transmedia storytelling*. Als methode is een narratieve analyse gecombineerd met het *storyworld* model volgens Peter Von Stackberg en Ruth Eira Jones.²² Hierbij is geanalyseerd op welke wijze de *storyworld* van KROONGETUIGE is ingevuld met fictieve en non-fictieve elementen. Ten slotte onderscheidt dit onderzoek zich van eerdere onderzoeken door de *storyworld* elementen te combineren met de concepten *fictive stance* en *assertive stance* volgens Mast die in het theoretisch kader verder worden uitgewerkt.²³ Hierdoor kan geanalyseerd worden hoe de verhaalwereld van KROONGETUIGE als een hybridegenre, een combinatie van twee verschillende genres dus, vorm krijgt in een *transmedia storytelling*.

Hierna volgt zowel een verdere uitdieping van de literatuur in het theoretisch kader als een methodesectie waarin de onderzoeksmethoden nader worden toegelicht. Vervolgens presenteer ik de analyse. Daarna sluit ik mijn scriptie af met een conclusie.

²⁰ Peter von Stackelberg, and Ruth Eira Jones, "Tales of our tomorrows: Transmedia storytelling and communicating about the future," *Journal of FuturesStudies* 18.3 (2014): 66.

²¹ Henry Jenkins, "Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus," *Continuum* 24.6 (2010): 944-947.

²² Von Stackelberg and Eira Jones, "Tales of our tomorrows", 66-67.

²³ Jelle Mast, "New directions in hybrid popular television: a reassessment of television mock-documentary," *Media, Culture & Society* 31.2 (2009): 243.

Hoofdstuk 1: Theoretisch kader

In dit theoretisch kader wordt een wetenschappelijk debat rondom de theorie van *transmedia storytelling* besproken. Hierin zijn de transmediale kenmerken volgens twee belangrijke wetenschappelijke spelers Henry Jenkins en Geoffrey Long vanuit een kritisch oogpunt beschreven. Uiteindelijk onderbouw ik waarom de kenmerken van Jenkins relevant zijn voor mijn onderzoek in tegenstelling tot de kenmerken van Long. In dit onderzoek naar *transmedia storytelling* spelen de verhoudingen tussen mediateksten namelijk een belangrijke rol. Deze verhoudingen kunnen worden verhelderd door de narratieve verbinding tussen mediateksten theoretisch gezien, te onderzoeken. Vandaar dat in mijn onderzoek dieper wordt ingegaan op hoe mediateksten bij narratieve complexiteit zich tot elkaar verhouden. Aansluitend hierop wordt er ook vanuit een kritische invalshoek gekeken naar wat voor een rol de *storyworld* speelt bij een transmediale verhaalwereld met een narratieve complexiteit. Hierna wordt er ingezoomd op de narratieve complexiteit zelf door de wisselwerking tussen een non-fictieve en fictieve verhaalwereld te bespreken.

Transmedia storytelling is een onderdeel van een groter geheel, genaamd transmedia. Dit geheel bestaat uit meerdere vormen van transmedia, zoals transmedia ritual, transmedia play en transmedia branding, enzovoort.²⁴ Transmedia betekent letterlijk via media.²⁵ En storytelling is de manier waarop een verhaal, dat uit meerdere verhaallijnen kan bestaan, wordt verteld en verspreid via verschillende media.²⁶ In 2003 introduceerde Henry Jenkins de term *transmedia storytelling* in de mediawetenschap. Jenkins definieert deze term als een proces waarin een verhaal door middel van een systematische en gecoördineerde vertelling wordt overdragen via meerdere media.²⁷ Drie jaar later brengt Jenkins een publicatie uit waarin hij dit concept verder uitwerkt met als transmediaal voorbeeld THE MATRIX.²⁸ Sindsdien is de term geaccepteerd geraakt in de populaire cultuur en genereert het aandacht bij verschillende disciplines. In het heden is *transmedia storytelling* nog steeds in ontwikkeling, terwijl in de praktijk de transmediale onderdelen veranderen. Hierdoor zijn wetenschappers nog steeds in debat over hoe de kenmerken van *transmedia storytelling* kunnen worden vastgesteld. En ook pogen wetenschappers om uitgangspunten van *transmedia storytelling* te formuleren in de hoop dit fenomeen zo te kunnen onderzoeken.²⁹

De kernmerken van *transmedia storytelling* worden vanuit verschillende disciplines bekritiseerd

²⁴ Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*.

²⁵ Ibidem.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Henry Jenkins, "Transmedia storytelling. Moving characters from books to film to video games can make them strong and more compelling," [2003a] *Technology Review* – 12-12-2017
<http://www.technologyreview.com/biotech/13052>

²⁸ Jenkins, "*Convergence culture*", 95-96.

²⁹ (Jenkins 2006; Kerrigan 2016; Long 2009)

waardoor deze kenmerken op verschillende manieren kunnen worden onderzocht. Zo kan *transmedia storytelling* worden onderzocht vanuit de hoek van bijvoorbeeld de sociologie of narratologie.³⁰ Er wordt in dit onderzoek vanuit een narratologisch oogpunt naar het fenomeen gekeken. Daarom bespreek ik twee wetenschappers die vanuit een narratologisch oogpunt kenmerken hebben opgesteld voor het fenomeen *transmedia storytelling*. Allereerst licht ik de transmediale kenmerken volgens Geoffrey Long toe.³¹ Vervolgens wordt in dit onderzoek besproken welke transmediale kenmerken de cultuurwetenschapper Henry Jenkins formuleert.

Long beweert dat er twee kenmerken zijn waaraan een transmedia project te herkennen is.³² Long maakt onderscheid tussen *soft* en *hard*.³³ Het concept *hard* verwijst naar een verhaalwereld die vooraf met het idee is ontworpen een transmediale verhaalwereld te zijn. Daarentegen spreekt hij ook van *soft* waarbij het narratief van een medium later is uitgebreid naar een transmediaal verhaal. Deze uitbreiding vindt plaats nadat de mediaonderdelen succesvol blijken te zijn.³⁴ Het voorbeeld THE MATRIX, geanalyseerd door Jenkins, maakt het onderscheid, dat Long hierboven benoemt gecompliceerd. THE MATRIX kan door zijn complexe ontwikkeling als transmediaal verhaal niet onder "soft" of "hard" vallen. Hierdoor beschouwt Long THE MATRIX als "chewy", dit zit tussen *soft* en *hard* in.³⁵ Het komt erop neer dat de kenmerken van Long focussen op de intentie waarmee de verhaalwereld van een *transmedia storytelling* is ontworpen.³⁶

Daarentegen legt Jenkins de focus niet zozeer op de intentie waarmee een verhaalwereld is ontworpen, maar op de narratieve samenhang van verschillende media. De definitie van *transmedia storytelling* luidt als volgt:

*Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally each medium makes its own unique contributions to the unfolding of the story.*³⁷

De bovenstaande definitie van Jenkins verstrekt de volgende kenmerken: het verhaal ontvouwt zich over meerdere mediaplatformen waarin elk medium zijn unieke bijdrage levert aan de gehele fictieve verhaalwereld.³⁸ Long uitte kritiek op de vorige definitie van Jenkins: "A *transmedia story unfolds*

³⁰ Carlos Alberto Scolari, "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production," *International Journal of Communication* 3 (2009): 586-587.

³¹ Geoffrey A. Long, "Transmedia storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company," Massachusetts Institute of Technology, 2007: 165.

³² Ibidem.

³³ Ibidem.

³⁴ Ibidem.

³⁵ Idem, 21.

³⁶ Ibidem.

³⁷ Jenkins, "Convergence culture", 95-96.

³⁸ Ibidem.

across multiple media platforms with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole.”³⁹ Long beweert dat de woorden “distinctive” en “valuable” de definitie van Jenkins subjectief maken.⁴⁰ Naar aanleiding van de kritiek van Long is de definitie nogmaals door Jenkins aangescherpt. Hij heeft beide woorden vervangen door “unique” in de nieuwe definitie te formuleren. Dit woord kaart het belang aan voor elk medium dat een unieke bijdrage levert aan de totale verhaallijn. De *storyworld* verbindt de afzonderlijke media die in relatie tot elkaar een groter onderdeel uitmaken van het geheel. Hierdoor komt er een narratieve verbinding tot stand tussen media.⁴¹ Ook brengt de *storyworld* voor elk medium afzonderlijk belangrijke plotelementen in kaart. De *storyworld* is zelfs in staat het plot te overstijgen doordat een verhaalwereld wordt versterkt door verhaalelementen zoals *settings* en *characters*.⁴² In het mediawetenschappelijk veld is er nog geen overeenstemmend gebruik van de term *storyworld*. Een verhaalwereld wordt ook wel eens aangeduid met de term *fictional storyworld* zoals Janet H. Murray dat doet.⁴³ Toch definieert Christy Dena een verhaalwereld met de term *storyworld* in plaats van *fictional storyworld* om verwarring te voorkomen. Een verhaalwereld kan volgens Dena namelijk fictief, non-fictief of een combinatie van beide zijn.⁴⁴ Ik sluit mij als onderzoeker hierbij aan, omdat de *storyworld* van KROONGETUIGE een combinatie van fictie en non-fictie is. Hierdoor kan met de term *storyworld* breder worden verwezen dan alleen naar een fictieve verhaalwereld. Tevens neem ik in mijn onderzoek de bovengenoemde definitie van Jenkins als uitgangspunt om de *transmedia storytelling* van mijn casus KROONGETUIGE te kunnen analyseren. De definitie van Jenkins stelt mij in staat om de transmediale verhaalwereld als een narratieve samenhang van meerdere media te zien. Terwijl de narratieve samenhang belangrijk blijft, kan elk medium ook afzonderlijk worden geanalyseerd op zijn unieke bijdrage aan het verhaal. Hierbij hoef ik niet zoals Long dat doet naar de totstandkoming van een verhaalwereld te kijken, maar kan ik met de kenmerken van Jenkins mijn analyse bepalen tot het narratief van het televisieprogramma en van de gameapplicatie van KROONGETUIGE.

Ook Jason Mittell bouwt zijn definitie van *transmedia storytelling* op die van Jenkins. Mittell gaat een stap verder dan Jenkins door de complexiteit van *transmedia storytelling* in kaart te brengen.⁴⁵ Hij beweert dat de bovenstaande definitie van Jenkins de hiërarchie tussen een hoofdtekst en een paratekst gecompliceerd maakt. Deze complicatie houdt in dat volgens Jenkins alle mediateksten gelijkwaardig zijn, in plaats van dat er een hiërarchie is tussen mediateksten zoals Mittell stelt.⁴⁶

³⁹ Ibidem.

⁴⁰ Long, “Transmedia storytelling”, 32-34.

⁴¹ Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*.

⁴² Von Stackelberg, and Eira Jones, “Tales of our tomorrows”, 66-67.

⁴³ Abhishek Nandakumar, and Janet Murray, “Companion apps for long arc TV series”, 8.

⁴⁴ Christy Dena, *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*, (Diss. University of Sydney, 2009), 21-23.

⁴⁵ Jason Mittell, *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*, (NYU Press, 2015): 294.

⁴⁶ Ibidem.

Jenkins neemt THE MATRIX als voorbeeld waarbij de transmediale tekst begon in een film. Dit voorbeeld laat zien dat een transmediale tekst kan beginnen in een film en zich vanuit hier kan uitbreiden naar nog twee films, comics en games. De mediateksten vormen samen één geheel en dit geheel is narratief gezien meer waard dan elke mediatekst afzonderlijk. Hoewel elke mediatekst op zichzelf staand is, wordt via elke afzonderlijke mediatekst een potentiële toegang geboden tot het geheel van een verhaalwereld. Jenkins ziet THE MATRIX als de ideale vorm van *transmedia storytelling*.⁴⁷ In deze ideale vorm van *transmedia storytelling*, ook wel *balanced transmedia storytelling* genoemd door Jenkins, wegen alle transmediale teksten dus even zwaar mee.⁴⁸ Dit ideaalbeeld gaat volgens Mittell voorbij aan de realiteit in de commerciële televisiewereld van een franchise. In deze wereld geven televisieproducenten een deel van hun televisie-inhoud aan de creatieve industrie om zo een verhaalwereld uit te breiden. Hierdoor wordt de televisie-inhoud bevoorrecht als hoofdtekst en zijn de online mediateksten van de creatieve industrie hieraan ondergeschikt.⁴⁹ Daarom is er toch vaak sprake van een hiërarchie tussen transmediale teksten. Deze praktijksituatie is voor Mittell aanleiding om het concept *unbalanced transmedia storytelling* te introduceren.⁵⁰ Bij *unbalanced transmedia storytelling* is er sprake van een hiërarchie tussen een herkenbare hoofdtekst en de hiermee verbonden parateksten, ook wel zogeheten transmediale extensies. Deze transmediale extensies kunnen deels of als geheel een bijdrage leveren aan de narratieve samenhang van het hoofdverhaal.⁵¹ Waar Jenkins het hoofdverhaal als gelijk ziet aan een subverhaal, bekijkt Mittell het hoofdverhaal vanuit een hiërarchische positie.⁵² Aansluitend hierop stelt Mittell dat de meeste transmedia casussen tussen *balanced* en *unbalanced transmedia storytelling* in zitten.⁵³ In dit onderzoek dient het concept *unbalanced transmedia storytelling* als aanvulling op het concept *balanced transmedia storytelling* van Jenkins. Met de concepten *balanced* en *unbalanced transmedia storytelling* kan worden geïnterpreteerd hoe de transmediale verhouding tussen een televisietekst en bijvoorbeeld een gametekst is. Het analyseren van deze verhouding is van belang om inzicht te krijgen in hoe de *transmedia storytelling* van *KROONGETUIGE* vorm krijgt.

Mittell beweert dat het fenomeen *transmedia storytelling* begrepen kan worden door narratieve strategieën van verschillende series te analyseren. Hij analyseert de televisieserie LOST waarbij de inhoud van transmediale extensies wordt teruggekoppeld naar het hoofdverhaal.⁵⁴ Mittell neemt de televisieserie LOST als voorbeeld om het idee van *unbalanced transmedia storytelling* te verklaren.

⁴⁷ Henry Jenkins, "Why The Matrix Matters," [2003b] Technology Review – 12-4-2013
<http://www.technologyreview.com/view/402277/why-the-matrix-matters/>

⁴⁸ Jason Mittell, "Complex TV", 294.

⁴⁹ Ibidem.

⁵⁰ Ibidem.

⁵¹ Ibidem.

⁵² Ibidem.

⁵³ Ibidem.

⁵⁴ Idem, 314.

Daarbij ziet hij LOST als hoofdverhaal en de parateksten eromheen, zoals bijbehorende games en websites, als transmediale extensies.⁵⁵ Allereerst verscheen LOST enkel in de vorm van een televisieserie. Daarna is deze televisieserie van LOST uitgebreid met diverse transmediale extensies, mede dankzij de actieve participatie van fans aan het televisieprogramma. LOST introduceerde met zijn transmediale extensies nieuwe personages, locaties en plotlijnen om het narratief van de televisieserie uit te breiden.⁵⁶ Beide wetenschappers Jenkins en Mittell zijn het erover eens dat transmediale extensies een extra toevoeging bieden op de bestaande verhaallijn.⁵⁷ Deze extensies kunnen meerdere functies hebben. Zo kunnen transmediale extensies diepgang bieden aan personages of uitleg geven over een fictieve verhaalwereld waarin de personages zich bevinden.⁵⁸ Om deze functies in kaart te brengen, heeft Mittell twee verschillende transmediale strategieën geanalyseerd. Ten eerste de strategie *centripetal*, oftewel *character-driven* waarin met aanvullende verhaallijnen diepgang worden geboden aan de personages uit de verhaalwereld.⁵⁹ Een voorbeeld hiervan is BREAKING BAD waarin verhaalscenario's uit dit televisieprogramma kan worden beleefd door nieuwe of andere personages. Zo wordt in de gameapplicatie diverse aanvullende verhaalscenario's aangeboden met personages die normaal in het televisieprogramma los van dit scenario zouden staan.⁶⁰ Hiertegenover staat de tweede transmediale strategie *centrifugal*, oftewel *storyworld-driven* waarin de focus ligt op een logische uitbreiding van de *storyworld*.⁶¹ Hierbij is de bedoeling dat de *storyworld* van meerdere media in zijn narratieve overdracht consistent en samenhangend is voor de kijkers.⁶² Volgens Mittell is de televisieserie LOST *storyworld-driven* omdat de transmediale extensies inspelen op het narratief van dit televisieprogramma. Althans uit de analyse van Mittell bleek dat de fans het zo ervaren waardoor ze het narratief zelf invulden met eigen theorieën over het plotlijnen, personages en locaties.⁶³ Hierop speelde de producers van LOST in met de door Mittell gedefinieerde *what-is benadering*.⁶⁴ Bij deze benadering ziet Mittell de fictieve wereld van de televisieserie LOST als een grote complexe puzzel die door middel van transmediale existenties hints over de *storyworld* geeft aan het publiek. Met behulp van deze hints zal de grote puzzel door het publiek kunnen worden opgelost.⁶⁵ De *what-is benadering* van Mittell dient als handvat om zicht te krijgen op de wisselwerking tussen het hoofdverhaal en de transmediale extensie van KROONGETUIGE. Deze benadering kan meer zicht geven in wat de transmediale extensie van KROONGETUIGE toevoegt

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ Idem, 304.

⁵⁷ (Jenkins 2011; Mittell 2015)

⁵⁸ Ibidem.

⁵⁹ Mittell, 315-316.

⁶⁰ Ibidem.

⁶¹ Mittell, 314.

⁶² Ibidem.

⁶³ Ibidem.

⁶⁴ Ibidem.

⁶⁵ Idem, 315.

aan de hoofdverhaallijn.

De wetenschappers Jenkins en Mittell hebben het enkel over fictieve verhaallijnen.⁶⁶ Maar mijn casus bevat ook non-fictieve verhaallijnen. Vandaar dat ik de theorie van Jelle Mast over mock-documentaires meeneem, opdat zowel fictieve als non-fictieve verhaallijnen inhoudelijk kunnen worden doorgrond. Hoewel KROONGETUIGE zelf geen mock-documentaire is, bevat deze televisieserie fictieve en non-fictieve elementen die overeenkomsten vertonen met de stijlelementen van een mock-documentaire. Volgens Jelle Mast wordt er in mock-documentaires met de conventies van fictie en non-fictie gespeeld.⁶⁷ Een mock-documentaire presenteert een fictieve wereld, maar door de inzet van non-fictieve middelen lijken gebeurtenissen en personages echt te bestaan in de verbeelde wereld die wordt getoond. Op deze wijze is de realiteit moeilijker van verbeelding te onderscheiden en worden de geloofwaardigheid en authenticiteit van de verbeelde gebeurtenissen versterkt. Tegelijkertijd laat dit genre door het gebruik van zowel technieken als tekstuele elementen zien dat de gebeurtenissen in *scène* zijn gezet.⁶⁸ Het onderscheid tussen fictie en non-fictie zit dus in de dubbele houding van gebeurtenissen in een verbeelde verhaalwereld. Mast maakt deze dubbele houding expliciet door onderscheid te maken tussen *assertive stance* en *fictive stance*.⁶⁹ Aan de ene kant is er *assertive stance* waarin diverse technieken worden ingezet om de indruk te wekken dat personages en gebeurtenissen tot de verbeelde wereld horen. Een voorbeeld van zo'n techniek is een voice-over over shots heen monteren.⁷⁰ Aan de andere kant is er de *fictive stance* waarbij de inzet van tekstuele elementen erop wijst dat de personages en gebeurtenissen niet in de verbeelde wereld horen. Het gebruik van tekstuele elementen, zoals bekende acteurs, kan aantonen dat de personages niet tot de verbeelde wereld behoren, maar voor de kijkers in scène is gezet.⁷¹ In dit onderzoek kan een analyse van de *assertive stance* en *fictive stance* de narratieve vorm in zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie van KROONGETUIGE blootleggen. Het analyseren van de narratieve vorm is bruikbaar voor mijn casus, omdat zo een blik kan worden geworpen op hoe beide concepten betekenis geven aan de interactie tussen een fictieve en non-fictieve verhaalwereld van een hybridegenre. Uiteindelijk kan deze betekenisgeving bijdragen aan het analyseren van hoe een *transmedia storytelling* van een hybridegenre zoals KROONGETUIGE vorm krijgt.

Tot zover is de *transmedia storytelling* vanuit een theoretisch oogpunt verhelderd. De bovenstaande definities en concepten bieden perspectieven op hoe andere vormen van *transmedia*

⁶⁶ (Jenkins 2006; Mittell 2015)

⁶⁷ Mast, 243.

⁶⁸ Ibidem.

⁶⁹ Idem, 234.

⁷⁰ Ibidem.

⁷¹ Ibidem.

storytelling kunnen ontstaan. Nu wordt in de methode de manier besproken waarop de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE wordt geanalyseerd.

Hoofdstuk 2: Methode

In dit hoofdstuk worden eerst het corpus en de corpusbepaling van KROONGETUIGE beschreven.

Daarna worden de analysemethode en de operationalisering tot in de details beschreven.

Corpus en corpusbepaling

Het corpus bestaat uit één televisieaflevering van KROONGETUIGE en de bijbehorende gameapplicatie. De televisieaflevering van KROONGETUIGE is gevonden op de website van RTL gemist.⁷² Hierbij is er een premiumaccount aangemaakt van €3,99 per maand waarop de gemiste aflevering is bekeken. De mobiele gameapplicatie van KROONGETUIGE is gedownload via het Android-systeem van Play Store.⁷³

In dit onderzoek is de definitie van *transmedia storytelling* volgens Jenkins kritisch aangenomen. Met name de punten uit zijn definitie waarin wordt gesteld dat elk medium op zijn eigen manier een unieke bijdrage levert aan de narratieve samenhang van meerdere media.⁷⁴ Daarom is de televisieaflevering eerst afzonderlijk geanalyseerd en daarna op een kritische wijze in narratieve samenhang met de gameapplicatie. Hierop aansluitend volg ik Mittell die de *transmedia storytelling* van LOST analyseert door deze televisieserie als hoofdverhaal te beschouwen en de bijbehorende gameapplicaties als een transmediale extensie. Hij hanteert deze analysemethode, omdat in de praktijk van een franchise de televisie-industrie controle heeft over welke delen uit een televisiescript vorm krijgen in een transmediale extensie.⁷⁵ Ik sluit mij aan bij de analysemethode van Mittell, omdat het in dit onderzoek relevant is om de theorie van *transmedia storytelling* te laten aansluiten bij recente ontwikkelingen in de productiepraktijk. Daarom is in dit onderzoek de televisieserie als uitgangspunt genomen om het kernverhaal van zowel de televisieserie als gameapplicatie te analyseren. Het corpus is afgebakend tot één televisieaflevering van KROONGETUIGE uit seizoen 1, 2017: "Afllevering 8".⁷⁶ Hiervoor is gekozen omdat het voor de televisie-industrie een uitdaging is om narratieve kernegebeurtenissen uit een televisieaflevering te integreren in de bijbehorende gameapplicatie. De televisie-industrie wil namelijk fans die gebruik maken van transmediale extensies belonen met informatie over kernegebeurtenissen, maar niet de fans straffen die zich trouw houden aan één hoofdmedium met minder informatie over de kernegebeurtenissen. Hierdoor is er volgens Mittell nog een gameapplicatie vereist die de kernegebeurtenissen uit het

⁷² 'Kroongetuige.' [2017] RTLXL. Home page- 30-09-2017
<https://www.rtl.nl/gemist/kroongetuige/afleveringen/>

⁷³ (RTL Nederland Interactief B.V., 2017)

⁷⁴ Jenkins, "Convergence culture", 95-96.

⁷⁵ Mittell, 294.

⁷⁶ "Afllevering 8." *Kroongetuige*. RTL. RTL 4, 21 oktober 2017.

televisienarratief naar voren haalt.⁷⁷ Precies om die reden is de laatste televisieaflevering van KROONGETUIGE “Aflering 8” geanalyseerd waarin het narratief afloopt en de KROONGETUIGE bekend is gemaakt. Door deze laatste televisieaflevering te onderzoeken, zijn de kernebeurtenissen uit de televisieaflevering transparant gemaakt.

Hierna is de gameapplicatie van KROONGETUIGE nader onderzocht op zijn functie als transmediale extensie. Bij de game is de speelse plattegrond met locaties geanalyseerd die gerelateerd zijn aan de bovengenoemde televisieaflevering. Deze locaties zijn afhankelijk per televisieaflevering vrijgegeven. Daarnaast is ook de rol van de karakters in de gameapplicatie geanalyseerd.⁷⁸ De corpusbepaling van de game heeft aangetoond op welke wijze de kernebeurtenissen uit “Aflering 8” vorm krijgen in de gameapplicatie.

Analysemethode en operationalisering

De operationalisering bestaat uit twee deelcategorieën: een narratieve analyse van het televisieprogramma en van deze narratieve onderdelen in relatie tot de gameapplicatie. Per deelcategorie is toegelicht hoe de deelvraag wordt beantwoord.

Deelcategorie I De narratieve analyse van KROONGETUIGE

Het neoformalisme is een methodologische benadering uit de filmtheorie waarin David Bordwell en Kristin Thompson zich positioneren.⁷⁹ In de neoformalistische benadering wordt er aandacht besteed aan het bestaan van verschillende filmconventies en verschillende afwijkende stromingen hierbinnen. Daarnaast gaat deze benadering uit van een actieve kijker.⁸⁰ In de theorie van *transmedia storytelling* wordt evenals in het neoformalisme uitgegaan van een actieve kijker. Bij *transmedia storytelling* wordt volgens Jenkins uitgegaan van kijkers die geprikkeld worden om informatie van een transmediale verhaalwereld te verzamelen via verschillende media.⁸¹ Hoewel beide benaderingen uitgaan van een actieve kijker, kan volgens Jenkins niet worden gecontroleerd in welke volgorde de toeschouwers informatie van een verhaalwereld verzamelen. Maar er kan wel worden geanalyseerd hoe het narratief van een transmediale verhaalwereld gestructureerd en getimed is. Hiervoor zijn er hulpmiddelen nodig die middels navigatiepunten de kijkers helpen om relevante informatie te ordenen uit een transmediale verhaalwereld. Daarom beweert Jenkins dat het mogelijk

⁷⁷ Mittell, 303-304.

⁷⁸ (RTL Nederland Interactief B.V., 2017)

⁷⁹ David Bordwell and Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction, 10th Edition*. (New York, McGraw-Hill, 2013), 79-84.

⁸⁰ Kristin M. Thompson, *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Oxford: Princeton University Press, 1988), 10.

⁸¹ Henry Jenkins, “The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three),” [2009] – Henry Jenkins Homepage – 15-01-2018 http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html

is om een neoformalistische analyse te combineren met een transmediaal verhaal.⁸² Met name een narratieve analyse van een transmediaal verhaal waarin de functies van verschillende stukken informatie, als samen in een geheel, in kaart worden gebracht voor de kijkers.⁸³ Vanuit het standpunt van Jenkins neem ik eveneens aan dat de functies van de stukken informatie aan de hand van navigatiepunten in een verhalende vorm kunnen worden geanalyseerd. Daarom is "Aflevering 8" geanalyseerd aan de hand een narratieve analyse volgens het story-plotmodel van David Bordwell en Kristin Thompson.⁸⁴ Een narratieve analyse heeft mij de mogelijkheid geboden om de constructie van het televisienarratief van KROONGETUIGE te onderzoeken via de story en het plot.⁸⁵ Daarna is onderzocht hoe dit narratief vorm krijgt in de gameapplicatie. De narratieve analyse van Bordwell is echter bedoeld om het narratief van één medium te onderzoeken. Daarom is de narratieve analyse gecombineerd met het *storyworld* model van Peter von Stackelberg en Ruth Eira Jones.⁸⁶ Dit *storyworld* model bestaat uit kernelementen van een transmediale verhaallijn. Deze kernelementen maken mogelijk dat het narratief van meerdere media kan worden onderzocht.⁸⁷ Met een narratieve analyse zijn deze kernelementen uit het *storyworld* model in een verhalende vorm geanalyseerd. Deze combinatie zorgt ervoor dat de verhalende vorm van zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie zijn geanalyseerd op basis van dezelfde kernelementen van een transmediale verhaallijn. Hieronder worden deze kernelementen explicieter beschreven.

De televisieaflevering is onderzocht op basis van de vier kernelementen uit het *storyworld* model van Von Stackelberg en Eira Jones.⁸⁸ Deze vier kernelementen zijn: *settings*, *significant objects*, *characters* en *events*.⁸⁹ De kernelementen uit de *storyworld* kunnen zowel uit fictieve als non-fictieve elementen bestaan.⁹⁰ Aansluitend hierop is mijn casus een voorbeeld van een hybridegenre waarin twee genres, fictie en non-fictie, samenkomen in één *storyworld*. Hierdoor is geanalyseerd hoe de *storyworld* van KROONGETUIGE is ingevuld met fictieve en non-fictieve elementen. Bij *significant objects* is gelet op de fysieke eigenschappen van belangrijke objecten en de symbolische waarde ervan in de transmediale verhaalwereld.⁹¹ *Settings* hebben de betekenis van de locaties binnen de transmediale verhaalwereld verklaard.⁹² Hierbij is onderzocht of de *settings* fictief of non-fictief zijn.

⁸² Henry Jenkins, "The Aesthetics of Transmedia"

http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html

⁸³ Henry Jenkins, "The Aesthetics of Transmedia"

http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html

⁸⁴ Bordwell and Thompson, 79-84.

⁸⁵ Ibidem.

⁸⁶ Von Stackelberg, and Eira Jones, "Tales of our tomorrows", 66.

⁸⁷ Ibidem.

⁸⁸ Ibidem.

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ Peter von Stackelberg, and Alex McDowell, "What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies," *Journal of Futures Studies* 20.2 (2015): 32.

⁹¹ Von Stackelberg, and Eira Jones, "Tales of our tomorrows", 66.

⁹² Ibidem.

Bij *characters* is onderzocht hoe zowel de fictieve als non-fictieve personages in het narratief zijn ingezet.⁹³ Als aanvulling hierop is de *assertive stance* en *fictive stance* volgens Mast onderzocht.⁹⁴ Met de *fictive stance* is vastgesteld hoe tekstuele elementen ervoor zorgen dat gebeurtenissen en personages niet tot de verbeelde wereld horen.⁹⁵ Vandaar dat er is onderzocht hoe non-fictieve personages, zoals bekende acteurs, binnen de fictieve wereld zijn ingezet. De *assertive stance* is van belang om de technieken te kunnen analyseren die ervoor zorgen dat personages en gebeurtenissen tot de verbeelde wereld horen.⁹⁶ De inzet van *assertive stance* en *fictive stance* hebben verklaard op welke manier er betekenis is gegeven aan de narratieve vorm van de *storyworld*. De kernelementen uit het *storyworld* model hebben belangrijke plotelementen en gebeurtenissen zichtbaar gemaakt voor zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie. Om de gegevens van "Aflevering 8" te structureren, is een codeerschema gemaakt waarin plotelementen aan de hand van de *storyworld* elementen uiteen zijn gezet. Zo is inzichtelijk gemaakt hoe de *storyworld* is ingevuld. Op bovenstaande wijze is het antwoord verkregen op mijn eerste deelvraag: Hoe wordt de *storyworld* ingevuld in het televisieprogramma van KROONGETUIGE?

Deelcategorie II De narratieve elementen van KROONGETUIGE geïntegreerd in de gameapplicatie

Als de hoofdverhaallijn van KROONGETUIGE is geanalyseerd, kan de relatie met de transmediale extensie worden onderzocht. Daarom luidt de tweede deelvraag: Hoe wordt de *storyworld* van het televisieprogramma van KROONGETUIGE uitgebreid naar de gameapplicatie? Deze deelvraag is beantwoord aan de hand van het *storyworld* analysemodel.⁹⁷ Dit analysemodel heeft de mogelijkheid geboden om het narratief van het televisieprogramma en de gameapplicatie op te delen en zo tot de kern van de narratieve structuur te komen.⁹⁸ Op deze wijze is de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE in kaart gebracht. Vervolgens hebben de belangrijke plotelementen (gerelateerd aan *storyworld* elementen) als navigatiepunten gediend voor de gameapplicatie. Hiermee is zichtbaar gemaakt hoe de plotelementen van het televisieprogramma in de gameapplicatie vorm krijgen. Hierbij zijn vooral de *storyworld* elementen van "Aflevering 8" geanalyseerd die gelijkenissen tonen met de gameapplicatie. Ook is onderzocht hoe deze *storyworld* elementen op een fictief en non-fictief niveau zijn geïntegreerd in de gameapplicatie. Op deze wijze is geanalyseerd welke toevoeging de transmediale extensie biedt op het hoofdverhaal. Hier zijn screenshots van gemaakt en een codeerschema om de relatie tussen hoofdverhaal en subverhaal te traceren. In het codeerschema is

⁹³ Ibidem.

⁹⁴ Mast, "New directions in hybrid popular television", 234.

⁹⁵ Ibidem.

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ Von Stackelberg, and Eira Jones, "Tales of our tomorrows", 66.

⁹⁸ Ibidem.

er per game-opdracht gekeken naar hoe de *storyworld* elementen naar voren komen. In aansluiting hierop is ook geanalyseerd wat de *assertive stance* en *fictive stance* betekenen voor de narratieve vorm van de gameapplicatie.⁹⁹ Hiermee is geanalyseerd welke rol de *settings* en *characters*, zoals BN'ers, in de gameapplicatie hebben.¹⁰⁰

Uiteindelijk zullen de analyses antwoord geven op de twee eerder geformuleerde deelvragen en de *transmedia storytelling* van *KROONGETUIGE* zichtbaar maken. Hiertoe zullen zowel fictieve als non-fictieve elementen in samenhang worden onderzocht middels het story-plotmodel, *storyworld* model en de *assertive* en *fictive stance* volgens Mast.

⁹⁹ Mast, 234.

¹⁰⁰ Idem, 243.

Hoofdstuk 3: De *storyworld* van het televisieprogramma KROONGETUIGE

In de onderstaande analyse wordt onderzocht hoe de *storyworld* van de laatste televisieaflevering van het televisieprogramma van KROONGETUIGE is ingevuld. Hiervoor is een narratieve analyse van "Aflering 8" uitgevoerd om de *storyworld* elementen *settings, characters, significant objects* en *events* in een verhalende vorm te analyseren. Allereerst worden de belangrijke gebeurtenissen, de *story* volgens Bordwell en Thompson, uit "Aflering 8" in dit hoofdstuk beschreven. Vervolgens wordt er per belangrijke gebeurtenis ingegaan op de *storyworld* elementen.

Het overzicht van de *story* uit "aflevering 8"

De eerste *story* van "Aflering 8" begint met een openingsscène in het bos. Vanuit deze locatie belt de dader Luca naar zijn handlanger. De dader Luca draagt de anonieme handlanger op om tussen vier en vijf uur de pont gereed te maken. De handlanger stemt hiermee in waardoor de dader zijn schuilplaats verlaat.¹⁰¹

In de volgende *story* geeft de presentatrice Monic uitleg aan de rechercheurs over het eerste onderzoek uit "Aflering 8". Deze rechercheurs zijn de drie overgebleven BN'ers Fatima, Tooske en Esmee die als zichzelf de rol van een rechercheur vervullen. De bedoeling is dat er één ontbrekend woord uit een reeks van acht woorden wordt geraden door de rechercheurs. Bij het raden van dit woord winnen de rechercheurs één letter voor het wachtwoord. De rechercheurs voeren op kantoor dit onderzoek uit en krijgen op het laatste moment één letter erbij. Deze letter maakt deel uit van het wachtwoord van zestien letters dat aan het einde van "Aflering 8" moet worden geraden om €20.000 te verdienen. Hierna krijgen de rechercheurs het geluidsfragment te horen waarin de dader Luca met zijn handlanger belt. Na het aanhoren van dit fragment worden de rechercheurs teruggestuurd naar het hotel om zich klaar te maken voor het laatste onderzoek.¹⁰²

In de hotelkamer zoeken de rechercheurs naar de brief van ex-kandidaat Frits. Bij de vondst van deze brief lezen de rechercheurs de brief hardop voor. Daarna ordenen de rechercheurs hun informatie in hun hotelkamer. En spreken de rechercheurs Fatima en Tooske met elkaar af hoe zij dit spel gaan spelen, want zij vermoeden namelijk dat Esmee de Kroongetuige is. Ondertussen is Esmee in haar hotelkamer informatie aan het ordenen.¹⁰³

Het tweede en laatste onderzoek uit deze aflering wordt door de presentatrice aan de rechercheurs uitgelegd. De rechercheurs moeten op de pont een foto van de dader maken. Hierbij

¹⁰¹ Zie bijlage A, Het codeerschema van het televisieprogramma, 39.

¹⁰² Zie bijlage A, 44-45.

¹⁰³ Zie bijlage A, 45-48.

moeten zij oppassen voor de handlanger van de dader die een foto van hen probeert te maken. Achteraf leveren de rechercheurs één uitgekozen foto in bij de presentatrice. Uiteindelijk is deze foto onjuist waardoor er geen letter met dit onderzoek is verdiend.¹⁰⁴

Hierna schrijven de rechercheurs het wekelijkse proces-verbaal waarin zoveel mogelijk nieuwe narratieve informatie over de moordzaak moet worden opgeschreven. In het proces-verbaal van "Aflevering 8" is de vraag over de ontmaskering van de Kroongetuige het belangrijkste, omdat alleen door het beantwoorden van deze vraag de Kroongetuige kan worden ontmaskerd. In de laatste afvalronde valt rechercheur Fatima af, omdat zij het proces-verbaal het slechtst heeft gemaakt. Vervolgens wordt de Kroongetuige ontmaskerd en bekend gemaakt. De Kroongetuige is Esmee. Na de bekendmaking van de Kroongetuige begint de strijd tussen rechercheur Tooske en Kroongetuige Esmee. Tooske raadt het wachtwoord en wint het spel. Hierna worden de tactieken van Esmee als Kroongetuige door haarzelf verteld en in kaart gebracht voor de kijkers.¹⁰⁵

Tenslotte wordt de dader Luca door een Zweedse politieteam op een onbekende locatie in Öregrund gearresteerd.¹⁰⁶

Significant object: de verbinding tussen de fictieve en non-fictieve characters

"Aflevering 8" begint met de *story* waarin de dader Luca met zijn handlanger belt om tussen vier en vijf uur met de pont te kunnen ontsnappen.¹⁰⁷ Deze scène bestaat uit een fictieve *setting*, namelijk een bos in Öregrund waarin fictieve *characters*, de dader en zijn handlanger, een telefonisch gesprek voeren (zie figuur 1).¹⁰⁸ Hoewel deze scène enkel ingevuld is met fictieve verhaalelementen, zorgt het fictieve *significant object*, het telefoongesprek van de dader, voor een verweving met de non-fictieve *characters*. De presentatrice laat vlak voor het aankondigen van het tweede onderzoek namelijk dit telefoongesprek aan de non-fictieve *characters* horen.¹⁰⁹ Deze non-fictieve *characters* zijn de BN'ers, Nederlanders die een rol als rechercheur vervullen. De rechercheurs zijn door het telefoongesprek, het fictieve *significant object*, op de hoogte gesteld van het ontsnapingsplan van de dader. Dit leidt tot het tweede onderzoek waarin de rechercheurs om vier uur op de fictieve *setting*, de pont, moeten zijn om een foto van de dader te maken.¹¹⁰ Hierdoor is de narratieve informatie over het *significant object* de aanleiding waardoor de fictieve wereld van de dader zal worden betreden door de non-fictieve *characters*, de rechercheurs. In het volgende stuk wordt duidelijk wat voor rol de rechercheurs in zowel de fictieve wereld als non-fictieve wereld spelen.

¹⁰⁴ Zie bijlage A, 48-53.

¹⁰⁵ Zie bijlage A, 51-53.

¹⁰⁶ Zie bijlage A, 59-60.

¹⁰⁷ Zie bijlage A, 39.

¹⁰⁸ Zie bijlage A, 39.

¹⁰⁹ Zie bijlage A, 44-45.

¹¹⁰ Zie bijlage A, 48-53.



Figuur 1. Een screenshot van de volledige fictieve wereld van de dader in zijn schuilplaats in "Afl levering 8".

De non-fictieve *characters*: de *fictive stance*

De presentatrice stuurt bij het tweede onderzoek de rechercheurs naar de fictieve *setting* de pont, zodat de rechercheurs een foto van de dader kunnen maken. De rechercheurs luisteren naar de presentatrice en gaan naar de pont toe.¹¹¹ Eenmaal aangekomen in de fictieve *setting*, de pont, nemen de rechercheurs geen fictieve rol in van een Zweedse rechercheur, maar voeren zij als zichzelf de opdracht uit (zie figuur 2). Ze blijven dicht bij hun eigen persoonlijkheid en behouden hun eigen namen. Daarnaast blijven ze gedurende dit televisieprogramma ongeacht waar ze zijn Nederlands praten. Hierdoor maken de rechercheurs als non-fictieve *characters* binnen een fictieve verhaalwereld een *fictive stance* mogelijk.¹¹² Bij de *fictive stance* is de inzet van bekende acteurs een tekstueel element dat kan aantonen dat personages en gebeurtenissen niet tot de verbeelde wereld horen.¹¹³ De BN'ers kunnen als personages worden gezien, omdat zij onderdeel worden van een fictieve wereld waarin zij eigenlijk niet bestaan. De BN'ers kunnen namelijk worden gezien als deelnemers die door het behoud van hun eigen Nederlandse persoonlijkheden een afstand met de Zweedse verbeelde fictieve wereld kunnen creëren. Naast dat de non-fictieve *characters* bekende Nederlanders zijn, worden zij door de Nederlandse presentatrice Monic op pad gestuurd waardoor de indruk wordt gewekt dat zij als personages niet tot de fictieve verbeelde wereld horen. De presentatrice stuurt namelijk de BN'er op pad met spelregels die zowel in de fictieve als non-fictieve wereld gelden. Hierdoor komt naar voren dat de BN'ers als deelnemers onderdeel uitmaken van een spelprogramma en niet tot de verbeelde fictieve wereld behoren.

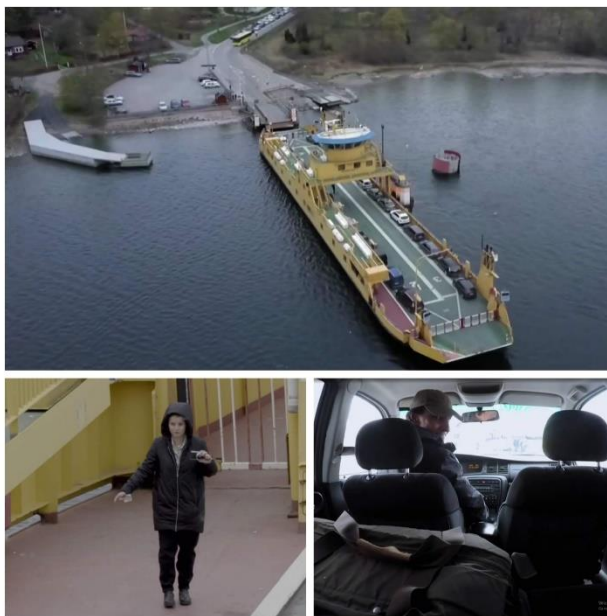
In de theorie van de mock-documentaire wordt er bij de inzet van de *fictive stance* gepoogd om

¹¹¹ Zie bijlage A, 51-53.

¹¹² Mast, 234.

¹¹³ Ibidem.

waargebeurde verhalen door bekende acteurs te laten acteren.¹¹⁴ Een kritische noot bij de theorie van de mock-documentaire, met name op het concept van *fictive stance* van Mast die KROONGETUIGE oproept, is dat de herkenning van de BN'ers er ook voor kan zorgen dat de fictieve gebeurtenissen als non-fictief kunnen worden beschouwd door de kijkers. Zodra de onderzoekers de volledige fictieve wereld van de dader betreden, is er namelijk iets opmerkelijks aan de hand. Doordat de BN'ers daadwerkelijk de fictieve wereld als henzelf beleven, kan de fictieve wereld als onderdeel van de leefwereld van de BN'ers worden gezien, namelijk de non-fictieve wereld. De BN'ers zijn namelijk niet aan het acteren, maar maken de opdrachten als henzelf mee. Hierdoor kan de verbeelde fictieve wereld wel als overeenkomend met de non-fictieve leefwereld van de BN'ers worden gezien. Alleen is de Kroongetuige de enige BN'er die wel een acteerrol heeft door haar indirecte verbinding met de fictieve wereld. Deze rol wordt in het volgende stuk nader beschreven.



Figuur 2. Screenshots van het televisieprogramma. Bovenaan is de setting "de Pont" te zien waarop de *characters* de dader en de onderzoekers zich bevinden. Linksonder is de onderzoeker Fatima uit de non-fictieve wereld te zien. Rechtsonder zit de dader uit de fictieve wereld in zijn auto op "de Pont".

¹¹⁴ Mast, 234.

De rol van de Kroongetuige als fictieve en non-fictieve *character*

De rol van de Kroongetuige ligt wat complexer in het narratief. De Kroongetuige heeft als taak de onderzoeken van de rechercheurs onopgemerkt te saboteren waardoor ze een indirecte verbinding met de fictieve wereld heeft. De dader uit de fictieve wereld heeft de Kroongetuige namelijk omgekocht met twintigduizend euro. De Kroongetuige neemt een dubbele rol in, omdat ze als enigste uit de rechercheurs moet acteren dat ze een rechercheur is die geen corrupte handelingen verricht. Maar toch blijft de Kroongetuige een non-fictief *character*, een BN'er die als zichzelf meedoet. Hiernaast bezit zij in de verschillende televisieafleveringen meer informatie over de *characters* en *significant objects* van de onderzoeken in zowel de fictieve als non-fictieve wereld. Dit blijkt uit de interviewsegmenten waarin de Kroongetuige haar strategieën in de laatste aflevering bespreekt met de kijkers. Deze interviewsegmenten brachten bijvoorbeeld in "Aflevering 3" naar voren dat Kroongetuige Esmee wist dat in het huis van het fictieve *character* journalist Anders Hulten een spiegel was die naar een dwaalspoor kon leiden. Haar missie was om dit *significant object*, de spiegel, te vinden om dit object te tonen aan de rechercheurs. Deze missie lukte waardoor de rechercheurs dachten dat Anders een handlanger van de dader is in plaats van een belangrijke getuige.¹¹⁵ Zo heeft de Kroongetuige informatie over *significant objects* van de onderzoeken waardoor ze meer speling heeft in zowel de fictieve als non-fictieve verhaalwereld. Daardoor kan de Kroongetuige in de optiek van de *fictive stance* beschouwd worden als een personage en deelnemer die tot de verbeelde fictieve en non-fictieve verbeelde wereld hoort. In het volgende stuk wordt duidelijk hoe de Kroongetuige binnen de non-fictieve wereld infiltreert als saboteur in relatie tot de functie van de presentatrice.

Events: De algemene veranderingen in de verhaalwereld

Nadat de presentatrice het onderzoek op kantoor heeft uitgelegd, is haar stem te horen in de vorm van een voice-over ondersteund door shots met grafische beelden. Ze vertelt aan de kijkers dat de Kroongetuige een *significant object*, namelijk een brief met belangrijke informatie voor dit onderzoek van het bord heeft weggetrokken in "aflevering 5".¹¹⁶ Deze informatie gaat over het kenteken van de auto van de dader Luca. Daarom kunnen de rechercheurs de dader Luca nu alleen nog maar herkennen aan de hand van een foto van de dader. Deze foto hebben de rechercheurs in "Aflevering 7" gevonden in de uitvalsbasis van de dader. Het wegtrekken van dit *significant object*, de brief met informatie over de autokentekens, heeft geleid tot complicaties voor de non-fictieve *characters* in de

¹¹⁵ Zie bijlage A, 58.

¹¹⁶ "Aflevering 5" *Kroongetuige*. RTL. RTL 4, 5 januari 2017.

storyworld.¹¹⁷ Maar dit zorgt er wel voor dat het plot open gelaten kan worden, omdat met plotelementen uit vorige afleveringen andere wegen worden getoond. Hieruit komt naar voren dat het onderzoek niet alleen met dit *significant object* kan slagen, maar dat ook via andere paden dit onderzoek kans van slagen heeft.

De bovenstaande beschrijving verwijst naar *seriality transmedia storytelling* waarin een complex narratief een open plot bevat dat later met narratieve informatie uit eerdere afleveringen kan worden aangevuld.¹¹⁸ In "Aflevering 8" van KROONGETUIGE vult de presentatrice deze informatie aan door oplossingen voor het plot in de vorm van een voice-over aan de kijkers te verstrekken. Hierdoor wordt deze narratieve informatie aangevuld door de presentatrice, maar niet voor de BN'ers. De presentatrice heeft dus een belangrijke verbinding met het plot. De informatie uit dit plot is gerelateerd aan *events* over verschillende televisieafleveringen. Deze *events* wijzen erop dat eerdere narratieve informatie het plot kan overstijgen door de oplossingen die vanuit andere afleveringen naar boven komen. Deze oplossingen en hints weten en horen de rechercheurs niet waardoor de kijkers meer weten dan de rechercheurs, en er sprake is van *unrestricted story information*.¹¹⁹ Dit bouwt spanning op bij de kijkers omdat eerdere informatie over het plot laat zien dat de Kroongetuige meer informatie heeft waardoor de rechercheurs benadeeld het onderzoek ingaan.

De presentatrice kan dus worden gezien als een alwetende verteller die meer weet dan de rechercheurs en de kijkers. Hierdoor kan zij als een verbinding tussen de fictieve en non-fictieve wereld worden gezien. In het bovenstaand stuk is beschreven hoe de presentatrice het narratief duidelijk maakt voor de kijkers. Nu wordt er onderbouwd hoe ze de *events* voor de rechercheurs verduidelijkt. In dit opzicht kan de presentatrice volgens Murray worden beschouwd als een navigatietool voor de rechercheurs en zo ook voor de kijkers. Murray stelt dat producenten van een transmediaal verhaal een navigatietool inzetten waardoor de kijkers diepere lagen aan informatie kunnen verwerken, zonder enige verwarring.¹²⁰ Zo geeft de presentatrice informatie weg aan de rechercheurs door te stellen dat de anonieme handlanger waarmee de dader belt mogelijk Peter is. Met deze informatie heeft ze het plot aangevuld voor de rechercheurs. Vervolgens vertaalt ze het geluidsfragment die van oorsprong Zweeds is naar het Nederlands. Hierdoor wordt de informatie uit het bewijsmateriaal die naar een belangrijke *event* leidt, verstaanbaar gemaakt voor de rechercheurs. Zo geeft ze op een diepere niveau lagen aan informatie weg over de fictieve verhaalwereld om het narratief begripvol voor zowel de kijker als de rechercheurs te maken.

¹¹⁷ Zie bijlage A, 49.

¹¹⁸ Mittell, 18, 296.

¹¹⁹ Bordwell and Thompson, 102-103.

¹²⁰ Murray, "Transcending Transmedia", 3.

Settings and characters

De non-fictieve leefwerelden van de BN'ers geven vorm aan de sfeer van de *setting*. In de *setting* het kantoor treffen de rechercheurs de presentatrice. In deze ruimte geeft de presentatrice instructies over de onderzoeken en informatie over de fictieve moordzaak. Opmerkelijk is dat de presentatrice alleen vanuit deze *setting* constant informatie over de moordzaak en de hieruit volgende onderzoeken met de rechercheurs en de kijkers deelt.¹²¹ De presentatrice betreedt als een alleswetende verteller namelijk zelf niet de fictieve wereld met fictieve *characters*, maar ze neemt in dit opzicht als mede BN'er de rol in van een non-fictieve hoofdresearcher. Een non-fictieve hoofdresearcher die de onderzoeken coördineert en op het kantoor de uitslag van het onderzoek van de rechercheurs afwacht. De rechercheurs keren na het uitvoeren van het onderzoek in de fictieve wereld terug naar dit kantoor met de informatie die zij in de fictieve wereld hebben opgedaan. Hierna wordt op kantoor de informatie die de rechercheurs hebben meegenomen door de hoofdresearcher beoordeeld. Daardoor wekt dit kantoor de indruk van een uitvalsbasis, oftewel een eigen gecreëerde non-fictieve ruimte in de Zweedse stad Öregrund. Deze eigen gecreëerde non-fictieve *setting* kan worden gezien als een centraal vertrekpunt voor de hoofdresearcher en de rechercheurs (zie figuur 3). Wanneer de rechercheurs zich hierin bevinden, wordt de fictieve wereld deels naar de achtergrond geschoven. Er komen namelijk geen fictieve *characters* langs op het kantoor, alleen *significant objects* die verbonden zijn met de fictieve wereld.

Hieraan gerelateerd is de *setting* van het Hotel. In dit hotel gaan de rechercheurs eerst op zoek naar de belangrijke brief van ex-rechercheur Frits. Tussendoor wordt in een interviewsegment door de rechercheur Fatima verteld dat Frits hen een brief met belangrijke informatie heeft nagelaten. Ze vertelt dat Frits ervan overtuigd was dat deze informatie hen verder kan brengen in het spel. Bij het vinden van de brief lezen de rechercheurs voor dat de informatie Johanna Galina is. Hierna spreken de rechercheurs in interviewsegmenten hun gevoelens uit over de gevonden informatie. Er komt naar voren dat ze meer verwachtten van de brief van Frits. Daarna worden beelden getoond waarin de rechercheurs in hun hotelkamer in een lig- of zithouding de informatie op hun notitieblok ordenen. Ondertussen verschijnen er interviewsegmenten waarin de rechercheurs hun gedachten over elkaar als deelnemers zijnde met de kijkers delen. Zo spreekt Tooske haar gevoel uit over Fatima. Ze vertelt dat wanneer Fatima de Kroongetuige is er voorlopig geen kop koffie in Rotterdam wordt gedronken. Zoals ook in de vorige televisieafleveringen naar voren komt, ordenen de rechercheurs de informatie die op kantoor is opgedaan op hun hotelkamer. Aan de lig- en zithouding van de rechercheurs met een notitieblok is te zien dat de rechercheurs hier aansterken en hun

¹²¹ Zie bijlage A, 41-44, 48-50.

informatie op een rij zetten. Daarom kan de *setting* het hotel worden gezien als een oplaadstation of anders gezegd een ruimte waaraan net als op kantoor een non-fictieve laag aan is gegeven. De bovengenoemde ingevoegde interviewsegmenten versterken het idee van de non-fictieve ruimte door de gevoelens die over de rechercheurs als deelnemers worden uitgesproken. Het gespreksstof van Tooske treedt zelfs buiten het spel, waardoor de focus op de non-fictieve gedeelte van het spel wordt gelegd waarin de BN'ers deelnemers zijn.



Figuur 3. Een screenshot van de presentatrice en de rechercheurs in Kroongetuige. Een scène uit het televisieprogramma: De toelichting van het onderzoek in de *setting* het kantoor.

Een dubbele houding in KROONGETUIGE: *assertive stance* versus *fictive stance*

Na het onderzoek naar de dader is het voor de rechercheurs tijd om het proces-verbaal te schrijven. In dit proces-verbaal moeten de rechercheurs details over de zaak opschrijven. Het proces-verbaal is hier het *significant object*, omdat dit proces-verbaal bepaalt welke rechercheur het tegen de Kroongetuige gaat opnemen. Maar eerst moet de Kroongetuige worden geraden. Daarom is in "Aflevering 8" het antwoord op de vraag wie is de Kroongetuige het belangrijkste.¹²² De *setting* waarin de rechercheurs het proces-verbaal schrijven is donker met als belichting enkel een lamp in de linkerbovenhoek. Daarnaast is op de achtergrond in de spiegelreflectie de achterkant van de personages te zien. Hierdoor wekt de *setting* de indruk van een verhoorkamer om de kijkers ervan bewust te maken dat het nu voornamelijk om de non-fictieve wereld zal draaien (zie figuur 4).

De techniek uit de *assertive stance*, het invoegen van interviewsegmenten, wat ook als een conventie in mock-documentaires wordt gebruikt, zijn in de shots terug te zien. Deze techniek heeft in een mock-documentaire de taak om een verbeelding te construeren waarin personages en gebeurtenissen tot een verbeelde wereld horen.¹²³ In KROONGETUIGE, een Nederlandse spelprogramma, wordt met dit techniek de indruk gewekt dat de rechercheurs vanuit een afstandelijke positie de zaak van de fictieve wereld proberen op te lossen. De rechercheurs maken

¹²² Zie bijlage A, 51-52.

¹²³ Mast, 234.

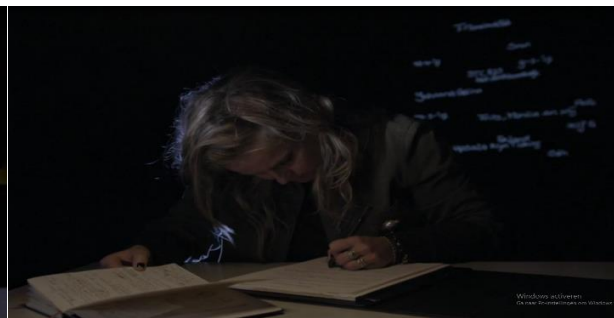
achter de schermen hun proces-verbaal in een donkere *setting* die losstaat van hun aanwezigheid in de fictieve wereld. Opmerkelijk is dat de techniek van *assertive stance* in deze *setting* is terug te zien om te benadrukken dat de personages niet tot de verbeelde wereld horen.¹²⁴ Terwijl de tekstuele elementen van de *fictive stance* horen te benadrukken dat de personages niet tot de verbeelde wereld horen, maar voor de kijkers in scène is gezet.¹²⁵ In KROONGETUIGE biedt de inzet van *assertive stance* qua verbeelding dus een andere uitkomst aan de kijkers.

Hiertegenover staat dat de rechercheurs tijdens het schrijfproces hardop alle *events* over de moordzaak over de afleveringen heen aan elkaar breien en hardop voorlezen. De details van deze *events* verschijnen ook handgeschreven in beeld waaruit enkele details in geschreven handschrift op de muur verschijnen (zie figuur 4.1). Deze details worden ondersteund door de hieraan gerelateerde shots met gebeurtenissen uit de fictieve wereld.¹²⁶ Hierdoor wordt de indruk gewekt dat de rechercheurs een verbinding met de fictieve wereld hebben. En worden de details over de zaak ook duidelijk voor de kijkers. Hier wordt de *fictive stance* mogelijk gemaakt doordat BN'ers de kijkers over de moordzaak van de fictieve wereld informeren en tegelijkertijd shots worden afgespeeld van de fictieve wereld alsof zij deel uit maken van de fictieve verhaalwereld. Echter dient *de fictive stance* aan te tonen dat de personages en gebeurtenissen niet tot de fictieve wereld horen volgens de theorie van Mast.¹²⁷ De analyse van KROONGETUIGE biedt zo een nieuw perspectief op deze theorie waarbij een tussencategorie tussen *fictive stance* en *assertive stance* mogelijk is waarbij beide concepten ook voor andere uitkomsten qua verbeelding kunnen zorgen, dan waarvoor het is bedoeld. Zoals in de bovenstaande voorbeelden waarin de conventie uit de *fictive stance* de verbeelding van de *assertive stance* voorschotelt aan de kijkers en andersom.



Figuur 4. Rechercheur Tooske uit het televisieprogramma Kroongetuige.

Scène: Tooske spreekt haar gevoelens uit in een interviewsegment tijdens het proces-verbaal.



Figuur 4.1 Rechercheur Fatima uit het televisieprogramma van Kroongetuige

Scène: Het proces-verbaal wordt hardop beschreven. De setting bevat details op de muur.

¹²⁴ Zie bijlage A, 52-53.

¹²⁵ Ibidem.

¹²⁶ Zie bijlage A, 52-53.

¹²⁷ Mast, 234.

Hoofdstuk 4: De narratieve weg naar de gameapplicatie

Een *storyworld* is datgene wat het narratief van meerdere media aan elkaar kan verbinden.¹²⁸

Hiernaast geeft ieder medium op zijn eigen wijze vorm aan de verhaalelementen uit de *storyworld* om vervolgens een unieke bijdrage te leveren aan de gehele fictieve verhaalwereld.¹²⁹ Daarom wordt in dit hoofdstuk onderzocht hoe de *storyworld* van het televisieprogramma gerelateerd is aan de gameapplicatie.

De uitbreiding van de *storyworld*

De gameapplicatie bestaat uit een kaart met locaties gerelateerd aan de *settings* uit de *storyworld* van het televisieprogramma. Op deze kaart wordt de speler in de vorm van een speurtocht begeleid door narratieve verhaallijnen waarbij *settings* worden gerelateerd aan de acties van fictieve *characters*. Zoals de ontsnappingspoging van Johanna die voornamelijk gerelateerd is aan de *setting* "De Ferry" (zie figuur 5). Beter bekend als de locatie waarin de pont staat in "Aflevering 8". Hierover volgt verderop nader uitleg. Uiteindelijk kan de speler na het volgen van de pop-ups met een narratief een mini-opdracht maken op de desbetreffende *setting*. Wanneer de speler deze mini-opdracht heeft voltooid gaat het narratief over de *settings* en *fictieve characters* uit het televisieprogramma verder. Hoe verder de speler in het spel komt, des te meer narratieve informatie de speler krijgt. De uitbreiding van de *storyworld* waaruit voornamelijk de *settings* centraal staat in de gameapplicatie van KROONGETUIGE. Hierdoor kan de *storyworld* van de game als *storyworld-driven* worden gezien waarbij de gameapplicatie als transmediale extensie dient ter uitbreiding van een *storyworld*.¹³⁰ De gameapplicatie biedt door middel van verhaallijnen over fictieve *characters* die verweven zijn met de *settings* een uitbreiding van de fictieve verhaalwereld aan.¹³¹

De onderstaande beschrijving zal deze claim verduidelijken. Opvallend is het narratief waarin de speler in de game de aanwijzing krijgt om naar de *setting* "De Ferry" te gaan. Deze *setting* wordt in de gameapplicatie evenals het televisieprogramma getypeerd als de aanlegplaats die Öregrund met Grasso verbindt.¹³² De aanwijzing geeft aan dat het fictieve *character* Johanna, bekend uit het televisieprogramma als de handlangster van de dader, met de bus naar de "Ferry" is gereden met als doel te ontsnappen. Eenmaal aangekomen op de *setting* krijgen de spelers een videofragment van Johanna te zien met shots van een grijze Suzuki op een gele pont. Hierna verschijnt de boodschap dat Johanna op de vlucht is geslagen.

¹²⁸ Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*.

¹²⁹ Von Stackelberg, and Eira Jones, "Tales of our tomorrows", 61.

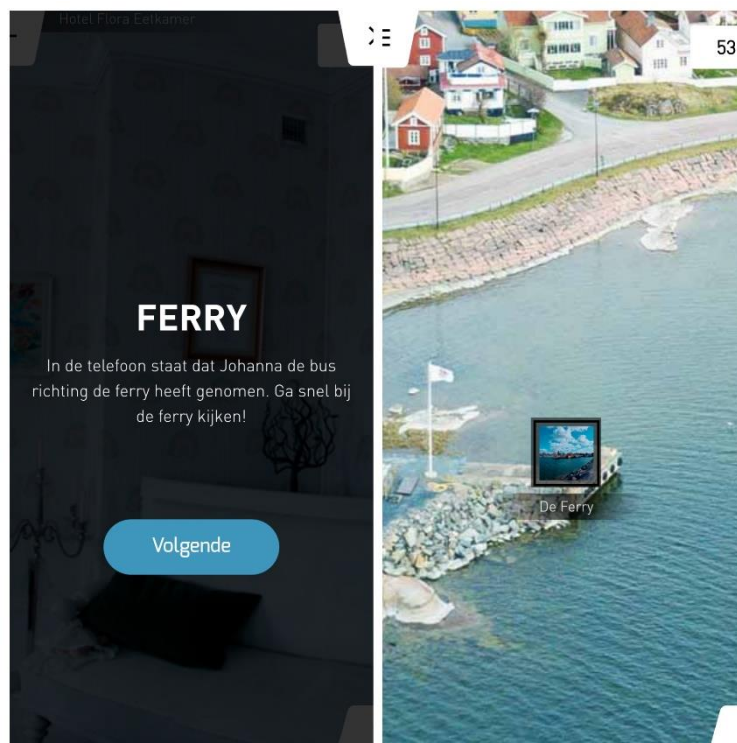
¹³⁰ Mittell, 314.

¹³¹ Jenkins, *Transmedia 202: Further Reflections*.

¹³² Zie bijlage B, Het codeerschema van de gameapplicatie, 66.

Er kan een vergelijking worden gemaakt met de kerngebeurtenis uit het televisieprogramma waarin de vader Luca met een grijze Suzuki op een gele pont probeert te ontsnappen.¹³³ Hier komt de *immersive storyworld* van Janet H. Murray naar voren. De *immersive storyworld* dient om de immersie bij een transmediale verhaalwereld te weeg te brengen. Deze immersie kan worden versterkt door items uit het televisieprogramma in een gameapplicatie te integreren. Hierdoor kan de kijker een gevoel van diepgang met de fictieve verhaalwereld hebben.¹³⁴ De raakvlakken van beide media zijn het ontsnappingsplan op de gele pont en de grijze Suzuki. Door de game kan de grijze Suzuki die als eerste de gele pont oprijdt in een shot uit "Aflevering 8" door spelers herkend worden als een belangrijk object in het ontsnappingsplan.¹³⁵ Hierdoor kan de gameapplicatie als *storyworld-driven* worden gezien die de samenhang en continuïteit van een gehele fictieve wereld stimuleert.¹³⁶

Hiernaast komt de *what-is* benadering naar voren waarin puzzelstukken van het narratief voor de kijkers over de media zijn verspreid.¹³⁷ De aanvullende informatie die de gameapplicatie verstrekt is dat Johanna in plaats van de vader ontsnapt. Wanneer de puzzelstukken van elk media afzonderlijk naast elkaar worden gelegd, kan worden geïnterpreteerd dat beide fictieve *characters* dezelfde missie hebben.



Figuur 5. Een screenshot van de gameapplicatie. Een pop-up met de actie van fictieve *character* Johanna gerelateerd aan de *setting* van "De Ferry"

¹³³ Zie bijlage A, 50.

¹³⁴ Janet H. Murray, "Transcending Transmedia", 4.

¹³⁵ Zie bijlage A, 40.

¹³⁶ Mittell, 314.

¹³⁷ Mittell, 314-315.

De belangrijke brief van Frits: de combinatie van meerdere media

Een typisch kenmerk van *transmedia storytelling* is dat de narratieve combinatie van meerdere media meer waard is, dan elk medium afzonderlijk.¹³⁸ Deze narratieve combinatie is te zien aan de manier waarop de brief van Frits vanuit beide media wordt benaderd. In de gameapplicatie wordt vanuit het perspectief van het non-fictieve *character*, ex-kandidaat Frits, in een videofragment verteld dat hij een belangrijke brief met informatie achterlaat. Dit fragment wordt ondersteund door shots waarin hij aan tafel de kandidaten vertelt dat zij de brief mogen lezen, zodra hij het spel verlaat.¹³⁹ Daartegenover vertellen de overgebleven rechercheurs Fatima en Tooske in het televisieprogramma via interviewsegmenten over het *significant object*, de geheime brief van Frits.¹⁴⁰ De combinatie van beide media brengt beide perspectieven van de non-fictieve *characters* op de brief van Frits in kaart. Hierdoor voelt het narratief bij het aanschouwen van beide media als compleet voor de kijker. Jenkins spreekt hier van een transmediale kenmerk waarbij meerdere perspectieven op een gebeurtenis worden gegeven door meerdere *characters*. Met dit kenmerk kan een bestaande verhaalwereld door de hieraan gerelateerde media worden uitgebreid.¹⁴¹ In de gameapplicatie wordt de brief aangekondigd door de schrijver ervan, Frits, zonder te vermelden wat in de brief staat. In het televisieprogramma wordt uiteindelijk de ontknoping over de brief van Frits onthult door de overgebleven rechercheurs. Daarom kan de gameapplicatie als een uitbreiding worden gezien op de gebeurtenis van Frits uit het televisieprogramma. Echter is de gameapplicatie een voorloper op de content van "Aflevering 8". Daarom is de vraag hoe een transmediale extensie die voorloopt op het hoofdverhaal kan worden gedefinieerd.

De setting en de brief van Frits

Beide perspectieven op de brief van Frits worden getoond vanuit de *setting* het hotel Flora. De gameapplicatie typeert deze *setting* als een plek waar de deelnemers verblijven.¹⁴² In de *setting* van het Hotel Flora komt zowel in het televisieprogramma als de gameapplicatie de *fictive stance* naar voren.¹⁴³ In deze *setting* delen de non-fictieve *characters*, de rechercheurs, hun informatie over de moordzaak als deelnemers, zoals Frits dat in een videofragment in deze game-episode doet. Hierdoor wordt in de gameapplicatie de indruk gewekt dat het hotel als *setting* evenals in "Aflevering 8" niet tot de verbeelde fictieve verhaalwereld behoort. In tegenstelling tot de andere *settings* waarin de fictieve *characters* aan de fictieve verhaalwereld worden gerelateerd. De gameapplicatie bouwt dus

¹³⁸ Jenkins, "Convergence culture", 95-96.

¹³⁹ Zie bijlage B, 64.

¹⁴⁰ Zie bijlage A, 45-46.

¹⁴¹ Jenkins, Transmedia 202: Further Reflections.

¹⁴² Zie bijlage B, 64-65.

¹⁴³ Mast, 234.

met videofragmenten voort op de betekenis die aan de *setting* het Hotel Flora in het televisieprogramma is gegeven.

De *setting*: Het kantoor als uitvalsbasis

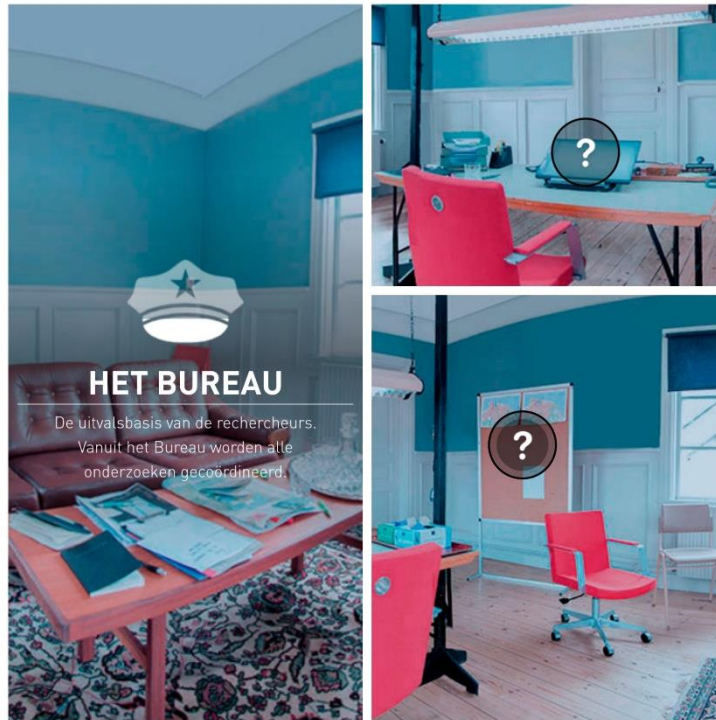
De *setting* van het kantoor in de gameapplicatie komt overeen met de functie van deze *setting* in het televisieprogramma. Een speler kan na het opdoen van informatie weer terugkeren naar dit kantoor waardoor deze *setting* als uitvalsbasis kan worden gezien (zie figuur 6).¹⁴⁴ Hiernaast worden er op dit kantoor videofragmenten getoond. In deze videofragmenten wordt de afvalronde van de Kroongetuige verbeeld die in de vorige televisieaflevering bekend was gemaakt. De videofragmenten ondersteunen de verhaallijnen uit het televisieprogramma, zodat de spelers op de hoogte kunnen blijven van de belangrijke gebeurtenissen uit het televisieprogramma. Een verklaring hiervoor is volgens Mittell dat de hoofdfunctie van een *transmedia storytelling* is om de verhaallijn van het televisieprogramma te versterken. En om spelers terug te leiden naar de hoofdverhaallijn van het televisieprogramma.¹⁴⁵ Vandaar dat het narratief van de gameapplicatie op sommige punten deels in kan gaan op het narratief van het televisieprogramma. Hierdoor kan de narratieve ervaring met het televisieprogramma worden versterkt waardoor de speler op de hoogte wordt gehouden van de belangrijke gebeurtenissen uit het televisieprogramma. Hiernaast worden de spelers ook gemotiveerd om met hun behaalde punten van de mini-games te stemmen op wie de Kroongetuige is. Ook in de gameapplicatie speelt het raden van de Kroongetuige een belangrijke rol. Het raden van de Kroongetuige kan als enigste optie leiden tot een verdubbeling van alle punten van de spelers.¹⁴⁶ Daarom kunnen spelers gemotiveerd worden om de televisieafleveringen te volgen, omdat er in deze afleveringen narratieve informatie wordt gegeven die behulpzaam is voor de stemronde op de Kroongetuige in de gameapplicatie. Los hiervan, brengt het narratief van de gameapplicatie een eigen narratieve boodschap over aan de spelers, namelijk het stemmen op de overgebleven deelnemers. De spelers kunnen namelijk ook enkel na het zien van het geïntegreerde videofragment uit het televisieprogramma op de Kroongetuige stemmen. Hierdoor kan de functie van het videofragment ook dienen als hulptool die de gameapplicatie als afzonderlijke media met een eigen

¹⁴⁴ Zie bijlage B, 63-64.

¹⁴⁵ Mittell, 295, 302.

¹⁴⁶ Zie bijlage B, 64.

boodschap versterkt.



Figuur 6. Op de screenshot is de *setting* "Het Bureau" uit de gameapplicatie te zien.

Conclusie

De volgende hoofdvraag stond in dit onderzoek centraal: Hoe krijgt de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE vorm in zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie? Zo is getracht de vorming van een *transmedia storytelling* van een hybridegenre te analyseren, wat in het mediawetenschappelijk veld nauwelijks is onderzocht. Om dit te onderzoeken is een narratieve analyse gecombineerd met de volgende *storyworld* elementen: *settings*, *characters*, *significant objects* en *events*. Deze *storyworld* elementen zijn gebruikt om te onderzoeken hoe de *storyworld* van het televisieprogramma is ingevuld. Daarna is geanalyseerd hoe de *storyworld* elementen van het televisieprogramma zijn uitgebreid naar de gameapplicatie.

Uit de analyse van het televisieprogramma komt naar voren dat de *storyworld* bestaat uit een complexe interactie van fictieve en non-fictieve *storyworld* elementen. Enerzijds begint en eindigt de *storyworld* van het televisieprogramma met de volledige fictieve wereld van de dader. Anderzijds ontstaat er een complexe interactie tussen de fictieve en non-fictieve wereld zodra beide werelden met elkaar in verband worden gebracht. Met als gevolg dat de presentatrice wordt ingezet als onderdeel van het plot om de informatie over de fictieve en non-fictieve wereld minder complex voor zowel de kijkers als rechercheurs te maken. De complexiteit ligt aan het feit dat de concepten *assertive stance* en *fictive stance* een dubbele houding geven aan de *storyworld* van het televisieprogramma. Enerzijds brachten deze concepten naar voren dat er vanuit de non-fictieve wereld een verbinding met de fictieve wereld wordt gehouden. Anderzijds brachten de concepten perspectieven naar voren waarin een distantie met de fictieve wereld werd gerealiseerd. Uit dit onderzoek is gebleken dat de *assertive stance* en *fictive stance* door de *storyworld* van dit televisieprogramma andere uitkomsten qua verbeelding tonen, dan waarvoor het is bedoeld. De *fictive stance* kan de verbeelding van een *assertive stance* verbeelden en andersom. Daarom kan de theorie van Mast worden gezien als een kruisbestuiving met tussencategorieën die verwijzen naar andere verbeeldingen als uitkomsten.

In de analyse van de gameapplicatie is gebleken dat de *storyworld* voornamelijk *storyworld-driven* is, dus een transmediale extensie die de samenhang en continuïteit van een gehele fictieve verhaalwereld stimuleert. De gameapplicatie creëert een narratieve samenhang door voort te bouwen op zowel de fictieve als non-fictieve *storyworld* elementen uit het televisieprogramma. Hierbij worden deze *storyworld* elementen ingezet om een narratieve samenhang te bewerkstelligen waarbij beide media als compleet aanvoelen voor de kijkers en de spelers. De gameapplicatie en het televisieprogramma zijn aan elkaar verbonden doordat herkenbare objecten en verhaallijnen uit de gameapplicatie terugkomen in het televisieprogramma en andersom. Daarnaast worden de *storyworld* elementen uit de gameapplicatie door het televisieprogramma overgenomen, verder

uitgewerkt en vanuit een andere invalshoek getoond. Hieruit kan geconcludeerd worden dat de *transmedia storytelling* vorm krijgt door de *storyworld* elementen uit te breiden en het terug te laten komen in zowel het televisieprogramma als de gameapplicatie. Uiteindelijk zijn de *storyworld* elementen dus datgene wat het televisieprogramma met de gameapplicatie verbindt. Zonder deze *storyworld* elementen zouden er narratief gezien geen verbindingsmogelijkheden zijn tussen de gameapplicatie en het televisieprogramma.

Om antwoord te geven op de hoofdvraag kan er gesteld worden dat het televisieprogramma en de gameapplicatie een narratieve samenhang hebben waarbij beide media op elkaar voortbouwen. Hierbij levert de gameapplicatie als transmediale extensie een unieke bijdrage door hints te verspreiden die gebaseerd zijn op de fictieve als non-fictieve *storyworld elementen* van het televisieprogramma. Hierop reageert het televisieprogramma en levert zo een unieke bijdrage aan de totale verhaallijn door de hints van de gameapplicatie op te pakken, verder uit te breiden en te ontknopen. De *transmedia storytelling* krijgt dus in zowel de gameapplicatie als in het televisieprogramma vorm door een narratieve samenhang die voortkomt uit een breiding van fictieve als non-fictieve *storyworld* elementen.

Aan de hand van dit onderzoek kan geconcludeerd worden dat de op fictie gebaseerde transmediale kenmerken van Jenkins te kort schieten bij hybridegenres waarin zowel fictieve als non-fictieve verhaallijnen aan bod komen. Daarom is het van belang dat er meer onderzoek wordt gedaan naar de vorming van *transmedia storytelling* bij hybridegenres. Vandaar dat een suggestie voor toekomstige onderzoek is dat hetzelfde onderzoek wordt gedaan met een groter corpus van het televisieprogramma en de gameapplicatie van KROONGETUIGE over een langere periode. Hierdoor zullen andere bevindingen worden opgedaan die de inzichten uit dit onderzoek kunnen verrijken. Ik ben me ervan bewust dat de vraagstelling zich heeft beperkt tot hoe het narratief wordt gevormd in de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE. Hierdoor zijn twee andere belangrijke factoren van *transmedia storytelling*, het publiek en de technologie, op de achtergrond van dit onderzoek gehouden. Hierdoor is een suggestie dat er verdere onderzoek wordt gedaan naar de publiekservaring bij hybridegenres en naar hoe de technologie omgaat met het vorm geven van hybridegenres.

Gezien de omvang van deze scriptie, is het corpus beperkt tot één televisieaflevering van KROONGETUIGE. Toch was de selectie van het corpus die middels een narratieve analyse is onderzocht, voldoende om de *transmedia storytelling* van KROONGETUIGE te analyseren. Het casusmateriaal van de gameapplicatie had voor complicaties kunnen zorgen. De inhoud van de gameapplicatie is namelijk tijdelijk en verdween na afloop van het televisieprogramma. Echter heb ik voordat het televisieprogramma was afgelopen een vooranalyse en screenshots van elke stap in de game gemaakt.

Een complicatie kan dus zijn dat de game content van seizoen 1 moeilijk toegankelijk is voor toekomstige onderzoekers met interesse in de content van deze gameapplicatie.

De theoretische concepten van Mast dienen als een verbeeldingstool om de balans op te maken tussen de fictieve en non-fictieve *storyworld* elementen. Echter kan aan de hand van dit onderzoek geconcludeerd worden dat deze academische concepten onvoldoende handvatten hebben geboden om fictie en non-fictie in de gameapplicatie van KROONGETUIGE als transmediale extensie volledig in te kaderen. De verklaring ligt mijn inziens in het feit dat deze concepten voornamelijk technieken bieden die meer aansluiten bij de verbeelding die het televisieprogramma als hybridegenre overbrengt dan bij de gameapplicatie. Daar staat tegenover dat het televisieprogramma van KROONGETUIGE een nieuw verrijkend perspectief biedt op beide concepten, *additive* en *fictive stance*, omdat de uitkomst van de verbeelding laat zien dat er ruimte is voor tussencategorieën. Een suggestie is dan ook dat er onderzoek kan worden gedaan waarbij de focus enkel ligt op het televisieprogramma van KROONGETUIGE als hybridegenre. Hiervoor kan dezelfde methode worden gebruikt, maar met een ander theoretisch kader. Een theoretisch kader waarin de theorie van Mast de hoofdtheorie wordt, ondersteund door academische theorieën waarin hybridegenres worden bediscussieerd. Uit zo'n onderzoek kunnen interessante inzichten van KROONGETUIGE als hybridegenre naar voren komen.

Met dit onderzoek is de focus gelegd op hoe er vorm wordt gegeven aan een *transmedia storytelling* van een hybridegenre bij een combinatie van fictie en non-fictie. Zo is getracht meer aandacht te genereren rondom *transmedia storytelling* in het mediawetenschappelijk veld. In dit onderzoeksveld wordt de nadruk enkel gelegd op de fictieve of non-fictieve verhaalwereld. Daarom is er door Jenkins voorgesteld dat er onderzoek moet worden gedaan naar andere soorten casussen waaruit een andere vorm van *transmedia storytelling* voortvloeit. Hierbij heeft een analyse van KROONGETUIGE tot nieuwe inzichten geleid voor de vorming van een *transmedia storytelling*. Een belangrijke inzicht uit dit onderzoek is namelijk dat enkel de transmediale kenmerken niet voldoende zijn om een hybridegenre te analyseren. Dit onderzoek heeft om hieraan bij te dragen de inzicht geboden dat een *transmedia storytelling* uit een wisselwerking van non-fictieve en fictieve verhaalelementen kan bestaan. Dit onderzoek dient daarom tevens als opstap naar toekomstige onderzoeken die mogelijk zullen volgen waarin er meer aandacht zal zijn voor hoe non-fictieve en fictieve verhaallijnen, oftewel hybridegenres, een *transmedia storytelling* vormgeven. Want het is nooit te laat om beide verhaalwerelden als een geheel te gaan beschouwen.

Bronnenlijst

Literatuur

Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction. 10th Edition*. New York, McGraw-Hill, 2013, 1-544.

Dena, Christy. *Transmedia practice: Theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments*. Diss. University of Sydney, 2009, 1-358.

Evans, Elizabeth. *Transmedia television: Audiences, new media, and daily life*. Taylor & Francis, 2011, 1-189.

Jenkins, Henry. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006, 1-308.

---, "The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three)," [2009] – Henry Jenkins Homepage – 15-01-2018

http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html

---. Transmedia 202: Further Reflections. [2011] Henry Jenkins Homepage – 13-10-2017

http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

---. "Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus." *Continuum* 24.6 (2010): 943-958.

--- "Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling." [2003a] *Technology Review* – 12-12-2017

<http://www.technologyreview.com/biotech/13052>

---. "Why The Matrix Matters." [2003b] *Technology Review* – 05-01-2018

<http://www.technologyreview.com/view/402277/why-the-matrix-matters/>

Kerrigan, Susan, and J. T. Velikovsky. "Examining documentary transmedia narratives through The Living History of Fort Scratchley project." *Convergence* 22.3 (2016): 250-268.

Long, Geoffrey A. "Transmedia storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company." Massachusetts Institute of Technology, 2007.

Mast, Jelle. "New directions in hybrid popular television: a reassessment of television mock-documentary." *Media, Culture & Society* 31.2 (2009): 231-250.

Mittell, Jason. *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. NYU Press, 2015: 1-319.

Murray, Janet, et al. "Story-map: iPad companion for long form TV narratives." *Proceedings of the 10th European conference on Interactive tv and video*. ACM, 2012: 223-226.

Murray, Janet H. "Transcending Transmedia: Emerging Story Telling Structures for the Emerging Convergence Platforms." *Proceedings of the 10th European conference on Interactive tv and video*. ACM, 2012: 1-6.

Nandakumar, Abhishek, and Janet Murray. "Companion apps for long arc TV series: supporting new

viewers in complex storyworlds with tightly synchronized context-sensitive annotations." *Proceedings of the ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video*. ACM, 2014: 3-10.

Rampazzo Gambarato, Renira. "Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations." *Baltic Screen Media Review* 1.1 (2013): 80-100.

Scolari, C. "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production." *International Journal of Communication* 3 (2009): 586-606.

Thompson, Kristin. *Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis* (Oxford: Princeton University Press, 1988), 3-317.

Von Stackelberg, Peter, and Ruth Eira Jones. "Tales of our tomorrows: Transmedia storytelling and communicating about the future." *Journal of Futures Studies* 18.3 (2014): 57-76.

Von Stackelberg, Peter, and Alex McDowell. "What in the World? Storyworlds, Science Fiction, and Futures Studies." *Journal of Futures Studies* 20.2 (2015): 25-46.

Televisieprogramma

Kroongetuige. RTL. RTL 4, 2 september 2017.

"Aflevering 5" *Kroongetuige*. RTL. RTL 4, 5 januari 2017.

"Aflevering 8." *Kroongetuige*. RTL. RTL 4, 21 oktober 2017.

Gameapplicatie

RTL Nederland Interactief B.V. (2017). *Kroongetuige*. [Android, iOS 9.0]. RTL Nederland Interactief B.V.

Websites

Gerver, L. "Waar fictie en realiteit elkaar raken. Monic Hendrickx maakt presentatiedebuut in 'Kroongetuige'," [2017] *RTL* – 30-09-2017 <https://www.rtl.nl/pers/persberichten/monic-hendrickx-maakt-presentatiedebuut-in-kroongetuige/WVpLSikAAPkdqxjU>

"Kroongetuige." [2017] *RTLXL*. Home page- 30-09-2017 <https://www.rtl.nl/gemist/kroongetuige/afleveringen/>

Tomas, I. "Kroongetuige. Monica Hendrickx presenteert moordspel voor RTL" [2017] *Televizier*. *Het beste van tv* – 3-10-2017 <https://www.televizier.nl/categorie/amusement/monic-hendrickx-presenteert-moordspel-voor-rtl.2479162.lynkx>

Bijlagen

Bijlage A) Codeerschema *storyworld* televisieprogramma

Bijlage B) Codeerschema *storyworld* gameapplicatie

Bijlagen A: Het codeerschema van het televisieprogramma KROONGETUIGE

In de onderstaande codeerschema zijn de *storyworld* verhaalelementen (*characters*, *significant objects*, *settings* en *events*) uit de verhaalwereld van het televisieprogramma van KROONGETUIGE beschreven. Deze verhaalelementen worden in samenhang met de *story*, belangrijke gebeurtenissen, uit het televisieprogramma "Aflevering 8" geanalyseerd. Als aanvulling hierop zijn de concepten *assertive stance* en *fictive stance* ingezet om te analyseren hoe er door fictieve en non-fictieve elementen betekenis aan de narratieve vorm van de *storyworld* wordt gegeven. De verhaalelementen zijn in staat om het plot zichtbaar te maken. Het plot zie ik als ontrafelde informatie naarmate het narratief vordert. De *events* beschouw ik als veranderde gebeurtenissen in de fictieve als non-fictieve verhaalwereld.

Openingscène In het bos	Settings	Characters	Significant objects	Events
<p>Story: De dader Luca belt vanuit zijn schuilplaats in het bos naar een onbekende handlanger. Hierna loopt de dader weg van zijn schuilplaats in het bos.</p> <p>Plot: Vooraf was in "aflevering 7" ontdekt dat de dader Luca heet. Het is nog onbekend wie de handlanger is waarmee de dader belt.</p>	<p>Het narratief begint met een fictieve <i>setting</i>, namelijk in een bos in Öregrund. De functie van het bos is een schuilplaats zijn.</p>	<p>Een gesprek tussen fictieve personages. De dader belt met een onbekende handlanger. De motivatie van de dader om zijn handlanger te bellen is, omdat hij tussen vier en vijf uur de pont wil nemen om te kunnen ontsnappen. De behoefte van de dader is een boot die klaarstaat tussen de aangegeven tijdstippen.</p>	<p>In deze <i>scène</i> is mogelijk de mobiel of het belletje van de dader belangrijk. Het is nog onbekend wat hiermee in de verdere aflevering wordt gedaan.</p>	<p>Vooraf hield de dader zich schuil in het bos. Nu ziet het ernaar uit dat de dader wil ontsnappen naar een veiligere locatie.</p> <p>De dader verplaats van zijn schuilplaats naar een andere ruimte.</p>

<p>Assertive stance: De verbeelde personages en gebeurtenissen behoren allen tot de fictieve verbeelde wereld. Op de voice-over na die kort van tevoren aankondigt dat de dader niet voor lang meer van plan is om op zijn schuilplaats te blijven. De stem is van de presentatrice Monic Hendrickx.</p> <p>De presentatrice licht aan de kijkers toe dat het onderzoek op Thomas Forsberg wordt afgerond. Ze be vraagt of de dader wordt gepakt of vrijuit gaat. Daarvoor moet volgens haar eerst antwoord komen op wie de Kroongetuige is.</p>	<p>Op de achtergrond is de pont te zien waarop enkele auto's naar binnen rijden.</p>		<p>De gameapplicatie: de eerste grijze Suzuki die de pont oprijdt in het televisieprogramma wordt op dit moment een belangrijk object.</p>	
---	--	--	---	--

Het eerste onderzoek in de aflevering om een letter te verdienen	Settings	Characters	Significant objects	Events
<p>Story: De presentatrice herhaalt dat één onder hen de Kroongetuige is. En dat de Kroongetuige zwijggeld heeft gekregen om de onderzoeken te laten mislukken. Hierdoor zijn er maar zeven letters van de zestien letters verdiend. In deze aflevering kunnen er twee letters bijkomen.</p> <p>De presentatrice licht aan de rechercheurs toe dat ze de achtste letter uit het wachtwoord kunnen verdienen. Hiervoor moeten ze op zoek gaan naar het</p>	<p>De <i>setting</i> is in het kantoor van de rechercheurs. De functie is het oplossen van onderzoeken. Op dit kantoor wordt er informatie uitgewisseld en de opdrachten gemaakt of ingeleverd. En de resultaten van deze opdrachten besproken. Opmerkelijk aan de <i>setting</i> is de muur waarop er allemaal foto's over de moordzaak van Thomas zijn geplakt.</p> <p>Fictive stance: Geen fictieve personages komen over de vloer op kantoor. Alleen slechts informatie over deze personages en hun fictieve wereld overgedragen</p>	<p>De presentatrice weet meer informatie dan de kijkers en de rechercheurs. Ze geeft de rechercheurs als tip mee om goed na te denken en te overleggen met elkaar.</p>	<p>De presentatrice haalt haar informatie uit een groene boek.</p> <p>De onderstaande woorden vermeldt op een computerscherm: verdacht, "ontbrekend woord", gejudast, maffioso, codetaal, beloning, beertjes en delicten.</p>	<p>Nadat Esmee de woorden op A1 formaat</p>

<p>ontbrekende woord uit een woordenreeks.</p> <p>Assertive stance: De voice-over vraagt zich af of Esmee het woord ziet of wel wil zien.</p> <p>Assertive stance: De voice-over vertelt dat de onderzoekers dertig minuten de tijd hebben om het tweede woord te vinden. Het tweede woord kan worden afgeleid uit de woorden die er al staan.</p> <p>Assertive stance: De voice-over legt aan de kijkers voor wat de oplossing is om het woord te kunnen vinden. Ze vertelt dat de woorden onder elkaar moeten worden geplaatst.</p>	<p>door de presentatrice uit haar groene boek.</p> <p>Opmerkelijk is dat de onderzoekers veel ruimtegebruik nodig hebben om dit woord te raden. Dit ruimtegebruik begint bij het computerscherm tot aan de overkant van het kantoor waar het A1 formaat met de zeven woorden door Esmee wordt neergezet.</p>	<p>Het zijn allemaal woorden die met elkaar te maken hebben.</p> <p>De non-fictieve onderzoeker Tooske is de eerste die bevroegd of er een logica aan de reeks zit. Ze brengt de woorden met elkaar in verband.</p> <p>De non-fictieve onderzoeker Esmee is de eerste die de woorden onder elkaar legt. Maar doet hier verder niets spannends mee.</p> <p>De non-fictieve onderzoeker Fatima schrijft de woorden op een papier. Ze zetten om elk letter een hokje om een beter overzicht</p>	<p>Een papier op een klembord met de zeven woorden erop geschreven.</p> <p>Een papier waarop de zeven opgeschreven woorden per letter zijn omlijnd. In de hoop om het achtste woord te zien verschijnen.</p> <p>Het achtste woord "vijftien" is geraden.</p>	<p>onder elkaar heeft geplaatst, brainstormen de andere onderzoekers over de positie van de woorden en letters.</p> <p>De onderzoekers zijn één stap meer dichtbij het ontrafelen van het wachtwoord met zestien letters.</p>
--	--	--	--	---

<p>Alleen dan kan het ontbrekende woord diagonaal te lezen zijn. De voice-over is de stem van de presentatrice. Deze informatie wordt ondersteund door beelden die tonen op welke wijze de oplossing te zien is. De functie is <i>omniscient story information</i> waarin de kijkers meer dan de rechercheurs weten.</p> <p>Assertive stance: De voice-over vertelt dat de achtste letter is verdiend en dat de kijkers de letters in de juiste volgorde krijgen te zien. Dit verhaal wordt ondersteund door beelden waarin de letters op de juiste volgorde worden getoond.</p>	<p>Hierna keren de rechercheurs terug naar het bureau met het computerscherm waarop zij de zeven woorden overschrijven op een papierenvel van een A3 formaat.</p> <p>Shots waarin wordt de letters op een grafische wijze worden gedemonstreerd.</p>	<p>te krijgen. Hierna komt ze tot de conclusie dat het woord "vijftien" is.</p> <p>De presentatrice bevestigt dat het woord "vijftien" verwijst naar het vijftiende onderzoek. Dit woord is dus juist.</p> <p>De presentatrice vertaalt het geluidsfragment van de dader. Hierdoor vormt ze de</p>	<p>Het geluidsfragment van de dader op het computerscherm.</p>	<p>De rechercheurs hebben nu meer narratieve informatie over het ontsnappingsplan van de dader.</p>
---	--	--	--	---

<p>De rechercheurs kunnen deze letters zelf nog niet in de juiste volgorde zien. Slechts één van de rechercheurs mag later in deze aflevering willekeurig de letters uitkiezen om vervolgens het wachtwoord te raden. De functie is <i>omniscient story information</i> waarin de kijkers meer dan de rechercheurs weten.</p> <p>Plot: Het wachtwoord is nu met één letter extra aangevuld.</p> <p>Story: De presentatrice laat een geluidsfragment van de dader en zijn handlangers horen aan de rechercheurs. Dit fragment is getapt en is identiek aan het telefonisch gesprek dat aan het begin van dit</p>	<p><i>Setting:</i> op kantoor. Een ingezoomde shot van de tafel op kantoor met de letters erop. Hieronder staan de letters grafisch en op volgorde afgebeeld.</p>	<p>verbinding tussen de fictieve en non-fictieve wereld. De informatie van het geluidsfragment is compleet. Dit fragment staat gelijk aan het telefoongesprek van de dader aan het begin van de aflevering.</p>		
---	---	---	--	--

<p>codeerschema is beschreven.</p> <p>Plot: Volgens de presentatrice is de handlanger mogelijk Peter.</p> <p>Fictive stance: De BN'ers zijn nu op de hoogte van de missie van de dader. Hierdoor komt de non-fictieve en fictieve verhaallijn samen.</p>		<p>De onderzoekers maken in hun notitieblokken aantekeningen over de inhoud van het geluidsfragment van de dader. Mogelijk zal deze informatie behulpzaam zijn voor het proces-verbaal.</p>		<p>Het geluidsfragment dient ter voorbereiding op het laatste onderzoek.</p> <p>De onderzoekers hebben nu meer narratieve informatie over de handlanger van de dader.</p>
De informatie van ex-kandidaat Frits	Settings	Characters	Significant objects	Events
<p>Assertive stance: De voice-over vertelt dat de dames terug naar het hotel gaan waar Frits een boodschap heeft achtergelaten voor de drie overgebleven onderzoekers.</p> <p>Assertive stance: Via een interviewsegment legt Fatima aan de kijkers uit dat Frits meent een brief</p>	<p>Er volgen shots waarin de onderzoekers vanaf de fictieve wereld(buitenaf) het hotel betreden.</p> <p>De <i>setting</i> is het hotel. De plek waar de onderzoekers hun informatie ordenen en tot rust komen.</p>	<p>De drie onderzoekers hebben behoeften aan meer informatie voor het onderzoek. En bezoeken de hotelkamer van Frits, met name zijn bureaula.</p>	<p>De brief van Frits met narratieve informatie voor het onderzoek. In deze brief staat dat de echte naam van Johanna namelijk Johanna Galina is.</p>	<p>De onderzoekers hebben nu wat meer informatie over een fictief personage genaamd Johanna. In een eerdere aflevering kwam naar</p>

<p>met cruciale informatie voor het onderzoek te hebben. Deze informatie ligt in zijn bureaula. Dit wordt ondersteund door beelden van Frits die net klaar is met het schrijven van zijn brief.</p>	<p>In de hotelkamer van ex-kandidaat Frits.</p> <p>De <i>setting</i> van de interviewsegment wekt door de donkere achtergrond, de belichting op de personages en de manier van spreken door de onderzoekers naar de kijkers toe de indruk van een verhoorkamer. Daarnaast bestaat de ruimte uit een weerspiegeling waardoor de ruggen van de kandidaten zijn te zien. Dit kan verwijzen naar dubbele rol die de onderzoeker kan hebben als Kroongetuige.</p> <p>Fictive stance: De onderzoekers dragen hier hun kennis en gedachten over aan de kijkers.</p> <p>De setting: De hotelkamers. Functie: Hierin</p>	<p>Assertive stance: In een interviewsegment levert Tooske de commentaar dat ze de achternaam niet veel informatie vindt. Ze had meer informatie van Frits verwacht.</p> <p>De non-fictieve personages Tooske en Fatima delen een kamer. Dit verwijst naar de eenheid die zij in het spel zijn gaan</p>		<p>voren dat hun eigen hotelreceptiöniste Johanna een handlanger van Luca is.</p> <p>De kijkers krijgen meer informatie over de gevoelens en de gedachten van de onderzoekers met betrekking tot het spel.</p>
---	---	--	--	--

	<p>ordenen de onderzoekers hun informatie en komen tot rust. Zo schrijven de kandidaten aantekeningen in een eigen notitieblok. De onderzoekers doen dit in een zit- en lighouding.</p> <p>Shots van de hotelkamer en de personages.</p> <p>Een <i>setting</i> die de indruk wekt van een verhoorkamer.</p>	<p>vormen door het delen van de kamer en hun kennis over het spel.</p> <p>Tooske schets de situatie wanneer Fatima zou liegen en de Kroongetuige blijkt te zijn. Tooske zou even afstand van Fatima nemen en zich bedrogen voelen.</p> <p>Fatima schets de situatie wanneer Tooske zou liegen en de Kroongetuige blijkt te zijn. Dan zou Fatima respect hebben voor hoe Tooske</p>		<p>Er wordt voor de kijkers een situatie geschetst wat er gebeurt wanneer Tooske of Fatima, toch de Kroongetuige blijkt te zijn, ondanks de eenheid die zij samen vormen.</p>
--	---	--	--	---

	Shots van de hotelkamer en de personages Tooske en Fatima.	het spel heeft gespeeld. Fatima en Tooske (eenheid) vertellen aan elkaar dat het niet voelt alsof ze tegen elkaar moeten spelen. En dat ze samen de tweede letter gaan verdienen. De functie is het benadrukken van het samenspel en de mogelijkheid op het verraad.		De verhouding in het spel van de rechercheurs onderling wordt verduidelijkt voor de kijkers.
Het tweede onderzoek naar de dader	Settings	Characters	Significant objects	Events
Story: De rechercheurs moeten klaarstaan bij de pont en een foto van de dader bij de pont nemen. Wanneer dit lukt is het onderzoek geslaagd. Maakt de handlanger van de dader een foto van één van hen, dan is het	In het kantoor van de rechercheurs. De rechercheurs keren naar dit kantoor terug om informatie te ontvangen of te ordenen. Daardoor wekt dit kantoor als uitvalsbasis de indruk van een eigen gecreëerde non-fictieve	De presentatrice legt de opdracht van dit onderzoek uit aan de rechercheurs.	Een foto van de dader. Functie: Deze foto moet helpen de dader te identificeren en zo op de foto te krijgen.	

<p>onderzoek mislukt.</p> <p>Plot: De voice-over vertelt dat de dader de pont tussen vier en vijf uur neemt. In dat uur vaart de boot drie keer heen en weer tussen Öregrund en het eiland Gresse. Vanuit welke kant de dader komt is niet bekend.</p>	<p>ruimte in de stad Öregrund.</p>	<p>Plot: Een obstakel is dat er op de boot een handlanger van de dader aanwezig is. Deze onbekende handlanger zal proberen om herkenbare foto's van de rechercheurs te maken. Als dit hem lukt, dan is het onderzoek mislukt. (voice-over)</p> <p>De non-fictieve personages en fictieve personages komen samen.</p> <p>Rechercheur Fatima vraagt zich af wat het tactiek wordt. Ze vraagt of ze zich moeten verspreiden of bij elkaar blijven.</p> <p>Rechercheur</p>	<p>Plot: Een belangrijk object voor dit onderzoek is de brief uit "Aflevering 5" waarin drie belangrijke kentekens staan. Eén kenteken was van een verlaten auto in het bos. De andere kentekens zijn van de Suzuki van Johanna en van de auto waarmee de dader zo meteen de pont op zal rijden. (voice-over) De brief bevat informatie over auto's die een rol hebben gespeeld of nog een rol spelen in de fictieve wereld.</p> <p>Assertive stance: Volgens de voice-over heeft de Kroongetuige deze brief van het bord getrokken.</p> <p>Plot: Hierdoor kunnen de rechercheurs de dader alleen herkennen door een foto die in "Aflevering 7" de uitvalbasis was gevonden.</p>	<p>Eerdere narratieve informatie over het plot kan leiden tot een positief resultaat voor dit onderzoek. Alleen de Kroongetuige heeft deze informatie in bezit waardoor de andere rechercheurs benadeelt het onderzoek in gaan.</p>
---	------------------------------------	---	---	---

<p>Story/ Assertive stance: De voice-over vertelt dat de pont vertrekt om stipt 4 uur. En dat de handlanger in de wachtruimte is om te fotograferen. De functie is <i>omniscient storyinformatio n</i>. In tegenstelling tot de rechercheurs weten de kijkers dat de handlanger in de wachtruimte de rechercheurs zal bespieden om een foto van hen te nemen.</p> <p>Story: De dader Luca Calioastro gaat nu aanboort van de pont.</p>	<p>De <i>setting</i> is de pont in Öregrund. Een fictieve locatie die verbonden staat aan de acties van de dader en zijn handlanger. Hier komen klaarblijkelijk de fictieve en non-fictieve personages samen op de presentatrice na.</p>	<p>Fatima heeft de fictieve handlanger gespot die haar probeert te fotograferen. Hierdoor wordt er spanning gecreëerd tussen de fictieve en non-fictieve personages. Dit heeft als gevolg dat de rechercheurs elkaar hardop waarschuwen voor het gevaar.</p> <p>Meerdere fictieve personages zijn op de pont aanwezig die mogelijk onschuldig foto's aan het maken zijn. De functie is om verwarring bij de rechercheurs te scheppen over wie de handlanger is die foto's loopt te maken.</p>		
--	--	---	--	--

<p>Story: De dader is van boord, terwijl de rechercheurs de dader niet hebben gezien.</p> <p>Story: Voice-over: In het proces-verbaal zijn dit keer 30 details zijn weggelaten waaronder 20 over de zaak en 10 details over de identiteit van de Kroongetuige. Nu telt het zwaarst mee dat</p>	<p>Het kantoor van de rechercheurs</p> <p>Fictive stance: De personages delen hun bevindingen en informatie over de fictieve personages met de presentatrice. Deze bevindingen hebben de rechercheurs gedaan in de fictieve wereld waarin zij direct of indirect in aanraking zijn gekomen met de</p>	<p>De rechercheurs werken samen en waarschuwen elkaar, zodat ze niet gezien worden door de handlanger.</p> <p>Rechercheur Esmee blijft opvallend vaak staan. Daarnaast doet ze niet haar best om onherkenbaar te zijn.</p> <p>De rechercheurs gokken op welke foto de dader staat. Zij leggen deze foto voor aan hun opdrachtgever, de presentatrice.</p> <p>De presentatrice vertelt dat de foto onjuist is. Hiernaast deelt ze mee</p>		<p>Plot: De missie om de dader te fotograferen is mislukt. Hierdoor hebben de rechercheurs geen</p>
--	--	--	--	--

<p>de vraag over wie de Kroongetuige juist moet worden beantwoord.</p>	<p>fictieve personages. (De moordenaar, één handlanger en andere onschuldige fictieve acteurs)</p> <p>De <i>setting</i> van het interviewsegment die de indruk wekt van een verhoorkamer. Dit keer is de kamer donkerder van kleur. Hiernaast is er een grotere lichtlamp op het bureau geplaatst.</p> <p>Fictive stance: Dit verwijst naar documentaire conventies van de</p>	<p>dat Esmee gefotografeerd is door de handlanger. Dit betekent dat het onderzoek met de juiste foto alsnog geen kans had van slagen.</p> <p>De onderzoekers schrijven allen een proces-verbaal. Opvallend is dat Esmee het kenteken van de dader in haar proces-verbaal beschrijft. Hiernaast ook de merkauto van de dader. Terwijl ze dit niet heeft gedeeld in het onderzoek.</p> <p>Assertive stance: De onderzoekers</p>		<p>negende letter voor het wachtwoord verdiend.</p>
--	---	--	--	---

	<p>beelden van misdaadprogramma's. Hierdoor wordt de indruk gewekt dat de rechercheurs vanuit een afstandelijke positie de zaak van de fictieve wereld proberen op te lossen. In tegenstelling tot wanneer ze met elkaar middenin de fictieve wereld zijn.</p> <p>De kantoor van de rechercheur: de uitvalsbasis.</p>	<p>spreken hardop uit wat ze weten van de zaak. De details verschijnen ook handgeschreven op een zwarte muur op de achtergrond. Hierdoor worden de details van de zaak ook duidelijk voor de kijkers. Deze details worden ondersteund door de hieraan gerelateerde shots uit de fictieve wereld. Hierdoor wordt de indruk gewekt dat de rechercheurs een verbinding met de fictieve wereld hebben.</p>		
--	---	--	--	--

De onthulling van de Kroongetuige	Settings	Characters	Significant objects	Events
<p>Story: De onderzoekers moeten opgedragen door de presentatrice hun vinger over de vingerscanner halen. Esmee moet dit als eerste doen. Als de kluis open gaat dan is de Kroongetuige ontmaskert of je bent de Kroongetuige. Wanneer de kluis dicht blijft, dan heb je verloren.</p> <p>Fictive stance: De rol van de BN'ers als kandidaten en onderzoekers komt nu sterk naar voren. Hierdoor kan de spanning oplopen bij de kijkers. En wordt sterker benadrukt dat de deelnemers niet tot de fictieve wereld behoren, maar deels, op de Kroongetuige</p>	<p>De kantoor van de onderzoekers: de uitvalsbasis.</p>	<p>Esmee loopt als eerst naar voren. De kluis is groen en gaat open. Hierdoor is zij de Kroongetuige of moet zij de Kroongetuige ontmaskeren.</p> <p>Tookse is als tweede onderzoeker aan de beurt. De kluis is groen en gaat open. Hierdoor is zij de Kroongetuige of moet zij de Kroongetuige ontmaskeren.</p> <p>Het spant nu tussen Tooske en Esmee.</p> <p>Tooske vertelt dat ze het niet doorhad dat Esmee de Kroongetuige was. Eerst verdachte ze ex-kandidate Monica,</p>		<p>Fatima valt nu af en is niet de Kroongetuige .</p>

<p>na, er los van staan.</p> <p>Story: Esmee onthult dat zij de Kroongetuige is.</p> <p>Story: De presentatrice schets de situatie en de regels. De Kroongetuige heeft €20.000 zwijggeld van de dader gekregen. Nu is aan Tooske de taak om het wachtwoord te raden en dit geld van Esmee af te pakken. Hiernaast kan zo de dader worden opgepakt. Als het wachtwoord niet wordt geraden, dan is het onderzoek mislukt. En houdt de Kroongetuige haar geld.</p>		<p>totdat Esmee vaak zenuwachtig gedrag vertoonde.</p> <p>Esmee vertelt dat het zwaar is om de Kroongetuige te zijn.</p> <p>De presentatrice doet een voorstel aan de Kroongetuige en biedt Esmee 5000 euro aan om vier letters op de juiste plek te zetten. En speelt Tooske voor de overige €15.000. Als Tooske het wachtwoord raadt dan is €20.000 voor haar. Neemt de Kroongetuige dit niet aan dan speel ze voor alles of niets. Esmee wijst dit aanbod af en</p>		<p>Plot: De Kroongetuige is nu bekend.</p>
---	--	--	--	---

<p>Story: Tooske krijgt zes minuten de tijd om het wachtwoord te raden met zestien letters. Gedurende deze tijd mag aan de presentatrice worden gevraagd om de letter op de juist plek te zetten. Maar dan gaat er 30 seconden van de tijd af. Tooske heeft één poging om het wachtwoord te raden.</p> <p>Plot: Het wachtwoord is de naam van de boot waarmee de dader wil vluchten. Dezelfde boot als op de video van Algot. De boot waarop de dozen met drugs op zijn vervoerd. Het wachtwoord is twee woorden aan elkaar. Eén</p>		<p>gaat voor alles of niets.</p> <p>Tooske mag willekeurig acht letters naar voren schuiven en daarna de letters zien. Hiermee moet ze het wachtwoord raden.</p>	<p>Het wachtwoord van zestien letters raden.</p>	
--	--	--	--	--

<p>meisjesnaam en een plaatsnaam.</p> <p>Plot: Het wachtwoord is Victoria Öregrund.</p>	<p>Fictive stance: Interviewsegment en. Tooske vertelt over haar ervaring in de fictieve wereld en met de andere kandidaten. Hierin vertelt ze ook haar tactiek aan de kijkers. Zoals over dat ze haar hotelkamer met Fatima had gedeeld om haar in de gaten te houden. "Keep your friends close, but your enemies closer".</p> <p>Fatima en Esmee feliciteren de winnaar.</p>	<p>Tooske raadt het wachtwoord en wint het prijzengeld.</p>		
<p>Evaluatie van Esmee op haar tactieken als Kroongetuige voor de kijkers</p> <p>Assertive stance: De tactieken worden ondersteund</p>	<p>Setting</p> <p>Op het kantoor van de rechercheurs.</p>	<p>Characters</p> <p>Esmee had opzettelijk geen foto van een groen hok meegenomen. Ze liet hen op het laatste moment het hok vinden om niet verdacht over te komen.</p>	<p>Significant objects</p> <p>Foto van een groen hok.</p> <p>De brief waarop drie belangrijke kentekennummers op staan.</p>	<p>Events</p> <p>De rechercheurs hadden net op het nippertje een letter verdiend.</p>

<p>met beelden uit de fictieve wereld waardoor Esmee als saboteur en handlanger van de dader naar voren komt. In plaats van haar rol als rechercheur. Er wordt getoond hoe de Kroongetuige sporen op plaats delicten heeft gesaboteerd.</p>	<p>Het huis van Anders Hulten. Functie: Plaats delict.</p> <p>Het restaurant waar Peter als handlanger moest worden ontmaskerd.</p>	<p>Ze heeft de brief onder de bank verstopt.</p> <p>Esmee moest in "Aflevering 3" een spiegel vinden waardoor Anders Hulten als hoofdgedachte wordt gezien in plaats van een bruikbare getuige.</p> <p>Esmee verwarde haar medekandidat en opzettelijk door Peter voor Anders Hulten aan te laten zien.</p> <p>Esmee heeft de vingerafdruk expres verkeerd nagetekend.</p> <p>Esmee bleef glashard liegen over het bezit van de pas.</p>	<p>Vingerafdruk</p> <p>De pas die Esmee van de handlanger Johanna heeft gekregen.</p>	<p>De rechercheurs ontbrak zo narratieve informatie over wie Anders Hulten is. En over zijn band met de dader en zijn handlanger Johanna.</p> <p>Door de vondst van de spiegel met de naam Malin erop gingen de rechercheurs andere verbanden leggen. Zo kwamen ze op een fout spoor.</p> <p>Hierdoor waren de kandidaten op een verkeerd spoor qua Peter en Andre Hultens.</p> <p>De kandidaten</p>
---	---	--	---	--

<p>De scène waarin de dader in de fictieve wereld wordt opgepakt.</p> <p>Plot: Luca Cagliostro wordt opgepakt door de Zweedse politie. Hij wordt verdacht van de verdenking op moord.</p> <p>Fictive stance: Opvallend is dat</p>	<p>Ergens buiten in Öregrund. De functie is de arrestatie van de dader.</p>	<p>Fictive stance: Fatima en Tooske spreken hun ervaring uit over Esmee als medespeler. Esmee kwam ongeschikt over als Kroongetuige. Daarom hadden ze haar in het spel niet verdacht tot vlak voor de finale.</p> <p>Fictive stance: Esmee deelt haar gevoelens aan de kijkers zonder in haar rol als Kroongetuige te zitten.</p> <p>De fictieve dader Luca Cagliostro wordt in zijn auto opgepakt</p>	<p>liepen één letter mis.</p> <p>De kandidaten besloten om de pas eruit te spelen. Zo werd het onderzoek door henzelf gesaboteerd.</p> <p>Het narratief van zowel de non-fictieve</p>
---	---	--	---

deze scène alleen fictieve beelden bevat. De rechercheurs zijn hier niet direct bij betrokken.				als de fictieve wereld is afgesloten.
---	--	--	--	---

Bijlage B: Het codeerschema van de gameapplicatie

In het onderstaande codeerschema is geanalyseerd hoe de *storyworld elementen* van het televisieprogramma zijn vorm krijgt in de gameapplicatie. Hiernaast zijn de concepten *fictieve stance* en *assertive stance* als aanvulling geanalyseerd om de betekenisgeving van fictie en non-fictie voor de gameapplicatie te analyseren. De gameopdrachten zijn gerelateerd aan het narratief op de pop-ups van de game die de speler begeleidt.

	Setting	Characters	Significant objects	Events
<p>De eerste gameopdracht is dat de speler naar de verlaten school toe moet om de spullen die Andre daar heeft achtergelaten te verzamelen.</p> <p>Assertive stance: De gebeurtenissen zijn gerelateerd aan de fictieve locaties en personages die tot de fictieve wereld behoren in het televisieprogramma. Door immersie met het spel kan de speler het gevoel hebben tot de fictieve wereld te horen.</p> <p>Fictive stance: Doordat de speler niet alle narratieve informatie tot zich heeft kan worden gesteld dat de speler een rol als onderzoeker</p>	<p>Een verlaten school. In deze <i>setting</i> zit het oude kantoor van Andre Hulten.</p>	<p>Deze <i>setting</i> is verbonden aan het non-fictieve <i>character</i> Anders Hulten. Anders Hulten is een fictieve <i>character</i> in het televisieprogramma en is een belangrijke getuige.</p>	<p>De objecten die als de vijf aanwijzingen dienen. Deze objecten zijn een kano, peddels, een zwemvlies, een boei en een motor van een boot. Hierna moet de speler een wachtwoord raden die met de bovenstaande vijf aanwijzingen te maken hebben.</p> <p>De speler ontvangt vijf punten. Deze punten kunnen worden ingezet om te raden wie de</p>	<p>Na het raden van het wachtwoord verdient de speler vijf extra punten. Het wachtwoord is het woord "zee". De speler krijgt nu toegang tot nieuw informatie.</p>

<p>inneemt. Daarom kan worden geïnterpreteerd dat de speler toch nog van buitenaf naar de fictieve wereld kijkt. Hierdoor kan de speler als enige gezien worden als niet tot de fictieve wereld behorend.</p>			<p>Kroongetuige is.</p>	
	<p>Setting</p>	<p>Characters</p>	<p>Significant object</p>	<p>Events</p>
<p>De tweede gameopdracht is dat de speler naar de boot van Anders Hulten moet zoeken op de plattegrond van Öregrund.</p>	<p>De Havencentrum van Öregrund waarin de boot van Anders te vinden is. Hier worden grote boten die een bezoek brengen aan Öregrund aangelegd.</p>	<p>Het fictieve <i>character</i> Anders Hulten.</p> <p>De fictieve <i>characters</i> Anders Hulten en Malin hebben samen een relatie gehad.</p>	<p>De boot van Anders Hulten. Deze boot gebruikte dit fictieve <i>character</i> om zich ermee te verplaatsen.</p>	<p>Na het oplossen van de schuifpuzzel wordt er een uitkomst aangeboden. Deze uitkomst is de naam van de boot van Anders. Deze naam is "Malin-bat".</p> <p>Het narratief achter de oplossing van de schuifpuzzel verschijnt er informatie over de fictieve <i>characters</i> Anders en Malin.</p>

	Setting	Characters	Significant object	Events
<p>Naar aanleiding van de relatie die Anders met Malin heeft gehad, moet er een opdracht worden uitgevoerd. Deze derde gameopdracht is dat de speler op zoek moet naar Malin.</p> <p>In het videofragment zijn shots te zien waarin de zee en het bos wordt getoond. Hiernaast ook van beelden van het fictieve <i>character</i> Anders die dood op het gras ligt.</p>	<p>De schuilplaats: Het onderduik adres van Malin en Pernilla.</p> <p>De zee kan mogelijk naar de Ferry of het Havencentrum verwijzen. Het bos verwijst naar de locatie waar Anders gevangen werd gehouden.</p>	<p>De speler kan op een vraagteken klikken die leidt tot een videofragment.</p>	<p>Malin wordt gezocht omdat ze een relatie met Anders had.</p> <p>Malin en Pernilla omdat zij mogelijk tot meer informatie kunnen leiden.</p> <p>Het videofragment omdat het in een verbeeldende vorm aanwijzingen geeft aan de speler.</p>	<p>Er verschijnt een scherm met de mededeling dat Malin en Pernilla na de dood van Anders zijn gevlucht. Hierdoor wordt de speler erop gewezen terug naar "Het bureau" te gaan.</p>
	Setting	Characters	Significant object	Events
<p>De speler moet naar "Het Bureau" toe. Op dit bureau wordt een</p>	<p>Het Bureau. Dit Bureau wordt in deze game getypeerd als de uitvalsbasis van de rechercheurs.</p>	<p>In het televisieprogramma is het fictieve <i>character</i> Johanna</p>	<p>Het videofragment waarin het fictieve <i>character</i> Johanna aan het</p>	<p>Aan de speler wordt medegedeeld dat Johanna is</p>

<p>videofragment aangeboden.</p> <p>Fictive stance: Eveneens als in het televisieprogramma dient een non-fictieve ruimte als uitvalsbasis dient. Hierdoor wordt het narratief van de fictieve wereld met non-fictieve <i>characters</i> even naar de achtergrond geschoven.</p>	<p>Vanuit het Bureau worden alle onderzoeken gecoördineerd. Wanneer we deze informatie vergelijken met de <i>storyworld</i> uit het televisieprogramma kan deze ruimte worden beschouwd als een (gecreëerde) non-fictieve ruimte.</p>	<p>voorheen de hotelreceptioniste van de rechercheurs geweest, terwijl ze de handlanger van de dader is.</p> <p>De speler kan in deze <i>setting</i> raden wie de Kroongetuige is.</p>	<p>roken is bij een bushok, en in het bos op de bus aan het wachten is. De boodschap na dit fragment is dat Johanna de bus heeft gepakt om te ontsnappen.</p> <p>In het televisieprogramma is dit fictieve personage voorheen de hotelreceptioniste van de rechercheurs geweest, terwijl ze de handlanger van de dader is.</p>	<p>ontsnapt. De speler krijgt de taak om een aanwijzing in "Hotel Flora" te zoeken.</p>
	Setting	Characters	Significant object	Events
	<p>"Hotel Flora". Voornamelijk de hotelkamer van non-fictieve <i>character</i> Frits. Maar de spelers hebben ook de ruimte om de receptie te verkennen.</p> <p>De eetkamer van Hotel Flora. De eetkamer van het hotel waar de deelnemers verblijven.</p>	<p>Frits is een non-fictieve <i>character</i> namelijk één van de twaalf BN'ers die de rol van een rechercheur inneemt.</p> <p>Het fictieve <i>character</i> Johanna en haar</p>	<p>Het videofragment waarin te zien is dat Frits een brief schrijft. Hierbij zit er ook shots bij waarin Frits aan tafel aan zijn medekandidaten over deze brief informeert.</p> <p>De mobiele telefoon die gekraakt moet worden. Na het</p>	<p>Hierna moet de speler naar de eetkamer van het hotel om de mobiel van Johanna te vinden.</p> <p>Op de mobiele scherm verschijnt de mededeling dat Johanna</p>

	<p>Eveneens als in het televisieprogramma is de ruimte gerelateerd aan non-fictieve <i>characters</i>. Ook wordt de informatie in dit hotel gerelateerd aan informatie over de deelnemers.</p>	<p>ontsnappingsplan.</p>	<p>kraken van deze telefoon krijgen de spelers toegang tot meer informatie.</p>	<p>haar oude telefoon in het hotel heeft laten liggen.</p> <p>Nadat de code is gekraakt, kan</p> <p>Na het raden van de code 1689 krijgt de speler de volgende aanwijzing. In de mobiele telefoon staat aanwijzing dat Johanna de bus richting de Ferry heeft genomen. De speler wordt hiernaartoe verwezen.</p>
--	--	--------------------------	---	--

	Settings	Characters	Significant object	Events
De gameopdracht is om naar "de Ferry" te gaan.	De <i>setting</i> is "de Ferry". Deze <i>setting</i> wordt getypeerd als de aanlegplaats van de Ferry die Öregrund met Graso verbindt. Deze <i>setting</i> komt overeen met de <i>setting</i> en de betekenis van de <i>setting</i> in het televisieprogramma.	Het fictieve <i>character</i> Johanna is deze kant op.	Het videofragment met beelden van de Ferry. Zo zijn er beelden waarin een grijze Suzuki is gevestigd op een gele pont/ferry. In het televisieprogramma is de grijze Suzuki eveneens te zien.	Na het videofragment verschijnt de boodschap dat het te laat is. Johanna is vertrokken en op de vlucht geslagen. De speler doorverwezen naar de Compound om te zien waarom Johanna is ontsnapt.
	Setting	Characters	Significant object	Events
De gameopdracht is om naar de "Compound" te gaan.	De <i>setting</i> is de "Compound". Deze <i>setting</i> wordt gekenmerkt als de plek waar het fictieve <i>character</i> Pelle is vastgebonden.	Het fictieve <i>character</i> Pelle, uit het televisieprogramma bekend als de vriend van Malin.	Het videofragment waarin Pelle door een groene deur heen rent. Hierna rent Pelle weg.	De boodschap luidt dat Pelle is ontsnapt. Voor nu is hij uit handen van de gijzelnemers. Hierdoor wordt de speler naar "Het Bureau" verwezen.
	Setting	Characters	Significant object	Events
De gameopdracht	De <i>setting</i> is op "Het Bureau". De	De non-fictieve speler wordt op	Het procesverbaal dat	Na het voltooiën

<p>op het bureau is dat de speler de game "Proces-verbaal" moet spelen. Dit spel bestaat uit vijf vragen over de fictieve <i>settings</i> en <i>characters</i>.</p> <p>Hiernaast is er ook een finalespel waarin maar liefst 1000 punten kan verdienen. Hiervoor moet de speler naar een Suzuki dealer gaan om de SanLuca code te zoeken. Het antwoord moet in de game worden ingevuld.</p>	<p>speler speelt de game op een computerscherm .</p> <p>Het spel wordt uitgebreid naar de leefwereld van de speler.</p>	<p>zijn kennis getoetst.</p> <p>De non-fictieve speler moet in de echte wereld de code vinden.</p>	<p>bestaat uit vijf vragen die per vraag twee punten opleveren.</p> <p>De SanLuca code.</p>	<p>van dit spel is er een laatste bonusspel.</p>
---	---	--	---	--