

# *Façade*

Een empirisch onderzoek naar immersie bij een interactief verhaal

**Student:** Myrthe van Dongen

**Studentnummer:** 3467406

**Studie:** Literatuurwetenschap

**Begeleidster:** Els Andringa

**Tweede corrector:** Frank de Glas

**Datum:** 24-04-2013

# Inhoudsopgave

<b>Voorwoord</b>	3
<b>1: Nieuwe culturen, grotere deelname</b>	4
§ 1.1: Inleiding	4
§ 1.2: De consument als producent	4
§ 1.3: De <i>producer</i> en <i>participatory culture</i>	5
§ 1.4: De gebruiker bepaalt de inhoud	6
§ 1.5: Conclusie	7
<b>2: Façade</b>	8
§ 2.1: De makers van <i>Façade</i>	8
§ 2.2: Narrativiteit van <i>Façade</i>	9
§ 2.2.1: De basis van <i>Façade</i>	9
§ 2.2.2: Narratieve kenmerken van <i>Façade</i>	10
§ 2.3: Een narratologische analyse van de personages in <i>Façade</i>	11
§ 2.3.1: <i>Façade</i> gereduceerd tot het actantieel model	12
<b>3: Interactieve verhalen</b>	14
§ 3.1: Interactiviteit	14
§ 3.2: De reden waarom ik voor <i>Façade</i> heb gekozen als basis voor mijn onderzoek	14
§ 3.2.2: Chris Crawford over <i>Façade</i>	14
§ 3.2.3: Overige interactieve verhalen	15
§ 3.2.4: Interactiviteit in <i>Façade</i>	15
<b>4: Identificatie en betrokkenheid bij een interactief verhaal</b>	17
§ 4.1: Digitale media en immersie	17
§ 4.1.1: Digitaal lezen leidt tot meer immersie	17
§ 4.1.2: Digitaal lezen leidt tot minder immersie	18
§ 4.2: Immersie bij <i>Façade</i>	18
<b>5: Het onderzoek</b>	20
§ 5.1: Het soort onderzoek	20
§ 5.2: De hypothese van het onderzoek	20
§ 5.3: Omschrijving van het onderzoek	21
<b>6: Resultaten van het onderzoek</b>	23
§ 6.1: De onderzoeksresultaten	23

§ 6.1.1: Betrokkenheid en identificatie	24
§ 6.1.2: Het technologische aspect	25
§ 6.1.3: Het narratologische aspect	25
§ 6.1.4: De eigen mening en persoonlijke voorkeur van de proefpersonen	26
§ 6.2: De hypothese: bevestigd of juist niet?	26
§ 6.3: Suggesties voor verder onderzoek	27
<b>Afsluiting</b>	<b>29</b>
<b>Literatuurlijst</b>	<b>30</b>
<b>Bijlage 1: De vragenlijst</b>	<b>32</b>
<b>Bijlage 2: Voorbeelden van de dialoogvragen</b>	<b>38</b>

## Voorwoord

Bij de bachelor Literatuurwetenschap aan Universiteit Utrecht is het gebruikelijk om het eindwerkstuk te schrijven vanuit een cursus die de student in kwestie gevolgd heeft. In mijn geval is de cursus van waaruit ik gestart ben, de cursus “Lezen en Lezers”. Tijdens deze cursus is er onder andere aandacht besteed aan een nieuwe vorm van lezen, namelijk digitaal of van een scherm lezen. Daarbij werd de vraag gesteld of mensen wel op dezelfde manier en in dezelfde mate opgenomen zouden worden in een digitaal verhaal als bij verhalen op papier. Ook nieuwe soorten verhalen waarbij de lezer zelf een bijdrage levert aan het verhaal, zoals hypertext, werden tijdens deze cursus behandeld.

Mijn grootste interesse tijdens mijn studie is altijd uitgegaan naar actuele literatuur en actuele ontwikkelingen op het gebied van de literatuurwetenschap. De cursus Lezen en Lezers sloot hier mooi bij aan. Het was voor mij duidelijk dat ik iets wilde schrijven over digitaal lezen en de huidige ontwikkelingen op dat gebied, maar waar moest ik mijn eindwerkstuk precies over gaan schrijven? Na lang wikken en wegen, en vooral na lang zoeken en praten met medestudenten, kwam ik uit bij het interactieve verhaal *Façade*. *Façade* gaat net dat stapje verder dan hypertext door de deelnemer tot personage in het verhaal te maken. Van daaruit besloot ik te vertrekken: de actieve rol die een lezer bij sommige vormen van digitaal lezen toegewezen krijgt.

Na veel zoek- en leeswerk, waarbij ik regelmatig met mijn handen in het haar zat of ik het mezelf niet een klein beetje te lastig had gemaakt, wist ik een aantal teksten te verzamelen die min of meer dezelfde theorie bevatten over digitaal lezen en de actieve rol die de lezer krijgt toebedeeld.

Beginnende met deze theorieën heb ik mijn eindwerkstuk geschreven. Het empirische onderzoek dat ik verricht heb, waarbij ik gebruik maakte van gesloten enquêtevragen en een open gespreksvorm, vindt zijn aansluiting weer bij de cursus Lezen en Lezers. Immersie is het grote sleutelwoord bij dit onderzoek.

Zelf heb ik veel plezier gehad aan het schrijven van mijn eindwerkstuk, omdat ik persoonlijk absoluut een toekomst zie voor digitaal en interactief verhalen lezen en beleven. Het was voor mij erg leuk om te zien dat de proefpersonen vol enthousiasme deelnamen aan *Façade* en de meesten gaven ook aan dat ze in de toekomst dit soort verhalen vaker zouden willen zien. Dit stimuleert mij alleen maar meer om me tijdens de rest van mijn studerende en werkende leven te richten op de meest actuele ontwikkelingen en te proberen digitaal en interactief lezen onder de mensen te brengen.

# 1: Nieuwe culturen, grotere deelname

## § 1.1: Inleiding

Met de komst van het digitale tijdperk was het een kwestie van weinig tijd totdat er ook nieuwe vormen van vertellen en lezen van verhalen zouden ontstaan. De mogelijkheden lijken eindeloos te zijn. Dankzij de komst van Social Media websites zoals Twitter en Facebook, lezen en schrijven we meer dan ooit. Ook het lezen en laten lezen van verhalen is gemakkelijker dan het ooit is geweest: iedereen kan zijn of haar eigen verhaal publiceren op internet en dit kan door iedereen gelezen en becommentarieerd worden.

Maar niet alleen het schrijven, lezen en makkelijk publiceren van blogs en verhalen zijn het gevolg van de digitalisering. Ook zijn er nieuwe vormen van lezen ontstaan, waarbij meer vrijheid voor de lezer is weggelegd. Zoals hypertext of hyperfictie, waarbij het de lezer is die bepaalt hoe het verhaal zal gaan verlopen door te klikken met de muis. Waar de lezer voorheen het leesproces passief onderging, is nu een meer actieve rol voor de lezer weggelegd: het is niet langer alleen de schrijver die het verhaal maakt, ook de lezer maakt deel uit van dit proces. Daarnaast is het voor de lezer dankzij de digitalisering gemakkelijk geworden om tijdens het lezen – op een scherm – door middel van hyperlinks door te klikken naar andere websites, zoals YouTube en Wikipedia. Op die manier kan de lezer gemakkelijk achtergrondinformatie verzamelen over onderwerpen die verband houden met het verhaal. Dit heeft als gevolg dat de leeservaring een stuk breder wordt.

Tegelijk met het ontstaan van deze nieuwe vormen van lezen en schrijven, ontstaan er ook nieuwe termen om deze activiteiten en de rollen van zowel de lezer als de schrijver te beschrijven. Een aantal van deze termen, naar mijn inzicht de meest belangrijke, zal ik in de volgende paragrafen bespreken. De termen betreffen voornamelijk de rol die de lezer krijgt toegewezen dankzij de digitalisering en de nieuwe vormen van lezen die hiermee gepaard gaan.

## § 1.2: De consument als producent

Het lijkt logisch om te denken dat de termen die veelal gekoppeld worden aan het internet, en meer specifiek aan het lezen van verhalen op internet, ontstaan zijn in de afgelopen jaren, pak hem beet de laatste 15 à 20 jaar. Maar al in het begin van de jaren 80 werd door Alvin Toffler de term *prosumption* in de wereld gebracht (Ritzer, Dean & Jurgenson, 379). Deze term, in het Nederlands vrij te vertalen als *prosumptie*, is een samensmelting van de woorden productie en consumptie. Dit betekent dat een persoon zowel de rol van maker als gebruiker aanneemt. In het geval van literatuur

en lezen houdt dit in dat het de lezer is die bepaalt hoe het verhaal zal verlopen door bijvoorbeeld te klikken met de muis in een hypertext, en dit verhaal tegelijkertijd ook leest.

Volgens Ritzer, Dean en Jurgenson worden de ideeën van Toffler pas in de 21<sup>e</sup> eeuw opgepakt door verschillende mensen, waaronder Humphreys & Grayson, die het omschrijven als *co-creation* en Watson & Shove, die prosumptie benaderen als *doe-het-zelven* (380). Volgens Axel Burns benadrukt het ontstaan van zulke termen dat de productiemogelijkheid van gebruikers aan het toenemen is en dat mensen hier ook daadwerkelijk behoefte aan hebben (Van Dijck, 42). Ritzer & Jurgenson benadrukken hoe belangrijk de komst van de computer en het internet is geweest voor prosumptie om te kunnen bestaan (385). De ideeën van Toffler werden pas ruim twintig jaar later opgepakt omdat volgens Ritzer & Jurgenson de komst van de computer en het internet cruciaal geweest zijn voor prosumptie. Voornamelijk Web 2.0 is de grote sleutel geweest tot het ontwikkelingsproces van prosumptie en de nieuwe rol van de gebruiker en daaruit voortvloeiend de nieuwe lezer. Web 2.0 wordt zo genoemd omdat Web 1.0 hieraan vooraf ging. Web 1.0 slaat op de beginjaren van het internet. De gebruikers bepaalden hun eigen weg door de informatie die het internet te bieden had door het invoeren van zoektermen en klikken op hyperlinks. Later ontstaat Web 2.0, de tweede generatie internet waarbij gebruikers nu ook zelf inhoud kunnen toevoegen aan het internet en inhoud van anderen kunnen kopiëren. Internetgebruikers hebben hier ook daadwerkelijk behoefte aan, ze willen niet langer passieve consumenten zijn, maar juist op hun eigen manier invulling geven aan media. Web 2.0 biedt deze mogelijkheid (Bakker, 11-12). Deze behoefte van de gebruiker om zelf inhoud te kunnen toevoegen en te bewerken in media geeft precies weer wat de rol van de nieuwe gebruiker inhoudt.

### **§ 1.3: De *produser* en *participatory culture***

Het is Henry Jenkins die als eerste in zijn boek *Convergence Culture: where old and new media collide*, de nieuwe lezer, oftewel de gebruiker, met een naam bestempelt: de *produser*. Deze term is een samentrekking van de woorden *producer* en *consumer*, in het Nederlands producent en consument. De lezer wordt volgens Jenkins een gebruiker, omdat de lezer niet langer passief deelneemt aan het leesproces maar juist een actieve houding zal moeten aannemen om het leesproces in goede banen te laten verlopen. De lezer oefent invloed uit op de inhoud, waar eerst de schrijver het alleenrecht op de inhoud van een verhaal had. Hierbij moet gemeld worden dat er bij printpublicaties wel enkele uitzonderingen gelden. Deze actieve houding kan op verschillende manieren en niveaus plaatsvinden.

Jorinde Seijdel en Mark Lister spreken beiden over Henry Jenkins en zijn ideeën over *participatory culture*, oftewel cultuur waaraan deelgenomen kan worden door een consument. In de

cultuur waarin mensen kunnen deelnemen, kan de *producer* van Jenkins zijn plek vinden: hierin moet de actieve rol aangenomen worden, zodat de cultuur kan bestaan en begrepen kan worden.

Lister gebruikt Jenkins als uitgangspunt voor zijn tekst over nieuwe media en de gebruikers van nieuwe media. Volgens Jenkins reikte de nieuwe media het publiek allerlei gereedschappen aan om deel te nemen aan cultuur. Deze gereedschappen leidden tot allerlei subculturen waarbij het zelf vormen van cultuur essentieel is: het bestaan van deze subculturen is afhankelijk van de *producer* (Lister, 222). Een andere belangrijke factor in deze subculturen is transmedialiteit: het overstijgen van één bepaald medium. Transmedialiteit is belangrijk omdat dit de rol van de *producer* mogelijk maakt. De gebruiker kan bijvoorbeeld mee schrijven aan een verhaal of, in het geval van hypertext, door middel van beeld en tekst het verhaal naar eigen wens doorlopen.

Jorinde Seijdel omschrijft het idee van Jenkins over culturele convergentie: consumenten en producenten, amateurs en professionals vervloeien met elkaar (27). De traditionele kunstwereld vermengt zich steeds meer met de online wereld. Dankzij deze online wereld en zijn interactieve platforms waarin mensen volop aan het bloggen zijn, filmpjes en foto's plaatsen enzovoorts, is er kans voor de stem van de amateur om te ontstaan. De gebruiker heeft veel meer in te brengen en er ontstaan ook steeds meer kunstvormen waarin een beroep wordt gedaan op de gebruiker (Seijdel, 57-59).

Cultuur waaraan deelgenomen kan worden is dus afhankelijk van zijn gebruiker, de *producer*. Tegelijkertijd is dit soort cultuur alleen mogelijk wanneer het plaatsvindt in meer dan één medium. Een goed voorbeeld hiervan is *Façade*, het interactieve verhaal dat ik gebruikt heb voor mijn onderzoek. Een computer is een vereist onderdeel om aan het verhaal te kunnen deelnemen, de ruimte waarin het zich afspeelt is zichtbaar, maar tekst speelt ook een belangrijke rol. In hoofdstuk 2 zal ik *Façade* uitgebreid bespreken.

#### **§ 1.4: De gebruiker bepaalt de inhoud**

In de vorige paragrafen heb ik een paar termen besproken die de rol van de gebruiker in de nieuwe subculturen, consument of lezer, net hoe je het zou willen benaderen, een benaming geven en omschrijven.

Ik wil nog een benadering van de nieuwe subculturen bespreken, namelijk *user generated content*. Vertaald in het Nederlands zou dit inhoud die samengesteld wordt door de gebruiker genoemd kunnen worden. José van Dijck bespreekt in "Users like you? Theorizing agency in user-generated content" gebruikers van internet en hun bijdrage aan de inhoud hiervan. Op het internet bestaan verschillende platforms waaraan mensen persoonlijke inhoud kunnen toevoegen. Bij zulke

platforms kan je denken aan websites zoals Facebook, YouTube, en bijvoorbeeld Wordpress waarop mensen hun eigen teksten kunnen plaatsen.

Ook Van Dijck spreekt met Henry Jenkins. Volgens Jenkins beginnen mensen ook te eisen dat ze zelf kunnen bijdragen aan cultuur, tegelijkertijd met de komst van Web 2.0 is hier behoefte aan ontstaan. Dit resulteert in de subculturen waaraan deelgenomen kan worden (Van Dijck, 42). Maar men moet volgens Van Dijck niet klakkeloos uitgaan van de gedachte dat iedereen precies dezelfde behoefte heeft aan de hoeveelheid participatie en betrokkenheid bij cultuur (44). Dit is een logische gedachte omdat bij papieren teksten ook niet iedereen dezelfde leeservaring heeft.

Ik heb *user generated content* en de tekst van José van Dijck besproken om aan te geven dat er meerdere manieren zijn om de rol die voor gebruiker en/of lezers weggelegd is, op verschillende manieren omschreven en benaderd kan worden. Deze verschillende termen die gehanteerd worden, tonen aan dat het idee dat een lezer een andere manier van lezen kan beleven, leeft in de onderzoekswereld.

### **§ 1.5: Conclusie**

In de vorige paragrafen heb ik verschillende termen aan bod laten komen die de gebruiker van Web 2.0 omschrijven. Dankzij de digitalisering is het voornamelijk de gebruiker die de inhoud van dingen bepaalt. Dit is ook toe te passen op cultuur. Er ontstaan allerlei nieuwe subculturen die een actieve houding van de gebruiker, in dit specifieke geval de lezer, eisen. Deze houding mogen deze subculturen ook eisen omdat de gebruiker hier zelf om gevraagd heeft.

In het specifieke geval van de lezer bepaalt deze naar eigen inzien hoe een verhaal zal verlopen. De traditionele schrijver-lezer verhouding is dus verdwenen waardoor ze op een gelijk niveau komen te staan.

De termen en theorieën die bedacht zijn door onder andere Henry Jenkins en Axel Bruns zijn niet direct bedoeld voor een lezer zoals wij hem kennen, maar voor een gebruiker van Web 2.0. Echter, omdat het idee van gebruiker en lezer bij de nieuwe vormen van (digitaal) lezen voor een groot deel op dezelfde lijn te trekken zijn, beschouw ik de lezer vanaf heden als een gebruiker, of zoals Henry Jenkins het zou zeggen, een *prosumer*.



## 2: *Façade*

In het eerste hoofdstuk heb ik diverse termen besproken. Tijdens het bespreken van die termen heb ik af en toe kleine verwijzingen gemaakt naar *Façade* van Michael Mateas en Andrew Stern, dat uitgebracht is in 2004.<sup>1</sup> In de komende paragrafen en hoofdstukken ga ik uitleggen wat *Façade* precies inhoudt, hoe het werkt en welke rol er voor de gebruiker is weggelegd. Door dit nauwkeurig uit te leggen aan de hand van enkele narratologische begrippen, probeer ik aan te tonen waarom ik *Façade* als een verhaal benader.

Daarnaast zal ik uiteenzetten waarom ik voor *Façade* heb gekozen als basis voor mijn experiment. De in het eerste hoofdstuk besproken termen zullen hier weer aan bod komen, om aan te tonen dat *Façade* een goed voorbeeld is van nieuwe subculturen waarbij de lezer een participerende rol is toebedeeld. Hierbij is interactiviteit een belangrijk begrip. Ik zal in het derde hoofdstuk aandacht besteden aan het concept interactiviteit volgens Chris Crawford, omdat hij een pionier is op het gebied over verhalen vertellen op interactieve wijze en in zijn boek *On interactive storytelling* specifiek aandacht besteedt aan *Façade*.

Van daaruit zal ik enkele theorieën bespreken over deze manier van lezen met betrekking tot betrokkenheid van de lezer bij een verhaal. In de literatuurwetenschap wordt vaak aangenomen dat mensen die een verhaal van een scherm lezen of ervaren, in mindere mate in het verhaal opgenomen worden dan wanneer ze een verhaal van papier lezen. Aan de hand van deze theorieën heb ik mijn kleinschalige onderzoek gevormd.

### § 2.1: De makers van *Façade*

De makers van *Façade*, Michael Mateas en Andrew Stern, hebben enkele artikelen uitgebracht, zowel tijdens als na het ontwikkelen van *Façade*, waarin ze dieper ingaan op allerlei zaken rondom *Façade*. Ze verklaren in deze teksten hoe *Façade* precies werkt en welke ideeën en intenties er schuilgaan achter het maken van dit interactieve verhaal.

Mateas & Stern schreven halverwege het ontwikkelen van *Façade* een artikel waarin ze uitleggen hoe ze een poging doen tot het ontwikkelen van een interactief verhaal waarbij menselijke relaties centraal staan. Sinds de jaren 80 worden er al interactieve verhalen uitgebracht, maar volgens Mateas & Stern falen deze interactieve verhalen om relaties en gedachten van mensen op een goede manier weer te geven. Daarnaast zijn ze van mening dat ook computerspellen falen in het

---

<sup>1</sup> Te downloaden op [www.interactivestory.net](http://www.interactivestory.net).

weergegeven van menselijke relaties, omdat de speler bij een spel weliswaar wel met andere spelers kan communiceren, maar niet met het spel/de computer zelf (Mateas & Stern, 2003, 2). Daarom ontwikkelden zij *Façade*, een poging om een interactief verhaal over menselijke relaties te creëren, waarbij het expliciete doel is om de deelnemer te voorzien van een bepalende rol die invloed heeft op het verloop van het verhaal (Mateas & Stern, 2005, 1).

## **§ 2.2: Narrativiteit van *Façade***

Het is bij *Façade* lastig om de gebruiker ervan met een benaming te bestempelen. Is hij een lezer of een speler? Zonder een computer kan *Façade* niet bestaan, maar tegelijkertijd bevat het geen winelement en kan een deelnemer alleen tot een afloop komen door taal en conversatie te gebruiken. De rol van de gebruiker is afhankelijk van hoe de gebruiker zijn rol zelf ervaart. Daarom zal ik de lezer/speler van *Façade* vanaf heden de deelnemer noemen, om verwarring te voorkomen.

Een ijkpunt bij *Façade* is de vraag of het nu een verhaal of een computerspel is. Ik kan onmogelijk bewijzen dat *Façade* een verhaal is, omdat het duidelijk elementen van een computerspel bevat. Daarom probeer ik aan te tonen waarom ik het benader als een verhaal, dat ondersteund wordt door bepaalde kenmerken van een computerspel. In mijn poging dit uit te leggen, zal ik eerst beschrijven hoe *Façade* precies in elkaar steekt en wat er van de deelnemer verwacht wordt. Vervolgens zal ik hier een stuk verhaalanalyse van onder andere Greimas bij betrekken om aan te tonen waarom ik *Façade* als een verhaal benader.

### **§ 2.2.1: De basis van *Façade***

Wanneer *Façade* wordt opgestart wordt de deelnemer uitgenodigd om een naam te kiezen uit een lijst van namen, samengesteld door de makers. De deelnemer wordt de rest van het verhaal met deze naam aangesproken: de naam verwijst dus vanaf dat moment naar het personage van de deelnemer. Een zwart scherm wordt zichtbaar en de deelnemer komt er al snel achter dat hij een voicemail aan het beluisteren is. Hier wordt duidelijk dat de deelnemer de rol van een belangrijk personage zal gaan vervullen in het verhaal, namelijk zichzelf. De man die de voicemail insprekt, Trip is zijn naam, nodigt de deelnemer uit om langs te komen bij hem en zijn vrouw Grace om samen een borrel te drinken. Zo geschiedt, en de deelnemer staat voor de voordeur.

Bij de voordeur aangekomen hoort de deelnemer het stel een fikse woordwisseling met elkaar voeren. Het duurt even voordat de deur geopend wordt, maar na even wachten staat een gastvrije Trip in de deuropening. De deelnemer volgt Trip naar binnen en hier begint het interactieve deel van het verhaal.

De deelnemer is al op de hoogte van de spanning die tussen de twee hangt en het duurt niet lang voordat deze spanning tot een uitbarsting komt. Zowel Trip als Grace proberen de deelnemer naar zich toe te trekken en hoe het verhaal zal verlopen, is afhankelijk van wat de deelnemer zegt en doet. Met een dramatische afloop tot gevolg, die elke keer weer anders zal zijn. De deelnemer kan vaker deelnemen aan *Façade* om te ontdekken hoe zijn interactie de afloop van het verhaal zal beïnvloeden.



Trip en Grace.



Voorbeeld van wat een deelnemer kan schrijven.

Wanneer de deelnemer bij Trip en Grace in huis is, kan hij zeggen wat hij wil, wanneer hij wil. Dit wordt zelfs in zekere zin beloond, want de hoeveelheid informatie die Trip en Grace over zichzelf en hun huwelijk prijs geven, is afhankelijk van de dialoog die de deelnemer met ze voert. Hierbij moet in gedachten gehouden worden dat de dialoog met een computergestuurd, vooraf ontworpen systeem wordt gevoerd, en dus logischerwijs zijn beperkingen kent. Dus niet alles wat de deelnemer zegt, wordt begrepen door Trip en Grace. Het vooraf ontworpen systeem zoekt voortdurend naar zinsconstructies en patronen van woorden die verband houden met de dramatische situatie, en dus zullen Trip en Grace hier steeds op blijven aansturen (Mateas & Stern, 2003, 4).

### § 2.2.2: Narratieve kenmerken van *Façade*

In *Narrative Fiction* omschrijft Shlomith Rimmon-Kenan een verhaal als een opeenvolging van gebeurtenissen (2). Deze serie van gebeurtenissen kan zowel waargebeurd als fictief zijn, maar in dit specifieke geval gaat het natuurlijk om een fictief verhaal. *Façade* is duidelijk een opeenvolging van gebeurtenissen, de gebeurtenissen worden zelfs veroorzaakt door wat de deelnemer zegt.

De gebeurtenissen in een verhaal spelen zich altijd af binnen een bepaalde *setting*, een omgeving. Deze omgeving is oftewel letterlijk waarneembaar, zoals in een film, of vormt zich in de fantasie van de lezer (Chatman, 138). Deze *setting* is een vereiste voor een verhaal om te kunnen bestaan: een personage in een verhaal bevindt zich altijd in een bepaalde omgeving, hoe minimaal deze omgeving ook is. De gebeurtenissen in een verhaal kunnen niet plaatsvinden zonder dat er een

omgeving is, dus een *setting* is een essentieel onderdeel van een verhaal (Chatman, 139). Robert Lidell onderscheidt in *A Treatise on the Novel* vijf typen omgevingen, die variëren van grote bijdrage aan het verhaal tot pure noodzaak voor het verhaal om te kunnen bestaan (Chatman, 143).

In *Façade* is de *setting* een belangrijk element in het verhaal. De *setting* is waarneembaar en de deelnemer kan zich door de omgeving heen bewegen en voorwerpen aanraken. Trip en Grace zijn zich ook erg bewust van omgeving. Ze praten vaak over het schilderij dat aan de muur hangt en hun interieur. Het verhaal steunt dus voor een deel op de omgeving die gegeven is. De personages maken referenties naar hun directe omgeving en ook de deelnemer kan naar de omgeving refereren. De *setting* in *Façade* is duidelijk een omgeving die een grote bijdrage levert aan het verhaal.

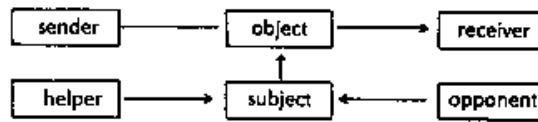
### § 2.3: Een narratologische analyse van de personages in *Façade*

Volgens Rimmon-Kenan is het mogelijk om een verhaal tot een minimale vorm te ontleden (7). Vladimir Propp was de eerste die het idee van verhaalstructuren ontdekte en velen, waaronder Greimas, volgden in de voetstappen van Propp.

Een van die minimale structuren is te vinden in de personages van een verhaal. De gebeurtenissen die nodig zijn voor een verhaal om überhaupt te kunnen bestaan, worden gedragen door personages in een verhaal. In mijn poging om aan te tonen waarom ik *Façade* als een verhaal benader, zal ik me richten op een nauwkeurige analyse van de personages. Ik richt me op de personages omdat de deelnemer zelf een personage is in *Façade*, het onderdeel uit het verhaal dat de deelnamecultuur en de rol van de *prosumer* goed weergeeft.

Vladimir Propp minimaliseert personages tot een aantal rollen die zij kunnen vervullen, waaronder de helper en de held. Eén rol kan door meerdere personages vervuld worden, één personage kan ook meerdere rollen vervullen (Rimmon-Kenan, 34).

Greimas hanteert hetzelfde principe als dat van Propp, maar in plaats van de personages een specifieke rol toe te schrijven zoals Propp dat doet, noemt hij personages *actanten*. Actanten, volgens Greimas, zetten een gebeurtenis in stand of dragen bij aan een gebeurtenis in een verhaal. Actanten hoeven niet per se mensen te zijn, dit kunnen ook levenloze objecten of abstracte concepten zijn. Deze actanten reduceert Greimas tot zes actanten en zet deze in zijn actantueel model (Rimmon-Kenan, 34-35):



Afbeelding afkomstig van: [http://www.lituanus.org/1990\\_3/90\\_3\\_02.htm](http://www.lituanus.org/1990_3/90_3_02.htm)

In dit model geldt ook, net als bij Propp, dat meerdere personages één rol kunnen vervullen en dat één personage in een verhaal meerdere rollen uit het model op zich kan nemen.

Volgens Greimas wordt de boog van een verhaal gespannen door een verlangen: een personage in een verhaal wil iets hebben, maar krijgt dit niet meteen. Om het *object* te verkrijgen waarnaar verlangd wordt door het *subject*, moet er eerst een complicatie ontstaan: het *subject* wordt tegengewerkt door de *tegenstander* of *opponent*, en geholpen door een *helper*. De *macht* of de *sender* beslist wie het *object* krijgt. Degene die het *object* krijgt, is de *ontvanger* of de *receiver* (Brillenburg Wurth & Rigney, 171-173).

### § 2.3.1: *Façade* gereduceerd tot het actantieel model

In paragraaf 2.2.1 heb ik besproken hoe *Façade* werkt. Omdat er weinig personages mee gemoeid zijn en de situatie die ontstaat over vrij basale, menselijke relaties gaat, is het verhaal gemakkelijk te reduceren is tot het actantieel model van Greimas. Zowel Trip als Grace nemen afwisselend de rol in van de macht, het object, de ontvanger, de tegenstander, het subject of de helper. Welke rol zij innemen, is afhankelijk van wat de deelnemer zegt en het doel wat zij zelf willen bereiken. Tegelijkertijd dwingen zij ook de deelnemer om afwisselende rollen in te nemen uit het actantieel model door allebei te proberen de deelnemer te manipuleren. Zowel Trip en Grace als de deelnemer kunnen alle rollen in het actantieel model bekleden. Hieronder zal ik van elke rol in het actantieel model een korte beschrijving geven van een moment waarop en waarom een bepaalde rol wordt aangenomen door zowel Trip en Grace als de deelnemer. Trip en Grace benoem ik in één keer, niet omdat ze een front vormen, maar omdat de situaties voor deze beide personages kunnen gelden.

#### *Trip en Grace in het actantieel model*

- 1) Trip en Grace als zender of macht. Trip en Grace proberen allebei de deelnemer te beïnvloeden in zijn mening over hun relatie en proberen op die manier hun doel te bereiken, namelijk de sympathie van de deelnemer voor zich winnen.
- 2) Trip en Grace als object of doel. Trip en Grace proberen zichzelf tot doel van de deelnemer te maken door de deelnemer persoonlijk aan te spreken en over (de mankementen van) hun relatie te beginnen.
- 3) Trip en Grace als ontvanger. Zowel Trip als Grace hebben een persoonlijk doel, en dat is de sympathie van de deelnemer voor zich winnen.

- 4) Trip en Grace als tegenstander. Trip en Grace zijn zowel tegenstanders van elkaar als van de deelnemer, afhankelijk van wat de deelnemer zegt en doet.
- 5) Trip en Grace als subject. Trip en Grace staan lijnrecht tegenover elkaar en maken zichzelf steeds tot subject van het verhaal door de deelnemer of elkaar direct aan te spreken. Ze streven steeds naar het winnen van de sympathie van de deelnemer.
- 6) Trip en Grace als helper. Trip en Grace kiezen er vaak voor om de deelnemer bij te staan in door de deelnemer duidelijk bij te vallen.

#### *De deelnemer in het actantieel model*

- 1) De deelnemer als zender of macht. De deelnemer bepaalt naar wie zijn sympathie uit gaat: naar Trip of naar Grace, wellicht naar geen van beiden. Zijn sympathie winnen is het doel dat Trip en Grace voor ogen hebben.
- 2) De deelnemer als object of doel. De deelnemer is het doel van Trip en Grace: ze willen zijn sympathie winnen. Maar de deelnemer kan zichzelf ook tot doel maken, door naar een bepaald plot toe proberen te werken.
- 3) De deelnemer als ontvanger. De deelnemer kan proberen toe te werken naar een bepaald plot en hij maakt zichzelf de ontvanger wanneer dit lukt.
- 4) De deelnemer als tegenstander. De deelnemer kan een hele duidelijke keuze maken voor de rol als tegenstander; tegen Trip of Grace, wellicht zelfs tegen allebei.
- 5) De deelnemer als subject. De deelnemer kan streven naar een bepaald plot, wat dan zijn object of doel is.
- 6) De deelnemer als helper. De deelnemer kan op elk moment van het verhaal de keuze maken om ofwel Trip of Grace bij te staan. Ook kan hij proberen om Trip en Grace met elkaar te verzoenen, dan fungeert hij grotendeels als helper door het hele verhaal heen.

Ik heb op schematische wijze proberen aan te tonen dat *Façade* volledig voldoet aan het actantieel model van Greimas. Omdat *Façade* dus zoveel raakvlakken vertoont met basismodellen van verhalen en de deelnemer tot een afloop probeert te komen, benader ik het als een verhaal. Het verhaal bevat inderdaad elementen uit een computerspel en zonder een computer kan *Façade* niet eens bestaan, maar deze elementen bieden het verhaal ondersteuning en voeren niet de boventoon.

## 3: Interactieve verhalen

In de vorige paragrafen heb ik aangetoond waarom ik *Façade* als een verhaal benader door het zo veel mogelijk te reduceren tot het actantueel model van Greimas. Tijdens het bespreken van *Façade* is in de afgelopen paragrafen ook duidelijk geworden wat voor rol de deelnemer precies krijgt aangemeten en wat er van de deelnemer wordt verwacht om het verhaal überhaupt te kunnen laten bestaan. In de volgende paragrafen zal ik een term die al deze activiteiten samenvat bespreken, namelijk interactiviteit. Van daaruit zal ik enkele ideeën over onderdompeling in een (interactief) verhaal bespreken, om van daaruit naar de vraagstelling van mijn onderzoek toe te werken.

### § 3.1: Interactiviteit

Eén woord dat al de activiteiten die de deelnemer van *Façade* verricht onder één noemer brengt, is het woord *interactiviteit*. Chris Crawford schreef zijn boek *On interactive storytelling* over het concept interactiviteit en hoe dit gepaard gaat met het vertellen van verhalen. In dit boek bespreekt hij diverse pogingen die gedaan zijn tot het vertellen en schrijven van interactieve verhalen. Sommige van deze pogingen zijn volgens Crawford succesvol, andere niet. Ook gaat hij diep in op de technische kant van deze processen, hoe de verhalen precies werken, hoe de scripts voor de verhalen geschreven worden, et cetera.

Crawford geeft de volgende definitie van interactiviteit:

*“A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks.” (29)*

Hij beschrijft interactiviteit dus als een regelmatig terugkerend proces tussen twee of meer actieve agentschappen waarbij elk agentschap afwisselend luistert, denkt en spreekt. In het geval van *Façade* zijn dit dus de deelnemer, Trip en Grace die interactie met elkaar hebben.

### § 3.2: De reden waarom ik voor *Façade* heb gekozen als basis voor mijn onderzoek

In de inleiding van hoofdstuk 2 heb ik aangegeven dat ik zou bespreken waarom ik juist voor *Façade* heb gekozen als basis voor mijn onderzoek. Hierbij gaf ik ook aan dat het begrip interactiviteit naar mijn mening hier een belangrijk begrip bij is.

#### § 3.2.2: Chris Crawford over *Façade*

Chris Crawford besteedt expliciet aandacht aan *Façade* in zijn boek *On interactive storytelling*. Hij legt kort uit waar het verhaal over gaat, wat er van de deelnemer verwacht wordt en hoe het precies

werkt. Daarnaast bestempelt hij het ook als de beste interactieve verhaalwereld die geproduceerd is tot het begin van 2004 (319). Omdat Crawford *Façade* met naam benoemt in zijn boek en interactiviteit een logisch onderdeel is van de nieuwe rol van de lezer, besloot ik *Façade* als basis voor mijn onderzoek te gebruiken.

### § 3.2.3: Overige interactieve verhalen

In de jaren na en voor *Façade* zijn er veel interactieve verhalen uitgebracht, voornamelijk door amateurs. Na eventjes zoeken op internet kwam ik op een forum terecht uit 2012, waar mensen op zoek zijn naar interactieve verhalen die te vergelijken zijn met *Façade*.<sup>2</sup> De suggesties die hier gedaan worden zijn onder andere *Galatea* van Emily Short en *Spider and Web* van Andrew Plotkin. Beide interactieve verhalen zijn echter uitgebracht voordat *Façade* verscheen. De deelnemers van het forum zijn van mening dat er weinig vergelijkbaars verschenen is in de afgelopen jaren, en dit bevestigde nogmaals mijn keuze om *Façade* te gebruiken als basis voor mijn onderzoek.

### § 3.2.4: Interactiviteit in *Façade*

In hoofdstuk 1 heb ik allerlei termen besproken met betrekking tot de huidige ontwikkelingen op het gebied van de digitalisering en het soort verhalen die ontstaan zijn dankzij de digitalisering. Deze termen hebben met name betrekking op de nieuwe rol van de deelnemer, de *prosumer*. Interactiviteit geeft precies weer wat er van de nieuwe deelnemer, die zijn participerende rol te danken heeft aan de digitalisering, verwacht wordt. Spreken, luisteren en denken zijn de drie factoren die volgens Crawford nodig zijn om een verhaal interactief te maken.

De rol van de *prosumer* komt naar mijn mening pas goed tot zijn recht wanneer een verhaal interactief is. De deelnemer schrijft mee, moet tegelijkertijd luisteren (of lezen) en ook meedenken over wat zijn volgende stap zal zijn in het verhaal. In *Façade* zijn deze drie factoren zeer duidelijk aanwezig. Wanneer de deelnemer niet meeschrijft aan het verhaal, zal het verhaal ook niet verder verlopen. Tegelijkertijd denkt de deelnemer voortdurend na over wat hij zal zeggen, omdat daar de afloop van het verhaal van afhankelijk is. Daarbij luistert de deelnemer ook continu naar wat Trip en Grace zeggen, om daar vervolgens weer op te reageren. Dit geldt andersom natuurlijk ook voor Trip en Grace; zij 'luisteren' naar wat de deelnemer zegt (of schrijft) en reageren hier weer op. Het woord 'nadenken' blijft een heikel punt omdat computers in feite niet kunnen nadenken. Maar dit zou ik graag willen weerleggen met de gedachte dat Trip en Grace op bijna elk onderwerp kunnen reageren, en dat dit wel weer geprogrammeerd is door mensen, dus dat er in feite al op voorhand

---

<sup>2</sup> Dit forum is te bekijken op de volgende website: <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=472796>



nagedacht is over wat de deelnemer allemaal zou kunnen zeggen om hier vervolgens op te kunnen anticiperen.

De drie belangrijke factoren van interactiviteit volgens Chris Crawford zijn dus in grote mate aanwezig in *Façade*. Deze drie factoren zijn ook erg belangrijk voor de nieuwe lezer, de *prosumer*. De *prosumer* denkt na over een verhaal, en vormt het verhaal mede.

In het geval van hypertext of hyperfictie vormt de *prosumer* het verhaal door verder te klikken op gezette momenten. Dit zou dan op dezelfde lijn zijn als spreken of schrijven. Het lezen van het verhaal dat aan de deelnemer verschijnt zou op dezelfde lijn liggen als luisteren. De deelnemer denkt wel na over het verhaal, maar alleen op gezette tijden, namelijk wanneer hij voor een keuzemoment wordt gezet.

Bij *Façade* zijn deze factoren veel duidelijker aanwezig: de deelnemer luistert naar wat Trip en Grace te vertellen hebben en zij luisteren andersom ook naar wat de deelnemer zegt. Verder spreekt de deelnemer met Trip en Grace door te schrijven op elk gewenst moment en denkt de deelnemer constant na over wat het volgende zal zijn wat hij zal zeggen en hoe Trip en Grace hier op zullen reageren. Met andere woorden: de deelnemer denkt voortdurend na over wat voor effect de dingen die hij schrijft zullen hebben op het verloop van de verhaal. De deelnemer zal bepaalde dingen juist wel en niet zeggen om het verhaal te laten verlopen zoals hij zelf graag zou willen.

De reden waarom ik *Façade* dus als basis voor mijn onderzoek gebruik, is dat *Façade* volledig voldoet aan de eisen die Chris Crawford aan interactiviteit stelt, zowel vanuit de deelnemer als vanuit Trip en Grace. Bij een hypertext zijn deze factoren in veel kleinere mate, of soms zelfs helemaal niet, aanwezig. Tegelijkertijd zijn deze factoren ook van groot belang in het licht van termen als *prosumer* en *participatory culture*. Zonder deze factoren kan de *prosumer* niet bestaan en is lezen nog steeds een passief proces waarbij alleen een ondergaande rol is weggelegd voor de lezer. Verhalen waarbij de lezer mee kan schrijven en luisteren en na moet denken over wat de volgende stap in het verhaal zal zijn, geven de *prosumer* een kans om te bestaan en *Façade* is hier een uniek en ultiem voorbeeld van, omdat alle drie de factoren nodig zijn voor het verhaal om überhaupt te kunnen bestaan.

## 4: Identificatie en betrokkenheid bij een interactief verhaal

Niels Bakker schreef voor Stichting Lezen het artikel *Help, de woorden en zinnen ontglippen me!*

Hierin bespreekt Bakker het lezen van literaire teksten in een digitaal tijdperk. Er wordt veelal gedacht dat men steeds minder begint te lezen, maar ook Bakker ziet veranderingen voor de lezer zelf zoals ik die in het eerste hoofdstuk heb besproken:

*“In plaats van een leescultuur die op het punt staat te verdwijnen, zoals door sommigen gevreesd wordt, vindt er juist een transformatie plaats van een print- naar een digitale leescultuur. Het is aannemelijk dat de manier waarop mensen lezen en schrijven hierdoor verandert. [...] Waarschijnlijk heeft dit consequenties voor het lees- en schrijfproces.” (7)*

### § 4.1: Digitale media en immersie

Immersie betekent dat een lezer zich opgenomen voelt in een verhaal. Een lezer vergeet tijdelijk de wereld om zich heen en leeft in een andere wereld. De lezer identificeert zichzelf met de personages van het verhaal en kan zich emotioneel betrokken voelen met de personages. De mate van immersie verschilt per persoon per verhaal, maar er vindt altijd immersie plaats bij het lezen van verhalen. Ook bij het lezen en ervaren van verhalen van een scherm vindt immersie plaats: de vraag is echter of deze immersie te vergelijken is met de immersie die plaatsvindt bij een verhaal op papier.

#### § 4.1.1: Digitaal lezen leidt tot meer immersie

In het begin van het tweede hoofdstuk heb ik reeds kort besproken dat er door verschillende mensen gedacht wordt dat de nieuwe manier van lezen en de nieuwe vormen van verhalen die ontstaan zijn door de digitalisering gevolgen hebben voor de leeservaring. Deze gevolgen voor de leeservaring hebben betrekking tot immersie bij een verhaal. Hier wordt verschillend over gedacht: zo zijn Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly van mening dat de betrokkenheid van de deelnemer bij mediateksten juist hoger is dan bij oude media, omdat oude media voornamelijk passieve consumptie boden (Bakker, 7). Zij zijn van mening dat de *prosumer* door al de verantwoordelijkheid die hij krijgt meer betrokken zal zijn bij een verhaal.

Ook Packer & Jordan ondersteunen het idee dat de nieuwe media leiden tot meer betrokkenheid bij een verhaal. Ik heb al eerder besproken dat een interactief verhaal een verhaal is waarbij de deelnemer van het verhaal invloed heeft op het verloop van het verhaal. Packer & Jordan zien dit ook zo, zij verstaan onder interactiviteit de mogelijkheid van de deelnemer om invloed uit te oefenen op het medium en de concrete manier om dit te doen is hypermedia, waarin men zijn eigen

weg door informatie bepaalt, in zowel tekst, (bewegend) beeld en geluid (Bakker, 8). Volgens Packer & Jordan gaat het bij immersie om de werkelijkheid zo goed mogelijk te benaderen. Digitale media gaan hier een stap mee verder, omdat digitale media beeld, tekst en geluid tegelijk gebruiken. Dit bevordert de betrokkenheid met een verhaal.

#### **§ 4.1.2: Digitaal lezen leidt tot minder immersie**

Degenen die het idee hebben dat digitaal lezen nooit dezelfde leeservaring zal opleveren, doen vaak nostalgische uitspraken. Zo bijvoorbeeld ook Steinz, die van mening is dat het vasthouden en ruiken van een boek allemaal onderdeel is van de leeservaring. En Van Heusden noemt lezen van een scherm problematisch vanwege de houding die we aannemen: we zitten rechtop, met als gevolg dat we aandacht voor onze omgeving hebben en niet volledig ondergedompeld worden in een verhaal (Bakker, 19).

Ryan combineert de begrippen interactiviteit en immersie met elkaar. Volgens Ryan kan er nooit volledige immersie bij een verhaal plaatsvinden wanneer een verhaal interactief is. Omdat de deelnemer van een interactief verhaal steeds voor een keuze wordt gesteld om het verhaal verder te laten verlopen, is het volgens Ryan onmogelijk om volledig ondergedompeld te worden. De deelnemer wordt steeds geconfronteerd met zichzelf en de keuze die hij zal moeten maken, en wordt zo steeds in de realiteit gezet (Bakker, 33).

In haar artikel "Hypertext fiction reading; haptics and immersion" maakt Anne Mangen onderscheid tussen twee soorten immersie. Ten eerste is daar technologische immersie, wat immersie in een technologische omgeving is. Hier kan gedacht worden aan computerspellen, waarbij de echte wereld weerspiegeld wordt. Ten tweede onderscheidt Mangen fenomenologische immersie, wat immersie in een fictionele wereld is waarbij onze eigen geest nodig is om die fictieve wereld te creëren (406). In haar artikel haalt Mangen Ryan aan. Volgens Ryan zou het zo kunnen zijn dat hetzelfde soort immersie dat optreedt bij, bijvoorbeeld, een detective, optreedt bij interactieve verhalen. Een harde eis hiervoor is dat een verhaal beschikt over een plot (Mangen, 207). Dan kan er volgens Ryan fenomenologische immersie optreden bij een interactief verhaal.

#### **§ 4.2: Immersie bij *Façade***

Ik heb in de vorige paragrafen verschillende gedachtegangen besproken over immersie bij interactieve verhalen. Theoristen staan vaak lijnrecht tegenover elkaar, maar één persoon ziet een mogelijkheid tot volledige immersie bij een interactief verhaal: Ryan. Volgens Ryan kan immersie bij een interactief verhaal op dezelfde manier optreden als bij een verhaal op papier, zolang het interactieve verhaal over een goed gemotiveerd plot beschikt.

Bij *Façade* werkt de deelnemer toe naar het plot van het verhaal. Alles wat de deelnemer doet en zegt, draagt bij aan de vorming van het plot van het verhaal. Mijn idee is dus dat *Façade* een interactief verhaal is waarbij zowel technologische als fenomenologische immersie optreedt. De deelnemer zal volledig betrokken raken bij dit korte, heftige verhaal, omdat tot een plot komen het belangrijkste doel van het verhaal is.

## 5: Het onderzoek

### § 5. 1: Het soort onderzoek

Tot dusver is er geen of weinig noemenswaardig onderzoek gedaan naar interactief lezen. Dit betekent dat ik niet beschik over onderzoeksresultaten waar ik mijn onderzoek op kon baseren. Daarom heb ik een kleinschalig, empirisch onderzoek verricht met 6 proefpersonen. Met dit empirische onderzoek heb ik een verkenning gemaakt van de omgang van deelnemers met een interactief verhaal. Om het onderzoek zo algemeen mogelijk te houden, heb ik proefpersonen geselecteerd uit dezelfde leeftijds- en opleidingscategorie. Deze proefpersonen moesten ook voldoende kennis van de Engelse taal hebben, omdat *Façade* Engelstalig is.

Omdat al deze proefpersonen in dezelfde categorie qua opleiding vallen, heb ik algemene vragen over onder andere hun opleidingsniveau achterwege gelaten. Wel heb ik ze enkele vragen gesteld over hun interesse- en kennisgebied, of ze graag lezen en of ze graag computerspellen spelen. Deze vragen heb ik gesteld om me een beter beeld te vormen van de interesses van de proefpersonen.

### § 5.2: De hypothese van het onderzoek

In hoofdstuk 4 heb ik onderscheid gemaakt tussen twee soorten immersie: technologische en fenomenologische immersie. Technologische immersie treedt op bij computerspellen, omdat de speler deelneemt aan het spel door de computer fysiek te bedienen en de spelwereld te manipuleren door technologische sturing. Fenomenologische immersie treedt op bij verhalen, waarbij een lezer opgenomen wordt in het verhaal onder meer doordat de lezer zich een voorstelling maakt van een andere wereld.

In het algemeen wordt er gedacht dat er bij een digitaal verhaal geen volledige immersie of alleen technologische immersie op kan treden. Echter, volgens Ryan kan er wel degelijk fenomenologische immersie optreden bij een digitaal verhaal, mits het verhaal over een goed gemotiveerd plot beschikt. Nu beschikt *Façade* over een goed gemotiveerd plot, sterker nog, de deelnemer construeert zelf ten dele de plot.

Mijn gedachte is dat, wanneer een deelnemer heeft aan *Façade*, hij zowel technologische als fenomenologische immersie zal ervaren. De deelnemer zal aanvankelijk vooral technologische immersie ervaren, omdat gevraagd is door de bediening van de computer in het verhaal in te grijpen en er dus logischerwijs technologische aspecten mee gemoeid zijn.

Omdat ik denk dat een deelnemer vooral technologische immersie zal ervaren wanneer hij het verhaal voor de eerste keer beleeft, heb ik de proefpersonen *Façade* twee keer laten voltooien. De eerste keer zal de deelnemer vooral bezig zijn de constructie en werkwijze te doorgronden en het verhaal tot een eind te brengen. De deelnemer weet niet zo goed wat er van hem verwacht wordt en wat de mogelijkheden zijn. Bij de tweede keer kent de deelnemer de basale situatie al en zal hij meer dingen uitproberen op narratologisch gebied. Waarschijnlijk heeft de deelnemer nu ook al een bepaald plot in gedachten en zal hij proberen hier naar toe te werken. Hier heeft de deelnemer zijn eigen fantasie voor nodig, hij moet zich er een voorstelling van maken, hetgeen onderdeel is van fenomenologische immersie.

Mijn hypothese is dus dat er zowel technologische als fenomenologische immersie zullen optreden wanneer een proefpersoon twee keer deelneemt aan *Façade*. Bij de eerste keer deelnemen zal er voornamelijk technologische immersie optreden, bij de tweede keer deelnemen zal er nog steeds technologische immersie optreden, echter sterker gecombineerd met fenomenologische immersie.

### **§ 5.3: Omschrijving van het onderzoek**

Zoals eerder gezegd, was dit onderzoek empirisch en ben ik intensief aan de slag gegaan met 6 proefpersonen. Deze proefpersonen heb ik apart van elkaar laten deelnemen aan *Façade*. Voordat de proefpersonen begonnen aan hun eerste deelname, heb ik ze enkele vragen laten beantwoorden over hun interesse in lezen en het spelen van computerspellen. Verder heb ik ze gevraagd naar hun kennis van de Engelse taal en naar hun ervaring en omgang met computers.

Ik heb er voor gekozen om de proefpersonen te tutoyeren in de vragen, omdat de proefpersonen uit mijn directe kennissenkring komen en omdat ze uit mijn eigen leeftijdscategorie komen. Wanneer de proefpersonen oudere en/of onbekende mensen zouden zijn geweest, zou ik de proefpersonen wel met de u-vorm hebben aangesproken.

Nadat de proefpersonen de eerste vragen hadden beantwoord, kregen ze een korte instructie te lezen en startte ik *Façade* voor de eerste keer op. Terwijl de proefpersonen deelnamen aan *Façade*, bleef ik in de ruimte aanwezig. De proefpersonen mochten, waar dit voor hun mogelijk was, aan mij vertellen wat ze deden of wat ze ervan vonden, maar eventuele vragen over de inhoud van *Façade* beantwoordde ik niet. Nadat het verhaal was afgelopen, beantwoordden de proefpersonen de eerste vragenlijst, bestaande uit 11 schaalvragen.

De vragen die ik gesteld heb, zijn gebaseerd op de 15-item vragenlijst van Melanie Green (Green & Brock, 2004). Deze vragenlijst meet de transportatie van een lezer in een narratieve wereld.

Deze vragen hebben betrekking op de leeservaring, waarbij men kan kiezen uit de cijfers 1 tot en met 7, waarbij 1 voor 'helemaal niet' staat en 7 voor 'heel erg.' De vragen die ik gesteld heb, hebben onder andere betrekking op de leeservaring, maar proberen ook te achterhalen of de deelnemer zich vooral met de technologie bezig hield, et cetera. Een voorbeeld van een vraag uit de vragenlijst van Green staat hieronder:

**Omcirkel onder elke vraag het cijfer dat het beste jouw mening over het verhaal dat je net hebt gelezen representeert.**

**1. Terwijl ik het verhaal las, kon ik me gemakkelijk een voorstelling maken van de gebeurtenissen.**

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						Heel erg

Ik heb een aantal van deze schaalvragen gesteld, en ging vervolgens in dialoog met de proefpersonen dieper in op hun antwoorden op enkele van deze vragen. Deze gesprekken heb ik opgenomen, zodat ik het zelf makkelijk kon verwerken in de onderzoeksresultaten en het later zou kunnen terugluisteren.

Toen de proefpersonen alle vragen beantwoord hadden, hielden we een korte pauze. Vervolgens doorliepen de proefpersonen *Façade* voor de tweede keer. Nadat het verhaal was afgelopen, beantwoordden de proefpersonen opnieuw een aantal schaalvragen, waarbij we wederom in een dialoog dieper in gingen op de antwoorden op enkele van deze vragen.

In bijlage 1 is de vragenlijst opgenomen. Bij een aantal van deze vragen staat een sterretje, dat zijn de vragen waarbij ik dieper in ben gegaan op het antwoord van de proefpersonen. In bijlage 2 staan deze gemarkeerde vragen nog eens, samen met een aantal voorbeeldvragen.

## 6: Resultaten van het onderzoek

### § 6.1: De onderzoeksresultaten

In hoofdstuk 5 heb ik mijn hypothese beschreven, namelijk dat de proefpersonen terwijl ze de eerste keer deelnemen aan *Façade*, vooral technologische immersie zullen ervaren en dat ze tijdens hun tweede deelname fenomenologische immersie zullen ervaren, ondersteund door de technologische immersie. Om te zien of deze hypothese daadwerkelijk bevestigd zou kunnen worden, heb ik de proefpersonen een aantal vragen laten beantwoorden.

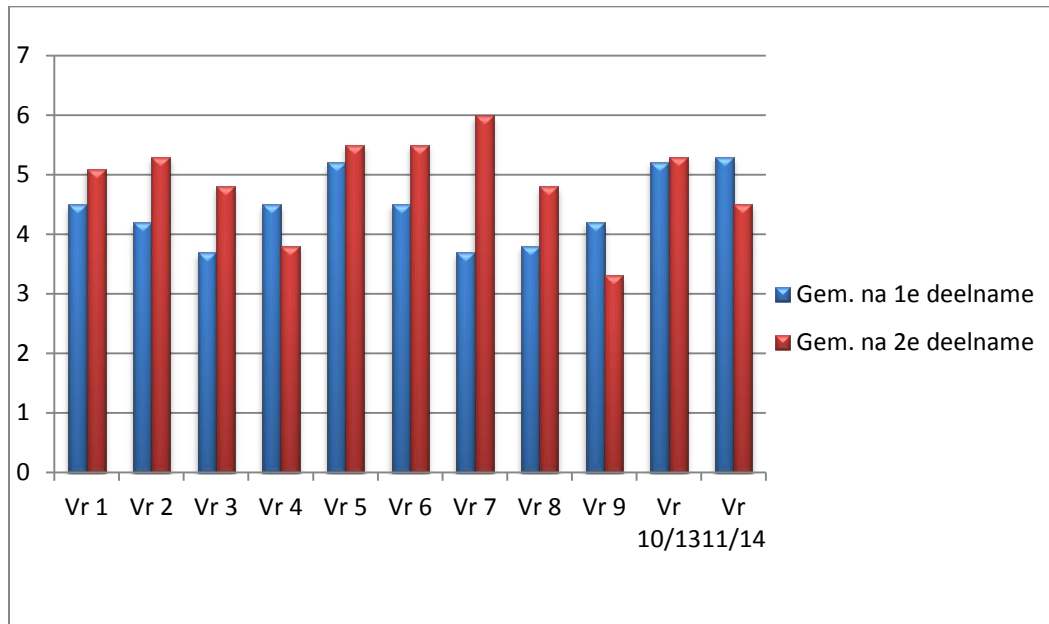
Ik zal de antwoorden die de vragen hebben opgeleverd systematisch bespreken en waar dit nodig is, de interviews met de proefpersonen erbij betrekken. Met het systematisch bespreken van de antwoorden bedoel ik dat ik de vragen zal groeperen op betrokkenheid en identificatie (vraag 1, 2, 3 en 6), het technologische aspect van *Façade* (5, 9), het narratologische aspect van *Façade* (7, 8 en 10 en 11 na tweede deelname) en de eigen mening en de persoonlijke voorkeur van de proefpersonen: zien ze *Façade* als een verhaal of als een spel (4, 10/13, 11/14, 12 na tweede deelname)? Op die manier probeer ik aan te tonen of mijn hypothese al dan niet bevestigd kan worden en waarom dit al dan niet kan.

In de onderstaande schema's heb ik de antwoorden van de proefpersonen naast elkaar gezet. Dezelfde kleuren in beide schema's geven weer dat dezelfde vraag is gesteld.

<b>Onderzoeksresultaten experimenteel onderzoek <i>Façade</i></b>							
Antwoorden na eerste keer deelnemen							
Vraag	DN 1	DN 2	DN 3	DN 4	DN 5	DN 6	
1	4	3	4	6	5	5	
2	4	3	3	6	5	4	
3	4	2	5	5	3	3	
4	2	3	3	7	6	6	
5	5	5	5	5	6	5	
6	5	5	5	5	5	2	
7	3	6	2	6	3	2	
8	2	6	2	5	5	3	
9	3	3	6	5	3	5	
10	3	5	6	6	5	6	
11	5	5	7	5	6	4	
Antwoorden na tweede keer deelnemen							
Vraag	DN 1	DN 2	DN 3	DN 4	DN 5	DN 6	
1	5	4	6	6	5	5	
2	5	4	6	6	5	6	
3	5	4	5	6	4	5	
4	2	3	4	4	4	6	
5	6	5	6	6	5	5	
6	6	5	6	6	4	6	
7	6	6	4	7	6	7	
8	3	5	3	6	5	7	
9	2	3	4	5	4	2	
10	5	4	6	7	6	7	
11	6	5	6	7	6	6	
12	3	3	3	7	6	5	
13	4	4	6	6	6	6	
14	5	3	7	3	6	3	



Om een duidelijker overzicht te krijgen wat de proefpersonen hebben geantwoord na hun eerste en tweede deelname aan *Façade*, heb ik per vraag van de zes proefpersonen het gemiddelde berekend.<sup>3</sup> Deze gemiddeldes heb ik in een staafdiagram geplaatst, dat hieronder te bekijken is. In dit staafdiagram representeert de blauwe staaf voor de eerste deelname en de rode staaf de tweede deelname.



### § 6.1.1: Betrokkenheid en identificatie

Vraag 1, 2, 3 en 6 gaan over de betrokkenheid van de deelnemer bij *Façade*. In het staafdiagram valt waar te nemen dat de betrokkenheid groter was tijdens de tweede deelname. Ook konden de proefpersonen zich beter met de personages identificeren. Aldus proefpersoon 2 na de tweede deelname:

*“Ik kon me beter in de situatie van de personages inleven, omdat ik niet meer was afgeleid door de omgeving en echt tot een bepaalde afloop wilde komen.”*

En proefpersoon 4:

*“Ik kon mij meer in de situatie van de personages inleven, omdat ik wist wat ik met de omgeving kon doen. Daarom was ik meer geïnteresseerd om in te gaan op de personages. Ik was meer bezig met toelevens naar het einde, ik stelde vragen waar ze op in konden gaan en wilde weten wat ze achter hielden.”*

<sup>3</sup> Het gemiddelde per vraag heb ik als volgt uitgerekend: de zes antwoorden (van links naar rechts) bij elkaar optellen en dit getal delen door 6. Bijvoorbeeld vraag 1 na eerste keer deelnemen:  $4 + 3 + 4 + 6 + 5 + 5 = 4,5$ .

Deze resultaten laten zien dat de proefpersonen tijdens hun tweede deelname minder afgeleid waren door de omgeving en meer tot een plot probeerden te komen. Ze konden zich beter identificeren met de personages, omdat ze beter naar de personages luisterden. Dit had voor de proefpersonen het gevolg dat ze zich meer opgenomen voelden in het verhaal en zich voorstellingen maakten van mogelijke situaties, en dus trad er fenomenologische immersie op.

### **§ 6.1.2: Het technologische aspect**

Vraag 5 en vraag 9 handelen allebei over het technologische aspect dat bij *Façade* hoort. Hier is vooral vraag 9, waar de proefpersoon gevraagd wordt of hij de aandacht voor het verhaal verloor door de technologische aspecten, van belang. Volgens mijn hypothese zou het zo moeten zijn dat de aandacht voor het verhaal door de technologische aspecten tijdens de eerste deelname lager zou moeten zijn dan tijdens de tweede deelname, omdat de proefpersoon de tweede keer al weet wat hij kan verwachten van *Façade*. Al de proefpersonen hadden tijdens de tweede deelname aanzienlijk minder aandacht voor de objecten in het huis en probeerden meer conversatie met Trip en Grace te voeren. Dit blijkt ook uit hun antwoorden: ze werden tijdens de tweede deelname minder afgeleid door de technologische aspecten.

Hierbij moet genoteerd worden dat het technologische aspect wel nog steeds als van toevoegende waarde beschouwd wordt door de proefpersonen, zo zegt proefpersoon 1:

*“Ik probeerde meer tegen de personages te zeggen, maar ik probeerde ook juist de keywords te vinden waarmee ik meer informatie uit ze zou krijgen. In die zin was ik dus wel nog steeds gericht op het technologische aspect.”*

### **§ 6.1.3: Het narratologische aspect**

Proefpersoon 6 na de tweede keer deelnemen:

*“Ik ging meer meedoen met het verhaal, om te kijken hoe het verhaal zou veranderen en ik probeerde echt naar een afloop toe te werken.”*

Vragen 7 en 8 en vragen 10 en 11 na de tweede deelname gaan over het narratologische aspect van *Façade*. In het staafdiagram is waar te nemen dat de proefpersonen op vraag 7, of ze naar een bepaalde afloop probeerden toe te werken, aanzienlijk hoger scoren. De proefpersonen gaven aan nu niet langer afgeleid te zijn door de objecten in het huis en meer aandacht te hebben voor het verhaal en wat de personages te vertellen hadden. De aandacht van de proefpersonen werd dus groter voor het narratologische aspect tijdens de tweede deelname. Al zegt proefpersoon 2 in het interview na de tweede deelname:

*“Je ziet de omgeving, en dit sluit aan bij de personen in het huis. Dat ze naar elkaar toelopen en van elkaar weglopen, is logisch gedrag in een ruzie.”*

De proefpersonen dachten ook aan andere mogelijkheden voor het verloop van het verhaal. Proefpersoon 4 zegt tijdens de tweede deelname zelfs dat hij benieuwd is wat er gebeurt als hij meteen op de deur klopt en dit eigenlijk allemaal wil uitproberen.

De afwijkende vragen zijn vragen 10 en 11 na de tweede keer deelnemen. De gemiddelde score van vraag 11, of tot een afloop komen belangrijker was dan de technologische aspecten, is 6. Er kan hier dus vastgesteld worden dat de proefpersonen allemaal in veel grotere mate gericht waren op het verhalende aspect van *Façade* dan het technologische aspect.

Bij vraag 10 geven de proefpersonen in het interview aan dat ze meer uitprobeerden op narratologisch gebied. Ze begrepen dat als ze meer te weten wilden komen over de relatie tussen Trip en Grace, ze meer vragen zouden moeten stellen en meer zouden moeten ingaan op wat er door de personages werd gezegd.

#### **§ 6.1.4: De eigen mening en persoonlijke voorkeur van de proefpersonen**

Ik heb de proefpersonen enkele vragen gesteld over hun persoonlijke voorkeur wat betreft het deelnemen aan interactieve verhalen zoals *Façade*. De meeste proefpersonen gaven hier aan dat ze het jammer vinden dat *Façade* zo beperkt is. Als het in de toekomst beter zou zijn en over onderwerpen zou gaan waar ze interesse in hebben, zouden ze wel vaker aan zoiets deel willen nemen. Niemand ziet het als een vervanging voor lezen, omdat het altijd fijn blijft om in de gedachten van een ander te kunnen kruipen. Het is hooguit een leuke toevoeging aan het beleven van verhalen.

De proefpersonen beschouwen *Façade* na de tweede deelname iets meer als een verhaal dan na de eerste deelname, maar de meesten neigen vooral naar een spel of naar een combinatie van beide factoren. Proefpersoon 2 zegt hier het volgende over:

*“Het doel van Façade is om uit te zoeken welke mogelijkheden er zijn, en dit proberen uit te zoeken is het spelelement binnen het verhaal.”*

#### **§ 6.2: De hypothese: bevestigd of juist niet?**

Mijn hypothese luidde dat de proefpersonen tijdens de eerste deelname voornamelijk technologische immersie zullen ervaren en tijdens de tweede deelname fenomenologische immersie zullen ervaren, ondersteund door de technologische immersie.

Deze hypothese kan, aan de hand van het empirische onderzoek dat ik verricht heb, bevestigd worden. Uit de resultaten kan geconcludeerd worden dat de proefpersonen tijdens de eerste deelname deels werden opgenomen in het verhaal, maar vooral bezig waren met de technologische aspecten van *Façade*, zoals het oppakken van voorwerpen en zich door het huis bewegen. Tijdens de tweede deelname voelden de proefpersonen zich meer opgenomen in het verhaal en voelden ze zich meer betrokken met de personages. Dat ze zich meer opgenomen voelden in het verhaal is te relateren aan het feit dat ze zich tijdens hun tweede deelname veel meer richtten op wat de personages te zeggen hadden en probeerden hierop door te gaan, om zo tot een bepaald verloop van het verhaal te komen.

Tegelijkertijd zijn de technologische aspecten van het verhaal niet te verwaarlozen. Zo geven proefpersonen 1 en 6 aan dat ze tijdens hun tweede deelname gaan zoeken naar keywords waar ze bepaalde reacties van Trip en Grace kunnen uitlokken. Daarnaast geeft proefpersoon 2 aan dat ze de gezichtsuitdrukkingen en lichaamstaal van de personages van toevoegende waarde vindt voor het verhaal: ze kan hier de reacties van Trip en Grace uit aflezen.

Tijdens de eerste deelname zagen de proefpersonen voornamelijk de technologische elementen van *Façade* en hielden zich vooral met de spelelementen bezig. Maar tijdens de tweede deelname trad er fenomenologische immersie op, ondersteund door technologische immersie: de proefpersonen gingen in dialoog met Trip en Grace en voelden zich meer in het verhaal opgenomen terwijl ze tot een bepaald plot probeerden te komen. Ze maakten zich een voorstelling van een mogelijk verloop van het verhaal. De omgeving en de gezichtsuitdrukkingen van de personages worden door de proefpersonen gezien als pluspunten aan het verhaal, dus de fenomenologische immersie wordt ondersteund door de technologische immersie.

### **§ 6.3: Suggesties voor verder onderzoek**

Eén ding is zeker: interactieve verhalen staan nog in de kinderschoenen. Mensen beschouwen *Façade* meer als een spel dan als een verhaal en het onderwerp vinden ze niet interessant genoeg om er veel plezier uit te halen. Daarnaast vinden de proefpersonen het ook teleurstellend dat de personages niet altijd goed reageren op wat ze zeggen en hebben ze het gevoel dat niet alles wat ze zeggen op tijd aan komt bij de personages.

Als de technologische kant van het interactieve verhaal beter ontwikkeld zou worden en de onderwerpen meer diepgang zouden kennen, is er naar mijn idee zeker een toekomst weggelegd voor interactieve verhalen, maar wel in beperkte mate. Zoals gezegd in het eerste hoofdstuk, beginnen de consumenten een actievere rol te eisen in de cultuur. Er zou onderzoek gedaan kunnen

worden naar de behoefte van de consumenten in welke mate ze een *prosumer* willen zijn. Van daaruit zou men interactieve verhalen kunnen ontwikkelen die aansluiten bij de behoefte van de deelnemers. Deze behoefte zal per leeftijdsgroep en per interessegroep weer verschillend zijn, net als dat de behoefte aan een verhaal op papier per groep verschillend is.

## Afsluiting

Met het schrijven van dit eindwerkstuk hoop ik een aantal dingen te hebben weergegeven. Ten eerste heb ik een beschrijving gegeven van actuele theorieën die zich bezighouden met de nieuwe cultuur waarbij de consument een grotere rol eist en deze ook toegewezen krijgt. Binnen de literatuur- en verhaalwereld ontstaan er verhalen die inspelen op deze actieve rol van de consument.

Eén van die verhalen heb ik onder de loep genomen, het interactieve verhaal *Façade*. Ik heb geprobeerd aan te tonen waarom ik *Façade* als een verhaal benader en vervolgens heb ik er een kleinschalig, empirisch onderzoek mee verricht.

Met dit onderzoek heb ik geprobeerd aan te tonen dat bij interactieve verhalen, mits ze over een goed plot beschikken, zowel technologische als fenomenologische immersie op kan treden. Om deze hypothese tot waarheid te laten komen, heb ik een zestal proefpersonen twee keer laten deelnemen aan *Façade*, waarna ze twee keer een vragenlijst invulden, die grotendeels hetzelfde was. Op die manier kon ik de antwoorden op de vragen eenvoudig met elkaar vergelijken. Daarnaast ging ik ook nog in dialoog met de proefpersonen, om wat meer over hun persoonlijk ervaring met *Façade* te weten te komen.

De hypothese is bevestigd: tijdens de eerste deelname waren de proefpersonen vooral bezig met het ontdekken van de spelelementen van *Façade*, terwijl ze zich tijdens de tweede deelname veel meer richtten op het verhaal dat verteld werd.

De ene proefpersoon was wat enthousiaster over deze manier van verhalen beleven dan de ander, en *Façade* wordt grotendeels gezien als een spel, maar voor mij persoonlijk is er één ding zeker: interactiviteit is hét woord van 2013, en de mogelijkheden zijn nog lang niet uitgeput. Mensen zullen steeds meer hun rol van *prosumer* op gaan eisen en verhalen schrijvers moeten daar op in gaan spelen. Verhalen beleven op een interactieve manier kan uitdagend en leerzaam zijn, en het kan een mooie toevoeging zijn aan het gewone lezen.

## Literatuurlijst

Bakker, Niels. *Help, de woorden en zinnen ontglippen me! Een literatuuronderzoek naar het lezen van literaire teksten in een digitaal tijdperk*. Amsterdam: Stichting Lezen, 2009.

Brillenburg Wurth, Kiene & Rigney, Ann. *Het leven van teksten. Een inleiding tot de literatuurwetenschap*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.

Chatman, Seymour. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. London, Cornell University Press, 1986.

Crawford, Chris. *On interactive storytelling*. New Jersey: Pearson Education, 2004.

Dijck, José van. "Users like you? Theorizing agency in user-generated content." *Media, Culture and Society* 31.1 (2009): 41-58.

Green, M.C., Brock, T.C. "The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives." *Journal of Personality and Social Psychology* 79.5 (2000): 701-721.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2008.

Lister, Mark e.a. *New Media: A Critical Introduction*. New York: Taylor & Francis Ltd, 2009.

Mangen, Anne. "Hypertext fiction reading: haptics and immersion". *Journal of Research in Reading* 31.4 (2008): 404-419.

Mateas, Michael & Stern, Andrew. *Façade*. 2004.

Mateas, Michael & Stern, Andrew. *Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama*. 2003.

Mateas, Michael & Stern, Andrew. "Procedural Authorship: A Case-Study Of the Interactive Drama *Façade*." *Digital Arts and Culture: Digital Experience: Design, Aesthetics, Practice*. 2005.

Rimmon-Kenan, Shlomith. *Narrative Fiction*. Londen & New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2002.

Ritzer, George, Dean, Paul & Jurgenson, Paul. "The Coming of Age of the Prosumer." *American Behavioral Scientist* 56.4 (2012): 379-398

Seijdel, Jorinde. *De waarde van de amateur*. Amsterdam: Fonds BKVB, 2010.





## **Uitleg onderzoek**

Je zult zo meteen deel gaan nemen aan een interactief verhaal, genaamd *Façade*. Dit houdt in dat je zelf een bijdrage zal moeten leveren om het verhaal te laten verlopen. Hoe het verhaal zal verlopen, is afhankelijk van jou.

Voordat het verhaal begint, kiest je een naam uit de gegeven lijst. Dit is de naam waarmee je de rest van het verhaal wordt aangesproken.

Het verhaal is Engelstalig. Door te typen in het Engels kan je met de personages praten. Ook kan je je door het huis bewegen. De overige mogelijkheden van het verhaal mag je zelf ontdekken.

Ik zal aanwezig zijn in de ruimte terwijl je deelneemt aan het verhaal. Je mag aan mij vertellen wat je doet en waarom je dit doet, maar ik zal geen antwoord geven op eventuele vragen.

Wanneer het verhaal is afgelopen, vul je de onderstaande vragenlijst in en gaan we dieper in op de antwoorden die je gegeven hebt. Vervolgens zullen we even een korte pauze nemen. Na deze korte pauze neem je nog een keer deel aan het verhaal. Daarna beantwoord je de tweede vragenlijst en gaan we opnieuw in op een aantal antwoorden.

De vragen waar we dieper op in zullen gaan, staat een sterretje achter.

# **Start nu *Façade* voor de eerste keer op**

## Vragen na eerste keer spelen

Geef zo nauwkeurig mogelijk antwoord op de onderstaande vragen.

### 1. Terwijl ik deel nam aan het verhaal, vergat ik mijn omgeving

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 2. Ik voelde mij volledig in het verhaal opgenomen

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 3. Ik kon me in de situatie van de personages inleven \*

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 4. Nadat het verhaal was afgelopen, wilde ik er direct nog een keer aan deelnemen \*

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 5. Het visuele aspect voegt iets toe aan het verhaal \*

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 6. Doordat ik zelf een personage was in dit verhaal, voelde ik me sterk bij het verhaal betrokken \*

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 7. Ik probeerde naar een bepaalde afloop toe te werken in het verhaal

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 8. Terwijl ik aan het verhaal deel nam, dacht ik al aan andere mogelijkheden voor het verloop van het verhaal \*

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 9. Door de technologische aspecten van het verhaal verloor ik mijn aandacht voor het verhaal

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

### 10. Ik wil wel vaker aan dit type verhalen deelnemen

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

11. Zie je *Façade* als een verhaal of als een spel? \*

1

2

3

4

5

6

7

Verhaal

Spel

We laten Trip & Grace nu even met rust en  
houden een korte pauze.

**Speel het verhaal nu voor de tweede keer.**

Geef zo nauwkeurig mogelijk antwoord op de onderstaande vragen.

**1. Terwijl ik aan het verhaal deel nam, vergat ik mijn omgeving**

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**2. Ik voelde mij volledig in het verhaal opgenomen**

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**3. Ik kon me in de situatie van de personages inleven \***

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**4. Nadat het verhaal was afgelopen, wilde ik er direct nog een keer aan deelnemen \***

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**5. Het visuele aspect voegt iets toe aan het verhaal \***

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**6. Doordat ik zelf een personage was in dit verhaal, voelde ik me sterk bij het verhaal betrokken \***

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**7. Ik probeerde naar een bepaalde afloop toe te werken**

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**8. Terwijl ik aan *Façade* deel nam, dacht ik al aan andere mogelijkheden voor het verloop van het verhaal \***

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**9. Door de technologische aspecten van *Façade* verloor ik mijn aandacht voor het verhaal**

1 2 3 4 5 6 7  
 Helemaal niet heel erg

**10. Doordat ik *Façade* al een keer had gezien, probeerde ik nu meer dingen uit \***

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

**11. Doordat ik *Façade* al had gezien, vond ik tot een afloop komen belangrijker dan de technologische aspecten \***

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

**12. Ik zou net zo vaak willen deelnemen aan *Façade* totdat ik alle mogelijke opties heb ontdekt**

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						heel erg

**13. Ik zou vaker aan dit type verhalen willen deelnemen**

1	2	3	4	5	6	7
Helemaal niet						

**14. Zie je *Façade* als een verhaal of als een spel? \***

1	2	3	4	5	6	7
Verhaal						Spel

**Hartelijk dank voor je deelname.**



