

Bordersnatch

De categorisatie van een medium



Universiteit Utrecht

Student: Lars Pereboom (6240380)

Begeleider: Ruud Dielen

BA Media en Cultuur

BA-Eindwerkstuk Media & Cultuur (ME3V15026)

Blok 4, 11-06-2020

Woordenaantal: 7293

Samenvatting

In dit bacheloreindwerkstuk is de categorisatie van het medium van *Bandersnatch* onderzocht. *Bandersnatch* is door Netflix in 2018 uitgebracht op hun platform en door het bedrijf omschreven als een interactieve film. Desondanks lijkt het lastig om precies te bepalen wat voor een medium *Bandersnatch* precies is. De onderzoeksvraag die hier bij hoort is het volgende: hoe wordt *Bandersnatch* discursief gecategoriseerd door het publiek als een medium? Voor onderzoek naar deze categorisatie is gekozen voor een discoursanalyse. Uit de onderzochte literatuur bleek dat een grote focus lag op tekstuele analyses wanneer interactieve verhalen worden onderzocht. Dit bacheloreindwerkstuk is een aanvulling op de literatuur door ook de ideeën die het publiek heeft van het medium van *Bandersnatch* mee te nemen. Onderzoek naar interactieve verhaalvertelling kan op deze manier aangevuld worden door naar het discours te kijken en niet enkel naar tekstuele aspecten. De discoursanalyse van dit bacheloreindwerkstuk is geïnspireerd door de televisiewetenschapper Jason Mittell. Er is gekozen om reacties van IMDb te analyseren om de ideeën van het publiek over het medium van *Bandersnatch* te onderzoeken. De reacties zijn gecodeerd op basis van de drie discursieve praktijken die Mittell herkent: definitie, interpretatie en evaluatie. Dit werd gevolgd door de reacties te analyseren aan de hand van de volgende twee concepten: choice excitement en convergence. Uit het onderzoek kwam naar voren dat hoewel het publiek *Bandersnatch* vaak als een “film” omschrijft, de casus wel vaak associaties oproept van andere media. Zo worden ook de media televisie, computergames en choose-your-own-adventure boeken verbonden aan het idee van het medium van *Bandersnatch*.

Inhoudsopgave

Samenvatting	2
Introductie	4
Theoretisch kader	6
Interactive Digital Narrative	6
Interactieve cinema	7
Interactieve verhaalvertelling in games	8
Een samenkomst van perspectieven	9
Veranderende media	10
<i>Bandersnatch</i> en de eerste academische onderzoeken	11
Methode	12
Analyse	14
Een talig onderscheid	14
Choice excitement versus choice frustration	15
Waar media samenkomen	18
Conclusie	22
Bibliografie	25
Overige bronnen	26
Plagiaatverklaring	27

Introductie

Het is vrijdagavond en je hebt zin in het kijken van een film. Je opent Netflix en ziet dat de populaire televisieserie *Black Mirror* nu ook een opzichzelfstaande film heeft genaamd *Black Mirror: Bandersnatch*.¹ De popcorn ligt klaar en je denkt dat je onderuitgezakt rustig naar een film kan kijken. Opeens krijg je instructies hoe jij als kijker het verloop van de film bepaalt. Onderuitgezakt de film kijken zit er dus helaas niet in voor vanavond, maar je kan als kijker nu wel actief het verhaal sturen. *Bandersnatch* presenteert zichzelf als een interactieve film, iets wat volgens een artikel van de Volkskrant niet geheel nieuw is.² In deze interactieve film kan de kijker zelf het verhaal sturen door keuzes te maken. Zo krijgt de kijker op willekeurige momenten tijdens het kijken van de film de keuze tussen twee opties om het verhaal te sturen.

Bandersnatch is niet de eerste die interactieve verhaalvertelling toepast. Sommige videogames passen al op zeer cinematografische wijze interactieve verhaalvertelling toe, zoals *Detroit: Become Human*.³ Ook heeft Netflix ongeveer een maand voor *Bandersnatch* de interactieve serie *Minecraft: Story Mode* uitgebracht.⁴ Verschillende media maken dus al gebruik van interactieve verhaalvertelling. Interactieve verhaalvertelling is een fenomeen dat eerder met computergames geassocieerd kan worden dan met films, iets wat naar voren kwam in een interview met het creatieve brein achter *Bandersnatch*: "And then there's some people who think 'oh, it's too simple as a game' or 'games have done this before' – well this isn't on a gaming platform, it's on Netflix. I'm well aware of what a computer game is, thanks."⁵

De quote van Charlie Brooker laat zien dat een deel van het publiek de film ook erg veel game-elementen toekent of zelfs de film als een game ziet. Ook kan *Bandersnatch* als onderdeel van de televisieserie *Black Mirror* gezien worden. Zo kan het publiek *Bandersnatch* dus potentieel categoriseren in verschillende media. De onderzoeksvraag luidt daarom het volgende: hoe wordt *Bandersnatch* discursief gecategoriseerd door het publiek als een medium?

Een aantal concepten zijn ingezet om deze hoofdvraag te beantwoorden. De ervaring van het concept "choice excitement" lijkt op het eerste gezicht alleen voor toepassing op computergames waar

¹ "Black Mirror: Bandersnatch," Netflix, geraadpleegd op 2 maart, 2020, <https://www.netflix.com/title/80988062>.

² 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/>.

³ Quantic Dream (2018), *Detroit: Become Human*, [Playstation 4], Sony Interactive Entertainment.

⁴ Telltale Games (2018), *Minecraft: Story Mode*, [multiplatform], Netflix.

⁵ Quinn Keaney, "Hate Deciding Stefan's Fate in Bandersnatch? Charlie Brooker Has a Message For You: "F*ck Off"," *Popsugar*, 14 januari, 2019, https://www.popsugar.co.uk/entertainment/Charlie-Brooker-Quotes-About-Black-Mirror-Bandersnatch-2019-45667159?utm_medium=redirect&utm_campaign=US:NL&utm_source=www.google.com.

een speler soms lastige keuzes moet maken in het verhaal. Echter, de kijkers van *Bandersnatch* zouden choice excitement ook kunnen ervaren omdat ze ook soms lastige keuzes moeten maken. Daarnaast kan *Bandersnatch* gezien worden in de context van mediawetenschapper Henry Jenkins' "convergence". Dit houdt in dat verschillende media samen komen in nieuwe media. Om deze hoofdvraag te beantwoorden zullen de volgende deelvragen eerst beantwoord worden:

- In navolging van Jason Mittell, hoe definieert, interpreteert en evalueert het publiek *Bandersnatch*?
- Hoe kunnen de reacties begrepen worden aan de hand van "choice excitement"?
- Hoe kunnen de reacties begrepen worden aan de hand van "convergence"?

Eerst is in het theoretisch kader de stand van zaken van het academisch debat van interactieve verhaalvertelling uiteengezet. In dit hoofdstuk zijn ook de concepten van choice excitement en convergence uitgelegd. Het theoretisch kader wordt gevolgd door het hoofdstuk van de methode. In het hoofdstuk van de methode is uitgelegd hoe het corpus is samengesteld. Ook komt in dit hoofdstuk verder naar voren hoe de keuze voor de ingezette methode, een discoursanalyse, is verantwoord. Het hoofdstuk van de analyse komt hierna en is, zo goed als het kon, ingedeeld op basis van de definitie, interpretatie en evaluatie van *Bandersnatch* door het publiek. De inzet van de concepten van choice excitement en convergence vinden ook plaats in de analyse. Als afsluiting volgt de conclusie waarin een antwoord is gegeven op de hoofdvraag.

