



Institutionen för ekonomi och IT
Avdelningen för medier och design

Interaktivt Innehåll och Konvergenskultur

– En diskursiv fallstudie av *Black Mirror: Bandersnatch*

Ruth Tunney

Kandidatuppsats, 15 hp

Examensarbete i medieinformatik

Vårterminen 2019

Handledare: Stefan Tidlund

Examinator: Margareta Borg

DEGREE PROJECT

Interactive Content and Convergence Culture

Ruth Tunney

Abstract

As illustrated by the Netflix special *Bandersnatch* as a cultural phenomenon, the purpose of this study was to analyze how "new" storytelling forms exist in today's convergence culture. This was done by a discursive case study about TV-critics' reception of *Bandersnatch*, along with smaller comparative discourses covering both relatively traditional film and TV organizations within the media industry, as well as an online forum. Therefore, it was demonstrated how the convergence culture expanded the expression of interactive content. Themes inspired by the reviews included the categorization of *Bandersnatch* as a media product. The technological aspects of interactive elements were furthermore used in the analysis of the result. Moreover, this was discussed in relation to theories of design and convergence culture. Finally, the results of the study indicated that Netflix's *Bandersnatch* was compared to both analogue and digital media products. The film's technological aspects were considered to detract from the storytelling experience of a movie, but rather it generated the type of entertainment found in a video game. An insecurity of the future of film as an art form and a dilution of traditional ownership roles also emerged, as the viewer's control continued to be discussed, not only in relation to *Bandersnatch*, but also to the overall interactive and participatory digital media landscape.

Publisher:	University West, Department of Economics and Informatics SE-461 86 Trollhättan, SWEDEN Phone: +46 520-22 30 00 Fax: +46 520-22 30 99		
Examiner:	Margareta Borg		
Advisor:	Stefan Tidlund, HV		
Major:	Media Informatics	Language:	Swedish
Degree:	Bachelor of Science	Date:	June 6, 2019
Keywords:	Convergence culture, <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> , Film, Interactive film, Streaming		

EXAMENSARBETE

Interaktivt Innehåll och Konvergenskultur

Ruth Tunney

Sammanfattning

Belyst av Netflix-specialaren *Bandersnatch* som ett kulturellt fenomen var syftet med denna studie att analysera hur "nya" berättarformer existerar i dagens konvergenskultur. Detta gjordes genom en diskursiv fallstudie om TV-recensenters mottagande av *Bandersnatch*, ihop med mindre jämförande diskurser som behandlade relativt traditionella film- och TV-organisationer inom mediebranschen samt ett online-forum. Därmed påvisades också hur konvergenskulturen vidgade uttrycket av interaktivt innehåll. Teman inspirerade av recensionerna inkluderade exempelvis kategoriseringen av *Bandersnatch* som medieprodukt. De teknologiska aspekterna av interaktiva element användes vidare i analysen av resultaten. Ytterligare diskuterades detta i relation till teorier om design och konvergenskultur. Slutligen indikerade studien att Netflix *Bandersnatch* jämfördes med både analoga och digitala medieprodukter. Filmens teknologiska aspekter ansågs förminska berättarupplevelsen som film, men skapade snarare en typ av nöje som återfanns i TV-spel. En osäkerhet om framtiden av film som en konstform uppdagades också, medan tittarens kontroll fortsatte att diskuteras, inte bara i relation till *Bandersnatch*, utan också i förhållande till helheten av det interaktiva och deltagande digitala medier-landskapet.

Utgivare:	Högskolan Väst, Institutionen för Ekonomi and IT 461 86 Trollhättan Tel: 0520-22 30 00 Fax: 0520-22 30 99
Examinator:	Margareta Borg
Handledare:	Stefan Tidlund, HV
Huvudämne:	Medieinformatik
Nivå:	Kandidatnivå
Nyckelord:	Konvergenskultur, <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> , Film, Interaktiv film, Streaming
	Språk: Svenska
	Poäng: 15
	Datum: 2019-06-04

Innehållsförteckning

Abstract.....	ii
Sammanfattning	iii
1 Inledning	1
1.1 Syfte	3
1.2 Frågeställning.....	3
1.3 Avgränsningar	3
2 Bakgrund.....	4
2.1 Narrativ film	4
2.2 TV.....	5
2.3 Nyare konvergerande medieformer	6
2.3.1 Netflix tidigare interaktiva satsningar.....	7
2.3.2 <i>Bandersnatch</i>	8
3 Teori och tidigare forskning	9
3.1 Konvergenskultur.....	9
3.1.1 Mediekonvergens, deltagarkultur och kollektiv intelligens	10
3.1.2 Bärande teknik.....	10
3.1.3 Film i konvergenskultur.....	10
3.1.4 Pro-sumenter, traditionella och otraditionella format	11
3.2 Designteori.....	11
3.3 Interaktiv film.....	12
3.3.1 Interaktivitet	12
3.4 Liknande koncept.....	13
4 Metod och material	14
4.1 Forskningsstrategi.....	14
4.2 Fallstudie.....	14
4.2.1 Diskursanalys.....	14
4.3 Genomförande.....	15
4.4 Material.....	16
4.5 Etiska överväganden och urval	17
5 Resultatredovisning	18
5.1 Kategorisering	18
5.1.1 CYOA och interaktivt nöje	19
5.1.2 Emmys och Oscars	20
5.2 Aktualitet.....	22
5.3 Teknik och innehåll	23
5.3.1 Känslomässigt engagemang.....	24
5.4 Påverkan	25

5.4.1 Uppkomsten av en interaktiv recension	26
5.5 Mottagande	27
5.5.1 Diskussioner online och deltagarkultur.....	28
5.5.2 Reddit.....	29
5.5.3 En illusion av kontroll?	30
6 Diskussion	31
6.1 Tidigare erfarenheter och kategorisering	31
6.2 Intentioner och emotionellt kapital	32
6.3 Alternativ makt och digitalt informationsutbyte	33
6.4 Att värdera konvergerande innehåll	34
7 Slutsatser	35
7.1 Rekommendationer till fortsatt arbete.....	37
Källförteckning.....	38

1 Inledning

Digitala medier utvecklas ständigt. För ett trettiotal år sedan gick det bara att ana vad internet skulle förändra i samhället. Nu kan vi se att tidigare medier som film och TV ändå lever kvar, även om formerna för mottagande ser något annorlunda ut. Äldre och nyare medier interagerar i s.k. "mediekonvergens", utan att den ena ersätter den andra – TV kan exempelvis ses genom en dator, men också genom den mer traditionella TV-apparaten och innehållet anpassas därefter (Jenkins, 2012, s. 17).

Filmer och upplägg av program formas i allt större grad av olika människors tolkningar i själva mottagandet. Enligt Jenkins är människors interaktion med medierna, genom tekniken i medierna, men också med varandra samt vad som gemensamt sägs i medierna alla viktiga aspekter i den s.k. "konvergenskulturen". Därmed suddas också gränserna ut mellan produktion och konsumtion. Samtidigt har det som i Hollywood startade som en filmindustri expanderats till att bli mer av en nöjesindustri i stort, innefattande konvergerande medieprodukter såsom TV-spel, leksaker och serietidningar. Dessa medieprodukter anknyter alltså å ena sidan till filmerna men tar också fler former samt berör fler marknader. Utifrån att både teknik och själva perceptionen av den spelar roll kan det också, vilket denna studie kommer fördjupas kring, vara en utmaning att försöka dra gränser mellan gamla och nya medieformer som alla kan komma överens om (ibid., s. 24-27). Emellertid kan en anledning till att vi kategoriserar "nya" innovationer utifrån "gamla" ramar, t.ex. kallar streamingtjänster för TV, vara att vi i tider av förändring ändå förlitar oss på tidigare erfarenheter i vårt skapande (Nelson & Stolterman, 2012, s. 119-120). Därtill befinner vi oss också i ett konvergensparadigm, d.v.s. en pågående process i ett dynamiskt förhållande till samhället (Jenkins, 2012, s. 22). Det är också i denna kontext som *Black Mirror: Bandersnatch* kommer in, för studien förkortat till "*Bandersnatch*", som en produkt av konvergenskulturen samt det fall som denna

studie ska granska. Vidare ses denna medieprodukt dels som ett fristående avsnitt ur science-fiction antologiserien *Black Mirror*, och dels som en interaktiv film, eller "specialare" på streamingtjänsten Netflix. Sedan dess premiär i slutet av år 2018 påvisar emellertid andra artiklar fler sätt att kategorisera den, t.ex. TV, film, eller ett TV-spel (Strause, 2018). *Bandersnatch* väcker även frågor om vilken kontroll vi har, eller förlorar, genom vårt interagerande (Hay Newman, 2019).

Internet tillgängliggör också en ny form av deltagarkultur när mediebranschens företag utvidgas till fler marknader. I den är människor, med stöd av tekniken, med och fyller informationsluckor där det annars inte finns formell expertis – angående sådant som konvergerande medier, och populärkulturens framtid (Jenkins, 2012, s. 28-31). I samhället märks även rättstvister angående varumärken, kategoriseringar av medieprodukter som omtolkas, samt skiftande ägandemönster, t.ex. i form av att kontrollförflyttningar görs från mer traditionella oligarker ner på en gräsrots- och individnivå. I den kontexten kan medieformer vidare få än mer dynamisk innebörd, även om de formella definitionerna inte alltid ändras (Jenkins, 2012, s. 17). De konvergerande medierna tillåter också att vi jagar och diskuterar information online, medan våra beslut och interaktioner lämnar spår som indirekt kan låta oss forma andra genom vårt inflytande via de förgreningar som internet erbjuder (ibid.). Innehåll utvärderas också utifrån personliga kriterier samt ens egen uppskattning av delbart och socialt värde ihop med det (Jenkins, Ford & Green, 2014, s. 233).

Konvergensparadigmen har dock inget förutspått slut (Jenkins, 2012, s. 22), varpå det trots tidigare forskning kopplat till detta ändå kan anses relevant att utforska ihop med specifika och nutida fall för att följa med i utvecklingen. Utgångspunkten för denna studie är därför utforskande av länken mellan konvergenskulturen och *Bandersnatch* i en diskursiv fallstudie om dess mottagande. Diskursanalys bygger enligt Denscombe (2018, s. 407) på kvalitativa data, undersöker texters implicita betydelser, d.v.s. vad ord "gör" snarare än uttrycker (ibid.). Det kan även "visa hur makt utövas genom språket" samt föra in innehållet och textens innebörd i en bredare kontext, "bredare sociala strukturer och processer" (ibid., s. 400).

1.1 Syfte

För att öka förståelsen kring hur mottagandet sker av den här specifika medieprodukten och i denna aktuella kontext syftar alltså studien till att reda ut hur "nya" berättelseformer fungerar i dagens konvergenskultur, belyst genom *Bandersnatch* som ett kulturellt fenomen.

1.2 Frågeställning

Denna studie utforskar dels hur *Bandersnatch* på olika sätt kan kategoriseras som medieprodukt utifrån vissa teman, men också dess länk till konvergenskulturen. Detta görs genom diskursanalys kring hur *Bandersnatch* mottas av TV-recensenter och dessutom genom ett par mindre diskurser som mer hör till fenomenet av konvergenskulturen, d.v.s. hur vissa TV- och film-organisationer kategoriserar liknande medieprodukter samt hur andra människor kan tolka och diskutera kring *Bandersnatch* online. Mer konkret innebär detta att undersöka följande frågor:

- Vilka mönster påvisar recensenterna om *Bandersnatch* kopplat till fem teman: kategorisering, aktualitet, teknik, påverkan och mottagande?
- Hur kan *Bandersnatch* sammantaget utifrån recensionerna beskrivas som en medieprodukt kopplat till dagens konvergenskultur?
- Vilket utrymme ger "traditionella" TV- och film-organisationer såsom Emmys och Oscars kvalificeringsregler för nyare konvergerande medieformat?
- Hur diskuteras *Bandersnatch* på ett öppet Reddit-forum?

1.3 Avgränsningar

Studien utgår från *Bandersnatch* som medieprodukt, varpå endast en analys av dess mottagande görs och inte av innehållet, även om innehållet ibland nämns ihop med att det relateras till olika tolkningar. Diskursperspektivet avgränsas vidare till proffstyckare, vars åsikter kan anses inflytelserika och generera relativt mycket uppmärksamhet i media. Det kan också vara intressant att titta på publiken som helhet och hur andra grupper påverkas såsom konstnärer, författare, skådespelare, och producenter, men det faller utanför studien. Dock läggs här fokus på en grupp

vars jobb det är att tycka till om TV och film. Med det och genom urvalsprocessen som beskrivs i metod-delen är förhoppningen att på djupet belysa ett axplock av recensioner som hundratusentals människor kan påverkas av.

Därtill avgränsas arbetets omfattning överlag enligt tidsförhållandena för forskningen samt till några teoretiska grundpelare bestående av film- TV- och interaktivitetsbegreppen.

Gällande kvalificeringsreglerna för Emmys och Oscars som nämns i resultatet avgränsas materialet till det senaste årets regler och delvis det som redan står skrivet inför det aktuella årets kvalificeringar under 2019, men inte tidigare år.

Slutligen avgränsas recensionerna till amerikanska och brittiska källor då produktionsbolagen också har den kopplingen, d.v.s. att det ena kopplat till Netflix är baserat i USA, och det andra produktionsbolaget för *Bandersnatch* är i Storbritannien (IMDbPro, u.å.).

2 Bakgrund

Här nämns en kort bakgrund till narrativ film, TV samt nyare konvergerande medieformat. Inom nyare medieformat inkluderas dels en överblick av *Bandersnatch* som medieprodukt och dels andra interaktiva verk på streamingplattformen Netflix, där *Bandersnatch* lanserats. Samtida diskussioner i digitala medier pekar på att traditionella ägandemönster inom mediebranschen utmanas, t.ex. i Hollywood, USA. Dessutom förekommer även nya kategoriseringsförsök av både "transmediala" och nyare medieformer, vars potentiella innebörd utforskas.

2.1 Narrativ film

Ett narrativ utgörs antingen av en konstnärlig form av en berättelse i stil och struktur, eller berättelseteknik i processen av "ett sätt att presentera eller förstå en situation eller serie av händelser som reflekterar och stödjer en särskild synpunkt

eller värdeuppsättning” (Merriam-Webster, u.å.a, min översättning¹). Narrativ film är med andra ord en slags påhittad berättelse på film, vilket dock inte ger hela bilden av vad film varit.

”Relationen mellan brus och information i ett givet medium” kan också ses som en kulturell variabel (Elsaesser, 2016, s. 193). Det kan vidare appliceras som ett koncept kring narrativets bidrag till filmhistorien, utifrån att narrativet både kan användas för informationsförmedling, men också som ett kulturellt ramverk för kodning och meningsskapande med bred informationstillgänglighet. Det kan också bidra till mer komplexa kulturella skiften (ibid., s. 197-198). Vidare förekommer under 1900-talet ett flertal iterativa förändringar genom hur teknologin i början av århundradet mycket kan ses handla om narrativ film, samtidigt som det mot slutet återigen reflekterar äldre former av ”attraktionsbaserad” underhållning, genom framväxten av TV (ibid., s. 75-77).

2.2 TV

Television, eller s.k. ”TV”, kan hänvisa till det elektroniska system som omvandlar ljus och ljud till elektroniska vågor, vilka sedan framstår som bilder i en TV-apparat, eller alternativt det mediet för kommunikation som kan ”streamas”, d.v.s. distribueras via internet, och internet-TV, som ändå är ”designat för att ses i samma format som TV-sändningar” (Merriam-Webster, u.å.b).

I popularitetstoppen av ”reality-program” på TV där *American Idol* finns år 2003, använder publiken sina telefoner för att vara med och rösta fram vinnare. Som en franchise sprids detta program över flera medier, vilket också gynnar annonsörer och flera aktörer runt om i nöjesbranschen (Jenkins, 2012, s. 67-69). På så vis är passivitet kring TV inte normen, även om TV historiskt sett kommer in som ett relativt prisvärt substitut till biograferna på 1950-talet. I början av 2000-talet anses biografvisningar mer ske för att etablera en film som ett varumärke, mer än generera inkomster (Silver & McDonnell, 2007, s. 492-494). Därmed ändras också

¹ Min översättning gäller för samtliga förekommande citat från engelska texter, vilket exkluderar Bryman, Denscombe, Friberg, Jenkins samt Jenkins, Ford & Green.

uttrycket "theatrical runs" till "fönster" av distribution: ett exempel på hur språket förändras då människor söker nya ord för att uttrycka konvergerande medieformat. Visningar i biografier kan vara det första fönstret, utan att bli det enda (ibid., s. 499).

Sammanfattningsvis kan utvecklingen av både narrativ film och TV låta ganska linjär och kontrollerad. Dock menar Elsaesser (2016, s. 192-195) att vi å ena sidan kanske minns den "passiva" TV-tittaren som oengagerat zappar förbi program på sin fjärrkontroll, å andra sidan den mer "aktiva zapparen" som mer eller mindre engagerat delar sin uppmärksamhet.

2.3 Nyare konvergerande medieformer

Medan flera medieformer genomgår förändringar, d.v.s. konvergerar, jämförs också de tidigare TV- och film-begreppen med varandra i debatter och bedömningssammanhang. Det är också i denna kontext som *Bandersnatch* uppstår som en slags hybrid av olika medieformer samt bland ett flertal alternativa distributionskanaler. Interaktiv film är i sig dock inget nytt. Den "första" interaktiva filmen *Kinoautomat* kom år 1967. Dess narrativ innehåller (likt *Bandersnatch*) en berättelse om en huvudkaraktär med moraliska dilemman, vars beslut vid fem avgörande tillfällen styrs av en deltagande publik som tillåts trycka på en grön eller röd knapp. Detta sker i en speciell biograf, med en scen-moderator och en filmmaskinist, vilka vidare utför individernas önskningar utifrån ett majoritetsbeslut (Hales, 2005, s. 54). Citationstecknen kring den "första" sätts dock av mig eftersom det även finns fler förslag på början av interaktiv film. Rube-filmgenren från år 1902 kan också exemplifiera en slags interaktiv film genom att vara "en film i en film". I en variant visas en man som i en visuell attraktion förflyttar sig mellan en åskådarplats och en scen medan han reagerar på biografliknande innehåll, liksom en deltagare i berättelsen, dock fysiskt utanför bilden (Elsaesser, 2016, s. 199).

Gräsrotsföretag, d.v.s. relativt nystartade företag, kan även stöta på praktiska problem när de söker filmfinansiering i konvergenskulturen. Att applicera äldre begrepp som "räckvidd" och "screen credit" på online-distribuerat material blir inte längre adekvat. Tidigare kunde antalet DVD-försäljningar eller särskilda tider för

visning på TV fungera i bedömnings-sammanhang (Luckman & De Roeper, 2008, s. 6-9).

Streamingtjänsternas effekt på kulturen idag jämförs också av Schaffstall (2019) med hur publiken på 1950-talet börjar titta på mer TV i hemmet, istället för att gå på bio. Oscars-akademien planerar enligt Sims (2019) att "studera de fundamentala förändringarna som händer i vår industri" samtidigt som de också stödjer biografernas mer traditionella roll i filmindustrin.

En annan berättandeform som också växt fram i samband med biografier och TV är "transmedialt" berättande, vilket bygger på att behålla uppmärksamheten hos publiken eller öka konsumtionen genom att fler medieformer involveras för en berättelse. Ett innehåll sprids då ut över flera medier och bildar ett helhetskoncept som i samverkan utvidgar det mer traditionella film- och TV-koncepten (Jenkins, 2012, s. 103). Detta kan även ge förnyat värde till äldre verk (ibid., s. 132). Därtill kan det idag anses att vi lever i ett "informationssamhälle" och en "informationsekonomi", varpå vår uppmärksamhet fungerar som en form av valuta. Utifrån detta bygger våra interaktioner vidare på den uppmärksamhet vi så att säga spenderar eller investerar när vår fördelning av tid, vem som gör anspråk på den och hur vi fördelar den, också kan vara av värde (Elsaesser, 2016, s. 192).

Sammanfattningsvis luckrar konvergenskulturen upp begreppen för nya och gamla medieformer.

2.3.1 Netflix tidigare interaktiva satsningar

Netflix har tidigare distribuerat ett flertal interaktiva medieprodukter, t.ex. *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale* (2017), "interaktivt äventyr", vilket målar upp tittaren som en "läsare" av en "bok" inom filmen eller programmet som katten är "inlåst" i. En "författarröst" uppmanar oss ("läsare") att interagera och välja en eller en annan sida – både tekniskt sett till bokuppslaget, och narrativt sett kopplat till antingen katten eller författarrösten. Nya *You VS Wild* kategoriseras som "interaktiv serie", "reality program" och "Family Watch Together TV" (Netflix, 2019b).

2.3.2 *Bandersnatch*

Bandersnatch, också på Netflix, ses både som ett avsnitt av TV-serien *Black Mirror* samt som en utmanare till det linjära TV-formatet, med sitt förgrenade narrativ och varierade slutscener inom en och samma medieprodukt (Strause, 2018). Det handlar i stort om speldesignern Stefan som 1984 skapar ett interaktivt datorspel som han kallar för *Bandersnatch*. Den uppenbara skillnaden i format från serien i övrigt är emellertid att vi som tittare här även kan interagera med innehållet och då styra Stefans handlingar vid vissa avgörande tillfällen. Besluten presenteras som text nertill på skärmen och oftast i form av två valmöjligheter. Därtill finns alltid en tillhörande animerad "tidsremsa" som signalerar tiden som ges för att agera. Om vi inte interagerar fattar programmet beslut åt oss, efter tio sekunder. Överlag finns dock ingen indikator av tiden gällande det totala innehållet, samtidigt som det förgrenade narrativet blir mer och mer komplicerat ju djupare in i berättelsen vi tas (*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018). Tillsammans med filmens skapare har Netflix, med verktyget de kallar för "branch manager", utvecklat tekniska och praktiska lösningar för det förgrenade narrativet (Strause, 2018). *Bandersnatch* kategoriseras vidare som en "Netflix-interaktiv film" och som ett program inom genrerna drama, science-fiction, och fantasy – enligt streaming-plattformens egen information (Netflix, 2019a). Visuella manualer bestående av unika symboler och interaktiva filmklipp inbjuder även tittare att mer praktiskt ta del av det interaktiva konceptet, vilket också tillåter en kortare testruna av *Bandersnatch* (ibid.).

Vidare stämde Netflix för brott mot äganderätten av begreppet "Choose Your Own Adventure" (CYOA), vilket både dyker upp i diskussioner om *Bandersnatch* i de recensioner som senare granskas i denna studie och i själva berättelsen. I sin icke-avtalade användning av CYOA-begreppet skapar streamingtjänsten en "förvirring, besudling, svartmålning och utspädning av de distinkta kvaliteterna" av varumärket, enligt det offentligt gjorda stämningsskildringen och en rapport av Gosling (2019). Interaktivitet är utifrån CYOA-begreppet alltså inget originellt som Netflix själva kommit på.

Bandersnatch har vidare gett upphov till en fankultur på internet såsom i en av forumtrådarna på Reddit (2019). Forumtråden innehåller tusentals kommentarer och diskussioner angående gömda "påskägg" som är meta-analyser kring narrativet, vilka både kan handla om potentiella "dolda" budskap kopplat till seriens övriga avsnitt och moraliska tankegångar.

3 Teori och tidigare forskning

I detta avsnitt kommer uppsatsens centrala begrepp såsom konvergenskultur och interaktivitet att utredas. "Spelifiering" tas också upp som ett koncept med flera likheter till interaktiv film. Här jämförs också designteori med konvergenskultur, vilka båda anses ha flera likheter med varandra och relateras till studien.

3.1 Konvergenskultur

Konvergens kan kopplas till sociala, kulturella, teknologiska samt industriella förändringar i samhället som bidrar till att medieproducenter och mediekonsumenter interagerar med varandra, innehåll från privatpersoner och mediebranscher blandas, och att olika mediasystem används genom konsumenters aktiva deltagande. Konvergens, per definition, är alltså något som står i dynamiskt förhållande till olika förändringar i samhället, vilket i sin tur även innebär att det pågår utan ett tydligt slut (Jenkins, 2012, s. 22).

Konvergenskultur beskriver vidare fenomenet av gamla och nya medier som "kolliderar", d.v.s. att de delvis liknar varandra i sättet de används, samtidigt som de också kan användas för olika syften. Konvergenskulturen ses även som en grund för det nuvarande paradigmskiftet inom mediebranschen (ibid., s. 14-17). Fokus är dock inte på teknikens utveckling – utan "[...] ett kulturellt skifte där konsumenten uppmuntras att söka ny information och foga samman innehåll från olika medier". Det är alltså framförallt människors deltagande som kan anses bidra till konvergenskulturen, vilket även hör ihop med hur vi upplever olika förutsättningar, tolkningar, och värderingar av medierna runtom oss (ibid., s. 15).

3.1.1 Mediekonvergens, deltagarkultur och kollektiv intelligens

Vidare nämner Jenkins (2012, s. 14-17) tre begrepp som ingår i konvergenskulturen och diskuterar dessa i relation till varandra, där det första, *mediekonvergens*; är människors sociala interaktioner och informationsutbyte genom teknologier. Det andra är en nytolkning av begreppet *deltagarkultur*; en beskrivning av medieproducenter och mediekonsumenters interaktioner genom att båda kan skapa värde och makt. Det tredje är *kollektiv intelligens*; att konsumenters kunskaper kommer från ett gemensamt bidrag av interaktion med andra i en form av kollektiv konsumtion och diskussion, samt "social verklighet". Den kollektiva intelligensen nämns även som en "alternativ makt", med potential att påverka populärkulturen som ett kulturellt system, likt lagar och politik.

3.1.2 Bärande teknik

Bärande teknik är ett begrepp för de verktyg vi använder när vi tar emot medier, exempelvis ett kassettband eller DVD-spelare, vilka kan komma och gå. Därtill ses den bärande tekniken som något mer föränderligt än medierna i sig, vilka vidare kan beskrivas på två plan:

(1) En konversation genom teknologi vars innehåll kan förändras, samt **(2)** framväxta sociala och kulturella praktiker eller sociala, ekonomiska och materiella "protokoll", vilka utvecklas runtom teknologin och därmed formar dess innebörd.

Protokollen anses vidare ge uttryck för hur vi producerar och konsumerar medier i olika tider (Jenkins, 2012, s. 24-25).

3.1.3 Film i konvergenskultur

Fler studier påvisar också att kulturellt värde är en drivkraft för konvergens som både bygger på tidigare medieformer och påverkar nya. Konvergens kring TV och film har därmed samband med dagens digitala medier, samtidigt som värdet som ges de olika formerna även skiftar genom tiderna (Longley Steward, 2014, s. 65-68).

3.1.4 Pro-sumenter, traditionella och otraditionella format

En något äldre studie av Luckman & De Roeper (2008, s. 1-5) belyser även hur konvergensen av tidigare digitala medier i samhället minskar skillnaden mellan producenter och konsumenter så att de istället kan ses som "pro-sumenter", d.v.s. en slags blandning av båda roller. Ur ett tillväxtperspektiv diskuteras också mer demokratiserade verktyg för både produktion och distribution via internet och sociala medier jämfört med tidigare.

Även tre modeller för distribution och mer fokuserad marknadsföring nämns där samtliga innebär nischad online-marknadsföring:

(1) *Traditionella* format producerade film och TV, **(2)** *relativt traditionella* format, för internet, och **(3)** *otraditionella* format producerade för "nya plattformar" (ibid.).

3.2 Designteori

Genom begreppet konvergenskultur belyser Jenkins (2012, s. 17) flera sociala aspekter som påverkar kontexten och synen på de olika medieformerna, innehållet och förståelsen. Det är nästan en syn på människan som en designer av sin verklighet snarare än en upptäckare, vilket Nelson & Stolterman (2012, s. 11) också föreslår utifrån designteorin. De menar också att designern arbetar med integration och meningsfullhet, vilket också ses i Jenkins sätt att resonera om den digitala utvecklingen och de sociala aspekterna däri. Medan Nelson & Stolterman talar om medveten förändring, tar Jenkins (2012, s. 22) också upp konvergens som något som är i ett dynamiskt förhållande till olika förändringar i samhället. Likt det beskriver också Nelson & Stolterman (2012, s. 49) design-processen som dynamisk (ibid.) och driven av både kommunikation och fantasi (ibid., 127-128).

Båda dessa teorier utgår från ett helhetsperspektiv, föreslår verktyg och liknande koncept för att närma sig en föränderlig värld samt tolka olika skapelser och innebörden av människors interagerande med varandra.

3.3 Interaktiv film

Studiens utgångspunkt för att beskriva begreppet *interaktiv film* utgår från att interaktiv film i grunden går att koppla till individers deltagande för att (indirekt eller direkt) påverka en films narrativ åt olika håll.

I en studie av Abba (2008, s. 19-21) anses också tekniken från spelindustrin bidra till den interaktiva filmens form, bland annat angående TV-spelens mer eller mindre interaktiva miljö runtom ett förgrenande narrativ. Samtidigt ses detta också som en ny genre av digitala spel utan att för den delen utveckla filmspråket, vilket beror på vilken kategorisering som görs. Interaktiv *film* ses alltså å ena sidan som lekfullt, omedelbart och engagerande, även om utforskandet är begränsat i jämförelse med vissa *spel*. Vissa tidigare spelformer har också visat en viss begränsning i kameravinklar och på så vis också utforskande och potential i att kunna engagera.

3.3.1 Interaktivitet

En viktig del i interaktivitetsbegreppet i grunden är enligt Perron m.fl. (2008, s. 241-245) också de konversationer mellan en spelares karaktär i TV-spel, d.v.s. den som representerar den som spelar i bild och andra fiktiva karaktärer. Den teknologin utvecklas emellertid från att erbjuda en konversation i en statisk miljö, till mer filmlika närbilder på karaktärerna och även rörliga bilder runtom dem, vilket därmed också börjar likna film. En skillnad mellan interaktiva spel och filmer, interaktivitet eller inte, ses ändå i mängden kontroll spelaren eller tittaren tilldelas mellan konversationspunkter och valmöjligheter till att styra sitt utforskande däremellan. På ett annat plan nämns också en mer materiell interaktion där vi tittare eller spelare t.ex. interagerar med vår TV-kontroll eller pekplatta.

De beskriver dessutom interaktiv film som ett delvis dött fenomen i den kulturella kontexten år 2008, samtidigt som de jämför interaktiv film med dåtidens liknande interaktiva medieprodukter på marknaden, såsom "Full-Motion Video" (FMV) (ibid., s. 233).

3.4 Liknande koncept

Interaktiv film har igenom tidigare forskning kallats för olika saker. År 2008 användes t.ex. begreppet "funware" för att beskriva hur vanliga interaktioner med datorer på den tiden kunde bli mer som spel, vilket kunde tjäna ett företags syfte. År 2010 blev det något mer vanligt att kalla i princip samma sak för "spelifiering", varpå designprinciper såsom att engagera eller påverka människors intentioner också räknades in. Emellertid uttrycker tidigare studier en brist på specifika kontexter som kan kopplas till spelifiering (Yang, Asaad & Dwivedi, 2017, s. 459-460). Spelifiering beskrivs vidare som "användningen av spelelement i icke-spelkontexter" (Suh, Wagner & Liu, 2018, s. 204).

En annan studie tar upp hur aktivt deltagande i en upplevelse kan leda till "fördjupning", varpå aktivt deltagande också då anses kunna påverka en konsument och därmed fungera som en form av marknadsföring (Pacsi & Szabó, 2018, s. 123).

Institute for Creative Technologies (ICT) har även kombinerat konceptet av filmskapande med leksakstillverkning och forskningsinsatser. Genom kreativa samarbeten mellan olika aktörer upptäcktes ICT exempelvis att "förstapersonsskjutspele" och simuleringar tränade den militära organisationens personal, samtidigt som de också tillförde nöje till allmänheten. TV-spel var även ett billigt alternativ till film för att skapa interaktiva och lockande lösningar för att få människor engagerade. Ur liknande intressen hos olika aktörer skapades alltså en variation av medieprodukter, varpå innovativ utveckling också blev en effekt, dels genom att ICTs olika aktörer kunnat bygga på varandras idéer och "designs" under designprocessens gång, och dels utifrån allmänhetens tolkning av slutartefakterna (Kaempf, 2018, s. 11-12).

Oavsett olika etiketteringar genom tidigare forskning framstår koncepten här som överlappande, varpå denna studie utforskar interaktivitet och film genom ett nyare fall i en mer nutida kontext.

4 Metod och material

I detta avsnitt redogörs för forskningsstrategin, den diskursiva fallstudien som metoddesign, genomförande, material samt etiska överväganden och urval.

4.1 Forskningsstrategi

Denna studie har en kvalitativ inriktning, vilket som en strategi utgör en social konstruktion av verklighetens objekt och kategorier, där individernas tolkning av sin sociala verklighet är i fokus (Bryman, 2002, s. 33-35), vilket den också är i detta fall. Fallstudien som en forskningsstrategi kopplas vidare till kvalitativa data bestående av det skriftliga ordet (Denscombe, 2018, s. 393-394).

4.2 Fallstudie

Med fallstudien som metoddesign är utgångspunkten "att belysa det generella genom att titta på det specifika" (Denscombe, 2018, s. 85). Här anses därför *Bandersnatch* vara det specifika och det som är fallet, och diskursanalysen av detta är en del av att belysa det bredare fenomenet av konvergenskulturen.

4.2.1 Diskursanalys

Diskursanalysen utförs för att studera diskursperspektivet i och runt totalt 15 recensioner och 18 recensenters tolkningar av dessa. Det ojämna antalet beror på att en av recensionerna innefattar tre olika recensenters bidrag. Till detta används vidare ett schema som beskrivs nedan. Diskursanalysen kan enligt Fairclough (1995, s. 2-4) användas som stöd för att argumentera för ett särskilt fall eftersom språkanvändning i medier anses ha en representativ makt som både kan påverka social och kulturell förändring. Enligt Friberg (2012, s. 147) kan diskurser (text och tal) också "återskapa eller förändra den sociala verkligheten" samt vara mer än en metod, då diskursanalysen också följer "antaganden om världen och språkets roll för konstruktionen och kategoriseringen av vår sociala värld." Medan t.ex. innehållsanalys handlar om hur ord och fraser betecknar saker "på ytan", innebär

diskursanalysen också enligt Denscombe (2018, s. 85) att hela dokument och stycken analyseras i sin kontext, vilket också kan anses lämpligt för denna studie.

4.3 Genomförande

För diskursanalysen görs en förutsättningslös analys av materialet med en induktiv ingång. Vidare är Emmys och Oscars kvalificeringsregler samt Reddit-forumet med som mindre jämförande diskurser för att placera recensionerna i en bredare kontext. Ur recensionerna (som är i fokus) väljs även fem övergripande teman ut för att designa ett schema att organisera upp resultatet i till diskussionen:

1. **Kategorisering.** Hur kategoriseras *Bandersnatch* som medieprodukt, t.ex. som film, TV, TV-serie, TV-spel, ett äventyr, en upplevelse?
2. **Aktualitet.** Anses just denna medieprodukt vara något aktuellt och görs jämförelser avseende aktualitet med andra med andra medieprodukter?
3. **Teknik.** Verkar teknologiska aspekter i de interaktiva elementen förminska fokus på narrativt innehåll och handling? Uttrycks mer ambivalenta eller "enkla" reaktioner kopplat till teknikinblandningen?
4. **Påverkan.** Smittar filmtekniken av sig på recensionstekniken? Görs recensionerna till ett "äventyr" i sig?
5. **Mottagande.** Hur värderas och diskuteras *Bandersnatch*? Uttrycks positiva eller negativa åsikter angående hur den kan mottas, såsom något om dess potentiella syfte eller värde i en bredare kontext?

Recensionerna beskrivs vidare som datakällor i form av "R1", vilket står för "Respondent 1", "R2" för "Respondent 2", osv., med tanken att hålla tolkningen relativt fri från eventuell omedveten partiskhet till källornas ursprung under analysens gång och för att skapa enklare översikt i resultatet. Källorna förs emellertid ihop med referenserna nedan samt finns med i källförteckningen. Därtill översätts citat och analys också till svenska då det upplevs föra fram fler nyanser i bearbetningen som annars kanske skulle missas. Det är å andra sidan emellertid möjligt att vissa betydelser då förvrängs genom eventuella översättningsmisstag, vilket bör beaktas.

4.4 Material

Alla material som inhämtas och ingår i empirin är offentliga dokument, tillgängliga online vid tiden för den föreliggande studien. Granskningen av medietexter överlag bygger vidare på synen av Fairclough (1995, s. 24) att de kan ha egenskaper som genom analys exempelvis pekar på bredare maktrelationer, kulturella värden och olika ideologier. Här följer en översikt över recensionerna med tillhörande referenser och kodnamn:

- R1:** The “Bandersnatch” Episode of “Black Mirror” and the Pitfalls of Interactive Fiction
- *The New Yorker* (Parkin, 2019).
- R2A, R2B & R2C:** ‘Bandersnatch’ Has Many Paths, but Do Any of Them Add Up to Anything?
- *The New York Times* (Harris, Lyons & Ryan, 2019). (Namnordningen följer kodordningen.)
- R3:** Why Your Choices in the ‘Black Mirror’ Interactive Episode, ‘Bandersnatch’ Don’t Really Matter - *Observer* (Brinkhof, 2019).
- R4:** The Branching Horrors of ‘Black Mirror: Bandersnatch’ - *The Atlantic* (Sims, 2018).
- R5:** The choice is yours in Black Mirror’s new special - *AV/TV Club* (Handlen, 2018).
- R6:** Review: Black Mirror: Bandersnatch is an audacious, hilarious, endlessly confusing game changer for Netflix’ - *The Globe and Mail* (Hertz, 2018).
- R7:** ‘Black Mirror: Bandersnatch’: Choose Your Own Delirium, Disappointment
- *Rolling Stone* (Fear, 2018).
- R8:** ‘Black Mirror: Bandersnatch’ Makes You Choose Your Own Adventure - *NPR* (Holmes, 2018).
- R9:** TV Review: ‘Black Mirror: Bandersnatch’ - *Variety* (D’Addario, 2018).
- R10:** ‘Black Mirror’ plays gimmicky game with ‘Bandersnatch’ - *CNN* (Lowry, 2018).
- R11:** ‘Black Mirror: Bandersnatch’: TV Review - *The Hollywood Reporter* (Goodman, 2018).
- R12:** A Choose-Your-Own-Adventure Review of Black Mirror: Bandersnatch
- *Vulture* (Chaney, 2018).
- R13:** Black Mirror’s “Bandersnatch” Is the Perfect Netflix Show - *Slate Magazine* (Paskin, 2018).
- R14:** Netflix Releases Interactive Movie Black Mirror: Bandersnatch
- *Roger Ebert* (Tallerico, 2018).
- R15:** ‘Black Mirror: Bandersnatch’ Review: Groundbreaking Choose-Your-Own Adventure Storytelling - *IndieWire* (Shannon Miller, 2018).

Vidare är ett sätt att granska olika dokumenters kvalitet enligt Bryman (2002, s. 357-363) att använda de fyra bedömningskriterierna: *autenticitet*, *meningsfullhet*, *trovärdighet*, och *representativitet*, där ett exempel på uppfyllandet av de första två kriterierna är när organisationer publicerar sina egna dokument online och att dokumenten framstår som tydliga för forskaren. Övriga handlar bl.a. om att leta efter indikatorer på om dokumenten verkar typiska för sin kategori.

4.5 Etiska överväganden och urval

Filmrecensionerna som ingår i materialet är utvalda enligt nämnda bedömningskriterier av Bryman (2002, s. 357-363) och kommer också från webbsidan Rotten Tomatoes (2019a) lista med topp-recensenter som recenserat *Bandersnatch*. Recensenterna jämförs vidare en och en med information kring deras arbetsroll som också finns tillgänglig (Rotten Tomatoes, 2019b). Ytterligare kriterier som vävs in är de som sidan själva också presenterar angående publikationer och att recensenter publiceras från sina respektive originalkällor. Dessa inbegriper vidare ett upprätthållande av ett par grundvärden, inklusive journalistiskt integritet och stabil publiceringsetik. Skriftligt bidragande individer måste t.ex. regelbundet ha publicerat sig under minst två års tid, individer bör oftast ha blivit publicerade av andra, och publikationerna ska både ha minst 500,000 månadsvisa unika besökare online samt minst tre "individuellt godkända" recensenter som regelbundet jobbar för dem - utöver att också kunna demonstrera "närvaro och deltagande" på sociala medier (Rotten Tomatoes, 2019c). Detta anses också kunna peka på att trovärdigheten kan vara högre än för en självpublicerad kritiker på internet eller anonym privatperson.

Då ett par skribenter av artiklar för bakgrundsforskningen nämnde att människor på internet verkade delta i att analysera *Bandersnatch* på djupet, t.ex. i forum på Reddit, utfördes en relativt slumpmässig Google-sökning av "*Bandersnatch*" och "Reddit easter eggs" för att se om någon sådan diskussion kunde dyka upp, vilket det gjorde. De s.k. påskäggen gav alltså meta-analyser av narrativet, liksom en

möjlighet för forskare som jag att studera hur *Bandersnatch* mottas i en något bredare kontext än recensionerna.

Kvalificeringsreglerna för Emmys och Oscars, offentligt tillgängliga via respektive organisations webbplatser, nerladdade den 2 april år 2019, inkluderar dels *71st Primetime Emmy® Awards: 2018 – 2019 Rules and Procedures*, fjärde upplagan, senast reviderad 22 februari, 2019 av Television Academy Board of Governors (2019), och dels *91st Academy Awards Rules* (Awards Office, u.å.) – båda gällande framgångar år 2018. Vidare är de båda verken direkt hämtade från de olika organisationernas webbplatser, varpå det enligt Brymans kriterier (2002, s. 357-363) alltså kan anses sannolikt att de är autentiska och meningsfulla.

5 Resultatredovisning

I resultatet ingår dels 15 recensioner av *Bandersnatch* utefter teman och små sammanfattningar efter var och en, samt ett par belysande citat av utmärkande och återkommande mönster. Dessutom ingår mindre analyser av fankulturen av *Bandersnatch* på online-forumet Reddit samt Emmys och Oscars kvalificeringsregler.

5.1 Kategorisering

I diskursen av de olika "TV-recensionerna", som de flesta benämns, framgår mönster om varierande bestämdhet kring vad *Black Mirror: Bandersnatch* är för medieprodukt samt om det är en form av TV eller något annat.

Då serien *Black Mirror* visats på TV (Sims, 2018) kopplar de flesta av recensenterna ändå *Bandersnatch* som ett avsnitt av detta, vilket dock inte hindrar dem från att diskutera vidare kring formen. R6 demonstrerar samtidigt hur en och samma recensent kan diskutera sig fram till olika tänkbara kategorier för *Bandersnatch*: "Netflix-film (om vi kan kalla det för det)", "film (om vi kan kalla det för det)", "produkt", "innehåll – och innehåll är verkligen det bästa ordet för att beskriva *Bandersnatch*, eftersom det varken är en featurefilm eller ett TV-avsnitt", "ett

vansinnigt experiment i maratontittande”, ”sak samma”. **R12** belyser också de flerfaldiga åsikter recensenterna har om hur *Bandersnatch* bör kategoriseras: ”*Bandersnatch* är sammanfattat, en hel del.”

R14: ”Det är inte riktigt ett spel, i vilket du investerar multipla timmar och blir djupt involverad med karaktärerna vars narrativ du författar, och det är inte riktigt en film heller”, ”film/spel/vad som helst”.

R15 beskriver att det ”svåraste elementet i att diskutera ett interaktivt narrativ som detta, som inte specifikt är etiketterat som ’ett spel’, är att beskriva personen som konsumerar upplevelsen. Publik, eller användare? Tittare, eller spelare? *Bandersnatch*-upplevelsen är i grunden en mix mellan de två”.

R6 beskriver också hur förmedlingen av information från en films eftertexter (”i studios produktionsanteckningar, eller tillgängliga för alla att se på IMDb”) brukar vara den lättaste delen av en recensents jobb, men inte när det gäller *Bandersnatch*, som ”på ett tekniskt likväl filosofiskt sätt är regisserad och skriven av... dig. Tittaren där hemma.” Du är också på ett sätt med som skådespelare.

5.1.1 CYOA och interaktivt nöje

De flesta recensenterna kopplar *Bandersnatch* till någon form av ”Choose Your Own Adventure”-bok (CYOA), alternativt i digital variant, eller ”Interactive fiction” (I.F.), som en form av interaktiv bok, eller olika digitala spelkoncept.

Recensenterna beskriver vidare hur det i princip är en film, som nästan är ett spel, en spel-liknande illusion, ett TV-spels berättelseteknik, eller mer tydligt ett TV-spel.

R1: ”ett TV-spel är en serie av intressanta val; på många sätt är den förgrenande berättelsen det mest rena uttrycket av den idén.”

R4 drar paralleller mellan tiden för narrativet (år 1984) och dåtidens medieprodukter i form av datoriserade text-äventyr med olinjära världar: ”Du kunde göra val, lösa problem på olika sätt, [...] hamna vid olika slut, [...] likt hur du kan i *Bandersnatch*”. **R11** beskriver: ”Kul som ett spel, inte som ett drama.”

Recensenternas olika kategoriseringar sammanfattas nedan och kopplas alla till orden "CYOA", "interaktivt", eller "interaktiv", t.ex. CYOA-avsnitt, CYOA-berättelse, eller CYOA-berättelseteknik, osv. Dessutom tillkommer:

- **CYOA**-film, -spel, -sinnesförvirring, -novell, -bok, -upplevelse.
- **Interaktivt** -avsnitt, -spelade, -filmtittande, -nöjesupplevelse, -nöje.
- **Interaktiv** -berättelse, -*Black Mirror*-film, -TV, -film, -välj-din-riktning-och-ditt-slut sorts film, -fiktion ("I.F."). En nämner också en meta-interaktiv upplevelse.

Osäkerhet som recensenterna visar kring kategorisering finns också i tidigare forskning. I tidigare TV-spel fanns t.ex. möjligheter att i ett förstapersonsperspektiv konversera med andra genom alternativa svar i listor och med olika grader av potentiellt spatialt utforskande, vilket då också ansågs ha likheter med film, inklusive blandade kameravinklar och närbilder. Omgivningen i ett sådant tidigt TV-spel kunde också se ut som en stationär kuliss medan karaktärerna rörde sig och huvudhandlingen var centrerad kring frågor och svar i textform (Perron m.fl., 2008, s. 241) likt *Bandersnatch* text-alternativ. Som **R8** nämner: "Det är bara ett avstånd, som inte ännu mötts, mellan vad en film är och var en CYOA-bok är – för att inte tala om var ett TV-spel är".

Recensenter jämför också visningslängden som är listad samt den faktiska (varierande) visningslängden och kopplar detta till Emmys. **R11**: "TV serie (eller TV-film, om du måste av Emmy-anledningar)", "tekniskt sett en film snarare än ett avsnitt för Emmy-anledningar". **R14** nämner att det är "en ny del av det prisvinnande *Black Mirror*-universumet", d.v.s. Emmys.

5.1.2 Emmys och Oscars

Genom en enklare analys av Emmys och Oscars kvalificeringsregler från 2018 framstår tänkbara incitament för hur t.ex. visningslängder och intentioner kan vara avgörande i en relativt "traditionell" kontext. Överlag syns mönster angående hur innehåll av olika typer kategoriseras i Emmys, inklusive format, tidslängd, distribution och räckvidd, promotion, innehåll och sändningstid (Television Academy Board of Govenors, 2019). Om en medieprodukt kan passa i fler kategorier

tillåts den bara en om-kategorisering innan den fastslås. Ibland gills dock själva intentionen att visa något på TV först som tillräckligt för att kategoriseras som så, t.ex. att planera att visa programmet på amerikansk TV. Program som visas online ska därtill marknadsföras och recenseras som en premiär för att räknas som det. I "program awards" tillåts internet-visning av program som är minst två och max 15 minuter långa i original och samtidigt speglar motsvarande TV-genre (ibid., s. 50-53). I en annan kategori gills inte spel men däremot "spel-liknande interaktioner":

"professionellt producerade interaktiva upplevelser som för in tittaren i en distinkt berättelsevärld, dess karaktärer, miljö och stil. De är vanligtvis interaktiva äventyr eller utforskningar som tillåter tittaren att agera som en karaktär inom världen och följa en berättarstruktur medan upplevelsen fortskrider och utvecklas på ett sätt fundamentalt likt att titta på ett TV-program"

(ibid., s. 33-34).

I ytterligare en kategori för innovation i interaktiv media nämns att "vinnande bidrag kommer utmana status quo" och "framdriva industrins uppfattning och tillämpning av interaktiva medier i kontexten av television". Ibland är också interaktiva plattformar en del av bedömningen i kategorier, men ibland inte. Plattformar som ändå bedöms ska demonstrera "ägande av innehåll och användarupplevelse för att bidra med meningsfullt tittardeltagande". Den interaktiva upplevelsen kan också ge mer än en passiv tittarupplevelse, får *inte* relatera till linjär TV, men dock till "böcker, grafiska noveller, filmer, teater, spel, eller liknande" (ibid., s. 33-35).

Kategorin "TV-film" beskrivs dock som "ett program som ursprungligen visas på TV, vilket berättar en historia med början, mitt och ett slut, med minsta speltid på 75 minuter" (ibid., s. 50-53).

Samtidigt som Emmys för in nya medier inom ramarna av "gammal" TV, täcker de alltså ändå sammanfattningsvis in flera diskutabelt "nya" medieformer och interaktiva verk. Någon specifik kategori som kallas interaktiv film finns dock inte.

För att kvalificera in till Oscars behöver ett bidrag passa in i en förbestämd kategori. För att finna en plats för ett interaktivt online-innehåll som t.ex. *Bandersnatch* i detta undersöktes då mindre delar av Oscars kvalificeringsregler. Internetdistribution av kortfilmer måste t.ex. ske efter biografvisning i Los Angeles (Awards Office, u.å., s. 26-29), men samtidigt går det ändå bra att dessförinnan visa antingen 10 minuter eller 10 % av en films totala visningstid på internet (ibid., s. 12).

5.2 Aktualitet

I linje med hur recensenterna ser *Bandersnatch* som medieprodukt diskuterar flera av dem också dess aktualitet utifrån hur de först kategoriserar den samt egna erfarenheter av liknande medieprodukter. När **R12** drar paralleller till en bok som kom ut på 1960-talet före CYOA (*Hopscotch* av Julio Cortázar), vilken som CYOA ändå "erbjöd läsare möjligheten att hoppa från kapitel till kapitel i mer än en ordning", beskriver hen dels också hur HBO tidigare lanserat "en tillhörande applikation till medieprodukten *Mosaic* som tillät händelserna runtom dess centrala mordmysterium att ses från olika karaktärers perspektiv", men dock inte i ögonblicket, vilket hen då anser att *Bandersnatch* mer tillåter.

Teknik och form går också in i att beskriva dess aktualitet, liksom plattformen den visas på och teknikens samspel med narrativet, varpå det inte är helt enkelt att placera resultaten ihop med ett unikt tema. **R5** pekar på en viss nymodighet i *Bandersnatch* som ett spel utifrån kontexten av plattformen – en känsla som emellertid avtar. **R4** beskriver hur kontexten av streamingplattformen Netflix också utmanar tidigare TV-distributionssätt: "en bit av interaktiv television [...] tillåter Netflix att utnyttja sin plattform på sätt som klassisk TV-sänd television aldrig kunde, låter prenumeranter välja handlingsalternativ genom att använda sin fjärrkontroll och ladda varje permutation av berättelsen på deras sida."

R1 ser det dock mer som "gimmick än revolution". **R5** skriver också om en gimmick och tillägger: "Du skulle kunna argumentera att publik-deltagar-vinklingen fungerar för att inkludera tittaren i några av Stefans otäckare beslut, men med vilken effekt? Inget tydligt budskap görs, och inget meningsfyllt narrativ ges."

R10: "Bandersnatch är värt att se på – eller kanske studera – som ett snapshot av vart interaktivitet kan vara på väg. Men [...] lockelsen efter en eller två spelningar är att lägga undan saken och lämna den där tills nästa iteration kommer ut."

Enligt **R7** kan *Bandersnatch* ändå vara "det mest ambitiösa försöket till detta datum att försöka sälja det här konceptet, på en så stor plattform och med ett så prominent företagsnamn kopplat till det".

5.3 Teknik och innehåll

Denna del utreder hur recensenterna berör innehåll respektive teknik samt påvisar att dessa delar sällan helt skiljs åt. Recensenterna både frustreras över hur berättelsen inte utvecklas, samtidigt som de också hyllar *Bandersnatch* som ett välutfört teknologiskt experiment i sin kontext. **R1** kan vidare belysa majoritetens åsikt: "vad som vinnas i autonomi är ofta förlorat i dramatiskt inflytande".

Flera recensenter överdriver också antalet slut och versioner i avsaknaden av tydlig information kring visningslängd och omfattning. **R7** beskriver exempelvis ändlösa möjligheter att nå fem olika slut.

R6: "*Bandersnatch* är det närmsta Netflix ännu kommit till att designa ett äkta kaninhål av innehåll", vilket **R6** förklarar: "Det finns fem tänkbara slut och mer än en trillion 'unika permutationer' av narrativet", "ett nästan ändlöst föränderligt interaktivt stycke av nöje som har makt att hålla tittare engagerade i timmar".

Flera recensenter diskuterar även effekten av att inte kunna spola fram och tillbaka.

R9: "ett verk med oändliga handlingar men en halvskrivna berättelse", "ingen möjlighet att spola fram eller tillbaka, vilket håller kvar tittaren i ögonblicket."

R8: "Det hade varit bra att se den här teknologin demonstrerad på en starkare berättelse." "Framspolning och tillbakaspolning är begränsade i användning – du kan hoppa fram eller tillbaka tio sekunder, men bara inom det obrutna segment du tittar på, mellan det senaste valet du gjorde och nästa" (en skillnad från en CYOA-bok på papper, som recensenten också nämner). "Berättelsen kan inte hjälpa att den förlorar sin narrativa integritet när du experimenterar med den."

R8 beskriver också att spel brukar innebära någon form av intellektuell problemlösning för att ta sig vidare, medan *Bandersnatch* innebär gissande: "denna modell är fortfarande 'the smart watch of television', [...] inte redo att ersätta sakerna den hoppas övertala dig om att den kan göra förlegade", "en lång väg från att vara ett fullt utvecklat koncept".

5.3.1 Känsломässigt engagemang

Vidare beskriver **R2C** liksom vissa av de andra recensenterna hur *Bandersnatch*, i jämförelse med TV-serier från 80-talet i liknande stil, har ett "genomarbetat schema", men ändå förhindrar djupgående känsломässigt engagemang p.g.a. teknologin.

R7 ifrågasätter om CYOA-formatet faktiskt behövs för att skapa engagemang. **R4**, som jämför *Bandersnatch* med TV-spel, tycker dock att känsломässigt engagemang är möjligt.

Åsikterna lutar överlag ändå åt att de tekniska aspekterna tar över själva berättelsen. **R2B**: "Kalla mig gammalmodig, men jag gillar en bra berättelse, och inga av versionerna[...] hade tillräckligt".

R15 beskriver den å ena sidan som långt ifrån "den första interaktiva berättelsen", å andra sidan ändå som engagerande och uppmuntrande till aktivt deltagande. **R13** framför också att Netflix egna avsikter bakom interaktiviteten i *Bandersnatch* är att tittare mer kommer "bry sig" om de är delaktiga.

Utifrån hur Pacsi & Szabó (2018, s. 123) beskriver att aktivt deltagande kan skapa mer påverkan är avsikterna till detta interaktiva innehåll tänkbart också en marknadsstrategi av Netflix.

R4: "varje rätt (eller fel) steg orsakas av ditt tänkande", "det är magin av TV-spel: Ju mer du spelar, ju mer är du känsломässigt engagerad." Åsikterna skiljer sig dock åt gällande hur engagemang utspelas.

R7: "Idén om [...] att tittare känner av handlingar mer när de spelar dockmästare (vilket är diskutabelt – räck upp en hand om du har gråtit under en film eller TV-

show), eller att du kan berätta en berättelse på tusen olika sätt och ödet ibland tilldelar dig samma hand...”

5.4 Påverkan

Här syns hur recensenterna påverkas i sin yrkesroll. Medan **R15** beskriver det som ”smärtfritt att loopa tillbaka och utforska nya alternativ”, har andra en annan bild av upplevelsen kopplat till recensentrollen. **R3** antyder även att *Bandersnatch*, genom narrativet, reflekterar samhällets påverkan: Våra ”öden [...] har blivit bestämda åt oss av krafterna av samhället vilka, namnlösa och ansiktslösa, inte kan bli förhandlade med. I *Bandersnatch* är den här idén personifierad av Pax, den demoniska antagonisten av spelet, som Stefan kallar ’ödets tjuv.’”

Enligt Nelson & Stolterman (2012, s. 207) som bl.a. skriver om en dynamisk inställning till förändring kan vi själva påverka samhället genom medvetna intentioner, vilket både kommer uttryck i ord och handling om vi äger vårt eget öde. Nelson & Stolterman beskriver också ett annat förhållningssätt där vi skyller händelser på krafter vi inte har kontroll över såsom det också beskrivs kring Pax, ett synsätt **R3** verkar anspela på.

R8 beskriver hur svårt det är att komma ihåg i vilken loop (olika vägar formar loopar) olika versioner upplevs.

Andra uttrycker även en mer generell osäkerhet genom språkanvändningen och beskriver t.ex. upplevelsen med ord som **R9**: ”Såvitt jag vet”. ”Längs vägarna jag tog genom *Bandersnatch* [...]”, **R14**: ”tror jag”, eller **R2B**: (versioner jag) ”såg – skapade? tillgängliggjorde? valde?”, ”då jag spelade om – såg om? valde om?”

R11: ” Vid flera ’slutpunkter’, var jag osäker om jag täckt alla potentiella alternativ”.

Subjektiviteten av upplevelsen förs fram av **R2A**: ”På grund av de många sätt du kan navigera *Bandersnatch*, beror åtminstone delvis din åsikt om det funkar eller inte på vilka vägar du tar.”

Flera undrar också om tekniken är värt besväret, vilket **R2B** nämner: ”Kanske allt detta är del av den stora *Black Mirror*-planen [...] att belysa faktumet att vi bara är

kuggar i en maskin som producerar fler maskiner; att min meningslösa roll som den är snart kommer bli undanröjd av denna precisa maskin.”

Visningstidens variation verkar också skapa en viss osäkerhet som får en del recensenter att jämföra sin egen upplevelse med andra.

R12 nämner tidens variation som något relativt positivt för tittaren, men samtidigt som relativt jobbigt för en recensent om mer TV tar sig an samma modell med till synes evighetslånga avsnitt: *”Bandersnatch* är en ofantlig, extrem metakommentar på Netflix och sättet vi ser på TV 2018.” *”Förutom att du kan bestämma vad som händer härnäst, kan du till och med bestämma hur lång filmen är”,* vilket är *”uppmuntrande, men för en TV-recensent som mig, skräckinjagande [...] när det redan finns för mycket TV och många traditionella, manusdrivna serier (speciellt på Netflix) kör på längre än de borde”.*

5.4.1 Uppkomsten av en interaktiv recension

Genom flertalet recensioner verkar recensionstekniken i sig bli en interaktiv upplevelse, vilket resulterar i en blandning av text och digital navigation.

I en recension av **R12** går det att klicka på olika val som tar en ner på sidan. Rubriken lyder: *”Bandersnatch: En CYOA-recension”* – *”Hur börjar någon ens att recensera en TV show vars början, mitt, och slut ändras beroende på sättet tittare trycker på sina fjärrkontroller, klickar på sina pekplattor, eller trycker på sina digitala skärmar?”*

R11 använder kortare stycken med en slags kontrollfrågor om tidigare stycken, vilket uppmanar till en form av kognitiv interaktion likt interaktiv film fast utan det tekniska verktyget för beslutsfattande: *”Ser du? alternativ.”* *”Bandersnatch* är som mest intressant när du tar beslut som leder till en relativt linjär och sammanhängande berättelse.” – *”Följer du det?”*

R7 har med det tekniska verktyget i form av en länk: *”I avsnittets anda: Om du skulle vilja läsa en version av denna recension utan spoilers och ett alternativt, mycket mer optimistiskt avslut, kan du klicka **här**.”*

R14 demonstrerar också ett "JA" eller "NEJ"-val angående om *Bandersnatch* är bra som en film och frågar om det finns "ett tredje alternativ?"

5.5 Mottagande

Oftast är det inte formatet som beskrivs som banbrytande i sig, utan istället hur formatet kan fungera i kontexten av att det distribueras via streamingplattformen. Recensenterna kommer också in på att jämföra äldre och nyare sätt att se på TV utifrån deras egna reflektioner kring upplevelsen av att se *Bandersnatch*. **R2B** beskriver en skapandevilja som uppkom i tittandet och att hen ville styra motiven bakom besluten som fattades: "Annars har inte utfallen någon grund, något syfte." Emellertid pekar **R14** på kreativitet och innovation i *Bandersnatch* som medieprodukt "när narrativet börjar spegla den interaktiva upplevelsen", men visar osäkerhet angående dess värde som en film och vill hellre se på mer "traditionella" avsnitt, d.v.s. ha ett mer passivt tittande i jämförelse.

Detta vill även **R11** som också vill "bevittna en berättelse". **R10** har en liknande inställning: "trots löftet om att bli en deltagare i berättarprocessen [...] trumfar fortfarande en välberättad berättelse, sedd passivt". *Bandersnatch* gör enligt **R13** också att TV-skärmar blir mer beroendeframkallande. **R2A** beskriver sig i sin tur ha haft en "fördjupad uppmärksamhet" under *Bandersnatch* och att ha varit redo för olika beslut samt därtill inte ha brytt sig om sin mobil så mycket som annars.

Vidare anser **R2C** att *Bandersnatch* är ett exempel på hur dagens TV sprider ett dystert innehåll om makt och kolliderande världsbilder.

R12 kopplar i sin tur Stefans droginducerade interaktion med en tavla i handlingen som "en lurig kommentar av svepandet och nuddandet som alla som ser *Bandersnatch* gör med sina egna digitala bildrutor." Även **R2C** jämför äldre och nyare sätt att se på TV: "Att se på TV brukade involvera att slå på en apparat för att fly från existentiell bävan. Nu är TV en flodvåg av innehåll som ofta påminner oss om hur skrämmande livet kan vara, och de kolliderande världsbilder som uppvisas av maktfulla nyhetsnätverk låter oss aldrig glömma att det inte finns någon delad

verklighet vi alla kan komma överens om”. Enligt **R7** finns det ändå både nya och gamla TV-relaterade projekt som i stil med *Bandersnatch* lämnar över kontrollen till publiken, vilket i sig inte är något nytt.

R6 pekar vidare på ett bredare fenomen där vi tittare är med och skapar det vi ser genom vårt interaktiva deltagande med medieprodukter såsom denna: ”feature, innehåll eller produkt eller sak samma [...] har något att säga om rollen publiker spelar i den kreativa processen, speciellt i denna tidsålder, då våra tittarvanor har makten att bokstavligen forma produktioner.”

Värderingen av *Bandersnatch* lämnas slutligen över till läsarna.

R2C: använder slutet av de första fyra styckena i sin recension till att blanda utrop med frågor, såsom ”Fun times!”, ”Fun times?”, ”Choose well – lives depend on it!”, ”Or do they?” för att sedan komma tillbaka till en fråga i det näst sista stycket som innefattar en idé om *Bandersnatch* som en dystopisk saga, och i det sista stycket uttrycka: ”Är mitt skratt utmattat eller ironiskt? Du bestämmer.”

R12: ”Om dessa ögonblick kvalificerar som icke-originella eller hyllningar är, likt så mycket av *Bandersnatch*, upp till dig att bestämma.”

5.5.1 Diskussioner online och deltagarkultur

Recensenterna har även noterat att både *Bandersnatch* och serien *Black Mirror*, som den i olika grad kan anses höra ihop med, gett bränsle till diskussioner över flera medier. **R2B** beskriver en tydlig insikt om att det snabbt skulle gå att hitta en mängd texter om varje avsnitt av *Bandersnatch* på internet, precis som fler recensenter noterar. Detta beskrivs av många som en förlängning av seriens fankultur såsom **R11** beskriver: ”Få serier är så polariserande till sina egna orubbliga fans som *Black Mirror* – du behöver inte se längre än myriaden av avsnittsrankordningar för att illustrera denna poäng”. **R9:** ”en förgrenande film med multipla slut, så formellt olik vad television generellt är, kunde inte bli skapad och sändas ut till riktigt så många människor utan godkännandet av en väl älskad serie.”

R2A beskriver också hur *Bandersnatch* en vecka efter premiär "blivit dissekerad av internet, via genomarbetade flödesscheman och spoiler-fyllda analyser av alternativa slut och slut inom slut."

R12: "påskäggen och popkulturreferenserna [...] har eldat på Reddit-analytiker."

5.5.2 Reddit

Enligt Perron m.fl. (2008, s. 241) är "påskägg" vanligt förekommande i TV-spel, d.v.s. inbyggda dolda mönster samt länkar som en spelare kan skapa mellan upplevelser (ibid.). Reddit kan i dagens kultur ge plats för människor att diskutera sådana saker på djupet, varpå en mindre diskursanalys visar hur *Bandersnatch* också kan reflektera en social verklighet. I recensionerna antyder dock **R2B** att skaparna av *Bandersnatch* skulle kunna vara allt för fokuserade på mottagandet så att diskussionerna online inte nödvändigtvis förhöjer värdet av medieprodukten: "Responsen är lika grundläggande som produkten – vilket Stefan själv tänker, eftersom han är mer fokuserad på det där enda TV-recensions-segmentet om spel än någon annan sorts feedback, eller ens hans egen känsla av nöjdhet. Hans egen död [...] är mindre signifikant än värderingen hans spel får. Jag tror *Black Mirror* vet att detta är dåligt, men jag är inte säker."

I forumtråden "Vi missar poängen med *Bandersnatch*" på Reddit (2019), publicerad av användaren **STZE1**, den 2 januari, 2019, föreslås kopplingar mellan en ord-referens i *Bandersnatch* till ett särskilt avsnitt i *Black Mirror*. Innehållet i båda anses dessutom peka på liknande moraliska ansatser om att s.k. "ratings", eller rankningar, inte spelar roll. Producenten av inlägget, forumanvändaren **STZE1**, menar nämligen att de mer "skräckinjagande" slutet av *Bandersnatch* genererar högre poäng inom handlingen, medan de i hans mening "bästa" slutet får lägst, eller inga poäng. Diskussionen bland forumdeltagarna, inklusive tusentals kommentarer, förs vidare in på att deltagarna ifrågasätter hur mycket andras kommentarer också kan, eller bör värderas, utifrån givna vilken rank de har som användare på själva forumet.

Tillbaka till recensionerna nämner **R7** att: "efter alla [...] påskägg [...] och djupt utforskade springor, upptäcker du att det *egentligen* bara handlar om resan och inte destinationen. Mediet är genuint meddelandet här".

R2B beskriver också mer brett hur *Bandersnatch* kan ses som ett ekosystem vari recensionen i sig får en plats: "Jag tror inte *Bandersnatch* är ett avsnitt eller en film och jag har sett det beskrivet på andra ställen som ett TV-spel, men det är mer av ett ekosystem, och inte allt av *Bandersnatch* är *Bandersnatch* i sig självt: Det förlitar sig också tungt på internets svarsmaskin (vilket den här artikeln också är en del av)."

Det som både recensenterna och Reddit-forumet visar är alltså att *Bandersnatch*, med sina alternativa narrativa förgreningar och som utmanare till relativt traditionella format, t.ex. TV-spel och TV-program, ger upphov till diskussioner som också de spretar åt olika håll. Resultatet av detta kan också ses som vad Jenkins (2012, s. 28-31) tar upp angående när formell expertis saknas kring konvergerande medieprodukter, vilket är att människor deltar med att fylla i informationsluckor. Detta med deltagande diskussioner online och gemensamma tolkningar är dock inget nytt koncept. Äldre TV-shower, före streamingplattformarna, uppmärksammades också för hur deras innehåll spreds över flera medier, engagerade en bredare massa och alltså initierade en omkringliggande social process utöver innehållet i sig (Abba, 2018, s. 25).

5.5.3 En illusion av kontroll?

Medan vissa recensenter talar om kontroll nämns emellertid även en illusion av kontroll.

R15 anser exempelvis att *Bandersnatch* påminner om samtida debatt i TV-spelvärlden angående "hur mycket val en spelare ska ha. Svaret som, många verkar känna, är att den bästa upplevelsen kommer när spelare känner att de har *illusionen* av valmöjligheter." "Illusionen av kontroll – på bildskärm och i livet – är den stora frågan", "hur mycket har någon av oss verkligen kontroll över våra liv?"

De flesta recensenterna påpekar även att Netflix i och med *Bandersnatch* också verkar försöka ta allt större kontroll över vårt engagemang, vilket därmed även kan påverka hur vi spenderar vår tid på annat, samt nämner eventuella effekter av det.

Enligt **R13** skapas begränsat engagemang av *Bandersnatch* och hen pekar istället på andra aspekter som att vi, som tittare, kan uppleva ”mer kontroll’ till kostnaden av att vi ger upp kontroll”, d.v.s. data, information, tid och uppmärksamhet.

R12: I kontexten av ett narrativt TV-verk, verkar inte [...] valen [...] speciellt viktiga ur ett bredare perspektiv. Men det verkar naivt att tänka att Netflix [...] inte kommer utnyttja den typen av engagerande interaktivitet till att samla ännu mer data om sina prenumeranter.” **R2C** ser *Bandersnatch* som promotion för Netflix intention till ”världsdominans”. Slutligen anser också **R10** att *Bandersnatch* ”gynnar en spel-liknande illusion av att sätta tittaren i förarsätet.”

6 Diskussion

I följande diskussion tolkas resultaten från studien ihop med teori och tidigare forskning. Dessutom utreds även mer utförligt de olika teman som tidigare nämnts.

6.1 Tidigare erfarenheter och kategorisering

Som designer kan ens erfarenheter från hur världen ser ut sedan innan vara en viktig del i skapandet inom nya föränderliga och unika situationer. Meningsfullt skapande innebär då att man kan hålla sig till det redan befintliga, men också låta sin intuition få leda vägen och skapa utanför ramarna av det som redan finns (Nelson & Stolterman, 2012, s. 119-120). Det är även en tendens som recensenterna visar när de överlag nämner hur *Bandersnatch* liknar många olika medieprodukter. De utgår då från sina egna subjektiva erfarenheter och tolkningar av kultur och teknikutveckling för att formulera vad *Bandersnatch* mest troligen är, och därmed också kan jämföras med. Recensenten, tittaren, plattformen (och i någon mån t.o.m. läsaren av recensionen) framställs flera gånger också som

medskapare, vilket också liknar beskrivningen av pro-sumenter, en blandning av begreppen konsument och producent, enligt Luckman & De Roeper (2008, s. 1-5), d.v.s. en som både mottar och skapar. Det nämns också bokstavligen att tittaren anses vara med och forma berättelsen samt skulle kunna vara listad i eftertexterna samt i hur recensenterna även lämnar frågor till läsarna att reflektera vidare kring och potentiellt bidra med egna svar. Därtill verkar det även dyka upp diskurser kring meningsfullt skapande och om vi bör anta att våra handlingar spelar roll – inte bara i *Bandersnatch*, men också mer i allmänhet i digitala medier. Enligt Nelson & Stolterman (2012, s. 119-120) utgör design vidare nya helheter, med delar av både sådant som existerar, och sådant som kan existera men ännu inte gör det. Tolkning är dessutom subjektivt.

Spel kan enligt Jenkins (2012, s. 20) appellera till en filmskapare för att utveckla idéer som inte ryms inom det mer avgränsande filmbegreppet. Sådana idéer kan leda till kreativa "korsbefruktningar". Korsbefruktningar av begreppet syns också genom resultatet: interaktiva men analoga bokformat kopplas till filmbegreppet, och film på TV liknas t.ex. vid TV-spel, vilka i sin tur även kan ses som interaktiva till sin natur. Andra idéer får dock ingen chans att utvecklas om vi inte förstår "varför någon skulle vilja ha det" (ibid.).

Valmöjligheterna i *Bandersnatch* dyker upp i ett textformat som är synliga ur ett förstapersonsperspektiv, men är samtidigt avgränsat i spatiala utforskningsmöjligheter inom "rummet" av berättelsen (*Black Mirror: Bandersnatch*, 2018). *Bandersnatch* är utifrån denna jämförelse, och genom min tolkning, åtminstone ett interaktivt "fall".

6.2 Intentioner och emotionellt kapital

Design kan ses som olika former av bedömning och ett ställningstagande om en generell riktning mot en mer önskvärd verklighet, guidad av en intention (Nelson & Stolterman, 2012, s. 119-120). Recensenterna uttrycker även tankar om att intentionen bakom *Bandersnatch* existens berör makt och kontroll och att den också levererar en illusion av kontroll. Medan vissa av recensenterna inte anser att

de blir känslomässigt engagerade i berättelsen talar ändå andra om att de investerat sin uppmärksamhet i tempot av alternativen och exempelvis räknat hur många slut de hamnat vid.

Recensenterna väger därtill den tid de spenderar på upplevelse mot arbete med att recensera något utan fullständig information till hands, och utan kontroll av förhandsinformation kring hur lång tid det kommer ta. Uppmärksamheten de spenderar vägs med andra ord också mot en form av känslomässig vinst. Detta kan i sin tur också jämföras med Jenkins (2012, s. 179-180) förklaring av hur viktigt "emotionellt kapital" är för att få engagemang och deltagande från publik och fans så att de ska bli involverade med de medieprodukter som lanseras.

6.3 Alternativ makt och digitalt informationsutbyte

En recensent uppmärksammar att hens åsikter och bidrag till kulturen idag mest är som kuggar i en större "svarsmaskin" på internet. Även traditionella organisationer som bedömer interaktiva verk såsom Emmys verkar heller inte separera plattformen eller mottagandet från medieprodukten alla gånger. Däremot belyser olika kvalificeringsregler för både Emmys och Oscars ändå hur mer traditionella kategoriseringar och bedömningar nu skapar debatter kring makt och inflytande.

Kopplat till maktskiftena i samhället menar Jenkins (2012, s. 32-33) att konvergenskulturen handlar om ett skifte i förhållningssätt till medierna genom att olika aktörer inte är överens om villkoren. Generellt märks också ett större fokus på tillgängligheten av teknik, snarare än människors färdigheter i den, vilket Jenkins pekar på som en förutsättning för deltagande, d.v.s. färdigheter före tillgänglighet (ibid.). Dessa färdigheter kan även kopplas till hur publik till filmen *The Matrix* ibland inte förstod dess poäng och då själva sökte upp information från fler medier för att skapa sig en bättre förståelse av dess narrativ. Detta är ett exempel på transmedialt berättande som innebär att olika ledtrådar bidrar till en helhetsbild och totalt sett levererar en bredare underhållningsupplevelse genom flera medier (ibid., s. 102-103).

Flera recensenter upplever även att *Bandersnatch* reflekterar en illusion av kontroll likt hur de upplever sina egna digitalt drivna liv, eller som ett ekosystem för olika skapelser som är mer eller mindre betydelsefulla samt kuggar i ett större maskineri. Oavsett om effekten av våra beslut riktigt uppmärksammas eller inte, menar dock Jenkins (2012, s. 14-17) att deltagandet i digitala medier, informationssökningar och idébildningar ihop med andra, har kapaciteten att bli en form av "alternativ makt".

6.4 Att värdera konvergerande innehåll

När det gäller diskussionen kring hur aktuell *Bandersnatch* är, verkar de flesta recensenterna ge beröm åt den tekniska meriten av att ändå ha lyckats föra in det interaktiva konceptet på en relativt stor streamingplattform. Däremot saknar de samtidigt "gamla" TV-program, som bland annat inte kräver lika aktiv uppmärksamhet. Flertalet pekar också på att det går bra att fördjupa sig i linjära TV-program med bra berättelser och att tekniken i *Bandersnatch* förminskar totalupplevelsen.

Recensenterna pekar också på att deltagande är bidragande till fördjupning, varpå det genom analysen också framstår som de har haft svårt att både fördjupa sig i berättelsen och de tekniska aspekterna på samma gång. Det blir då istället mer som Abba, (2008, s. 19-21) nämner, att de teknologiska aspekterna tar fokus från berättelsen.

Enligt Nelson & Stolterman (2012, s. 119-120) vill människor skapa en mer lättförstådd värld. I enlighet med detta verkar vissa av recensenterna också vara öppna för att utforska det som inte ännu är etablerat. Flera av dem ser *Bandersnatch* som något nytt i sin kontext och just den kontexten verkar i sin tur skapa frågor kring hur den unika tolkningen ska ske. Där någonstans verkar också frågorna om kontroll uppstå bland recensenterna. För vissa är dock tekniken den utmärkande upplevelsen. På så vis är de som vill spela ett slags TV-spel nöjda med vad de får och ser en potential i innovationsutvecklingen, medan de som föreställer sig en annan variant av film eller TV uttrycker mer saknad av starka narrativa drag. Enligt Longley Steward (2014, s. 67) har också kulturen varit "drivkraften bakom

konvergens”. Vidare kopplar Jenkins (2012, s. 15) konvergenskulturen till våra olika förutsättningar, tolkningar och värderingar av medierna som vi upplever dem.

7 Slutsatser och reflektioner

Sammanfattat framstår en övergripande osäkerhet kring vilken kategori *Bandersnatch* bör ha som medieprodukt samt vad den står för. Studien öppnar också upp frågor om konvergenskulturens kontroll över oss människor som ”medspelare” med medieprodukter som *Bandersnatch*, t.ex. i diskussionerna online, där både recensenter och andra tittare bidrar med sina tankar kring mottagandet. Forum tillåter diskussion och recensionerna lämnar vissa områden som kategorisering delvis öppet för en allmän tolkning. På samma gång börjar äldre kategoriseringar kring film långsamt att bli ganska föråldrade. Flera av recensenterna uttrycker också att *Bandersnatch* verkar kunna pågå i oändlighet. En reflektion gällande filmens framtid är då att kortfilmer och mer attraktionsbaserat, eller att kortare innehåll skulle kunna bli normen, givet att vi mer än tidigare vill spara tid och kanske mer se hur människor på olika sätt diskuterar sina filmupplevelser snarare än innehållet i sig. Validering och upplevelsen ”efteråt” skulle på så vis också kunna bli målsättningar för marknadsföring, liksom det sociala i feedbacken, responsen och interaktiviteten. Emellertid kunde diskussionerna kring individuellt anpassat innehåll framstå som enkelriktade, om vi inte kan utgå från samma informationsgrund, såsom när recensenterna i studien också försöker generalisera sina individuella upplevelser av *Bandersnatch* alternativa vägar.

Recensenterna visar alltså att det är svårt att hitta på nya sätt att kategorisera detta på och därmed komma vidare från det vägskäl som består i osäkerheten kring filmen som en konstform. I korsbefruktningen av *Bandersnatch* interaktiva format, kontext och narrativ, eldas diskussionerna på online samt skapar deltagande genom flera medier och bland flera aktörer, samtidigt som det också utvidgar de äldre koncepten av TV och film i likhet med transmedialt berättande.

När *Bandersnatch* beskrivs som en hybrid av TV-spel, film och TV, skulle en liknelse kunna göras med en atlet som vill vinna OS-guld i löpning både på sprintdistans och i maraton. Att bli riktigt bra i endera gren, eller som i fallet av *Bandersnatch*: bli riktigt bra som ett spel eller som film, är alltså motsägande i grunden – vare sig det gäller fysionomi eller medieformat. En hybrid som *Bandersnatch* innebär nämligen kompromisser, vilket organisationer såsom Emmys eller Oscars kan uppmuntra genom att skapa nya mer specifika och "officiella" kategorier, eller försöka platsa in inom gamla ramar, varpå Emmys i nuläget framstår som något mer flexibelt. Sättet på vilket individuella erfarenheter och kollektiva diskussioner används som underlag för t.ex. kategorisering visar dessutom att *Bandersnatch* synliggör hur suddiga gränserna är mellan olika medieformer och maktröller.

Slutligen visar studien att recensenterna har en flexibel inställning till interaktiv film i framtiden och därtill också vad *Bandersnatch* är. Det påvisar vidare en dynamisk inställning till en pågående process av förändringar i samhället, vilket både teorin om konvergenskulturen och design också förespråkar.

7.1 Rekommendationer till fortsatt arbete

Något som detta arbete bara nuddar vid angående hur data kan analyseras kring våra val på interaktiva plattformar som ett gömt lager av interaktionsanalys.

Utvecklingen kring det hade kunnat vara intressant att studera vidare som ett ytterligare perspektiv på maktförhållandena och den digitala filmutvecklingen.

Även framtida studier av "protokoll", begreppet som uttrycker hur vi producerar och konsumerar medier i olika tider (Jenkins, 2012, s. 24-25) vore intressant, i potentiellt mer komplexa framtida tolkningar utifrån fortsatt konvergensutveckling.

Källförteckning

- Abba, T. (2008). As we might watch: What might arise from reconsidering the concept of interactive film?. *Journal of Media Practice*, [online] 9(1), ss.19-27. Tillgänglig: https://doi.org/10.1386/jmpr.9.1.19_1 [2019-04-17].
- Awards Office (u.å.). *91st Academy Awards Rules*. [online] Academy of Motion Picture Arts and Sciences. Tillgänglig: https://www.oscars.org/sites/oscars/files/91aa_rules.pdf [2019-04-02].
- Black Mirror: Bandersnatch* (2018). [film] Regi av D. Slade. USA, Storbritannien: House of Tomorrow, Netflix.
- Brinkhof, T. (2019). Why Your Choices in the 'Black Mirror' Interactive Episode, 'Bandersnatch,' Don't Really Matter. [online] *Observer*. Tillgänglig: <https://observer.com/2019/01/bandersnatch-choices-dont-matter-black-mirror-interactive-episode/> [2019-04-15].
- Bryman, A. (2002). *Samhällsvetenskapliga metoder*. Malmö: Liber.
- Chaney, J. (2018). A Choose-Your-Own-Adventure Review of Black Mirror: Bandersnatch. [online] *Vulture*. Tillgänglig: <https://www.vulture.com/2018/12/black-mirror-bandersnatch-netflix-review.html> [2019-04-15].
- D'Addario, D. (2018). TV Review: 'Black Mirror: Bandersnatch'. [online] *Variety*. Tillgänglig: <https://variety.com/2018/tv/reviews/bandersnatch-black-mirror-review-1203096231/> [2019-04-14].
- Denscombe, M. (2018). *Forskningshandboken*. 4. uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Elsaesser, T. (2016). *Film History as Media Archaeology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Fairclough, N. (1995). *Media Discourse*. London: Arnold.
- Fear, D. (2018). 'Black Mirror: Bandersnatch': Choose Your Own Delirium, Disappointment. [online] *Rolling Stone*. Tillgänglig: <https://www.rollingstone.com/tv/tv-reviews/black-mirror-bandersnatch-tv-review-772876/> [2019-04-14].
- Friberg, F. (2012). *Dags för uppsats*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Goodman, T. (2018). 'Black Mirror: Bandersnatch': TV Review. [online] *The Hollywood Reporter*. Tillgänglig: <https://www.hollywoodreporter.com/review/black-mirror-bandersnatch-review-1171971> [2019-04-15].
- Gosling, A. (2019). Netflix hit with a Choose Your Own Adventure lawsuit over Black Mirror: Bandersnatch. [online] *Polygon*. Tillgänglig: <https://www.polygon.com/2019/1/11/18178615/netflix-black-mirror-lawsuit-choose-your-own-adventure-bandersnatch-chooseco> [2019-04-24].
- Hales, C. (2005). Cinematic interaction: From kinoautomat to cause and effect. *Digital Creativity*, [online] 16(1), ss.54-64. Tillgänglig: <https://doi.org/10.1080/14626260500147777> [2019-04-18].

Handlen, Z. (2018). The choice is yours in Black Mirror's new special. [online] *AV/TV Club*. Tillgänglig: <https://tv.avclub.com/the-choice-is-yours-in-black-mirrors-new-special-1831362739> [2019-04-15].

Harris, A., Lyons, M. & Ryan, M. (2019). 'Bandersnatch' Has Many Paths, but Do Any of Them Add Up to Anything?. [online] *The New York Times*. Tillgänglig: <https://www.nytimes.com/2019/01/04/arts/television/bandersnatch-black-mirror-netflix.html> [2019/04/15].

Hay Newman, L. (2019). Hackers Can Tell What Netflix Bandersnatch Choices You Make. [online] *WIRED*. Tillgänglig: <https://www.wired.com/story/netflix-interactive-bandersnatch-hackers-choices/> [2019-04-24].

Hertz, B. (2018). Review: Black Mirror: Bandersnatch is an audacious, hilarious, endlessly confusing game-changer for Netflix. [online] *The Globe and Mail*. Tillgänglig: <https://www.theglobeandmail.com/arts/film/reviews/article-review-black-mirror-bandersnatch-is-an-audacious-hilarious/> [2019-04-14].

Holmes, L. (2018). 'Black Mirror: Bandersnatch' Makes You Choose Your Own Adventure. [online] *NPR*. Tillgänglig: <https://www.npr.org/2018/12/28/680671691/black-mirror-bandersnatch-makes-you-choose-your-own-adventure?t=1555323335275&t=1558103530853> [2019-04-14].

IMDbPro (u.å.) *Companies - Black Mirror: Bandersnatch - IMDbPro*. [online] Tillgänglig: <https://pro.imdb.com/title/tt9495224/companycredits> [2019-04-09].

Jenkins, H. (2012). *Konvergenskulturen*. 2. rev. uppl. Göteborg: Daidalos.

Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2014). *Spridbar media*. Göteborg: Daidalos.

Kaempf, S. (2018). 'A relationship of mutual exploitation': the evolving ties between the Pentagon, Hollywood, and the commercial gaming sector. *Social Identities*, [online] ss.1-16. Tillgänglig: <https://doi.org/10.1080/13504630.2018.1514151> [2019-02-14].

Longley Steward, T. (2014). Wide-Screen Television and Home Movies: Towards an Archaeology of Television and Cinema Convergence Before Digitalisation. [online] *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 3(6), ss.58-68. Tillgänglig: <http://ojs.viewjournal.eu/index.php/view/article/viewFile/JETHC070/154> [2019-03-26].

Lowry, B. (2018). 'Black Mirror' plays gimmicky game with 'Bandersnatch'. [online] *CNN*. Tillgänglig: <https://edition.cnn.com/2018/12/28/entertainment/black-mirror-bandersnatch-review/index.html> [2019-04-15].

Luckman, S. & De Roeper, J. (2008). Wagging the Long Tail: Digital Distribution and Peripheral Screen Production Industries. [online] *Cultural Science Journal*, 1(2), ss.1-10. Tillgänglig: Ubiquity Press, Ltd. DOI: 10.5334/csci.17.

Merriam-Webster (u.å.a). *Definition of NARRATIVE*. [online] Tillgänglig: https://www.merriam-webster.com/dictionary/narrative?utm_campaign=sd&utm_medium=serp&utm_source=jsonld [2019-05-18]

Merriam-Webster (u.å.b). *Definition of TELEVISION*. [online] Tillgänglig: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/television> [2019-05-18].

Nelson, H. & Stolterman, E. (2012). *The Design Way*. 2. uppl. Cambridge: MIT Press.

Netflix (2019a). *Black Mirror: Bandersnatch* | *Netflix Official Site*. [online] Tillgänglig: <https://www.netflix.com/title/80988062> [2019-05-12].

Netflix (2019b). *You vs. Wild* | *Netflix Official Site*. [online] Tillgänglig: <https://www.netflix.com/title/80227574> [2019-04-24].

Pacsi, D. & Szabó, Z. (2018). Experimental marketing, interactivity and gamification - differences and similarities among the world-trends. *Marketing of Scientific and Research Organisations*, 30(4), ss.115-136.

Parkin, S. (2019). The "Bandersnatch" Episode of "Black Mirror" and the Pitfalls of Interactive Fiction. [online] *The New Yorker*. Tillgänglig: <https://www.newyorker.com/culture/on-television/bandersnatch-and-the-pitfalls-of-interactive-fiction> [2019-04-14].

Paskin, W. (2018). Black Mirror's "Bandersnatch" Is the Perfect Netflix Show. [online] *Slate Magazine*. Tillgänglig <https://slate.com/culture/2018/12/black-mirror-bandersnatch-review.html> [2019-04-15].

Perron, B., Arsenault, D., Picard, M. & Therrien, C. (2008). Methodological questions in 'interactive film studies'. *New Review of Film and Television Studies*, [online] 6(3), ss.233-252. Tillgänglig: <https://doi.org/10.1080/17400300802418552> [2019-04-17].

Puss in Book: Trapped in an Epic Tale (2017). [film] Regi av R. Burdine & J. Castuciano. DreamWorks Animation Television.

Reddit (2019). *We're missing the point of Bandersnatch*. [online] Tillgänglig: https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/abtqz2/were_missing_the_point_of_bandersnatch/ [2019-04-24].

Rotten Tomatoes (2019a). *Black Mirror: Bandersnatch - TV Reviews*. [online] Tillgänglig: https://www.rottentomatoes.com/tv/black_mirror/52530/reviews?type=top_critics [2019-04-15].

Rotten Tomatoes (2019b). *Current Critics List*. [online] Tillgänglig: <https://www.rottentomatoes.com/critics/authors> [2019-04-15].

Rotten Tomatoes (2019c). *Tomatometer Criteria*. [online] Tillgänglig: https://www.rottentomatoes.com/help_desk/critics [2019-04-15].

Schaffstall, K. (2019). Steven Spielberg Thinks Netflix Films Should Not Qualify for Oscars. [online] *The Hollywood Reporter*. Tillgänglig: <https://www.hollywoodreporter.com/news/steven-spielberg-thinks-netflix-films-should-not-qualify-oscars-1097351> [2019-03-29].

Shannon Miller, L. (2018). 'Black Mirror: Bandersnatch' Review: Groundbreaking Choose-Your-Own Adventure Storytelling. [online] *IndieWire*. Tillgänglig: <https://www.indiewire.com/2018/12/black-mirror-bandersnatch-review-groundbreaking-interactive-fun-netflix-spoilers-1202031049/> [2019-04-15].

Silver, J. & McDonnell, J. (2007). Are Movie Theaters Doomed? Do Exhibitors See the Big Picture as Theaters Lose their Competitive Advantage?. [online] *Business Horizons*, 50(6), ss.491-501. Tillgänglig: Elsevier B.V. DOI: 10.1016/j.bushor.2007.07.004.

Sims, D. (2018). The Branching Horrors of 'Black Mirror: Bandersnatch'. [online] *The Atlantic*. Tillgänglig: https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2018/12/black-mirror-chooses-your-own-adventure-bandersnatch/579118/?utm_source=feed [2019-04-15].

Sims, D. (2019). The Oscars Won't Take Any Action on Netflix—For Now. [online] *The Atlantic*. Tillgänglig: <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2019/04/oscars-new-rules-2020-netflix-spielberg/587968/> [2019-04-25].

Strause, J. (2018). 'Black Mirror's' Interactive Film: How to Navigate 'Bandersnatch'. [online] *The Hollywood Reporter*. Tillgänglig: <https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/black-mirror-bandersnatch-charlie-brooker-talks-interactive-movie-1171496> [2019-04-21].

Suh, A., Wagner, C. & Liu, L. (2018). Enhancing User Engagement through Gamification. *Journal of Computer Information Systems*, [online] 58(3), ss.204-213. Tillgänglig: <https://doi.org/10.1080/08874417.2016.1229143> [2019-02-14].

Tallerico, B. (2018). Netflix Releases Interactive Movie Black Mirror: Bandersnatch. [online] *Roger Ebert*. Tillgänglig: <https://www.rogerebert.com/demanders/netflix-releases-interactive-movie-black-mirror-bandersnatch> [2019-04-15].

Television Academy Board of Governors (2019). *71st Primetime Emmy® Awards 2018-2019 Rules and Procedures*. 4 rev. uppl. [online] North Hollywood: The Television Academy. Tillgänglig: <https://www.emmys.com/sites/default/files/Downloads/2019-rules-procedures-v4a.pdf> [2019-04-02].

Yang, Y., Asaad, Y. & Dwivedi, Y. (2017). Examining the impact of gamification on intention of engagement and brand attitude in the marketing context. *Computers in Human Behavior*, [online] 73, ss.459-469. Tillgänglig: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.03.066> [2019-02-14].



HÖGSKOLAN VÄST
Institutionen för ekonomi och IT
Avdelningen för medier och design
461 86 TROLLHÄTTAN
Tel 0520-22 30 00
www.hv.se