

# Open Source Fiction

---

## Eindthesis

**Robbert Schep 3060357**

**15-8-2011**

Tutor: Imar de Vries

Status: definitieve versie

Het is al meer dan een decennium 'normaal' dat software ook op een Open Source manier kan worden geproduceerd. In deze eindthesis wordt onderzocht of dit ook met fictie het geval kan zijn. Door in kaart te brengen met welke, door mediaonderzoeker Eggo Müller benoemde, 'formats' de mate van participatie van de gebruiker wordt vorm gegeven bij een Open Source Fictie (OSF) project, wordt inzichtelijk gemaakt hoe de gebruiker een nieuwe relatie heeft opgebouwd met zijn/haar media. Ik beargumenteer dat deze relatie in ontologisch en functioneel opzicht is gericht op het participeren in mediacreatie. Hiermee mengt deze thesis zich in het discours van participatie cultuur en biedt het een nieuw perspectief op dit levendige discours.

# ***Inhoud***

1.	Introductie.....	3
1.1	Methodiek.....	6
1.2	Open Source Fiction .....	8
2.	Van liveness naar real-time .....	10
2.1	Liveness: de ‘oude’ dispositie.....	11
2.2	Real-time: de ‘nieuwe’ dispositie.....	12
2.3	Real-time definities: creatie en opvoering .....	13
2.4	Real-time en de narratieve functie van onze hersenen .....	15
2.5	Het performatief motief.....	16
2.6	Het real-time mechanisme als format.....	17
3.	De technologische formats .....	18
3.1	Het real-time mechanisme in de praktijk .....	18
3.2	Hoe kan fictie ontstaan via het Open Source model? .....	20
3.3	Participatie door nabijheid en verantwoordelijkheid.....	33
4.	De Culturele formats .....	35
4.1	Fanfiction .....	35
4.2	Curatorschap .....	39
4.3	Role playing Games.....	40
4.4	Participatie geïnitieerd.....	43
5.	Conclusie .....	44
	Bibliografie .....	47

*“The idea of audience participation in texts is at least as old as Aristotle; now that theory is made manifest by digital media. Within the Humanities, we have long accepted a rhetorical view of reading as a transaction in which we re-create, or even rewrite, a text each time we read it, but today’s “Digital Generation” seems to take that theory to an entirely new level” (Urbanski 2010, 3).*

*“They call us Homo sapiens (Wise Man) but really, it should be Pan Narrans (Storytelling Chimpanzee)” (Terry Pratchett, 2002).*

## **1. Introductie**

Deze thesis beschrijft een proces dat zich manifesteert in een specifieke transitie in het nieuwe medialandschap. Deze specifieke transitie is het best te beschrijven als een productionele en creatieve ‘aandachtsverandering’ van de commerciële corporatieve industrie. Dat we ons vandaag de dag in een ‘participatie cultuur’ bevinden is niets nieuws (Jenkins 2006) (Müller 2009) (Schäfer 2011). Het publiek wordt al lang niet meer aangesproken als zitzak. Reality shows, talentenjachten en spelshows als BIG BROTHER (2000), IDOLS (2003) en LOTTO WEEKEND MILJONAIRES (1999) initiëren participatie bij het publiek door hen te laten stemmen, opdrachten in te sturen en de kans te geven om thuis op de bank zelf mee te doen.

“One of the earliest examples of participatory television shows was the West-German reality crime show, Aktenzeichen XY... ungelöst (ZDF, beginning in 1967), which became the prototype for America’s Most Wanted (Fox, beginning in 1988) and can, therefore, be seen as a key forerunner for a certain brand of reality programming” (Müller 2009, 52).

Een kenmerk van deze vorm van participatie in de populaire cultuur is het motief van de productionele mediabedrijven. Die ligt namelijk in het initiëren van participatie om de betrokkenheid van het publiek aan het format te vergroten. Het is het soort participatie omdat ‘het kan’. De transitie die ik wil beschrijven in deze thesis vormt zich omtrent participatie omdat ‘het moet’. Het is de transitie die ervoor zorgt dat de productionele mediabedrijven niet meer kunnen negeren dat hun doelgroep zelf de gereedschappen in handen heeft om media te produceren en te distribueren. Met deze ‘gereedschappen’ doel ik op de nieuwe mogelijkheden van de internetgebruiker met web 2.0 internettechnologieën. De twee Amerikaanse mediaonderzoekers Brian Alexander en Alan Levine definiëren web 2.0 technologieën als volgt:

“Web 2.0 tools are built to combine microcontent from different users with a shared interest: a blog post and a comment; a Delicious page for a URL with many different users having bookmarked the

same URL; a group of Flickr photos from different people connected by the common use of a descriptive tag; or multiple authors in a single wiki page” (Alexander en Levine 2008).

In hun artikel ‘Web 2.0 Storytelling: Emergence of a New Genre’ beschrijven ze een nevenontwikkeling die gelijk op lijkt te lopen met de web 2.0 ontwikkeling.

“But Web 2.0's lowered bar to content creation, combined with increased social connectivity, ramps up the ease and number of such conversations, which are able to extend outside the bounds of a single environment. Distributed discussion offers many points of entry, both for readers and for co-writers. And it offers a new environment for storytelling” (Alexander en Levine 2008).

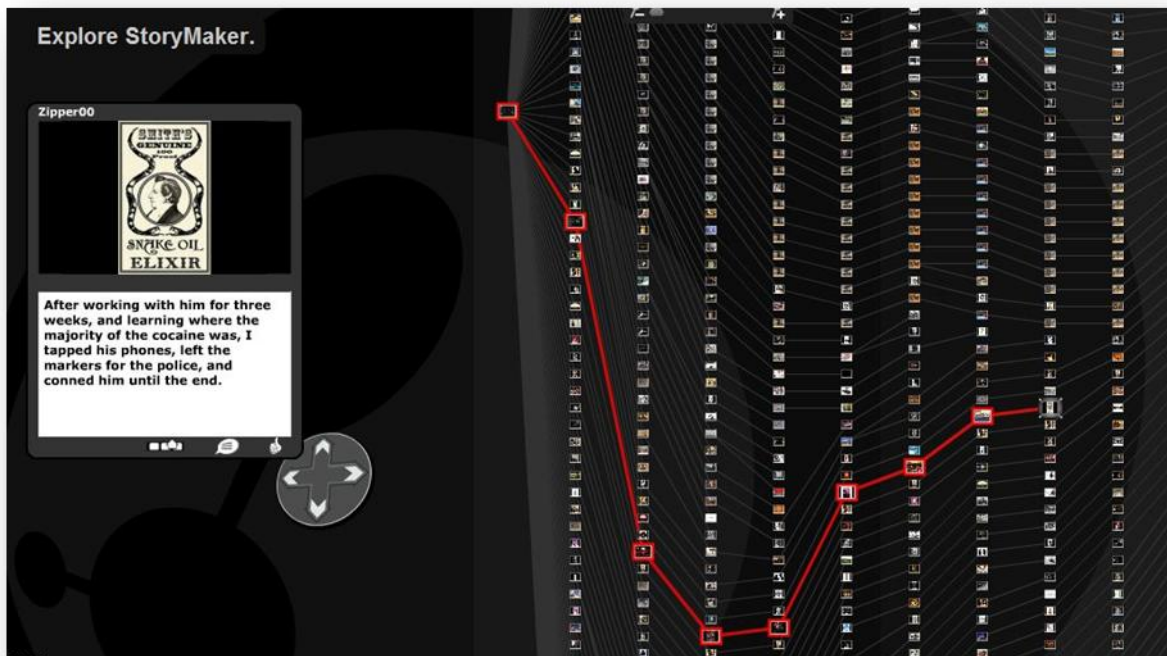
*Web 2.0 storytelling* dus. Alexander en Levine geven een uitgebreid scala aan voorbeelden hoe er op het web aan storytelling wordt gedaan met behulp van web 2.0 technologieën. Het artikel is een indirect bewijs voor de eerder benoemde productionele en creatieve aandachtsverandering van de commercie. Het ontstane ‘participatiebassin’ wordt dieper en dieper, aantrekkelijker voor productionele mediabedrijven. Henry Jenkins, gerenommeerd mediawetenschapper, omschreef deze transitie in 2006 als volgt:

“It represents a paradigm shift – a move from medium-specific content toward content that flows across multiple media channels, toward the increased interdependence of communication systems, toward multiple ways of accessing media content, and toward ever more complex relations between top-down corporate media and bottom-up participatory culture” (Jenkins 2006, 243).

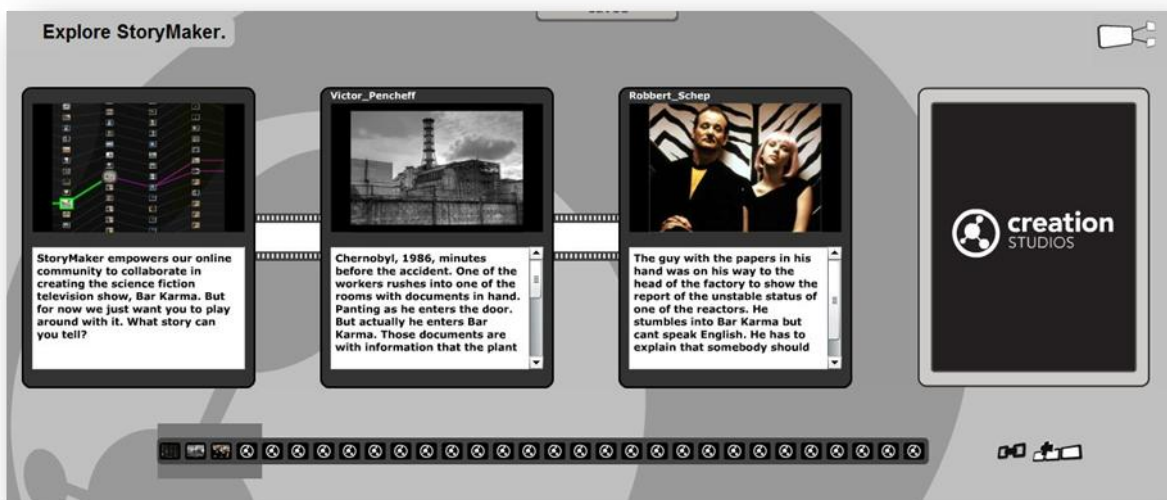
Twee voorbeelden van commerciële mediabedrijven die deze aandachtsverandering al hebben onderkent en zich dus volledig gericht hebben op de participerende internetgebruiker, zullen deze complexe relatie inzichtelijker maken.

In 2005 lanceerde democratisch vice-president Al Gore een nieuw televisienetwerk genaamd Current TV. De basisgedachte was “to encourage the active participation of young people as citizen journalists. Viewers were not simply to consume Current’s programming but also to participate in its production, selection and distribution” (Jenkins 2006, 240). Al Gore sprak van de eerste poging om televisie te democratiseren. In 2011 is het netwerk in de V.S, het Verenigd Koninkrijk, Ierland and Italië te bekijken via de kabel en satellietverbinding. 75 Miljoen huishoudens zouden de zender op dit moment kunnen ontvangen en het is al voor de vierde keer op rij de snelst groeiende zender in het Verenigd Koninkrijk (Current TV 2011). De zender heeft haar positie aantoonbaar gerealiseerd. Zowel advertenties als programma’s worden voor een deel door het publiek zelf ‘ingevuld’ of gemaakt. Current’s grootste participatieproject is de televisieserie BAR KARMA (2010). Een serie die

volledig door het publiek zelf geschreven wordt in een speciaal daarvoor geprogrammeerde online omgeving binnen de website van Current. De interface is opgebouwd uit een 'story tree' (figuur 1.) en een 'story maker' (figuur 2.). De 'story tree' geeft een overzicht van alle verhaallijnen die op dat moment nog niet af zijn en waarin je een bijdrage kunt leveren. De 'story maker' is de omgeving waarin je die bijdrage kunt leveren, in de vorm van een kaartendek. De redactie van Current bepaalt welke verhaallijn ook daadwerkelijk wordt opgenomen en uitgezonden. Op deze manier zijn er al 112 afleveringen gemaakt.



Figuur 1.) de Story Tree van Current TV' BAR KARMA



## **Figuur 2.) de Story Maker van Current TV' BAR KARMA**

Het Zweedse THE TRUTH ABOUT MARIKA (2007) is een tweede voorbeeld. Een 'participatory drama' of transmediaal fictie project dat in 2007 werd gelanceerd en de kijkers/gebruikers vier weken lang bezig hield door hen gezamenlijk de verhaallijn te doen ontvouwen (Sandberg 2007). De nadruk van dit project ligt, evenals bij Current TV, op het creëren van een verhaal door zoveel mogelijk participatie en interactie te laten plaatsvinden. Vier jaar later verwoordde Christopher Sandberg, CEO van het Zweedse bedrijf 'The company P', het als volgt:

"Basically it's the character in the show and the character caring for the show and how they interact. We made this dramatic platform where these two groups of people, the audience and the on air characters, share the stakes, care about the same things and can influence the show together. Then you have a show that can work anywhere" (Sandberg 2011).

Het niveau van participatie bij dit soort projecten is hoog en gevarieerd. Het brengt mensen samen, vermaakt mensen en probeert een verhaal te creëren op basis van de mate van participatie van de kijker.

### ***1.1 Methodiek***

Deze thesis bevindt zich in deze context. In de complementaire combinatie tussen de productionele aandachtsverandering van de corporatieve media-industrie en de web 2.0 storytelling gereedschappen. Om de volledige potentie van deze transitie voor beide partijen (de gebruiker en de corporatieve media-industrie) helder te krijgen is het noodzakelijk dat er enige structuur wordt aangebracht in dit nieuwe grensgebied van ons nieuwe medialandschap. De noodzaak hiervoor schuilt enerzijds in de wetenschappelijke relevantie en potentie voor het domein van de nieuwe media studies door vanuit een pragmatische methode naar een op theorieën gebaseerde en geïdentificeerde transitie te kijken waar we op dit moment middenin zitten. Anderzijds schuilt de noodzaak in de vormgeving van een nieuw kunst/mediaproductiemodel voor de creatieve industrie in het algemeen. Zo zal in Nederland de cultuursector te maken krijgen met aanzienlijke subsidie kortingen/ingrepen (Rijksoverheid 2010). Als gevolg hiervan valt te verwachten dat de vraag naar vernieuwende methodes van kunst/mediaproducties flink toenemen vanuit de creatieve industrie. Het sluimerende besef dat digitale internettechnologieën in staat zijn om heersende productiemodellen vanuit de kern te veranderen sluimert niet langer: het geeft zich bloot en dient zich aan.

De onderzoeksmethode die ik hanteer sluit het best aan op het domein van de *creative research*, gepositioneerd vanuit het innovatie- en kennisinstituut WAAG Society in Amsterdam:

“Creative Research is experimenteel interdisciplinair onderzoek. Kunstenaars, creatieven en gebruikers staan centraal en hebben een grote invloed op het eindresultaat: *Users as Designers*. De klassieke benadering van de wetenschap en het standaardmodel voor onderzoek en ontwikkeling worden verrijkt door deze methode die kunst, cultuur en wetenschap verbindt. Creative Research leidt tot toepassingen die nauw aansluiten bij de behoeften en mogelijkheden van gebruikers en is verwant aan *participatory design, rapid prototyping, practice based research* en *tinkering*” (Waag Society 2010).

Dit afstudeerproject aan de Universiteit Utrecht, Nieuwe Media en Digitale Cultuur, is zowel experimenteel als interdisciplinair van aard. Het fenomeen dat ik omschrijf is nog geen fenomeen maar zal ik wel behandelen als zodanig. Het richt zich volledig op de wetenschappelijke implicaties die de beschrijving van een fenomeen in ons nieuwe medialandschap omringen. Dit doe ik door in de kern het *participatief ontwerp* van dit fenomeen te omschrijven. En dat zal gebeuren aan de hand van de ‘formatted spaces of participation’ van Eggo Müller (Müller 2009).

Zijn idee is dat participatie (deelname/medewerking) in het proces van mediaproductie en mediaconsumptie geïnitieerd wordt door de gebruiker te verbinden met bekende, cultureel bepaalde, ‘formats’. Zo betoogt hij dat videowebsites als *Youtube* “are formatted by a cultural framework that defines a video-sharing site’s space of participation” (Müller 2009, 58). En hoewel dit aanvoelt als een open deur is dit het niet.

“In this emerging field of research into interactive television, online video sharing and participatory culture, the concept of ‘formatted spaces of participation’ helps to move beyond the technologically defined range and depth of interactivity” (Müller 2009, 60).

Het fenomeen ‘formatted spaces’ biedt een vruchtbare kijk op het verbasterde ‘interactiviteit’ doordat het niet uitgaat van een ‘nieuwe omgeving’ waarin de gebruiker terecht komt maar door juist te benadrukken dat de gebruiker in een ‘bekende omgeving’ met een ‘nieuw interieur’ wordt binnen geleid. In zekere zin poneert Müller hier de stelling dat participatiecultuur een cultuur is waarin de gebruiker zich snel thuis voelt omdat hij bekend is met de ruimten (spaces) maar nieuwsgierig is naar de nieuwe functies (interieur) binnen die ruimten. Enkel onderschrijft Müller dat de ruimten zelf nog steeds ‘verantwoordelijk’ zijn voor de manier waarop participatie zich manifesteert.

“Although YouTube and other video-sharing sites differ from broadcast television; broadcast television and online video-sharing sites do not embody diametrically opposed concepts, but different institutionalizations of television on a spectrum of cultural forms of television that mutually define each other” (Müller 2009, 59).

Als voorbeeld noemt Müller de herdefinitie van televisie naar amateurtelevisie door Youtube. Dit komt volgens hem doordat de uploader (van een filmpje) bloot wordt gesteld aan een bekende ruimte (namelijk die van het vertonen van videocontent op een scherm) maar tegelijkertijd wordt blootgesteld aan ‘reactiefuncties’ die de principes van orale culturen reflecteren hetgeen weer leidt tot het beschouwen van Youtube als een non-professioneel medium en het daarop aangepast gedrag van de gebruikers (Müller 2009). Deze thesis richt zich op het in kaart brengen van deze formats.

## ***1.2 Open Source Fiction***

Het fenomeen in kwestie is een mediaproductiemodel dat drijft op de bereidheid en kunde van de participerende gebruiker in het web 2.0 tijdperk. Om de formats te identificeren richt ik mij op het uiterst succesvolle productiemodel *Open Source*. Een model waarmee tot nu toe alleen nog maar software tot stand is gekomen. En de ogenschijnlijk wilde bazaar van Open Source (Raymond 1999), werkt volgens een structuur die misschien nog wel productiever is dan de traditionele corporatieve industrie. Het is mijn veronderstelling, of hypothese, dat naast *software* ook *fictie* op een Open Source manier tot stand kan komen en kan leiden tot een nieuwe mediaproductiemodel voor de creatieve en commerciële (media)industrie. En met fictie doel ik op de *scenario's/screenplays* van populaire televisieseries, films en theaterstukken.

Het scenario is een tussenproduct in het proces van film, televisie en theater maken. Juist wanneer het gaat om dialogen tussen karakters van een fictie stuk zie ik wetenschappelijke uitdagingen en commerciële kansen voor interactieve storytelling formats die kunnen leiden tot verfilmbare scripts. Sociale media, vanwege hun dialogisch ontwerp en het immens grote aantal gebruikers, zijn daarbij de spin in het web. Het is daarom dat mijn onderzoek zich niet alleen richt op het vraagstuk van de productie van fictie via de Open Source methode, maar ook op de manier waarop sociale media (daar waar de gebruikers gewend zijn ‘dialogen’ te voeren) deze Open Source methode kunnen faciliteren. Deze thesis richt daarom op de vraag:

***Met welke culturele en technologische ‘formats’ wordt de mate van participatie vormgegeven bij deelname aan Open Source Fiction(OSF)?***



De culturele formats zijn de theoretische voorwaarden en implicaties waarmee de internetgebruiker verbonden wordt wanneer hij/zij in aanraking komt met een OSF project. De meeste culturele formats zullen, aan de hand van de 'formatted spaces' van Eggo Müller, in hoofdstuk drie besproken worden. Met de technologische formats doel ik op de functionele communicatiesystemen waarmee meerdere mensen tegelijk, terwijl alle neuzen dezelfde kant op staan, kunnen werken aan een en hetzelfde project.

In hoofdstuk 1 bespreek ik echter een meer algemeen format dat alles te maken heeft met de veranderende dispositie van de gebruiker tegenover mediacontent. Deze veranderende dispositie beschrijf ik als '*Liveness* naar *Real-time*'. Ik bespreek dit format als eerste omdat het een ontologisch mechanisme betreft waaruit zal blijken op welke manier de internetgebruiker klaar is voor een productiemodel als OSF; of misschien nog adequater: vanuit welke kernformat de internetgebruiker deel kan nemen aan een OSF project .

In het tweede hoofdstuk bespreek ik de technologische formats door de communicatie- en creatiesystemen van Open Source Communities met de functionaliteiten van Facebook Groups te vergelijken. Op die manier poog ik in kaart te brengen op welke manier Facebook in de praktijk in staat is om OSF te faciliteren op functioneel niveau. Dit gebeurt in de vorm van een zelf gecreëerde case. Het betreft een (nog) niet bestaande eerste aflevering voor een televisieserie en/of theaterstuk. Dit hoofdstuk dient tevens als praktijkvoorbeeld waaruit duidelijk wordt hoe het, in hoofdstuk 1 besproken, real-time mechanisme bijdraagt aan het niveau van participatie van de gebruikers. Ofwel: hier ondervinden we in de praktijk hoe het real-time mechanisme participatie initieert bij de gebruiker.

In het derde en laatste hoofdstuk bespreek ik drie culturele formats die het debat uit de diepte trekken en zich meer aan de oppervlakte bevinden. De drie formats zijn *fanfiction*, *curatorship* en *role-playing games*. Vanuit deze formats wordt duidelijk hoe de mate van participatie op cultureel niveau wordt geïnitieerd .

## 2. *Van liveness naar real-time*

Het allereerste format is zowel cultureel als technologisch van aard. Het betreft een ontwikkeling die zich a priori aan al ons mediagebruik voordoet. En met ons mediagebruik doel ik op de relatie die wij aangaan met gemedieerde technologieën waaruit we betekenis geven aan de wereld om ons heen. Hoe abstract, fluïde en immer variabel deze relatie ook moge zijn, het is belangrijk om te beseffen dat deze relatie nog altijd aangegaan wordt door dezelfde twee actoren die sinds het ontstaan van taal de mensheid cultureel hebben doen evolueren: de betekenisgever (de aanschouwer) en de betekenisdrager (het medium). Hoe complex onze hoog gemedieerde maatschappij ook mag zijn, het komt er nog steeds op neer dat in ons streven de wereld om ons heen te interpreteren we ons altijd hetzelfde opstellen tegenover de technologieën die we hiervoor gebruiken: waarnemen (het gemedieerde), verwerken (interpreteren, op waarde schatten), aanpassen (bewustzijn). Het is de frequentie waarop onze ratio is afgesteld en waarmee we 'zin' geven aan ons bestaan, aan te passen aan een andere of veranderende omgeving en een sociaal leven opbouwen. Het 'nieuw' zijn van een medium slaat daarom nimmer op veranderingen in deze 'opstelling' maar op de manier waarop we de relatie ervaren. Op dit moment ervaren we het 'nieuw' zijn van media als bewerkelijk en recombineerbaar (Mul 2009) (Manovich 2001). Mediawetenschapper Lev Manovich karakteriseert deze 'nieuwe' fase in onze relatie met media als volgt:

“The two separate historical trajectories finally meet. Media and computer — Daguerre's daguerreotype and Babbage's Analytical Engine, the Lumière Cinématographie and Hollerith's tabulator — merge into one. All existing media are translated into numerical data accessible for the computers. The result: graphics, moving images, sounds, shapes, spaces and text become computable, i.e. simply another set of computer data. In short, media becomes new media” (Manovich 2001, 25).

De verschillende termen die te pas en te onpas gebruikt worden in blogs, fora en sociale media die dit 'nieuwe' proberen te omschrijven werken niet mee aan een goed begrip van de mediatransitie die we op dit moment meemaken. Wat alle termen proberen te omschrijven is wat Manovich tien jaar geleden strak en afgemeten als 'computable' omschreef: het gevolg van de samenkomst van media en de PC. Over datgene wat we waarnemen via onze mediatechnologieën hebben we twee nieuwe machten verworven: ten eerste kunnen het zelf 'verspreiden', ten tweede kunnen we het zelf 'bewerken'. Deze twee nieuw verworven machten hebben geleid tot wat het beste als *participatie cultuur* kan worden omschreven (Jenkins 2006) (Müller 2009) (Schäfer 2009) (Schäfer 2011). Hoewel

er zowel een utopisch als een dystopisch academisch discours gaande is omtrent participatie cultuur, richt ik mij niet zozeer op dat debat alswel op de manier waarop we media tot ons nemen in deze participatie cultuur. En dan doel ik niet op de verschillende technologieën die wij gebruiken voor dit proces maar meer op het dominante mechanisme waarmee we de vele mediacontent registreren en controleren. Met andere woorden: ik ga terug naar de basis, terug naar het mechanisme waarmee mens en machine communiceren en elkaar ondersteunen om de externe wereld controleerbaar te houden.

Hetgeen ik hier namelijk wil begrijpen en omschrijven is de nieuwe relatie van de betekenisgever met zijn/haar mediacontent (dispositie) opdat duidelijk wordt hoe dit de gebruiker vanuit de kern geformateerd wordt om te willen participeren in mediaproductie. Het is namelijk deze dispositie waarmee de gebruiker een nieuwe relatie aan kan gaan met zijn/haar televisieserie, film of theaterstuk. Dit eerste hoofdstuk zal zich daarom in eerste instantie bezighouden met het begrip *liveness* (de 'oude' dispositie), zoals geïnterpreteerd door professor Philip Auslander, zodat er een basis wordt gelegd voor ons begrip van de 'nieuwe dispositie' die ik wil beschrijven. De diepliggende psychologische motivatie voor het live ervaren van mediacontent en/of performances, door de eeuwen heen, geeft ons namelijk de enige juiste basis om te begrijpen hoe wij ons verhouden tot onze participatie cultuur. Ik beschouw het als een ontologisch format dat de OSF participant vanuit de kern motiveert. Met andere woorden: dit format beschrijft het motief dat ten grondslag ligt aan onze nieuwe relatie met mediacontent.

## **2.1 Liveness: de 'oude' dispositie**

*Liveness: performance in a mediatized culture* is een boek uit 1999 van Philip Auslander waarin onderzoek wordt gedaan naar de plaats en ideologie van liveness in drie instituties: televisie, het rock concert en de rechtspraak. Hij richt zich hierbij op de verschuiving van waarde die we hechten aan het live aanwezig zijn bij opvoeringen (performances). Auslander beargumenteert dat sinds de komst van televisie we niet meer zozeer 'live' aanwezig willen zijn omwille van het 'onmiddellijke' (immediate) in het hier en nu, maar omdat we getuigen willen zijn van de authenticiteit van het gemedieerde.

"Live performance has become the means by which mediatized representations are naturalized, according to a simple logic that appeals to our nostalgia for what we assumed was the immediate: if the mediatized image can be recreated in a live setting, it must have been 'real' to begin with" (Auslander 1999, 38).

Vooral de rol van liveness in het proces van remediatie is interessant, willen we kunnen begrijpen welke rol liveness heeft in onze participatie cultuur. Auslander ziet ten tijde van de opkomst van televisie dat televisie zich meer baseert op de beginselen van theater dan op de beginselen van cinema. Vrijwel alles wat op televisie te zien was werd live uitgezonden en vond plaats in een studio met een live aanwezig publiek. Maar ook de filmtechnieken die gebruikt werden, de camerastandpunten en montagetechnieken refereerden naar het theater.

“Burger suggests that the limited camera work possible in early television created an effect of spatial continuity more comparable to the theater than to cinema. That television editing appears as a reframing of a single, continuous image from a fixed point of view, rather than a suturing of image to image or a shift in point of view, also asserts the immediacy, the sense of a continuous perceptual experience unfolding in real time, that television shares with theatre” (Auslander 1999, 20).

Uiteindelijk komt Auslander tot een conclusie waarin hij een patroon herkent in de manier waarop liveness zich positioneert in onze culturele economie. De authentieke ervaring komt tot stand door een live ervaring van een gemedieerde mediatekst. Auslander geeft als voorbeeld onder andere het karakter van Ronald Macdonald die geanimeerd tot leven werd gewekt door de marketing afdeling van het restaurant maar vervolgens in levende (authentieke) wijze tegen het lijf kon worden gelopen in de restaurants zelf. Een ander voorbeeld is het rock concert dat volgt op het nieuw uitgebrachte album.

“Initially, the mediatized form is modeled on the live form, but it eventually usurps the live form’s position in the cultural economy. The live form then starts to replicate the mediatized form. This pattern is apparent in the historical relationship of theatre and television (Auslander 1999, 158).

## ***2.2 Real-time: de ‘nieuwe’ dispositie***

Liveness in het tijdperk van de participatie cultuur heeft echter een andere dimensie bereikt en daarmee ook een nieuwe eigenschap verworven. Zoals de opkomst van de televisie als massamedium de waarde van liveness heeft verschoven, zo heeft de opkomst van het internet ook zijn weerslag gehad op de waarde van liveness voor de gebruiker. Liveness is en blijft een mechanisme waarmee we mediacontent kunnen waarnemen. Waar televisie ervoor zorgde dat we liveness inzetten om een authentieke ervaring van het gemedieerde te bewerkstelligen, zorgt het internet voor een geheel ander waardestelsel omtrent liveness. Authenticiteit heeft nu weinig meer te maken met het verlangen naar het bewijs van het ‘echte’ bestaan van het gemedieerde, maar meer met het in ‘real-time’ zichtbaar zijn van mediacontent. Allerlei technologieën stellen ons in staat, of doen ons vermoeden, dat we ‘live’ ontwikkelingen meemaken. Ontwikkelingen op het

moment dat ze gebeuren of dat ze worden gepubliceerd. Het betreft hier de handelingen van het synchroniseren, vernieuwen en updaten, ofwel het 'verversen' van onze mediaselectie. We laden het nieuwe op het oude opdat we zo dicht mogelijk op het proces van mediacreatie zitten, ons in staat stellend 'in te grijpen' op het moment van keuze. En dit doen we dus niet omdat we willen weten of 'dat wat gebeurt' echt gebeurt maar omdat we willen weten of 'dat wat gebeurt' verandering brengt in de situatie zoals we die daarvoor voor 'waar' beschouwden. Met andere woorden: we zijn op zoek naar plotwendingen, veranderingen in het narratief en mogelijkheden om het narratief zelf te veranderen. Het is een cultureel- evolutionaire aanpassing om niet te verdwalen in de oceaan aan beschikbare informatie.

In cyberspace creëren we allemaal een uniek parcours door hier en daar 'steigers' aan te leggen waar we altijd weer naar terug kunnen keren, waar we ons veilig voelen (homepages, bookmarks, favorites, etc.). En als we weer terug zijn bij een 'steiger' dan is het opvragen van de meest recente 'weersverwachting' het eerste wat we doen. Die weersverwachting vragen we op uit een continu geactualiseerde dataput die, mits gegrepen met de juiste technologie, altijd beschikbaar is. Volgens Richard Dienst, professor Engels en gespecialiseerd in het discours van de visuele media, is het de televisie geweest die ons voorbereide op deze dispositie. In zijn boek *Still Life in Real Time* theoretiseert hij het immer aanwezige aspect van televisie in onze maatschappij.

"Televisual time is already in the air, lofted in the world's atmosphere and running rings around earthly existence. No longer the core of psychic life or the continuum on which everything finds its place, but time as the infinitesimal fissuring of an interminable present" (Dienst 1994, 159).

Leunend op theorieën omtrent 'flow' van Raymond Williams en de overdenkingen over 'telecommunicatie' van Jacques Derrida stippelt Dienst een zeer interessante weg uit door het landschap van televisie. Dienst benadert televisie als "where time is sent and spent without the certainty of sense or the unity of seeing" (Dienst 1994, 99). Als we de televisie aanzetten loggen we als het ware in een eeuwig heden ("interminable present") in, waarin continu 'het nieuwe op het oude wordt geladen'. Real-time kan daarom misschien het best begrepen worden als zijnde het algoritmisch opvragen van uitgezonden/gecreëerde tijden.

### ***2.3 Real-time definities: creatie en opvoering***

Voordat we echter verdwalen in de dieptes van dit begrip kan het helpen om twee definities uit verschillende woordenboeken te hanteren. Real-time is namelijk nog steeds een begrip dat vooral geassocieerd wordt met een software algoritme.

“Real-time: When an event or function is processed instantaneously, it is said to occur in real-time. To say something takes place in real-time is the same as saying it is happening "live" or "on-the-fly" (Techterms 2007).

en

“Real-time: Denoting or relating to a data-processing system in which a computer receives constantly changing data, such as information relating to air-traffic control, travel booking systems, etc., and processes it sufficiently rapidly to be able to control the source of the data” (the free dictionary 2009)

Aan beide definities valt het een en ander op te merken. Bij de eerste is het vooral interessant om te zien dat real-time gelijkgesteld wordt aan het begrip ‘live’. Als we Auslander’s interpretatie van ‘liveness’ weer voor de geest halen voelt het wrang om deze twee begrippen aan elkaar gelijk te stellen. Immers wordt het live ervaren van een gebeurtenis bij Auslander juist problematisch op het moment dat er media mee gemoeid zijn en dus sprake is van representatie. Het ‘processed’ impliceert dat media noodzakelijk zijn voor het real-time mechanisme. Real-time heeft hierbij meer het karakter van een data verwerkingsproces dan van een ervaring in het hier en nu. Bij de tweede definitie gaat het vooral om real-time als controlemechanisme waarmee data op een ordelijke manier weergegeven kan worden. Wat beide definities dus in elk geval gemeen hebben, is dat de nadruk wordt gelegd op het ‘mechanisme-zijn’. En dat is ook de manier waarop ik real-time zal positioneren als eerste cultureel-technologisch format waarbinnen OSF het best tot stand kan komen.

De definitie die de systeemonderzoekers Stakovic en Ramamritham hanteerde in 1991 sluit echter nog beter aan op deze laatste gedachte.

“Real-time computing is that type of computing where the correctness of the system depends not only on the logical result of the computation, but also on the time at which the results are produced” (Stankovic en Ramamritham 1991).

Het is hier belangrijk dat het onderscheid tussen real-time en liveness vooral gelegen is in de hoeveelheid tijd die tussen *registratie/creatie* en *opvoering* zit. Waar bij liveness deze twee samenvallen in hetzelfde moment, hoeft dit niet het geval te zijn met het real-time mechanisme. Bij het real-time mechanisme vraagt een computergebruiker tijden op door middel van een commando. Als op ENTER wordt gedrukt, hangt het succes van de aanvraag van twee dingen af:

registratie/creatie en opvoering. De registratie/creatie kan gezien worden als “the logical result of computation” en de opvoering juist als “the time at which the results are produced”.

## ***2.4 Real-time en de narratieve functie van onze hersenen***

Auslander beschreef ‘liveness’ in een wereld waarin het referentiepunt de televisie is. Ik beschrijf ‘liveness’ in een wereld waarin het referentiepunt is opgegaan in cyberspace en kom tot het inzicht dat de ‘real-time’ registratie voor een deel de functie heeft overgenomen van Auslander’ ‘liveness’. Tenminste: wanneer we ‘real-time’ los koppelen van zijn puur softwarematige definitie en plaatsen in het cultuurtechnologische netwerk van de nieuwe media studies. Zoals hierboven is aangestipt, is onze motivatie om in real-time mediacontent waar te nemen onder andere te vinden in ons gebruik van sociale media. Maar wanneer gedacht wordt aan het synchroniseren van onze mobiele agenda met de pc, de manier waarop Google ons tegemoet komt met zoektermen (real-time search results) en hoe Windows continu bezig is met het beschermen van je pc tegen cookies en geïnfecteerde bestanden, worden de contouren zichtbaar van een real-time registratiemechanisme dat zich al diep geworteld heeft in het nieuwe medialandschap. Een mechanisme bovendien dat lijkt te corresponderen met de narratieve functies van ons geheugen.

Nicholas Carr beschrijft in zijn boek *The Shallows - What the Internet Is Doing to Our Brain* onder andere dat het menselijk brein degenerereert door toedoen van de afleidingen die het Internet ons biedt tijdens werkzaamheden van serieuze aard (Carr 2010). Daartegen zou ik juist willen opwerpen dat deze duizenden gefragmenteerde stukjes informatie die we oppikken tijdens onze afdwalingen in cyberspace, de hersenen juist stimuleren in de ontwikkeling van de narratieve functies. De Amerikaanse filosoof Daniël Clement Dennet biedt ons in deze gedacht de juiste theoretische steun. Met zijn ‘multiple drafts’ theorie refereert hij namelijk naar deze functie van de hersenen waarbij de impulsen verwerkt worden in groepen van processen; multiple drafts.

“According to the Multiple Drafts model, all varieties of perception — indeed, all varieties of thought or mental activity — are accomplished in the brain by parallel, multitrack processes of interpretation and elaboration of sensory inputs. Information entering the nervous system is under continuous ‘editorial revision’” (Dennett 1991, 111).

Meerdere versies van samengestelde ‘verhalen’ dwalen rond in onze hersenen, wachtend op dat ene nieuwe stukje informatie waarmee het ene verhaal het andere complementeert. In de wetenschap dat de informatiestromen exponentieel toenemen in onze participatie cultuur, is het aannemelijk dat we deze belangrijke hersenfunctie zodanig aan het ontwikkelen zijn dat we langzaam maar zeker uitermate begaafde verhalenvertellers aan het worden zijn.

## 2.5 Het performatief motief

Het eerste cultureel-technologische format legt de basis waaruit we de hierna besproken formats kunnen identificeren. Dit eerste format is namelijk een complementair samenspel tussen het real-time mechanisme en de narratieve functie van onze hersenen. Continu zijn we bezig om kleine puzzelstukjes te verzamelen via onze persoonlijke 'steigers' in cyberspace. 'Steigers' waarvan we stukjes informatie tot ons nemen die we, of het nu willen of niet, inpassen in ons persoonlijke narratief waarmee we duiding geven aan onze ervaringswereld. Omdat deze scriptie zich toelegt op het in kaart brengen van de technologische en culturele formats die een karakteristieke vorm van participatie initiëren die noodzakelijk is voor het concept OSF, richt ik mij, deze metafysische blik op ons nieuwe medialandschap vasthoudend, tot slot op de stukjes informatie die wij via sociale media tot ons nemen.

Dat doe ik om te onderstrepen hoe sociale media onze natuurlijke aanleg om verhalen te creëren faciliteren. De mediafilosofen Abrol Fairweather en Jodi Halpern schreven in hun artikel over de urgentie van statusupdates bij Facebook het volgende:

"The connection we have with the sentiments we view in our News Feed is similar to Humean natural sympathy. While they're all called "friends," most Facebook users admit to having many people on their friends list who aren't friends in the true sense of the word. They are only a short step from the figures mentioned by Hume: a character in a play, a figure I read about in history. They are a stretch of human experience with the blinds pulled open for a moment for others to see" (Fairwater en Halpern 2010, 193-194).

In hun verkenning van de betekenis van status updates voor menselijke gedragingen als sympathie en empathie stuiten zij op een belangrijke notie. Ze noemen het de morele verbeeldingskracht (moral imagination). De flarden van gedachten (status updates op Facebook) die tot ons komen, dwingen ons om verbeeldingskracht te gebruiken om deze gedachten te plaatsen. Dit correspondeert dus met de hierboven benoemde narratieve functie van onze hersenen. Ik zou graag hieraan willen toevoegen dat de manier waarop deze verbeeldingskracht wordt bewerkstelligd alles te maken heeft met een getuigenis in de verandering van een beleving. We benaderen hierbij deze verandering in geestesstaat als zijnde performatief. Geheel in de gedachte van taalfilosoof John Langshaw Austin's *Speech Act Theory*, zie ik elke 'sociale' uiting via sociale media als een performatieve daad omdat er een ingebeelde werkelijkheid verandert door de 'uiting'. Niet zozeer voor degene die de 'uiting' creëert, maar juist voor degene die het aanhoren/zien. Juist omdat zij de context missen waarin een status update verandert, of een tweet de lucht in wordt gezonden, beschouwen we de eerdere staat als veranderd. Daarom zie ik sociale media content vooral als 'getuigenissen van performatieve



daden'. Een speelse gedachte hierbij is de huwelijksceremonie. Ook op Facebook verzamelen we 'our dearly beloved ones' om getuigen te zijn van al onze statusupdates. Het real-time mechanisme speelt hierbij een versterkende rol. Wanneer we onderkennen (herkennen/erkennen) dat real-time ons motief voor authenticiteit heeft vervangen met het motief "dat wat gebeurt brengt verandering in de situatie zoals we die daarvoor voor 'waar' beschouwden", zien we de contouren ontstaan van het performatieve motief.

## ***2.6 Het real-time mechanisme als format***

Het real-time mechanisme is op te vatten als een door Eggo Müller benoemd format (Müller 2009). Het is een mechanisme waar we in onze, door internet gedreven, participatie cultuur allemaal aan worden bloot gesteld. Het is een persoonlijke algoritme waarmee we content verzamelen, selecteren en ervaren. De verandering in motief is wat het real-time mechanisme kenmerkt. We hoeven niet meer zo nodig te weten dat wat we zien/ervaren ook daadwerkelijk authentiek is. Dat motief is vervlogen door de nieuwe, door Manovich benoemde, bewerkelijkheid van media in het tijdperk van het Internet, of specifieker: participatie cultuur (Manovich 2001). In plaats daarvan halen we onze motivatie dus uit het meemaken van veranderlijke realiteiten, ofwel: het performatief motief. OSF drijft op dit mechanisme doordat de televisieserie, film of theaterstuk een mate van participatie van (een deel) van het publiek eist dat gevormd is naar 'het op de hoogte zijn' van veranderingen in het leven van fictieve karakters (besproken in hoofdstuk 3: Role playing games) en in het in real-time meemaken van veranderingen in het script. Met andere woorden: het initieert participatie door het publiek 'aanwezig' te laten zijn bij het proces van mediacreatie. Dit mechanisme voorziet de participant van munitie en laat ze vuren via Facebook. Hoe dit precies in de praktijk werkt kunnen we ondervinden in hoofdstuk 3.

### ***3. De technologische formats***

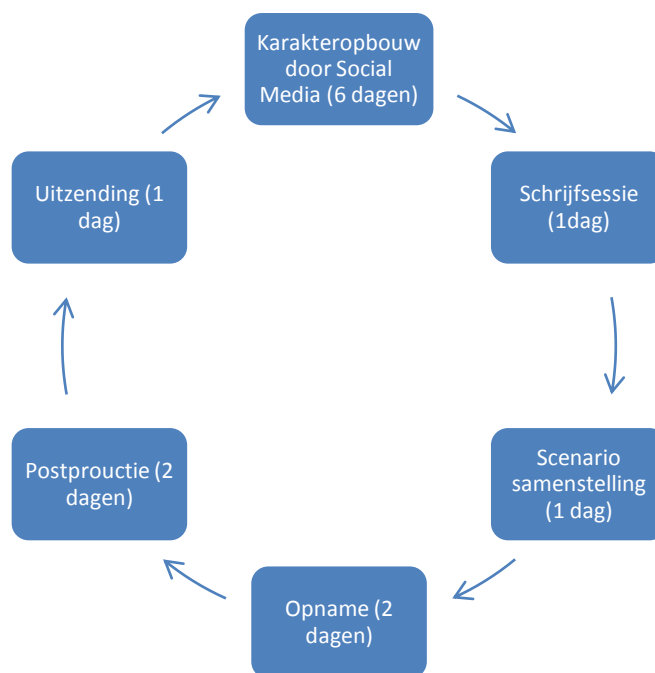
*“Another interesting question that is in need of research is whether OSS (Open Source Software) as a mode of development also applies for non-software areas” (Wendel de Joode 2008, 6).*

Als het real-time mechanisme, samen met het performatieve motief, onze narratieve functies blijven formateren, is de vraag naar hoe de mate van participatie bij OSF vorm gegeven wordt, vanuit de kern al beantwoord. Tenminste, in ontologisch opzicht. Zoals ik al aanstipte aan het begin van het eerste hoofdstuk, is het een mechanisme dat zich ophoudt a priori aan ons mediagebruik. Als de beschrijving van het water waarin een nieuwe soort vis zich heeft ontwikkeld en overleeft. OSF (de vis) zelf heeft echter, meer pragmatische, culturele en technologische formats die nog benoemd moeten worden. De beste manier om dit te doen is door het begrip OSF te ontleden en te bevragen. Open Source Fictie is opgebouwd uit twee begrippen die nogal wat vooronderstellingen in hun betekenis dragen. Het is daarom dat ik in dit hoofdstuk zal vragen op welke manier fictie ‘Open Source’ tot stand kan komen. Op die manier belicht ik de belangrijkste technologische formats waarmee de gebruiker zichzelf verbindt wanneer hij/zij zal deelnemen aan OSF.

#### ***3.1 Het real-time mechanisme in de praktijk***

Om te ondervinden wat het belang is van het real-time mechanisme voor OSF richt ik me in eerste instantie op de vraag hoe de mate van participatie van de gebruiker in het proces van scenariocreatie vorm gegeven wordt. De gebruiker moet namelijk op de hoogte zijn van veranderingen in het fictieve leven van personages willen ze in staat zijn om teksten te schrijven uit naam van deze personages. Dit heeft alles te maken met in hoofdstuk 2 genoemde performatief motief; ze moeten getuigen zijn van veranderingen in het fictieve leven van hun favoriete personages van de show. In hoofdstuk 4 wordt dieper in gegaan op het waarom hieromtrent. Een goede oplossing hiervoor kan zijn dat elk personage een eigen facebookprofiel krijgt waarop hij/zij dagelijks laat weten wat er veranderd is in zijn/haar geestestaat, als zijnde een social media dagboek. Dit heeft twee functies: ten eerste stimuleert en boetseert het de verbeeldingskracht van de gebruikers die hem/haar volgen en willen meeschrijven aan de serie. Ten tweede creëert het een gevoel van betrokkenheid bij de serie die zeer belangrijk is voor OSF. Het is namelijk van essentieel belang dat de gebruiker/kijker vanuit betrokkenheid wordt gestimuleerd om te participeren. In het geval van OSF wordt deze betrokkenheid dus vormgegeven door het in real-time getuige zijn van veranderingen in het leven van een personage. Het komt er dus op neer dat het real-time mechanisme een voorwaarde is voor het publiek om de hoogte te worden gehouden, als zijnde een rss-news feed van karakterontwikkelingen.

Voor de eigenlijke schrijfsessie werkt het real-time mechanisme niet zozeer ondersteunend maar eerder informatief. Hier is het van belang dat de gebruiker in real-time kan meemaken hoe het scenario van de volgende aflevering vorm wordt gegeven. Hoe de schrijfsessie zelf zou kunnen werken wordt in de loop van dit hoofdstuk duidelijk. Onderstaand model representeert de wekelijkse productiecyclus van OSF, zoals die in theorie zou kunnen werken. Zes dagen lang worden gebruikers/kijkers op de hoogte gehouden van karakterontwikkelingen door middel van statusupdates via de facebookprofielen van de personages. De zevende dag vindt de schrijfsessie (1 á 2 uur) plaats. De dag na de schrijfsessie vindt de definitieve scenario samenstelling plaats. Er volgen twee opname dagen en twee postproductie dagen. Op de zevende dag (tevens de dag van de schrijfsessie) vindt de uitzending/opvoering plaats. De schrijfsessie voor de volgende aflevering vindt uiteraard plaats na de uitzending van de eerder geschreven aflevering.



Het meest van belang in deze cyclus zijn de schrijfsessie en de karakteropbouw. Want in deze twee stadia kunnen we het real-time mechanisme in werking zien en ondervinden hoe het de mate van participatie vorm geeft. Doordat de gebruiker in real-time op de hoogte blijft van veranderingen in het leven van fictieve personages gedurende de hele week, wordt hun participatie op de zevende dag gestuurd en enigszins gestructureerd. In hoofdstuk 4 wordt deze methode uitvoeriger besproken onder het format 'role-playing games'. Nu is het echter eerst van belang dat we inzoomen op dat andere stadium; de schrijfsessie. Want wanneer we duidelijk hebben hoe fictie op functioneel niveau

op een Open Source manier tot stand kan komen, kunnen we beter begrijpen hoe het real-time mechanisme participatie bij OSF initieert.

### ***3.2 Hoe kan fictie ontstaan via het Open Source model?***

Ik wil weten hoe een mediatekst, in mijn geval een scenario, tot stand kan komen op een Open Source manier, via sociale media. Daarom wil ik in eerste instantie weten hoe Open Source software tot stand komt binnen een Open Source community. Welke tools gebruiken zij, welke communicatie systemen hanteren zij? Hoe ontstaat bruikbare software onder een Open Source vlag? Welke gereedschappen gebruiken de leden van een Open Source Community om met elkaar informatie te delen en toe te passen? Want juist met die gereedschappen is het interessant om te zien hoe sociale media diezelfde ondersteunende rol kunnen overnemen, of juist niet. Daarvoor poog ik aan de hand van een artikel van Ruben van de Wendel Joode, docent aan de Technologische Universiteit Delft, de belangrijkste gereedschappen die gebruikt worden binnen een Open Source Community te koppelen aan de gereedschappen die we als gebruiker van Facebook tot onze beschikking hebben.

In zijn artikel 'Key Concepts and Definitions of Open Source Communities' geeft hij namelijk een overzicht van afgeronde onderzoeken naar de werkwijze binnen Open Source Communities (OSS) (Wendel de Joode 2008). Hij bespreekt hierbij de tien belangrijkste gereedschappen die leden van een Open Source Community in staat stellen samen software te ontwikkelen. Om de juiste technologische formats van OSF aan het oppervlakte te krijgen, koppel ik daarom de gereedschappen van Wendel de Joode aan een equivalent uit de technologische spectra van de sociale media en/of de fictie.

#### **Source code vs. Plot**

De **source code** is voor de Open Source Community de basis voor elk project. Het dient vooraf *kenbaar* en *bereikbaar* te zijn. In de praktijk is het niet meer dan een opsomming HTML regels die de software/website als het ware 'afbakent'. Van websites is de source code altijd te zien via het tabblad 'view' in je browser. Voor software programma's als besturingssystemen, games, mediaspelers en tekstverwerkingsprogramma's is dit echter een ander verhaal. Wanneer de source code van een software programma 'openbaar' is, is aan de belangrijkste voorwaarde van het 'Open Source' zijn voldaan. Wanneer de source code niet openbaar is kan je spreken van closed-source software. Open Source pionier Eric Raymond poneerde deze haakse werkwijzen als de Kathedraal (closed-source) tegenover de Bazaar (Open Source) (Raymond 1999). Hij beargumenteerde dat het priegelwerk aan een Kathedraal als metafoor kan worden gezien voor het achter slot en grendel houden van de source code. Op een bazaar daarentegen krioelt het van de activiteiten en de mensen

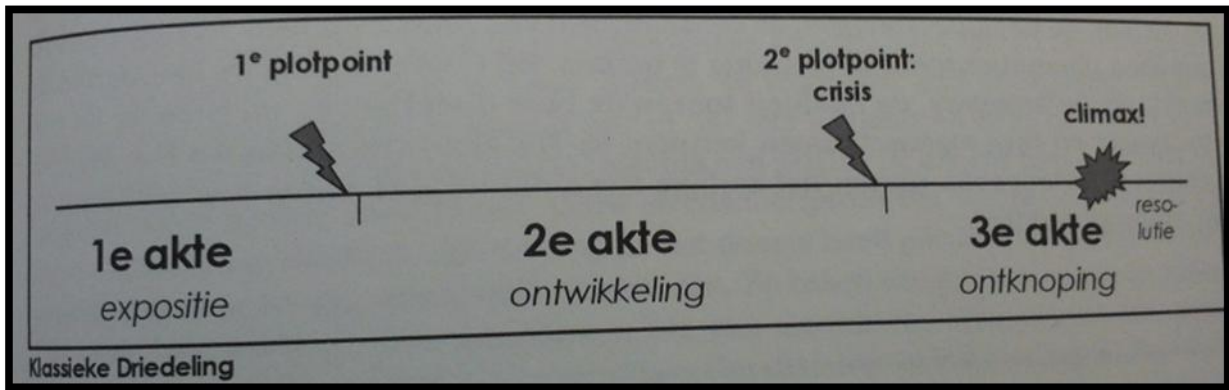
die elk zo hun eigen werkwijze hebben maar uiteindelijk wel, met elkaar, hetzelfde resultaat bereiken. Uniek aan de benadering van Raymond was dat hij de nadruk legde op een ‘verdien’ model. Mede door zijn visie zijn bij Microsoft de bellen gaan rinkelen en wordt de Open Source beweging sindsdien serieus genomen (Boomen en Schäfer 2005).

“In OSS communities, the source code, which is the human-readable part of software, is treated as something that is open and that should be downloadable and modifiable to anyone who wishes to do so” (Wendel de Joode 2008, 1).

De source code bij OSF is de **plot** van de aflevering. Deze moet dus ook vooraf kenbaar worden gemaakt. Om helder te krijgen wat een plot precies is, richt ik mij tot de eeuwenoude *Poetica* van Aristoteles. Het is namelijk in die tekst waarin hij het belang van de plot voor een tragedie en komedie beschrijft. Een paradigma dat vandaag de dag nog steeds heerst in het spectrum van de fictie. Ik gebruik daarvoor de analyse van assistent-professor *Theater Studies* aan de Universiteit Utrecht, Wil Hildebrand. In zijn analyse van de *Poetica* van Aristoteles richt hij zich vooral op het kenbaar maken van de structureringsprincipes van de tragedie (Hildebrand 2005). Resumerend over de plot, zegt hij:

“De plot is een compositie van een samenhangend samenstel van gebeurtenissen en handelingen, dat voor de toeschouwers als een te overziene en in gedachten te houden eenheid functioneert” (Hildebrand 2005, 41).

De plot wordt door Aristoteles ‘mythos’ genoemd en bestaat uit de ordening van gebeurtenissen die tesamen een handeling (praxis) vormen. De gebeurtenissen worden door de handelende personages (prattontes) ondergaan, die daardoor een karakter (ethos) opbouwen en uitdragen. Daarbij komt ook nog eens de stelling dat een plot pas echt goed in elkaar steekt als er sprake is van een ‘omslag van de handeling’ (peripetie). Hiermee zou de tragedieschrijver in staat zijn om een dwingend plot te construeren; een plot dat ‘natuurlijk’ en ‘onomkeerbaar’ aanvoelt (Hildebrand 2005). De klassieke driedeling (zie figuur 5.), die praktisch in elke film, serie en boek is terug te vinden is, is een directe afgeleide van de plotbeschrijving van Aristoteles.



Figuur 3.) klassieke driedeling (Lievaart 1997)

Als de plot dus, evenals de source code van een softwareprogramma, gegoten moet worden in een bepaalde vorm, zal het deze opbouw volgen. Een indeling die voor iedereen herkenbaar is. Een structuur die al eeuwen lang vast staat.

### Core members & project leader vs. Creative Team

Degene die de source code in eerste instantie schrijven, en dus grotendeels verantwoordelijk zijn voor het gehele project, worden door Wendel de Joode gekarakteriseerd als de **Core members & project leader**. Het ultieme voorbeeld is natuurlijk Linus Torvalds, de oprichter van de Linux source code. Na een bescheiden oproep in 1991 aan andere programmeurs groeide Linux uit tot een besturingssysteem van formaat (Boomen en Schäfer 2005). Torvalds en zijn werknemers bleven altijd aan het hoofd van het project staan. Zij zijn degenen die het project monitoren en in goede banen leiden. Ze keuren geschreven software goed of keuren het af.

“In many communities the core members and the project leader are responsible for the biggest part of the lines of code. Research has shown that the top 15 developers in the Apache community wrote more than 80 percent of the Apache software” (Wendel de Joode 2008, 5).

Het equivalent van de Core members & project leader bij OSF zijn degenen die de plot van de aflevering schrijven en posten. Het is een **creatief team** waarvan de samenstelling per project bepaald wordt. De taakomschrijving van dit team is echter al wel duidelijk: schrijf de plot volgens de klassieke driedeling, structureer het schrijfproces van alle co-auteurs en maak het definitieve scenario ‘opnameklaar’. Het creatieve team vormt de kern van het project. Zij zijn degenen die het de co-auteurs zo makkelijk mogelijk moeten maken en bepalen wat er wel en wat er niet in het scenario wordt opgenomen. Er zijn ook nog andere, nog niet te voorziene, taken voor het creatieve team.

## Developers vs. Facebook Groep leden

Wendel de Joode beschrijft dat in Open Source Communities de **developers** het dichtst op de ‘core members & project leader’ zitten. Zij zijn het die zich bezig houden met het oplossen van bugs en doen het rauwere programmeerwerk. Het is een multidisciplinair gezelschap dat ook de zeggenschap heeft over wie, mits we spreken over een gesloten project<sup>1</sup>, de committer status (daarover later meer) krijgt. Ook zijn zij degenen die de software als eerste testen.

“Many different tasks are performed in this layer ranging from solving bugs, writing new source code and testing the software. The main activities in this layer are the development of new code and the maintenance of old/proven code” (Wendel de Joode 2008, 4-5).

Bij OSF zullen de **Facebook Groep Leden** de status van developers hebben. Zij zijn degenen die het eerste recht hebben om mee te schrijven aan een aflevering. Zij mogen reageren op het geschreven plot vanuit het creatieve team. Zij schrijven de dialogen van de karakters met elkaar, aan de hand van de ‘vind-ik-leuk-knop’ beslissen zij ook welke tekst opgenomen moet worden in het definitieve scenario dat door het creatieve team wordt samengesteld. Ook beslissen zij wie gerechtigd is om mee te schrijven. Daar worden ze toe in staat gesteld door de status van *medebeheerder* te krijgen. In die staat kunnen ze namelijk zelf leden toevoegen.

## Committer status vs. Groepsbeheerder

In Open Source Communities is het namelijk vaak het geval dat niet iedereen wordt toegelaten om mee te programmeren aan een softwareproject. Enkel de developers hebben dat recht. Het is daarom logisch dat ook deze groep het recht en de visie heeft om andere mensen die status te verlenen. Deze status wordt de **committer status** genoemd en kan verkregen worden door een patch, een stukje software waarmee een fout in de software verholpen wordt, naar een van de developers te sturen. Mocht de betreffende patch inderdaad een fout in de software verhelpen, kan je een uitnodiging verwachten om developer te worden.

Alle leden van een Facebook groep kunnen de status van **groepsbeheerder** krijgen. Het creatieve team (de hoofdbeheerder) zal moeten monitoren wie deze status verdient op basis van de bijdrage die tot dan toe geleverd is. De groepsbeheerder heeft dus twee taken: het schrijven van de dialogen en het toelaten van nieuwe leden. De lijst van groepsbeheerders, met een link naar hun Facebook profiel, kan worden weergegeven op de website van de serie. Op die manier kunnen mensen die

---

<sup>1</sup> Open Source projecten zijn vaak ‘gesloten projecten’ omdat een bepaalde mate van expertise en ervaring geëist wordt om te mogen mee programmeren

denken ook in staat zijn mee te kunnen schrijven aan de serie een zelf geschreven scène/dialog opsturen als ‘vriendschapsuitnodiging’.

### **Active users vs. hashtag**

De groep gebruikers die de software gebruiken en in hun gebruik bugs detecteren en doorsturen naar de developers worden door Wendel de Joode als **active users** gekarakteriseerd. Het is de groep mensen die ook ‘potentiële developers’ zou kunnen heten omdat ze actief meedenken met het verbeteringsproces van de software. Het is bovendien een groep die je als community hard nodig hebt om je software te verspreiden.

Op een groeppagina binnen Facebook is deze groep moeilijk te lokaliseren omdat je nou eenmaal wél of géén lid ben. Degenen die geen lid zijn kunnen wel zien wat er gebeurt op een open groeppagina maar niet actief participeren. Daarom kunnen ze via twitter hun inbreng uiten. Met een bepaalde hashtag (die in de kernelcode verwerkt zit. Elke scène heeft zijn eigen hashtag) kunnen ze per scène commentaar leveren op de vorderingen van het script. Ook kunnen ze tijdens de uitzending van de aflevering, via twitter, reageren op de ontwikkelingen. Zowel het creatieve team als de developers kunnen de livestream van deze tweets in de gaten houden en op die manier potentiële developers ‘uitnodigen’ om lid te worden van de Facebook groep.

### **Passive users vs. Publiek**

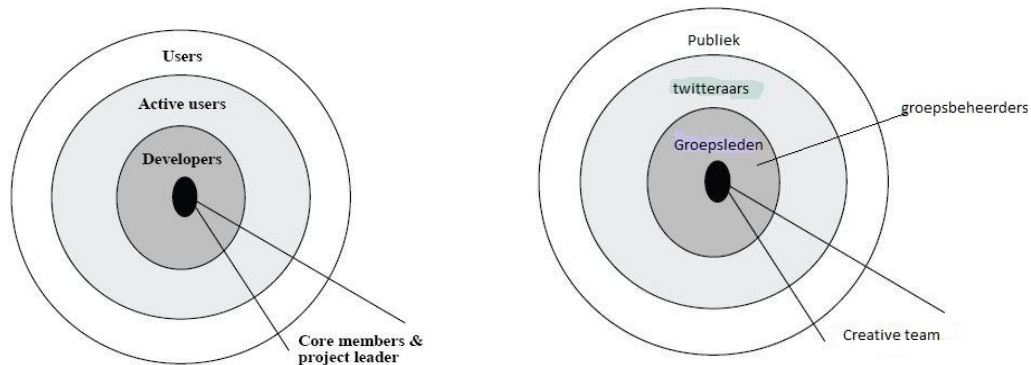
De **passive users** van een Open Source Community is de meest brede groep die gebruik maakt van de software. Het zijn de mensen die de kant en klare software voor niets downloaden en vervolgens gebruiken.

“They might find certain bugs but do not go so far as to write a bug report. They might become a member of the mailing list because they want to be notified about important happenings in the community. Users in this layer are typically not active participants” (Wendel de Joode 2008, 4).

Voor OSF geldt dat degenen die de serie bekijken, **het publiek**, deze passieve gebruikersgroep vormt. Het is, in commercieel opzicht, de belangrijkste groep. Het is de grote groep mensen die gewoon op de bank televisie (of op Internet) wil kijken zonder actief mee te willen doen in het creatieproces.



Figuur 4.) Onion model Open Source Communities. Uit Wendel de Joode 2008



Figuur 6.) Onion model Open Source Fiction

### Open Source licenties vs. Creative Commons

De **Open Source Licenties** gelden als technologische formats waaronder vooral de distributie van afgeronde software projecten wordt gewaarborgd. De drie belangrijkste licenties zijn *General Public License*, *Lesser General Public Licence* en de *Berkeley Software Distribution License* (Wendel de Joode 2008). Ze onderscheiden zich vooral van elkaar door de striktheid van verspreiding waaraan de Open Source projecten onderworpen worden. Het is vooral de overweging of jouw softwareprogramma ook met andere softwareprogramma's mag communiceren/integreren die niet onder dezelfde licentie worden gemaakt, dat bepaalt onder welk soort licentie je project moet vallen. De regelgeving omtrent Lesser General Public License laat dit bijvoorbeeld wel toe, de General Public License juist weer niet.

Ook OSF dient onder een vlag te varen van een bepaalde licentie. De intellectuele eigendomsrechten die normaal gesproken aan een tekst/idee hangen, moeten omzeild worden wil je niet in de problemen komen in de toekomst. De licenties van de **Creative Commons** zouden hiervoor een uitstekende optie zijn. De verschillende opties die dit systeem aanbiedt geven de mogelijkheid om elk OSF project, en de inbreng van elke co-auteur, te beschermen zonder het 'Open Source' karakter verloren te laten gaan.

“De licenties stellen makers in staat om hun auteursrechtelijk beschermd werk voor bepaalde vormen van hergebruik vrij te geven, zonder dat de bescherming die het auteursrecht hen biedt,

wordt opgegeven. Hiervoor zijn een aantal standaardlicenties ontwikkeld die gratis en openbaar op het internet beschikbaar zijn” (Creative Commons Nederland 2004).

### **Versioning system vs. Facebook Group**

Het belangrijkste technologische format waaronder Open Source software kan ontstaan, zijn de zogenaamde **versioning systems**. Het komt er hierbij op neer dat er een universele interface moet bestaan waarbinnen de core members en project leader, developers en in mindere mate de active users gezamenlijk kunnen programmeren.

“Well-known examples of such systems are the Concurrent Versioning System (CVS), Subversion(SVN) and Bitkeeper. A versioning system is an automated system that allows remote access to source code and it enables multiple developers to work on the same version of the source code simultaneously” (Wendel de Joode 2008, 3).

De belangrijkste functie van deze systemen is het voorzien van programmeurs van de benodigde tools en informatie. Hierbij kan je bijvoorbeeld denken aan het toegankelijk maken van de source code, de briefing van de functies van het betreffende softwareprogramma en de beperkingen van de gehanteerde licentie. Ook ligt de nadruk van dit soort systemen op de communicatie tussen de verschillende leden. Iedereen moet van elkaar kunnen weten waar ze mee bezig zijn.

In zekere zin kan gesteld worden dat het juist het doel is van deze thesis om te bekijken hoe sociale media in staat zijn om de functies van een versioning systeem na te bootsen. Ik wil immers in kaart brengen met welke culturele en technologische formats de benodigde participatie voor OSF vorm gegeven wordt. Echter beschouw ik een versioning systeem als interface en probeer ik de benodigde functionaliteiten voor OSF over de functionaliteiten van Facebook te leggen. OSF is het meest gebaat bij een zo groot mogelijke groep potentiële co-schrijvers (groepsleden). Er moet makkelijk, efficiënt en overzichtelijk kunnen worden gewerkt. Er is maar één sociaal medium op dit moment waarmee een onwaarschijnlijk grote groep mensen via dezelfde interface, dag in dag uit, communiceren, delen en verhalen vertellen.

“More than 500 million active users. 50% Of our active users log on to Facebook in any given day. Average user has 130 friends. People spend over 700 billion minutes per month on Facebook” (Facebook 2011).

Facebook biedt bovendien de functie om een **Facebook groep** te starten waarbinnen we heel wat functionaliteiten van een versioning syteem kunnen ontdekken. Zoals eerder benoemd zijn de *leden*

de *developers* en kunnen deze door de beheerder tot medebeheerder worden gemaakt. De functie om een bewerkbaar document aan te maken binnen de groep stelt de beheerder in staat om de plot (de source code) voor een bepaalde aflevering te delen met de leden van de groep (zie figuur 7.) Ook is het mogelijk om een gezamenlijke chatsessie te starten met de leden van de groep om door te spreken waar wel en waar niet de nadruk op moet komen te liggen. Als het plot (document) geplaatst en besproken is, wordt er door de beheerder (creative team) een nieuw document gemaakt waarin de setting van de eerste scène wordt aangemaakt (zie figuur 9). Via de comment functie kunnen leden dan vervolgens beginnen met het schrijven van de dialogen. De 'vind ik leuk' functionaliteit kan vervolgens gebruikt worden om te bepalen welke dialogen gebruikt worden in het definitieve scenario. Het creatieve team stelt aan de hand van de input de scène samen en maakt het document aan voor de tweede scène.

Om bovenstaande wat tastbaarder te maken heb ik een testgroep aangemaakt op Facebook onder de naam *Romeo 2 Julia*. In mijn visie is het meest bekende dramatische verhaal op deze wereld, Shakespeare' Romeo en Julia, een interessant testsubject. Het verhaal van Romeo en Julia kent iedereen. Het plot, de karakters, de plotpoints en de climax, het is bekend. In mijn testcase leek het mij daarom interessant om met deze twee wereldberoemde fictieve personages een nieuw verhaal te starten onder de vlag van OSF. De centrale gedachte: wat als Romeo en Julia niet dood zouden gaan, op huwelijksreis zouden zijn gegaan en uit elkaar terug zouden komen (de relatie is verbroken)? Romeo trekt naar zijn vriendengroep, Julia naar die van haar. Mannen versus vrouwen. Wie heeft er gelijk? De opdracht voor de co-schrijvers: schrijf Romeo en Julia weer naar elkaar toe. Op de groeppage heb ik twee documenten aangemaakt. Een is de plot (de source code) en de ander is de eerste aanzet tot schrijfsessie van de eerste scène van de eerste aflevering.



Figuur 7.) Romeo 2 Julia Facebook groep

Op figuur 7 is te zien dat ik als beheerder een document heb geplaatst. Iedereen kan dat document inzien. De leden kunnen echter ook reageren op dat document. Dit eerste document is het plot (source code) van de eerste aflevering van het eerste seizoen. Als op 'document bekijken' wordt geklikt ontvouwt het hele plot zich.

**Aflevering 1: (test)** Bewerken · Verwijderen

**Synopsis:**  
Romeo en Julia zijn uit elkaar. Ze komen beide weer terug in hun huis. Deze eerste aflevering draait om Romeo die aan zijn vrienden moet uitleggen wat er gebeurd is. Zijn vrienden staan hem bij en proberen hem op te vrolijken. Een groep pro-julia vrouwen verzamelen zich echter om zijn flat en eisen dat Romeo een persconferentie afgeeft. Romeo doet de persconferentie uit zijn raam. Hij windt de vrouwen om zijn vingers tot dat Julia vanuit het publiek een hele andere verklaring afgeeft. De vrouwen worden nog bozer en bestormen het gebouw. Hoe komt Romeo uit deze benaderde positie en hoe komt het dat het de twee verklaringen niet met elkaar stroken?

**Expositie:**  
Romeo komt terug van zijn vakantie met Julia. Hij kan niet naar zijn familie want die hebben hem afgestoten. Het is uit met Julia. In deze eerste aflevering wordt duidelijk waarom het uit gegaan is. Hij is van plan om voor een tijdje onder te duiken. Als hij in zijn appartement komt treft hij echter zijn vrienden Jeremy, Souffian en Jan-Sebastiaan aan. Ze hebben een grote puinzooi gemaakt van zijn appartement. Romeo is boos. Hij legt uit wat er gebeurd is.

**1e plotpoint:**  
Een boze menigte vrouwen schreewt anti-romeo leuzen onder aan het raam

**Ontwikkeling:**  
Romeo geeft een persconferentie uit zijn raam met een megafoon. Het lijkt te werken. Zijn motief voor de breuk tussen hem en Julia stemt de menigte tot kalmte.

**2e plotpoint:**  
Julia blijkt in de menigte te staan en heeft ook een megafoon in haar handen. Ze geeft een hele andere, eveneens plausibel motief voor de breuk. De vrouwen keren zich weer tegen Romeo.

**Ontknoping:**  
Net als ze het gebouw proberen te bestormen komt er een boze groep mannen om de hoek van de straat. Ze scanderen anti-julia leuzen. De vrouwengroep en mannengroep lopen recht op elkaar af en dreigt op een harde vechtpartij uit te lopen.

**climax:**  
De mannen en vrouwen staan recht tegen over elkaar. Als ze borst tegen borst staan, beginnen ze allemaal te zoenen. Romeo gooit zijn raam met klap dicht. Julia verdwijnt in een van de steegjes.

**Figuur 8.) Plotdocument eerste aflevering Romeo2Julia**

In dit plotdocument is dezelfde structuur aangehouden als in figuur 5 (de klassieke driedeling van Aristoteles). Dit document staat vast. Leden kunnen wel reageren op dit document, maar het zal niet veranderen. Dit in verband met de verhaallijn van het hele seizoen.



**Robbert Schep**

**Aflevering 1: (test)**

**Synopsis:**  
Romeo en Julia zijn uit elkaar. Ze komen beide weer terug in hun huis. Deze eerste aflevering draait om Romeo die aan zijn vrienden moet uitleggen wat er gebeurd is. Zijn vrienden staan hem bij en proberen hem op te vrolijken. Een groep pro-julia vrouwen verzamelen zich echter om zijn flat en eisen dat Romeo een persconferentie afgeeft. R...  
[Lees verder](#)

 op vrijdag · [Document bekijken](#) · [Vind ik leuk](#) · [Reageren](#) · [Afmelden](#)

---



**Robbert Schep**

**INT. APPARTEMENT ROMEO - AFTERNOON**

Romeo is eerst boos op zijn vrienden (komisch). Daarna legt hij uit waarom het uit is gegaan met Julia (dramatisch). scene eindigd als er op de deur wordt geklopt (eerste plotpoint). Wie heeft er op de deur geklopt?

 op vrijdag · [Document bekijken](#) · [Vind ik leuk](#) · [Reageren](#) · [Afmelden](#)

 [Bekijk alle 3 reacties](#)



**Robbert Schep** Souffian 2 jeremy: het lijkt net alsof Romeo in de deuropening staat. Die cake werkt nog steeds Jeremy.  
13 mei om 16:02 · [Vind ik leuk](#)



**Robbert Schep** jeremy 2 Romeo: wij passen op je huis.  
13 mei om 16:23 · [Vind ik leuk](#)

*Schrijf een reactie...*

**Figuur 9.) Plotdocument en aanzet scène 1.**

Als het plotdocument een tijdje online heeft gestaan voegt het creatieve team een tweede document toe met daarin de aanzet van de eerste scène. Als op 'document bekijken' wordt geklikt, wordt het document in zijn geheel getoond.



Figuur 10.) aanzet 1ste scène

Leden (developers) van de groep mogen nu gezamenlijk de eerste scène van de eerste aflevering gaan schrijven. Dit doen ze door altijd te beginnen met de code 'karakter A 2 karakter B of all' en daarna de dialoog.

De bovenstaande case dient dus als illustratie te worden beschouwd waaruit duidelijk wordt op welke manier de functionaliteiten van Facebook groepen te vergelijken zijn met de functionaliteiten van een versioning systeem waarbinnen leden van een Open Source Community met elkaar kunnen communiceren over de software die geprogrammeerd moet worden.

### Mailing list vs. E-mailadres van de Groep

Een ander belangrijk systeem voor de communicatie-infrastructuur binnen Open Source Communities is de **mailing list**. Deze lijsten ontstaan vaak vanuit de community zelf en vullen zich met onderwerpen die van belang zijn voor het gehele proces van softwarecreatie. Het voordeel van

zo'n mailing list is dat het een simpel stukje software is waarmee iedereen, die zich ingeschreven heeft voor de lijst, communiceert. Het is één e-mailadres waar iedereen zijn of haar opmerkingen naartoe stuurt. De software (die aan dat ene e-mailadres is gekoppeld) bewaart, categoriseert en verspreidt de berichten automatisch over alle geregistreerde e-mailadressen. Volgens Wendel de Joode is het hoofddoel van de mailing list het delen van ideeën en suggesties (Wendel de Joode 2008). Er kunnen werkgroepjes ontstaan die samen een stukje software gaan programmeren waardoor het softwareprogramma in haar geheel beter wordt. In zekere zin zou je kunnen stellen dat de mailing list de speeltuin is waar frustraties, ideeën, problemen en bugs kunnen worden geventileerd en al spelenderwijs hun weg naar de te programmeren software vinden.

Het gebruik van een Facebook groep als versioning systeem heeft ook nadelen. Zo zou de functie van de mailing list makkelijk overgenomen kunnen worden door de message-functie van Facebook. Binnen Facebook groups is het echter niet mogelijk om naar alle leden binnen je groep een bericht te sturen. Daartegenover staat wel dat het mogelijk is een **algemeen e-mailadres** aan je groep te koppelen. Dit e-mailadres is alleen voor leden zichtbaar en hanteerbaar. Als groepsleden via een email een bericht sturen naar dit adres, krijgen alle leden vanzelf een email met daarin de inhoud van de verstuurder. Als de mail wordt beantwoordt, krijgen alle leden een email. Leden kunnen zelf aangeven bij hun instellingen dat ze alleen mails willen ontvangen waarop ze zelf gereageerd hebben. Dit is de instelling 'alleen berichten waarop ik geabonneerd ben'. Zo voorkom je dat de e-mailboxen van alle leden volstromen met berichten waarop ze niet zitten te wachten.

Het is een zeer handig communicatiemiddel om iedereen bij de groep een soort forum te geven waarop vrijblijvend met elkaar gecommuniceerd kan worden. Kanttekening hierbij is dat elk bericht dat naar het e-mailadres van de groep gestuurd wordt ook als bericht op het *prikbord* van de groep wordt gepost. Hierdoor kan het nogal een chaos worden op het prikbord. Daarom is het noodzakelijk dat het creatieve team in de gaten houdt wat wel en wat niet op het prikbord kan blijven staan. Op het moment dat een schrijfsessie begint, moet het gehele prikbord in het teken staan van de schrijfsessie.

### **To do-list vs. Evenementen**

Om alle ideeën, problemen en oplossingen, die onder meer gecommuniceerd worden via de mailing lists, ook daadwerkelijk aan te pakken, maken veel Open Source Communities gebruik van **to-do-lists**. In deze lijsten wordt bijgehouden welke ideeën nog moeten worden geprogrammeerd in de source code. Deze lijst wordt vaak onderhouden door de core members & project leader die de communicatie tussen de developers en actieve gebruikers nauwlettend in de gaten houden. Het is



een prioriteitenlijst van zaken die de core members & project leader zien als verbetering op de bestaande source code. Het is ook op die wijze dat developers zich kunnen onderscheiden van andere developers op het moment dat ze een van die taken op zich nemen. Het zijn ook deze lijsten die een Open Source project een duidelijke richtlijn geven. Het geeft de voorkeur weer van degenen die het project gestart zijn.

Binnen een Facebook groep is het heel makkelijk om **evenementen** aan te maken. Bij OSF is het minder van belang dat er een prioriteitenlijstje aanwezig is. Dit heeft te maken met de onaantastbare source code. Het plot (de source code) wordt bepaald door het creatieve team zodat ten alle tijden de karakterontwikkeling en rode draad binnen het hele seizoen in de gaten kan worden gehouden. Suggesties voor plotwendingen, meerdere verhaallijnen en dat soort zaken kunnen worden gecommuniceerd via het e-mailadres van de groep. To-do lists bij OSF moeten dan ook alleen een alarmerende functie hebben voor alle leden. De leden moeten tenslotte weten wanneer ze ingelogd moeten zijn op Facebook om deel te kunnen nemen aan de schrijfsessie. Daarom ligt de nadruk meer op het aangeven van de tijden waarop een schrijfsessie begint en eindigt en welke scènes er tijdens die schrijfsessie worden geschreven. De functie 'evenementen' is daar uitermate geschikt voor.

### ***3.3 Participatie door nabijheid en verantwoordelijkheid***

Met de karakteropbouw via Facebook in de ene hand, en de hierboven beschreven schrijfsessie in de andere, stuiten we op een essentieel inzicht dat benoemd moet worden. Wat OSF als productiemodus onderscheidt van eerdere pogingen om interactieve storytelling formats commercieel en wetenschappelijk te exploiteren (Alexander and Levine 2008), zijn de strikte banen waarin de mate van participatie wordt geleid. De mate waarin de gebruikers worden geleid naar participatie op het niveau van dialogen is te danken aan een samenspel tussen de door het real-time mechanisme geformatteerde gebruiker en het gebruik van Facebook als versioning systeem. In het hoofdstuk dat volgt, wordt duidelijk met welke bekende culturele formats de OSF gebruiker wordt geconfronteerd. In dit hoofdstuk is echter gebleken dat de gebruiker ook op technologisch niveau kan worden geformatteerd. Dit is essentieel voor OSF en sluit aan op de notie van Müller dat de mate van participatie, naast meer cultureel bepaalde formats, ook wordt vormgegeven door geïnstitutionaliseerde interfaces als websites en televisieprogramma's (Müller 2009). In het geval van OSF is de interface een Facebook Group pagina en zullen de routinematigheden als 'het volgen' en het 'voeren van dialogen' de juiste mate van participatie vorm geven die noodzakelijk zijn voor het tot stand komen van fictie op een Open Source manier; participatie die *nabijheid* en/of *betrokkenheid* creëert

De technologische formats vormen zich bovendien naar het bekende Open Source model waarmee het ook daar een karakteristieke vorm van participatie initieert. Het wekt de verwachting dat de gebruiker wezenlijk onderdeel kan zijn van het creatieve proces. Met het plot als de kernel code en een Facebook groep als versioning systeem kan iedereen zich medeschrijver voelen van een serie, film en/of theaterstuk. Het is het soort participatie dat geformatteerd is vanuit de wens van de gebruiker om direct invloed te kunnen uiten via voor hem/haar bekende communicatiesystemen; het soort participatie dat verantwoordelijkheid en creatieve voldoening creëert.

## ***4. De Culturele formats.***

Nu de belangrijkste technologische formats bekend zijn en zich in hun functionaliteit hebben bewezen als format waarmee een bepaalde mate van participatie wordt gestructureerd, is het nu zaak om de *culturele formats* boven water te krijgen. In het tweede hoofdstuk is het belangrijkste technologisch-culturele format al besproken, namelijk het real-time mechanisme. We ondervonden dat vanuit dit mechanisme de technologische formats de mate van participatie vorm gaven door de gebruiker nabije betrokkenheid en verantwoordelijkheid te laten ervaren. De gebruiker van OSF kan getuige zijn van veranderingen in het leven van fictieve personages en bereid zich op die manier voor, of wordt op die manier voorbereid, op de bewerking van de nieuwe plot. Nu is het de vraag met welke andere culturele formats de gebruiker te maken heeft wanneer hij/zij zich verbindt met OSF. OSF is voor de gebruiker namelijk meer dan een mediaproductiemodus. OSF is een remediatie van formats die voor de gebruiker al langere tijd bekend zijn. Waar 'Open Source' en 'Fictie' de bekende ruimten vormen, vormt 'screenplay creatie' het vreemde en nieuwe interieur. Het antwoord schuilt wederom in de dispositie van de gebruikers tegenover mediacontent. Enkel ditmaal specifieker: tegenover fictie. Ik bespreek nu de belangrijkste drie culturele 'formatted spaces' waarmee de gebruiker wordt verbonden als ze als participant optreden bij een OSF project: *Fanfiction, Curatorschap en Role-Playing Games.*

### ***4.1 Fanfiction***

*"Fandom, after all, is born of a balance between fascination and frustration: if media content didn't fascinate us there would be no desire to engage with it; but if it didn't frustrate us on some level, there would be no drive to rewrite or remake it" (Jenkins 2006, 247).*

Waar fictie wordt geconsumeerd ontstaat fictie. Verhalen stimuleren en activeren de eerder genoemde 'multiple draft' functie van onze hersenen en doen ons verlangen naar meer (Dennett 1991). Dat 'meer' kan twee vormen aannemen. Allereerst kan het simpelweg betekenen dat je uitkijkt naar het volgende hoofdstuk, aflevering of vervolg (passief). Ten tweede kan het inhouden dat je geactiveerd wordt om het verhaal zelf verder in te vullen of aan te passen (actief). Of je dit nou enkel in je gedachte doet of daadwerkelijk opschrijft, opneemt of uitspreekt, is om het even. Fanfiction is voor mij, in het kader van 'OSF via sociale media', meer 'een gedachtehouding' dan een gesloten gemeenschap zoals die vaak beschreven wordt in de onderzoeken naar dit fenomeen binnen de cultuurstudies (Coleman 2010) (Ames 2010). Belangrijker, een gedachtehouding die aan het fuseren is met de digitale participatiegereedschappen van vandaag de dag (Coleman 2010).

Migrerend uit de luwte van speciaal daarvoor opgezette webfora<sup>2</sup> naar de 'reserve laboratoria' van productiemaatschappijen, worden ze nu eindelijk 'gehoord' en krijgen ze 'loon' naar werken. Deze fanfictie schrijvers zijn de steunpilaren van OSF. Het zijn zij die zich als eerste zullen verbinden met een van de karakters en het balletje elke keer weer terug de heuvel op zullen duwen.

"Our participation goes beyond merely consuming cultural products such as television shows, movies, and videogames. Instead, we invest considerable time and effort online both researching the original text that is the basis for our fan fiction and *interrupting* this text as we write, reshaping it into what we deem a more satisfactory narrative and exposing this new text to other fans" (Coleman 2010).

De motieven van de gebruiker om deel te nemen aan een schrijfproces van een aflevering moeten daarom in eerste instantie liggen in de verbondenheid met (een van) de karakters van de show. Het zijn namelijk de karakters waarmee kijkers zich verbinden (Jenkins 1992) (Kosnik 2010) (Hassapopoulou 2010). Dit is een motief dat het duidelijkst begrepen kan worden in de context van de culturele praktijk van Fanfiction.

"At its core, fanfiction is simply the practice of writing fiction based on other people's work. What makes fanfiction valuable and powerful, however, is what it becomes: a large community of readers unconstrained by time, distance, age, or talent" (Schaffner 2009).

Het is namelijk in dit domein waarin we de welwillendheid en bekwaamheid treffen waar OSF van doordrongen dient te zijn. Waar de developers van Open Source Software hun motief tot participatie halen uit het verbeteren van de software en de bestijging van de hiërarchische Open Source ladder, halen de co-schrijvers van de OSF serie hun motief uit de verbondenheid met de karakters uit de serie en de mogelijkheid die zij hebben om die verbondenheid om te zetten in mediaproductie. In de introductie van de essaycollectie *Writing and the Digital Generation: essays on New Media rhetoric*, samengesteld door assistent professor Heather Urbanski, een werk dat mij flink ondersteund heeft in de herkenning van de culturele formats, wordt zelfs opgemerkt dat de fans eisen dat ze invloed hebben:

"In this growing cultural insistence on participatory entertainment, fans of all kinds expect to be actively involved, no longer content to passively receive messages. They demand to be part of the creation of those messages" (Urbanski 2010, 6).

---

<sup>2</sup> Bv. FanFic tion.net, FicWad.com, AdultFanFiction.net

Essayist en assistent professor Engels Melissa Ames onderzocht voor deze zelfde verzamelbundel de drijfveren en wensen van toegewijde fans bij soap opera's. Uit haar conclusie blijkt onder andere dat de toewijding van de fans aan een soapserie niet alleen een rijk arsenaal aan internetcontent (fora, websites, chatrooms, etc.) oplevert maar ook de producenten van de soapserie dwingt om naar het domein van de fans te kijken. Refererend naar de drie tekstuele televisie lagen van mediaonderzoeker John Fiske in zijn boek *Television Culture* (1983), noteert ze het volgende.

“ Soap opera producers and writers have strategically utilized these secondary texts<sup>3</sup> for years and, in recent decades of increased Internet activity, have turned to studying the tertiary texts when making important decisions concerning storylines, renewals of actor contracts, and so forth” (Ames 2010, 29).

Door de mogelijkheden van het huidige Internet zien producenten van televisieseries en films heil in de productieve fanschare. In het derde hoofdstuk van *Writing and the Digital Generation: essays on New Media rhetoric* geeft Marina Hassapopoulou een aantal praktijkvoorbeelden van deze, ook al in de introductie besproken, productionele 'aandachtsverandering'. Zo hebben de makers van de immens populaire drama serie HEROES (2006) in 2007 geprobeerd om het publiek te laten stemmen op een nieuw karakter die vervolgens de serie 'in zou worden geschreven'. Enkel door de schrijversstaking in diezelfde periode kon de wedstrijd uiteindelijk niet doorgaan. Voor de serie LOST (2004) geldt hetzelfde. Ook daar probeerde producenten kijkers invloed te laten uitoefen op narratieve elementen (Hassapopoulou 2010).

Hassapopoulou duikt diep in de interactieve elementen van de show HEROES (2006) en legt het crossmediale gangenstelsel van de serie bloot. Zo gaat ze via de officiële website van de show naar de Wikipedia site van de show en vindt aldaar de link naar de 'Heroes 360' applicatie waarmee het publiek 'in', of beter nog, 'nader bij', de karakters van de serie worden geleid. Alle karakters blijken stuk voor stuk een website te hebben, een virtuele mobiele telefoon (die je kunt inzien) en in het bezit te zijn van interactieve mappen waaruit weer hints voor de volgende aflevering kunnen worden ontdekt. Maar wat pas echt interessant is, in het kader van 'OSF via sociale media' is:

“Many fans post comments on character blogs, addressing the characters as if they were real people” (Hassapopoulou 2010, 47).

---

<sup>3</sup> Met laag 1 bedoelt Fiske het programma zelf (o.a. scenario). Met laag 2 doelt Fiske op de teksten in de tijdschriften, kranten en andere tv-programma's. Met de derde laag doelt Fiske op de fan cultuur waarin ook de nodige content wordt gecreëerd (Ames 2010).

Een klein deel van de fanatieke fanschare verplaatst zich dus van nature in hun favoriete karakter en schrijft dialogen met elkaar in de vorm van comments. Echter benadrukt Hassapopoulou dat het nog steeds gaat om een zeer gelimiteerde vorm van creatieve interactiviteit. Kijkers zijn als het ware “just consumers sent on an Easter Egg hunt with too many clues” (Hassapopoulou 2010, 47). De productiemaatschappijen willen wel meer invloed van het publiek op narratieve elementen maar doen dit met mate. Met de voorzichtigheid waarmee een ouder zijn kind naar school brengt. Aan de hand. Stapje voor stapje.

“Viewers are not “just viewers”: they have the option of expanding their role to that of active contributors in a show’s development. However viewers never granted full creative privileges, and thus can only make contributions within parameters established by producers and network executives” (Hassapopoulou 2010, 48).

Desondanks is het bewustzijn van de productionele coöperaties voorgoed gemoeid met de werklustige kijker. De nek is gedraaid en wat het zicht zag kan niet meer genegeerd worden. De fans hebben nu de gereedschappen om hun ideeën en fantasieën om te zetten in content dat gezamenlijk een ‘bassin’ van participatiecontent vormt. Het idee van OSF onderscheidt zich van bovengenoemde ‘voorzichtige’ benadering door het bassin van gebruikersparticipatie niet te zien als ‘toevoeging’ of als ‘reserve’ voorraad, maar juist als hoofdvoorraad, wetend dat de toevoer van dit bassin nooit op zal raken. Henry Jenkins concludeert hetzelfde maar dan met andere woorden. In zijn concluderende woorden van *Convergence Culture* richt hij zich op de publieks participatie ambities van het, in 2005, nieuwe TV netwerk Current (tevens besproken in de introductie). Hij haalt een uitspraak van een van de oprichters aan:

“We are about empowering this generation of young people in the 18-to-34 population to engage in a dialogue of democracy and to tell their stories of what’s going on in their lives, in the dominant medium of our time. The internet opened a floodgate for young people, whose passions are finally being heard, but TV hasn’t followed suit.... Our aim is to give Young people a voice, to democratize television” (Jenkins, 2006, 240, quoting Albert Gore).

OSF maakt de kijker verantwoordelijk voor het geproduceerde. Het creatieve beleidsteam achter de schermen heeft enkel een aansturende en selecterende functie. De rollen en de werkwijze zijn dus radicaal omgedraaid. De blauwdruk van een film- en televisie productie, traditioneel gezien het scenario, verandert in de hedendaagde participatie cultuur naar het bassin van participatiecontent. Het eeuwenoude format fanfiction ligt hieraan ten grondslag. Het toont aan dat de bereidheid om verhalen aan te passen, te herschrijven en aan te vullen er altijd geweest is (Jenkins 1992) (Coleman

2010). De OSF participant is de vrijgevochten fanfiction auteur met als extra toevoeging dat zijn/haar inbreng ook daadwerkelijk in aanmerking komt om te worden opgenomen in het definitieve scenario. Het zijn de webcuratoren, personen met een geheel andere geestesgesteldheid, die al deze inbreng filteren en beoordelen.

## ***4.2 Curatorschap***

Dit curatorschap van online content beschouw ik daarom als tweede culturele format. Het zal de context zijn waarin dit fenomeen zich opgeworpen heeft waaruit de waarde als culturele format zal blijken. Voor deze context richt ik mij op een zeer kort maar treffend artikel van Ph.D (in Economie en Technologie) Paul Kedrosky. In zijn 'Curation is the new Search is the New Curation' legt hij overzichtelijk uit dat het curatorschap van online mediacontent een logisch gevolg is van het door Google gehanteerde algoritme. Zijn cirkelredenering is als volgt: in het begin van het Internet was er nauwelijks of geen sprake van zoekmachines die informatie op maat aanleverden. De kleine aantallen internetgebruikers (relatief gezien) en het kleine aantal websites waren behapbaar voor de gebruikers. Het waren de gebruikers zelf die websites uitwisselden. Echter groeide de mediacontent al snel en vulde het internet zich tot een onbehopbaar aantal websites met oneindig veel informatie. De zoekmachine deed zijn intrede. Met als bekendste manifestatie Google en haar ongeëvenaarde *PageRank* algoritme. Een algoritme dat op haar beurt verward raakt in het eigen primaire oogstveld (Alpha). Te weten: een van de belangrijkste factoren waar Google haar zoekresultaten op baseert, zijn links naar websites. Hoe meer verschillende websites naar een en dezelfde website linken, hoe hoger in de hiërarchie van zoekresultaten wordt geëindigd. Echter dankzij de zich in kwadraat vermenigvuldigende wildgroei van non-human input (dat is oa. spam) worden de zoekresultaten van Google steeds onnauwkeuriger en minder representatief omdat die links vaak ook in het oogstveld van Google terecht komen.

"It no longer has lists to draw and, on its own, it no longer generates the same outperformance — in part because it is, for practical purposes, reverse-engineered, well-understood and operating in an adaptive content landscape" (Kedrosky 2011).

Kedrosky beargumenteert vervolgens dat dit probleem weer opgelost wordt door de terugkeer naar curatorschap. Terecht behandelt hij de vraag: "If we couldn't index 100,000 websites in 1996 by hand, how do we propose to do 234-million by hand today" (Kedrosky 2011). Het antwoord hierop ligt in de persoonlijke lijsten (links, updates en bookmarks die we delen) die we allemaal bewust (Delicious, Stumbleupon) maar ook onbewust (tweets) samenstellen (Kedrosky 2011). Hierbij herken ik tevens een belangrijke rol van de sociale media. Namelijk die van katalysator. Met de opkomst van

sociale media raakten we gewend aan het delen van informatie met vrienden en bekenden. In het boek *The Facebook Effect* van David Kirkpatrick wordt duidelijk dat het succes van Facebook vooral te danken is aan de mogelijkheid om door de 'lens' van je vrienden te kunnen kijken.

"Take anything today on the Internet and overlay a lens that is people you know and trust who have their own perspective. That's what we will enable with the platform (Facebook). What wouldn't potentially be more valuable when seen through that lens?" (Kirkpatrick 2010, quoting COO Owen Van Natta, 217-218).

Kedrosky redeneert door en komt tot het inzicht dat deze nieuwe vorm van curatorschap weer zal leiden naar databases vol lijsten die de zoekmachines van de toekomst weer zullen gebruiken in hun algoritmes, "and the cycle will continue, over and over" (Kedrosky 2011).

Het is nu belangrijk en interessant om terug te denken aan mijn betoog in hoofdstuk 2 over de nieuwe dispositie van de gebruiker tegenover mediacontent. Ik gebruikte daar de metafoer 'steigers' om te omschrijven hoe we onszelf navigeren door de eindeloze stroom aan informatie die online tot ons komt. In de huidige transitie van algoritmische zoekmachines naar online content curatorschap zijn we allemaal onze eigen curatoren vanuit ons eigen stukje cyberspace. Op die manier dragen we allemaal bij de aan onuitputtelijke toe- en afvoer van het eerder genoemde bassin van participatiecontent waarvan OSF zal tappen. Het is van wezenlijk belang dat OSF inspeelt op deze positie van de internet gebruiker, de trotse status van de internetgebruiker als burgermeester, en hem/haar binden aan de karakters die met hun op de 'steiger' komen staan. Hiermee sla ik een brug naar de volgende culturele format. Want OSF kan alleen werken als een karakter (of meerdere karakters) van de serie een onderdeel gaat worden van het stukje cyberspace van een internetgebruiker, als ware een tamagotchi die zo nu en toen in de gaten moet worden gehouden.

### ***4.3 Role playing Games***

*"Het is een kenmerk van nieuwe, digitale media dat zij de speelruimte van de gebruiker niet beperken tot deze interpretatieve flexibiliteit (of creatieve receptie) maar uitbreiden tot de reconfiguratie van bestaande of (re)constructie van nieuwe teksten" (Raessens 2009, 5).*

Hier treffen we wederom een belangrijk discours binnen de New Media studies. Namelijk die van de speltheorie. Hier betreft het de speelse initiatie afkomstig van, vooral, digitale technologieën, ook wel *the Ludification of Culture* genoemd (Raessens 2006). Het komt erop neer dat digitale technologieën speels in ontwerp zijn en die 'speelsheid' (playfulness) overbrengen in hun gebruik. Het meest treffende voorbeeld hiervan is de PC die, in dit opzicht, 'spelend' (recombinerend) is



ontstaan en in zijn integratie in het dagelijks leven van het individu, werk en plezier met elkaar heeft vermengd. We doen beide op een en hetzelfde apparaat (Manovich 2001) (Raessens 2009) (Schip 2009).

OSF is naast een methode een spel. Althans, het is onvermijdelijk dat het als spel zal worden opgevat. Als we de definitie van de grondlegger van de speltheorie, Johan Huizinga, als meetlat gebruiken is dat zeker het geval.

“Spel is een vrijwillige handeling of bezigheid, die binnen zekere vastgestelde grenzen van tijd en plaats wordt verricht naar vrijwillig aanvaardde doch volstrekt bindende regel, met haar doel in zichzelf, begeleid door een gevoel van spanning en vreugde, en door een besef van “anders zijn” dan het “gewone leven”” (Huizinga 1950, 56).

OSF is hier het spel dat binnen een tijd en ruimte en onder de bindende regels, zoals besproken in hoofdstuk 3, zal moeten leiden naar, niet alleen een gevoel van spanning en vreugde, maar vooral naar een gevoel van ‘voldoening door participatie’. Bovendien een spel waarbij een prijs te winnen is: de adaptatie van jouw eigen bijdrage in het eindproduct. Een prijs waarop je een grotere kans maakt naarmate je beter begrijpt hoe het plot zich dient te ontvouwen en hoe de karakters een aflevering ‘ingaan’. Ofwel: des te beter je de regels van het spel begrijpt, des te groter de kans dat je de prijs wint. Het belangrijkste is daarom dat je weet hoe een karakter zich ontwikkelt en kan inschatten hoe hij/zij zal reageren in een bepaalde situatie. Ik zal daarom hier beargumenteren dat OSF als spel thuis hoort in het brede en dicterende genre van de *Role-playing Games*.

Daarvoor moeten we terugkeren naar een van de oorsprongen van het genre: het tactische bordspel DUNGEONS AND DRAGONS (1974). Het populaire spel dat door velen wordt erkend als het eerste spel waarin de speler enige ‘macht’ had over de eigenschappen van zijn spelkarakter. Een spel waarbij bovendien de verhaallijn van tevoren vaststond en in de gaten werd gehouden door een zogenaamde ‘Dungeon Keeper’.

“The player had to make characters and give them attributes that would determine how strong or smart they were. Those attributes would help them when they attacked monsters or tried to figure out puzzles in the game. Then the players would act out the characters’ roles as they wandered through the swamps of the haunted Castle Blackmoor, doing their best to stay alive” (King en Borland 2003, 5).

In bovenstaande quote is vooral de zin “Then the players would act out the characters’ roles” van belang. De, door de speler zelf, vastgestelde rol is de inzet van zijn spel. Het zijn niet de dobbelstenen

waarmee hij speelt maar de toegeschreven eigenschappen van het karakter waarmee hij speelt. En nog meer van belang: eigenschappen die hij op basis van de, door de 'Dungeon Keeper', vooraf bepaalde verhaallijn, vaststelt (King en Borland 2003). De grootste criticaster van de speltheorie van Johan Huizinga, de Franse socioloog/filosoof Roger Caillois, onderscheidt vier verschillende spelcategorieën: *agon* (competitie, bv. Voetbal), *alea* (geluksfactor, bv. loterijen), *mimicry* (rollenspel, bv. World of Warcraft) en *ilinx* (duizeling, bv. een achtbaan) (Caillois 1958) (Raessens 2009). In deze indeling bestaat er geen twijfel over dat zowel DUNGEONS AND DRAGONS (1974) als OSF onder de zuil van *mimicry* valt. Het wordt echter pas problematisch op het moment dat we de andere indeling van Caillois ook willen hanteren. Hij, in tegenstelling tot Huizinga, stelt namelijk dat de mate van flexibiliteit van de regels van het spel bepalen of een spel een hoger *Ludus* (het strikt volgen van de regels) of een hoger *Paidea* (regels passen zich aan, aan de mate van creativiteit, improvisatie en spontaniteit) gehalte heeft (Caillois 1958) (Raessens 2009). Juist tussen deze twee kwalificaties schippert OSF. Aan de ene kant zal er veel creativiteit, empathie (met de karakters) en spontaniteit gevraagd worden van de participant, aan de andere kant wordt de participant onderworpen aan een set regels (oa. de klassieke driedeling van Aristotles) die vast staan en die dicteren hoe de participant zijn kaarten moet spelen. Hetzelfde geldt voor Role-playing games.

“Zij bieden de mogelijkheid rollen te spelen die men in het dagelijks leven niet kan spelen en doen daarbij een beroep op de improvisatie en creativiteit van de speler omdat specifieke doelen ontbreken” (Raessens 2009, 5).

Ook bij MMORPG's (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) gelden deze zelfde wetten. De speler geeft kwaliteiten mee aan zijn karakter nadat hij een verhaallijn (of quest) gekozen heeft. Desondanks onderwerpt de speler zich aan de voorgeprogrammeerde wereld waarin hij zijn spelkarakter laat bewegen. Bij de ene MMORPG is er een hogere mate van *Paidea* (SECOND LIFE) en bij de andere een hogere mate van *Ludus* (CALL OF DUTY)<sup>4</sup>. Bij OSF is dat niet met zekerheid te zeggen. Tenminste, als we nog niet een andere 'regel' in acht hebben genomen.

Een belangrijke, en in hoofdstuk drie aangestipte regel van het spel der OSF is namelijk de relatie tussen de participant en (een van) de karakters uit de serie, en vooral: hoe die is opgebouwd. Zoals al eerder aangegeven in ditzelfde hoofdstuk zijn het namelijk de karakters van een serie die de kijkers binden aan een serie. In het geval van OSF moet deze motivatie ergens anders vandaan komen aangezien de karakteropbouw een wezenlijk deel is van het doel van OSF. Hiermee doel ik op het

---

<sup>4</sup> In de online wereld van SECOND LIFE past de omgeving zich aan, aan de creativiteit van de participant. Bij de online modus van CALL OF DUTY is de omgeving statisch en onveranderlijk, als zijnde een regel die niet gebroken kan worden.

simpele feit dat het karakter pas ‘ontstaat’ of ‘zich manifesteert’ op het moment dat de participanten (de groepsleden) scènes aan het schrijven zijn. OSF participanten kunnen niet de dialogen schrijven enkel op basis van een vooraf bepaald plot (source code). De karakters moeten diepte krijgen, innerlijke motieven, conflicterende belangen en moraliteit, alles wat de personages van een ‘normale’ (soap)serie zo succesvol maakt. Om die belangrijke narratieve elementen te kunnen garanderen moet het creatieve team ervoor zorgen dat de participanten (groepsleden) op de hoogte worden gehouden van de ontwikkelingen in het leven van de karakters tussen de schrijfsessies in (zie de productionele cyclus in hoofdstuk 3.) Dit doen ze door elk karakter ‘volgbaar’ te maken.

Elk karakter krijgt een eigen Facebook en Twitter profiel dat het creatieve team onderhoudt. Ze bouwen een karakter op aan de hand van statusupdates, tweets, video’s, muziek, links en foto’s. Als de leden van de Facebook groep hun kansen willen vergroten om hun teksten te laten opnemen in het definitieve scenario dienen ze hun favoriete karakters te volgen om zich te laten inspireren voor de volgende schrijfsessie. Op die manier stemmen de karakters de teksten van de participanten in de juiste toonsoort. Hoewel ze allemaal wat anders zingen, zingen ze wel in dezelfde toon.

Het is ook op deze manier dat het in hoofdstuk twee besproken real-time mechanisme en performatieve motief het best werkt. Participanten maken in real-time mee wat er verandert in het leven van een van de karakters en vullen zelf ‘de rest in’. Met al die ‘rest’ betreden ze de schrijversarena en schrijven wat ze denken dat een karakter zou zeggen in een bepaalde situatie. Ze laten zich daarbij inspireren door twee zaken. Het *plotdocument* (waar gaat het verhaal heen) en de *real-time karakteropbouw*.

Het maakt OSF een spel waarbij *Ludus* overheerst. De creatieve vrijheid van de participant beperkt zich tot het schrijven van dialogen tussen de karakters. Het maakt het daarmee een simpel en toegankelijk spel, waarvoor een hoge mate van passieve participatie (het volgen) vooraf gaat aan een korte maar hoge mate van actieve participatie (het schrijven) is vereist.

#### ***4.4 Participatie geïnitieerd***

In dit derde en laatste hoofdstuk is duidelijk geworden met welke culturele formats de participatie van de OSF participant tot stand kan komen. Vanuit het format ‘Fanfiction’ zagen we niet alleen dat het schrijven van fictie door een televisiepubliek al jaar en dag wordt gedaan maar ook dat deze ijverige fanschare een goed gevuld ‘bassin’ heeft kunnen maken door toedoen van (web 2.0) internettechnologieën. Een ‘bassin’ bovendien waaruit de productionele coöperaties langzaam en voorzichtig uit zijn gaan tappen. Waardoor de fanfictie schrijvers nu min of meer verwachten dat ze meer worden betrokken bij het creatieproces van hun favoriete serie. Het format ‘curatorship’

toont aan dat de positie van de hedendaagse internetgebruiker in cultureel opzicht ‘deelnemend’ van aard is. Al onze activiteiten op webfora en sociale media zijn in potentie ‘rijp’ om te worden opgenomen in de lijsten van online curatoren. Of we ons hiervan nou bewust zijn of niet, we zijn in elk opzicht participant in het ‘ordenen’ van het web. Het vormt de mate van participatie bij OSF door de gebruiker het vermogen te geven direct te bepalen wat wel en wat niet opgenomen wordt in het definitieve scenario.

Het laatste culturele format, de role-playing game, toont ons OSF als spelgenre waarbij de regels de mate van participatie bepalen. Een zeer populair en dicterend genre bovendien! Kenmerkend hierbij is de rol van het karakter ‘waarin’ de gebruiker zich verplaatst door hem zelfbepaalde eigenschappen toe te dichteren. In het geval van OSF zijn deze eigenschappen woorden, zinnen, oneliners, dialogen. Het maakte ons bovendien bewust van de noodzaak van karakteropbouw via karakterprofielen op Facebook. Wat daardoor weer leidde naar het in hoofdstuk twee besproken real-time mechanisme en performatief motief.

## **5. Conclusie**

*“And that's the point, that we all have stories. The hopes and dreams of the common man are as noble as those of any king. It's the stuff of life – why shouldn't it be the stuff of theater? Goddamnit, why should that be a hard pill to swallow? Don't call it new theater, Charlie; call it real theater. Call it our theater” (Turturro 1991, in BARTON FINK).*

CEO en oprichter van Facebook, Mark Zuckerberg, heeft ooit gezegd dat mensen alleen profijt van Facebook zullen hebben als ze hun eigen identiteit zo nauwkeurig mogelijk nabootsen op hun account. Een valse identiteit zou nooit veel ‘vrienden’ krijgen. (Kirkpatrick 2010). Facebook, en andere sociale media, zijn in essentie *sociaal*, en worden ook als zodanig bestudeerd en op waarde geschat. Deze thesis heeft onder andere aangetoond dat sociale media ook een *verhalende* functie faciliteren. We verhalen over onszelf, over anderen en wat ons bezighoudt. Belangrijker nog, zo is gebleken in het tweede hoofdstuk, is dat we ook verhalen maken met de kleine beetjes informatie van onze vrienden/volgers die we tot ons krijgen via sociale media. Continu zijn we getuigen van de veranderingen in een alternatieve werkelijkheid. Ik noemde dit het *performatieve motief* en huist als equivalent voor het authenticiteitsmotief waarmee mediawetenschapper Philip Auslander onze lust voor het ‘live’ meemaken van dingen verklaarde aan het einde van jaren ‘90 (Auslander 1999). Ik heb beargumenteerd dat onze lust voor dit ‘live’ meemaken van ervaringen in het tijdperk van het Internet vervangen is door het in ‘real-time’ meemaken van gebeurtenissen. En ons motief daarvoor is dus performatief: we willen getuigen zijn van een verandering in de werkelijkheid. Deze

verandering heb ik geïnterpreteerd als format waarmee de mate van participatie bij OSF vanuit de kern werd vormgegeven. Enerzijds vormt de participatie van de gebruiker door hem/haar de mogelijkheid te geven fictieve personages gedurende de hele week in real-time te volgen. Anderzijds vormt het de participatie doordat de gebruiker in real-time kan meemaken hoe het scenario tot stand komt. Web 2.0 technologieën als rss-feeds, news-feeds en twitter-streams stellen hen daartoe in staat. Daarnaast biedt het real-time mechanisme een nieuwe insteek voor toekomstig onderzoek binnen cultuur- en mediastudies naar ontwikkelingen binnen ons (nieuwe) medialandschap. Het kan leiden tot een nieuw begrip van onze toenemende online aanwezigheid en alle complexe gevolgen die deze aanwezigheid heeft op ons begrip van de fysieke wereld. Zo draagt het in ieder geval bij aan ons begrip van participatie cultuur. Want we willen er niet alleen aan meedoen, maar ook meemaken dat we meedoen, we willen getuigen zijn van het effect van onze participatie. Dit principe, het real-time mechanisme, is het dominante en ontologische format waarmee participatie bij OSF wordt geïnitieerd bij de internetgebruiker en televisiekijker. Het is ons supplement voor de dorst naar liveness, naar het verlangen om zo dicht mogelijk te zitten op het proces van creatie.

En in dit verlangen worden we gesteund door andere dominante technologische en culturele formats die ons sturen in onze participatie. Zo beargumenteerde ik in het derde hoofdstuk dat het Open Source model in de praktijk een uitermate geschikt model is om OSF te faciliteren. Doordat bleek dat het gebruik van Facebook groups als versioning systeem de participant begeleidt in zijn/haar participatie naar met 'volgen' van fictieve personages en het voeren van dialogen uit naam van deze personages. Deze technologische formats zorgen er onder andere voor dat de participant nabijheid en verantwoordelijk ervaart in zijn/haar ervaring van de televisieserie, film of theaterstuk in het algemeen. Ten grondslag hieraan ligt dus Facebook als interface; een dominant technologisch format waarmee de gebruiker al enkele jaren ingewijd is en hun dialogisch en sociaal gedrag is op afgesteld.

In het laatste hoofdstuk beargumenteerde ik dat er nog drie, zich meer aan de oppervlakte bevindende, culturele formats te ontdekken zijn als de participant zich verbindt met OSF. Deze drie culturele formats maken alle drie deel uit van voor de participant bekende fenomenen. Ze staan daarmee symbool voor drie verschillende participanten: de fan-fictie schrijver, de curator en de role-playing gamer. Hoewel het in de praktijk niet op een strikt onderscheid zal neerkomen en er eerder sprake zal zijn van een continue overlapping en rolverdeling, lenen deze drie formats zich om de mate van participatie te verduidelijken. Bij het format *fanfiction* zagen we tenslotte dat de gebruiker min of meer verwacht dat zijn/haar betrokkenheid bij een televisieserie, film of theaterstuk zich vormt naar participatie op het niveau van storytelling. De status en ontwikkeling van het *curatorschap* over online content positioneerde de internetgebruiker als autoriteit over zijn eigen

stukje cyberspace. Een autoriteit die bovendien zijn participatie inspanningen graag 'serieus' genomen ziet. Het format *role-playing game* vormt het niveau van participatie weer meer naar een spel. Een spel waarvoor zowel een passieve modus als het volgen van de fictiekarakters via sociale media en een actieve modus, het daadwerkelijk meeschrijven, vereist is.

Open Source Fiction heb ik gepositioneerd in het (nieuwe) medialandschap als zijnde een productiemodus van een *tussenproduct*. Ik heb gepoogd te omschrijven met welke culturele en technologische formats participatie bij OSF vormgegeven wordt. Ik heb ondervonden dat zowel de media-industrie als het individu over zowel de juiste technische gereedschappen als geestesstaat beschikken. De kunstwereld en media-industrie kunnen in OSF een blauwdruk vinden waarop ze hun participatieconstructie kunnen bouwen. OSF is zowel marketingtechnisch als in productioneel opzicht interessant. Het verbindt de gebruiker met een product door zijn/haar inbreng (in potentie) onderdeel te laten zijn van dit product. Uit de combinatie tussen de besproken formats vormde zich het begrip van een participatie bassin waar de creatieve industrie zich steeds meer op richt. Het vormde zich tot een pool met vloeistof waarvan de potentie en werking nog niet bekend is. Alles dat we op dit moment weten is dat het een 'bassin' is waarvan de inhoud gewonnen wordt uit een oorspronkelijk grondgebied dat wij zelf aangelegd hebben vanuit de veilige en overzichtelijke gronden van de analoge en mechanische media. Het 'wij zelf' is hier belangrijk. Het publiek heeft het zelf gedaan! Er is geen technologische vinding in de geschiedenis van de mensheid die op dusdanige samenwerkende wijze tot de individuele burger is gekomen, als het Internet. De standaard is toch juist andersom; vanuit het individu (de klassieke uitvinder) naar de massa! Een gemuteerd spreekwoord zou hier kunnen zijn: elke vinding krijgt de ontwikkeling die hij verdient. Bij een vinding die op anarchistische wijze, dat wil zeggen; door machtsverhoudingen die zich baseren op sociale verstandhoudingen tussen willekeurige autoriteiten, tot stand komt, zullen deze willekeurige autoriteiten zich ook als autoriteit willen laten gelden. Onder het bewind van de televisie en radio waren we niks anders dan ambtenaar. De autoriteit bepaalde hoe laat we konden lunchen. Nu zijn we allen eigen baas en lunchen we, als we dat zouden willen, tijdens het avondeten. De rollen zijn omgedraaid. De creatieve industrie is zich aan het instellen op een productionele aandachtsverandering. 'De man voor wie ze iets willen produceren is degene die het product zal maken', moet hun gedachte zijn. OSF kan en wil hiervoor een productiemodus zijn.

*"Whether the principles of the open-source movement end up having as profound an impact on writing as they've had on programming remains to be seen. The academic tradition of peer review has long been opposed by our mystical reverence for the creative process. But there is the possibility that fiction workshops foretell the twilight of the private muse and the dawn of an open-source reformation" (Claburn 1999)*

## ***Bibliografie***

Alexander, Brian, en Alan Levine. „Web 2.0 storytelling: Emergence of a New Genre.” *Educause*.

November 2008.

<http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume43/Web20StorytellingEmergenceofaN/163262> (geopend december 16, 2010).

Ames, Melissa. „The Inter(Active) Soap Opera Viewer: Fantastic Practices and Mediated Communities.” In *Writing and the Digital Generation*, door Heather (ed.) Urbanski, 19-32. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2010.

Auslander, Philip. *Liveness : performance in a mediatized culture*. London: Routledge, 1999.

Baskin, Ken. „Storied Spaces: The Human Equivalent of Complex Adaptive Systems.” *E:Co Vol. 10. No. 2*, 2008: xx-xx.

Boomen, Marianne van den. „interfacing by material metaphors: how your mailbox may fool you.” In *Digital Material: tracing new media in everyday life and technology*, door Marianne van den, Sybille Lammes, Ann-Sophie lehmman, Joost Raessens, Et al. Boomen, 253-266. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.

Boomen, Marianne van den, en Mirko Tobias Schäfer. „Will the revolution be open-sourced? How open source travels through society.” *How open is the future? Economic, social and cultural scenarios inspired by Free*, 2005: 1-25.

Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. Illinois, druk 2001: University of Illinois press, 1958 .

Carr, Nicholas. *The Shallows - What the Internet Is Doing to Our Brain*. New York: W.W Norton & Company, 2010.

Claburn, Thomas. „Open Source Fiction?“ *Claburn, Thomas*. 7 september 1999.

[http://www.salon.com/technology/log/1999/09/07/open\\_fiction](http://www.salon.com/technology/log/1999/09/07/open_fiction) (geopend december 2010, 28).

Coleman, Susanna. „Making Our Voices Heard: Young adult Femals Writing Participatory Fan Fiction.“

In *Writing and the Digital Generation: essays on New Media Rhetoric*, door Heather Urbanski, 95-105.

Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc. , 2010.

Creative Commons Nederland. „Over ons.“ *Creative Commons Nederland*. 18 juni 2004.

<http://creativecommons.nl/over-ons/wie-zijn-we/> (geopend 04 mei, 2011).

Current TV. *About current*. 2011. <http://current.com/s/about.htm> (geopend Januari 20, 2011).

Dennett, Clement Daniël. *Consciousness Explained*. New York: Back Bay Books, 1991.

Dienst, Richard. *Still life in real time: theory after television*. Durham: Duke University Press, 1994.

Esnault, Liliane Esnault, Romain Zeiliger, en Frederic Vermeulin. „On the Use of Actor-Network

Theory for Developing Web Services Dedicated to Communities of Practice.“ *Innovative Approaches for Learning and Knowledge Sharing*, 2006: 298-306.

Facebook. „Facebook Perskamer.“ *Facebook*. februari 2011.

<http://www.facebook.com/press/info.php?statistics> (geopend Mei 17, 2011).

Fairwater, Abrol, en Jodi Halpern. „Do Status Updates Have Any Value?“ In *Facebook and Philosophy*,

door D.E Wittkower, 191-199. Chicago and La Salle, Illinois: Open Court, 2010.

Hassapopoulou. „Spoiling Heroism, Enhancing Our Viewing Pleasure: NBC's Heroes and the Re-

shaping of the Televisual Landscape.“ In *Writing and the Digital Generation*, door Heather Urbanski, 45-57. Jefferson, North Carolina: Mcfarland & Company, Inc. , 2010.

Hildebrand, Wil. „De poetica van Aristoteles.“ *Verbeeldingsprincipes 1, Syllabus*, 2005: 37-43.



Huizinga, Johan. *Homo Ludens proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Haarlem : Amsterdam university press, 1950.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006.

—. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 1992.

Kedrosky, Paul. „Curation is the New Search is the New Curation.” *paul.kedrosky*. 11 january 2011. [http://paul.kedrosky.com/archives/2011/01/curation\\_is\\_the.html](http://paul.kedrosky.com/archives/2011/01/curation_is_the.html) (geopend januari 20, 2011).

King, Brad, en John Borland. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture*. Emeryville, California: McGraw-Hill, 2003.

Kirkpatrick, David. *The Facebook Effect - The inside story of the company that is connecting the world*. New York: Simon & Schuster, 2010.

Kosnik, Abigail de. „Drama is the Cure for Gossip: Television’s Turn to Theatricality in a Time of Media Transition.” *Modern Drama* 53 , 2010: 370-389.

Lievaart, Roemer B. *Speelfilms maken*. Amsterdam: QQLQ, 1997.

Manovich, Lev. *The Language Of New Media*. London: The MIT Press, 2001.

McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.

Moeller, Susan D. „Media en Democracy.” In *Digital Media and Democracy. Tactics in Hard Times*, door Boler (ed.) Megan, 167-197. London: The Mitt Press, 2008.

Mul, de Jos. „The Work of Art in the Age of digital recombination.” In *Digital Material: tracing New Media in Everyday Life and Technology*, door Marianne van den Ed. Boomen, Sybille Lammes, Ann-

Spohie Lehmann, Joost Raessen en Mirko Tobias Schäfer, 95-106. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.

Müller, Eggo. „Formatted spaces of participation: Interactive Television and the changing relationship between production and consumption.” In *Digital Material: tracing New Media in Everyday Life and Technology*, door Marianne van den ED: Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehman, Joost Raessens en Mirko Tobias Schäfer, 49-64. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.

Norricks, Neal R. *Conversational narrative : storytelling in everyday talk* . Amsterdam: Benjamins, 2000.

Raessens, Joost. „Homo ludens 2.0.” *New Media Studies, Utrecht University, New Media, Digital Culture*, 2009: 1-9.

Raessens, Joost. „Playful Identities, or the ludification of Culture.” *Games and Culture, Volume 1, nr. 1*, 2006: 52-57.

Raymond, Eric. „The cathedral and the bazaar.” *Knowledge, technology and policy, vol 12, nr. 3*, 1999: 23-49.

Rijksoverheid. „Wat is de overheid van plan met het cultuurbeleid?” *Rijsoverheid.nl*. 2010.  
<http://www.rijksoverheid.nl/documenten-en-publicaties/vragen-en-antwoorden/wat-is-de-overheid-van-plan-met-het-cultuurbeleid.html> (geopend juli 26, 2011).

Sandberg, Christopher, geïnterviewd door Jesse Cleverly. *Liveblog: Transmedia Storytelling: How to Achieve Creative Excellence* (4 april 2011).

*The truth about Marika*. Regisseur: Christopher Sandberg. 2007.

Schäfer, Mirko Tobias. *Bastard Culture! User participation and the Extension of Cultural Industries*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011.

Schäfer, Mirko Tobias. „Participation inside? User activities between design and appropriation.” In *Digital Material: tracing New Media in everyday life and technology*, door Marianne van den ED: Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehman, Joost Raessens en Mirko Tobias Schäfer, 147-158. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.

Schaffner, Becca. „In Defense of Fanfiction.” *The Horn Book Magazine*, November/December 2009.

Schep, Robbert. „Het spelelement der digitale cultuur: Hoe speels is het ontwerp van onze digitale cultuur?” *Serious Gameplay*, 2009: 1-13.

Scholtz, Trebor. „freecooperation.” *PDF versie*. 24 april 2004. [www.freecooperation.org](http://www.freecooperation.org) (geopend januari 19, 2011).

Stankovic, J.A, en K. Ramamritham. „The Spring Kernel: A New Paradigm for Real-Time Operating Systems.” *Software, IEEE, volume 8, editie 3*, 1991: 62-72.

Techterms. *Techterms.com*. 8 januari 2007. <http://www.techterms.com/definition/realtime> (geopend januari 6, 2011).

the free dictionary. *thefreedictionary.com*. 2009. <http://www.thefreedictionary.com/real-time> (geopend januari 7, 2011).

*Barton Fink*. Regisseur: Ethan Coen en Joel Coen. Uitvoerend artiest: John Turturro. 1991.

Urbanski, Heather. „Introduction: Blurring Rhetorical Borders.” In *Writing and the Digital Generation*, door Heather (ed.) Urbanski, 3-16. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., 2010.

Uricchio, William. „Moving beyond the artefact: lessons from participatory culture.” In *Digital Material: tracing New Media in everyday life*, Ed door: Marianne van den Boomen, Sybille Lammes, Ann-Sophie Lehman, Joost Raessens en Mirko Tobias Schäfer, 135-158. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2009.

Vejny, Rune, en D.E. Wittkower. „Spectacle 2.0.” In *Facebook and Philosophy*, door D.E (ed.)

Wittkower, 97-109. Chicago: Open Court Publishing Company, 2010.

Waag Society. „Creative research.” *Waag Society*. 2010. <http://www.waag.nl/programma> (geopend augustus 4, 2011).

Warmelink, Harald. „Born Again in a Fictional Universe: A Participant Portrait of EVE Online.” In

*Writing and the Digital generation: Essays on New Media Rhetoric*, door Heather Urbanski, 201-203.

Jefferson, North Carolina: Mcfarland & Company, Inc., 2010.

Wendel de Joode, Ruben van. „Key Concepts and Definitions of Open Source Communities.”

*Twynstra Gudde Consulting, The Netherlands*, 2008: 1-8.