

De Kijker aan de Macht?

Een onderzoek naar de *agency* van de kijker bij de interactieve Netflix film *Black Mirror: Bandersnatch*



YES

FUCK YEAH

Bachelor Eindwerkstuk
Media en Cultuurwetenschappen, 2019-2020, Blok 2
Clair van Swelm – 5826055
Begeleider: Maranke Wieringa
Inleverdatum: 12/02/2020
Aantal woorden: 7680

Universiteit Utrecht



Inhoudsopgave

Samenvatting	3
1. Inleiding	4
2. Theoretisch Kader	7
2.1 Film of game?	7
2.2 Interactieve verhalen	9
2.3 <i>Affordances</i>	12
2.4 <i>Possibility space</i>	13
3. Methode	14
4. Analyse	16
4.1 <i>Affordance</i> analyse	16
4.2 Keuzestructuur en tekstuele analyse	19
4.3 <i>Possibility space</i>	25
5. Conclusie	27
6. Bibliografie	29
7. Bijlagen	32
7.1 Bijlage 1. Samenvatting <i>Bandersnatch</i>	32
7.2 Bijlage 2. Keuzestructuur <i>Bandersnatch</i>	33
7.3 Bijlage 3. Tabel met belangrijke quotes	34
7.4 Bijlage 4. Verklaring Kennisneming Plagiaatregels	36

Samenvatting

In december 2018 lanceerde Netflix de interactieve film *Black Mirror: Bandersnatch*. Bij *Bandersnatch* kunnen kijkers de loop van het verhaal bepalen door keuzes te maken. Het is nu mogelijk om interactieve mediacontent te creëren en dit is een nieuw baanbrekend mediaformat. Omdat de belofte vanuit de media is dat de kijker de macht heeft, is het belangrijk om te onderzoeken in hoeverre dit daadwerkelijk het geval is. *Bandersnatch* is de case study van dit onderzoek naar de handelingsmogelijkheid, of *agency*, van de kijker bij dit nieuwe interactieve mediaformat. De illusie wordt gecreëerd dat de kijker de macht heeft over het verhaal. In dit eindwerkstuk is onderzocht in hoeverre die keuzes daadwerkelijk invloed hebben op de verhaallijn. Het onderzoek is gedaan aan de hand van een *affordance* analyse, aangevuld door een structuur en tekstuele analyse. Met de *affordance* analyse is onderzocht of het keuzemenu zelf al dan niet invloed heeft op de kijker. De structuur van de film is blootgelegd aan de hand van de keuzemomenten. Met de structuur doel ik op de manier hoe de film zich ontwikkelt aan de hand van keuzes die je als kijker hebt. Vervolgens zijn de tekstdelen geanalyseerd die zijn gerelateerd aan de voorgestelde keuzes in de film. Aan de hand van deze verschillende stappen is er een overzicht gecreëerd van de *possibility space* van *Bandersnatch*; de mogelijkheid om te handelen. Uit de analyse is gebleken dat bij het grootste deel van de keuzes de macht nog steeds in de handen van Netflix ligt. Bij de meeste keuzes is er geen verandering in de verhaallijn te zien of is slechts een van de keuzes 'juist'.

Keywords: *Bandersnatch*, *Interactive Narrativity*, *Agency*, *Affordances*, *Possibility Space*

1. Inleiding

Op 28 December 2018 lanceerde Netflix de interactieve film *Black Mirror: Bandersnatch*. (Hierna: *Bandersnatch*).¹ De film volgt de Britse hoofdpersoon Stefan Butler, een 19-jarige videogame designer in de jaren 80.² In de film ontwerpt hij een videogame, gebaseerd op het choose-your-own-adventure boek *Bandersnatch*.³ De film zorgde al snel voor veel commotie door de interactieve manier van vertellen.⁴ Het nieuwe media format zou de toekomst moeten worden van televisie en films,⁵ en Netflix zal nog veel meer van deze baanbrekende interactieve films gaan maken.⁶ De belofte is dat het publiek in de toekomst niet meer passief op de bank zal zitten, maar actief zal deelnemen aan het verhaal. Omdat dit nieuwe format het potentiële format van de toekomst is, is het relevant om een duidelijk academisch kader te schetsen van het mediaformat waar de gebruiker mee geconfronteerd wordt.

Door de keuzes die je als kijker kan maken verdwijnen enkele filmische eigenschappen en maken deze plaats voor kenmerken van games. Dit interactieve karakter van *Bandersnatch* stelt de algemene noties over wat een film is onder druk. Dit onderzoek vertrekt vanuit de opvatting dat er zowel film- als game-elementen in *Bandersnatch* zitten en benadert de casus als een object dat tussen film en game in zit. Om deze reden worden er zowel concepten uit film- als uit game-studies behandeld.

Filmwetenschapper Nada Elnahla heeft onderzoek gedaan naar *Bandersnatch* in het kader van *product placement*, de marketing van bepaalde producten in de film, en *data mining*, het verzamelen van gebruikersdata.⁷ Zij toont aan dat het interactieve

¹ Charlie Brooker en Russel McLean. *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix. Geregisseerd door David Slade. United Kingdom: House of Tomorrow, Netflix, 2018.

² In de bijlagen is een uitgebreide samenvatting van *Bandersnatch* toegevoegd.

³ Nada Elnahla, "Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods," *Consumption Markets & Culture*, DOI: 10.1080/10253866.2019.1653288.

⁴ Mark Moorman, "Bandersnatch trekt de kijker naar binnen, maar al die beslissingen kunnen ook aardig frustrerend zijn (drie sterren)", *De Volkskrant*, 4 januari 2019, <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/bandersnatch-trekt-de-kijker-naar-binnen-maar-al-die-beslissingen-kunnen-ook-aardig-frustrerend-zijn-drie-sterren~bab2d4b7/>

⁵ David Schwartz, "Beyond 'Bandersnatch,' the future of interactive TV is bright," *The Conversation*, 27 maart 2019, <http://theconversation.com/beyond-bandersnatch-the-future-of-interactive-tv-is-bright-111037>.

⁶ River Donaghay, "Netflix Is Going to Make a Lot More Weird, Interactive Movies Like 'Bandersnatch'," *Vice*, 12 maart 2019, https://www.vice.com/en_us/article/7xnq3a/netflix-more-interactive-movies-like-bandersnatch-rom-coms-todd-yellin-interview-vgtrn.

⁷ Elnahla, "Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods."

karakter van de film het idee opwekt dat de kijker bepaalt hoe de film verloopt, net zoals wordt gesuggereerd in het populaire debat rondom het nieuwe media format, maar dat de daadwerkelijke invloed van de kijker te betwijfelen valt. Deze scriptie sluit aan bij de geest van haar onderzoek, en het bredere debat over interactieve nieuwe media formats, zoals choose-your-own-adventure films.

Ook Begoña Ivars-Nicolas en Francisco Julian Martinez-Cano hebben een bijdrage geleverd in het debat rondom dit nieuwe mediaformat. Zij hebben onderzoek gedaan naar de manier hoe een gebruiker betrokken kan worden bij een film, op een manier dat zijn/haar handeling het verhaal beïnvloedt, zonder dat de maker de controle verliest over het geheel.⁸

Om de hoofd- en deelvragen in te leiden, zijn er een aantal belangrijke concepten waar het onderzoek op is toegespitst: om te beginnen ligt de focus in het onderzoek op de interactiviteit van de film. Hier wordt mee bedoeld dat de kijker een actieve houding aanneemt door de keuzes die hij/zij moet maken. Aan de hand van de interactieve verhaalstructuren van Marie-Laure Ryan is de structuur van de film door middel van een keuzeschema blootgelegd. Met betrekking tot deze interactiviteit is er gekeken naar in hoeverre er sprake is van *agency* voor de kijker, het handelingsvermogen om betekenisvolle acties te ondernemen.⁹ Daarnaast zijn de *affordances* van de film onderzocht. Een *affordance* is de perceptie van de functie van een bepaald object.¹⁰ De *affordances* zijn belangrijk om te onderzoeken, omdat deze iets vertellen over hoe de keuzemenu's al dan niet invloed hebben op de kijker en of bepaalde handelingen wel of niet mogelijk zijn. Ten slotte is de *possibility space* van de film blootgelegd. Het concept *possibility space* wordt door Ian Bogost gedefinieerd als de mogelijkheid van de gegeven ruimte.¹¹ Deze concepten zullen in het theoretisch kader verder worden uitgediept.

Deze scriptie vult het onderzoek van Elnahla en Ivars-Nicolas en Martinez-Cano dus aan door onderzoek te doen naar de interactiviteit, de *affordances* en het handelingsvermogen van de kijker. Elnahla, Ivars-Nicolas en Martinez-Cano tonen in

⁸ Begoña Ivars-Nicolas en Francisco Julian Martinez-Cano, "Interactivity in Fiction Series as Part of Its Transmedia Universe: The Case of Black Mirror: Bandersnatch," in *Narrative Transmedia*, ed. by Beatriz Peña-Acuña, 2019. DOI: 10.5772/intechopen.86881

⁹ Janet H. Murray, "Agency," in *Hamlet on the Holodeck*, (Cambridge: The MIT Press, 2017), 159-162.

¹⁰ James Gibson, "The Theory of Affordances," in *The Ecological Approach to Visual Perception*, (New York: Taylor & Francis, 1986), 127.

¹¹ Ian Bogost, "The rhetoric of video games," in K. Salen (Ed.), *The ecology of games: connecting youth, games and learning*, (Cambridge: MIT Press, 2008), p. 122.

hun onderzoeken aan dat er beperkingen zijn in de keuzevrijheid bij *Bandersnatch*. Zij laten echter niet zien waar die beperkingen uit bestaan. In dit onderzoek wordt precies laten zien waar die beperkingen liggen en hoe deze eruitzien. De focus ligt op de interactiviteit van de film, en de mate waarin de kijker daarbij *agency* heeft. Het publiek debat beschrijft het nieuwe format als een baanbrekend fenomeen en stelt dat televisieproducenten langzaamaan steeds meer interactieve content gaan maken. In dit stuk is onderzocht of die interactiviteit en het handelingsvermogen voor de kijker wel zo groot zijn als door de media wordt gesuggereerd. De onderzoeksvraag die beantwoord zal worden aan de hand van de uitgebreide analyse luidt als volgt:

Op welke manier(en) krijgt *agency* voor de kijker vorm bij de keuzemogelijkheden in de interactieve Netflix film *Black Mirror: Bandersnatch*?

Deze onderzoeksvraag is onderzocht aan de hand van een aantal belangrijke concepten, die hierboven zijn ingeleid. De deelvragen zijn als volgt opgesteld:

- Hoe is de interactieve structuur van de film vormgegeven?
- Wat zijn de functionele, cognitieve, zintuigelijke en fysieke *affordances* van de film?
- Wat is de *possibility space* van de film voor de kijker?

Gebaseerd op het onderzoek van Elnahla en Ivars-Nicolas en Martinez-Cano, vertrekt dit onderzoek vanuit de hypothese dat de handelingsmogelijkheid die de kijker lijkt te hebben in de film eigenlijk zeer beperkt is en dat hij/zij bij het grootste deel van de keuzes gestuurd wordt door Netflix. In dit eindwerkstuk is onderzocht op welke manieren die beperkingen precies vorm krijgen. Dit is getoetst aan de hand van de keuzestructuren, de mate van *agency* die hierbij komt kijken en de *affordances* van de film. Met Netflix wordt het hele systeem bedoeld dat dit product heeft geproduceerd, inclusief haar schrijvers, producenten en regisseurs. (Hierna: Netflix)

2. Theoretisch Kader

Ten behoeve van het beantwoorden van de onderzoeksvraag, is het belangrijk om het film/game debat verder uit te wijden en de concepten *interactive narrativity*, *agency*, *affordances* en *possibility space* uiteen te zetten. Met behulp van deze concepten zal de analyse van dit onderzoek uitgevoerd kunnen worden en zal er een antwoord kunnen worden gegeven op de vraag in hoeverre de kijker al dan niet *agency* heeft.

2.1 Film of Game?

Zoals ook al benoemd in de inleiding stelt het interactieve karakter van *Bandersnatch* de algemene noties over wat een film is onder druk. Het kan hierdoor in twijfel worden getrokken of *Bandersnatch* daadwerkelijk een film is. Door de keuzes die je als kijker kan maken verdwijnen enkele filmische eigenschappen en maken deze plaats voor kenmerken van games. Door van beide mediavormen verschillende kenmerken en elementen langs te gaan, wordt er een beeld gecreëerd van wat *Bandersnatch* is.

J. Peter schrijft in zijn boek *De Taal van de Film* dat een film een afbeelding is van de werkelijkheid, maar vanuit het perspectief van de schrijver van de film. Hij noemt dan ook dat een van de kenmerken van films is dat de kijker geen inbreng heeft in het verhaal.¹² Dit element verdwijnt bij *Bandersnatch*, omdat de kijker de keuzes voor de hoofdpersoon maakt. Filmwetenschappers Clarke en Mitchell bevestigen dit door te stellen dat hoe meer vrijheid de kijker krijgt, hoe minder macht de makers hebben. Bij een traditionele film ligt de volledige macht dus bij de makers.¹³ Bij *Bandersnatch* heeft de kijker enige vorm van vrijheid, dus is er sprake van een machtsverschuiving. De kenmerken van een film die *Bandersnatch* wel bevat, zijn de bepaalde cinematografie, montage en enscenering die elke film bevat. Zo is *Bandersnatch* net als elke film een verhaal met zowel diëgetische elementen, van binnen de verhaalwereld, als non-diëgetische elementen, van buiten de verhaalwereld.

¹² J.M.L. Peters, "Film als Taal," in *De Taal van de Film*, (Den Haag: A.N. Govers N.V., 1950), 12-14.

¹³ Andy Clarke en Grethe Mitchell, "Film and the Development of Interactive Narrative," Dept. Of Innovation Studies, University of East Londen, (Londen, 2001).

Bandersnatch is echter niet simpelweg een film, maar vertoont ook game-elementen waardoor er een hybride vorm ontstaat. In de tekst "Game Design as Narrative Architecture" gaat Henry Jenkins in op de relatie tussen games en narrativiteit.¹⁴ In dit veld is er jarenlang een academisch debat gaande geweest tussen *ludologists*, die de focus van games willen leggen op de mechanics van gameplay en *narratologists*, die games meer bestuderen naast andere verhalende media. Later werd de kwestie anders bekeken en werden twee feiten over het algemeen erkend: games zijn geen deelgroep van verhalen en er bestaan objecten, die zowel kenmerken van games als van verhalen bevatten.¹⁵ Tegenwoordig is er een nieuwe visie op het debat. Aarseth stelt dat games en verhalen wel degelijk overeenkomen op een aantal vlakken: zij bevatten beide een wereld, karakters, objecten en gebeurtenissen. Echter, de manier waarop deze aspecten zijn gevormd verschilt en dat heeft gevolgen voor de narratieve structuur.¹⁶ Ook volgens Gwendolyn Ogle zitten er altijd al narratieve elementen in games, maar worden deze vaak gescheiden van het spel zelf door middel van *cutscenes*: delen van een spel waarin gameplay verdwijnt en bijvoorbeeld een stuk verhaallijn wordt ingewijd. Door het nieuwe format, waarin films worden 'gegamified' kunnen beide elementen worden verweven.¹⁷

In *Bandersnatch* zit de structuur van een choose-your-own-adventure verhaal. De game die Stefan Butler, de hoofdpersoon, ontwerpt in de film, is dan ook gebaseerd op een choose-your-own-adventure boek, genaamd *Bandersnatch*. De vertelstructuur sluit dus aan op de inhoud van het verhaal. Jenkins noemt in zijn onderzoek onder andere dat de choose-your-own-adventure structuren inderdaad games zijn. Als je echter vanuit games kijkt, is deze structuur wel het minst interactief en staan deze games volgens Jenkins bekend om hun levenloosheid en hun niet boeiende vermaak.¹⁸

Tyndale en Ramsomair bespreken in hun tekst choose-your-own-adventure games nog uitgebreider. Zij stellen dat het grootste verschil tussen een traditioneel en een interactief verhaal is dat er sprake is van *participant agency*; het

¹⁴ Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," in *First Person*, ed. Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan (Cambridge: MIT Press, 2004), 118-130.

¹⁵ Janet H. Murray, "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies," Keynote talk at DiGRA, (Canada, 2005).

¹⁶ Espen Aarseth, "A Narrative Theory of Games," Center for Computer Games Research, (Copenhagen, 2012).

¹⁷ Gwendolyn Ogle, "Screenwriting for new film mediums: Conceptualizing visual models for interactive storytelling," *Journal of Screenwriting* 10, no. 1 (2019): 6-8, doi: 10.1386/josc.10.1.3_1.

¹⁸ Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 118-119.

handelingsvermogen om deel te nemen. Hier wordt verder op ingegaan in een onderzoek van Harrel en Zhu (2009). Zij zeggen dat *agency* door onderzoekers vaak wordt verward met vrije wil. Met vrije wil kan echter geen lopend verhaal worden gevormd.¹⁹ Bij *agency* kan er namelijk nog sprake zijn van een gestructureerde keuzestructuur. Bij vrije wil zou de kijker/lezer alle kanten op kunnen en dit maakt dat een goed lopend verhaal niet mogelijk is. Dit onderzoek vertrekt vanuit de opvatting dat er zowel film- als game-elementen in *Bandersnatch* zitten en benadert de casus als een object dat tussen film en game in zit. Dit is omdat het passieve karakter van films bij *Bandersnatch* plaatsmaakt voor het interactieve karakter van games, maar er nog wel genoeg filmische elementen overblijven om het als film aan te duiden.

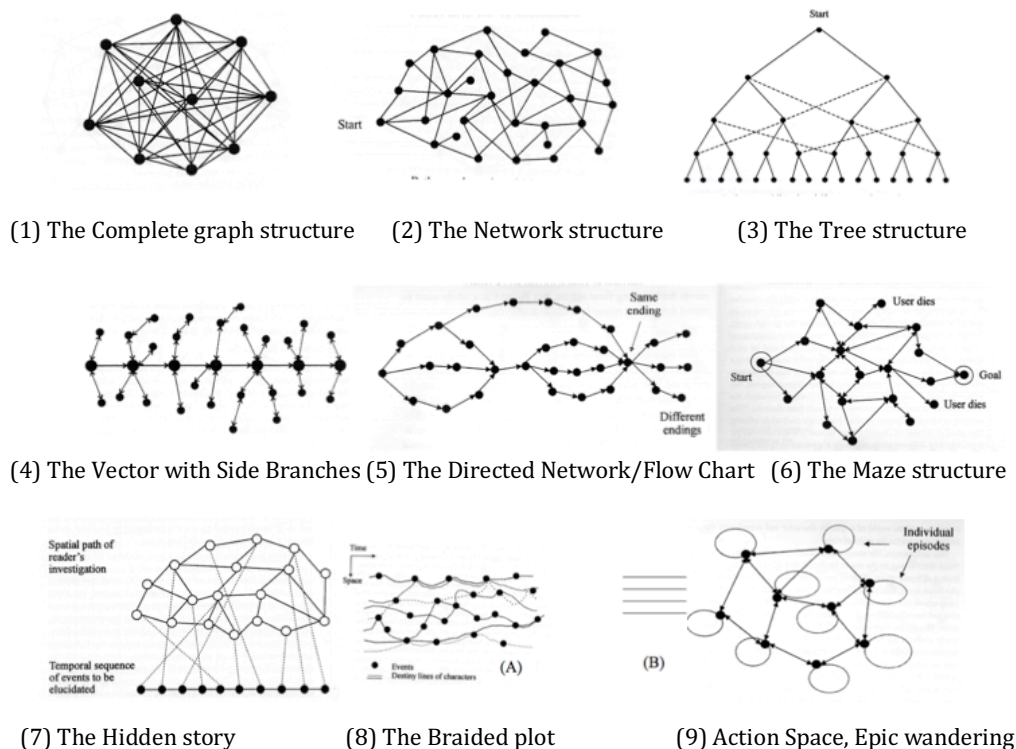
2.2 Interactieve verhalen

In deze paragraaf wordt dieper ingegaan op het interactieve karakter van de film *Bandersnatch*. In dit onderzoek wordt interactiviteit behandeld vanuit de definitie van Marie-Laure Ryan. *Interactive narrativity* is een vorm van verhaal, waarin de kijker/lezer een interactieve houding aanneemt. Ryan bespreekt de complexiteit van het maken van een narratief als de kijker daarin keuzes heeft.²⁰ Zij stelt net als Tyndale en Ramsomair dat een goed lopend verhaal bijna onmogelijk is als de speler helemaal vrij is, maar dat er een vorm is die wel werkt: *hypertext fiction*, een genre dat de handelingsmogelijkheid van de kijker/lezer limiteert tot het selecteren van een van meerdere keuzemogelijkheden. Bij een hypertext is de tekst opgedeeld in fragmenten en geplaatst in een groter netwerk. Een fragment bevat meerdere links naar volgende fragmenten en biedt de lezer/kijker meerdere richtingen om te volgen. De choose-your-own-adventure structuur is een van de vormen van *hypertext fiction*. Aangezien *Bandersnatch* de structuur heeft van een choose-your-own-adventure verhaal, is de film te herkennen als een vorm van *hypertext fiction*.

¹⁹ Eric Tyndale en Franklin Ramsomair, "Keys to Successful Interactive Storytelling: A Study of the Booming "Choose-Your-Own-Adventure" Videogame Industry," in *I-manager's Journal of Educational Technology*, 13(3), (December 2016), 28-34.

²⁰ Marie-Laure Ryan, "From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative," *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 1, (September 2019): 43-59.

In het boek *Narrative as Virtual Reality* beschrijft Ryan de verschillende vormen van *hypertext fiction*, die zij *structures of interactive narrativity* noemt.²¹ Deze structuren laten als het ware de architectuur zien van het systeem van verbindingen in het verhaal. In dit onderzoek worden Ryan's structuren gebruikt om de keuzevrijheid van de kijker te onderzoeken. Door de analyse die is uitgevoerd bij dit onderzoek is bij het kijken van *Bandersnatch* de structuur van de film blootgelegd op dezelfde wijze als Ryan deze laat zien in haar tekst (Zie afb. 1).



Afb. 1: Structures of Interactive Narrativity (Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*)

Ryan omschrijft negen verschillende structuren van interactieve narrativiteit. Bij de *complete graph structure* (1) is elk knooppunt gelinkt aan elk ander knooppunt. Hier heeft de lezer totale vrijheid in navigatie en is een samenhangend verhaal praktisch onmogelijk. De *network structure* (2) heeft de standaard structuur van een literaire hypertext. De lezer is niet compleet vrij maar ook niet compleet gelimiteerd. Alleen een logisch verhaal tussen het ene knooppunt en de volgende is mogelijk. Bij de *tree structure* (3) zijn circuits niet mogelijk, je kan niet terug naar een vorige keuze. Deze

²¹ Marie-Laure Ryan, "Structures of interactive narrativity" in *Narrative as Virtual Reality*. (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001), 246-258.

structuur controleert het pad van de lezer en zorgt ervoor dat er altijd een goed gevormd verhaal uitkomt. De *vector with side branches* (4) vertelt een chronologisch verhaal, maar geeft de lezer de keuze om kleine zijverhalen in te gaan. Bij de *directed network* of *flow chart* (5) staat progressie op de horizontale as voor de chronologie van het verhaal. De vertakkingen op de verticale as representeren de keuzes die de kijker heeft. Deze structuur schrijft een route voor aan de kijker, waarin hij/zij keuze heeft op bepaalde momenten. De *maze* (6) wordt vaak gebruikt bij adventure games. De maker kan de speler wel of niet toestaan om cirkels te rennen of om bijvoorbeeld terug te gaan naar een vorige keuze. Bij een fout pad kan de speler bijvoorbeeld een leven verliezen.²² De laatste drie figuren hebben een totaal andere structuur dan de bovengenoemde en zijn niet relevant voor dit onderzoek, omdat ze gaan over verschillende karakter verhaallijnen en verschillende locaties. Daardoor worden deze hier ook niet behandeld. In de analyse wordt verder ingegaan op de interactieve structuren en wordt *Bandersnatch* gekoppeld aan (een van) de structuren.

Janet H. Murray spreekt op het gebied van interactiviteit over *agency*, net zoals Tyndale en Ramsomair doen in hun tekst over choose-you-own-adventure verhalen. Murray definieert *agency* als de macht om betekenisvolle acties te ondernemen en het resultaat van die acties te kunnen zien. *Agency* is iets wat zich voordoet als je op een knop drukt en je een bestand ziet openen, maar niet iets wat men verwacht in een narratieve omgeving. *Agency* gaat verder dan participatie en activiteit; slechts kunnen deelnemen is niet altijd van betekenisvolle waarde. *Agency* wordt in elektronische omgevingen vaak verward met enkel het bewegen van een joystick of het klikken met de muis. Volgens Murray hebben de acties van de speler wel effect, maar de optionele acties zijn niet gekozen en de effecten hangen niet samen met de intenties van de speler. Bij *agency* heeft de gebruiker echter het handelingsvermogen om betekenisvolle keuzes te maken voor de verhaalwereld. Bij interactiviteit kan het ook alleen gaan om routine acties, zoals het klikken op een link.²³ Dit eindwerkstuk doet onderzoek naar de *agency* van de kijker en niet slechts naar de interactiviteit, omdat de kijker heel interactief kan zijn, maar weinig *agency* kan hebben. Bij *Bandersnatch* kan de kijker dus veel keuzes maken, maar dat betekent niet automatisch dat deze keuzes van (grote) invloed zijn op het verhaal.

²² Marie-Laure Ryan, "Structures of interactive narrativity."

²³ Janet H. Murray, "Agency," in *Hamlet on the Holodeck*, (Cambridge: The MIT Press, 2017), 159-162.

2.3 Affordances

Om de keuzes van de kijker goed te kunnen analyseren, moet eerst worden ingegaan op de *affordances* van *Bandersnatch*. Gibson heeft deze term geïntroduceerd en hij definieert *affordances* als wat een ‘feature offers the user, what it provides or furnishes.’²⁴ Het gaat hier dus om de perceptie van de functie van een bepaald object. Norman vult dit aan door met *affordances* te refereren naar eigenschappen van objecten, waar met name de fundamentele eigenschappen van belang zijn die bepalen hoe het object mogelijk gebruikt kan worden. Een *affordance* van een stoel is bijvoorbeeld om op te zitten en die van een bal om ermee te gooien.²⁵

H. Rex Hartson gebruikt de term *affordances* vanuit de definitie van Norman en Gibson, maar zet het begrip in voor een beter begrip van *interaction design*, of ook wel *Human-Computer Interaction* (HCI). Dit onderzoeksgebied richt zich op het design van computertechnologie, zoals bijvoorbeeld websites of games, en gaat voornamelijk over de interactie die plaatsvindt tussen mens en computer. Hartson gebruikt in zijn artikel de definitie van Gibson, toegepast op *interaction design*. Hartson onderscheidt vier soorten *affordances*, die de basisconcepten van Norman en Gibson uitbreiden.

Ten eerste zijn er de *cognitive affordances*, die betrekking hebben op de cognitieve acties van de gebruiker. Bij dit onderzoek gaat het hier om hoe de kijkers weten wat de film kan. Daarnaast heb je de *physical affordances*, die betrekking hebben op de fysieke acties van de gebruiker. Deze stellen de kijker in staat iets te doen. Hartson voegt een derde soort toe die betrekking heeft tot de zintuiglijke acties van de gebruiker: *sensory affordances*. Deze stellen de kijker in staat iets waar te nemen. Ten slotte verbindt een vierde soort gebruik met bruikbaarheid: *functional affordances*. Hier gaat het dus letterlijk over wat het object, en bij dit onderzoek de film, kan.²⁶

²⁴ James Gibson, “The Theory of Affordances,” in *The Ecological Approach to Visual Perception*, (New York: Taylor & Francis, 1986), 127.

²⁵ Donald A. Norman, “The Psychopathology of Everyday Things,” in *The Design of Everyday Things*, (Londen: The MIT Press, 1998), 9.

²⁶ H. Rex Hartson, “Cognitive, physical, sensory, and functional affordances in interaction design,” *Behaviour & Information Technology* 22, no. 5 (September 2003): 319-322.

2.4 Possibility Space

Door onderzoek te doen naar de diëgetische en non-diëgetische elementen van *Bandersnatch*, de keuzestructuren, keuzemogelijkheden en de *affordances* van de film, is er in dit onderzoek geanalyseerd wat de mogelijkheid van handelen en dus de *possibility space* is bij dit mediafenomeen.

Het kernargument dat Ian Bogost maakt is dat videogames bijna altijd een betekenis hebben.²⁷ Games maken argumenten over hoe bepaalde systemen in de wereld werken of juist niet werken. Dit noemt Bogost ook wel *procedural rhetoric*: overtuigend argumenten overbrengen door middel van processen/programmering. “Procedures (or processes) are sets of constraints that create possibility spaces, which can be explored through play.”²⁸ Als we een game spelen onderzoeken we de *possibility space* van een bepaalde set regels: de mogelijkheden die de ruimte biedt.

Zimmerman en Salen stellen net als Bogost dat de ruimte van een game de speler kan aanmoedigen of juist ontmoedigen om bepaalde acties te ondernemen.²⁹ In *Rules of Play* praten zij over een *possibility space* als “the space of future action implied by a game design”. Het gaat hier over de ruimte van alle mogelijke handelingen die binnen die game plaats kunnen vinden en daarmee ook alle mogelijke betekenissen van de game.³⁰ Dit sluit dus aan bij de definitie van Bogost, omdat beiden stellen dat een *possibility space* gaat over de mogelijkheden van de ruimte van een game.

Aan de hand van dit concept wordt in dit onderzoek aangetoond waar de limitaties van de keuzevrijheid in de film liggen. Er wordt gekeken naar de mogelijke interactiviteit en daarnaast wordt er gekeken bij welke interacties ook daadwerkelijk van *agency* te spreken is. In hoeverre is het mogelijk om bepaalde keuzes te maken die het verloop van het verhaal bepalen?

²⁷ Ian Bogost, “The rhetoric of video games,” in K. Salen (Ed.), *The ecology of games: connecting youth, games and learning*, (Cambridge: MIT Press, 2008), p. 117-140.

²⁸ Ibidem, 122.

²⁹ Katie Salen en Eric Zimmerman, “Game Spaces,” in *The Game Design Reader*, (Cambridge: The MIT Press, 2006), 65-66.

³⁰ Katie Salen en Eric Zimmerman, “Games as Narrative Play,” in *Rules of Play*, (Cambridge: The MIT Press, 2004), 367.

3. Methode

In dit onderzoek is allereerst een *affordance* analyse gedaan aan de hand van de definitie van H. Hartson. Vervolgens is de structuur van de film blootgelegd aan de hand van de structuren van Marie-Laure Ryan. Op deze manier is duidelijk te zien wanneer het verhaal doodloopt en wanneer de keuzes die de kijker maakt al dan niet een verandering in de verhaallijn als gevolg hebben. Ten slotte is er een tekstuele analyse van *Bandersnatch* uitgevoerd, zoals die is beschreven door Clara Fernández-Vara in *Introduction to Game Analysis*.³¹ Deze methode afkomstig uit game-studies wordt gebruikt omdat er in dit onderzoek voornamelijk wordt gekeken naar de interactiviteit in de film, oftewel de game-elementen. Zo worden zowel de diëgetische elementen als de non-diëgetische elementen behandeld.

Bandersnatch is zowel op een laptop als op een Playstation 4 geanalyseerd, omdat beide ervaringen anders zijn en de keuzes op andere manieren worden uitgevoerd. Het verhaal en de keuzes zelf blijven op beide apparaten gelijk. Er is verschil te zien in de presentatie van de keuzes. Op de Playstation wordt de kijker op een andere manier geïnformeerd als er een keuze gemaakt moet worden. Dit is een relevant aspect voor de *affordance* analyse. In deze paragraaf wordt verder uiteengezet hoe precies te werk is gegaan bij de analyse van *Bandersnatch*.

De *affordance* analyse is gedaan aan de hand van de concepten van Hartson: functionele, cognitieve, zintuiglijke en fysieke *affordances*. Bij de analyse is gelet op de volgende elementen:

- Functionele *affordances*: kan je door- en/of terugspoelen, wanneer kan je keuzes maken en kan je je keuze nog veranderen?
- Cognitieve *affordances*: De manier waarop de film laat zien dat de kijker een keuze moet maken of bijvoorbeeld terug kan (of moet) naar een vorige keuze.
- Zintuiglijke *affordances*: Dingen die de kijker kan waarnemen, horen of voelen rondom de keuzes.
- Fysieke *affordances*: De fysieke actie die de kijker moet ondernemen bij een keuze.

³¹ Clara Fernandez-Vara, *Introduction To Game Analysis*. (New York: Routledge, 2015).

Alleen op het gebied van *affordances* zijn de laptop en Playstation 4 vergeleken. De verhaallijn en de keuzes zijn namelijk op beide apparaten gelijk, waardoor een vergelijking bij de structuur- en tekstuele analyse niet relevant is.

Fernández-Vara spreekt over een tekstuele analyse als de studie van een tekst, waarbij zij de tekst gebruikt als een steekproef of case study om een specifiek onderwerp te kunnen begrijpen. In dit onderzoek wordt echter afgeweken van een traditionele tekstuele analyse. Er wordt niet ingegaan op de betekenis en inhoud van de gehele filmtekst, maar slechts op de delen waar gerefereerd wordt naar de keuzes die de kijker zal maken of heeft gemaakt. Hierbij is gelet op de zowel diëgetische als non-diëgetische elementen: de momenten waarop een van de personages in de film indirect over soortgelijke keuzes in het leven praat; de momenten waarop er iets in de film te zien is wat te maken heeft met keuzes en het controleren van mensen; en de momenten waarop een van de personages letterlijk over de keuzes praat die jij als kijker hebt.

De *affordance* analyse, de structuur van de film en de tekstuele analyse zullen uiteindelijk de *possibility space* van de film blootleggen. Door deze drie delen van analyse zal er duidelijk worden wat de mogelijkheden zijn van de ruimte van *Bandersnatch*. In hoeverre hebben de keuzes invloed op de verhaallijn van de film en welke kanten kan de kijker allemaal op.

De *affordance* analyse zal uiteindelijk uitwijzen of het keuzemenu zelf al dan niet invloed heeft op de kijker. De structuur en de tekstuele analyse zullen daarnaast uitwijzen hoe de kijker in de film al dan niet gestuurd wordt. En door deze drie elementen samen te voegen zal er iets gezegd kunnen worden over de *possibility space* en de *agency* van de kijker van *Bandersnatch*.

4. Analyse

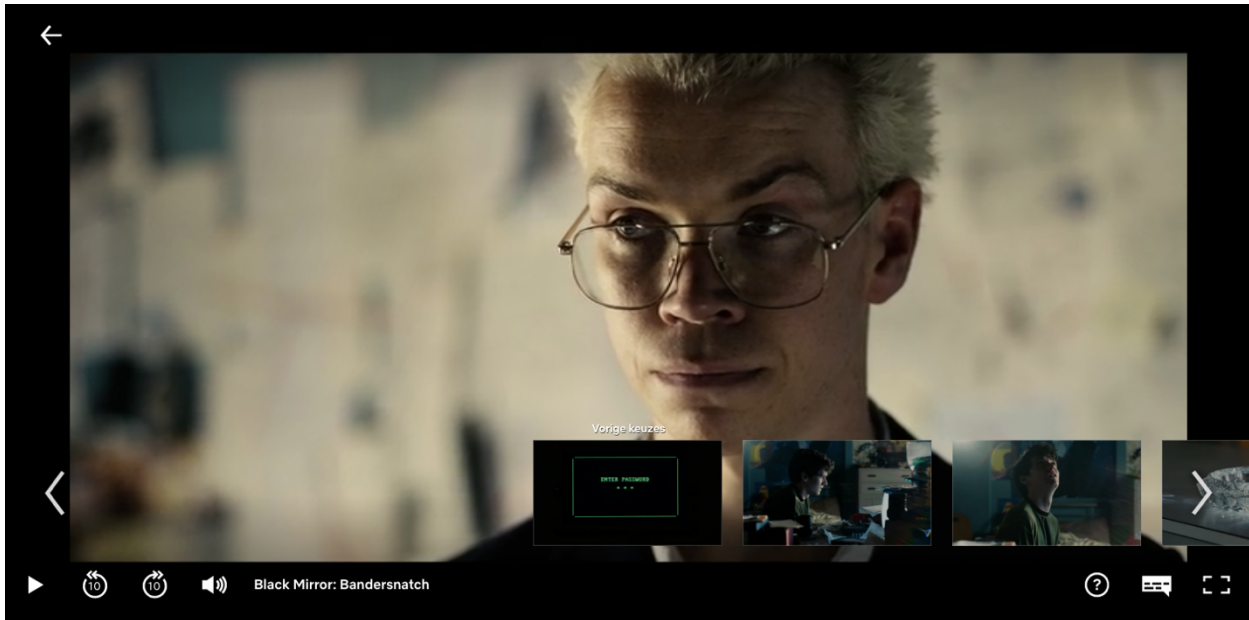
In dit hoofdstuk wordt de analyse van *Black Mirror: Bandersnatch* uitvoerig besproken. Zoals hierboven vermeld bestaat de analyse van dit onderzoek uit drie delen. Eerst wordt de *affordance analyse* besproken. Vervolgens is er een keuzeschema gemaakt, aan de hand van de structuren van Marie-Laure Ryan. In de bijlagen is een vergrote versie van het schema te vinden. Aan de hand van dit schema wordt de tekstuele analyse besproken. In de analyse wordt *Bandersnatch* in chronologische volgorde langsgegaan en zijn alle opvallende elementen benoemd. Hieronder vallen zoals eerder genoemd de cognitieve, functionele, fysieke en zintuiglijke *affordances* van *Bandersnatch*, en worden de tekstdelen die betrekking hebben op de keuzes in de film geanalyseerd. Ten slotte wordt de *possibility space* van de film besproken.

4.1 Affordance Analyse

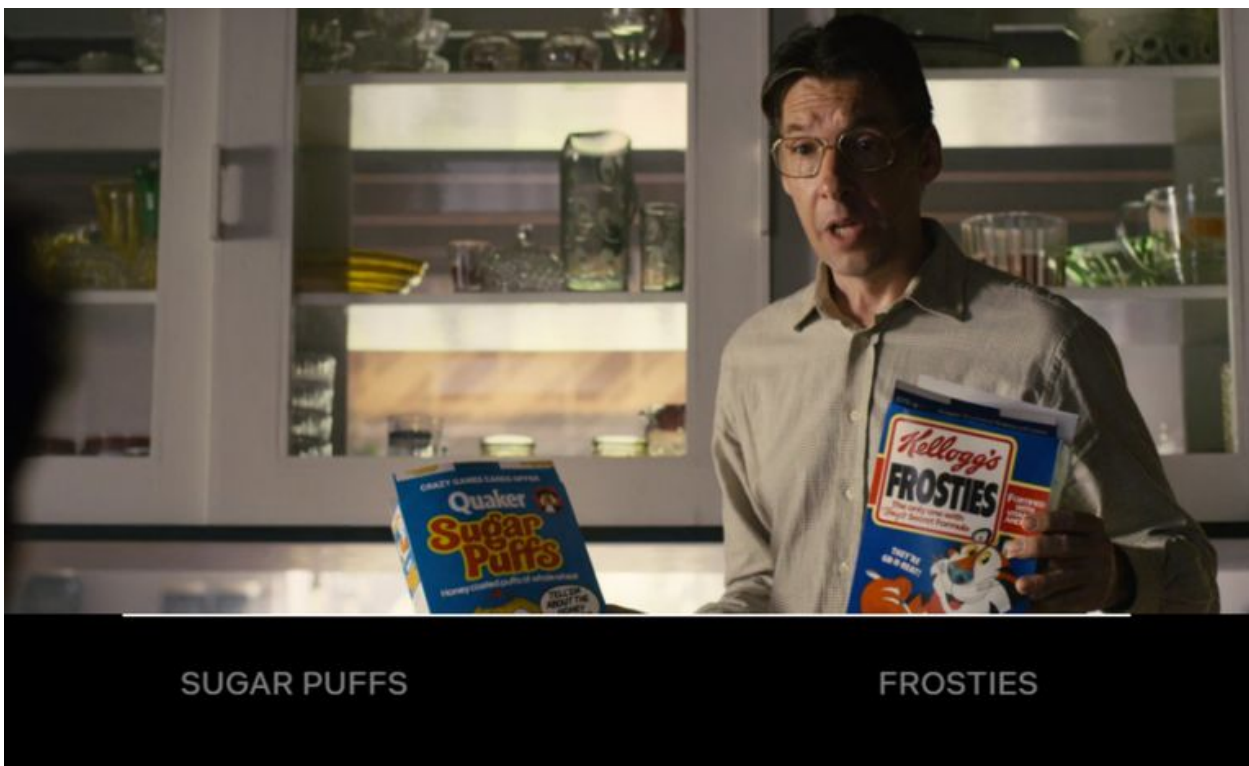
De *affordance* analyse is uitgevoerd aan de hand van de definitie van Hartson en hierbij zijn de cognitieve, functionele, fysieke en zintuiglijke *affordances* onderzocht. Bij de cognitieve *affordances* is gelet op de manier waarop de film laat zien dat de kijker een keuze moet maken of bijvoorbeeld terug kan (of moet) naar een vorige keuze. Het eerste wat opvalt bij een keuzemoment is dat de balk onderin beeld verdwijnt, waar de kijker kan zien op welk moment in de film hij/zij is. Zoals op afbeelding 2 te zien is, mist de gebruikelijke rode balk, waarmee de Netflix kijker normaliter voor- of achteruit kan spoelen. De kijker kan echter wel terug naar een paar eerder gemaakte keuzes. Het beeld dat op afbeelding 2 te zien is, ziet de kijker als hij/zij met de muis beweegt. Als er niet met de muis wordt bewogen, zie je net als bij een traditionele film alleen de filmplay, behalve bij de keuzemomenten.

Bij een keuzescherf komt er een zwarte balk in beeld waarop twee keuzes zijn afgebeeld. (Zie afb. 3) Een andere manier hoe de kijker ziet dat hij/zij een keuze moet maken is door de witte tijdsbalk die verschijnt wanneer er een keuze gemaakt moet worden. Deze tijdsbalk wordt steeds kleiner. De kijker heeft tien seconden om een keuze te maken. Anders kiest Netflix zelf. De route die wordt belopen als de kijker gedurende

de hele film geen keuzes zou maken, is het pad met de meeste weerstand. Als er een doodlopend eind is, kiest Netflix dat pad en wordt de kijker automatisch teruggeleid naar de vorige keuze. Als de kijker gedurende de hele film dus geen keuzes zou maken, zal hij/zij uiteindelijk bijna langs elk mogelijke verhaallijn worden geleid.



Afb. 2: *Black Mirror Bandersnatch*: Screenshot van het beeld tijdens de normale filmplay



Afb. 3: *Black Mirror Bandersnatch*: Screenshot van het beeld tijdens een keuzemogelijkheid

Bij de functionele *affordances* is gelet op de mogelijkheden die de film biedt: is er een mogelijkheid om door- en/of terug te spoelen, wanneer kan de kijker keuzes maken en kan de kijker die keuze nog veranderen? Bij *Bandersnatch* is hier meteen al een opvallend element. De kijker kan gedurende de hele film namelijk niet vooruit of achteruit spoelen. Alleen de optie om tien seconden naar voren of naar achteren te springen bestaat. Echter, deze mogelijkheid valt ook weg bij het keuzescherf (zie afb. 2 en 3).

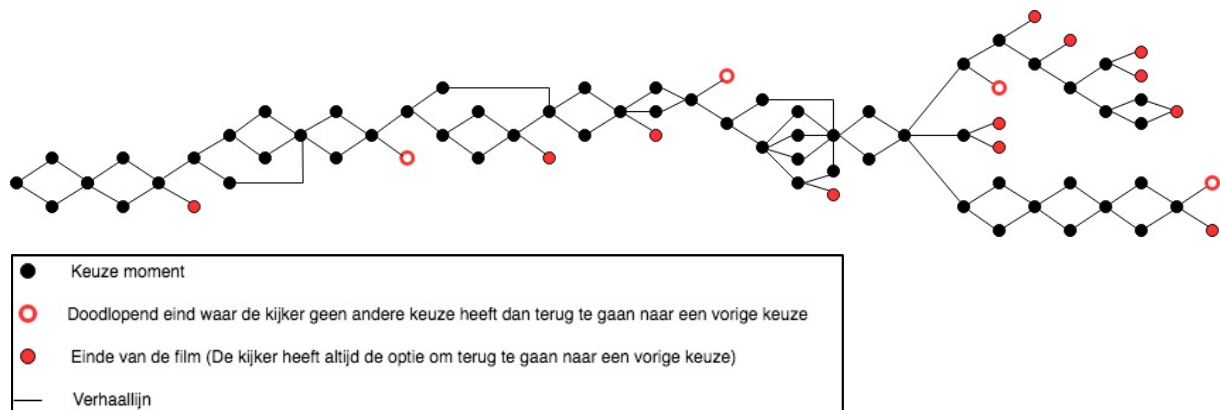
Als de kijker eenmaal een keuze heeft gemaakt, kan deze niet meer veranderd worden. Als de keuze echter voorbij is en de normale filmplay weer begint, kan de kijker via de balk wel terug naar een vorige keuze. Deze optie is echter alleen mogelijk op de laptop, en niet op de Playstation 4. Dit maakt dat de kijker die *Bandersnatch* op de Playstation kijkt minder vrijheid heeft. Hij/zij is volledig geforceerd om de flowchart van Netflix te volgen, langs de gegeven keuzes.

Bij de fysieke *affordances* is gelet op de fysieke handeling die de kijker moet ondernemen bij het maken van een keuze. Bij de laptop moet de kijker met de muis naar de gewilde keuze gaan en hierop klikken. Bij de Playstation moet de kijker met de links en rechtspijltjes op de controller naar de gewilde keuze gaan en vervolgens op het kruisje drukken om de keuze te maken. Op beide apparaten moet de kijker dus een handeling ondergaan, maar deze handeling is niet heel interactief van aard.

Ten slotte is er bij de zintuiglijke *affordances* gelet op wat de kijker te zien krijgt omtrent de keuzemenu's en of hij/zij hierbij ook door een geluid of een beweging wordt geïnformeerd. Wat de kijker te zien krijgt is hierboven al besproken bij de cognitieve *affordances*. Echter is er één opvallend element te noemen bij dit onderdeel. Bij de Playstation gaat de controller trillen als de kijker een keuze moet maken, waarmee hij/zij dus wordt geïnformeerd. Dit gebeurt bij de laptop niet.

In de *affordance* analyse zijn dus een aantal opvallende dingen te zien. Zo neemt het feit dat de kijker niet vooruit en achteruit kan spoelen een stuk vrijheid bij de kijker weg. Hij/zij is hierdoor geforceerd om de flowchart van Netflix te volgen, langs de gegeven keuzemogelijkheden. Daarnaast spreekt het feit dat de kijker slechts tien seconden heeft om een keuze te maken ook de uitspraak tegen dat de kijker vrijheid heeft. Er staat ten eerste een grote druk op hem/haar, en daarnaast is het zo dat Netflix een keuze maakt als je niet snel genoeg bent. Bij de structuuranalyse wordt hier verder op ingegaan.

4.2 Keuzestructuur en Tekstuele Analyse



Afb. 4: Flowchart van *Bandersnatch*, in chronologische volgorde v.l.n.r. met bijbehorende legenda. (Door de auteur)

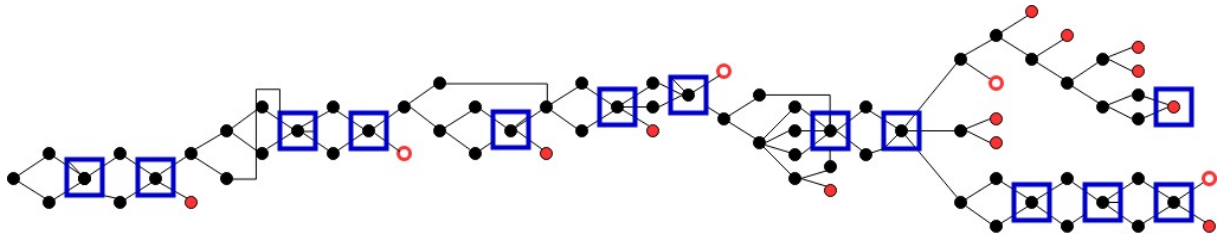
Op bovenstaande figuren zijn de keuzestructuur van *Bandersnatch* te zien, die op dezelfde manier is gemaakt als de *structures of interactive narrativity* van Marie-Laure Ryan, en haar bijbehorende legenda. *Bandersnatch* heeft het meeste weg van de vijfde figuur op afbeelding 1: *The Directed Network of Flow Chart*. In deze structuur staat progressie op de horizontale as voor de chronologie van het verhaal. De vertakkingen op de verticale as representeren de keuzes die de kijker krijgt. Deze structuur schrijft een route voor aan de kijker, waarin hij/zij keuze heeft op bepaalde momenten. Door het samenvoegen van de verhaallijnen, dus wanneer twee keuzes weer op hetzelfde punt uitkomen, voorkom je de veelvuldige verhaallijnen van de "Tree structure" (zie afb. 1, derde figuur). Gareth Rees observeert hierover het volgende: "The merging of narratives keep[s] the story on a single track while offering [the user] an illusion of choice".³² Dit noemt Ryan ook wel *Tree Fiction*: de structuur brengt de kijker in de waan van de boomstructuur, terwijl zijn/haar keuzes vaak weinig tot geen invloed hebben op de uitkomst van het verhaal.³³ Deze structuur van interactiviteit lijkt het meest op de structuur van *Bandersnatch* en zal daarom voornamelijk gebruikt worden in de analyse.

Die *illusion of choice* die Rees beschrijft, komt in *Bandersnatch* veelvuldig voor. Zo zijn er 13 punten in de film, waar de keuze van de kijker geen invloed heeft op de

³² "Gareth Rees, "Tree Fiction on the World Wide Web," September 1994, <http://lucilia.ebc.ee/enok/tree-fiction.html>" Zoals geciteerd in Marie-Laure Ryan, "Structures of interactive narrativity" in *Narrative as Virtual Reality*. (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001), 246-258.

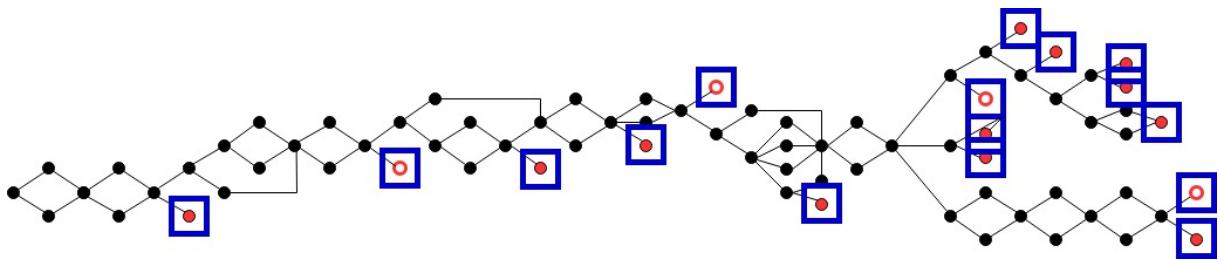
³³ Ryan, "Structures of interactive narrativity," 252-253.

verhaallijn. (Zie afb. 6) Op deze punten loopt de verhaallijn dus hetzelfde door, onafhankelijk van welke keuze er gemaakt is.



Afb. 6: Flowchart *Bandersnatch*: De vierkantjes staan voor de momenten waar een keuze geen invloed heeft op de verhaallijn. (Door de auteur)

Daarnaast is er op 16 punten een doodlopend eind. Deze zijn nog eens duidelijker gemaakt op de volgende figuur.



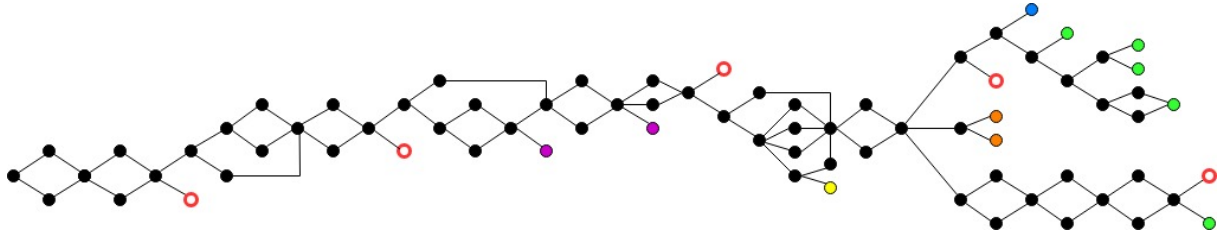
Afb. 7: Flowchart *Bandersnatch*: De vierkantjes staan voor de momenten waar het verhaal doodloopt. (Door de auteur)

In totaal krijgt de kijker als elk deel van de film wordt doorlopen 29 keuzemomenten. Van die 29 keuzemomenten heeft de keuze 13 keer geen invloed op het verhaal. Dan zijn er 16 keuzemomenten over. Bij deze keuzemomenten loopt er altijd een van de twee keuzes uit op een doodlopende vertakking. Deze doodlopende eindes zijn dan wel verschillend: de ene keer wordt de game wel gepubliceerd, de andere keer niet, maar vrijheid en *agency* lijkt de kijker niet daadwerkelijk te hebben, omdat bij alle keuzes er ofwel geen invloed is op de verhaallijn ofwel slechts een van de twee keuzes juist is.

Een ander kenmerk van de structuur van *the directed network* is dat sommige gemaakte keuzes wel invloed hebben op de keuzes die later in het verhaal komen.³⁴ Ook dit is terug te vinden bij *Bandersnatch*. De kijker kan op een punt in de film kiezen of hij een van de personages wel of niet laat springen van een balkon. Als dit personage doodgaat, komt hij later niet terug in het verhaal. Als je hem laat leven wel.

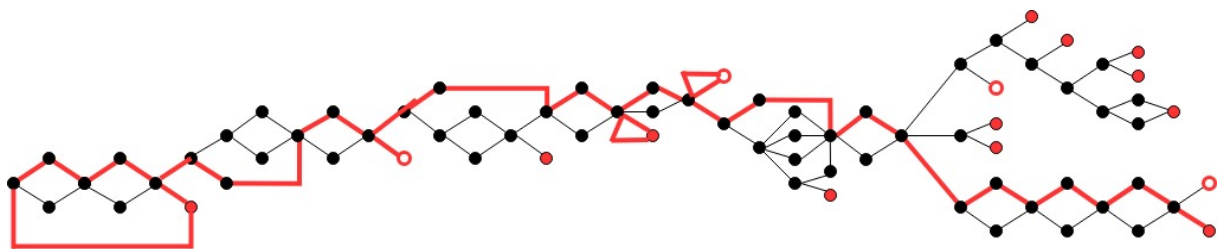
³⁴ Ibid, 253.

Als je naar het schema kijkt, lijken er veel verschillende eindes te zijn. Ook dit is een illusie. In werkelijkheid zijn er maar vijf verschillende eindes, omdat dezelfde eindes op meerdere momenten terugkomen. Op de volgende figuur is dit terug te zien. Elk einde heeft hier een eigen kleur.

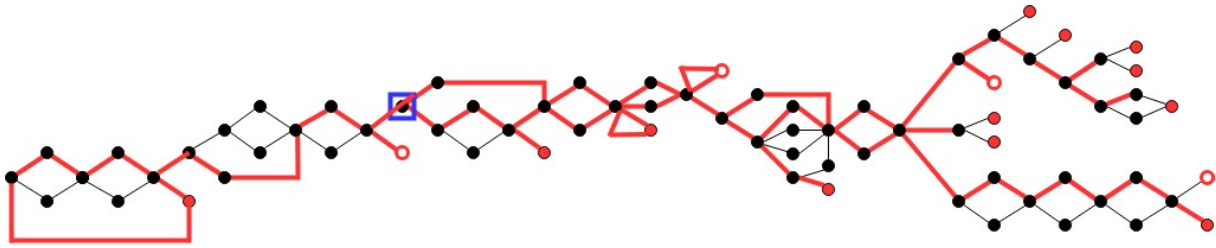


Afb. 8: Flowchart *Bandersnatch*: De vijf verschillende eindes hebben allemaal een eigen kleur. (Door de auteur)

Naast deze bevindingen is het interessant om te onderzoeken welk pad er wordt belopen als de kijker zelf geen keuzes maakt en Netflix kiest. In onderstaande flowchart is aangegeven welke verhaallijn er dan wordt gevolgd (de rode lijn). Zoals op deze afbeelding te zien kiest Netflix bij alle keuzemomenten waar er maar één keuze 'juist' is de 'verkeerde' keuze, waarna de speler automatisch wordt teruggeleid naar een vorige keuze. Dit is opvallend omdat Netflix dus het pad met de meeste weerstand kiest. In afbeelding 9 is de verhaallijn te zien die in eerste instantie wordt gevolgd. Aan het eind blijkt echter dat de kijker (als hij/zij niks doet) weer wordt geleid naar een keuze ergens in het begin van de film. (Zie afb. 10, blauwe vierkantje) Vanaf dit punt volgt Netflix alle routes die hiervoor nog niet waren belopen. Bij een doodlopend einde komt de kijker steeds weer terecht bij een vorige keuze en zo beloop je uiteindelijk bijna elk pad van de film.



Afb. 9: Flowchart *Bandersnatch*: De rode lijn staat voor de verhaallijn die Netflix volgt als de kijker geen keuzes maakt. (Door de auteur)



Afb. 10: Flowchart *Bandersnatch*: Het blauwe vierkantje staat voor de keuze waar de kijker naar terug wordt geleid als vervolg van de verhaallijn van afb. 9. De rode lijn staat voor de verhaallijn die Netflix volgt als de kijker geen keuzes maakt. (Door de auteur)

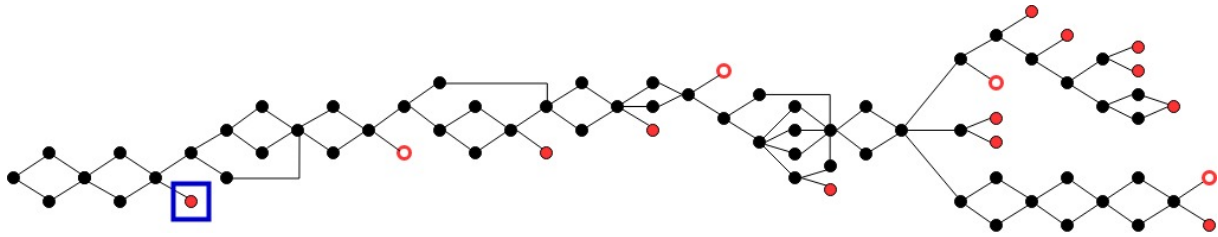
Deze bevinding is interessant omdat het iets zegt over hoe *Bandersnatch* gebruikt zou moeten worden. Kennelijk willen de makers dat de kijker telkens weer op ‘go back’ drukt bij een einde, zodat elk pad van de film uiteindelijk wordt belopen. Hieruit blijkt dat de keuzes die de kijker maakt nog minder relevant zijn dan de hypothese stelde, omdat de kijker de gemaakte keuzes bijna altijd nog een keer passeert.

Na de keuzestructuur ingeleid te hebben, wordt deze hier verder besproken gepaard met de tekstuele analyse van *Bandersnatch*. Deze analyse is uitgevoerd, zoals die is beschreven door Clara Fernández-Vara in *Introduction to Game Analysis*.³⁵ Zoals hierboven benoemd is elk mogelijk pad van de film bekeken en is hierbij gelet op zowel diëgetische als non-diëgetische elementen: de momenten waarop een van de personages in de film indirect over soortgelijke keuzes in het leven praat; de momenten waarop er iets in de film te zien is wat te maken heeft met keuzes en het controleren van mensen; en de momenten waarop een van de personages letterlijk over de keuzes praat die jij als kijker hebt. In deze paragraaf zal ik meerdere keuzemomenten langsgaan en de hierbij opvallende quotes benoemen.³⁶

Op onderstaande afbeelding (zie afb. 11) is het punt gemarkeerd waar er in de film voor het eerst wordt gerefereerd naar de keuzes die de kijker kan maken. Hier wordt meteen al doorgeschemerd dat hoewel de kijker keuzes heeft, Netflix bepaalt of die keuzes wel of niet goed zijn. Als de kijker hier de verkeerde keuze maakt, wordt er letterlijk gezegd: “Sorry mate, wrong path.” Dit is dan ook meteen het eerste doodlopende einde van de film. De enige keuze die de kijker dan heeft is om terug te gaan naar de vorige keuze.

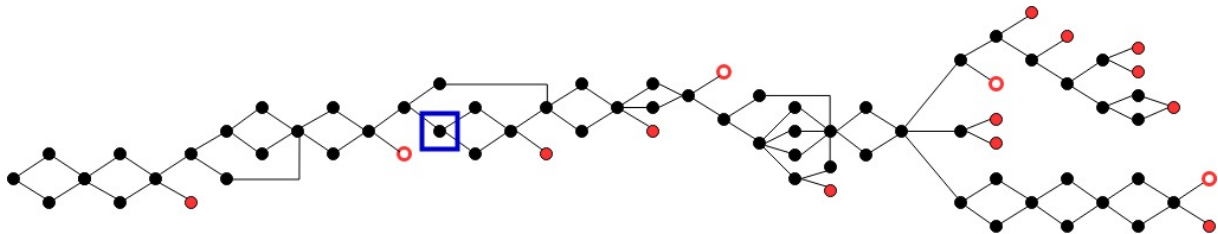
³⁵ Clara Fernández-Vara, *Introduction To Game Analysis*. (New York: Routledge, 2015).

³⁶ In de bijlage is een tabel te vinden met alle relevante quotes uit *Bandersnatch*.



Afb. 11: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor de eerste keuze waarbij er in de film wordt gerefereerd naar de keuzes die de kijker kan maken. (Door de auteur)

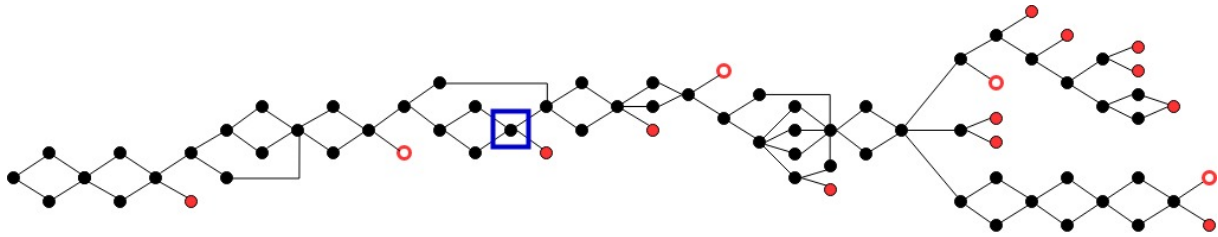
Bij het volgende punt (zie afb. 12) krijgt de kijker de keuze om Stefan wel of niet de drugs aan te laten nemen die Colin hem aanbiedt. Tijdens de tien seconden dat de kijker de tijd heeft om een keuze te maken zegt Colin: “It’s your choice, totally up to you, don’t feel pressure.” Dit geeft de kijker een gevoel van macht en keuzevrijheid. Als je echter naar het schema kijkt, zie je dat het verloop van het verhaal hetzelfde blijft, welke keuze de kijker ook maakt. Als je er namelijk voor kiest om Stefan de drugs niet aan te laten nemen, stopt Colin ze alsnog in zijn drinken. Deze diëgetische uitspraak kan dus ook gelezen worden als iets wat zich buiten de verhaalwereld afspeelt en heeft dus een non-diëgetische impact op de kijker.



Afb. 12: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor een keuze waar er vrijheid wordt geschetst door een quote, die er daadwerkelijk niet is. (Door de auteur)

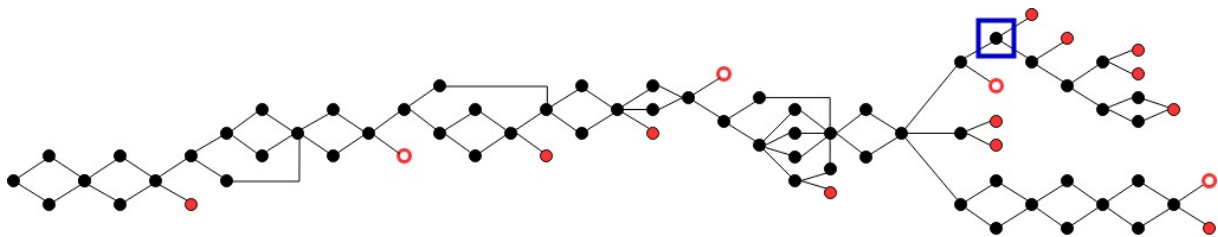
Zoals Murray zegt, is er pas sprake van *agency* als de interactieve handeling die wordt gemaakt ook echt betekenisvol is voor de verhaalwereld.³⁷ Bij bovenstaande voorbeelden is er dus geen sprake van *agency*, omdat de gemaakte keuzes geen invloed hebben op het verloop van het verhaal.

³⁷ Janet H. Murray, “Agency,” in *Hamlet on the Holodeck*, (Cambridge: The MIT Press, 2017), 159-162.



Afb. 13: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor een keuze waar er vrijheid wordt geschetst door een quote, die er daadwerkelijk niet is. (Door de auteur)

Een ander voorbeeld (zie afb. 13) van hetzelfde fenomeen is wanneer Colin tegen Stefan zegt: “It wouldn’t matter, because there are other timelines.” Dit geeft de kijker opnieuw een gevoel van vrijheid. Echter, bij een van de keuzes kom je bij een doodlopend pad. Ook hier wordt een gevoel van macht en vrijheid gewekt door een quote in de film, terwijl er eigenlijk maar één keuze juist is. De uitspraak van in de verhaalwereld heeft dus ook hier een non-diëgetische impact.



Afb. 14: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor een keuze waar er wordt gerefereerd naar de structuur van *Bandersnatch*. (Door de auteur)

In de film wordt ook letterlijk gerefereerd naar dat wat Rees heeft gezegd over deze structuur van een interactief verhaal. Bij bovenstaande keuze (zie afb. 14) zegt Stefan het volgende: “I’d been trying to give the player too much choice. So I just went back and stripped loads out. And now they’ve only got the illusion of free will, but really, I decide the ending.” In de film zegt hij dit over het spel *Bandersnatch* dat hij heeft ontworpen. Zijn spel is een choose-your-own-adventure game en bevat dezelfde structuur als de film. Dit is dus een diëgetische opmerking die een non-diëgetische impact heeft. Gekeken naar de analyse van de keuzestructuur en naar het feit dat het spel van Stefan dezelfde structuur heeft als de film zelf, kan hier worden aangenomen dat dit een verwijzing is naar de structuur van *Bandersnatch* zelf.

Een ander voorbeeld van hetzelfde fenomeen is wanneer Colin bij een keuzemoment het volgende zegt tegen Stefan:

People think there's one reality, but there's loads of them, all snaking off like roots. And what we do on one path affects what happens on the other paths. Time is a construct. People think you can't go back and change things, but you can. That's what flashbacks are, they're invitations to go back and make different choices. When you make a decision, you think it's you doing it, but it's not. It's the spirit out there that's connected to our world that decides what we do and we just have to go along for the ride. Mirrors let you move through time. The government monitors people.

Ook dit diëgetische voorbeeld gaat letterlijk over de structuur van de film. Zoals Ryan stelt en wat Colin hier letterlijk herhaalt, hebben in de structuur van de *directed network* of *flowchart* keuzes in de verhaallijn effect op wat er verderop in het verhaal gebeurt.³⁸ Daarnaast zegt Colin dat je terug kan om keuzes te veranderen. Zoals in de *affordance* analyse te zien is ook dit mogelijk bij *Bandersnatch*. Om deze reden kan ook hier gesteld worden dat deze uitspraak indirect over de structuur van de film gaat.

4.3 Possibility Space

In deze paragraaf wordt een beeld gecreëerd van de *possibility space* van *Bandersnatch*. Het concept is in dit onderzoek gedefinieerd als de mogelijkheden die de ruimte te bieden heeft, volgens de definitie van Ian Bogost.³⁹ Deze definitie wordt ondersteund door Zimmerman en Salen, die stellen dat een *possibility space* ook gaat over alle mogelijke betekenissen van een verhaal.⁴⁰ Om de *possibility space* van *Bandersnatch* te kunnen analyseren is in dit onderzoek gekeken naar de *affordances* van *Bandersnatch*, naar de interactiviteit die de kijker heeft, en is daarbij met name gelet of er bij die interacties ook daadwerkelijk van *agency* te spreken is.

Zoals hierboven genoemd heeft de keuze van de kijker bij 13 van de 29 keuzemomenten geen invloed op de verhaallijn. Bij deze keuzes is er dus geen sprake

³⁸ Ryan, "Structures of interactive narrativity," 252-253.

³⁹ Ian Bogost, "The rhetoric of video games," in K. Salen (Ed.), *The ecology of games: connecting youth, games and learning*, (Cambridge: MIT Press, 2008), p. 117-140.

⁴⁰ Katie Salen en Eric Zimmerman, "Games as Narrative Play," in *Rules of Play*, (Cambridge: The MIT Press, 2004), 367.

van *agency*. Bij de overige 16 keuzes heeft de keuze wel invloed op de verhaallijn. Deze invloed uit zich echter in een doodlopend pad. De kijker krijgt op deze momenten de optie om dan naar de vorige keuze te gaan, waarna hij/zij alsnog de 'juiste' keuze kan kiezen. Kort samengevat is er bij elk keuzemoment ofwel geen verandering in de verhaallijn, ofwel slechts één 'juiste' keuze. De mogelijkheid om bij *Bandersnatch* vrij te handelen is er dus niet, hoewel deze illusie wel wordt gewekt. De mogelijkheid om te stoppen met de film is er natuurlijk wel altijd, maar dit is niet het beoogde doel van het concept van *Bandersnatch*. Netflix moedigt de kijker namelijk aan om op 'Go Back' te klikken en daarmee een andere verhaallijn langs te gaan. Daarom wordt in dit onderzoek gesteld dat wanneer je de film afkijkt volgens de norm, er bijna geen vrijheid is. De illusie dat de kijker wel vrijheid heeft, wordt onder andere gewekt door quotes in de film die de kijker een gevoel van vrijheid en macht geven, en daarnaast door de *affordances* van de film. Door het keuzemenu waarop twee opties zijn afgebeeld, wordt er een idee opgewekt van keuzevrijheid, terwijl er bij het grootste deel van de keuzes geen verandering in de verhaallijn volgt.

5. Conclusie

Dit onderzoek had tot doel te onderzoeken op welke manier(en) *agency* vorm krijgt omtrent de keuzemogelijkheden bij de interactieve Netflix film *Black Mirror: Bandersnatch*. Dit is onderzocht door middel van een *affordance* analyse, aangevuld door een structuur en tekstuele analyse. Aan de hand van deze drie elementen is de *possibility space* van de film blootgelegd.

Bandersnatch creëert de illusie dat de kijker aan de macht is en *agency* heeft in zijn of haar keuzes, maar door een aantal redenen wordt deze illusie ontkracht. Ten eerste is bij de *affordance* analyse opgevallen dat de film niet vooruit of achteruit gespoeld kan worden. Dit dwingt de kijker om de flowchart van Netflix te volgen langs de gegeven keuzemogelijkheden. Daarnaast krijgt de kijker bij een keuzemogelijkheid tien seconden de tijd om een keuze te maken. Als de kijker niet op tijd een keuze maakt, kiest Netflix alsnog zelf. De verhaallijn die Netflix zelf kiest gaat uiteindelijk langs bijna elk mogelijk pad en ook dit bevestigt het argument dat de keuzes in de film niet veel invloed hebben op het verloop, omdat de kijker hier later alsnog de andere optie kan kiezen. De tijdslimiet bij de keuzes neemt een groot stuk vrijheid bij de kijker weg. Op de laptop kan de kijker nog wel terug naar een vorig keuzemoment. Op de Playstation is dit niet het geval. Daar heeft de kijker dus nog minder handelingsmogelijkheid.

Daarnaast is uit het onderzoek gebleken dat er geen sprake is van *agency* bij het grootste deel van de momenten waarop interactie voorkomt. De kijker kan wel een keuze maken, maar deze keuze heeft ofwel geen invloed op de verhaallijn, ofwel is er maar een keuze juist. Door openlijk te laten weten dat een keuze fout of goed is en daarnaast een 'go back' knop te presenteren, onthullen de makers van *Bandersnatch* dat zij zelf degene zijn die de controle hebben over het verloop van de film. Ook lijken er vele eindes van de film te zijn, terwijl er eigenlijk maar vijf verschillende eindes zijn, die op meerdere momenten terugkomen.

Ten slotte wordt er ook letterlijk gesproken over de structuur van de film. Diëgetische uitspraken van Colin en Stefan gaan soms letterlijk over de structuur van *the directed network*, zoals die door Ryan is besproken. Door deze uitspraken wordt er extra nadruk gelegd op het feit dat Netflix uiteindelijk zelf degene is die de macht heeft over het verloop van de verhaallijn.

Al met al wordt de illusie gewekt dat de kijker veel *agency* heeft, door zowel quotes in de film als door de verschillende *affordances* die *Bandersnatch* met zich meebrengt, maar in werkelijkheid bepaalt Netflix grotendeels de verhaallijn en is er bijna geen sprake van *agency* omtrent de keuzemogelijkheden.

Om terug te komen op het film/game debat, kan er gesteld worden dat *Bandersnatch* meer een film is dan een game, hoewel het publieke debat anders insinueert. *Bandersnatch* verschuift in het film/game debat tussen aan de ene kant een film met een aantal keuzemogelijkheden en aan de andere kant een game, die bijna volledig uit cutscenes bestaat. Aangezien de keuzes in de film weinig tot geen invloed hebben op de verhaallijn, is het interactieve karakter, oftewel het game-element, voornamelijk een illusie. De *possibility space* van de film is erg beperkt, door de kleine ruimte om vrij te handelen. De keuzes die de kijker kan maken hebben ofwel maar één 'goed' antwoord, ofwel loopt een van de keuzes uit op een doodlopend pad.

In dit eindwerkstuk is onderzoek gedaan naar de *affordances*, de structuur van de film en de tekstdelen die betrekking hebben op de keuzes in de film. Suggesties voor verder onderzoek zijn dan ook om dit breder te maken. Het is aannemelijk relevant om een uitgebreidere tekstuele analyse te doen, om zo mogelijk nog meer interessante diëgetische en non-diëgetische bevindingen te doen. Daarnaast kan het relevant zijn om interviews te doen met kijkers, om zo een beeld te krijgen van hun bevindingen omtrent de keuzes en hun vrijheidsgevoel.

6. Bibliografie

- Aarseth, Espen. "A Narrative Theory of Games." Center for Computer Games Research. Copenhagen, 2012.
- Bogost, Ian. "The rhetoric of video games." In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: connecting youth, games and learning*. (pp. 117–140). Cambridge: MIT Press. 2008.
- Brooker, Charlie en Russel McLean. *Black Mirror: Bandersnatch*. Netflix. Geregisseerd door David Slade. United Kingdom: House of Tomorrow, Netflix, 2018.
- Clarke, Andy en Grethe Mitchell. "Film and the Development of Interactive Narrative." Dept. Of Innovation Studies, University of East Londen. Londen, 2001.
- Donaghay, River. "Netflix Is Going to Make a Lot More Weird, Interactive Movies Like 'Bandersnatch'." *Vice*. 12 maart 2019.
https://www.vice.com/en_us/article/7xnq3a/netflix-more-interactive-movies-like-bandersnatch-rom-coms-todd-yellin-interview-vgtrn.
- Elnahla, Nada. "Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods." *Consumption Markets & Culture*. DOI: 10.1080/10253866.2019.1653288.
- Fernandez-Vara, Clara. *Introduction To Game Analysis*. New York: Routledge. 2015.
- Gibson, James. "The Theory of Affordances." In *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York: Taylor & Francis, 1986. 119-136.
- Hartson, H. Rex. "Cognitive, physical, sensory, and functional affordances in interaction design." *Behaviour & Information Technology* 22, no. 5 (September 2003): 315-338.
- Ivars-Nicolas, Begoña en Francisco Julian Martinez-Cano. "Interactivity in Fiction Series as Part of Its Transmedia Universe: The Case of Black Mirror: Bandersnatch." In *Narrative Transmedia*, ed. by Beatriz Peña-Acuña. 2019. DOI: 10.5772/intechopen.86881.
- Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person*. Edited by Noah Wardrip-Fruin en Pat Harrigan, 118-130. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Moorman, Mark. "Bandersnatch trekt de kijker naar binnen, maar al die beslissingen kunnen ook aardig frustrerend zijn (drie sterren)." *De Volkskrant*. 4 januari 2019.
<https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/bandersnatch-trekt-de-kijker-naar-binnen-maar-al-die-beslissingen-kunnen-ook-aardig-frustrerend-zijn-drie-sterren~bab2d4b7/>.

- Murray, Janet H. "Agency." In *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: The MIT Press, 2017. 159-188.
- Murray, Janet H. "The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies." Keynote talk at DiGRA. Canada, 2005.
- Norman, Donald A. "The Psychopathology of Everyday Things." In *The Design of Everyday Things*. Londen: The MIT Press, 1998. 1-34.
- Ogle, Gwendolyn. "Screenwriting for new film mediums: Conceptualizing visual models for interactive storytelling." *Journal of Screenwriting* 10, no. 1 (2019): 3-27, doi: 10.1386/josc.10.1.3_1.
- Peters, J.M.L. "Film als Taal." In *De Taal van de Film*, 12-19. Den Haag: A.N. Govers N.V. 1950.
- Rees, Gareth. "Tree Fiction on the World Wide Web." September 1994. <http://lucilia.ebc.ee/enok/tree-fiction.html>.
- Ryan, Marie-Laure. "From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative." *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. vol. 1, (September 2019): 43-59.
- Ryan, Marie-Laure. "Structures of interactive narrativity." In *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.
- Salen, Katie en Eric Zimmerman. "Game Spaces." In *The Game Design Reader*. Cambridge: The MIT Press, 2006. 65-70.
- Salen, Katie en Eric Zimmerman. "Games as Narrative Play." In *Rules of Play*. Cambridge: The MIT Press, 2004. 376-419.
- Schwartz, David. "Beyond 'Bandersnatch,' the future of interactive TV is bright." *The Conversation*. 27 maart 2019. <http://theconversation.com/beyond-bandersnatch-the-future-of-interactive-tv-is-bright-111037>.
- Tyndale, Eric en Franklin Ramsomair. "Keys to Successful Interactive Storytelling: A Study of the Booming "Choose-Your-Own-Adventure" Videogame Industry." In *I-manager's Journal of Educational Technology*, 13(3). (Dec. 2016). 28-34.

Afbeeldingen

Afb. 1: Structures of Interactive Narrativity (Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*), Samenvoeging van de afbeeldingen tussen pag. 246 en 256.

- Afb. 2: *Black Mirror Bandersnatch*: Screenshot van het beeld tijdens de normale filmplay (Netflix)
- Afb. 3: *Black Mirror Bandersnatch*: Screenshot van het beeld tijdens een keuzemogelijkheid (Netflix)
- Afb. 4: Flowchart van *Bandersnatch*, in chronologische volgorde v.l.n.r. (Door de auteur)
- Afb. 5: Legenda van de flowchart van *Bandersnatch* (Door de auteur)
- Afb. 6: Flowchart *Bandersnatch*: De vierkantjes staan voor de momenten waar een keuze geen invloed heeft op de verhaallijn. (Door de auteur)
- Afb. 7: Flowchart *Bandersnatch*: De vierkantjes staan voor de momenten waar het verhaal doodloopt. (Door de auteur)
- Afb. 8: Flowchart *Bandersnatch*: De vijf verschillende eindes hebben allemaal een eigen kleur. (Door de auteur)
- Afb. 9: Flowchart *Bandersnatch*: De rode lijn staat voor de verhaallijn die Netflix volgt als de kijker geen keuzes maakt. (Door de auteur)
- Afb. 10: Flowchart *Bandersnatch*: Het blauwe vierkantje staat voor de keuze waar de kijker naar terug wordt geleid als vervolg van de verhaallijn van afb. 9. De rode lijn staat voor de verhaallijn die Netflix volgt als de kijker geen keuzes maakt. (Door de auteur)
- Afb. 11: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor de eerste keuze waarbij er in de film wordt gerefereerd naar de keuzes die de kijker kan maken. (Door de auteur)
- Afb. 12: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor een keuze waar er vrijheid wordt geschetst door een quote, die er daadwerkelijk niet is. (Door de auteur)
- Afb. 13: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor een keuze waar er vrijheid wordt geschetst door een quote, die er daadwerkelijk niet is. (Door de auteur)
- Afb. 14: Flowchart *Bandersnatch*: Het vierkantje staat voor een keuze waar er wordt gerefereerd naar de structuur van *Bandersnatch*. (Door de auteur)

7. Bijlagen

Bijlage 1. Samenvatting *Bandersnatch*

Bandersnatch volgt de hoofdpersoon Stefan Butler (Fionn Whitehead), een 19-jarige videogame designer in de jaren 80 in Londen. In de film is hij een spel aan het ontwerpen, gebaseerd op het choose-your-own-adventure boek *Bandersnatch*.

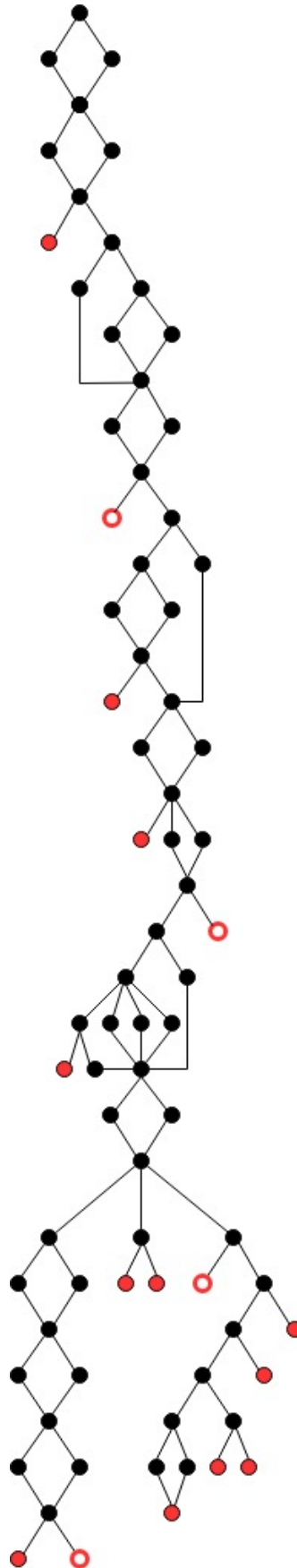
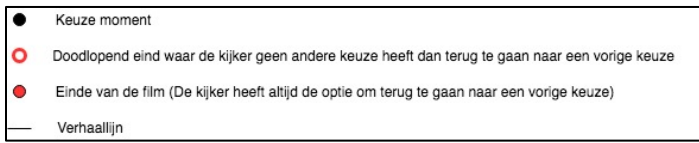
De film begint op de ochtend van de afspraak die Stefan heeft met het game bedrijf Tuckersoft, waar de bekende game designer Colin Ritman werkt. Mohan Tucker, de baas van het bedrijf, heeft Stefan uitgenodigd om een demo van Stefan's spel *Bandersnatch* te laten zien. In het begin maakt de kijker onbelangrijke keuzes zoals welk ontbijt Stefan eet en welke muziek hij luistert. Eenmaal in de studio zijn Colin en Mohan geïnteresseerd in Stefan's spel en vragen of hij het spel wil produceren voor en bij Tuckersoft. Als de kijker dit voorstel accepteert, kom je bij een doodlopend eind terecht. De enige keuze is dus om dit voorstel af te wijzen. Hij wijst echter niet de samenwerking af, maar hij geeft aan dat hij het spel thuis wil maken.

Vervolgens is Stefan weer thuis en werkt hij in zijn kamer aan het spel. Even later gaat hij naar zijn therapeut. Hij laat hier voor het eerst weten dat hij het gevoel heeft dat hij wordt gecontroleerd. In deze scène krijgt de kijker een flashback te zien van hoe Stefan's moeder is overleden toen hij klein was.

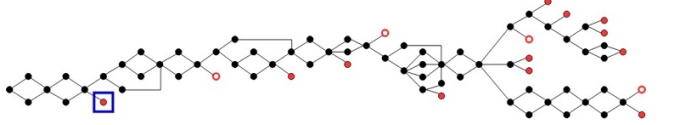
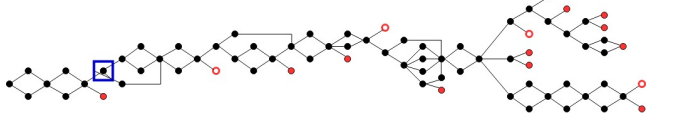
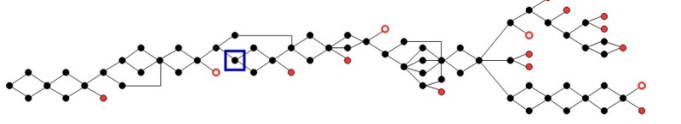
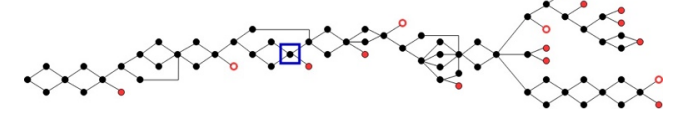
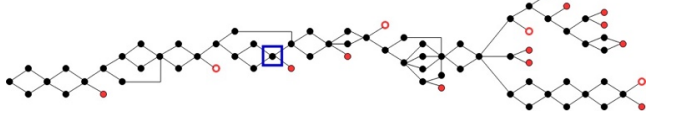
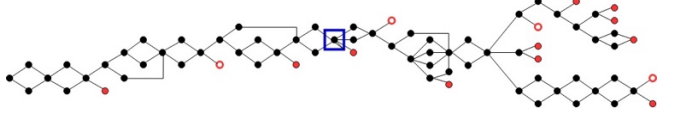
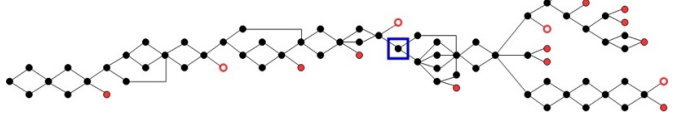
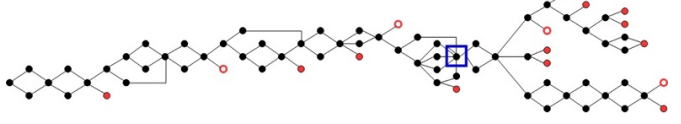
De komende weken werkt Stefan steeds meer aan zijn spel en zijn vader begint zich zorgen te maken. Stefan zorgt niet meer goed voor zichzelf en hij raakt te erg in zijn spel verwickeld. Zijn vader brengt hem naar de therapeut, maar op dat moment ziet Stefan Colin lopen en gaat hem achterna. Colin zegt dat Stefan in het diepe gat van game designing terecht is gekomen. De kijker krijgt hier de keuze of Stefan wel of niet de drugs aanneemt die Colin hem geeft.

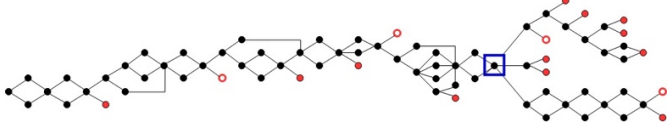
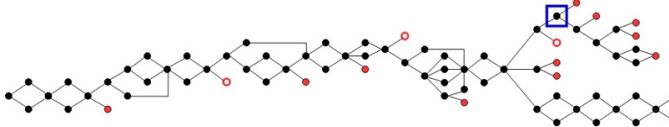
Vanaf dit punt hebben de keuzes meer invloed op de verhaallijn en is de film niet meer volledig samen te vatten. Stefan krijgt hoe dan ook door dat iemand hem bestuurt en verliest volledig zijn eigen controle. Meerdere eindes komen aan bod, waarbij Stefan bij de meeste eindes in de gevangenis beland, omdat hij zijn vader vermoord heeft. Bij elk einde heeft de kijker de keuze om naar de credits te gaan of om terug te gaan naar een vorige keuze. Als je de film gewoon laat lopen, kom je uiteindelijk langs bijna elk mogelijke verhaallijn.

Bijlage 2. Flowchart *Bandersnatch* (Vergrote versie)



Bijlage 3. Tabel met alle belangrijke quotes uit *Bandersnatch*

Nr.	Keuze	Quote
1.		“Sorry mate, wrong path”
2.		“I don’t know where the urge to say it came from. It just feels like I’m being monitored”
3.		“It’s your choice, totally up to you, don’t feel pressure.”
4.		“We’re on one path. Right now, me and you. And how one path ends is immaterial. It’s how our decisions along that path affect the whole that matters.”
5.		“It wouldn’t matter, because there are other timelines.”
6.		“It’s like I’m not in control of anything, little things, tiny decisions. I feel like I’m not guiding them. Like someone else is.”
7.		“But they’re not even your actions. It’s out of your control. Your fate has been dictated, it’s out of your hands. You’re just a puppet, you’re not in control.”
8.		“Who’s doing this to me?” *Stefan looks up* “I know there’s someone there. Who’s there? Who are you?”

9.		<p>"I am watching you on Netflix, I make decisions for you. I control it."</p>
10.		<p>"I'd been trying to give the player too much choice. So I just went back and stripped loads out. And now they've only got the illusion of free will, but really, I decide the ending."</p>

Bijlage 4. Verklaring Kennisneming Plagiaatregels

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

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

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

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

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

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

Naam: Clair van Swelm

Studentnummer: 5826055

Plaats: Utrecht

Datum: 12/02/20

Handtekening:

