



Universiteit Utrecht

25 januari 2018

Interactiviteit als vorm van *liveness*

Hoe de televisiequiz WEET IK VEEL
gebruik maakt van een second screen
application om *liveness* te stimuleren.

Bachelor eindwerkstuk
Media en Cultuur

Begeleider: Rob Leurs
Tweede lezer: Sonja de Leeuw

Blok 2
2017/2018

Maarten Bruggeman
5740428

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 parafraseren van teksten van anderen zonder verwijzing. Een parafraze 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.

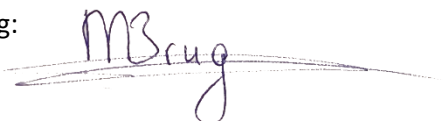
Naam: Maarten Bruggeman

Studentnummer: 5740428

Plaats: Bunnik

Datum: 24-1-2018

Handtekening:

A handwritten signature in blue ink that reads 'MBrug'. The signature is written in a cursive style and is underlined with a horizontal line.

Inhoudsopgave

Samenvatting.....	4
Inleiding.....	5
Theoretisch kader.....	7
Methode.....	9
Analyse.....	11
Ontologie.....	13
Fenomenologie.....	14
Retorica.....	17
Conclusie.....	19
Bibliografie.....	22
Audio-visueel materiaal.....	23
Bijlagen.....	24
Visueel materiaal.....	24
Tekst.....	27

Samenvatting

Televisie maakt steeds vaker gebruik van nieuwe media. Zo is het bij de televisiequiz WEET IK VEEL mogelijk om tijdens de uitzending dezelfde vragen als in de uitzending tegelijkertijd te beantwoorden op een second screen application, via een smartphone of tablet. In haar boek *The Future of Live* gaat Karin Van Es in op verschillende televisieprogramma's die gebruik maken van online media. Ze stelt dat *liveness* sinds de opkomst van televisie op drie verschillende manieren is onderzocht: ontologisch, fenomenologisch en retorisch. De ontologie richt zich op de technische kenmerken van de media: waar vroeger uitzending en opname per definitie tegelijk plaatsvonden is dit tegenwoordig niet meer per definitie het geval. De fenomenologie richt op het publiek: *liveness* komt voort uit de ervaring van de kijker. De retoriek beschouwt een programma als een constructie van waaruit *liveness* op een bepaalde manier wordt gepresenteerd. Het aannemen van een van deze standpunten is volgens Van Es echter problematisch binnen het onderzoeken van *liveness*. Daarom richt dit onderzoek zich op de 'metatext' en 'space of participation' van WEET IK VEEL waarbij elk van deze drie perspectieven in acht wordt genomen.

De gestelde hoofdvraag is hoe de televisiequiz WEET IK VEEL gebruik maakt van een second screen application om *liveness* te suggereren. Vanuit ontologisch perspectief kan worden geconcludeerd dat het programma zelf niet live is, maar de applicatie wel. Het gebruik van de applicatie is gebonden aan de tijdsgrenzen van de uitzending. Niet opname en uitzending, maar uitzending en interactie zijn dus live met elkaar. De fenomenologie laat zien dat de uitzending van WEET IK VEEL en deelname aan de gelijknamige applicatie kunnen worden gezien als een event. Het programma stuurt aan op het delen van de behaalde score via social media waarmee nadruk komt te liggen op collectieve deelname. Hoe meer mensen meedoen, hoe waardevoller en leuker deelname wordt. Dit is waar Van Es naar verwijst wanneer ze 'the network effect' bespreekt. Vanuit retorisch perspectief wordt geconcludeerd dat het programma enkel spelers aanspreekt. In de presentatie van het programma wordt gesuggereerd dat het doel van het programma het behalen van een eigen score is en worden de kijkers die niet meespelen buiten beschouwing gelaten. Hoewel er in dit onderzoek geen rekening wordt gehouden met de ervaring en mening van gebruikers van de second screen application wordt er met deze groep wel rekening gehouden door te kijken op welke manier deze groep wordt aangesproken en gepositioneerd.

Inleiding

Tegenwoordig vindt een verschuiving plaats van traditionele media naar online platformen voor informatie, entertainment en communicatie. Waar social media en online mediacontent veel concurrentie vormen voor oude media als televisie, bieden nieuwe technologieën ook mogelijkheden om uit te breiden of samen te werken. Gillian Doyle stelt in haar artikel: "From Television to Multi-Platform. Less from More or More for Less?" zelfs dat: "(especially younger) audiences [...] threaten to leave conventional media behind unless they too change."¹ Televisie maakt om deze reden veel gebruik van nieuwe media. Zo stelt Roscoe Jane in haar artikel "Multi-Platform Event Television: Reconceptualizing our Relationship with Television" dat: "Television can no longer be understood as an autonomous medium, but rather as being connected to other screens (Internet, mobile phone) [...]"² en beschrijft Doyle een '360-degree' benadering waarmee zij doelt op het gebruik van meerde platformen om content te verspreiden.³

Een van de nieuwe aspecten van televisie is, zoals Roscoe stelt, interactiviteit: "We might engage with content simultaneously across different platforms, for example watching a television show while also accessing the website and sending a SMS."⁴ Veel onderzoek op het gebied van interactieve televisie heeft te maken met het publiek dat zelf content creëert, mee mag stemmen wie een show wint of wie er afvalt en met online communicatie over televisieprogramma's terwijl deze worden uitgezonden.⁵ Deze interactie heeft vaak als voorwaarde dat het plaatsvindt tijdens de uitzending. Dit geldt ook voor de situatie waarbij een second screen application aan een programma wordt toegevoegd om het publiek de mogelijkheid te geven mee te spelen. Het gebruik van een interactieve applicatie om live mee te spelen met een uitzending is vooral onderzocht binnen computerwetenschappen.⁶ Op cultureel gebied brengt dit fenomeen echter ook verschillende veranderingen met zich mee, onder andere wanneer wordt gekeken naar *liveness*, een van de oudste eigenschappen van televisie.⁷ Wanneer er thuis meegespeeld kan worden is er namelijk sprake van een vorm van live televisie waarbij niet het programma, maar het spelelement live is. Dit onderzoek richt zich daarom op het begrip *liveness* en hoe dit naar voren komt wanneer

¹ Gillian Doyle, "From Television to Multi-Platform: Less from More or More for Less?," *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 16, no. 4 (Londen: SAGE Publications, 2010), 434.

² Jane Roscoe, "Multi-platform event television: Reconceptualizing our relationship with television," *The Communication Review* 7, no. 4 (Londen: Routledge, 2004), 364.

³ Doyle, "From Television to Multi-Platform," 432.

⁴ Roscoe, "Multi-platform event television," 365

⁵ Espen Ytreberg, "Extended liveness and eventfulness in multi-platform reality formats," *New Media & Society* 11, no. 4 (Londen: SAGE Publications, 2009), 467-485.

Fabio Giglietto en Donatella Selva, "Second screen and participation: A content analysis on a full season dataset of tweets," *Journal of Communication* 64, no. 2 (New Jersey: Wiley-Blackwell, 2014), 260-277.

Mark Andrejevic, "Watching television without pity: The productivity of online fans," *Television & New Media* 9, no. 1 (Londen: SAGE Publications, 2008), 24-46.

⁶ Susanne Sperring en Tommy Strandvall, "Viewers' experiences of a TV quiz show with integrated interactivity," *Intl. Journal of Human-Computer Interaction* 24, no. 2 (Abingdon: Taylor & Francis Group, 2008), 214-235.

Emmanuel Tseklevs, Roger Whitham, Koko Kondo, en Annette Hill, "Investigating media use and the television user experience in the home," *Entertainment computing* 2, no. 3 (Amsterdam: Elsevier, 2011), 151-161.

Alexandre Fleury, Jakob Schou Pedersen, Mai Baunstrup, en Lars Bo Larsen, "Interactive TV: Interaction and control in second-screen TV consumption," in *10th European Interactive TV Conference* (Berlijn: Fraunhofer Institute for Open Communication Systems, 2012), 104-107.

⁷ Elana Levine, "Distinguishing television: the changing meanings of television liveness." *Media, Culture & Society* 30, no. 3 (Londen: SAGE Journals, 2008), 394.

televisie en nieuwe media samenwerken. Een voorbeeld van een programma dat gebruik maakt van een applicatie om thuis mee te kunnen spelen is de RTL4-quiz WEET IK VEEL. De opnames vinden eerder plaats dan de uitzending en er is dus geen sprake van live televisie, maar wel van de suggestie dat het programma live is, doordat het publiek enkel op het moment van uitzenden mee kan spelen. Ook de tijd die de spelers in de studio hebben om een vraag te beantwoorden loopt exact gelijk met de tijd die de spelers thuis hebben. Deze laatste eigenschap maakt dat onderzoek naar een interactieve vorm van *liveness* juist binnen dit genre interessant is. De onderzoeksvraag die gesteld wordt is:

Hoe maakt de televisiequiz WEET IK VEEL gebruik van een second screen application om *liveness* te suggereren?

WEET IK VEEL wordt sinds 2013 uitgezonden op RTL4, met elk voorjaar een nieuw seizoen.⁸ Het programma wordt gepresenteerd door Linda de Mol en wordt elke aflevering gespeeld met drie bekende Nederlanders en een groep studenten in het publiek. Er moeten verschillende vragen worden beantwoord om een zo hoog mogelijke score te behalen en uiteindelijk de finale te mogen spelen. Via een gelijknamige applicatie krijgen de kijkers thuis de kans om zelf mee te spelen met de quiz. Hoewel het programma eerder is opgenomen en dus niet live is, vindt de suggestie plaats dat er sprake is van live interactie wanneer het publiek meespeelt via de applicatie. Zo wordt het publiek regelmatig aangesproken met: 'Speel nu live mee!'.⁹ Ook is binnen de applicatie een van de titels: 'Livespel'.¹⁰ Omdat voor het onderzoek enkel de meest recente applicatie kan worden geanalyseerd richt dit onderzoek zich op het laatste, vijfde seizoen. De afleveringen verwijzen elk op eenzelfde wijze naar de applicatie en hoewel alle acht afleveringen van het seizoen worden bekeken zal vooral worden ingegaan op een aantal voorbeelden uit het programma en zullen niet alle afleveringen tot in detail worden besproken. Voor het analyseren van de applicatie zal worden gekeken naar de informatie die beschikbaar is op Google Play, waar schermafbeeldingen van de applicatie te vinden zijn en beschrijvingen staan van de werking van de applicatie in relatie tot het programma.¹¹ Om iets te kunnen zeggen over de ervaring van de second screen application zal worden gegrepen naar de herinnering van afgelopen voorjaar, toen ik zelf heb meegespeeld tijdens de uitzendingen van het vijfde seizoen van WEET IK VEEL.

⁸ Talpa Media, "Weet Ik Veel", *RTLXL*, seizoen 5, voorjaar 2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 11-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ CLT-UFA NL, "Weet Ik Veel," *Google Play*, [Androidapplicatie,] geraadpleegd op 18-10-2017, beschikbaar via <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tellybug.wiv&hl=nl>.

¹¹ *Ibidem*.

Theoretisch kader

Alvorens in te gaan op hoe de hoofdvraag zal worden beantwoord, zal eerst worden gekeken naar het begrip *liveness*. Daarna zal kort worden ingegaan op de definitie van interactiviteit die binnen dit onderzoek wordt gebruikt om vervolgens de methode te specificeren en de operationalisering te definiëren. Een van de eersten die het onderscheid maakt tussen een technische vorm van live, waarbij productie en uitzending tegelijk plaatsvinden, en *liveness* als constructie, is Jane Feuer in haar artikel "The concept of live television: Ontology as ideology".¹² Ze stelt dat televisie niet meer live is omdat dit technisch noodzakelijk is, maar dat *liveness* als ideologisch aspect van televisie wordt gepresenteerd om de culturele waarde van televisie hoog te houden.¹³ Dit fenomeen is op verschillende manieren benaderd en besproken. Zo gaat Jérôme Bourdon in "Live television is still alive" verder in op *liveness* als ideologie en stelt hij dat er verschillende gradaties van *liveness* zijn en dat verschillende aspecten, zoals montage en presentatie, in meer of mindere mate kunnen zorgen voor de ervaring dat iets live is. Ook in het geval van een interactieve quiz-show is deze ideologie belangrijk omdat er geen sprake is van live televisie, maar de mogelijkheid live mee te kunnen spelen wel nadruk legt op dat ene moment van kijken en daarmee *liveness* suggereert.

In 2004, in "Reality, and the Mediated Habitus from Television to the Mobile Phone" gaat Nick Couldry in tegen het idee van *liveness* als kerneigenschap van televisie. Hij stelt dat technologische veranderingen zorgen voor verschillende nieuwe vormen van *liveness* die betrekking hebben tot nieuwe media, zoals de mogelijkheid om altijd bereikbaar of online actief te zijn en de mogelijkheid met anderen in interactie te zijn via nieuwe media. Hij omschrijft het begrip *group liveness* om aan te geven hoe nieuwe media bijdragen aan een gemeenschappelijk, online samenzijn waarbij verschillende mensen van een groep via bijvoorbeeld social media met elkaar live zijn. Elana Levine stelt in haar tekst "Distinguishing Television: The Changing Meanings of Television Liveness" zelfs dat nieuwe media niet enkel een nieuwe vorm van *liveness* omvatten maar hierbij televisie overtreffen.¹⁴

In dit onderzoek staat daartegenover juist het idee centraal dat televisie samen kan werken met nieuwe media om *liveness* op een andere manier bij televisie te betrekken, zoals Karin van Es stelt in haar boek *The Future of live*.¹⁵ In dit boek gaat Van Es in op verschillende platformen zoals het programma THE VOICE en het online platform Facebook, maar analyseert ze vooral de live aspecten van verschillende nieuwe media. Hierbij schrijft ze onder andere over *digital liveness* als een eigenschap van nieuwe media om verschillende mensen online met elkaar te verbinden, maar ook televisie de mogelijkheid te geven tot interactie: "the feedback of real-time interaction is what monocausally establishes *liveness*."¹⁶ Hoe televisie nieuwe media gebruikt om *liveness* als eigenschap van televisie te benadrukken wordt niet door Van Es onderzocht. Haar methode zal binnen dit onderzoek echter wel als fundament van de analyse dienen.

¹² Jane Feuer, "The concept of live television: Ontology as ideology," *Regarding television: Critical approaches*, red. E. Ann Kaplan (Lanham: University publications of America, 1983), 12-22.

¹³ *Idem*, 13-14.

¹⁴ Levine, "Distinguishing television," 393-395.

¹⁵ Karin van Es, *The Future of live*, [online boek] (Cambridge: Polity Press, 2016), geraadpleegd op 12-9-2017, beschikbaar via <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/reader.action?docID=4751595&query=>.

¹⁶ Van Es, "Introduction," onder *ontology*, alinea 7.

Van Es stelt dat *liveness* de afgelopen decennia vanuit drie verschillende perspectieven is onderzocht: ontologisch, fenomenologisch en retorisch.¹⁷ De ontologie richt zich op de technische mogelijkheid van televisie om de werkelijkheid weer te geven zoals hij is en de productie en uitzending gelijktijdig plaats te laten vinden. De fenomenologie richt zich op de ervaring van de kijker dat iets live is. Ze beschrijft dit als de ervaring om ergens onderdeel van uit te maken: "being involved with something."¹⁸ De laatste, retorische benadering richt zich op de constructie van *liveness* vanuit het medium zelf. Om tot een goede analyse van *liveness* te kunnen komen stelt Van Es dat geen van deze benaderingen op zichzelf kunnen staan maar dat ze samen moeten komen om iets over *liveness* te kunnen zeggen. Nadat is verduidelijkt hoe in relatie tot *liveness* wordt aangekeken tegen het begrip interactiviteit, zal worden beargumenteerd hoe de methode van Van Es binnen dit onderzoek centraal staat.

Aan de hand van *liveness* gaat dit onderzoek in op de samenwerking tussen de televisiequiz WEET IK VEEL en de gelijknamige second screen application. Het soort applicatie dat wordt gebruikt, wordt door Stefan Holmlid en Mattias Arvola gedefinieerd als een *add-on application*: "The primary idea behind an add-on is to provide information in parallel with the broadcast."¹⁹ Hierbij ligt de nadruk dus niet op het verspreiden van een narratief over verschillende platformen zoals Doyle beschrijft, maar gaat het om het verschaffen van informatie en interactiviteit, gelijktijdig met de uitzending. De vorm van interactiviteit in deze applicatie is wat Martin Lister et al. in het boek *New Media: A Critical introduction* beschrijven als *registrational interactivity*.²⁰ Belangrijk hierbij is de mogelijkheid voor gebruikers om zelf iets toe te kunnen voegen aan de content van bijvoorbeeld een televisieprogramma. Hierbij wordt echter enkel gekeken vanuit de gebruiker zelf.

Een begrip dat beter de samenwerking tussen de applicatie, het televisieprogramma en de gebruiker omvat is *enhanced television*, omschreven door Mark Gawlinsky in zijn boek *Interactive television production*.²¹ Hierbij wordt de nadruk gelegd op de uitbreiding van televisie terwijl een programma wordt uitgezonden. Hij beschrijft hierbij het voorbeeld van de quizshow: kijkers kunnen thuis meedoen aan de quiz via een eigen 'afstandsbediening' waarbij verschillende mensen tegen elkaar kunnen spelen, zowel binnen het gezin als nationaal.²² Hierbij komt ook het ideologische aspect van *liveness* naar voren. Er is geen sprake van een live uitzending maar doordat het publiek enkel live mee kan spelen komt met het gebruik van een second screen application een nadruk te liggen op *liveness* op een interactieve manier.

¹⁷ Van Es, "Introduction," onder *Liveness as a Concept in Media Studies*, alinea 2.

¹⁸ Van Es, "Introduction," onder *Phenomenology*, alinea 2.

¹⁹ Stefan Holmlid, Mattias Arvola, en Fredrik Ampler, "Genres and design considerations of iTV cases," *Proceedings of NordiCHI 2000: Design vs. Design* (Abingdon: Taylor and Francis, 2000), 23-25.

²⁰ Martin Lister, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant en Kieran Kelly, "New media and new technologies," in *New Media, A Critical Introduction*, tweede editie (New York: Routledge, 2009), 23.

²¹ Mark Gawlinsky, "What is interactive television," *Interactive television production* (Abingdon: Taylor & Francis, 2003), 17.

²² Gawlinsky, "What is interactive television," 18.

Methodie

De gestelde hoofdvraag is hoe de televisiequiz WEET IK VEEL gebruik maakt van een second screen application om *liveness* te suggereren. Om deze vraag te beantwoorden gaat dit onderzoek uit van de benadering van Karin van Es om *liveness* te analyseren vanuit de drie verschillende perspectieven. Er zal een kwalitatieve analyse worden gemaakt met betrekking tot het vijfde seizoen van WEET IK VEEL en de second screen application aan de hand van drie deelvragen:

1. Hoe zorgen de ontologische aspecten van het programma WEET IK VEEL en de gelijknamige second screen application voor *liveness*?
2. Hoe sturen het programma WEET IK VEEL en de gelijknamige second screen application vanuit fenomenologisch perspectief aan op de ervaring van *liveness*?
3. Hoe werken het programma WEET IK VEEL en de gelijknamige second screen application, vanuit retorisch perspectief, als constructie om *liveness* te suggereren?

In haar eigen analyse maakt Van Es gebruik van drie subcategorieën die van toepassing zijn op haar casussen: 'metatext', 'space of participation' en 'user responses'.²³ Hiermee bedoelt ze respectievelijk de originele tekst (ofwel het televisieprogramma), het platform waarbinnen de interactie van gebruikers wordt gefaciliteerd en de reacties van gebruikers op deze twee onderdelen. Verschillende aspecten van een programma of platform hebben invloed op de manier waarop *liveness* tot stand komt maar deze actoren zijn verschillend per casus. Van Es stelt dan ook dat elke categorie niet altijd even aanwezig is: "although the three domains of liveness are interconnected and together constitute the live, the importance of each domain may vary per constellation."²⁴ Bij WEET IK VEEL biedt de second screen application geen mogelijkheid tot reacties vanuit het publiek en er zal dus niet worden gekeken naar 'user responses'.

Onder de metatext vallen alle aflevering van WEET IK VEEL van het vijfde seizoen. De space of participation is bij deze casus de second screen application van het vijfde seizoen. Eerdere seizoenen worden buiten beschouwing gelaten omdat de beschikbare informatie over de second screen application enkel aansluit op het meest recente seizoen. De metatext en space of participation zullen worden geanalyseerd vanuit ontologisch, fenomenologisch en retorisch perspectief. Om te laten zien hoe de deelvragen worden beantwoord zal eerst de operationalisering worden beschreven. Hoewel Van Es een duidelijk kader geeft om *liveness* te analyseren, is elke casus anders en vraagt elke casus een andere focus. Bij het bekijken van de WEET IK VEEL is dus vooraf een selectie gemaakt van de verschillende aspecten waarop zal worden gelet. Deze aspecten sluiten aan op de methode van Van Es, maar komen vooral voort uit de verwachtingen met betrekking tot de manier waarop *liveness* tot stand komt bij deze specifieke casus.

Als eerste zal een analyse worden gemaakt van de metatext, waarbij wordt gelet op de gesproken en getoonde tekst, met uitzondering van de gestelde quizvragen (zie bijlagen). De vragen worden buiten beschouwing gelaten omdat het hierbij gaat over feitelijke vragen die op zichzelf geen aanleiding geven tot het bespreken van *liveness*. Er zal dus vooral worden gekeken naar de manier waarop de spelers thuis worden aangesproken en hoe dit als constructie werkt om *liveness*

²³ Van Es, "Constellations of liveness" onder *analysing constellations of liveness*, alinea 2.

²⁴ *Idem*, alinea 3.

te stimuleren. Daarnaast wordt het programma benaderd als een format met vaste vormen en eigenschappen, zoals Van Es doet bij het analyseren van het televisieplatform THE VOICE.²⁵ Er wordt gekeken welke kenmerken er in de verschillende afleveringen terugkomen en wat dus de vaste eigenschappen van het programma zijn. De focus ligt hierbij op de deelnemers, zowel thuis als in de studio, en de manier waarop deze worden gepositioneerd en aangesproken. Vervolgens zal ook de space of participation worden geanalyseerd aan de hand van de beschikbare afbeeldingen (zie bijlagen) en de uitleg in de afleveringen van de metatext. Ook hierbij ligt de focus op de tekst en op vaste eigenschappen die op een bepaalde manier sturen in de suggestie van *liveness*. Aan de hand van de gemaakte analyse komen ontologie, fenomenologie en retorica samen. Het belang hiervan benadrukt Van Es in haar analyse van eJamming, een online en interactief muziekplatform:

"eJamming highlights that liveness is a construction, born out of the combination of players and actions that manifest themselves within the three domains of liveness [...]."²⁶ Alle verschillende aspecten die worden besproken in de analyse zullen dan ook worden gerelateerd aan deze drie categorieën.

De eerste deelvraag is hoe de ontologische aspecten van het programma en de applicatie aansturen op *liveness*. In het geval van WEET IK VEEL is het programma niet live, maar bevat de applicatie wel de ontologische eigenschap dat het synchroon moet worden gespeeld met de uitzending. Aan de hand van de begrippen *add-on application* en *enhanced television* zal worden besproken op welke manier de ontologische eigenschappen van de metatext en space of participation aansturen op interactiviteit, en daarmee een vorm van *liveness* suggereren.²⁷ Vervolgens wordt er gekeken naar de fenomenologie waarbij de vraag centraal staat hoe het programma aanstuurt op een bepaalde ervaring van *liveness*. Er zal worden gekeken naar hoe de applicatie en het programma inspelen op het gevoel iets bij te dragen aan het programma en erbij te horen door bijvoorbeeld verschillende scores te laten zien aan de kijkers en de mogelijkheid te bieden tegen anderen te kunnen spelen.²⁸ Hierbij zal aandacht worden besteed aan het idee van een programma of uitzending als een event waaraan deelgenomen kan worden, wat Van Es koppelt aan de mogelijkheid om de ervaring van het evenement online met anderen te delen.²⁹ Om de relatie tussen *liveness* en het gebruik van de second screen application bij WEET IK VEEL uit te leggen, wordt besproken hoe het programma aanstuurt op een gevoel van saamhorigheid aan de hand van het begrip *digital liveness*.³⁰ Als laatste wordt de retorische benadering gehanteerd om de derde deelvraag te beantwoorden: Hoe werken het programma en de second screen application samen als constructie om *liveness* te suggereren? Zo maakt de applicatie gebruik van het woord 'livespel' en wordt in de presentatie van het programma het woord 'live' regelmatig in de mond genomen. Hierop aansluitend zal worden beargumenteerd hoe het gebruik van teksten en informatie in de second screen application kan worden beschouwd als *overlays* van de metatext.³¹

²⁵ Van Es, "Social TV and the multiplicity of the live".

²⁶ Van Es, "Live as an evaluative Category," alinea 2.

²⁷ Holmlid, Arvola en Ampler, "Genres and design considerations of iTV cases," 23-25. Gawlinski, "What is interactive television," 17.

²⁸ Van Es, "Introduction," onder *Phenomenology*, alinea 2.

²⁹ Van Es, "Liveness and institutionalizations," alinea 1.

³⁰ Van Es, "Introduction," onder *ontology*, alinea 7.

³¹ Van Es, "Social TV and the multiplicity of the live," onder *Overlays*, alinea 1 en 2.

Eerst zal er een korte beschrijving plaatsvinden van verschillende voorbeelden uit het programma en de second screen application. Deze voorbeelden zullen worden aangehaald in de drie analyses van de verschillende categorieën. In de conclusie zal vervolgens een reflectie plaatsvinden met betrekking tot het wetenschappelijke debat omtrent nieuwe media en *liveness* en zal de hoofdvraag worden beantwoord. Als afsluiting zal een korte suggestie worden gedaan voor vervolgonderzoek aan de hand van een kritische reflectie van het eigen onderzoek.

Analyse

Om tot een concrete analyse te komen van de drie verschillende aspecten met betrekking tot *liveness* zal een korte beschrijving plaatsvinden van hoe een aflevering van WEET IK VEEL eruitziet. Wat opvalt wanneer de afleveringen van seizoen vijf worden bekeken is dat het programma een vast concept heeft en elke aflevering op dezelfde manier in elkaar zit. De verschillende verwijzingen naar bijvoorbeeld het publiek, de second screen application en de spelers thuis zijn in de verschillende afleveringen vergelijkbaar. Het programma begint bijvoorbeeld altijd met een aantal teksten die in beeld verschijnen. Deze zijn in elke aflevering identiek:

1. "Twitter mee via #WIV"³²
2. "Download de app en speel mee!"³³
3. "Rtl.nl/weetikveel"³⁴

De basis van het programma wordt gevormd door de vijf setjes van tien vragen die worden gesteld door Linda de Mol. Het programma wordt ingeluid met een beschrijving van het programma, de applicatie, de prijzen die de spelers in de studio kunnen winnen en de prijzen die de spelers thuis kunnen winnen tijdens deze uitzending:

4. "Goedenavond allemaal, ga lekker zitten en heel hartelijk welkom weer bij WEET IK VEEL, de wekelijkse kennisquiz van RTL4 die je live kunt meespelen via onze WEET IK VEEL-app maar als je nog uit het vroeg 20^e -eeuwse analoge tijdperk stamt dan kun je meedoen door een blocnote te pakken en de score gewoon handmatig bij te houden, als je maar al je parate kennis in de strijd gooit. Groot voordeel van meedoen met de app is dat je aan het eind van de rit een officieel rapportcijfer ontvangt en als dat hoger uitvalt dan een 6,0 dan maak je kans op geweldige prijzen. [...] Naast die laptops met printer is er straks ook een gelukkige appspeler die meespeelt voor keiharde munten maar daar moet je wel een 9 of hoger voor scoren."³⁵

Tijdens het stellen van de vragen wordt elke keer de tijd genoemd die de spelers, thuis en in de studio, krijgen om de vraag te beantwoorden: "Jullie hebben twintig seconden dus doe rustig aan,

³² Talpa Media, "Weet Ik Veel", *RTLXL*, seizoen 5, voorjaar 2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 11-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

³³ *Ibidem*.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ Talpa media, *Weet Ik Veel*, aflevering 5, seizoen 5, 11-2-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 21-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/25f30fd3-b96b-330e-8cd6-ca8fc18accff/>.

thuis ook!”³⁶. Elke vraag is altijd twee punten waard. Na een setje van tien vragen vindt er een kleine pauze plaats, soms gecombineerd met een reclameblok.

5. “We hebben nog twee rondjes van tien vragen te gaan. De laatste 40 punten die te verdienen zijn en dan gaan we hier met z’n allen de rapportcijfers uitdelen. Maar wie gaan we dan in die finale zien spelen om hopelijk heel veel geld? Blijf erbij en probeer straks je eigen score nog een extra boost te geven zodat je niet voor joker staat op social media, tot zo meteen.”³⁷
6. “Wij gaan er heel even tussenuit maar blijf erbij want als je te laat bent dan mis je misschien een vraag en dat kost punten dus heel graag tot zo meteen.”³⁸

Naast deze tekst vindt er ook regelmatig een vergelijking plaats tussen de BN’ers, de studenten en de spelers thuis. De cijfers van de drie BN’ers worden dan samengevat door Linda, gevolgd door het gemiddelde cijfer van de studenten. In beeld verschijnt er dan een overzicht van de gemiddelde cijfers van de vrouwelijke en de mannelijke studenten, waarna er soms kort wordt gesproken met de student die op dat moment het hoogste cijfer heeft. Na het spelen van alle vijftig vragen vindt de finale plaats met de beste BN’er en de beste student. De student en een thuisplayers met minimaal 90 punten ontvangen 25% van het bedrag dat de BN’er wint en aan een goed doel schenkt.

7. “Tweeduizend 2250 euro dat is het bedrag dat Jeroen [de beste student] mee naar huis neemt en dat bedrag gaat dus ook naar de winnende appspeler met een 9 of hoger. Je naam staat nu in beeld. Gefeliciteerd en veel plezier met het geld. We hebben nog 15 winnende thuisplayers die allemaal minimaal een 6 hebben gescoord en zij worden beloond met een laptop en printer. Jullie namen staan na afloop van het programma op RTL.nl/weetikveel. Nou dit was hem voor nu, volgende week zijn we er weer en krijg jij een nieuwe kans om je thuiscore te verbeteren. Ik wens iedereen een fijn weekend en blijf kijken want Matteo [winnende BN’er] gaat dat geld nog even wegbrengen. We zien elkaar zaterdag weer! Dag allemaal!”³⁹

Deze verschillende voorbeelden zullen in de aankomende analyse worden gebruikt om argumenten te onderbouwen en, aan de hand van de drie perspectieven, te kijken naar zowel de metatext als de space of participation.

³⁶ Talpa media, *Weet Ik Veel*, aflevering 4, seizoen 5, 4-2-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 19-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e45ee7d3-14e3-313b-b618-7a15d151ff04/>.

³⁷ Talpa media, *Weet Ik Veel*, “RTLXL,” aflevering 2, seizoen 5, 21-1-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 15-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

³⁸ Talpa media, *Weet Ik Veel*, aflevering 5.

³⁹ *Ibidem*.

Ontologie

Van Es onderscheidt twee verschillende ontologische aspecten van televisie. Aan de ene kant benoemt ze het verschil tussen film en televisie.⁴⁰ Bij een film is alles wat op beeld te zien is van tevoren bedacht en gerepeteerd. Televisie wordt niet in scène gezet waardoor er een constante constructie plaatsvindt. De camera van een televisieprogramma is altijd op zoek naar wat interessant is om in beeld te brengen wat volgens Van Es door verschillende auteurs is beschreven als *live*.⁴¹ Als tweede beschrijft ze de mogelijkheid van het medium om opname en uitzending op hetzelfde moment plaats te laten vinden.⁴² Van Es weerlegt hierbij echter de aanname van verschillende auteurs dat deze mogelijkheid om live uit te zenden zorgt voor *liveness* als ontologische eigenschap van televisie. Ze stelt juist dat *liveness* eerder een ontologische eigenschap van nieuwe media is vanwege de constante verbinding met het internet.⁴³ Dit komt overeen met WEET IK VEEL.

Wat opvalt bij dit programma is dat er een contrast ontstaat tussen de eigenschappen van het medium zelf en de second screen application die hieraan toe worden gevoegd. Het programma is niet live, de uitzendingen worden achteraf gemonteerd en later pas uitgezonden. Dit is duidelijk te zien aan de laatste minuten van het programma. Hierin mag de finalist zijn gewonnen geldbedrag doneren aan een goed doel. Omdat de finalist zowel in de studio aanwezig is als enkele seconden later op de locatie van zijn gekozen goede doel, kan worden geconcludeerd dat er een tijdsprong wordt gemaakt en er achteraf is gemonteerd. Er zijn dus drie verschillende momenten aanwezig. Het moment van opname van het programma, het moment van uitreiken door de bekende Nederlander en het moment van uitzenden waarbij de kijkers thuis mee kunnen spelen. De televisie-uitzending zelf is dus niet live en lijkt in eerste instantie ook niet als dusdanig te worden gepresenteerd.

Wanneer er vervolgens naar de applicatie wordt gekeken komt echter wel een vorm van live naar voren. Om het spel te kunnen spelen is het noodzakelijk om op het juiste moment de applicatie te openen. De speler zit dus vast aan de uitzendtijd van het programma, zaterdagavond, 20:00 uur. Wanneer de applicatie op een ander moment wordt geopend verschijnt de boodschap dat het helaas op dit moment niet mogelijk is om te spelen. Na alle uitzendingen van het seizoen verschijnt de tekst: "Bedankt voor het meespelen. Het seizoen van WEET IK VEEL is afgelopen, het is niet meer mogelijk om mee te spelen" in beeld (zie afbeelding 1).⁴⁴ Hierbij komt dus *liveness* als ontologische eigenschap naar voren. De mogelijkheden van de applicatie zijn gebonden aan de tijd van uitzenden en deze mogelijkheden vervallen wanneer er niet aan dit moment van gebruik wordt voldaan.

Wanneer de thuisspeler wel tijdens de uitzending meespeelt, zit hij opnieuw vast aan bepaalde grenzen van tijd die hem of haar door het programma worden opgelegd. Het programma bestaat uit vijf rondes van tien vragen. Elke ronde kan enkel worden gespeeld wanneer deze op televisie wordt uitgezonden en elke specifieke vraag kan enkel beantwoord worden op het moment

⁴⁰ Van Es, "Introduction," onder *Ontology*, alinea 1-4.

⁴¹ *Ibidem*.

⁴² *Idem*, alinea 5-6.

⁴³ Van Es, "Introduction," onder *Ontology*, alinea 7-8.

⁴⁴ "Weet Ik Veel," [afbeelding], *Google Play*, geproduceerd door CLT-UFA NL, geraadpleegd op 18-10-2017, beschikbaar via <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tellybug.wiv&hl=nl>.

dat dit in het programma het geval is. Is een speler te laat met drukken dan is de tijd voorbij en zijn de punten helaas gemist, net zoals in het programma zelf. Binnen de presentatie wordt de tijd die beschikbaar is om de vraag te beantwoorden elke keer genoemd waarmee er nadruk wordt gelegd op de specifieke seconden (meestal 4) die de spelers krijgen om een antwoord in te drukken. Ook wordt er regelmatig benadrukt dat te laat echt te laat is. Hoe deze eigenschappen verder worden ingezet om *liveness* te stimuleren wordt verder besproken bij de retorische analyse van het programma.

Wanneer er naar de ontologische eigenschappen van WEET IK VEEL wordt gekeken is er dus een contrast te zien tussen het achteraf gemonteerde programma zelf en de mogelijkheid tot live meespelen, enkel tijdens het moment van uitzenden. Waar vroeger het moment van opnemen en uitzenden gelijkloep, kan nu worden gesteld dat uitzending en participatie gelijklopen. De opnames zijn niet live, de applicatie is dit wel. Dit contrast kan worden gezien als *liveness*. De definitie van een *add-on application* die Holmlid en Arvola geven sluit hierop aan, aangezien zij ook benadrukken dat het gaat om het synchroon en parallel met de uitzending verschaffen van informatie. Hoewel dit idee niet per definitie aan interactiviteit gekoppeld kan worden is dit wel het geval bij de second screen application van WEET IK VEEL.

Het interactieve aspect binnen het gebruik van deze applicatie zorgt voor de ontologische eigenschap dat de applicatie live is. Met het idee van Gawlinsky, *enhanced television*, wordt dit duidelijk aan het licht gebracht. Hij beschrijft dit als de uitbreiding van een televisieprogramma waarbij tijdens de uitzending een interactieve toevoeging aan het programma aanwezig is. Zijn definitie van deze vorm van interactiviteit sluit goed aan op de casus WEET IK VEEL omdat ook hierbij een interactieve applicatie aanwezig is die als optionele uitbreiding dient ten opzichte van de uitzending. Hoewel Gawlinsky het begrip *liveness* hier niet expliciet aan koppelt komen interactiviteit en *liveness* hier wel nauw samen. De applicatie kan namelijk enkel worden gebruikt op het moment dat het programma wordt uitgezonden. De second screen application van WEET IK VEEL kan dus worden gezien als een *add-on application*, en als een vorm van *enhanced television*. Vanuit deze twee ideeën kunnen zowel *liveness* als interactiviteit aan het medium worden gekoppeld. Er kan dan zelfs worden gesteld dat de interactieve elementen van het programma stimulerend zijn voor de vorm van *liveness* die van toepassing is op WEET IK VEEL. De interactieve mogelijkheden zorgen voor *liveness*: het programma zelf kan worden teruggekeken maar de applicatie kan niet achteraf worden gebruikt.

Fenomenologie

Van Es spreekt over de fenomenologie van *liveness* als een benadering waarbij wordt uitgegaan van het idee dat *liveness* iets is waar door het publiek of door de gebruikers waarde aan wordt gegeven.⁴⁵ Ze geeft aan dat het problematisch is wanneer hierbij de ideologie van het begrip, ofwel de manier waarop het medium zelf stuurt bij het construeren van de ervaring van *liveness*, wordt vergeten. Met betrekking tot WEET IK VEEL zijn er verschillende aspecten waarbinnen dit naar voren komt. Het eerste wat opvalt is dat het programma en de second screen application aansturen op een gevoel van saamhorigheid. Dit gebeurt door de toegankelijkheid van het medium en de manier waarop het de mogelijkheid faciliteert samen met familie of met vrienden mee te spelen met de

⁴⁵ Van Es, "Introduction," onder *Phenomenology*.

televisiequiz.

Tijdens het programma wordt, net zoals in voorbeeld 4, regelmatig verwezen naar de rapportcijfers die aan het einde van het programma worden uitgedeeld. Hoewel er nadrukkelijk wordt gesteld dat de makkelijkste manier voor het krijgen van een eigen rapportcijfer het gebruiken van de applicatie is, wordt er ook gesteld dat het meespelen met pen en papier een mogelijkheid is. Hierbij vindt dus impliciet de suggestie plaats dat, om het programma op de juiste manier te beleven, het de bedoeling is dat je als thuisspeler meespeelt en dat je (het liefst) gebruik maakt van de applicatie. Om dit te benadrukken vinden tijdens het programma regelmatig verwijzingen plaats naar de spelers thuis (voorbeeld 4-7 en bijlagen). De mensen die enkel kijken en niet meespelen worden niet aangesproken. Speel je niet mee, dan hoor je dus bij de groep die enkel toeschouwer is van het programma en niet wordt betrokken bij het spel zelf. Op deze manier wordt het meespelen gepresenteerd als een event waaraan kan worden deelgenomen. Van Es koppelt dit aan de unieke ervaring deel te nemen aan het event en dit vervolgens met anderen te kunnen delen en te bespreken, enkel omdat er live is deelgenomen aan dat event:

"Television's communicative structure makes a particular world available to everyone in the same way, but that world also becomes part of the everyday life and experience of individuals. Viewers can therefore claim to have had an experience of that event and can discuss it with others who have seen it too."⁴⁶

In de volgende alinea's zal worden uitgelicht op welke manier WEET IK VEEL inspeelt op deze mogelijkheid een ervaring te delen en hoe dit *liveness* stimuleert.

Vanuit mijn eigen ervaring kan ik stellen dat het meespelen het leukst is wanneer dit met (of tegen) anderen binnen de eigen kring gebeurt: met je vader op de bank zitten en samen proberen een zo hoog mogelijke score te halen. Dit komt ook naar voren in de presentatie waarbij wordt geprobeerd een zo breed mogelijke doelgroep aan te spreken. Een voorbeeld hiervan is de volgende zin: "Als je nou een jaar of 14 bent en je weet een dikke 5 te scoren [...] dan heb je het eigenlijk gewoon hartstikke goed gedaan."⁴⁷ Van Es verwijst naar 'the network effect' om aan te geven dat bij het gebruik van online media, de aanwezigheid van meer connecties meer waarde construeert.⁴⁸ Hoewel in het geval van WEET IK VEEL geen directe connecties tussen gebruikers aanwezig zijn wordt er wel aangestuurd op het met elkaar spelen. Daarnaast wordt onder andere verwezen naar het delen van de behaalde score en het gebruik van social media (voorbeeld 1 en 5). Ook hier vindt dus de suggestie plaats dat het platform waardevoller wordt naarmate er meer mensen meespelen en deze mensen dit met anderen delen. Op welke manier dit kan worden geïnterpreteerd als *liveness* zal duidelijk worden gemaakt in de loop van deze paragraaf met het begrip *digital liveness*.

Het centrale aspect van het programma is Linda de Mol die het spel leidt en vragen stelt aan de deelnemers. Er zijn drie groepen spelers. Tegenover de presentatie zit als eerste groep de drie bekende Nederlanders. Daarachter zitten driehonderd studenten die dezelfde vragen beantwoorden. De derde laag is de groep kijkers die vanuit de woonkamer meespeelt. Tussen de

⁴⁶ Van Es, "Liveness and institutionalizations," alinea 1.

⁴⁷ Talpa media, *Weet Ik Veel*, aflevering 5.

⁴⁸ Van Es, "Constellations of liveness," onder *User Participation in the Social Media Era*, alinea 2.

drie spelende groepen vindt een constante vergelijking plaats. Hoewel de resultaten van de kijkers thuis niet in het programma worden benoemd, wordt de hele tijd gerefereerd aan de druk wel degelijk goed te presteren en worden de cijfers van de studenten getoond om te laten zien hoe deze groep presteert. Dit komt ook naar voren in de presentatie: "Als je nu thuis op dit moment een hoger cijfer hebt dan de studenten hier dan ben je echt ontzettend goed bezig!"⁴⁹ Deze manier van vergelijken stimuleert de gebruikers aan de ene kant om goed hun best te doen, maar is aan de andere kant ook een voorbeeld van 'the network effect'. Doordat er meerdere groepen aan het programma deelnemen en met elkaar worden vergeleken, wordt de gevoelsmatige waarde van het meespelen verhoogd.

De gemiddeldes van de thuisspelers worden enkel in de applicatie getoond, waarmee de thuisspelers zich ook met elkaar kunnen vergelijken. Tijdens de tussenpauze verschijnt in de applicatie een overzicht van de scores van de appspelers. Zo wordt getoond of mannen of vrouwen beter hebben gepresteerd bij het beantwoorden van de vragen en wordt getoond in welke provincie de score gemiddeld het hoogst ligt. Ook wordt de leeftijdsgroep genoemd die gemiddeld de hoogste score heeft. Daarmee kunnen de thuisspelers zich dus, naast de vergelijking met de studenten en de bekende Nederlanders, ook met elkaar vergelijken. Dit komt ook terug in voorbeeld 1 en 5 waarbij wordt verwezen naar social media. Er wordt gesuggereerd dat het vanzelfsprekend is om de behaalde score online te delen tijdens en na de uitzending. Ook hier vindt een vergelijking plaats vindt tussen de verschillende spelers: je moet goed presteren om te voorkomen dat je online voor schut staat. Hier vindt opnieuw een vergelijking plaats maar nu tussen de verschillende appspelers. Deze constructie zorgt voor de suggestie dat het meedoen en delen van je behaalde score een event is en dat hoe meer mensen hieraan mee doen, hoe waardevoller het wordt.

De thuisspelers worden op deze manieren gepositioneerd als interactieve groep die met elkaar meespelen met het programma. Dit is wat Van Es omschrijft met het gevoel ergens bij te horen en de term *digital liveness* die ze ontleent van Philip Auslander in zijn tekst 'Digital Liveness, A Historico-Philosophical Perspective': "digital liveness emerges as a specific relation between self and other, a particular way of 'being involved with something."⁵⁰ Dit is een eigenschap van *liveness* die specifiek bij nieuwe media hoort. Doordat WEET IK VEEL inspeelt op deze eigenschap komt deze vorm van *liveness* toch tijdens de uitzending van het televisieprogramma tot stand. Auslander stelt hierbij dat: "The experience of liveness results from our conscious act of grasping virtual entities as live in response to the claims they make on us."⁵¹ Het zijn dus de virtuele entiteiten, vormgegeven door de eigenschappen van het platform, die aanspraak doen op de gebruiker. Aan de hand van mogelijkheden van het programma en de second screen application wordt een digitale vorm van met elkaar live zijn geconstrueerd waarbij een 'ervaring van *liveness*' tot stand komt.

⁴⁹ Talpa media, *Weet ik Veel*, aflevering 1, seizoen 5, 14-1-2017, geraadpleegd op 11-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/31db3f9e-79f6-445c-93ee-7070bf0ca03d/>.

⁵⁰ Philip Auslander, "Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective", *PAJ: A Journal of Performance and art* 34, no. 3, (Cambridge: The MIT Press, 2012), in Karin van Es, *The Future of Live*, [online boek], (Cambridge: Polity Press, 2016), onder *ontology*, alinea 10, geraadpleegd op 12-9-2017, beschikbaar via <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/reader.action?docID=4751595&query=>.

⁵¹ Philip Auslander, "Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective", *PAJ: A Journal of Performance and art* 34, no. 3, (Cambridge: The MIT Press, 2012), 10.

Retorica

De basis van het idee van *liveness* komt voort uit de ontologische eigenschap van de eerste versie van televisie waarbij opname en uitzending vanzelfsprekend tegelijkertijd plaatsvonden. Met de opkomst van montage was deze vanzelfsprekendheid komen te vervallen en ontstond de ideologie dat het een kernkwaliteit van het medium is om live uit te kunnen zenden. Vanuit het retorisch perspectief stelt Van Es dat *liveness*, de suggestie dat een uitzending live is, langzaam een strategie werd om waarde aan een programma of het medium in het algemeen te koppelen.⁵² Met de opkomst van nieuwe media zijn er volgens Van Es auteurs die deze ideologie zien vervagen. Dit komt voort uit de eigenschappen van nieuwe media waarbij een vorm van *liveness* ontstaat die verder gaat dan het moment van uitzenden zelf maar altijd aanwezig is, bijvoorbeeld via interactie aan de hand van social media. Dat er andere vormen van *liveness* ontstaan betekent echter niet dat het concept niet meer opgaat bij de constructie van televisieprogramma's. Dit is terug te zien bij het programma WEET IK VEEL.

Een duidelijk voorbeeld waarin vanuit het programma nadruk wordt gelegd op de 'live' applicatie is voorbeeld 4 waarin niet alleen dit woord letterlijk in de mond wordt genomen, maar ook wordt benadrukt dat het meespelen met het programma aan de hand van de second screen application enkel op het moment van uitzenden kan gebeuren. Ook wordt het gebruik van pen en papier als mogelijke vorm van interactie uitgelicht waarbij in mindere mate de noodzaak naar voren komt om op dat specifieke moment te spelen. Wel komt hierbij naar voren dat er bij het kijken van het programma wordt verwacht dat je actief meedoet en daarmee met zowel je handelingen als je gedachten op dat moment aanwezig bent bij de uitzending.

Een voorbeeld dat al eerder is aangehaald is de referenties naar social media in zowel de tekst in beeld (voorbeeld 1) als de gesproken tekst (voorbeeld 5). Vanuit het retorisch perspectief kan dit worden gezien als constructie om de nadruk te leggen op de aanwezigheid van de kijkers in dat ene moment tijdens de uitzending. Hierbij wordt de eigenschap van de social media om daadwerkelijk live te kunnen zijn benut om te suggereren dat dat ook bij het programma het geval is. Voor de verwijzing naar #WIV wordt geen gebruik gemaakt van de applicatie maar wordt direct verwezen het online platform Twitter. Hierbij wordt gesuggereerd dat er een online discussie plaatsvindt waar jij als kijker aan deel kunt nemen. Voorbeeld 5 maakt wel gebruik van de applicatie door een nadruk te leggen op de prestaties die je behaalt tijdens het meespelen en de indirecte vraag deze online te plaatsen. Hier kan opnieuw worden gesteld dat het programma wordt gepositioneerd als een eenmalig event waaraan kan worden deelgenomen en waarvan de ervaring met anderen kan worden gedeeld om de waarde van het meespelen te verhogen.

In de second screen application komt *liveness* als constructie ook naar voren. Zo wordt er tijdens het spelen gebruik gemaakt van de titel: "Livespel" (zie bijlage, afbeelding 1-3). Hieruit kan worden opgemaakt dat de ideologie van het begrip live nog steeds in de samenleving aanwezig is en dat de programmamakers met het gebruiken van dit woord naar waarschijnlijkheid proberen in te spelen op de waarde die door het publiek aan het begrip gekoppeld wordt. Oorspronkelijk komt het begrip vanuit de televisiecontext en het gebruiken van dit woord als titel tijdens het spelen van

⁵² Van Es, "Introduction," onder *Rhetorics*.

de applicatie roept dus de associatie op met het televisiemedium. Hoewel de relatie tussen de applicatie en het programma voor de hand ligt, wordt met het gebruik van een televisie-gerelateerd begrip binnen de applicatie nogmaals nadruk gelegd op deze relatie. De second screen application wordt op deze manier niet als los element gepresenteerd, maar gepositioneerd als een onderdeel van de uitzending.

Van Es beschrijft het gebruik van *overlays* als een strategie om digitale media te betrekken binnen televisie. Met dit idee doelt ze in eerste instantie op het toevoegen van data, geproduceerd door de kijkers van een programma, aan de uitzending.⁵³ Ze beschrijft hierbij echter het probleem dat de originele content wordt afgedekt doordat bijvoorbeeld online tweets in beeld verschijnen. Als oplossing noemt ze het gebruik van second screens die als een vorm van *overlays* kunnen worden beschouwd. Vanuit dit perspectief kan de *second screen application* van WEET IK VEEL worden beschouwd als een *overlay* van het programma zelf en dus niet als een losstaande toevoeging aan het programma. De essentie van het gebruik van deze eigenschap is volgens Van Es dat gebruikers op deze manier toch op een interactieve manier deel kunnen nemen aan het programma zonder dat dit ten koste gaat van de originele content. Er is hierbij sprake van *liveness* omdat de *overlays* live aan het programma worden toegevoegd en meestal worden geconstrueerd door de gebruikers. Net zoals getoonde tweets enkel op het moment van uitzenden live, en daarmee beïnvloedbaar zijn, is ook de second screen application van WEET IK VEEL enkel live en toegankelijk op het moment van uitzenden.

⁵³ Van Es, "Social TV and the multiplicity of the live," onder *Overlays*, alinea 1 en 2.

Conclusie

In dit onderzoek is onderzocht op welke manier de second screen applications van de televisiequiz WEET IK VEEL wordt ingezet om een vorm van *liveness* te suggereren. *Liveness* was in eerste instantie een ontologische eigenschap van televisie vanwege de noodzakelijke eigenschap dat opname en uitzending tegelijkertijd plaatsvonden. Met de opkomst van montage zag Jane Feuer echter de noodzaak om het begrip te definiëren als een ideologie waarbij live eigenschappen van televisie werden ingezet om waarde te construeren. Deze ideologie zien we ook terug bij WEET IK VEEL waarbij niet alleen vanuit het televisieprogramma zelf, maar ook met het gebruik van een second screen application een vorm van *liveness* tot stand komt. Vanuit ontologisch perspectief kan worden geconcludeerd dat het programma zelf niet live is, maar de applicatie wel. Het gebruik van de applicatie is gebonden aan de tijdsgrenzen van de uitzending. Niet opname en uitzending, maar uitzending en interactie zijn dus live met elkaar.

Ook de fenomenologische benadering brengt eigenschappen van het programma aan het licht die aansturen op *liveness*. De positie van de thuisspeler lijkt in eerste instantie simpel. Het programma wordt uitgezonden, en de mensen die meespelen met de app doen thuis mee. Echter, tijdens het programma vinden regelmatig verwijzingen plaats naar de verschillende groepen die onderdeel zijn van het programma. De thuisspelers worden vergeleken met de bekende Nederlanders, met de studenten, maar ook met elkaar. Dit gebeurt aan de hand van de presentatie, tekst in beeld en informatie in de applicatie waardoor er een norm ontstaat en spelers thuis een beeld hebben van welke score goed of slecht is. Dit wordt benadrukt door de mogelijke prijzen die spelers kunnen winnen op het moment dat ze een voldoende (6,0) of hoger halen, of een 9 scoren en daarmee zelfs kans maken op geld. Ook deze prijzen kunnen enkel op het moment van uitzenden worden gewonnen en zijn dus onderdeel van de suggestie van *liveness*. Hierbij schrijft Van Es over de positionering van een uitzending als event waarbij de ervaring met anderen kan worden gedeeld. Hiermee speelt WEET IK VEEL in op het 'network effect' rondom social media. Hoe meer mensen deelnemen, hoe waardevoller het platform voor de gebruiker wordt.

Het programma en de second screen application kunnen worden gezien als een constructie van waaruit een ervaring wordt gestimuleerd. Vanuit dit retorische perspectief is in dit onderzoek gekeken naar bepaalde woorden en zinnen zoals de titel in de applicatie: "Livespel" en de zin: "de wekelijkse kennisquiz van RTL4 die je live kunt meespelen via onze Weet-Ik-Veel-app". Ook de kans om prijzen te winnen als je een goede score behaalt kan worden gezien als constructie om de suggestie van *liveness* te stimuleren. Tijdens het praten over deze prijzen, maar ook bij het verwijzen naar de verschillende groepen en scores worden de thuishijkers enkel aangesproken als spelers. Er wordt dus uitgegaan van het idee dat iedereen thuis op een bepaalde manier meespeelt, ofwel via de applicatie, ofwel via pen en papier. Op deze manier worden mensen die niet meespelen niet direct bij het programma betrokken.

Om tot een antwoord te komen van de gestelde hoofdvraag zal kort worden gekeken op welke manier dit onderzoek aansluit bij de verschillende perspectieven met betrekking tot *liveness*, zoals deze zijn uitgelicht in het theoretisch kader en de wetenschappelijke discussie. Hoewel de second screen application van WEET IK VEEL kan worden gezien als een *add-on application* waarbij informatie parallel met de uitzending toegankelijk wordt gemaakt, gaat de samenwerking tussen het programma en de applicatie bij WEET IK VEEL verder dan enkel het verschaffen van informatie.

Er is dus ook sprake van *enhanced television* waarbij de second screen application een interactieve uitbreiding vormt, gelijktijdig met de uitzending om de kijkers op een andere manier dan het gezamenlijk kijken met elkaar te kunnen verbinden. Deze verbintenis is waar Couldry op doelt met zijn begrip *group liveness*, wat hij beschrijft als het online samenzijn van bijvoorbeeld een groep vrienden via social media. Deze vorm van *liveness* heeft overeenkomsten met de second screen application van WEET IK VEEL. Bij deze applicatie is namelijk ook een groep met elkaar online, met een gemeenschappelijk doel waarbij een bepaalde vorm van interactie plaatsvindt. Hoewel deze interactie tussen de verschillende gebruikers van de applicatie minimaal is, kan hieruit wel worden geconcludeerd dat WEET IK VEEL gebruik maakt van eigenschappen van *liveness* die specifiek zijn voor nieuwe media, waarmee de applicatie expliciet bij het televisieprogramma betrokken wordt. Er wordt dus gebruik gemaakt van zowel televisie-specifieke eigenschappen van *liveness* als de eigenschappen van nieuwe media om een interactieve vorm van *liveness* te suggereren.

In de analyse is aangegeven dat het begrip *digital liveness*, zoals gedefinieerd door Auslander, laat zien dat nieuwe media de mogelijkheid bieden tot een digitale samenkomst van mensen. Hierbij zorgt de mogelijkheid tot interactie voor een vorm van met elkaar live zijn, die niet tot stand komt wanneer er enkel sprake is van een broadcast medium. Echter, Van Es stelt ook dat dit begrip een te grote nadruk legt op de rol van de technologie. Zij vindt dat het belangrijk is om te blijven letten op de relatie tussen de gebruiker en de technologie: "The term not only overemphasizes the role of technology in constructing liveness, but also suggests that digital technologies necessarily share a single definition of 'live'."⁵⁴ Ook komt hierin naar voren dat verschillende media of technologieën een andere vorm van *liveness* teweegbrengen. Daarom is het van belang om specifieke situaties te blijven analyseren om te kijken hoe elke individuele casus op zijn eigen manier een vorm van *liveness* construeert.

De conclusie van Levine dat televisie nooit zo live kan zijn als nieuwe media dat kunnen gaat in bepaalde zin ook op voor deze casus, aangezien het vooral de applicatie is die live is en niet het programma zelf. Echter, bij het begrip *liveness* gaat het niet om de vraag of iets daadwerkelijk live is, maar om de manier waarop er wordt gesuggereerd dat het kijken, of in dit geval het meedoen, enkel op dat ene moment kan gebeuren. Bij deze casus kan worden geconcludeerd dat *liveness* nog steeds een relevant begrip is met betrekking tot televisie en dat dit medium een beroep kan doen op eigenschappen van nieuwe media om juist zelf live over te komen. Met de samenwerking tussen televisie en nieuwe media kan dus een meer interactieve vorm van *liveness* ontstaan waarbij zowel televisie-gerelateerde, als nieuwe media-gerelateerde eigenschappen van *liveness* worden ingezet.

Dit onderzoek heeft gebruik gemaakt van de benadering van Van Es die stelt dat er bij het kijken naar *liveness* rekening moet worden gehouden met de drie verschillende perspectieven. Binnen dit onderzoek is echter geen publieksonderzoek gehouden. Toch is er bij de analyse wel rekening gehouden met deze groep en is de conclusie dus niet enkel gebaseerd op een van de drie perspectieven, wat door Van Es als problematisch zou worden gedefinieerd. Een kritische reflectie op het eigen onderzoek is echter ook belangrijk. Er moet dan ook worden gezegd dat de analyse idealiter had plaatsgevonden tijdens de uitzendingen van het programma om een compleet beeld te krijgen van de samenwerking tussen de second screen application en het programma. Echter, in

⁵⁴ Van Es, "Introduction," onder *Phenomenology*, alinea 4.

combinatie met de ervaring van het meespelen van afgelopen voorjaar, geeft het beschikbare materiaal van zowel de second screen application als het programma een duidelijk beeld van hoe er wordt aangestuurd op *liveness*.

De casus is een specifiek seizoen van het programma en zegt dan ook enkel iets over deze specifieke situatie. Toch kan dit onderzoek wel als voorbeeld worden beschouwd van hoe nieuwe media en televisie kunnen samenwerken en wat dit vervolgens met het begrip *liveness* doet. Aan de hand van een andere casus zouden weer andere eigenschappen van televisie en nieuwe media met elkaar kunnen worden vergeleken om een completer beeld te krijgen van de werking van *liveness*. Dit onderzoek biedt dan ook de mogelijkheid tot vervolgonderzoek om nog verder in te gaan op deze relatie en te kijken hoe met andere voorbeelden tot dezelfde, of juist een andere conclusie kan worden gekomen. Interessant zou zijn om de reflectie van de kijkers mee te nemen in het onderzoek, waar dit bij dit onderzoek achterwegen is gelaten.

Bibliografie

- Andrejevic, Mark. "Watching television without pity: The productivity of online fans." *Television & New Media* 9, no. 1. 24-46. London: SAGE Publications, 2008.
- Auslander, Philip. "Digital Liveness: A Historico-Philosophical Perspective." *PAJ: A Journal of Performance and art* 34, no. 3. 3-11. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- Doyle, Gillian. "From Television to Multi-Platform Less from More or More for Less?." *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 16, no. 4. 431-449. London: SAGE Publications, 2010.
- Es, Karin van. "Introduction." *The Future of live*. [Online boek.] Cambridge: Polity Press, 2016. Geraadpleegd op 17-10-2017. Beschikbaar via <https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=4751595>.
- Feuer, Jane. "The concept of live television: Ontology as ideology." *Regarding television*. 12-22. Lanham: University publications of America, 1983.
- Fleury, Alexandre, Jakob Schou Pedersen, Mai Baunstrup, en Lars Bo Larsen. "Interactive TV: Interaction and control in second-screen TV consumption." In *10th European Interactive TV Conference*. 104-107. Berlijn: Fraunhofer Institute for Open Communication Systems, 2012.
- Gawlinski, Mark. "What is interactive television." *Interactive television production*. 1-32. Abingdon: Taylor & Francis, 2003.
- Giglietto, Fabio en Donatella Selva. "Second screen and participation: A content analysis on a full season dataset of tweets." *Journal of Communication* 64, no. 2. 260-277. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2014.
- Holmlid, Stefan, Mattias Arvola, en Fredrik Ampler. "Genres and design considerations of iTV cases." *Proceedings of NordiCHI 2000: Design vs. Design*. 23-25. Abingdon: Taylor and Francis, 2000.
- Levine, Elana. "Distinguishing television: the changing meanings of television liveness." *Media, Culture & Society* 30, no. 3. 393-409. Londen: SAGE Journals, 2008.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant en Kieran Kelly. "New media and new technologies." in *New Media, A Critical Introduction*. Tweede Editie. New York: Routledge, 2009.
- Roscoe, Jane. "Multi-platform event television: Reconceptualising our relationship with television." *The Communication Review* 7, no. 4. 363-369. Londen: Routledge, 2004.
- Sperring, Susanne, and Tommy Strandvall. "Viewers' experiences of a TV quiz show with integrated interactivity." *Intl. Journal of Human-Computer Interaction* 24, no. 2. 214-235. Abingdon: Taylor & Francis Group, 2008.
- Tseklevs, Emmanuel, Roger Whitham, Koko Kondo, en Annette Hill. "Investigating media use and the television user experience in the home." *Entertainment computing* 2, no. 3. 151-161. Amsterdam: Elsevier, 2011.
- Ytreberg, Espen. "Extended liveness and eventfulness in multi-platform reality formats." *New Media & Society* 11, no. 4. 467-485. Londen: SAGE Publications, 2009.

Audio-visueel materiaal

Talpa Media. "Weet Ik Veel". *RTLXL*. Seizoen 5. Voorjaar 2017. [Televisieprogramma.] Geraadpleegd op 11-10-2017. Beschikbaar via <https://www.rtl.nl/gemist/weet-ik-veel/afleveringen/>.⁵⁵

CLT-UFA NL. "Weet Ik Veel". *Google Play*. [Androidapplicatie.] 20-1-2017. Geraadpleegd op 18-10-2017. Beschikbaar via <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tellybug.wiv&hl=nl>.

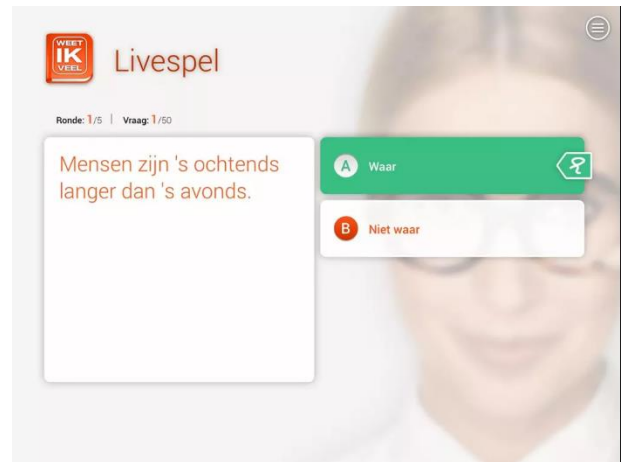
⁵⁵ De afleveringen die worden getoond op deze website zijn gelijk aan de getoonde afleveringen op televisie.

Bijlagen⁵⁶

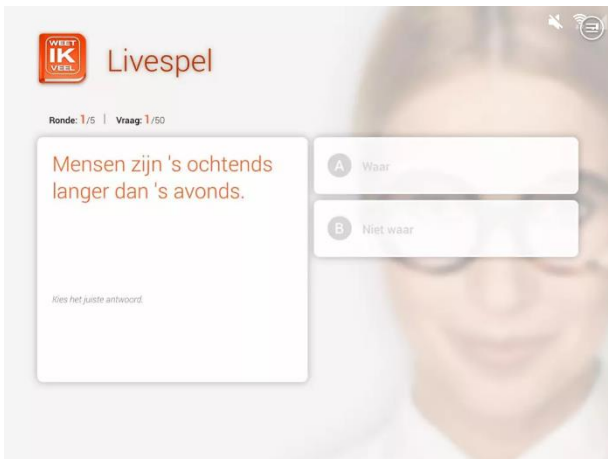
Visueel materiaal



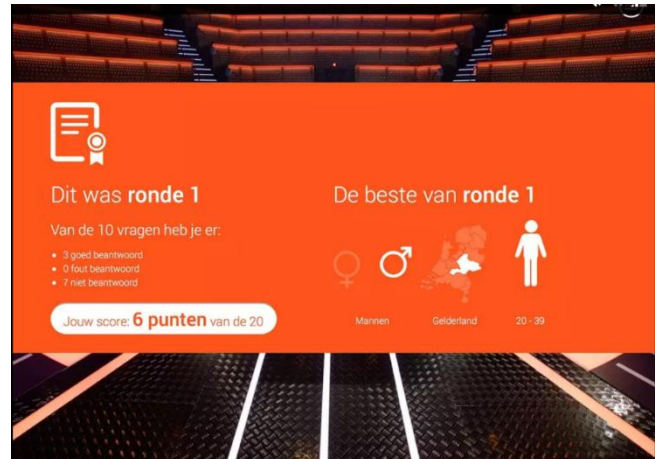
Afbeelding 1



Afbeelding 1



Afbeelding 3



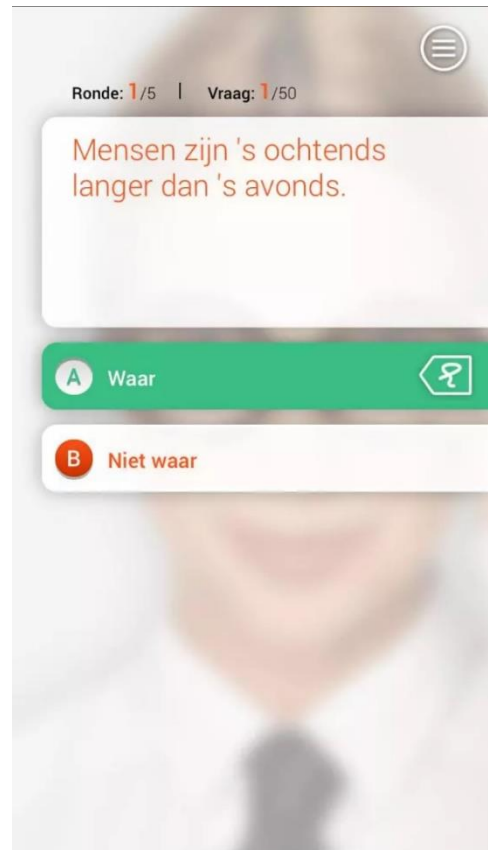
Afbeelding 4



⁵⁶ Bronnen: CLT-UFA NL, "Weet Ik Veel", *Google Play*, [afbeeldingen,] geraadpleegd op 18-10-2017, beschikbaar via <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tellybug.wiv&hl=nl>. Talpa media, "Weet Ik Veel", *RTLXL*, seizoen 5, voorjaar 2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 11-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.



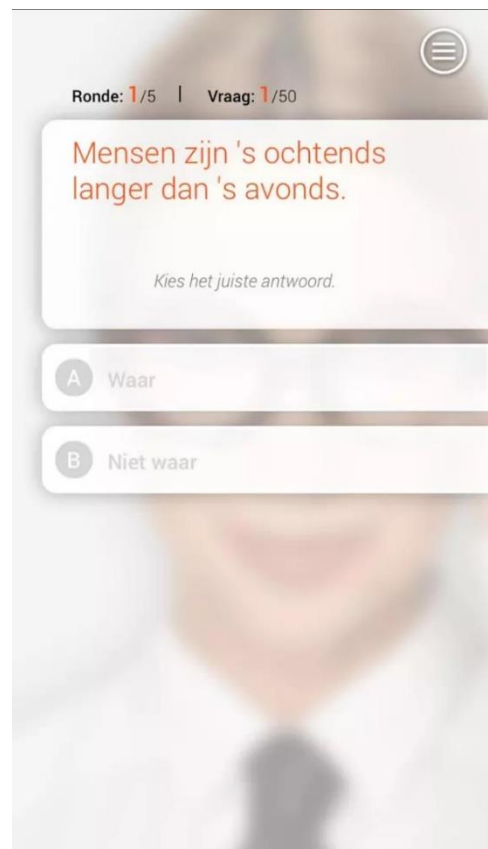
Afbeelding 6



Afbeelding 7



Afbeelding 8



Afbeelding 9



Afbeelding 10



Afbeelding 11

Tekst

Geschreven tekst in beeld

(Deze tekst is voor elke aflevering gelijk en wordt gedurende de aflevering in de hier getoonde volgorde weergegeven)

- Twitter mee via #WIV
- Download de app en speel mee!
- Rtl.nl/weetikveel
- Twitter mee via #WIV
- Winnende appspeler

Gesproken tekst waarbij de spelers thuis direct worden aangesproken

Aflevering 1⁵⁷

Als je thuis meespeelt via de gratis app dan krijg je aan het eind van de show direct een rapportcijfer. Iedereen met een voldoende is in de race voor hele fijne prijzen. Met minimaal een 9 kan je zelfs hetzelfde bedrag winnen als de beste student hier in de studio en dat kan in de duizenden euro's lopen.

We moeten aan de slag. Voor alle thuisspelers, dit is de laatste kans om onze app nog even snel op te starten. Maar helemaal 'old-school' met pen en papier of wat mij betreft met een steen en een bijtel mag ook maar dan moet je wel eerlijk zelf je score bijhouden. Met de app kun je niet sjoemelen.

Dat was het eerste rondje, ik hoop dat jullie ook lekker bezig zijn. Stel nou dat je tot nu toe 20 punten hebt gescoord dan ben je heel erg goed bezig en dan ben je zeker in de race voor een van onze prijzen.

Blijf scherp, we zijn nog niet eens op de helft. Jullie thuis trouwens ook, want met een zes of hoger kun je een hele fijne prijs winnen, een laptop, met een printer, en met minimaal een 9 zou er ook nog eens riant geldbedrag aan over kunnen houden. We gaan naar de derde ronde met z'n allen, de volgende tien vragen, wederom 20 punten, succes!

Als je nu thuis op dit moment een hoger cijfer hebt dan de studenten hier dan ben je echt ontzettend goed bezig!

Straks dan spelen wij de laatste twintig vragen. Je kan van een onvoldoende dus nog prima een voldoende maken en met een 6 of hoger maak je al kans op een van onze prijzen dus bereid je voor op de eindsprint. We zijn zo bij je terug.

De laatste ronde, de laatste 20 punten die je aan je score kunt toevoegen. Na deze 10 vragen krijgen de app-spelers ook meteen hun rapportcijfer te zien en dat is natuurlijk leuk om te delen via alle social-media. Bovendien heb je dan een waterdicht alibi en kun je op je erewoord volhouden dat je niet aan de bar hing op je zaterdagavond. Zet hem op allemaal, de allerlaatste ronde.

Het zit erop jongens. Dat was hem. De 50 vragen zijn gespeeld en als het goed is hebben de appspelers thuis hun rapportcijfer al binnen. Ik hoop dat je niet de rest van het weekend met een rothumeur rond hoeft te lopen omdat je een 3 gescoord hebt. Heb je nou een zes of hoger, registreer je dan nu meteen even want dan ben je dus in de running voor een van die 15 laptops met printer.

⁵⁷ Talpa media, *Weet Ik Veel*, "RTLXL," aflevering 1, seizoen 5, 14-1-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 14-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

En stel nou dat je minimaal een 9 hebt gescoord, dan heb je het heel goed gedaan, dan kan je er vanavond zelfs een paar duizend euro aan over houden. We maken de winnaar straks live in de uitzending bekend, maar laten we eerst eens even kijken met welke bekende Nederlander we de finale gaan spelen.

We weten nu wat Vincent [beste student] eraan over heeft gehouden en dus weten wij ook hoeveel de winnende appspeler vanavond heeft verdiend. Dat rapportcijfer van een 9 of hoger wordt eveneens beloond met 5250 euro. Van harte gefeliciteerd, jouw naam staat nu onderaan in beeld. Knap gespeeld en heel veel plezier met dat bedrag. Er zijn natuurlijk nog wel meer appspelers die een zes of hoger hebben gescoord en de winnaars van die 15 laptops met printer staan na afloop van dit programma op onze website: rtl.nl/weetikveel. Jullie ook allemaal gefeliciteerd. We zijn er doorheen voor vanavond. En als je nou echt onwijs zit te balen van die dikke onvoldoende, troost je met de gedachte dat je nog 7 weken de kans krijgt om je revanche te nemen. Download de app! En ik wens jullie alvast een goed weekend!

Aflevering 2⁵⁸

Goedenavond allemaal. Goedenavond allemaal thuis. En heel, heel hartelijk welkom bij WEET IK VEEL. De kennisquiz waarbij je thuis vanuit je hangmat of je zitzak of als je die niet hebt gewoon vanaf de bank kunt testen hoe het is gesteld met je algemene kennis en dat doe je natuurlijk het beste met je tablet of telefoon of zoals we dat vroeger deden gewoon analoog met pen en papier maar als je meestelt via onze WEET IK VEEL gratis app dan krijg je aan het eind van de show direct je officiële rapportcijfer en met een zes of hoger ben je dan al meteen in de race voor een stel hele fraaie prijzen!

Stel nou dat je het voor elkaar krijgt om deze test af te sluiten met minimaal een 9 als cijfer dan maak je kans om precies hetzelfde bedrag te winnen als de beste student van vanavond en dat kan echt tot in de duizenden euro's lopen dus die je stinkende best thuis!

We gaan met z'n allen naar de eerste ronde en dat betekent dat alle thuisspelers hun kladblok er bij moeten pakken of als je via de app meespeelt start hem nu meteen op. De quiz bestaat uit vijf rondes van tien vragen en ieder goed antwoord is altijd twee punten waard dus er zijn in totaal 100 punten te verdienen. Na afloop deel je je score even door tien en dan is 82 punten dus een 8.2 geworden. Ben je nou pas tien en je heb 50 punten gescoord dan is dat echt hartstikke goed maar om mee te spelen voor een van onze prijzen moet je minimaal een 6.0 halen.

Dit waren de eerste tien vragen en ook de eerste 20 punten die je had kunnen verdienen. Laten we hopen dat de thuisspelers het een beetje goed doen allemaal.

We zijn er nog niet, we zijn nog niet eens halverwege en dat betekent dat als je nu nog op nul staat dat het toch nog steeds mogelijk is om er een zesje uit te slepen en dan doe je mee voor een hele mooie prijs en als het tot nu heel erg lekker loopt met minimaal een 9 als eindscore zou je er ook nog harde cash aan over kunnen houden.

We hebben nog twee rondjes van tien vragen te gaan. De laatste 40 punten die te verdienen zijn en dan gaan we hier met z'n allen de rapportcijfers uitdelen maar wie gaan we dan in die finale zien

⁵⁸ Talpa media, *Weet ik Veel*, "RTLXL," aflevering 2, seizoen 5, 21-1-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 15-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

spelen om hopelijk heel veel geld? Blijft erbij en probeer straks je eigen score nog een extra boost te geven zodat je niet voor joker staat op social media, tot zo meteen.

We gaan alweer naar de laatste ronde. Het laatste setje van tien vragen dat je nog 20 punten kan opleveren en iedereen die thuis mee zit te quizen via de WEET IK VEEL app krijgt na de tien vragen meteen officieel te zien hoe goed of slecht het gesteld is met de algemene kennis. Nog even allemaal de tanden op elkaar, zet hem op, daar gaan we.

We zijn over de eindstreep gekomen, alle appspelers krijgen nu als het goed hun persoonlijke rapportcijfers binnen. Ik hoop natuurlijk dat je het niet slechter hebt gedaan dan je dacht toen je hieraan begon. Voor iedereen die nu minimaal een 6.0 heeft gescoord, je moet je score door 10 delen, is het van belang dat je je even registreert want vanaf dat moment doe je namelijk mee voor een van onze prijzen en met een 9 of hoger zou je er vanavond zelfs een paar duizend euro aan over kunnen houden. Die app speler maken we dadelijk live in de uitzending bekend maar eerst natuurlijk de vraag met wie gaan we naar de finale?

4000 euro, dat is dus het aandeel dat Sven overhoudt aan deze finale en dat lekkere bedrag gaat ook naar de winnende app speler van vanavond. Jouw naam staat nu onderin in beeld, gefeliciteerd en heel veel plezier met het geld. Het is een hele mooie beloning voor die negen of misschien nog wel hoger die jij gescoord hebt. Alle appspelers met minimaal een zes worden uiteraard niet vergeten. De winnaars van al die laptops en printers staan na afloop van dit programma op onze website rtl.nl/weetikveel.

Aflevering 3⁵⁹

Als je meespeelt thuis via onze gratis app dan weet je na 50 vragen precies hoe het gesteld is met je algemene kennis je kunt hier allerlei soorten vragen verwachten [...] en als het je lukt om een voldoende te scoren (en dat is bij ons een 6 of hoger) dan ben je in de race voor een van onze prachtprijzen. 15 van die prijzen hebben we. Mocht je nou van het type zijn dat helemaal niets heeft met een magere 6je en ga je voor minimaal een 9, dan maak je kans om vanavond hetzelfde bedrag te winnen als de beste student in de studio.

We gaan de eerste ronde spelen en dat betekent voor als thuisspelers dat dit de laatste kans is om de WEET IK VEEL app snel op te starten. We spelen vijf rondes van 10 vragen en ieder goed antwoord is 2 punten waard en aan het eind van de show deel je je score door tien. Heb je dan 74 punten dan is dat een 7.4. De 300 Hbo en universitaire studenten die zitten hier in onze collegezaal klaar om te laten zien wat zij allemaal in huis hebben dus maak je borst maar nat thuis, we gaan de eerste ronde spelen, doe je best allemaal.

Goed dat was de eerste rondje, die hebben we achter de rug maar de lijdensweg nog lang niet. Er komen nog van deze rondes aan en de eerste tien vragen had je dus in principe 20 punten kunnen hebben.

Nog 30 vragen dus er zijn nog kansen zat om je topscore naar een onvoldoende te zien afglijden of je hele dikke onvoldoende alsnog om te zetten in een 6 of hoger. Met minimaal een 9 zijn de appspelers thuis in de race voor keiharde euro's dus blijf gewoon je best doen. We gaan met z'n allen, thuis en hier, naar de derde ronde.

⁵⁹ Talpa media, *Weet Ik Veel*, "RTLXL," aflevering 3, seizoen 5, 28-1-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 19-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

Straks de laatste twee rondes, nog 40 punten te verdienen en dan hebben de appspelers hun rapportcijfer binnen bovendien maken we dan hier de balans op, wie speelt de finale en welke student heeft het allerbeste gepresteerd uiteindelijk. We zien het allemaal zo, na de break tot zo!

Welkom terug allemaal bij de kenniskwelling die WEET IK VEEL heet, ik hoop niet dat je dat de laatste drie kwartier heel vaak gezegd hebt 'WEET IK VEEL' de appspelers thuis die krijgen na de laatste 20 vragen allemaal hun persoonlijke rapportcijfers binnen en hier in de studio hebben we dan straks een winnaar die de finale speelt om het grote geld en dat doet hij of zij met de beste student die 25% van geld in zijn eigen zak mag steken. Dus doe je best allemaal hier, maar thuis ook want het gaat om mooie prijzen en we gaan naar de vierde ronde.

De gemiddelde score van de studenten ligt op dit moment op 52 punten en Jorick, je staat nog steeds bovenaan jongen! We hebben nog maar 10 vragen te gaan voordat we de eindbalans opmaken. Nog 10 vragen om een 6 te scoren en kans te maken op een van die 15 laptops met printer of als je een 9 of hoger scoort exact hetzelfde bedrag dat de winnende student in zijn zak mag steken. Doe je best allemaal, concentreer je nog even, de laatste ronde, daar gaan we, vraag nummer 41.

Dat was hem. De allerlaatste vraag. Thuis kan de broekriem eindelijk los. Je kunt uitademen, je kunt wat te drinken nemen, alle appspelers die krijgen nu thuis als het goed is hun persoonlijk rapportcijfers te zien en laten we hopen dat het geen reden is om echt naar de drank te grijpen tenzij je het wil vieren natuurlijk. Als je een 6 hebt of hoger dan moet je je nu wel even registreren want dan doe je namelijk officieel mee voor een van onze 15 prijzen en met een 9 of meer dan is de stress nog niet voorbij want dan zou je er vanavond een paar duizend euro aan over kunnen houden. En wie die gelukkige appspeler wordt dat maken we straks live bekend.

Je kijkt naar WEET IK VEEL waar wij de rapportcijfers al hebben uitgedeeld, zowel thuis als hier.

Er is nu ook een hele gelukkige appspeler die minimaal een 9 gehaald heeft wiens presentatie ook wordt beloond met 2750 euro, gefeliciteerd, je naam staat nu onderin in beeld, ik hoop dat je er wat leuks mee gaat doen. En de appspelers met een 6 of hoger die vergeten we uiteraard ook niet er zijn 15 thuiswinnaars getrokken die elk een laptop met een printer hebben gewonnen met die keurige voldoende. Jullie namen staan na afloop van het programma op onze site rtl.nl/weetikveel.

Aflevering 4⁶⁰

Goedenavond allemaal, goedenavond allemaal thuis en heel hartelijk welkom bij WEET IK VEEL. Hier in de gezellige collegezaal van RTL4 geven wij de algemene kennis gratis een soort APK-tje en aan het eind van het programma krijg je thuis op de bank meteen te weten of je door die keuring heen bent gekomen, dat wil zeggen via onze speciale WEET IK VEEL app. Met pen en papier kun je natuurlijk ook meedoen maar als je meespeelt je tablet of smartphone dan krijg je direct na afloop je officiële rapportcijfer en dan kun je ook nooit valsspelen en dan kun je hele mooie prijzen winnen. Als je vanavond minimaal een 6,0 haalt dan ben je meteen in de race voor een van onze laptops met printer.

De appspelers die deze avond af weten te sluiten met een 9 of hoger die gaan allemaal in de hogehoed voor hetzelfde bedrag dat de beste student van vanavond wint en dat kan heel hard oplopen tot zelfs een paar duizend euro. Dus ga voor die 9 zou ik zeggen. Hier in de studio zitten weer 300 Hbo en universitaire studenten uit alle richtingen. Zij lossen in de toekomst onze milieuproblemen op, zorgen er straks voor dat de EU weer functioneert en vinden zelfrijdende

⁶⁰ Talpa media, *Weet Ik Veel*, aflevering 4, seizoen 5, 4-2-2017, [televisieprogramma,] bekeken op 19-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e45ee7d3-14e3-313b-b618-7a15d151ff04/>.

kinderwagens en dat soort dingen uit. De student met de allerhoogste score staat in de finale een van de bekende Nederlanders bij maar wie van de drie gaat dat worden, dat weten we nog niet.

We gaan beginnen. De thuisspelers die zitten hopelijk nu allemaal klaar met hun app netjes opgestart voor vijf rondjes van tien vragen. Ieder goed antwoord levert altijd twee punten op. Er zijn dus in totaal 100 punten te scoren en dan heb je een tien, maar dat is voor heel weinig mensen weggelegd. Doe gewoon je uiterste best, het moet ook leuk zijn. Heel veel succes allemaal, ook jullie hier, en iedereen thuis, daar gaan we.

Jullie hebben twintig seconden dus doe rustig aan, thuis ook!

Mocht je tot nu toe nog geen enkele fout hebben gemaakt thuis, wacht nog even met de champagne openmaken en andersom ook, heb je tot nu nog niet een punt gescoord frisbee je tablet dan niet meteen door de achtertuin, er zijn namelijk nog 80 punten te verdienen en we gaan gewoon vrolijk door met de 2^e ronde, wederom twee punten per correct antwoord.

Het zit er alweer op. We gaan kijken naar de stand na de eerste 20 vragen. Je in principe 40 punten kunnen hebben maar dat is waarschijnlijk bijna niemand gelukt, behalve bijna Cécile Narinx, de stand ziet er als volgt uit:

Als je thuis mee zit te spelen gezellig met de app en je scoort een 9 of hoger, dan kun je daar niet alleen op social media iedereen de ogen mee uit steken, maar ook nog een aanzienlijk geldbedrag mee winnen. En hoe hoog dat is, dat hangt van de beste vip en de beste student af, want zij bepalen dat straks in de finale.

Het zit erop deze ronde, we gaan kijken naar de stand na 30 vragen waarin je in het aller allerbeste geval 60 punten had kunnen scoren.

Er zijn nog 40 punten te verdienen met de laatste twee rondjes vragen en dan weet je of je dik tevreden mag zijn met je algemene kennis of dat je deze avond een soort van vette black-out hebt gehad en zo meteen dan weten we ook welke vip-speler er in de finale aan de bak moet voor hopelijk een heel hoog bedrag dus blij erbij, we zijn zo terug.

Je kijkt naar WEET IK VEEL waar 300 studenten verwickeld zijn in een onderlinge kennisstrijd om straks in de finale een van onze drie vip-gasten te mogen bijstaan. Aan die rol kun je echt een heel leuk bedrag overhouden, genoeg om bijvoorbeeld je stroom weer te laten aansluiten zodat je je diepvriespizza daar weer lekker in de magnetron kun gooien dus doe je best daar in die collegebanken, we gaan het vierde blok van tien vragen spelen, wederom 2 punten per correct antwoord, daar komt ie.

We gaan door naar vraag 45, we zijn er bijna! Thuis ook, je kunt bijna ademhalen.

En daarmee zit de test van deze week erop. We hebben vijftig vragen gespeeld en je had dus in principe 100 punten kunnen hebben en iedereen die thuis serieus meegespeeld heeft met de app die ziet als het goed is nu z'n rapportcijfer, gefeliciteerd als je er min of meer heelhuids doorheen bent gekomen en volgende keer beter als het vanavond niet zo meezat. Laten we even kijken naar de eindstand bij onze bekende Nederlanders.

Het bedrag waar Thijs mee naar huis gaat dat gaat nu ook naar een van de appspelers die minimaal een 9 gescoord heeft en de naam van die gelukkige winnaar staat nu onderin in beeld, gefeliciteerd en ik hoop dat je enorm blij bent met dat enorme bedrag. Uit alle appspelers met minimaal een 6,0 hebben we ook vijftien winnaar getrokken en die voldoende heeft jullie allemaal een laptop met

printer opgeleverd, ook gefeliciteerd, jullie namen staan na afloop van het programma op onze website rtl.nl/weetikveel

Aflevering 5⁶¹

Goedenavond allemaal, ga lekker zitten en heel hartelijk welkom weer bij WEET IK VEEL, de wekelijkse kennisquiz van RTL4 die je live kunt meespelen via onze WEET IK VEEL app maar als je nog uit het vroege 20^e -eeuwse analoge tijdperk stamt dan kun je meedoen door een blocnote te pakken en de score gewoon handmatig bij te houden als je maar al je parate kennis in de strijd gooit. Groot voordeel van meedoen met de app is dat je aan het eind van de rit een officieel rapportcijfer ontvangt en als dat hoger uitvalt dan een 6,0 dan maak je kans op geweldige prijzen.

Naast die laptops met printer is er straks ook een gelukkige appspeler die meedoen met keiharde munten maar daar moet je een 9 of hoger voor scoren.

We spelen vanavond weer 5 rondjes van tien vragen, ieder goed antwoord is 2 punten waard en na 50 vragen zou je dan dus 100 punten kunnen hebben. Let dan vooral op het woordje 'zou' want de ervaring leert dat dat helemaal niet zo eenvoudig is. Na die 5 rondjes gaat de beste vipspeler naar de finale en krijgt daar de hulp van de allerbeste student en daar gaat het om geld, om heel veel geld hopelijk, want het bestemd voor iemand die dat echt heel hard nodig heeft. We gaan beginnen, het eerste blok van tien vragen, doe allemaal ontzettend je best!

Als je nu thuis nog steeds 0 punten hebt dan ga je, hoe zeg je dat netjes, best ruk, maar je kunt in theorie nog steeds een 6 halen want we hebben nog 3 rondjes te gaan dus niks aan de hand. Als je score lekker loopt dan ben je in de race voor een hele mooie prijs of zelfs een lekker geldbedrag dus blijf je best doen, we gaan met z'n allen naar de 3^e ronde.

Je mag weer even uitademen want we gaan kijken naar de stand na 30 vragen. Je had tot nu toe 60 punten kunnen hebben, maar laten we daar maar niet vanuit gaan. Jullie zitten nog steeds heel dicht bij elkaar in de buurt, nog steeds 3^e Paulien met 34 punten. Nu gevolgd door Toprak met 36 punten en nu staan hij aan de leiding, Matteo met 38 punten.

(Gemiddelde score studenten: 35, Meisjes, 34, jongens 36)

En heel grappig want de studenten blijven ook een beetje bij jullie in de buurt met 35 punten. En degene die het nog steeds beste zit te doen, en ik ga nu even met hem praten, is Jeroen Korfer op stoel 172. Ja, je hebt al bijna een voldoende Jeroen, je hebt nu al een 5,2. Gesprekje

Wij gaan er heel even tussenuit maar blijf erbij want als je te laat bent dan mis je misschien een vraag en dat kost punten tot heel graag tot zo meteen.

(Twitter mee via #WIV)

Je bent weer terug bij de kennisquiz van WEET IK VEEL. Elke zaterdag kun je thuis met ons meespelen en dan krijg je een behoorlijk goed beeld van je eigen algemene ontwikkeling. Dat gebeurt hier in onze collegezaal ook. 3 vpgasten spelen om de finaleplaats en 300 studenten knokken voor de hoogste score want de beste student speelt straks samen met de beste BN'er om een flinke studieschuldaflossing. We gaan naar het vierde blok van tien vragen, wederom 2 punten per correct antwoord, daar gaat ie weer.

⁶¹ Talpa media, *Weet ik Veel*, "RTLXL," aflevering 5, seizoen 5, 11-2-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 21-10-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

Er zijn nog 10 vragen te spelen, maximaal 20 punten waarmee je je gezicht nog redelijk kunt redden. Voordat wij de definitieve rapportcijfers gaan uitdelen, en dat geldt ook voor de appspelers, jullie kunnen nu nog die scores opkrikken dus hou nog even vol. Concentreer je voor die allerlaatste ronde.

Het zit erop, als je thuis meespeelde met de app dan heb je als het goed is nu je rapportcijfer gekregen en als je een 6,0 of hoger hebt gescoord dan is het wel van belang dat je nu meteen even registreert, dan weten je te vinden, want dan ben je in de race voor een van onze 15 laptops met printer. Met minimaal een 9 maak je zelfs kans op hetzelfde bedrag als de beste student hier in de studio want hij of zij staat in de finale met de beste BN'er maar wie is die winnende vip-speler geworden, ik heb een vermoeden. De derde plek is voor Paulien met 56 punten, een 5,6 en Toprak heeft precies een voldoende gehaald: een 6.0. En de winnaar van vanavond met een hele mooie 7.0: Matteo, 70 punten voor jou. Gefeliciteerd. En ik ga afscheid nemen van Toprak en Paulien. Heel cool dat jullie mee wilden en doen en leuk dat jullie er waren. En na de break horen wij voor wie Matteo hopelijk een hele bak geld bij elkaar gaat proberen te spelen. Dus blijf erbij, want we zijn zo bij je terug.

Tweeduizend 2250 euro dat is het bedrag dat Jeroen mee naar huis neemt en dat bedrag gaat dus ook naar de winnende appspeler met een 9 of hoger. Je naam staat nu in beeld. Gefeliciteerd en veel plezier met het geld. We hebben nog 15 winnen thuisspelers die allemaal minimaal een 6 hebben gescoord en zij worden beloond met een laptop en printer. Jullie namen staan na afloop van het programma op RTL.nl/weetikveel. Nou dit was hem voor nu, volgende week zijn we er weer en krijg jij een nieuwe kans om je thuiscore te verbeteren. Ik wens iedereen een fijn weekend en blijf kijken want Matteo gaat dat geld nog even wegbrengen. We zien elkaar zaterdag weer! Dag allemaal!

Aflevering 6⁶²

Goedenavond allemaal. Goedenavond allemaal thuis. En heel hartelijk welkom bij WEET IK VEEL. Elke zaterdagavond kun je hier, bij RTL vier geheel kosteloos ons kenniscollege volgen en daar hoef je niet eens de deur voor uit. Op je tablet of je smartphone krijg je aan het einde van de show automatisch je rapportcijfer als je alle vijftig vragen meespeelt met de gratis WEET IK VEEL app. Bovendien maken wij het halen van een voldoende ook nog eens aantrekkelijk. Met minimaal een 6,0 ben je in de race voor eens onze buitengewoon fijne prijzen.

Met een zes of hoger kan een van deze laptops met printer van jou zijn en met minimaal een 9 maak je zelfs kans op een paar duizend euro. De winnende appspeler ontvangt namelijk precies hetzelfde bedrag als de beste student van vanavond. We hebben er maar liefst 300 zitten, allemaal HBO en universitaire boekenwurmen. In de toekomst bedenken zij waarschijnlijk de luier die zichzelf verschoont en ik hoop dat iemand van hen zich nog een keer wil buigen over taart waar je slank van wordt. Het zou allemaal kunnen. Degene die vanavond de hoogste score neerzet speelt de finale met de beste bekende Nederlander maar welke van de drie gaat dat worden?

We gaan beginnen. Ik hoop dat je thuis de app al opgestart hebt. We spelen vijf rondjes van tien vragen, honderd punten zijn er in totaal te verdienen en elke goed beantwoorde vraag is dus twee punten waard. We beginnen met de eerste ronde, logischerwijs, de eerste tien vragen, doe je best, concentreer je, here we go!

Dit was de eerste ronde. Je had in principe nu twintig punten kunnen hebben en als dat zo is thuis dan lig je echt wel op koers voor een topscore. Ik hoop dat iedereen die thuis zit mee te spelen het

⁶² Talpa media, *Weet ik Veel*, "RTLXL," aflevering 6, seizoen 5, 18-2-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 2-11-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

echt een beetje goed doet. De stand op dit moment bij de bekende Nederlanders is een tweede plek voor Maartje met 12 punten en een gedeelde eerste plek van Jenice en Tess met een 14 punten.

(Gemiddelde score studenten: 13, meisjes: 12, jongens: 14)

We gaan snel verder met de tweede ronde, weer tien vragen, de volgende twintig punten die te verdienen zijn, zet hem op, daar gaan we weer.

Het zit er al weer op dit was de tweede ronde. De stand na 20 vragen waarin je 40 punten had kunnen scoren die ziet er als volgt uit: WE hebben nu een gedeelde tweede plek voor Jenice en Tess die hebben allebei 22 punten en aan kop met 26 punten Maartje. Onze studenten lopen gemiddeld gelijk op met Maartje, ze hebben een gemiddelde score van 25 punten.

(Gemiddelde score studenten: 25, meisjes: 24, jongens: 26)

Er is er natuurlijk altijd eentje die zit te excelleren. We hebbe niemand die nog niet een fout heeft gemaakt. Hij heeft zijn achternaam niet mee maar slim dat ie is. Op stoelnummer 277 Sander Aarsman, ga maar staan!

Nogmaals, het is nog te vroeg om na twintig vragen als de vlag uit te hangen of om heel gefrustreerd je app af te sluiten want er komen nog 3 rondjes aan dus het kan nog echt alle kanten op. Denk aan die 6,0 of hoger dus hou vol. We gaan de derde ronde spelen, daar gaan we weer.

We hebben nog 2 rondjes van tien vragen voor de boeg. De laatste veertig punten en dan gaan we de rapportcijfers uitdelen. Wie gaan dan in de finale om hopelijk heel veel geld spelen. Blijf erbij en probeer straks je score nog een extra boost te geven. Tot zo meteen.

Welkom terug allemaal bij WEET IK VEEL. Voorlopig gaat het best aardig bij de bekende Nederlanders en een van hen speelt straks samen met de beste student de finale waar ze hopelijk afschuwelijk veel geld gaan verdienen voor een heel mooi doel. We gaan snel door met het vierde blok van tien vragen. Hou je de stand zelf bij met pen en papier tel dan voor elk goed antwoord twee punten op bij je score en doe gewoon je uiterste best.

Als je er nog niet zo goed voor staat dan is dit de enige kans om je gezicht nog enigszins te redden want hierna dan kun je je rapportcijfer uitrekenen en de appspelers hoeven dat helemaal niet te doen want die krijgen het automatisch binnen. Het laatste blokje van tien vragen dus zet je schrap. Blijf je concentreren, hier komen ze.

We zijn klaar jongens. Dit was de laatste vraag. Je mag nu thuis lekker onderuitzakken en je voeten op tafel leggen en als je meespeelde met onze speciale app dan krijg je nu je rapportcijfer binnen en heb je nou minimaal een 6,0 registreer je dan meteen even want dan doe je meteen mee voor een van onze fijne prijzen. Heb je nou een 9 of hoger gescoord, ook registreren want dan maak je kans op een heel mooi geldbedrag en laten we meteen even kijken welke bekende Nederlander vanavond de allerbeste was en in de finale mag proberen voor iemand anders een heel geldbedrag te winnen.

Aflevering 7⁶³

Goedenavond allemaal en heel hartelijk welkom bij WEET IK VEEL. De leukste manier om erachter te komen wat er is blijven hangen van al dat gehang en gezwoeg in de schoolbanken. Hoofdsteden,

⁶³ Talpa media, *Weet ik Veel*, "RTLXL," aflevering 7, seizoen 5, 25-2-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 3-11-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

politiek, televisie, royalty, wetenschap, het komt allemaal voorbij en als je dat soort algemene kennis paraat hebt en serieus meespeelt via onze gratis WEET IK VEEL app dan kun je daar een hele fijne prijs aan over houden.

We hebben er vijftien, van die laptops met printer en die kun je dus al winnen met minimaal een 6,0 maar als je 9 of hoger scoort als rapportcijfer dan maak je, lui, liggend op je eigen bank, ook nog eens kans om er een paar duizend aan over te houden dus doe enorm je best en probeer als je iets niet weet gewoon zo verstandig mogelijk te gokken. Zoals altijd hebben wij weer 300 verse hbo en universitaire studenten naar de studio weten te lokken, onder andere gewoon consumptiebonnen maar vooral omdat een van hen straks de kans krijgt om in de finale de allerbeste vip-speler bij te staan. We hebben er weer drie uitgenodigd, ik ga ze even voorstellen, van links naar rechts.

Goed, we gaan beginnen. Dit het moment waarop je de app thuis nog even op kunt starten zodat je alle vijftig vragen officieel kunt meespelen en kans maakt op een van onze prijzen. We spelen vijf rondjes van tien vragen, ieder goed antwoord levert altijd twee punten op. Als je aan het einde van de show je aantal punten door tien deelt dan heb je je rapportcijfer. Heb je dus straks 36 punten, dan heb je een 3,6 en dat is dus eigenlijk best wel heel erg dus probeer een voldoende te halen. Daar gaan we, succes.

20 vragen gespeeld, je had nu 40 punten kunnen hebben maar laten we eens gaan kijken welke scores er op de teller verschijnen.

Alle appspelers thuis wil ik op het hart drukken dat ze niet alleen veel bewondering aan het thuisfront kunnen verdienen maar ook nog een flinke som geld. Met een 9 of hoger ben je in de race om als de beste student een paar duizend euro te winnen. Wij gaan met z'n allen, thuis en hier naar de 3^e ronde, opnieuw tien vragen, 20 punten staan er op spel, let's do it, daar gaan we.

Tegen iedereen thuis wil ik zeggen haak asjeblieft niet af ook al sta je er nu een beetje beroerd voor. Met die laatste 20 vragen kun je je score nog enorm opkrikken. Haal diep adem. Zen is het woord dat je nu kunt gebruiken en ook de tijd voor krijgt want we gaan er heel eventjes tussenuit. Tot zo meteen.

Je kijkt naar WEET IK VEEL op de zaterdagavond, welkom terug. Hier in de collegebanken zitten 300 studenten die de kans krijgen om hier in de finale hun intellect te gelde te maken. De allerbeste kan namelijk als alwetende secondant van de winnende vip-speler heel veel geld verdienen. Die bekende Nederlanders speelt nooit voor zichzelf, die doet dat voor iemand die het geld echt heel goed kan gebruiken dus laten we snel doorgaan, het vierde blok van tien vragen. 2 punten als je het antwoord goed hebt en ik wens iedereen thuis en hier veel succes.

Nog een ronde te gaan. En dan weten wij welke vip-speler straks in de stoel zit voor de finale. De appspelers weten dan ook meteen waar ze aan toe zijn. Want de rapportcijfers rollen er dan automatisch uit. Als je 42 punten hebt dan heb je een 4,2 en dat is niet zo heel erg goed maar als je nu meer dan een 6 hebt dan doe je al mee voor onze prijzen. Nog even de tanden op elkaar, daar gaan we.

Dat waren ze. De 50 vragen van vanavond. De toets zit erop en als het goed is krijgt iedereen die thuis met zijn app heeft zitten meedoen nu zijn eindcijfer in het scherm en als, stel nou dat je een 9 of hoger hebt gehaald, dan ben je niet alleen heel erg goed maar dan kom je ook in aanmerking om hetzelfde bedrag te winnen als de beste student hier in de studio. Maar laten we eerst eens even kijken welke bekende Nederlander vanavond de finale gaat spelen.

Van alle appspelers die minimaal een 9 of hoger hebben, hebben we er eentje uit de hogehoed getrokken. Gefeliciteerd, jouw naam staat nu onderin in beeld. Jij hebt net als Jessica 4000 euro verdiend. De appspelers met een 6 of hoger die worden natuurlijk ook niet vergeten. Maar liefst 15 thuiswinnaars hebben allemaal een laptop met printer gewonnen. Jullie namen staan na afloop op de site rtl.nl/weetikveel. Allemaal gefeliciteerd. Volgende week dan is alweer de laatste aflevering van dit seizoen en dus ook de laatste kans om je score te verbeteren. Ook dan neem je het weer op tegen 300 studenten ten 3 bekende Nederlanders. Blijf nog even kijken hoe goed het geld van Jan terechtkomt. Tot volgende week, dag.

Aflevering 8⁶⁴

Goedenavond allemaal en heel hartelijk welkom bij alweer de laatste WEET IK VEEL van dit seizoen. De laatste keer dat je op de zaterdagavond rond deze tijd je algemene kennis kunt laten peilen en aan het eind van een programma een keer slimmer bent geworden dan toen je eraan begon. Als je de uitdaging aan wil gaan dan doe je dat het handigst met je tablet of je smartphone of je pakt pen en papier en houdt de score analoog bij. Alleen de appspelers die straks minimaal een 6 als rapportcijfer hebben gekregen, die zijn in de race voor een van onze fijne prijzen. Maar er is ook nog een andere manier om in de prijzen te vallen, en dat is met een 9 of hoger. Je maakt dan namelijk kans op precies hetzelfde bedrag als de beste student hier in de collegezaal en als het een beetje meezit dan kan dat echt oplopen tot in de duizenden euro's.

In onze collegezaal hebben wij 300 studenten die straks allemaal de finale willen spelen. Niet alleen om het geld natuurlijk, maar ook omdat ze hun kennis graag in de strijd willen gooien om een bekende Nederlander uit de brand te helpen maar welke gaat het worden?

Voor alle spelers thuis, start nu de app op, ander ben je te laat. We spelen namelijk 5 rondjes van 10 vragen, 50 in totaal. Ieder goed antwoord levert 2 punten op. Aan het einde van de rit dan deel je je score door tien, en dat is dan je rapportcijfer. Probeer er in ieder geval een voldoende uit te slepen en dat is dus bij ons een 6,0 of hoger. Daar zijn we streng in. De eerste ronde, de eerste tien vragen die komen er nu aan. Ik wens jullie allemaal, hier in de zaal en thuis heel veel succes! Daar gaan we.

De eerste tien vragen die zitten erop. Als je je nou nu al kapot bent geschrokken van je score dan wordt dit nog een pittig avondje. Hoewel, je kunt er nog vrij weinig over zeggen want er komen nog 40 vragen. Ik kijk even naar de stand, niet dat deze al heel spannend is maar het is wel leuk om te weten.

Laten we snel verder gaan met de volgende 10 vragen, we zitten er nou lekker in. Daar gaan we.

Dat was 'm. De stand na 20 vragen. Je had in het meest gunstige geval nu 40 punten gescoord kunnen hebben maar met welke werkelijkheid hebben op dit moment te maken? De derde plaats is nu voor Fred met 26 punten, gevolgd door Annemiek met 28 punten. En echt wel heel erg aan de leiding Manuel, met 36 punten!

Er zijn nog 30 vragen te spelen en dat zijn 60 punten die je alsnog makkelijk een voldoende kunnen opleveren. De appspelers thuis wil ik nog even herinneren aan het feit dat je met een 9 of hoger kans

⁶⁴ Talpa media, *Weet Ik Veel*, "RTLXL," aflevering 8, seizoen 5, 4-3-2017, [televisieprogramma,] geraadpleegd op 8-11-2017, beschikbaar via <https://www.rtl.nl/video/e90f3687-081f-db8c-0d97-0a7c12cf35ed/>.

maakt op een heel fijn geldbedrag. Dus blijf geconcentreerd je best doen, we gaan naar de 3^e ronde, vraag 21.

Dat was hem. De stand na 30 vragen waarin je dus 60 punten had kunnen scoren ziet er als volgt uit. Op de derde plek nog steeds Fred met 38 punten. Tweede is Annemieke met inmiddels 44 punten en kijk nou! Hij heeft nu al een dikke 5, Manuel, 52 punten. Heel goed bezig. We kijken ook even naar de gemiddelde score van de studenten. Die ligt een stuk lager. Ik zou er niet voor klappen hoor. De allerbeste student tot nu toe heeft dezelfde score als Manuel dus je bent echt goed bezig Manuel. Op stoel 66 ga maar even staan, Joost Sanderink.

Ik ben natuurlijk ook wel stiekem benieuwd hoe het met al die duizenden thuisspelers gaat hou je vast aan de gedachte dat je nog maar 20 vragen te gaan hebt. Bovendien mag je nu even de benen strekken, we zijn zo terug. Maar wees op tijd, want te laat zijn kan je punten kosten. Tot zo.

Welkom terug weer bij WEET IK VEEL. De allerlaatste van dit seizoen en voorlopig dus ook de laatste kan om in de prijzen te vallen en indruk te maken met je algemene kennis. We hebben 30 vragen gespeeld, nog 20 te gaan en dan gaat de beste student samen met de winnende vip-gast naar de finale waar ze zo veel mogelijk geld bij elkaar gaan proberen te spelen. Haal allemaal diep adem, blijf geconstrueerd spelen, heel veel succes, we zijn begonnen.

Laten wij maar weer eens eventjes gaan kijken wie er op dit moment het beste voor staat want de finale die zit er weer aan te komen. Nog één ronde te gaan en de derde plek is voor Fred met 52 punten. Twee voor Annemieke, je hebt al een onvoldoende je hebt een 6. En aan de leiding Manuel met 64 punten. Het verschil is niet van dien aard dat het niet meer te overbruggen valt. En de beste student op dit moment, Joost Sanderink op stoel 66, je bent het nog steeds dus het begint er goed uit te zien voor jou Joost. Er kan nog een hoop veranderen want er zijn er een aantal die jou flink op de hielen zitten. We gaan richting de laatste ronde en hierna weten we wie de laatste finale van dit seizoen mag gaan spelen en krijgen de thuisspelers allemaal via onze app hun rapportcijfers dus doe nog even je best. Daar gaan we, de allerlaatste lootjes, succes!

Dit was op de finale na de laatste vraag van het seizoen. Jullie hebben in elk geval allemaal de eindstreep gehaald en als je thuis meespeelde met de app dan krijg je nu je rapportcijfer binnen en mocht het gelukt zijn om boven een 6,0 uit komen dan adviseer ik je om je nu meteen even snel te registreren want dan ben je in de race voor een van onze 25 laptops met printer. Heb je nou een 9 of hoger dan moet je je helemaal registreren want misschien win je dan straks wel een paardduizend euro. We gaan eerst even kijken welke bekende Nederlanders naar de finale gaat, ik heb een vermoeden, en van welke twee wij helaas afscheid moeten nemen en met welke scores.

Manuel gaat dus straks de finale spelen en dat doet hij voor hopelijk gruwelijk veel geld. Bovendien krijgt hij hulp van de allerbeste student van vanavond maar wie dat is geworden dat hou ik nog geheim. Tot na de break. Ik laat iedereen nog even lekker zweten, tot zo bij de finale van WEET IK VEEL.

Welkom terug allemaal bij de finale van WEET IK VEEL. Straks gaat er een enorm geldbedrag de deur uit, althans dat hoop ik, samen met onze finalist Manuel, dat heeft hij zich voorgenomen neem ik aan. En dat geld dat is niet voor hem zelf, dat is voor iemand die het heel goed kan gebruiken.

En we weten nu dus ook hoeveel de winnende appspeler van vanavond heeft verdiend: het mooie rapportcijfer van een 9 of hoger wordt eveneens beloond met 1125 euro. Gefeliciteerd de naam van

de winnaar staat nu onderin in beeld. En er zijn natuurlijk nog veel meer appspelers die een 6 of hoger hebben gescoord. De namen van de 15 winnaars van de laptops met printer staan meteen na de uitzending op onze site: rtl.nl/weetikveel. Tot zo ver, we zijn erdoorheen. We krijgen nog wel te zien hoe er gereageerd wordt als Manuel die 4.500 euro overhandigd aan Margreet. Ik neem alvast afscheid van jullie allemaal thuis. Bedankt voor het kijken en ook bedankt voor het meespelen en graag tot een volgende keer. Dag!