Theoretisch kader

In dit theoretisch kader wordt eerst het academische veld van interactive digital narrative behandeld. Hier is voor gekozen omdat dit perspectief zich in de breedste zin verhoudt tot het fenomeen waartoe *Bandersnatch* behoort: interactieve verhaalvertelling. Deze paragraaf wordt gevolgd door de behandeling van mediatheorieën die dicht bij het medium van *Bandersnatch* lijken te staan. Zo wordt eerst interactieve cinema behandeld en daarna games. Deze drie perspectieven worden samen besproken en zo wordt getoond hoe ze zich tot elkaar verhouden. Nadat deze perspectieven zijn behandeld, worden ze geplaatst in de context van Henry Jenkins' convergence theorie. Als afsluiting volgt een overzicht van eerder gedaan onderzoek naar *Bandersnatch* en wordt getoond hoe dit bacheloreindwerkstuk zich verhoudt tot deze onderzoeken.

Interactive Digital Narrative

Bandersnatch kan in een langere traditie geplaatst worden van interactieve verhaalvertelling. Een nieuw en opkomend academisch veld is dat van interactive digital narrative (IDN). In de bundel van *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* worden de belangrijkste ontwikkelingen in dit veld uiteengezet.⁶ Professor in interactieve verhaalvertelling Hartmut Koenitz en de zijnen, stellen dat IDN een jong academisch veld is dat volop in ontwikkeling is.⁷ Ook is IDN in zeer belangrijke mate een interdisciplinair onderzoeksveld.⁸ Zo ziet professor in digitale media Nick Montfort dat computergames, interactieve cinema en interactieve fictie, hoewel compleet verschillend in hun media-uitingen, toch verenigbaar zijn in hun doelen als vormen van IDN.⁹ Games lijken dus een belangrijke rol te hebben in dit interdisciplinaire veld. Daarnaast schuurde IDN ook soms tegen het inmiddels klassieke narratologie versus ludologie debat in het academische onderzoeksveld game studies.¹⁰ De vraag of games wel verhalen kunnen vertellen was een belangrijk onderdeel van dit debat. Waar narratologen stelden dat games wel verhalen konden vertellen en dus benaderd konden worden vanuit een narratologisch perspectief, stelden ludologen het tegenovergestelde voor door te stellen dat games geen verhalen konden vertellen en dus benaderd moesten worden vanuit het nieuwe en game specifieke perspectief van ludologie. IDN gaf met de narratologist Marie-Laure Ryan wel een oplossing op het probleem in het narratologie versus ludologie debat: verhalen en

⁶ Hartmut Koenitz et al, red., *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice* (New York: Routledge, 2015).

⁷ Hartmut Koenitz et al, "Introduction: Perspectives on Interactive Digital Narrative," in *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, red. Hartmut Koenitz et al (New York: Routledge, 2015), 1-6.

⁸ Koenitz et al, "Introduction," 1.

⁹ Nick Montfort, "Foreword," in *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, red. Hartmut Koenitz et al (New York: Routledge, 2015), ix-xiii.

¹⁰ Koenitz et al, "Introduction," 3-4.

niet-verhalen zouden niet als een binaire oppositie gezien moeten worden, maar als een schaal van “verhaalbaarheid” (storiness).¹¹ Verhalen worden hiermee gezien als een ervaring die optreedt in het hoofd van de lezer en niet langer als een object dat geclassificeerd wordt als een verhaal of niet. Sommige media hebben dus een hoger gehalte aan verhaalbaarheid dan andere. Het doel van dit paper is niet om zich te mengen in het narratologie versus ludologie debat, maar om een invloedrijk voorbeeld te geven hoe het debat rondom de kenmerkende aspecten van IDN zich heeft geuit. Ook laat dit voorbeeld zien dat IDN in essentie misschien helemaal niet zo anders is van al andere gevormde academische velden. IDN en game studies verhouden zich dus allebei, hoewel op hun eigen manier, tot hetzelfde debat van narratologie versus ludologie. Een ander academisch veld dat veel raakvlakken heeft met IDN en game studies, is dat van interactieve cinema.

Interactieve cinema

Chris Hales is zowel een beoefenaar als een onderzoeker van interactieve video en cinema en zette de geschiedenis van interactieve cinema uiteen in “Interactive Cinema in the Digital Age”.¹² De eerste invloedrijke vorm van interactieve cinema vond plaats in Tsjechoslowakije in 1967 met de Kinoautomat.¹³ Hales beargumenteert dat interactieve cinema nooit een populaire media-uiting is geworden.¹⁴ Dit komt volgens Hales ten dele doordat er geen overeenstemming heerst over de terminologie die gebruikt wordt voor interactieve cinema. Dit geldt ook voor de steeds veranderende technologieën die ingezet werden en worden voor interactieve cinema. Daarnaast zou interactiviteit niet langer meer het interessante nieuwe ding zijn dat het voorheen was. Dit bacheloreindwerkstuk beargumenteert dat het idee van interactieve cinema daardoor lastig af te bakenen lijkt en een breed begrip geworden is.

Hoe breed het begrip van interactieve cinema is, blijkt uit de voorbeelden van videogamewetenschappers Mirjam Vosmeer en Ben Schouten, en filmwetenschapper Birk Weiberg. Vosmeer en Schouten zien hoe nieuwe technologieën narrativiteit, interactiviteit en betrokkenheid elkaar hervormen.¹⁵ Deze aspecten van interactieve cinema zouden elkaar beïnvloeden hoe ze tot uiting komen. Op het moment van publiceren in 2014 onderzochten ze de nieuwe technologie van 360° camera’s. Weiberg gebruikte het voorbeeld van de experimentele Duitse film *Mörderische*

¹¹ Hartmut Koenitz et al, “Introduction: The Evolution of Interactive Digital Narrative Theory,” in *Interactive Digital Narrative*, red. Hartmut Koenitz et al (New York: Routledge, 2015), 74-75.

¹² Chris Hales, “Interactive Cinema in the Digital Age,” in *Interactive Digital Narrative*, red. Hartmut Koenitz et al (New York: Routledge, 2015), 36-50.

¹³ Hales, “Interactive Cinema,” 38.

¹⁴ Idem, 45-47.

¹⁵ Mirjam Vosmeer en Ben Schouten, “Interactive Cinema: Engagement and Interaction,” in Mitchell A., Fernández-Vara C., Thue D. (eds) *Interactive Storytelling. ICIDS 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8832. Springer, Cham (2014), 140-147.

Entscheidung.¹⁶ De film werd uitgezonden op twee Duitse televisiezenders. De film was in tweeën gesplitst: twee identieke films werden verteld vanuit het perspectief van twee verschillende hoofdpersonages. De kijker kon daardoor zelf kiezen vanuit welk perspectief de film werd vertoond. Doordat de film gelijktijdig de twee perspectieven toont, kan de kijker door te wisselen van zender zelf de kijkervaring bepalen. De voorbeelden laten zien hoe divers de uitvoeringen van interactieve cinema kunnen zijn.

Een stap verder vervaagt het onderscheid tussen film en game nog meer. Film- en videogamewetenschapper Bernard Perron en de zijnen onderscheidden drie verschillende categorieën voor interactieve cinema: movie-games, nieuwe media kunstobjecten (new media artworks) en interactieve films (interactive movies).¹⁷ Onder deze laatste categorie delen ze bijvoorbeeld *Mörderische Entscheidung* in. Interactieve films zijn geproduceerd door de film industrie en worden vaak vertoond in huiselijke sfeer (zoals *Möderische Entscheidung*), in de bioscoop of allebei.¹⁸ Nieuwe media kunstobjecten zijn gedefinieerd als een losse verzameling van artistieke experimenten waar vaak live-action video sequenties in voor komen. Movie-games is misschien wel de meest interessante categorie voor Perron en de zijnen. Deze categorie omvat videogames die gebruikmaken van live-action sequenties. Perron en de zijnen besteden namelijk bijzonder veel aandacht aan voorbeelden uit deze laatste categorie en de methode die wordt voorgesteld om interactieve cinema te analyseren, lijkt ook specifiek gericht op de analyse van videogames.¹⁹

Interactieve verhaalvertelling in games

Zoals hiervoor genoemd heeft zowel IDN als interactieve cinema genoeg raakvlakken met games. Dit laatste medium kent al een uitgebreide geschiedenis waarin interactieve verhaalvertelling onderzocht is. Zo wordt bijvoorbeeld geprobeerd om de rol van het maken van lastige keuzes in een interactieve game te begrijpen. De videogamewetenschapper Matteo Genovesi onderzoekt hoe spelers zich kunnen verhouden tot de keuzes die ze moeten maken tijdens het spelen.²⁰ Genovesi gebruikt het concept “choice excitement” van Max Giovagnoli om dit fenomeen te begrijpen. Dit houdt in dat choice excitement optreedt wanneer de speler bepaalde elementen van het verhaal kan beïnvloeden en de handelingsmogelijkheid (agency) van de speler moet worden benadrukt.²¹ Het onderzoek naar

¹⁶ Birk Weiberg, "Beyond Interactive Cinema," *Keyframe. org: Cinema in the Digital Age* (2002), 5-7.

¹⁷ Bernard Perron, Dominic Arsenault, Martin Picard en Carl Therrien, "Methodological questions in 'interactive film studies'," *New Review of Film and Television Studies* 6, nummer 3 (2008): 234-235.

¹⁸ Perron, Arsenault, Picard en Therrien, "Methodological questions," 235.

¹⁹ Idem, 251-258.

²⁰ Matteo Genovesi, "Choices and Consequences: The Role of Players in *The Walking Dead: A Telltale Game Series*," *Open Cultural Studies* 1, nummer 1 (2017): 350-358.

²¹ Genovesi, "Choices and Consequences," 350-351.

Bandersnatch is een aanvulling door deze theorie mee te nemen naar een ander medium. Ook kan choice excitement gebruikt worden om de ervaringen van het publiek beter te begrijpen.

Waar Genovesi zich richt op de ervaring van de speler tijdens het maken van keuzes in een game, focussen de computerwetenschapper Michael James Heron en de gamedeveloper en wetenschapper Pauline Helen Belford zich op het begrijpen van games met een interactief verhaal.²² Heron en Belford onderzoeken de structuur van narratief gefocuste games en stellen zo onder andere een nieuw subgenre voor. Hoewel het subgenre “structured branches” in hun onderzoek enkel aan games wordt toegekend, stel ik dat dit subgenre ook zou kunnen gelden voor *Bandersnatch*.²³ Opnieuw wordt dus voornamelijk tekstueel gekeken naar games, terwijl een discoursanalyse juist een aanvulling kan zijn wanneer onderzoek gedaan wordt naar interactieve verhaalvertelling. Hier draagt het onderzoek naar *Bandersnatch* juist aan bij.

Een samenkomst van perspectieven

Zoals naar voren komt uit de beschouwing van IDN, game studies en interactieve cinema, verhouden deze perspectieven zich alle drie tot interactieve verhaalvertelling. De perspectieven lijken op het eerste gezicht erg verschillend, echter, er zijn op veel punten sterke overeenkomsten. Alle drie de perspectieven vinden het lastig om interactieve verhaalvertelling/cinema goed te definiëren. Dit blijkt uit de uiteenlopende voorbeelden die geven worden en de omschrijving van de fenomenen door verschillende wetenschappers. IDN mengt zich in het narratologie versus ludologie debat. Dit debat stond aan de basis van de vorming van het perspectief game studies en hield zich bezig met de vraag of games (of voor IDN, interactieve media in het algemeen) überhaupt verhalen kunnen vertellen. Het samenstellen van het verhaal kan volgens interactieve cinema op verschillende manieren. Het voorbeeld van *Mörderische Entscheidung* laat zien hoe breed het begrip van interactieve cinema is doordat dezelfde film verschillend wordt benaderd door Weiberg en Perron. Voor Weiberg is de film een voorbeeld van interactieve cinema, Perron en de zijnen zien echter ook nieuwe media kunstwerken en “movie-games” als twee andere categorieën van interactieve cinema. Dit laat dus weer zien hoe los het idee van interactieve cinema is, wanneer ook bepaalde games hier als onderdeel van worden gezien. Het is daarom dat de verschillende perspectieven die hier zijn aangehaald niet als aparte domeinen van kennis gezien moeten worden, maar samen vergelijkbare ideeën over interactieve verhaalvertelling presenteren met hun eigen specifieke nuances. Zo richt interactieve cinema zich vaker op de technologische ontwikkelingen, game studies kijkt vaker naar tekstuele eigenschappen van het verhaal met een ludologisch karakter en IDN houdt er een sterke

²² Michael James Heron en Pauline Helen Belford, “All of Your Co-Workers are Gone: Story, Substance, and the Empathic Puzzler,” *Journal of Games Criticism* 2, nummer 1 (2015): 1-29.

²³ Herron en Belford, “All of Your Co-Workers are Gone,” 9-18.

narratologische blik op na. Daarnaast laat het losse concept van interactieve cinema ook zien dat het op basis van tekstuele aspecten lastig is om een strakke definitie neer te zetten. Het meenemen van het idee van de kijker wat interactieve cinema precies is, is een waardevolle toevoeging in de analyse. Dit is omdat het idee van een medium niet enkel uit tekstuele kenmerken bestaat, maar ook afhankelijk is van het beeld dat het publiek heeft van het medium. Dit punt is ook uitgebreider toegelicht in het hoofdstuk van de methode. Het idee van interactieve cinema is daarom mede cultureel bepaald. Dat is de reden dat wanneer er naar het idee van het publiek over interactieve cinema gekeken wordt, er rekening moet worden gehouden dat dit een concept is uit een bepaalde culturele context. Het huidige idee van interactieve verhaalvertelling kan erg verschillen van het idee van vijftig jaar geleden of van vijftig jaar in de toekomst.

Interactiviteit lijkt zowel de bindende als de verwarrende factor te zijn waardoor interactieve cinema goed past in meerdere wetenschappelijke domeinen, maar tegelijkertijd het ook lastig maakt om tot een consensus te komen wat interactieve cinema precies is. Het is daarom dat ik stel dat niet enkel interactieve cinema gedefinieerd moet worden aan de hand van tekstuele eigenschappen, maar juist ook als een cultureel construct gezien moet worden. Dit houdt in dat ook de ideeën van de gebruikers over interactieve cinema meegenomen moeten worden, omdat dit mede bepaalt wat het concept van interactieve cinema is.

Veranderende media

De hiervoor besproken perspectieven tonen een verdeeldheid over het begrip van interactieve cinema. *Bandersnatch* is een nieuwe casus dat zich hier in mengt. Ook kan deze casus gezien worden in een langere ontwikkeling waarin verschillende media samen lijken te komen. Mediawetenschapper Henry Jenkins noemde dit fenomeen waarin oude en nieuwe media samenkomen "convergence".²⁴ Hij zet drie concepten in om convergence verder uit te leggen: media convergence, participatory culture en collective intelligence.²⁵ Jenkins verstaat onder convergence het volgende: "By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want."²⁶ Hij benadrukt om convergence niet enkel als een technologische samenkomst van media te zien, maar als een culturele verandering. Dit standpunt wordt ook ingenomen door televisiewetenschapper Amanda D. Lotz.²⁷ Net als Jenkins ziet ze media

²⁴ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 1-24.

²⁵ Jenkins, *Convergence Culture*, 3.

²⁶ Idem, 2.

²⁷ Amanda D. Lotz, *The Television Will Be Revolutionized 2nd Edition* (New York: New York University Press, 2014), 1-19.

niet enkel als een technologisch object, maar ook als een culturele uiting.²⁸ Ook komt naar voren dat verschillende media-industrieën met elkaar samenwerken. Verder is met name het tweede concept van participatory culture interessant omdat dit in gaat op de rol van de mediaconsument. Jenkins ziet de mediaconsument namelijk als actiever dan voorheen.²⁹ ³⁰ Men kan stellen dat de *Bandersnatch* kijker actiever is dan bij een traditionele film waarin de kijker geen keuzes hoeft te maken. Het concept van convergence geeft inzicht hoe de reacties van de samenkomst van verschillende media kunnen worden begrepen.

***Bandersnatch* en de eerste academische onderzoeken**

In de hierboven beschreven context is *Bandersnatch* nog niet eerder onderzocht. Ondanks dat *Bandersnatch* op 28 december 2018 uitgebracht is, zijn er al een paar academische werken verschenen die deze interactieve film als casus hebben genomen. Literatuurwetenschapper Nada Elnahla analyseerde *Bandersnatch* kritisch en stelde dat het interactieve genre nieuwe manieren biedt om meer data te halen uit de gebruikers van streamingdiensten.³¹ De professoren in interactieve narratieven Christian Roth en Hartmut Koenitz richtten zich op de receptie van kijkers op interactieve verhaalvertelling.³² *Bandersnatch* werd gebruikt om te onderzoeken hoe interessant het publiek interactieve verhaalvertelling vond. Dit onderzoek gebruikte statistieken zoals deze conventioneel zijn in de sociale wetenschappen. Een laatste voorbeeld van onderzoeken van *Bandersnatch* is dat van communicatiewetenschappers Begoña Ivars-Nicolas en Francisco Julian Martinez-Cano. Met een tekstuele analyse onderzochten ze de transmedialiteit van *Bandersnatch* en de rol van de actieve kijker.³³ Een belangrijk punt dat de auteurs maken is dat de kijker een actieve en participerende rol heeft.³⁴ Zoals uit deze voorgaande onderzoeken blijkt, is *Bandersnatch* voornamelijk tekstueel of sociaalwetenschappelijk onderzocht. Dit is ook de reden dat dit onderzoek zich juist richt op de discursieve praktijken rondom *Bandersnatch* als aanvulling op de tekstuele en sociaalwetenschappelijke onderzoeken.

²⁸ Idem, 3.

²⁹ Jenkins, *Convergence Culture*, 3.

³⁰ Opvallend is dat Jenkins in een kort voorbeeld aangeeft hoe filmmakers nadachten over het gebruik van videogames als een manier om hun verhaalvertelling uit te breiden.

³¹ Nada Elnahla, "Black Mirror: *Bandersnatch* and how Netflix manipulates us, the new gods," *Consumption Markets & Culture*, (2019): 3-4.

³² Christian Roth en Hartmut Koenitz, "Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video," *conferentie van TVX '19: ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video (TVX '19)*, 5 juni, 2019, Salford (Manchester), Verenigd Koninkrijk, 247-254.

³³ 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*, geredigeerd door Beatriz Peña-Acuña (IntechOpen, 2019).

³⁴ Ivars-Nicolas en Martinez-Cano, "Interactivity in Fiction Series," 8-9.

Methode

Zoals hiervoor aangegeven, bestaat het merendeel van het onderzoek naar interactieve verhaalvertelling uit tekstuele analyses. In dit hoofdstuk wordt betoogd dat tekstuele analyses op zichzelf een onvoldoende beeld geven om te bepalen tot welk medium een artefact behoort. In dit hoofdstuk wordt dit standpunt beargumenteerd aan de hand van de genretheorie van televisiewetenschapper Jason Mittell. Nadat deze theorie is uitgelegd, wordt afgesloten door de methode uiteen te zetten. Dit gebeurt door aan te geven welke stappen zijn genomen om tot het analyse materiaal te komen.

Jason Mittell deed zoals hierboven vermeld onderzoek naar televisiegenres en stelde dat genres niet gezien moeten worden als iets wat een essentiële tekstuele eigenschap is, maar volgens hem ontstaan genres met discursieve praktijken.³⁵ ³⁶ Met een discoursanalyse onderzoekt Mittell genres als culturele categorieën. Deze methode van genreonderzoek wordt als voorbeeld genomen voor het onderzoek naar het medium van *Bandersnatch*. Ik stel dat het genreonderzoek als voorbeeld kan dienen, omdat ik het toewijzen van een medium aan *Bandersnatch*, net zoals Mittell bij televisiegenres, als een culturele categorisatie zie. Een goed voorbeeld van hoe het idee van genre van cartoons verandert geeft Mittell in het hoofdstuk “From Saturday Morning to Around the Clock – Industrial Practices of Television Cartoons”.³⁷ Cartoons werden eerst gezien als entertainment voor een heel gezin (waaronder de volwassenen), maar dit beeld veranderde toen de plek van cartoons werd verplaatst van een korte film voor de hoofdfilm in de bioscoop naar een zaterdagochtend tijdslot op de televisie. Tekstueel was er niets anders aan de cartoons, maar het idee van het genre veranderde wel als een entertainment vorm voor alleen jonge kinderen. Wanneer er enkel naar tekstuele aspecten van de cartoons gekeken zou worden, kan niet verklaard worden waarom het beeld van het genre veranderde. Het is daarom dat ik op een vergelijkbare manier stel dat het toewijzen van een medium aan *Bandersnatch* als een culturele categorisatie gezien moet worden. *Bandersnatch* zal waarschijnlijk anders als medium gecategoriseerd kunnen worden wanneer het op een ander platform vertoond zou zijn of wanneer media zoals games en choose-your-own-adventure boeken geen populariteit kenden. Dit wordt bijvoorbeeld ook gesuggereerd in de hiervoor geciteerde quote van Brooker wanneer hij aangeeft dat *Bandersnatch* niet op een gamingplatform is uitgebracht, maar op Netflix.

In navolging van Michel Foucault, Tony Bennett en Janet Woollacott, identificeert Mittell drie basisvormen van discursieve praktijken: definitie, interpretatie en evaluatie.³⁸ Definitie richt zich, zoals

³⁵ Jason Mittell, *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture* (Londen: Routledge, 2004).

³⁶ Mittell, *Genre and Television*, 2-11.

³⁷ Idem, 56-93.

³⁸ Idem, 11-19.

de naam het al doet vermoeden, op de manier hoe een genre wordt gedefinieerd door het publiek. Interpretatie verwijst naar wat een programma binnen een bepaald genre zegt over iets wat buiten het programma staat. Dit zou bijvoorbeeld een maatschappelijke kritiek kunnen zijn. Evaluatie richt zich op waardeoordelen over programma's gekoppeld aan genres. Zo kan een publiek het ene programma beter vinden dan het andere programma binnen hetzelfde genre of zelfs het ene genre als beter dan het andere.

Omdat dit onderzoek zich dus richt op de perceptie van het publiek hoe *Bandersnatch* cultureel geclassificeerd wordt als medium, is het van belang om reacties van het publiek te onderzoeken volgens de op Mittell geïnspireerde discoursanalyse. Een van de plekken waar de discursieve uitingen naar voren komen is IMDb.³⁹ IMDb (Internet Movie Database) is een gerespecteerde online database op het gebied van films, televisieprogramma's en videogames. De reacties op IMDb zijn tot op zekere hoogte een afspiegeling van het publiek van *Bandersnatch*. Dit deel van het publiek is misschien wel iets meer betrokken dan andere kijkers van de interactieve film, omdat het IMDb publiek de moeite heeft genomen om na het kijken van *Bandersnatch* een reactie achter te laten op de website. Het is daarom dat de resultaten uit het IMDb corpus niet direct slaan op het *Bandersnatch* publiek als geheel, maar desondanks wel een goede inkijk geven in de discussies die spelen in het publiek. Verder is voor IMDb gekozen als bron omdat op deze site de reacties over het algemeen inhoudelijk sterk genoeg waren om van waarde te zijn voor een discoursanalyse. Op het moment van schrijven telt IMDb 967 reacties op *Bandersnatch*.⁴⁰ Om dit aantal reacties terug te brengen voor een haalbaar onderzoek, is de volgende selectiemethode uitgevoerd: eerst zijn de reacties gesorteerd op het aantal sterren dat de reageerder heeft meegegeven aan zijn reactie (deze lopen van één tot tien). Daarna is van elke sterreactie de eerste tien reacties genomen (dus eerst de reacties van één ster, dan de reacties van twee sterren, etc.) en zijn vervolgens deze tien reacties gerangschikt op "helpfulness". Hier is voor gekozen om te voorkomen dat er een overwegend positief of negatief beeld wordt geschetst, omdat het de verwachting was dat positieve en negatieve reacties zich anders uiten over de categorisatie van *Bandersnatch* als een medium. Ook is voor het rangschikken op helpfulness gekozen omdat dit zoveel mogelijk filtert op langere en inhoudelijkere reacties die nodig zijn om tot een goede analyse te komen. Daarnaast is op helpfulness gesorteerd omdat dit de mening het beste weergeeft van de betreffende subgroep. Dit volgt uit de aanname dat anderen de reactie "behulpzaam" vinden omdat dit overeen komt met hun eigen mening en ideeën. Dit heeft zo honderd reacties opgeleverd. Elke reactie is daarna gecodeerd als definitie, interpretatie of evaluatie. Na de codering werden de reacties verder gebruikt in de analyse. Hiervoor zijn de concepten van convergence en choice excitement gebruikt.

³⁹ "User reviews," Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, laatst geraadpleegd op 11 maart, 2020, https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?ref_=tt_urv.

⁴⁰ IMDb, "User reviews."

Analyse

In dit hoofdstuk is de hierboven beschreven methode uitgevoerd. Zo is eerst gekeken naar de definiëring van *Bandersnatch* door het publiek in de paragraaf “Een talig onderscheid”. Daarna is de interpretatie van de rol van interactiviteit geanalyseerd aan de hand van het concept choice excitement in de paragraaf “Choice excitement versus choice frustration”. Als afsluiting is de evaluatie van *Bandersnatch* geanalyseerd middels het concept convergence in de paragraaf “Waar media samenkomen”. Wel moet vermeld worden dat de drie vormen van discursieve praktijken niet geheel los gezien moeten worden van elkaar, omdat ze elkaar ook beïnvloeden. Wel worden ze voor het overzicht zoveel mogelijk in hun eigen paragrafen besproken.

Een talig onderscheid

Over het algemeen wordt *Bandersnatch* omschreven als een film door het publiek. Hiervoor was geen duidelijk verschil tussen de verschillende beoordelingen die uitgedrukt werden in sterren. “Film” of “movie” zijn de meest gebruikte zelfstandig naamwoorden voor *Bandersnatch*. In eenendertig van de honderd reacties wordt expliciet het woord “film” gebruikt om *Bandersnatch* te omschrijven. Daarmee lijkt al snel de hoofdvraag kort beantwoord te worden. Echter, wanneer er scherper wordt gekeken naar de ideeën van *Bandersnatch* als “film”, dan blijkt dat dit concept van “film” vaak breder wordt getrokken en associaties heeft met de media televisie en computergames.

Vaak wordt dus wel “film” en “movie” gebruikt voor de omschrijving van *Bandersnatch*. Toch wordt soms ook een verband gelegd met de televisieserie waar *Bandersnatch* mee verbonden is: Black Mirror. Dit lijkt voor de hand te liggen, maar het punt dat hier gemaakt wordt, richt zich op de verbanden tussen de verschillende media. Black Mirror als gedeeld fictief universum draagt bij aan de verbintenis tussen *Bandersnatch* en het medium televisie. Zo wordt *Bandersnatch* in enkele gevallen omschreven als een “programme”. *Bandersnatch* omschrijven als een programma roept dan eerder de associatie op met televisie dan met een film. “Episode” wordt in een paar andere reacties gebruikt en is een andere verwijzing naar *Bandersnatch* als onderdeel van een televisieserie. Hoewel deze discursieve uitingen eerder de uitzondering dan de regel zijn, laten deze voorbeelden wel zien dat het idee van *Bandersnatch* als film niet geheel onbetwist is.

Naast de associaties met een televisieserie die opgeroepen worden, worden ook links gevonden met computergames. Zo komt de ambivalentie van *Bandersnatch* naar voren wanneer er gesproken wordt over de casus als “played or watched”.⁴¹ Het “spelen” van *Bandersnatch* refereert duidelijk naar het idee van *Bandersnatch* als een computergame en het “kijken” naar *Bandersnatch* als

⁴¹ “Garbage,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 7 januari, 2019, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=1>.

een film. Een vergelijkbare reactie roept openlijk de vraag op of *Bandersnatch* niet als een game gezien moet worden: “or should I call it a game!!”.⁴² Voor een andere kijker was de casus teleurstellend omdat de aspecten van zowel het medium televisie als van computergames niet goed waren uitgevoerd: “It was kinda like getting the worst of both worlds - a TV show without proper suspense and pacing, and a video game without the fun.”⁴³ Op vergelijkbare wijze onderstreepte een weer andere kijker de combinatie film en computergame: “A mediocre movie turned into a bad video game.”⁴⁴

Dit talige onderscheid dat terug te vinden is in de reacties, geeft slechts een oppervlakkige laag weer hoe *Bandersnatch* als medium cultureel wordt gecategoriseerd. Desalniettemin is het wel een factor die meespeelt in deze categorisatie en dit proces ook erg expliciet maakt. *Bandersnatch* wordt dus door het merendeel van het publiek als “film” gezien, maar een aantal reacties beschrijven *Bandersnatch* ook als een game en televisieprogramma. Anderen maken dit onderscheid tussen media minder expliciet en uiten in hun reacties de associaties met andere media die ze hebben met *Bandersnatch*.

Choice excitement versus choice frustration

Kijkend naar de waardering van de casus als geheel, lopen de reacties op *Bandersnatch* ver uiteen. Waar sommigen *Bandersnatch* de hemel in prijzen, omschrijven anderen de casus als ronduit slecht. Opvallend is wel dat voor één specifiek en fundamenteel onderdeel de waardering behoorlijk tegenstrijdig is: namelijk de interactiviteit. Zo wordt er door zowel positieve als negatieve reacties opgemerkt dat de keuzes die gemaakt worden weinig invloed hebben op het verloop van het verhaal. Dit wordt door sommigen als een probleem gezien: “Slow and boring. Choices have no actual effect. It's just the same story no matter what you choose”, terwijl anderen dit juist als een goede zet zien om de boodschap van de film over te brengen: “We are controlled. Maybe it's Pax, maybe it's not. We are supposed to feel the helplessness that Stefan felt at being controlled by our choices. Now our choices

⁴² “Dawn of a new age - Bandersnatch,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018,

<https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=8>.

⁴³ “Cool concept but doesn't quite come off,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 30 december, 2018,

<https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=3>.

⁴⁴ “Boring,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018,

<https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=3>.

were taken.”⁴⁵ ⁴⁶ Het is interessant hoe hetzelfde onderdeel van interactiviteit, wat essentieel is voor *Bandersnatch*, zo verschillend wordt gewaardeerd door de kijkers.

De twee reacties die hier boven staan lijken zich in de eerste plaats te verhouden tot de rol van interactiviteit in *Bandersnatch*. De eerste reactie stelt dat het maken van keuzes geen effect heeft, wat als een teleurstelling ervaren lijkt te worden. De tweede reactie benoemt ook het gebrek aan invloed op het verloop van het verhaal, maar stelt dat deze beperkte invloed onderdeel is van het verhaal en zijn boodschap als geheel. Het verschil in de waardering van de beperkte interactiviteit richt zich op de verwachting van de mogelijkheden van het medium. Beide reacties lijken een andere verwachting van *Bandersnatch* te hebben. Het komende deel focust zich op waar dit verschil in verwachtingen vandaan zou kunnen komen.

Naast het idee dat de keuzes geen tot weinig invloed hebben op het verloop van het verhaal, worden keuzes ook als betekenisloos neergezet door reacties met een lage beoordeling: “Choices are pointless” of “Here, it just does not matter at all what you choose. And it was short, very short...and pointless.”⁴⁷ ⁴⁸ Een manier om deze reacties te begrijpen is door ze te plaatsen in het perspectief van game studies. De eerder genoemde Matteo Genovesi gebruikt het concept van choice excitement om te begrijpen hoe spelers zich verhouden tot de keuzes die ze moeten maken in games. Het kunnen sturen van het verhaal en het benadrukken van de handelingsmogelijkheid van de speler zijn, zoals hierboven aangegeven, twee belangrijke voorwaarden voor het optreden van choice excitement.⁴⁹ De reacties die hierboven geciteerd zijn, laten zien dat de kijkers van *Bandersnatch* zowel het kunnen sturen van het verhaal als hun eigen handelingsmogelijkheid als beperkt ervaren.

De verwachting was dat het maken van keuzes eerder met games geassocieerd kon worden dan met films, maar weinig reacties leggen expliciet dit verband. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat een zeer klein deel van de kijkers choice excitement lijkt te ervaren. In veel reacties komt naar voren dat de twee fundamentele voorwaarden van choice excitement als zwak worden ervaren. Hierdoor treedt er eerder een gevoel van “choice frustration” op dan van choice excitement. Choice frustration zou dan de tegenhanger zijn van choice excitement omdat sommige kijkers het tegenovergestelde lijken te ervaren van hoe Genovesi choice excitement gebruikt. Voornamelijk

⁴⁵ “So meta it's unbearable,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 29 december, 2020, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=2>.

⁴⁶ “Am I The Only One Who Understood This Movie?!” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 5 januari, 2019, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=9>.

⁴⁷ “Utterly monotonous,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=3>.

⁴⁸ “Its a gimmick..its never done right,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=2>.

⁴⁹ Genovesi, “Choices and Consequences,” 350-351.

negatieve reacties richten zich sterk op de frustratie van de beperkte handelingsmogelijkheid: “no matter how you choose if it's not what they want it will repeat until you do what they tell you to” en “Choices have no actual effect. It's just the same story no matter what you choose.”^{50 51} Positieve reacties (voornamelijk de reacties met een beoordeling van negen en tien sterren) uiten weinig tot geen choice frustration en interpreteren, zoals hier boven ook aangegeven, de beperkte handelingsmogelijkheid als onderdeel van de boodschap van het verhaal: “Guess people don't grasp the meaning. No matter what you select the director will push you to one ending” en “the penny dropped that *Bandersnatch* is all about choices and the choices you think are under your control. The outcome is pretty bad no matter how you choose because the ultimate destiny is not in your hands.”⁵² ⁵³ Deze positieve reacties proberen *Bandersnatch* ook als iets nieuws te omschrijven of als iets dat nog erg origineel is: “Well if trying to create a new experience I think they did a good job” en “*Bandersnatch* feels like something completely new.”^{54 55} De negatieve reacties daarentegen richten zich meer op de gameaspecten van *Bandersnatch*: “it's hard to create an in depth story when it's essentially a stripped down adventure game” en “In reality, this is more of a videogame where you want to “win” by making the choices that brings you to the next ending.”^{56 57} Naast de verwachtingen die naar voren komen bij de inzet van het concept choice excitement (en de zelf toegevoegde tegenhanger choice frustration), lijkt ook de structuur van *Bandersnatch* een belangrijke rol te spelen in de categorisatie van de casus als een medium.

Uit de reacties die choice frustration uiten, lijkt dus een verwachting van meerdere betekenisvolle verhaallijnen aan ten grondslag te liggen. Een enkele reactie maakt de keuze tussen verschillende verhaallijnen expliciet: “This keeps happening throughout, and if you don't pick the

⁵⁰ “BORING AND PRETENTIOUS,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=1>.

⁵¹ “So meta it's unbearable,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=2>.

⁵² “You are not in control,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 3 januari, 2019, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=10>.

⁵³ “I think some here are completely missing the point,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 5 januari, 2019, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=9>.

⁵⁴ “New Experience in Films?,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 30 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=8>.

⁵⁵ “Is it really under your control?,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=9>.

⁵⁶ “Obvious, Gimmicky, & Tedious.,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=3>.

⁵⁷ “I am one of the few whose mind was not blown away...,” User Reviews, Black Mirror: *Bandersnatch*, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=3>.

"right" options you end up with really short storylines that contain no moral, before you again are thrown back to an earlier choice to follow another path" of "I'm giving this 5 stars for at least making a good attempt at a multi-path interactive film."⁵⁸ ⁵⁹ Opvallend genoeg worden de verschillende verhaallijnen, Herron en Belfort noemen dit zoals eerder aangegeven "structured branches", verschillend geïnterpreteerd door de positieve en negatieve reacties. Uit de al genoemde citaten in deze alinea blijkt dat choice frustration wordt versterkt omdat de kijker de paden die het verhaal doorloopt als weinig goed ervaart. De positieve reacties, die voornamelijke choice excitement uiteten, lijken juist de structured branches erg te waarderen: "very engaging, mind bending, frightening and even funny if you pick the right path" en "I spent the whole evening watching alternative endings of this branchy movie."⁶⁰ ⁶¹ Het ervaren van structured branches door het publiek lijkt hiermee dus de ervaring van zowel choice excitement als choice frustration te versterken.

De verschillen in de beoordeling van interactiviteit lijkt dus sterk samen te hangen met de verwachtingen die het publiek meeneemt tijdens het kijken van *Bandersnatch*. De verwachtingen worden wel of niet gekoppeld aan de associaties die het publiek heeft met games. Wanneer *Bandersnatch* meer als een pure interactieve film op zichzelf gezien wordt, is de beoordeling van (beperkte) interactiviteit positief. Wanneer verwachtingen van games meegenomen worden naar *Bandersnatch*, is de beoordeling van (beperkte) interactiviteit negatief. Dit laat zien dat de casus dus afhankelijk van de verwachtingen anders gecategoriseerd wordt.

Waar media samenkomen

Niet alleen richten de reacties op elementen die, al dan niet onbewust, geassocieerd worden met games, maar ook wijzen ze op de originaliteit van *Bandersnatch*: "Bandersnatch feels like something completely new. It was an awesome experience" of "With such a unique concept as "Bandersnatch"--letting the viewer choose certain decisions for the characters--both the plot and convention must be

⁵⁸ "Just disapointing," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 30 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=2>.

⁵⁹ "Not as good as the hype on here would suggest," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=5>.

⁶⁰ "TV history," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=9>.

⁶¹ "Refreshing concept, mediocre execution," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=8>.

evaluated.”⁶² ⁶³ Deze originaliteit wordt echter niet door iedereen gedeeld. Zo wijzen anderen erop dat interactieve verhaalvertelling al eerder is geprobeerd in andere media dan *Bandersnatch*. Er wordt bijvoorbeeld aangehaald dat klassieke choose-your-own-adventure boeken veel ouder zijn en interactieve verhaalvertelling ook toepasten: “To be honest, it is almost the exact same emotion I experienced while reading choose-your-own-adventure books as a child” of “As a child of the 80's who loved the "choose your own adventure " books, I really loved the idea of this, however this really fell short.”⁶⁴ ⁶⁵ Niet alleen worden deze boeken aangehaald als vergelijkingsmateriaal, maar ook worden games vergeleken met de uitvoering van interactieve verhaalvertelling: “Well, its not exactly groundbreaking, as the concept of "choose your own adventure" has existed for awhile now and has been executed extremely well in the past (Telltale Game's - The Walking Dead etc...) however this movie's writing and transitions between all the different pathways are amazing” of “Bandersnatch is not a new experience by any means, although it is new for Netflix. There have been games like this for many years.”⁶⁶ ⁶⁷ Op deze manier wordt de specificiteit van *Bandersnatch* openlijk bevestigd. Dit impliceert ook de vraag tot welk medium *Bandersnatch* behoort, omdat het karakteristieke element van interactieve verhaalvertelling ook in andere media te zien is. Tegelijkertijd speelt opnieuw de (on)bewuste associatie met andere media mee die *Bandersnatch* oproept. Het is ook hierom niet voldoende om te stellen dat *Bandersnatch* een (interactieve) film is puur op basis van tekstuele kenmerken van de casus of van het label dat Netflix zelf hier aan gehangen heeft.

Naast het vergelijken en evalueren van *Bandersnatch* op basis van de media games en choose-your-own-adventure boeken, wordt de casus ook vaak direct beoordeeld op basis van de televisieserie Black Mirror: “The movie looked promising for about 10 minutes, with the typical Black Mirror feel and 2 smooth choice transactions” of “It's great that Black Mirror wanted to do something innovative, which this truly is, but because it is Black Mirror all the endings feel wrong.”⁶⁸ ⁶⁹ De film wordt

⁶² “Is it really under your control?,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018,

<https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=9>.

⁶³ “Ultimately Unsatisfying & Messy,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 7 januari, 2019, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=4>.

⁶⁴ “Ultimately Unsatisfying & Messy,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 7 januari, 2019, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=4>.

⁶⁵ “Ho hum,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=5>.

⁶⁶ “Groundbreaking,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 30 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=10>.

⁶⁷ “Good concept, mediocre movie, poor choices.,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 1 januari, 2019,

<https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=6>.

⁶⁸ “Just disappointing,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 30 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=2>.

⁶⁹ “Who is there?,” User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=7>.

gekoppeld aan de verwachtingen die kijkers normaalgesproken hebben bij de televisieserie van Black Mirror. De verwachtingen zijn echter gebaseerd op een duidelijk vaststaand medium: televisie en het is daarom maar de vraag of deze terecht meegenomen kunnen worden naar *Bandersnatch* waar het medium minder vast lijkt te staan. Op deze manier komen wel de associaties naar voren tussen *Bandersnatch* en het medium televisie.

De vergelijking met de televisieserie van Black Mirror past ook binnen het fenomeen van convergence dat Henry Jenkins beschreef. Een belangrijk onderdeel van convergence is de zoektocht van mediagebruikers naar entertainmentvormen die ze willen ervaren. Daarnaast wijst Jenkins op de samenkomst van oude en nieuwe media die ten grondslag liggen bij dit proces. Zo uitte iemand dat *Bandersnatch* hem/haar interessant leek, omdat dit een "nieuwe media" versie is van een analoge choose-your-own adventure boek: "As a child of the 80's who loved the "choose your own adventure " books, I really loved the idea of this, however this really fell short."⁷⁰ Voor deze persoon was de samenkomst van oude en nieuwe media in *Bandersnatch* een belangrijke reden zich aan de casus te wagen. Fans van de televisieserie Black Mirror probeerden ook *Bandersnatch* omdat de interactieve film zich hier ook had aan verbonden: "I was so excited to watch this sci-fi movie, especially a black mirror edition (huge fan) but it turned out to be a game!" of "Okay, so the thought of an interactive movie had me excited, especially as it's a Black Mirror movie."^{71 72} Dit is de zoektocht van mediagebruikers die Jenkins beschreef.

Ook benadrukt de mediawetenschapper de actieve participatie van mediaconsumenten. Waar Jenkins zich vooral lijkt te focussen op participatie in de vorm van zelf mediacontent maken, wordt ook bij *Bandersnatch* actieve participatie verwacht door middel van het maken van keuzes voor het verloop van het verhaal. Door te kijken naar de actieve participatie van de kijker, wordt er extra context gegeven aan de verwachtingen die het publiek heeft van *Bandersnatch*. Dit is omdat de rol van de kijker actiever is dan bij traditionele media, zoals film. Jenkins' participatory culture gaat tegen het idee in van passieve mediaconsumptie die aan traditionele media wordt toegeschreven. De actieve houding die gevraagd wordt bij *Bandersnatch* staat dus in contrast met het passief kijken van een traditionele film of televisieaflevering. Wanneer het concept van convergence gebruikt wordt om *Bandersnatch* te plaatsen in een langere ontwikkeling waarin oude en nieuwe media samenkomen, gebeuren twee tegenstrijdige dingen: *Bandersnatch* verbindt zich met traditionele media door een nieuwe vorm te

⁷⁰ "Ho hum," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=5>.

⁷¹ "it is not a movie, its a game," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 29 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=2>.

⁷² "Not sure why this I hyped at all! Average at best!," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 28 december, 2018, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=5>.

presenteren van choose-your-own-adventure boeken en verbindt zich ook met Black Mirror fans die vanwege de verbintenis met de televisieserie ook *Bandersnatch* aandoen, maar tegelijkertijd verschilt *Bandersnatch* van deze media door om actieve participatie te vragen tijdens het kijken. Dus *Bandersnatch* zet zich zowel af van traditionele media als dat het zich met traditionele media verbindt.

Opvallend is wel dat ondanks dat in het verleden al eerder experimenten van interactieve films zijn gemaakt, *Bandersnatch* wel als een nieuw experiment werd gezien: "I feel like this concept will be played far more effectively in the future, now this movie is good, don't get me wrong."⁷³ Hierin zit een verwachting dat voor nu de casus goed genoeg is, maar in de toekomst betere uitvoeringen zullen komen. Een deel van de evaluatie van de interactiviteit wordt dus bepaald aan de hand van de toekomstverwachtingen die de kijker heeft van het medium van *Bandersnatch*. Ook komt hieruit naar voren dat *Bandersnatch* iets anders is dan een traditionele film. Ook lijkt er een discrepantie aanwezig te zijn onder het publiek: sommigen verbinden *Bandersnatch* wel met eerdere experimenten en aspecten die te herkennen zijn in andere media, anderen doen dit niet en lijken daarmee *Bandersnatch* meer als een medium op zichzelf te zien.

⁷³ "This seems more like a promising concept than a fully fleshed out movie.," User Reviews, Black Mirror: Bandersnatch, IMDb, geplaatst op 4 januari, 2019, <https://www.imdb.com/title/tt9495224/reviews?sort=helpfulnessScore&dir=desc&ratingFilter=7>.

Conclusie

Dit onderzoek richtte zich op de discursieve categorisatie van *Bandersnatch* door het publiek als medium. Middels een discoursanalyse is getracht een antwoord te vinden op de volgende onderzoeksvraag: hoe wordt *Bandersnatch* discursief gecategoriseerd door het publiek als een medium? Hiervoor zijn honderd reacties van de gerenommeerde website IMDb geanalyseerd, geïnspireerd door Mittells genreonderzoek. Dit onderzoek verschilde van al eerdere onderzoeken naar *Bandersnatch* doordat dit bacheloreindwerkstuk zich richtte op de perceptie van het publiek en niet op tekstuele kenmerken. Ook haakte dit onderzoek aan bij een groter debat rondom interactieve verhaalvertelling. Interactieve cinema bleek een lastig te definiëren medium. Het was daarom dat verschillende perspectieven werden geraadpleegd, namelijk: IDN, interactieve cinema en game studies. *Bandersnatch* werd daarna geplaatst in Jenkins' theorie van convergence, omdat met *Bandersnatch* oude en nieuwe media samenkomen.

Op het eerste gezicht leek het alsof een groot deel van het publiek *Bandersnatch* definieerde als een "film". Een minderheid aan reacties uitte het idee dat de casus ook als een game of televisieaflevering gezien kon worden. Maar wanneer er een laag dieper wordt gekeken dan dit talige onderscheid, blijkt dat *Bandersnatch* ook veel associaties oproept met andere media. Zo voldeed *Bandersnatch* niet altijd aan de verwachtingen die veel kijkers hadden. Het idee dat de kijker belangrijke en betekenisvolle keuzes kon maken paste bij het concept van choice excitement. Positieve reacties zagen *Bandersnatch* meer als een film op zichzelf, waar negatieve reacties juist *Bandersnatch* meer associeerden met games. Het ervaren van de verhaalstructuur van structured branches versterkte zowel het gevoel van choice excitement van de positieve reacties als dat het gevoel van choice frustration versterkte voor de negatieve reacties.

Kijkers van *Bandersnatch* vergelijken de casus ook vaak met analoge choose-your-own-adventure boeken en de televisieserie Black Mirror. Opnieuw spelen verwachtingen van het ene medium mee in de perceptie van *Bandersnatch* als een medium. De associaties van choose-your-own-adventure boeken, televisie en games lijkt voor een deel samen te vallen met Jenkins' theorie van convergence. De mediagebruikers deden *Bandersnatch* aan omdat volgens Jenkins deze mediagebruikers altijd op zoek zijn naar nieuwe media die hen kunnen voorzien in entertainment. Daarnaast stelt Jenkins dat mediagebruikers actiever zijn geworden dan voorheen, omdat de mediagebruiker zelf ook makkelijker content kan maken met nieuwe media. Deze participatory culture gaat maar voor een deel op voor *Bandersnatch*: de kijker is actief door zelf keuzes te maken en creëert daarmee tot op zekere hoogte zijn eigen media, maar tegelijkertijd moet de kijker handelen binnen de strakke keuzemogelijkheden die vooraf zijn gemaakt door de makers van *Bandersnatch*.

Dit onderzoek gebruikte als methode een discoursanalyse omdat eerder gedaan onderzoek, van zowel *Bandersnatch* als interactieve verhalen in het algemeen, zich vooral op tekstuele aspecten richtten. In navolging van Mittell, is gesteld dat een analyse van enkel tekstuele kenmerken een onvoldoende beeld geeft hoe een medium gezien en gedefinieerd wordt. Een discoursanalyse kan juist de ideeën van het publiek wat het medium van *Bandersnatch* is blootleggen. Dit is slechts één van de aspecten die meespelen in de constructie van het medium van *Bandersnatch*. Toch waren er ook een aantal beperkingen van het onderzoek. Ten eerste is alleen gekeken naar reacties op IMDb. Vanwege de grootte van dit onderzoek, was een groter corpus niet praktisch. Ook is dit slechts een deel van het publiek en dat ook nog eens zeer actief is, omdat dit deel van het publiek de moeite heeft genomen om een reactie te plaatsen op IMDb. In een vervolgonderzoek zouden andere internetfora gebruikt moeten worden om te onderzoeken dat het publiek van IMDb wel representatief is voor de grotere groep kijkers. Daarnaast moet een vervolgonderzoek zich ook niet enkel richten op reacties van het publiek. In een bredere discoursanalyse moet ook meegenomen wat bijvoorbeeld ook de uitlatingen van andere media zijn (wat zeggen bijvoorbeeld invloedrijke recensenten?), de invloed van het herkennen van de makers en uitlatingen die de makers doen over hun eigen werk, en het platform waar *Bandersnatch* van gestreamd wordt. Deze factoren spelen ook mee in de constructie van het medium van *Bandersnatch*. Daarnaast is het belangrijk om te benadrukken dat tekstuele analyses kunnen helpen in het begrijpen van de constructie van het medium van *Bandersnatch*, mits ze niet als essentialistisch worden ingezet. Tekstuele aspecten spelen ook een rol in de constructie van *Bandersnatch's* medium. Verschillende reacties die gebruikt zijn in de analyse wezen ook op de tekstuele eigenschappen van *Bandersnatch* en verbonden dit met de mediumspecificiteit van *Bandersnatch*. Dit bacheloreindwerkstuk had vanwege de grootte van het onderzoek geen focus op deze tekstuele aspecten. Bovendien moet de onderzoeker zich realiseren dat het idee van het medium als een product van zijn tijd gezien moet worden: zou bijvoorbeeld *Bandersnatch* geen andere associaties oproepen voor de populariteit van games?

Het doel van dit onderzoek was niet om eenduidige en strakke definitie van het medium van *Bandersnatch* te geven, maar om de categorisatie van het medium van de casus te duiden. Hoewel het overgrote deel van de kijkers van *Bandersnatch* de casus als "film" beschrijft, worden wel vaak associaties opgeroepen met de media televisie, games en choose-your-own-adventure boeken. Bijzonder is wel dat ondanks dat er al een halve eeuw wordt geëxperimenteerd met interactieve films, artefacten als *Bandersnatch* nog wel door velen als nieuw worden ervaren. Interactieve films zouden misschien meer als een opzichzelfstaand medium gezien worden, als het succes van deze artefacten ook toeneemt. Het medium kan zo groeien en een duidelijke plek innemen naast andere gevestigde media als televisie, games en traditionele film. *Bandersnatch* geeft de kijker keuzes om de richting van het verhaal te bepalen. Nu moeten interactieve films kiezen of ze komen om een duidelijk en gevestigd

medium te worden, of toch weer een zoveelste experiment te blijven dat leunt op associaties met al gevestigde media.

Bibliografie

Elnahla, Nada. "Black Mirror: Bandersnatch and how Netflix manipulates us, the new gods." *Consumption Markets & Culture*, (2019): 1-6.

Genovesi, Matteo. "Choices and Consequences: The Role of Players in *The Walking Dead: A Telltale Game Series*." *Open Cultural Studies* 1, nummer 1 (2017): 350–358.

Hales, Chris. "Interactive Cinema in the Digital Age." In *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, geredigeerd door Hartmut Koenitz, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen en Tonguç Ibrahim Sezen, 36-50. New York: Routledge, 2015.

Heron, Michael James en Pauline Helen Belford. "All of Your Co-Workers are Gone: Story, Substance, and the Empathic Puzzler." *Journal of Games Criticism* 2, nummer 1 (2015): 1-29.

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*, geredigeerd door Beatriz Peña-Acuña, 1-12. IntechOpen, 2019.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

Keaney, Quinn "Hate Deciding Stefan's Fate in Bandersnatch? Charlie Brooker Has a Message For You: "F*ck Off"." *Popsugar*, 14 januari, 2019. https://www.popsugar.co.uk/entertainment/Charlie-Brooker-Quotes-About-Black-Mirror-Bandersnatch-2019-45667159?utm_medium=redirect&utm_campaign=US:NL&utm_source=www.google.com.

Koenitz, Hartmut, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen en Tonguç Ibrahim Sezen. "Introduction: Perspectives on Interactive Digital Narrative." In *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, geredigeerd door Hartmut Koenitz, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen en Tonguç Ibrahim Sezen, 1-6. New York: Routledge, 2015.

Koenitz, Hartmut, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen en Tonguç Ibrahim Sezen. "Introduction: The Evolution of Interactive Digital Narrative Theory." In *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, geredigeerd door Hartmut Koenitz, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen en Tonguç Ibrahim Sezen, 67-76. New York: Routledge, 2015.

Koenitz, Hartmut Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen en Tonguç Ibrahim Sezen, red. *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*. New York: Routledge, 2015.

Montfort, Nick. "Foreword." In *Interactive Digital Narrative: History, Theory and Practice*, geredigeerd door Hartmut Koenitz, Gabriele Ferri, Mads Haahr, Digidem Sezen en Tonguç Ibrahim Sezen, ix-xiv. New York: Routledge, 2015.

Mittell, Jason. *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. Londen: Routledge, 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/>.

Perron, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard en Carl Therrien. "Methodological questions in 'interactive film studies'." *New Review of Film and Television Studies* 6, nummer 3 (2008): 233-252.

Roth, Christian en Hartmut Koenitz. "Bandersnatch, Yea or Nay? Reception and User Experience of an Interactive Digital Narrative Video." *Conferentie van TVX '19: ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video (TVX '19)*, 5 juni, 2019. Salford (Manchester), Verenigd Koninkrijk, 247-254.

Vosmeer, Mirjam en Ben Schouten. "Interactive Cinema: Engagement and Interaction." In *Mitchell A., Fernández-Vara C., Thue D. (eds) Interactive Storytelling. ICIDS 2014. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8832. Springer, Cham (2014), 140-147.

Weiberg, Birk. "Beyond Interactive Cinema," *Keyframe.org: Cinema in the Digital Age* (2002).

Overige bronnen

Quantic Dream (2018). *Detroit: Become Human*, [Playstation 4]. Sony Interactive Entertainment.

Netflix. "Black Mirror: Bandersnatch." Geraadpleegd op 2 maart, 2020.
<https://www.netflix.com/title/80988062>.

Telltale Games (2018). *Minecraft: Story Mode*. [multiplatform]. Netflix.

Plagiaatverklaring

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: Lars Pereboom

Studentnummer: 6240380

Plaats: Midwoud

Datum: 11-06-2020

Handtekening:

