

SPATIAL STORYTELLING ALS LENS OP DE SNAP MAP

Hoe de Snap Map “Ons Verhaal” vertelt



Bachelor Eindwerkstuk

Annika Provily

Studentnummer: 4286448

Studie: Media en Cultuur

Begeleider: Michiel de Lange

Studiejaar: 2017-2018

Blok: 2

Inleverdatum: 25-01-2018

Abstract

De Snap Map laat gebruikers door middel van een wereldkaart hun verhalen delen met andere Snap Map gebruikers van over de hele wereld. In dit onderzoek wordt de structuur waarmee de Snap Map ruimtelijke verhalen vertelt ontleed aan de hand van de spatial storytelling modellen van mediawetenschapper Henry Jenkins.¹ Hieruit blijkt dat de wereldkaart, de navigatiemogelijkheden van de gebruiker en de profilering van de Snap Map als de verteller van 'ons verhaal' de gebruiker laat geloven hun verhalen op een neutraal platform te vertellen. De structurering van de spatial storytelling in het ontwerp van de Snap Map zorgt er echter voor dat de verhalen voornamelijk een vrolijke, rijke en jonge elite representeren.

Het bekijken en vertellen van verhalen is een cultureel fenomeen en volgens Franse filosoof Paul Ricoeur bepalend voor het beeld van de wereld dat men heeft.² De Snap Map wordt voornamelijk gebruikt door de jeugd, waardoor het van belang is om bewustzijn te creëren rondom het niet-representatieve narratief van de wereld dat in het ontwerp van de Snap Map is geproduceerd.³

Ook test het onderzoek de bruikbaarheid van de spatial storytelling modellen van Henry Jenkins als analytisch kader. Deze modellen belichten elk een andere manier van ruimtelijke verhalen vertellen, maar staan, zoals blijkt uit dit onderzoek, met elkaar in verbinding. Het is dus van belang de samenhang tussen de modellen van Jenkins over spatial storytelling te erkennen. Dit onderzoek naar spatial storytelling op de Snap Map verkent dus de mogelijkheden van het gebruik van de spatial storytelling theorie op een sociaal medium vanuit een mediawetenschappelijke analyse en vult waar nodig aan op deze theorie van Jenkins.

¹ Henry Jenkins, "Game design as narrative architecture", in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, geredigeerd door Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan (Cambridge: MIT Press, 2004), 118-129.

² Paul Ricoeur, "Narrative identity", in *Philosophy Today*, volume 35, nummer 1 (Michigan: ProQuest, 1991), 79-80.

³ Lukasz Piwek en Adam Joinson, "'What do they snapchat about?' Patterns of use in time-limited instant messaging service", in *Computers in Human Behavior*, volume 54 (Bristol: Elsevier, 2015), 359.

Inhoudsopgave

ABSTRACT	1
RUIMTELIJKE VERHALEN VERTELLEN OP DE SNAP MAP	3
SPATIAL STORYTELLING OP HET SOCIALE MEDIUM SNAP MAP	6
SPATIAL STORYTELLING MODELLEN	6
MAGIC NODES	8
STRUCTURERING VAN HET ONDERZOEK.....	9
EVOCATIVE STORYTELLING	11
OP ONTDEKKINGSREIS.....	11
... OVER EEN 'NEUTRALE' KAART	13
EMBEDDED NARRATIVES.....	14
DE SNAP MAP HIËRARCHIE.....	14
...OMZEILEN...	15
... KOST TIJD EN MOEITE.....	17
ENACTING STORIES	18
GEBRUIKERS VERTELLEN VERHALEN.....	18
... EN DE SNAP MAP VERTELT DE GEBRUIKERSVERHALEN	19
EMERGENT STORYTELLING	22
DE SNAP MAP ALS GESTRUCTUREERD SPEELVELD	22
DE SNAP MAP LAAT ONS HAAR VERHAAL VERTELLEN	24
BIBLIOGRAFIE	26
ONLINE BRONNEN.....	27
BIJLAGE	28
DATARAPPORT SNAP MAP.....	28
<i>Content verhalenreeksen</i>	28
<i>Volgorde verhalenreeksen</i>	29
VERKLARING	30

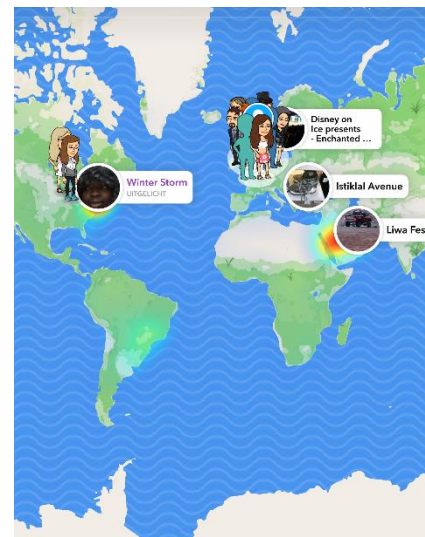
Ruimtelijke verhalen vertellen op de Snap Map

De *Snap Map*, een toevoeging aan *Snapchat* sinds juni 2017, biedt gebruikers de mogelijkheid verhalen op een wereldkaart te plaatsen en verhalen van andere gebruikers van over de hele wereld te bekijken, ongeacht of zij vrienden zijn op de applicatie. Gebruikers kunnen hun verhaal op de wereldkaart plaatsen door het toe te voegen aan “Ons Verhaal” op Snapchat, waarna het op dezelfde locatie op de kaart verschijnt als de locatie van de gebruiker. De gebruikerslocaties zijn weergegeven aan de hand van avatars. Deze avatars in de vorm van poppetjes zijn alleen zichtbaar voor vrienden (zie afbeelding 1).

De verhalen bestaan uit audiovisuele berichten, waaronder foto's en video's, die gelokaliseerd zijn op de interactieve interface van de Snap Map die is vormgegeven als een wereldkaart. Via de wereldkaart kan genavigeerd worden naar willekeurige locaties op aarde, waar vervolgens de verhalen van anderen te zien zijn. Deze verhalen zijn gedurende 24 uur te bekijken, waarna ze verdwijnen van de kaart. De Snap Map maakt het dus mogelijk om gebruikers hun verhaal te laten vertellen aan de rest van de wereld.

Door de benaming van de audiovisuele berichten als verhalen, profileert Snap Map zich als een *storytelling* platform. Storytelling, oftewel het vertellen van verhalen, is een cultureel fenomeen. Sinds mensenheugenis brengt men (culturele) kennis over door middel van verhalen.⁴ Met de komst van digitale media is de manier waarop verhalen verteld worden veranderd. Waar voorheen een boek of film een verhaal overbracht, bieden digitale media zoals de Snap Map de mogelijkheid om individueel over een verhalenplatform te navigeren en met de verhalen te interacteren.

In tegenstelling tot andere sociale netwerken zoals Facebook en Twitter worden de verhalen op de Snap Map weergegeven op een wereldkaart in plaats van op een tijdlijn. De Snap Map faciliteert daarmee een andere manier van verhalen vertellen, namelijk *spatial* storytelling. Onderzoek naar verhalen vertellen in relatie tot ruimte komt voor in game studies, maar ontbreekt nog op het gebied van sociale media. De Snap Map wordt dagelijks door 166 miljoen mensen van over de gehele wereld gebruikt, waardoor het een



Afbeelding 1 Screenshot Snap Map
Uitgezoomde wereldkaart

⁴ Michelle Scalise Sugiyama, “Narrative theory and function: Why evolution matters”, in *Philosophy and Literature*, volume 25, nummer 2 (Baltimore: John Hopkins University Press, 2001), 233,240.

ideale casus is voor onderzoek naar spatial storytelling op sociale media.⁵

Henry Jenkins, mediawetenschapper gespecialiseerd in gamestudies, heeft een spatial storytelling theorie opgesteld, die uit vier modellen bestaat.⁶ In dit onderzoek worden deze modellen ingezet als analytisch kader om de Snap Map vanuit verschillende perspectieven van spatial storytelling te bekijken. De Snap Map onderscheidt zich van games door de gebruikersverhalen die beelden weergeven van gebeurtenissen die daadwerkelijk hebben plaatsgevonden en door de aanduiding van de daadwerkelijke locaties van de gebruikers en de verhalen op de fictieve interface. Door deze verwevenheid van realiteit en fictie geeft het onderzoek naar het sociale media platform Snap Map aanvulling aan de spatial storytelling theorie die is ontstaan vanuit gamestudies. Daarnaast wordt kritisch gekeken naar de werkbaarheid van Jenkins zijn theorie.

Bij het onderzoek naar spatial storytelling op de Snap Map wordt gefocust op de manier waarop het platform verhalen structureert. De hoofdvraag die hierbij gesteld wordt, is: “Hoe structureert de spatial storytelling in het ontwerp van de Snap Map het narratief dat het produceert?”. Onder *het narratief* wordt het beeld van de wereld bedoeld dat de Snap Map aan de gebruikers van het platform presenteert. Uit het onderzoek zal blijken dat de Snap Map zich opstelt als een neutraal platform, terwijl de structurering van de verhalen bepalend is voor het beeld dat men via de Snap Map van de wereld krijgt.

Om het onderzoek productief te operationaliseren worden de vier modellen van spatial storytelling van Henry Jenkins, *embedded*, *enacting*, *evocative* en *emergent*, gebruikt om erachter te komen hoe deze vormen van spatial storytelling op het platform gemanifesteerd zijn.⁷ Hieronder worden de vier modellen geïntroduceerd, waarna er in het volgende hoofdstuk dieper op wordt ingegaan.

Evocative storytelling houdt in dat de omgeving associaties oproept van bestaande narratieven.⁸ Op de Snap Map bestaat de omgeving uit een interactieve wereldkaart. De vraag die bij evocative storytelling op de Snap Map gesteld wordt, is “Welke associatie roept de wereldkaart van de Snap Map op?”.

Op de wereldkaart worden de gebruikersverhalen weergeven aan de hand van kleuren en iconen. De plek waar deze aanduidingen verschijnen is hetzelfde als de plek waarvandaan het verhaal

⁵ Josh Costine, “Snapchat launches location-sharing feature Snap Map”, *TechCrunch* (2017), geraadpleegd op 18 oktober 2017, <https://techcrunch.com/2017/06/21/snap-map/>.

⁶ Henry Jenkins, “Game design as narrative architecture”, in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, geredigeerd door Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan (Cambridge: MIT Press, 2004), 118-129.

⁷ Idem, 123.

⁸ Idem, 123-124.

geplaatst is. De manier waarop de verhalen op de interface gepresenteerd worden, is vergelijkbaar met embedded narratives in een game, want de verhalen zijn onderdeel geworden van de Snap Map omgeving.⁹ De vraag die beantwoord zal worden met betrekking tot embedded narratives op de Snap Map is: “Hoe worden de verhalen op de Snap Map interface gepresenteerd?”.

De individuele verhalen die gebruikers plaatsen zijn niet aan te passen, maar slechts te bekijken. Bij enacting stories is de speler toegewezen op de verhaallijn die is geprogrammeerd in het spel en kan hier geen veranderingen in aan brengen.¹⁰ De gebruikersverhalen kunnen ook niet aangepast worden, maar zijn, in tegenstelling tot games, niet voorgeprogrammeerd, maar geplaatst door de Snap Map gebruikers. In het derde hoofdstuk van de analyse wordt hier dieper op ingegaan, waardoor de derde deelvraag: “Hoe is het vertellen van verhalen door gebruikers gestructureerd op de Snap Map?”, beantwoord kan worden.

Het vierde model van spatial storytelling is emergent storytelling, wat inhoudt dat verhalen zich ontwikkelen vanuit acties van de speler.¹¹ Dit model van verhalen vertellen roept een gevoel van handelingsvrijheid op, omdat de speler niet vast zit aan een voorgeprogrammeerde verhaallijn, net zoals de gebruikers op de Snap Map. De structuur van het spel bepaalt echter de mogelijke handelingen van de speler. In het laatste hoofdstuk van de analyse wordt de vraag “Hoe geeft de Snap Map de gebruikers een gevoel van *agency* op het platform?” beantwoord.

In de analyse worden de vier deelvragen beantwoord die ieder gekoppeld zijn aan één model van de spatial storytelling theorie van Jenkins. Door deze vier modellen als lens te gebruiken om naar de Snap Map te kijken, wordt zichtbaar hoe de Snap Map de verhalen structureert. Hierdoor wordt onthuld dat de Snap Map zich profileert als neutraal platform, maar dat de structurering in het ontwerp van de Snap Map wel degelijk de manier waarop verhalen verteld en bekeken worden beïnvloed.

⁹ Jenkins, “Game design as narrative architecture”, 126-128.

¹⁰ Idem, 124-126.

¹¹ Idem, 128-129.

Spatial storytelling op het sociale medium Snap Map

In dit hoofdstuk worden de vier spatial storytelling modellen van Henry Jenkins verder toegelicht. Het inzetten van deze modellen als lens op de Snap Map maakt zichtbaar hoe de manier van verhalen vertellen op de Snap Map gestructureerd is in het ontwerp van het platform. Vervolgens wordt een brug gelegd tussen games en het dagelijks leven aan de hand van de *Magic Nodes*, een concept van Sybille Lammes, professor in nieuwe media en gamestudies.¹² Via dit concept wordt een koppeling gemaakt tussen spatial storytelling vanuit gamestudies en het sociale medium Snap Map.

Spatial storytelling modellen

Henry Jenkins heeft spatial storytelling in games onderverdeeld in vier modellen: *evocative storytelling*, *embedded narratives*, *enacting stories* en *emergent storytelling*.¹³ Deze modellen omvatten elk een andere manier van verhalen vertellen aan de hand van ruimte in een spel.

Bij evocative storytelling in games wordt een wereld gecreëerd die associaties oproept bij de speler. De wereld waarin de gamer zich bevindt bevat kenmerken van verhalen of genretradities die men (her)kent.¹⁴ Via navigatie en interactie met de omgeving komen elementen naar voren die associaties opwekken met deze bekende verhalen of tradities.¹⁵ Volgens Jenkins is het van belang dat bij evocative storytelling de immersieve en interactieve omgeving in het spel een bestaand verhaal niet opnieuw vertelt, maar dat het nieuwe narratieve ervaringen creëert binnen die omgeving.¹⁶ De ruimtelijke omgeving op de Snap Map bestaat uit een interactieve wereldkaart. In de analyse wordt dieper ingegaan op deze wereldkaart en wat evocative storytelling hiermee teweegbrengt op de Snap Map.

In de omgeving van een game kunnen narratieven geplaatst zijn die ontdekt kunnen worden bij het onderzoeken van de omgeving.¹⁷ Jenkins noemt dergelijke verhalen *embedded narratives*. Bij deze vorm van verhalen vertellen heeft de speler van het spel zelf de keuze om ze te bekijken en in welke volgorde, maar wordt wel gestuurd door de constructie van de verhalen in het gamedesign.¹⁸ *Embedded narratives* worden voornamelijk gebruikt om de verhaalwereld in het spel te verrijken, zoals ook gebeurt bij de gebruikersverhalen op de Snap Map, die een kijkje bieden in het dagelijks leven op een bepaalde

¹² Sybille Lammes, "Spatial regimes of the digital playground: Cultural functions of spatial practices in computer games", in *Space and culture*, volume 11, nummer 3 (Utrecht: Sage Publications, 2008), 263-264.

¹³ Jenkins, "Game design as narrative architecture", 124.

¹⁴ Idem, 123.

¹⁵ Idem, 124.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ Idem, 127.

plek.¹⁹ In de analyse zal verder in worden gegaan op deze locatie gebonden gebruikersverhalen en wat ze betekenen voor de interface van de Snap Map.

Enacting stories zijn verhalen waarbij de speler in de rol van een karakter in een narratief kruipt en het verhaal nabootst.²⁰ De speler heeft bij deze vorm van spatial storytelling zeer weinig tot geen invloed op het resultaat of de uitkomst van het verhaal.²¹ Gebruikers van de Snap Map kunnen hun eigen verhaal vertellen door een gebeurtenis in hun leven op te nemen en te delen op het platform. Toehoorders van het verhaal kunnen de verhalen echter niet aanpassen. Hoe de Snap Map de manier van verhalen vertellen door Snap Map gebruikers structureert, wordt onderzocht door middel van een casus van twee verhaalreeksen, die worden toegelicht in het volgende hoofdstuk.

In tegenstelling tot enacting stories zijn verhalen bij emergent storytelling niet voorgeprogrammeerd, maar krijgt het verhaal geleidelijk vorm naar aanleiding van de acties van de speler.²² Bij emergent storytelling bevat de basiswereld van het spel regels, waarbinnen de spelers hun eigen verhaal kunnen vertellen en construeren. Verhaalconstructie kan plaatsvinden in de wereld van het spel, bijvoorbeeld bij het spelen van *The Sims*, maar ook in de gedachtes van de spelers zelf.²³ Volgens *The Cambridge Introduction to Narrative* construeert men namelijk al verhalen bij het zien van gebeurtenissen, zelfs als deze niet gerelateerd zijn.²⁴ Op de Snap Map kan de gebruiker zelf verhalen plaatsen, navigeren over de wereldkaart en kiezen vanaf welke locatie verhalen afgespeeld moeten worden. Daarmee is de Snap Map een applicatie die veel wegheeft van een emergent game, met daarbinnen enacting stories in de vorm van gebruikersverhalen. Hoe de Snap Map de gebruikers een gevoel van agency geeft, wordt in het hoofdstuk *Emergent Storytelling* onderzocht.

¹⁹ Jenkins, "Game design as narrative architecture", 127.

²⁰ Idem, 124.

²¹ Idem, 124-125.

²² Idem, 128.

²³ Ibidem.

²⁴ H. Porter Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative*, tweede editie (Cambridge: University Press, 2008), 6-7, 13.

Magic Nodes

Henry Jenkins heeft zijn theorie ontwikkeld voor de ruimtelijke omgeving in games die geprogrammeerd is in het design en de regels van het spel.²⁵ De Snap Map onderscheidt zich echter van games door de wisselwerking tussen de fictieve wereld van de applicatie en de verhalen van gebruikers uit het dagelijks leven. De ruimtelijke context waarin de verhalen worden gemaakt, verteld en bekeken is daarom ook van belang in dit onderzoek naar spatial storytelling op de Snap Map.

Sybille Lammes heeft onderzoek gedaan naar de verwevenheid tussen het dagelijks leven en games.²⁶ Lammes werkt hierbij door op het idee van de *Magic Circle*, een concept van historicus Johan Huizinga, wat inhoudt dat de speler van een spel een fictieve omgeving binnentreedt die niet losstaat van de reguliere leefwereld, maar deze wel gedeeltelijk buitensluit.²⁷ In het artikel “Spatial Regimes of the Digital Playground” van Sybille Lammes legt ze uit dat: “[...] the magic circle then enables the player to distance herself or himself from daily life and be part of a ritual in which another identity can be established.”²⁸ Volgens Huizinga bestaan games uit een set van regels binnen de geordende ruimte van het spel.²⁹ Lammes beargumenteert echter dat games niet los gezien kunnen worden van sociale praktijken in het dagelijks leven en ook niet van de chaos en identiteit die daarmee gepaard gaan. Zij stelt daarom dat de term Magic Nodes, magische knooppunten, een betere term is voor dit fenomeen.³⁰ In deze Magic Nodes is het spel duidelijk aanwezig in het dagelijks leven en vice versa, maar niet afgebakend en geordend, zoals de Magic Circle suggereert.³¹

Op de Snap Map is de verwevenheid tussen realiteit en fictie ook aanwezig. Zonder verhalen, die fragmenten vertonen van gebeurtenissen uit het echte leven, heeft de kaart niets weer te geven en zonder aanduidingen op de kaart kunnen de verhalen niet ontdekt worden. De werkelijke locatie van de gebruikers bepaalt bovendien waar de verhalen op de kaart verschijnen en welke verhalen het eerste zichtbaar zijn voor de gebruiker. In de analyse wordt dus ook teruggekoppeld naar de wisselwerking tussen het vertellen van verhalen en de plaatsing van deze verhalen op een fictief digitaal platform.

²⁵ Jenkins, “Game design as narrative architecture”, 122.

²⁶ Lammes, “Spatial regimes of the digital playground”, 261.

²⁷ Ibidem.

²⁸ Ibidem.

²⁹ Johan Huizinga, *Proeve eener bepaling van het spel-element der Cultuur* (Amsterdam: University Press, 2008), 38-39.

³⁰ Lammes, “Spatial regimes of the digital playground”, 263-264.

³¹ Idem, 264.

Structurering van het onderzoek

De vier modellen van Henry Jenkins vormen via de deelvragen de structuur van het onderzoek. Om de hoofdvraag, “Hoe structureert de spatial storytelling in het ontwerp van de Snap Map het narratief dat het produceert?”, te beantwoorden, is een combinatie van een tekstuele analyse en een *affordance*-analyse gebruikt.

Een tekstuele methode, zoals beschreven in “Qualitative Textual Analysis and Semiotics”, richt zich op tekst binnen een culturele context.³² Tekst bevat niet alleen geschreven woord, maar ook beeld en geluid.³³ Via de tekstuele analyse wordt bij ieder model van spatial storytelling een analyse gedaan naar wat te zien is op de Snap Map. Hieronder vallen de wereldkaart, die onderzocht wordt op het uiterlijk van de kaart zelf en kleuren en iconen, en de content en context van de verhalen.

Affordances zijn de manieren waarop gebruik gemaakt kan worden van een platform en komt vanuit *design*theorie.³⁴ Via een affordance-analyse wordt gekeken naar de navigatiemogelijkheden, de koppeling van locatie aan verhalen en de tijdelijkheid van verhalen op de Snap Map, omdat deze het uiterlijk van de wereldkaart en de verhalen bepalen en typerend zijn voor het platform.

Tevens is gebruik gemaakt van een casestudie van twee verhalenreeksen van de Snap Map die opgenomen zijn op vier januari om 19:15 uur vanuit Utrecht. Door de koppeling van de daadwerkelijke locatie van een gebruikersverhaal aan de wereldkaart worden verhalen die op dezelfde locatie zijn gemaakt bij elkaar gevoegd in een reeks, die de beelden direct na elkaar weergeeft. De eerste verhalenreeks betreft audiovisuele verhalen van het Liwa Dune Festival in de Verenigde Arabische Emiraten. De tweede verhalenreeks die is onderzocht is Utrecht, mijn eigen gebruikerslocatie. De verhalen op de Snap Map worden verteld door middel van audiovisuele beelden, die slechts tijdelijk zichtbaar zijn omdat ze na 24 uur verdwijnen. Om de gebruikerscontent te analyseren is gekozen om de mobiele applicatie vanaf een telefoonscherm te filmen met een camera. De verhalenreeksen zijn vervolgens onderzocht op verschillende niveaus, namelijk hoe ze gepresenteerd waren op de Snap Map interface, hoe de verhalen verteld zijn door de gebruikers en de context waarin de Snap Map de verhalen heeft geplaatst. Deze data is geanonimiseerd en verwerkt in grafieken, die in de bijlage te vinden zijn.

In onderstaande alinea's wordt per deelvraag toegelicht hoe deze beantwoord worden. Bij de eerste deelvraag, hoe de wereldkaart van de Snap Map associaties oproept, wordt allereerst gekeken

³² Klaus Bruhn Jensen, “Qualitative textual analysis and semiotics”, in *A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies* (Abingdon: Routledge, 2013), 134-135.

³³ Idem, 134.

³⁴ Martin Lister, et al., *New Media: A Critical Introduction*, tweede editie (Abingdon: Routledge, 2009), 16.

naar het uiterlijk van de kaart. Vervolgens wordt de mogelijkheid tot navigatie door de gebruikers en de locaties van de verhalen onderzocht. Daarna wordt het tijdelijke aspect van de verhalen erbij betrokken om uiteindelijk te kunnen beantwoorden welke associatie de wereldkaart van de Snap Map oproept.

De tweede deelvraag, hoe de gebruikersverhalen op deze wereldkaart gepresenteerd zijn, wordt onderzocht door naar de kleur- en icoonaanduidingen van de verhalen te kijken. Hierna wordt via de casestudie geïllustreerd dat de navigatie van de gebruiker over de kaart de zichtbaarheid van deze verhaalaanduidingen en het uiterlijk van de kaart verandert. Daarbij heeft de tijdelijkheid van de verhalen ook invloed op het uiterlijk van de Snap Map.

De derde deelvraag is gericht op de content en context van de gebruikersverhalen. Hierbij is eerst gelet op de inhoud en het perspectief in de verhalen en de mogelijkheden van de gebruikers om een verhaal te vertellen op het gebied van locatie en tijd. Vervolgens zijn de verhalenreeksen van de casestudie geanalyseerd om de context waarin de verhalen geplaatst worden te onderzoeken. Hierdoor kan beantwoord worden hoe het vertellen van verhalen door gebruikers gestructureerd is op de Snap Map.

In de vierde deelvraag wordt naar de Snap Map gekeken vanuit het model van emergent storytelling om te beantwoorden hoe de Snap Map de gebruikers een gevoel van agency geeft. Eerst wordt geanalyseerd hoe een gevoel van agency wordt opgewekt. Daarna is gekeken naar de navigatie- en locatiemogelijkheden van de gebruiker. Hieruit blijkt dat de handelingsvrijheid van de gebruikers op de Snap Map slechts schijn is.

Na het beantwoorden van de vier deelvragen wordt de hoofdvraag beantwoord. In het onderzoek wordt ook de spatial storytelling theorie van Henry Jenkins kritisch benaderd, om de bruikbaarheid van zijn modellen als analytisch kader voor een sociaal medium te testen en aan te vullen waar nodig.

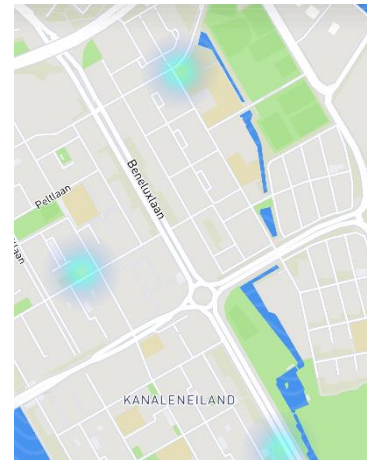
Evocative storytelling

Christian Jacobs, historicus, stelt dat kaarten associaties oproepen met ontdekkingsreizen en territoria, omdat het maken van wereldkaarten gepaard ging met het ontdekken van nieuw land om dit vervolgens toe te eigenen.³⁵ In dit hoofdstuk wordt onderzocht welke associatie de Snap Map wereldkaart oproept. Allereerst wordt gekeken of de associaties die Jacobs koppelt aan wereldkaarten opgaan voor de Snap Map. Vervolgens wordt geanalyseerd wat de associaties met de Snap Map wereldkaart betekenen voor het verhaal dat verteld wordt op de Snap Map.

Op ontdekkingsreis...

Op de volledig uitgezoomde Snap Map is een wereldkaart zichtbaar (zie afbeelding 1). De zeven continenten op aarde zijn weergegeven in groen- en grijs tinten, met uitzondering van Antarctica wat volledig witgekleurd is, en een blauwe oceaan.³⁶ Door in te zoomen worden landsgrenzen, hoogteverschillen, wegen, meren, rivieren en tot slot ook huizen zichtbaar (zie afbeelding 2). James Corner, landschapsarchitect en -theoreticus, ziet kaarten als representatie van een daadwerkelijke plek, maar tegelijkertijd beargumenteert hij dat kaarten abstract worden door bepaalde aspecten van het landschap uit te lichten of weg te laten.³⁷ Op de Snap Map wereldkaart wordt een gesimplificeerde weergave van de aarde van bovenaf weergegeven, waarbij wegen uitgelicht zijn, maar een gedetailleerd weergave van de straat weggelaten.

Het uiterlijk van de Snap Map kaart is vergelijkbaar met *Google Maps*, het digitale navigatiemiddel van Google. De Snap Map bevat echter geen routefunctie. Wel kan de Snap Map gebruiker over de digitale interface navigeren door naar links en rechts te vegen en in en uit te zoomen. Op deze manier kan de gebruiker over de wereld 'reizen'. De gebruikersverhalen, die fragmenten vertonen uit het leven van andere Snap Map gebruikers, geven bij het reizen, of *touring* zoals filosoof Michel de Certeau het individueel exploreren van ruimte noemt, betekenis aan de Snap Map.³⁸ Niet



Afbeelding 2 Screenshot Snap Map
Ingezoomd tot wijk

³⁵ Christian Jacob, *The Sovereign map: Theoretical Approaches in Cartography Throughout History* (Chicago: University Press, 2006), 13, 318.

³⁶ Het witte gebied op de kaart geeft Antarctica weer. In dit gebied zijn geen verhalen te zien en dit continent wordt om deze reden buiten beschouwing gehouden in dit onderzoek.

³⁷ James Corner, "The agency of mapping: speculation, critique and invention", in *Mappings*, geredigeerd door Denis Cosgrove (Londen: Reaktion Books, 1999), 215.

³⁸ Michel de Certeau, "Spatial stories" in *The Practices of Everyday Life* (Berkeley: University of California Press, 1984), 127-128.

langer is de kaart abstract, zoals James Corner beargumenteert, maar is er een subjectieve dimensie aan toegevoegd, namelijk de gebruikersverhalen.

Het navigeren door de gebruiker wordt beloond met het onthullen van gebruikersverhalen op de kaart die een inkijkje bieden in een persoonlijke ervaring uit het echte leven op locaties van over de hele wereld. De gebruiker landt in een fractie van een seconde vanuit het vogelperspectief hoog in de lucht naar het niveau van de straat en ziet daar vervolgens een gebeurtenis die daar daadwerkelijk heeft plaatsgevonden. Zoals besproken in het tweede hoofdstuk is het doel van evocative storytelling volgens Henry Jenkins niet het laten herbeleven van een bestaand verhaal of bekende genretraditie, maar om via de interactieve en immersieve wereld een nieuwe ervaring te creëren.³⁹ Via de verhalen worden persoonlijke belevingen van andere gebruikers op een plek getoond, waardoor de gebruiker niet alleen naar de plek toegebracht wordt, maar de locatie op een unieke manier beleeft, zonder hiervoor daadwerkelijk te reizen.

Het verhaal van een gebruiker is zichtbaar op de wereldkaart met een blauwe of rode kleur, waardoor de locatie waarvandaan het verhaal geplaatst is op de kaart aangeduid wordt. Volgens Sybille Lammes zorgt de mogelijkheid van het markeren van territoria ervoor dat spelers: “[...] can thus create their own (post)colonial stories by translating world histories into personal stories.”⁴⁰ De gebruiker kan op de Snap Map zijn of haar eigen verhaal toeschrijven aan een gebied op de kaart, maar deze is slechts 24 uur zichtbaar. Het creëren van een gebied over een langere periode vraagt dus veel toewijding door een individuele gebruiker. Door de tijdelijkheid van de verhalen verandert het landschap op de Snap Map constant, waardoor de associatie met territoria op de Snap Map wereldkaart niet opgaat. Door de tijdelijkheid van de verhalen kan de gebruiker wel iedere dag nieuwe verhalen blijven ontdekken.

Volgens Sybille Lammes zijn landschappen in games “hybrids of objective and subjective spatial (re)presentations”.⁴¹ Op de Snap Map vertaalt de objectieve ruimtelijke (re)presentatie zich naar de wereldkaart die als abstract wordt beschouwd. De subjectieve ruimtelijke (re)presentatie manifesteert zich door middel van de gebruikersverhalen die persoonlijke ervaringen vanuit diverse locaties weergeven. Door te klikken op een verhaal op de abstracte kaart wordt een subjectief verhaal vertoond die de gebruiker een persoonlijke ervaring op een locatie laat meemaken.

De wisselwerking tussen de objectieve en subjectieve representatie van de ruimte op de Snap Map zorgt dus voor een persoonlijke beleving die gekoppeld is aan een specifieke plek op de kaart.

³⁹ Jenkins, “Game design as narrative architecture”, 124.

⁴⁰ Lammes, “Spatial regimes of the digital playground”, 269.

⁴¹ Idem, 267.

Behalve de associatie met ontdekkingsreizen die het uiterlijk van de kaart oproept, zorgen de navigatiemogelijkheden, de tijdelijkheid en de lokalisering van de verhalen op de Snap Map voor een bevestiging van deze associatie, waardoor de gebruikers gestimuleerd worden te blijven ontdekken.

... over een 'neutrale' kaart

De Snap Map biedt gebruikers de mogelijkheid om fragmenten uit het leven van andere Snap Map gebruikers van over de hele wereld te bekijken, waaronder afgelegen gebieden die niet gewoonlijk niet in het nieuws verschijnen. Chris Eaket, theaterwetenschapper, zegt dat het vertellen van verhalen door meerdere mensen democratisch is: "the telling of stories becomes a form of community ownership, a claiming of space and history that is democratic and polyvocal, rather than unified and authoritative."⁴² De verhalen op de Snap Map komen echter alleen van andere gebruikers, waarbij het grootste deel bestaat uit jongeren.⁴³

Kaarten lijken volgens media en performance hoogleraar Nanna Verhoeff objectieve representaties van de wereld, maar zijn nooit neutraal, omdat ze gemaakt zijn door mensen die aan de hand van een selectieproces hun eigen perspectief op de wereld weergeven.⁴⁴ Volgens Ted Friedman, communicatieprofessor, zorgt de abstractie van een kaart wel voor een objectieve *beleving* van het landschap.⁴⁵ Kaarten zijn dus niet neutraal, maar worden wel zo ervaren, waardoor het perspectief dat een kaart biedt over een landschap wordt geneutraliseerd.

Door de plaatsing van de gebruikersverhalen op de wereldkaart lijken de verhalen te vertellen hoe het er op een locatie aan toe gaat, terwijl ze slechts een bepaald perspectief weergeven. De verhalen die op de Snap Map verteld worden, zijn dus niet representatief voor de gehele wereld, terwijl de neutrale beleving van de wereldkaart deze associatie wel oproept. Het platform creëert met deze associatie de belofte dat de Snap Map het verhaal vertelt van alle Snap Map gebruikers op aarde. In het volgende hoofdstuk *Embedded Narratives* wordt de hiërarchie geanalyseerd waaraan de verhalen op de Snap Map onderhevig zijn.

⁴² Chris Eaket, "Project [murmur] and the performativity of space", in *TRIC/RTAC*, volume 29, nummer 1 (Toronto: University Press, 2008), 34.

⁴³ Lukasz Piwek en Adam Joinson, "'What do they snapchat about?' Patterns of use in time-limited instant messaging service", in *Computers in Human Behavior*, volume 54 (Bristol: Elsevier, 2015), 359.

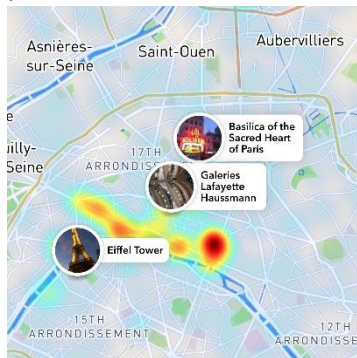
⁴⁴ Nanna Verhoeff, *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012), 34.

⁴⁵ Ted Friedman, "Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space" in *Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM* (New York: New York University Press, 1999), 142.

Embedded narratives

In de interactieve omgeving van de Snap Map zijn gebruikersverhalen te ontdekken, net zoals de embedded narratives die Henry Jenkins omschrijft in games.⁴⁶ De verhalen zijn onderdeel van de omgeving, maar kunnen ontdekt worden door kleurgebruik en iconen, zoals te zien is op de Snap Map wereldkaart. Embedded narratives dienen als verrijking aan de hoofdverhaallijn, maar kunnen ook los van elkaar bekeken worden.⁴⁷ Alleen bij het klikken op de verhaalaanduidingen op de Snap Map worden de verhalen weergegeven, waardoor de gebruiker zelf kan bepalen vanaf welke locatie verhalen afgespeeld worden. De Snap Map gebruiker kan er dus ook voor kiezen om over de wereldkaart te navigeren zonder gebruikersverhalen te bekijken. In dit hoofdstuk wordt onderzocht hoe de verhalen op de Snap Map interface worden gepresenteerd.

Specifieke kleuren en iconen duiden de locaties aan waar de verhalen te zien zijn (zie afbeelding 3). De kleuren op de kaart zijn afhankelijk van de hoeveelheid verhalen die gebruikers op een locatie plaatsen. De vaste kleuren van de kaart zijn groen en grijs, zoals besproken in het vorige hoofdstuk, maar



Afbeelding 3 Screenshot Snap Map
Kleur- en icoonaanduidingen
verhalen

op plekken waar verhalen zijn geplaatst is blauw, geel, oranje en rood te zien. De kleurschaal van de Snap Map is vergelijkbaar met een warmtekaart: een kleine concentratie verhalen is zichtbaar door een blauwe kleur, een rode plek op de kaart geeft een hoge concentratie verhalen weer. De ronde iconen geven evenementen weer en worden toegevoegd door Snap Map zelf.⁴⁸ De zichtbaarheid van de kleuren en iconen hangt af van de navigatie op de kaart en de locatie van de gebruiker.

De Snap Map hiërarchie...

Bij het openen van de Snap Map wordt ingezoomd naar de locatie waar de gebruiker zich bevindt. Op die locatie worden verhalen uit de omgeving weergegeven, afhankelijk van de hoeveelheid verhalen. Zodra de gebruiker van de Snap Map uitzoomt, wordt een grotere straal rondom de gebruiker op de kaart weergegeven en verandert de zichtbaarheid van de verhalen. De zichtbaarheid van de verhalen is namelijk relatief: waar een kleine hoeveelheid verhalen in een dorp zichtbaar is als slechts dat gedeelte van de kaart in beeld is, worden ze onzichtbaar zodra wordt uitgezoomd naar de gehele provincie of

⁴⁶ Jenkins, "Game design as narrative architecture", 127-128.

⁴⁷ Idem, 127.

⁴⁸ "Ons Verhaal Bekijken", *Snapchat-ondersteuning*, geraadpleegd op 6 november 2017, <https://support.snapchat.com/nl-NL/article/live-story>.

land. Dit gebeurt ook bij de evenementiconen die door de Snap Map toegevoegd worden aan locaties waar een evenement plaatsvindt. De evenementeniconen vallen door de onderscheidende vorm nog meer op dan de kleuren op de kaart. Slechts een aantal evenementeniconen zijn zichtbaar bij een volledig uitgezoomde kaart. Bij het inzoomen op een gebied worden meerdere evenementen uitgelicht door middel van de iconen. Er bestaat dus een hiërarchie bij de zichtbaarheid van de verhalen die afhankelijk is van de hoeveelheid verhalen op een locatie en tussen de verhaalaanduidingen zelf.

De eigen locatie van de gebruiker wordt centraal gezet, waardoor de verhalen uit de directe omgeving als eerste opvallen. Bij de uitgezoomde kaart zijn slechts enkele plekken met de meeste verhalen aangeduid met een kleuraanduiding of een evenementenicoon. De Snap Map stuurt de gebruiker bij het kijken van verhalenreeksen dichtbij de eigen locatie en verhalenreeksen die door de grote hoeveelheid verhalen ook bij het uitzoomen zichtbaar blijven. Om verhalen te zien van andere gebieden moet genavigeerd worden naar de desbetreffende locatie tot ook daar kleuren of iconen tevoorschijn komen. De interactieve interface zet dus de eigen locatie en de plekken waar de meeste verhalen worden geplaatst bovenaan de hiërarchie van de Snap Map verhalen. Volgens Paul Ricoeur, filosoof, wordt onze perceptie van de wereld beïnvloed door de verhalen die we horen en vertellen, wat betekent dat deze hiërarchie bepalend is voor het beeld van de wereld dat de structuur van de Snap Map produceert.⁴⁹

...omzeilen...

De gebruikersverhalen op de Snap Map komen overeen met embedded narratives in games, omdat gebruikers zelf kunnen bepalen welke verhalen ze willen bekijken.⁵⁰ Daarbij is het niet noodzakelijk om verhalen te bekijken bij het navigeren over de Snap Map, want de gebruiker staat ook vrij over de kaart te reizen zonder een gebruikersverhaal aan te klikken.⁵¹ Via navigatie over de wereldkaart worden verhalen onthuld die voorheen niet zichtbaar waren en andersom. Door te exploreren over de digitale interface wordt het dus mogelijk om een gebeurtenis te bekijken op een locatie die niet door de Snap Map wordt uitgelicht, waarmee de hiërarchie omzeild kan worden.

Het verschil tussen de presentatie van de embedded narratives in games en de verhalen op de Snap Map zijn de locaties van de verhalen. In games zijn embedded narratives in het spel geprogrammeerd op vaste locaties.⁵² De locatieaanduiding van een verhaal op de Snap Map is

⁴⁹ Paul Ricoeur, "Narrative identity", in *Philosophy Today*, volume 35, nummer 1 (Michigan: ProQuest, 1991), 79-80.

⁵⁰ Jenkins, "Game design as narrative architecture", 128.

⁵¹ Idem, 127.

⁵² Jenkins, "Game design as narrative architecture", 127.

afhankelijk van de daadwerkelijke locatie van de gebruiker die het verhaal plaatst. Behalve navigatie over de fictieve kaart heeft reizen in de materiële werkelijkheid ook invloed op het uiterlijk van de kaart.

Sébastien Caquard, geografieprofessor, stelt dat de technologische ontwikkelingen die gepaard gaan met Web 2.0 het mogelijk maken om grootschalig gebruikerscontent te produceren en op een kaart te plaatsen, zoals ook gebeurt op de Snap Map.⁵³ Caquard stelt hierbij dat dergelijke technieken: “[...] allow individuals to easily produce and access information from the ground with their own mobile devices.”⁵⁴ Hierdoor is volgens Caquard de belofte ontstaan dat verhalen die normaliter weinig aandacht krijgen, zoals lokale activiteiten, nu wel de mogelijkheid hebben om verteld te worden.⁵⁵ Iedereen met een mobiele telefoon kan dus verhalen aan de Snap Map toevoegen vanaf alle plekken met internetverbinding.

De kritiek van Mark Graham en Matthew Zook, beide geografieprofessoren, over plaatsgebonden *user-generated content* is echter dat een groot deel van deze content geplaatst is door een niet-representatieve elite, die overwegend rijk, wit en Westers is en verstand heeft van technologie.⁵⁶ Daarbij beargumenteren ze dat deze plaatsgebonden content onze perceptie van plekken beïnvloedt, omdat de hoeveelheid informatie die wordt geproduceerd op een plek een hiërarchie van locaties tot stand brengt.⁵⁷ Hiermee bedoelen Graham en Zook dat onze kennis van plekken grotendeels wordt bepaald door *geotagged* user-generated content, die volgens hen dus niet-representatief is. Door dit niet-representatieve karakter van geotagged user-generated content wordt onze perceptie van locaties beïnvloed door een kleine groep mensen.⁵⁸ Ook op de Snap Map speelt deze hiërarchie een rol door evenementen en plekken met een hoge concentratie verhalen uit te lichten, zoals gebleken is in de voorafgaande paragraaf. Een plek waar veel mensen wonen, heeft op deze manier een hogere kans om uitgelicht te worden dan een locatie waar zich weinig potentiële Snap Map gebruikers bevinden.

Hoe de verhalen worden gepresenteerd op de interface van de Snap Map is dus afhankelijk van de gebruikerslocatie en het aantal verhalen dat geplaatst is. Door de visuele manier van verhalen presenteren op de wereldkaart worden locaties benadrukt waarvandaan veel wordt verteld. Het vertellen van een verhaal op de desbetreffende plek wordt aantrekkelijker, omdat de kans groter wordt

⁵³ Sébastien Caquard, “Cartography II: Collective cartographies in the social media era”, in *Progress in Human Geography*, volume 28, nummer 1 (Sage: Concordia University Canada, 2014), 143.

⁵⁴ Ibidem.

⁵⁵ Idem, 146.

⁵⁶ Mark Graham en Matthew Zook, “Visualizing global cyberscapes: Mapping user-generated placemarks”, in *Journal of Urban Technology*, volume 18, nummer 1 (Taylor & Francis Online, 2011), 121-122, 129.

⁵⁷ Idem, 129.

⁵⁸ Ibidem.

dat andere Snap Map gebruikers het verhaal bekijken. Daarbij zorgt het bekijken van een plek met een grote hoeveelheid verhalen voor een rijke ervaring, omdat meerdere perspectieven worden belicht. Of de verhalen ook daadwerkelijk diverse kanten van een locatie belichten, wordt geanalyseerd in het volgende hoofdstuk *Enacting Stories*.

... kost tijd en moeite

De automatische verdwijning van de Snap Map verhalen na 24 uur schept de verwachting dat alle locaties gelijke kansen hebben om uitgelicht te worden. De casus, waarbij het Liwa Dune Festival zichtbaar was op de volledig uitgezoomde wereldkaart is hiervan een voorbeeld. Liwa is een woestijngebied waar weinig mensen wonen, maar door de hoeveelheid verhalen die de bezoekers van het festival plaatsten, was het evenement zichtbaar op de volledig uitgezoomde wereldkaart. Dit voorbeeld illustreert dat de mogelijkheid bestaat om als dunbevolkt gebied toch uitgelicht te worden, zolang er genoeg verhalen vandaan worden geplaatst. Voor dichtbevolkte gebieden is minder toewijding per inwoner nodig dan bij een dunbevolkt gebied, maar de tijdelijkheid van de Snap Map verhalen lost de belofte voor een meer democratische manier van verhalen vertellen toch gedeeltelijk in.

Echter, in lijn met de uitspraak van Mark Graham en Matthew Zook die beargumenteren dat geotagged user-generated content overwegend een rijke elite representeert, ontstaan de meeste verhalen op dichtbevolkte locaties, zoals steden, waardoor deze uitgelicht blijven worden.⁵⁹ Door de neutrale beleving van kaarten, zoals Ted Friedman beargumenteerd, zorgt de Snap Map hiërarchie dat steden onevenredig uitgelicht worden ten opzichte van de rest van de wereld.⁶⁰ Natuurgebieden of het platteland, waar weinig verhalen vandaan komen, worden door deze structurering niet uitgelicht op de wereldkaart en daardoor ook minder vaak bekeken. De perceptie van de wereld door Snap Map gebruikers zal daardoor overwegend gebaseerd zijn op stedelijke en dichtbevolkte gebieden.

⁵⁹ Graham en Zook, "Visualizing global cyberscapes", 121-122.

⁶⁰ Friedman, "Civilization and its discontents", 142.

Enacting stories

De gebruikersverhalen op de Snap Map worden gemaakt en toegevoegd door de gebruikers. Na het plaatsen van de verhalen kunnen er geen wijzigingen worden aangebracht, waardoor de gebruikersverhalen binnen het model van de enacting stories van Henry Jenkins passen.⁶¹ Daarentegen zijn de verhalen op de Snap Map door de gebruikers geplaatst in plaats van geprogrammeerd, waardoor fragmenten uit het dagelijks leven op de fictieve wereldkaart staan. Dit hoofdstuk, waarin wordt geanalyseerd hoe verhalen worden verteld door de Snap Map gebruikers, laat zien dat de Snap Map niet alleen de presentatie van de verhalen bepaald, maar ook invloed heeft op de inhoud van de gebruikersverhalen.

Gebruikers vertellen verhalen...

De Snap Map is onderdeel van Snapchat waarbij alleen (audio)visuele verhalen die opgenomen zijn in de applicatie toegevoegd kunnen worden aan de wereldkaart, waardoor gebruikers de verhalen niet kunnen maken met professionele apparatuur. De verhalen die gebruikers in de app kunnen maken zijn video's die tussen de één en tien seconden duren of foto's die tussen de één en tien seconden zichtbaar zijn. Hierdoor bestaan de verhalen uit korte fragmenten die slechts een momentopname zijn van een gebeurtenis of situatie.

De gebruikers kunnen door de mobiliteit van de mobiele telefoon wel spontaan onderweg een verhaal maken, echter alleen zolang zij internetverbinding hebben. Hierdoor belet de Snap Map gebruikers bij het toevoegen van verhalen vanuit gebieden zonder internetverbinding, zoals een natuurgebied, maar ook dichtbevolkte plekken met veel armoede.⁶² De representatie van de aarde via de Snap Map wordt door de beperkte gebruiksmogelijkheden beperkt tot dichtbevolkte en rijke gebieden waar voldoende bereik is om een video of foto toe te voegen aan de kaart.

In de verhalen die onderzocht zijn in de casus zijn de filmers van de verhalen niet fysiek zichtbaar en ook rapporteren ze niet op datgene wat er gefilmd wordt, waardoor de verteller zelf niet te zien of te horen is. Historicus Hayden White stelt dat bij de afwezigheid van een merkbare verteller de gebeurtenissen zichzelf lijken te vertellen.⁶³ Hierdoor blijft er ruimte over voor de kijker om het fragment een eigen invulling te geven. De Snap Map voegt individuele verhalen vanuit dezelfde locatie bij elkaar in een verhalenreeks. Door deze samenvoeging en de afwezige verteller in de verhalen worden gebruikers

⁶¹ Jenkins, "Game design as narrative architecture", 125.

⁶² Graham en Zook, "Visualizing global cyberscapes", 129.

⁶³ Hayden White, "The value of narrativity in the representation of reality", in *Critical Inquiry*, volume 7, nummer 1 (Chicago: University Press, 1980), 7.

gestimuleerd om zelf een verhaal te construeren uit de fragmenten die ze zien.⁶⁴ In de volgende paragraaf wordt dieper ingegaan op deze verhalenconstructie door de gebruikers.

Ondanks de niet merkbare verteller verschenen in de casus en bij het veelvuldig bekijken van andere verhalen op de kaart geen verhalen die aanstootgevende beelden lieten zien zoals geweld of pornografie. De verteller van een verhaal is te achterhalen via de locatie- en gebruikersaanduidingen op de kaart. Zoals besproken in het hoofdstuk *Evocative Storytelling* kan ingezoomd worden tot wijken en individuele huizen op de kaart te zien zijn. De locatie van een verhaal is dus nauwkeurig zichtbaar. Ook bleek in *Embedded Narratives* dat bij het openen van de locatie de directe omgeving als eerste zichtbaar is. Hierdoor is de kans groot dat bekenden in de omgeving jouw verhaal bekijken. Deze constructie van zichtbaarheid van verhalen en vrienden zorgt er dus voor dat men zichzelf belet in het plaatsen van aanstootgevende content (zie afbeelding 4).



Afbeelding 4 Screenshot Snap Map Gebruikersavatars

Hoe de gebruikers verhalen vertellen op de Snap Map wordt dus gestuurd door de fysieke locatie met internetverbinding die nodig is om de app te gebruiken en door de digitale locatieaanduiding op de wereldkaart. Op deze manier zorgt de Snap Map constructie ervoor dat de wereld op het platform gerepresenteerd wordt door een vrolijke rijke elite.

... en de Snap Map vertelt de gebruikersverhalen

De verhalen van de gebruikers zijn op dezelfde locatie op de kaart geplaatst als de daadwerkelijke locatie in de materiële werkelijkheid. Op plekken waar meerdere gebruikers een verhaal hebben geplaatst, worden deze samengevoegd door de Snap Map. Ook zet de Snap Map de locatie- en tijdsaanduiding in het beeld van het verhaal.

Voor de casus zijn twee verhalenreeksen gekozen die bovenaan de Snap Map hiërarchie staan, namelijk één verhalenreeks van een evenementenicoon die op de volledig uitgezoomde wereldkaart zichtbaar was en één verhalenreeks van de locatie die direct zichtbaar is als ik de Snap Map open, namelijk mijn eigen locatie: Utrecht. Bij het kijken naar de casus zijn zowel de content als de context van de verhalen genoteerd. De content, die in het vorige hoofdstuk geanalyseerd is, en de context, die bestaat uit de tijds- en locatieaanduiding van het verhaal en de volgorde waarin de verhalenreeks is gestructureerd, komen aan bod. Hieruit blijkt dat de Snap Map verhaalconstructie door de gebruikers

⁶⁴ Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative*, 6-7.

stimuleert, voornamelijk op de plekken waar ze een evenementenicoon aan hebben toegevoegd.

In de verhalenreeks van het Liwa Dune Festival in de Verenigde Arabische Emiraten zijn beelden te zien van een sterk overeenkomstige omgeving. In 53 van de 55 video's was namelijk zand te zien en op 37 van de 55 stond een auto. Aan de hand van de locatieaanduiding, die niet alleen de plek, maar ook de naam van het evenement weergaf, kan afgeleid worden dat de verhalen bij hetzelfde evenement zijn gemaakt. Deze evenementenverhalenreeks is geordend op tijd, waarbij het oudste verhaal het eerste werd afgespeeld en het meest recente verhaal het laatst. Verhalen die een specifieke gebeurtenis vertellen tijdens het evenement, zoals een dansende man in het publiek, worden door de tijdsorganisatie van de Snap Map na elkaar vertoond. Verschillende mensen hebben deze man gefilmd en aan de Snap Map toegevoegd, waardoor diverse perspectieven van dezelfde gebeurtenis vlak na elkaar te zien zijn. De totale tijdsduur waarin de verhalen geplaatst zijn betrof vier uur. Hierdoor ontstaat een compacte chronologische tijdlijn van het festival. Samen met de overeenkomstige zichtbare ruimte wordt de samenhang tussen de verhalen benadrukt. Het belang van samenhang tussen gebeurtenissen in een verhaal is onderstreept door filosoof Aristoteles. In zijn *Poëtica* relateert hij de samenhang aan waarschijnlijkheid die men helpt het verhaal te begrijpen.⁶⁵ De kijker van de verhalen krijgt een overzicht van het gehele festival met een begin en een eind, waardoor de verhalenreeks een compleet verhaal vormt van het Liwa Dune Festival.

Bij het opnemen van de verhalenreeks in Utrecht, was de kleur op de kaart blauw, wat inhoudt dat er een kleine hoeveelheid verhalen op de desbetreffende locatie te zien is. In Utrecht waren er 10 verhalen te zien, één vijfde van de hoeveelheid verhalen tijdens het Liwa Dune Festival. Opvallend is dat de volgorde van de verhalen uit Utrecht omgekeerd was: de nieuwste verhalen waren als eerste te zien en de oudste verhalen als laatst. Ook was er minder samenhang tussen de ruimtes waar de verhalen zich afspeelden dan in Liwa. Zo was er in Utrecht een feestlocatie, een keuken en een voetgangersstoep te zien in een tijdsbestek van 18 uur. Behalve tweemaal twee verhalen na elkaar waarin dezelfde personen en locatie te zien waren, was er geen eenheid van tijd en ruimte in de content van de verhalen die geplaatst waren in Utrecht op 4 januari.

In *The Cambridge Introduction to Narrative* beargumenteert Porter Abbott echter dat men zelf verhalen construeert, zelfs als de gebeurtenissen niet bij elkaar horen.⁶⁶ In de Snap Map zijn de verhalen door verschillende gebruikers onafhankelijk van elkaar geplaatst, maar door de toevallige overeenkomst

⁶⁵ Aristoteles, *Poëtica*, vertaald door N. van der Ben en J. M. Bremer (Amsterdam: Athenaeum – Polak & Van Genneep, 2012), 20.

⁶⁶ Abbott, *The Cambridge Introduction to Narrative*, 6-7.

van locatie wel bij elkaar gevoegd in één verhalenreeks die zonder onderbreking de verhalen afspeelt. Bij het afspelen van de verhalen zijn geen namen van de gebruikers te zien, maar wel de stad, land en hoe lang geleden het verhaal geplaatst is. Ook in de content van de verhalen ontbreekt een zichtbare verhalenverteller, zoals besproken in het vorige hoofdstuk *Enacting Stories*. Door de afwezigheid van een verhalenverteller in de content en de context van de verhalen vertonen de verhalen meer samenhang. Ook al is deze samenhang volgens Porter Abbott niet per se van belang, de eenheid van tijd en ruimte zorgt dat het construeren van een verhaal uit de losse fragmenten soepeler verloopt.⁶⁷ De verhaalconstructie door de gebruiker wordt dus door de manier waarop de Snap Map verhalen brengt aan de kijker extra gestimuleerd bij verhalenreeksen met een evenementenicoon.

Evenementeniconen trekken, zoals besproken in het vorige hoofdstuk, meer aandacht op de wereldkaart dan de kleuraanduidingen van de verhalen. Hierdoor stuurt de presentatie van de verhalen op de kaart de gebruiker in het klikken op deze iconen, die vervolgens het construeren van een coherent verhaal stimuleren door de eenheid van tijd en ruimte. Deze evenementeniconen worden door de Snap Map zelf aan evenementen gekoppeld. Om terug te komen op wat Paul Ricoeur beargumenteert: de verhalen die men hoort en vertelt bepalen het beeld dat men van de wereld heeft.⁶⁸ De structurering en de opvallende aanduiding van de evenementenverhalenreeksen op de Snap Map zorgen ervoor dat de perceptie van de wereld door de gebruikers wordt bepaald door evenementen die uitgekozen zijn door de Snap Map. In het volgende hoofdstuk *Emergent Storytelling* wordt besproken hoe de structurering van de wereldkaart, de presentatie en de inhoud van de verhalen samenkomen op het platform die de gebruiker een gevoel van agency geeft.

⁶⁷ Aristoteles, *Poëtica*, 20.

⁶⁸ Ricoeur, "Narrative identity", 79-80.

Emergent storytelling

In de voorafgaande hoofdstukken werd ingezoomd vanaf de wereldkaart van de Snap Map naar de presentatie van de gebruikersverhalen op de kaart en de content en context van de verhalen zelf. In dit hoofdstuk komen deze elementen samen om te bespreken hoe de verwevenheid tussen fictie en non-fictie op de Snap Map de gebruikers een gevoel van agency geeft.

De Snap Map als gestructureerd speelveld

Bij emergent storytelling zijn verhalen niet voorgeprogrammeerd in het spel, maar krijgen ze vorm door de handelingen van de speler.⁶⁹ De Snap Map bestaat uit een vergelijkbare constructie, want gebruikers kunnen verschillende handelingen uitvoeren, waaronder verhalen bekijken en toevoegen, die samen met andere verhalen een reeks vormen waaruit een verhaal geconstrueerd kan worden. Volgens Liesbeth Groot-Nibbelink, theaterwetenschapper, is cartografie als platform een speelveld waar toeschouwers en performers handelingen kunnen uitvoeren zonder een vaste uitkomst of doel.⁷⁰ Ook geeft de Snap Map geen expliciet doel aan de gebruiker, waardoor het lijkt of de Snap Map open staat voor alle mogelijke handelingen door de gebruikers op het platform. Door deze handelingen ontstaat volgens Sybille Lammes een topografisch netwerk: "Hence, players create a spatial network in which mapping and exploring become translatable and form an ever-changing topographical network."⁷¹ Gebruikers kunnen door hun eigen verhalen aan de wereldkaart toe te voegen ook onderdeel worden van het Snap Map netwerk. Zoals besproken in *Embedded Narratives* zijn de verhalen op de Snap Map echter onderhevig aan een hiërarchie van locaties die de zichtbaarheid van de verhalen structureert.

Henry Jenkins omschrijft emergent storytelling in games dan ook als "[...] a kind of *authoring* environment within which players can define their own goals and write their own stories".⁷² Jenkins beargumenteert vervolgens dat het ontwerp van een spel de speler impliciet stuurt in het creëren van specifieke narratieven.⁷³ In de twee voorafgaande hoofdstukken kwam naar voren dat de uitgelichte verhalen op de Snap Map gedomineerd worden door een vrolijke en rijke elite. De Snap Map profileert zich echter als platform en niet als spel, waarbij gebruikers verhalen kunnen plaatsen uit het dagelijks leven. De wereldkaart interface zorgt bovendien voor een neutrale beleving van het platform, zoals

⁶⁹ Jenkins, "Game design as narrative architecture", 128.

⁷⁰ Liesbeth Groot Nibbelink, "Cartographies", in *Nomadic Theatre. Staging Movement and Mobility in Contemporary Performance*. (Utrecht: Universiteit Utrecht, 2015), 87.

⁷¹ Lammes, "Spatial regimes of the digital playground", 264.

⁷² Jenkins, "Game design as narrative architecture", 128.

⁷³ Ibidem.

besproken in het hoofdstuk *Evocative Storytelling*. De navigatiemogelijkheden van de gebruikers en de verwevenheid tussen de fictieve kaart en de verhalen uit de materiële werkelijkheid stimuleren deze beleving.

Door het gevoel van agency dat de Snap Map aan de gebruikers geeft via de mogelijkheid om hun verhaal aan de hele wereld te kunnen vertellen, verbergt het de onderliggende structuur die de presentatie van de verhalen op het platform bepaald. De mogelijkheden van de gebruiker om verhalen te bekijken, plaatsen en construeren zijn namelijk zo gestructureerd dat de gebruikers worden uitgenodigd om verhalen te kiezen uit rijke, stedelijke gebieden. Het narratief dat de Snap Map hiermee over de wereld vertelt, komt dus niet overeen met de objectieve representatie van de wereld die het platform op het eerste gezicht lijkt te zijn.

De Snap Map laat ons haar verhaal vertellen

In dit verkennend onderzoek is de spatial storytelling in het Snap Map ontwerp onderzocht met de vier modellen van Henry Jenkins als analytisch kader. Door de spatial storytelling modellen als lens te gebruiken werd onthuld dat de manier van verhalen vertellen door de Snap Map niet neutraal is, maar in feite een niet-representatief beeld van de wereld weergeeft. De structuur van de Snap Map vertelt dus niet “Ons Verhaal”, maar het Snap Map narratief, dat verteld wordt door een stedelijke rijke elite met verstand van technologie.

Zoals genoemd in het hoofdstuk *Evocative Storytelling* roept de wereldkaart van de Snap Map de associatie op met ontdekkingsreizen. De navigatiemogelijkheden van de gebruiker, de tijdelijkheid van de verhalen en de daadwerkelijke locatieaanduidingen op de kaart onderstrepen die associatie. Daarbij bleek dat wereldkaarten worden beleefd als neutrale representaties van de wereld. Een gevoel dat versterkt wordt door de verhalen van gebruikers die zijn gemaakt in de materiële realiteit.

Echter bleek in het hoofdstuk *Embedded Narratives* dat de manier waarop de verhalen gepresenteerd worden op de wereldkaart bestaat uit een hiërarchie in zichtbaarheid, waardoor gebruikers worden gestuurd in het bekijken van verhalen op plekken waar veel mensen wonen met een mobiele telefoon met internettoegang of waar een speciaal evenement wordt uitgelicht. Volgens Paul Ricoeur wordt onze perceptie van de wereld beïnvloed door de verhalen die we zien en vertellen, wat betekent dat de structurering van de Snap Map verhalen bepalend is voor het beeld van de wereld dat Snap Map gebruikers via de Snap Map zien.⁷⁴

Daarbij zijn de verhalen die gebruikers plaatsen zodanig kort dat ze slechts een fractie van een gebeurtenis op een plek kunnen weergeven. Meerdere verhalen op een locatie worden door de Snap Map bij elkaar gevoegd en direct na elkaar afgespeeld, waardoor evenementenverhalenreeksen met eenheid van tijd en ruimte verhaalconstructie door de gebruikers stimuleren, zoals is besproken in het hoofdstuk *Enacting Stories*.

De Snap Map gebruiker heeft dus weinig invloed op de manier waarop de verhalen verteld en bekeken worden. In het hoofdstuk *Emergent Storytelling* werd geanalyseerd dat de keuzemogelijkheden en de koppeling tussen de fictieve wereldkaart en de verhalen uit de realiteit de gebruiker wel het gevoel geven agency te hebben op het platform.

De Snap Map wordt, zoals besproken in de inleiding, gebruikt door 166 miljoen mensen, waaronder veel jongeren. Het is dus van belang om bewust te zijn van de onderliggende structuur van

⁷⁴ Ricoeur, “Narrative identity”, 79-80.

het platform, omdat het de manier waarop men naar de wereld kijkt kan beïnvloeden. De spatial storytelling theorie van Henry Jenkins heeft deze structuur effectief bloot kunnen leggen, waaruit blijkt dat het een werkbaar model is. Tevens heeft dit onderzoek laten zien dat de modellen van Jenkins sterk met elkaar verweven zijn. De suggestie die hieruit volgt is om de modellen van Jenkins niet individueel van elkaar te zien, maar als een samenhangend model, waarbij verschillende manieren van ruimtelijke verhalen vertellen belicht worden.

Dit verkennende onderzoek heeft een begin gemaakt met het toepassen van spatial storytelling op de Snap Map, maar kan uitgebreid worden naar andere sociale media platformen of juist toegespitst op specifieke landen of werelddelen. Ook kan vervolgonderzoek gedaan worden naar twee zaken die buiten beschouwing zijn gebleven in dit onderzoek namelijk de gebruikersavatars en de zoekfunctie op de Snap Map wereldkaart. Kortom: er valt nog veel te ontdekken op het gebied van spatial storytelling binnen mediastudies.

Bibliografie

- Abbott, H. P. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Tweede editie. Cambridge: University Press, 2008.
- Aristoteles. *Poëtica*. Vertaald door N. van der Ben en J. M. Bremer. Amsterdam: Athenaeum – Polak & Van Genneep, 2012.
- Caquard, S. “Cartography II: Collective Cartographies in the Social Media Era”. In *Progress in Human Geography*. Volume 28. Nummer 1. Sage: Concordia University Canada, 2014.
- Certeau, M. de. “Spatial Stories”. In *The Practices of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press, 1984.
- Corner, J. “The Agency of Mapping: Speculation, Critique and Invention”. In *Mappings*. Geredigeerd door Denis Cosgrove. Londen: Reaktion Books, 1999.
- Eaket, C. “Project [murmur] and the Performativity of Space”. In *TRIC/RTAC*. Volume 29. Nummer 1. Toronto: University Press, 2008.
- Friedman, T. “Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space”. In *Discovering Discs: Transforming Space and Genre on CD-ROM*. New York: University Press, 1999.
- Graham, M. en Matthew Zook. “Visualizing Global Cyberscapes: Mapping User-generated Placemarks”. In *Journal of Urban Technology*. Volume 18. Nummer 1. Taylor & Francis Online, 2011.
- Groot Nibbelink, L. “Cartographies”. In *Nomadic Theatre. Staging Movement and Mobility in Contemporary Performance*. Utrecht: Universiteit Utrecht, 2015.
- Huizinga, J. *Proeve eener bepaling van het spel-element der Cultuur*. Amsterdam: University Press, 2008.
- Jacob, C. *The Sovereign Map: Theoretical Approaches in Cartography Throughout History*. Chicago: University Press, 2006.
- Jenkins, H. “Game Design as Narrative Architecture”. In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Geredigeerd door Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Jensen, K. B. “Qualitative textual analysis and semiotics”. In *A Handbook of Media and Communication Research: Qualitative and Quantitative Methodologies*. Abingdon: Routledge, 2013.

Lammes, S. "Spatial Regimes of the Digital Playground: Cultural Functions of Spatial Practices in Computer Games". In *Space and Culture*. Volume 11. Nummer 3. Utrecht: Sage Publications, 2008.

Lister, M., Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant en Kieran Kelly. *New Media: A Critical Introduction*. Tweede editie. Abingdon: Routledge, 2009.

Piwek, L. en Adam Joinson. "'What do they *snapchat* about?' Patterns of use in time-limited instant messaging service". In *Computers in Human Behavior*. Volume 54. Bristol: Elsevier, 2015.

Ricoeur, P. "Narrative Identity". In *Philosophy Today*. Volume 35. Nummer 1. Michigan: ProQuest, 1991.

Sugiyama, M., S. "Narrative Theory and Function: Why Evolution Matters". In *Philosophy and Literature*. Volume 25. Nummer 2. Baltimore: John Hopkins University Press, 2001.

Verhoeff, N. *Mobile Screens: The Visual Regime of Navigation*. Amsterdam: University Press, 2012.

White, H. "The Value of Narrativity in the Representation of Reality". In *Critical Inquiry*. Volume 7. Nummer 1. Chicago: University Press, 1980.

Online bronnen

Costine, J. "Snapchat launches location-sharing feature Snap Map". *TechCrunch* (2017). Geraadpleegd op 18 oktober 2017. <https://techcrunch.com/2017/06/21/snap-map/>.

"Ons Verhaal Bekijken". *Snapchat-ondersteuning*. Geraadpleegd op 6 november 2017. <https://support.snapchat.com/nl-NL/article/live-story>.

Bijlage

Datarapport Casestudie Snap Map

Donderdag vier januari 2018

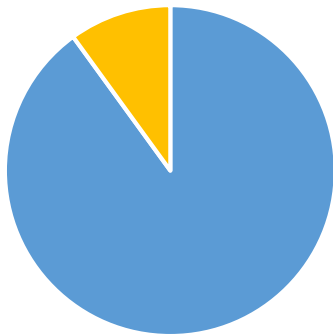
Eigen locatie: Utrecht

Lokale tijd: 19:15

De data van de verhalenreeksen van Utrecht in Nederland en het Liwa Dune Festival in de Verenigde Arabische Emiraten zijn hieronder in grafieken gevisualiseerd.

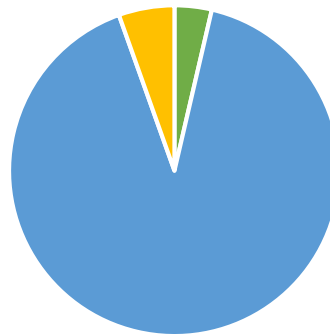
Content verhalenreeksen

Utrecht



■ Foto ■ Video met audio ■ Video zonder audio

Liwa



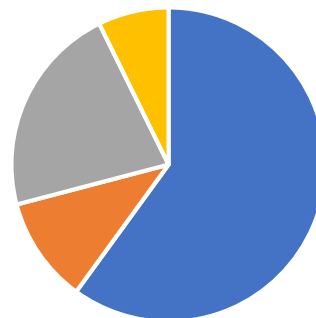
■ Foto ■ Video met audio ■ Video zonder audio

Utrecht



■ Huis ■ Auto ■ Stad ■ Feestlocatie

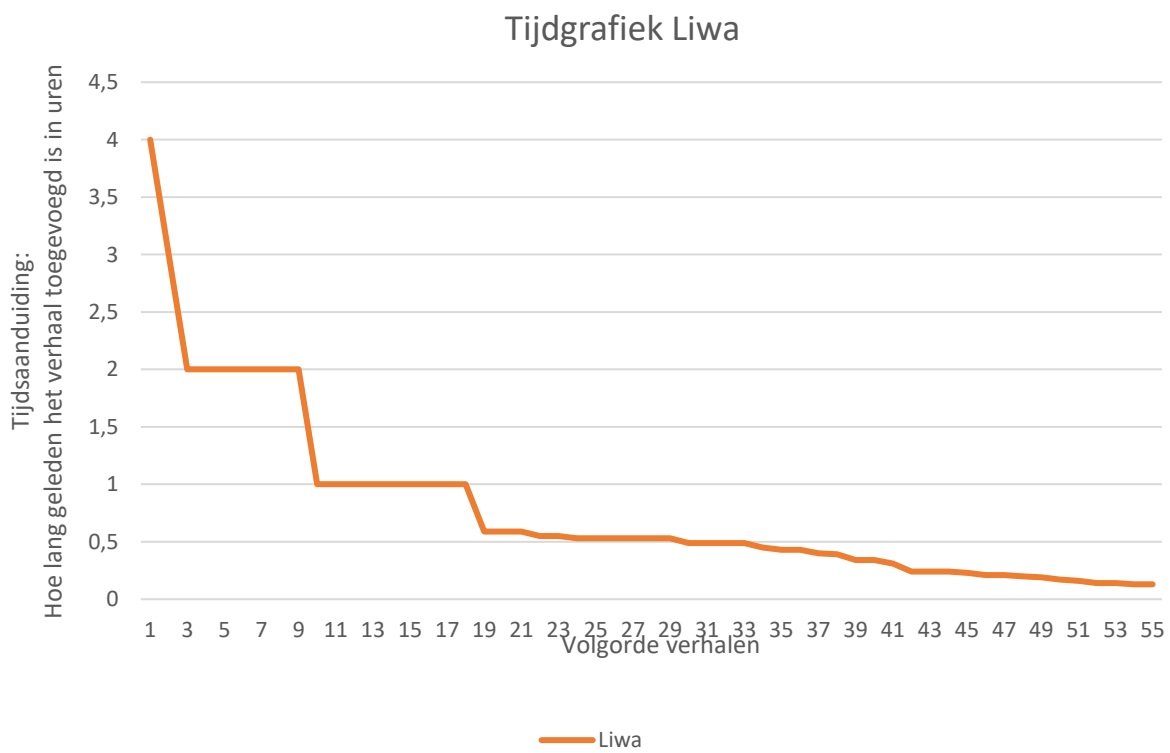
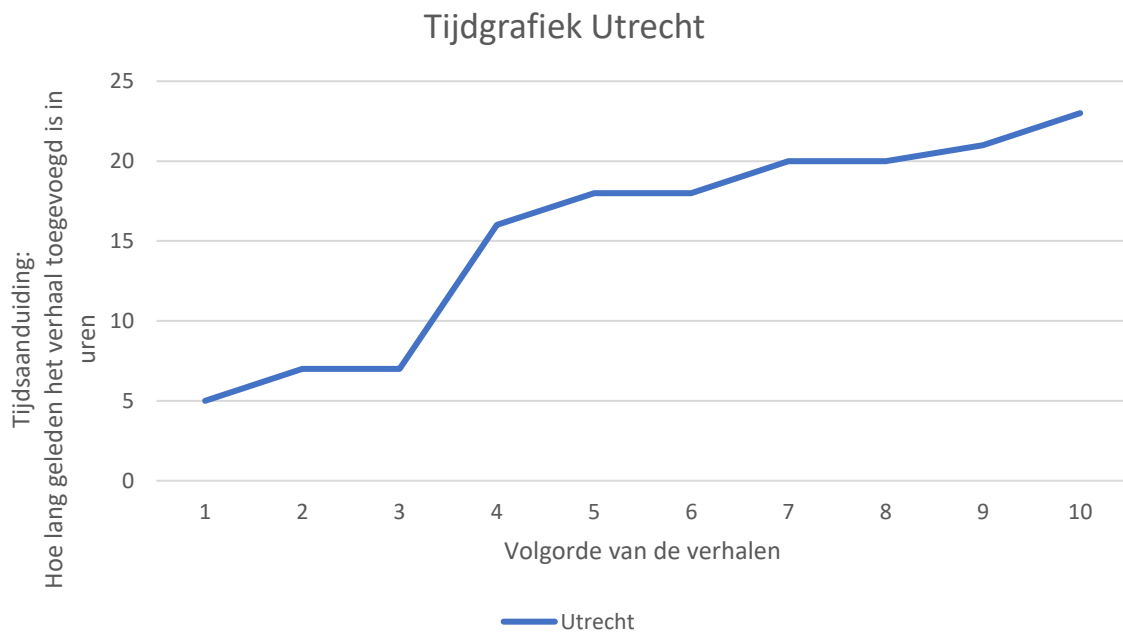
Liwa



■ Duin en auto ■ Duin en beeldscherm
■ Duin en publiek ■ Auto in verkeer

Volgorde verhalenreeksen

De verhalenreeks van het Liwa Dune Festival met het evenementenicoon is chronologisch. De verhalenreeks uit Utrecht geeft de nieuwste verhalen eerst weer en vervolgens de oudere verhalen.



Verklaring Intellectueel Eigendom

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

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

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

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

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

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

Naam: [Annika Provily](#)

Studentnummer: [4286448](#)

Plaats: [Utrecht](#)

Datum: [23 januari 2018](#)

Handtekening:

