

Annemarieke van Mierlo
s4608666
Bachelorwerkstuk Algemene Cultuurwetenschappen
Roel Smeets, MA
03 juli 2020

Intermedialiteit done right: de succesvolle receptie van videospelfilmadaptatie *Pokémon: Detective Pikachu* (2019)

Ik speel al langer videospellen van Pokémon, heb meerdere films op televisie en bij vrienden gezien in mijn jeugd en heb daarom uit interesse de film *Pokémon: Detective Pikachu* (2019) met veel plezier en vrienden gezien in de bioscoop. Op voorhand was de verwachting gematigd, onder andere onder mijn vrienden en op fora online waar videospelfans zich uiten over filmadaptaties. De film werd echter positief ontvangen, evenals de nieuwe videospelfilmadaptatie *Sonic the Hedgehog* (2020). Videospelfilmadaptaties zijn in het verleden niet altijd zo ontvangen, en een simpele uitleg voor de positieve ontvangst hier bestaat niet: mijn vader, fervent *Pokémon GO*-speler, zegt dat mensen liever naar een film gaan met bekende acteurs, maar meerdere videospelfilmadaptaties door de tijd hebben supersterren gehad. Toch is hun ontvangst vaak gematigd of slecht, zoals *Super Mario Bros.* (1986) met Bob Hoskins en *Doom* (2012) met Dwayne Johnson, waardoor de aanwezigheid van *Deadpool*-ster Ryan Reynolds in *Detective Pikachu* (2019) niet de enige reden zou moeten zijn.

Het object dat ik zal bestuderen in dit werkstuk is de film *Pokémon: Detective Pikachu* uit 2019. Deze film is een adaptatie van het Nintendo 3DS-spel *Detective Pikachu* uit 2016. De receptie van deze film was grotendeels positief, zoals ook zichtbaar is bij de kritische scores op score-aggregaat-website *Metacritic*. Videospelfilmadaptaties, films die zijn gebaseerd op een bestaand videospel, waarbij deze relatie ofwel sterk en waarheidsgetrouw leunt op de film ofwel losjes ernaar verwijst, bestaan sinds 1986, en ontvangen wisselende maar vooral negatieve scores. De films in het Pokémon-universum die eerder zijn uitgebracht, sinds 1998, hebben ook nooit zulke positieve scores ontvangen als *Pokémon: Detective Pikachu* (2019). Opvallend is hier dat de Pokémon-spellen en eerdere films Japanse publicaties zijn en dat *Pokémon: Detective Pikachu* een Hollywood-film is. Waar de eerdere werken geanimeerd zijn met voice-overs in andere talen, is voor deze live-action film gekozen voor een Amerikanisering. Hiermee bedoel ik dat de film een Amerikaans productieteam, Amerikaanse acteurs en Amerikaanse narratieve

structuren gebruikt; een verhuizing van een Japans idee naar een Amerikaanse uitvoering. Hoewel Pokémon voor kinderen wordt gemaakt heeft het ook een grote volwassen achterban.

In het licht van deze wisselende receptiegeschiedenis van videospelfilmadaptaties zoek ik een oorzaak voor de positieve receptie van *Pokémon: Detective Pikachu*. De vraag die ik hierbij wil stellen is vergelijkend: hoe komt het dat *Pokémon: Detective Pikachu* (2019) zo positief werd ontvangen in vergelijking met andere videospelfilmadaptaties?

Deelvragen die hierbij horen zijn:

1. Hoe was de receptie van videospelfilmadaptaties en Pokémon-films door de tijd?
2. Hoe was de receptie van *Pokémon: Detective Pikachu* in 2019?
3. Wat maakte *Pokémon: Detective Pikachu* succesvoller dan de andere videospelfilmadaptaties en Pokémon-films?

Om de oorzaken te vinden waarom *Pokémon: Detective Pikachu* positief wordt ontvangen is het belangrijk te weten hoe het historisch verloop was van de receptie van videospelfilmadaptaties, en hoe Pokémon-films zich in het verleden hebben gehouden. Hiernaast is het belangrijk te weten wat de eigenschappen van *Pokémon: Detective Pikachu* zijn en hoe deze zich verhouden tot de receptie. Als laatste komt dit samen in de vergelijking tussen receptie van *Pokémon: Detective Pikachu*, Pokémon en videospelfilmadaptaties om te zien welke factoren een positieve receptie van *Pokémon: Detective Pikachu* zouden ondersteunen. Dit alles leidt tot een wel onderbouwd antwoord op de hoofdvraag.

Mijn primaire bron is de film *Pokémon: Detective Pikachu* (2019). Ik heb deze film gekozen omdat het een keerpunt aangeeft in de historie van videospelfilmadaptatiereceptie door een positieve ontvangst in veld gedomineerd door gematigde of negatieve scores.

Mijn secundaire bronnen heb ik hierna verzameld voor zowel theoretisch als praktisch onderzoek. Ik heb materiaal verzameld over receptieonderzoek, adaptatie-onderzoek, Digital Humanities en kwantitatieve data-analyse. Verder heb ik een database gemaakt met alle videospelfilmadaptaties die uitgebracht zijn in de bioscoop, op video of op televisie uit Japan en Hollywood van 1986 tot 2020. Dit heb ik gedaan om een historisch kader te kunnen scheppen om *Pokémon: Detective Pikachu* (2019) in te plaatsen.

In dit onderzoek analyseer ik de film *Pokémon: Detective Pikachu* als film en als fenomeen. Dit betekent dat ik *close reading* strategieën zal toepassen in het kijken naar het werk als film. Hiernaast analyseer ik de representatie, waarmee ik ook de context behandel: deze film

is een intermediaal werk met positieve receptie in een historisch ander milieu. De scores van recensieaggregaat Metacritic gebruik ik als kwantificatie van de receptie.

Ik kies de close reading van de film om inhoudelijke elementen te kunnen kwantificeren en analyseren. Dit is belangrijk om dit object te kunnen vergelijken. Hiernaast kies ik kwantitatieve data-analyse om *Pokémon: Detective Pikachu* in een historisch kader te kunnen plaatsen binnen het genre en om mijn onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden.

Mijn theoretisch kader, dat een basis zal vormen om te kunnen spreken over receptie en adaptatie, vormt zich vooral rond het werk van Wolfgang Iser en Hans-Robert Jauss in hun receptie-esthetisch onderzoek. Ik zal dit, en het concept ‘verwachtingshorizon’ koppelen aan adaptatietheorie met grondlegging van Linda Hutcheon.

Ik kies voor deze casus door het de hoge score en financiële opbrengt die *Pokémon: Detective Pikachu* had. Om dit succes te analyseren is receptietheorie en adaptatietheorie noodzakelijk: een werk geeft een zekere verwachting, en een adaptatie verandert die verwachting richting het bronwerk. Kwantitatieve data-analyse is mijns inziens zeer geschikt om deze film te kunnen plaatsen in een traditie en om analyse te onderbouwen. In literatuur- en filmonderzoek kan dit als *close reading* worden toegepast op een object zoals de film *Tangled* (Safitri) of *distant reading* wanneer toegepast op een corpora 19^e-eeuwse literatuur in “Quantitative Formalism” (Jockers). Deze methode is hier enorm effectief bij het verwerken van grote data-hoeveelheden, waardoor ik het wil gebruiken bij mijn corpora videospelfilmadaptaties.

In hoofdstuk 1 zal ik het probleem rond videospelfilmadaptaties verder uiteenzetten en een theoretisch kader leggen in de combinatie van receptietheorie en adaptatietheorie. In hoofdstuk 2 zal ik kwantitatieve data-analyse gebruiken om deze theorie te onderbouwen en kijken naar het historisch kader. In hoofdstuk 3 behandel ik *Pokémon: Detective Pikachu* formeel en zal ik de in voorgaande hoofdstukken opgedane kennis toepassen op de videospelfilmadaptatie *Pokémon: Detective Pikachu* (2019) en blootleggen waarom de receptie hier zo lovend was.

Hoofdstuk 1: probleem en theorie

In de jaren '70 en '80 vond een verplaatsing plaats in de videospelindustrie. Waar spelers eerst naar openbare arcadehallen gingen voor videospellen kwam het videospel nu naar hun huiselijke omgeving. Waar een spel eerder een grote computerkast nodig had om gespeeld te worden ontstond nu een markt voor privé-vermaak zoals al eerder gebeurde in de decentralisatie van de filmindustrie: van bioscoop naar VHS, dvd en streaming. Audiovisuele media waren een openbare aangelegenheid; zelfs het nieuws werd verspreid via bioscopen. Van een gezamenlijke locatie met apparatuur kwam de apparatuur met televisie en later videospelers in de huiselijke sfeer door technologische voortgang, een revolutie die ook videospellen beïnvloedde: “The history of video games is dense and multi-faceted, as it coincides with other areas such as film, television, the Internet, and other interactive media; storage technologies such as diskettes, laserdiscs, CD-ROMs, DVDs, and computer technology in general” (Wolf 2008: XV)

Elf jaar na het eerste videospel voor de huiselijke omgeving, *Pong* (1975), brachten de eerste productiebedrijven in Japan films uit die op een bestaand videospel gebaseerd waren. Een hiervan was de animatiefilm *Super Mario Bros.: Peach-Hime Kyushutsu Dai Sakusen!* (1986). Vanaf 1993 volgen vele bedrijven in Hollywood met experimenten in het samenbrengen van film met een medium dat een waardevolle eigen markt heeft: In 2019 was de videospelindustrie 120 miljard waard (Gough), naast de filmindustrie met 103 miljard (Ibisworld). Een videospelfilm is een film die gebaseerd is op een bestaand videospel, waarbij deze relatie ofwel sterk en waarheidsgetrouw leunt op de film ofwel losjes ernaar verwijst. Films waar het plot over het concept van of de cultuur rond videospellen gaat zoals *Pixels* (2015) vallen hier niet onder aangezien deze films geen adaptatie van een bestaand spel zijn, maar onderwerpen, structuren en *tropes* gebruiken uit de videospelindustrie. Deze Hollywood-experimenten werden bij aanvang slecht ontvangen tot New Line Cinema in 1995 met groot succes *Mortal Kombat* op film uitbracht, om hierna direct te floppen met de zwaar bekritiseerde *Mortal Kombat: Annihilation* (1997) (Couch). Deze Hollywood-videospelfilmindustrie is interessant: het toont vele bedrijven die proberen een markt aan te spreken met middelmatig of slecht succes tot 2017, waaronder 20th Century Fox met vier films in 2008 die zo weinig lucratief waren dat het bedrijf 7 jaar geen videospelfilms heeft gepubliceerd. De videospellen die ze kiezen zijn grotendeels grote en populaire videospelfranchises met toegewijde fans zoals *Hitman*, *Assassin's Creed* en *Street*

Fighter. Deze grote franchises lijken echter moeilijk waardering te vinden in de filmindustrie, wat zichtbaar is aan de lage publieks- en kritiekscores die de films krijgen.

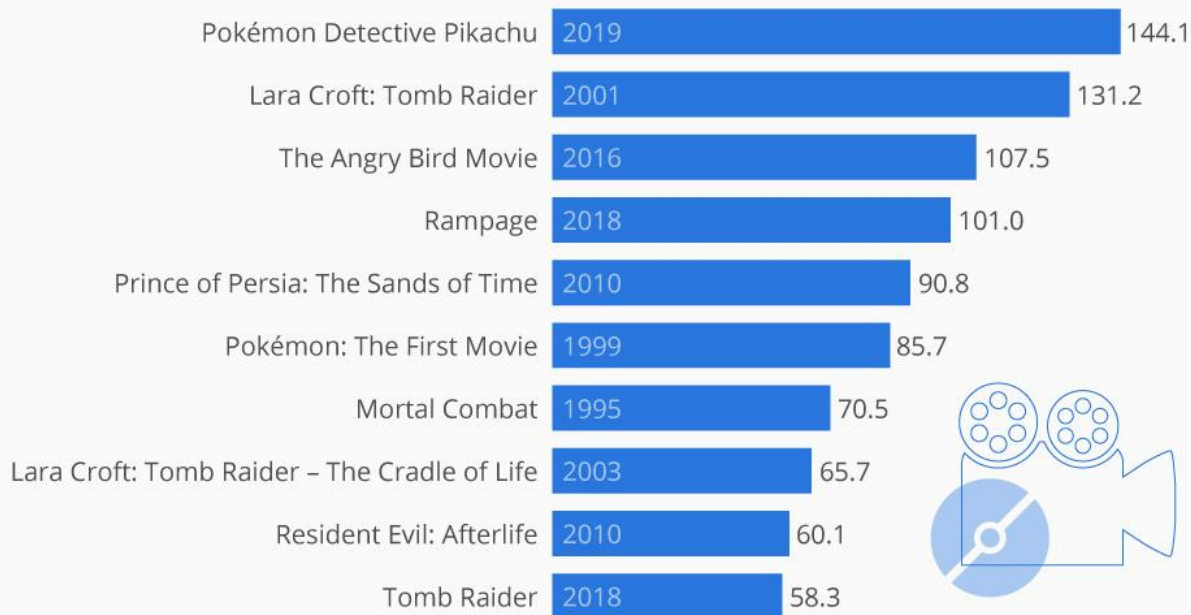
De waardering van een film is meetbaar met vele maten, kwalitatief of kwantitatief. Hoeveel geld de film opbrengt, hoeveel mensen in het eerste weekend van publicatie de film bezoeken in de bioscoop, scores van critici in tijdschriften en kranten. De website <http://www.metacritic.com> publiceert een aggregaat van de scores van critici naast publieksscores waar kijkers zelf kunnen stemmen. Ik kies hier Metacritic in plaats van soortgelijke website Rotten Tomatoes omdat deze laatste een minder waarheidsgetrouw algoritme hanteert waardoor de data minder representatief is (Kopf).

Nu worden videospelfilmadaptaties sinds 2016 doorgaans beter ontvangen en verdienen bedrijven consistent beter aan deze films, met records gebroken door DP: “According to Box Office Mojo, this year’s Pokémon Detective Pikachu is already the most successful film in the video games category” (Bucholz); vier van de tien films uit de periode 1980 tot en met 2019 die het meest hebben opgebracht in de bioscoop zijn uitgebracht sinds 2016 (figuur 1, Buchholz). Sindsdien is de film *Sonic the Hedgehog* (2020) *Pokémon: Detective Pikachu* al voorbijgestreefd. Wasserman onderzocht de verhouding tussen budget, receptie en winst van bioscoopfilms met behulp van IMDb en vond sterke correlatie tussen budget en hoeveelheid stemmen maar niet tussen hoeveelheid stemmen en hoogte van score. Dit onderzoek biedt inzicht in deze verhoudingen maar beantwoordt nog niet wat een score prediceert, iets waar mijn

onderzoek binnen het genre meer inzicht in wil bieden.

The Video Game Adaptations with Most Box Office Success

Highest-grossing movies based on video games (in million U.S. dollars)



1980-2019

Source: Box Office Mojo

statista

Figuur 1

Ook in deze nieuwe generatie films is een verschil tussen critici en publiek nog altijd duidelijk, zoals zichtbaar is bij *Pokémon: Detective Pikachu* (2016). De matige 46/100 van de critici staat in sterk contrast met de 79/100 van het algemene publiek. De eerste film uit deze serie, de animatiefilm *Pokémon The First Movie* (1998), heeft vergelijkbare cijfers, hoewel het verschil hier groter is dan bij de nieuwe film. Tegelijk valt hier op dat veel meer kijkers hebben gestemd (68450) dan voor nieuwere films *Assassin's Creed* (57368), *Detective Pikachu* (16358) of *Resident Evil* (59464). Kijkers hebben ook vele jaren langer de tijd gehad om te stemmen, waardoor een aggregaat zoals de databases van Metacritic bij oudere werken ook een latere waardering van een veranderend en groeiend publiek zou kunnen verbergen. Dit betekent niet dat de verschillen tussen de beoordelingen van critici en kijkers altijd zichtbaar zijn; bij *Resident Evil: The Final Chapter* (2017) liggen de scores met 37/100 en 48/100 veel dichterbij elkaar. Dit roept de vraag op of de verwachting van een criticus anders is dan het gebruikelijke publiek, en

wat zijn factoren die hierin mee kunnen spelen? Bepaalt de franchise, het jaar, kijkwijzer of het soort film (animatie of *live-action*) de receptie? En hoe verhoudt *Pokémon: Detective Pikachu* zich hiertoe?

Om antwoord te geven op de deelvragen “Hoe was de receptie van videospelfilmadaptaties en Pokémon-films door de tijd?” en “Hoe was de receptie van *Pokémon: Detective Pikachu* in 2019?” is het belangrijk een theoretisch kader uiteen te zetten over historische- en esthetische receptietheorie.

Hoe een film wordt ontvangen heeft ten eerste te maken met de betekenis van de film zelf. Er zijn verschillende theorieën in de hermeneutiek, traditioneel en dialogisch. De traditionele hermeneutiek behandelt betekenis die door auteur(s) in een werk is gestopt. Een werk heeft niet meer betekenis dan wat de auteur bedoelde, en een werk is hierdoor gebonden aan historische context waarin het gecreëerd is (Brillenburger Wurth, 265). De dialogische hermeneutiek daarentegen stelt dat de betekenis gevormd wordt door en in elke lezer, kijker, of iemand die een werk ervaart. Hier vindt een dialoog plaats tussen een ‘tekst’ en ‘interpreet’ (hier: film en kijker) en ontstaat betekenis in de kijker. Deze betekenis staat dan ook niet vast maar is afhankelijk van de tijd waar de kijker zich in bevindt en de kennis die deze kijker meeneemt aan de hand van ervaringen in leven (273). Zoals Gadamer zelf stelt in *Aesthetics and Hermeneutics*:

“Hermeneutics bridges the distance between minds and reveals the foreignness of the other mind. But revealing what is unfamiliar does not mean merely reconstructing historically the ‘world’ in which the work had its original meaning and function. It also means apprehending what is said to us, which is always more than the declared and comprehended meaning. Whatever says something to us is like a person who says something. It is alien in the sense that it transcends us. To this extent, there is a double foreignness in the task of understanding, which in reality is one and the same foreignness” (3).

Hier legt hij uit dat betekenis zowel in een object zit als in de person die het interpreteert. Het grote publiek, de critici en de academici zien de film aan de hand van hun horizon; hun interpretatiekader. In dit kader worden alle vooroordelen door de interpreet meegenomen: “A kind of anticipation of meaning guides the effort to understand from the very beginning” (3). Waar betekenis in een werk voor deze theorie van Gadamer vooral werd gezien als komend vanuit het werk en/of diens auteur en auteursintentie wordt vanaf nu ook een lezers-perspectief onderzocht, onder andere door de School van Konstanz (Brillenburger Wurth 204). De esthetiek en hermeneutiek is de basis van de esthetische receptietheorie van onder andere Wolfgang Iser en Hans-Robert Jauss, onderzoekers aan Konstanz in de jaren ‘70.

Wolfgang Iser onderzoekt “de interactie tussen teksten en lezers” (206) vanuit tekstanalyse. Dit is gestoeld op het idee dat een impliciete lezer, een lezer die door het werk en diens makers verwacht wordt, gecombineerd wordt met de reële lezer, de persoon die daadwerkelijk interpreteert. Door context hoeft dit echter niet overeen te komen, en Iser mist in zijn theorie betekenis die een interpreet zelf toe kan voegen aan een werk door eigen kennis, opvoeding, mores et cetera. Ook is historiciteit, ofwel moment van consumptie van het werk, een factor omdat een nieuwe interpreet van een oud werk een ander normen- en waardesysteem en wetenschappelijk kennisniveau kan meenemen. “Een impliciete lezer [veronderstelt] niet alleen een vrije lezer, maar ook een lezer die begrensd is door voorkennis” (216). Uiteindelijk is een interactie en een dialoog tweezijdig, waardoor de lezer meer autonomie moet krijgen in deze discussie.

Omdat de perfecte lezer niet bestaat en voorkennis en context fluïde zijn verandert Hans-Robert Jauss de focus naar deze kennis en hierbij komende verwachtingen. De *verwachtingshorizon* van Jauss is “het geheel van kennis, normen, waarden en verwachtingen waarover lezers beschikken op het moment dat zij een tekst gaan lezen en dat hun leeservaring stuurt” (419). Deze verwachtingshorizon is gekoppeld aan het fenomeen *horizon* van Iser, het kader waar de interpreet niet voorbij kan kijken door sociaal-culturele en historische context waarin hij gevangen is. Waar de horizon een neutrale grens is waar voorbij de interpreet niet kan begrijpen, zorgt het overschrijden van een verwachtingshorizon voor negatieve reactie van de lezer of kijker. “Le postulat méthodologique que l’esthétique de la réception ”aimerait introduire dans l’interprétation de type scientifique consiste a distinguer les deux horizons de l’effet implique et de la réception actualisée d’un œuvre d’art” (Jauss 15) Hier benadrukt Jauss het belang van het kijken naar het werk als werk, en kijken naar het publiek. Het gaat niet om de historische context van het werk, maar om hoe het nu het werk vormt.

Kritiek op de standpunten van Jauss komen onder andere van Elrond Ibsch. Hij stelt dat Jauss’ werk “geen rekening houdt met de ter onderscheiden kenniswerelden en de verhouding van deze werelden tot elkaar” (van Gorp 44). Tegelijk benadrukt Ibsch het belang van hypothesen en theorie versus daadwerkelijk empirisch onderzoek, en stelt twee hypothesen als grond van receptieonderzoek: een “poly-interpretabiliteitshypothese” en een “oppositie-hypothese”. De eerste refereert naar de variabiliteit van betekenis, de tweede betreft de doorbreking van het verwachtingspatroon (32). In dit onderzoek zal ik de hypothese van

verwachtingspatroon gebruiken, gestoeld in historiciteit, kennissociologie en perceptiepsychologie (34).

Waar het werk van de School van Konstanz en andere esthetische receptieonderzoekers literatuur onderzochten wil ik hun theorieën toepassen op en onderzoek doen naar een intermediaal werk. Omdat *Pokemon: Detective Pikachu* een adaptatie is van een videospel is het belangrijk te kijken naar adaptaties. Linda Hutcheon bracht in 2006 *A Theory of Adaptation* uit. Hier beschrijft ze de verwerking van originele ideeën in nieuwe vormen, zoals hoe een videospel een film wordt, of een gedicht tot een schilderij leidt. Haar theorie lijkt sterk voort te werken op latere receptietheorie, waar nadruk wordt gelegd op de kijker en diens interne wereld. Kijkers van films in het genre videospelfilmadaptatie nemen –indien ze de spellen kennen- eigen kennis van de spellen mee naar de film, evenals kennis over hoe *cutscenes* (geanimeerde films in videospellen) werken en kennis van hoe een Hollywood-film klassiek gestructureerd is: “But no matter what our response, our intertextual expectations about medium and genre, as well as about this specific work, are brought to the forefront of our attention” (Hutcheon 22). Om antwoord te geven op de deelvragen omtrent positieve of negatieve receptie is hierom een theoretisch kader rond adaptatietheorie en videospeladaptatie noodzakelijk. Hutcheon stelt namelijk: “a negative view of adaptation might simply be the product of thwarted expectations on the part of a fan desiring fidelity to a beloved adapted text” (4). Een adaptatie kan compleet het verhaal volgen van het originele werk of mediale aspecten van het nieuwe medium aannemen in diens ontwikkeling, en een fan van videospellen met verwachtingen vanuit het medium videospel zal het nieuwe werk niet kunnen waarderen door een beperkte verwachtingshorizon.

Hutcheon benadrukt ook de variëteit van media en hoe verschillende media op een andere wijze geschikt zijn om een verhaal over te brengen. Elk medium heeft eigen kenmerken, sterktes en zwaktes. Zo is een verschil tussen videospel en film *interactiviteit*: een film kijken is een passieve taak, waar een speler van een videospel actief moet bewegen in een wereld en keuzes maakt die impact hebben op het resultaat. Een kijker van een videospelfilmadaptatie moet dus bereid zijn te schakelen tussen media en diens unieke manieren van *storytelling*.

“In the case of videogames, one of the key facets of the medium’s modality is interactivity, which is something that is impossible to completely recreate in film. Other aspects, from the particular aesthetics of specific eras of games to the trial-and-error progression through looping narratives can exist in film, they are technically transmedial, although such things would be conspicuous

because of their association with games and their falling outside the scope of expected film content.” Jonathan Mack 102

Hutcheon beantwoordt een vraag die hieruit vloeit over het verschil in meegenomen kennis: “Paul Anderson’s 2002 film *Resident Evil* will be experienced differently by those who have played the videogame of the same name, from which the movie was adapted, than by those who have not” (8). Hiermee stelt ze dat de horizon van videospel spelers anders is dan die van iemand die de spellen niet kent, wat effect heeft op de receptie van een werk.

Nu duidelijk is wat een adaptatie is, wat dialogische receptie inhoudt en wat een verwachtingshorizon volgt in het komende hoofdstuk de methode waarmee ik mijn onderzoeksvraag wil beantwoorden, gebaseerd op deze theorie en kwantitatieve data-analyse. Dit doe ik door de kwantificatie van receptie in de vorm van scores op Metacritic en mogelijke factoren die de score beïnvloeden om te zien hoe de *Pokémon: Detective Pikachu* een succesvolle videospelfilmadaptatie is.

Hoofdstuk 2: methode

Om de hoofdvraag “Hoe komt het dat *Pokémon: Detective Pikachu* (2019) zo positief werd ontvangen in vergelijking met andere videospelfilmadaptaties?” te beantwoorden kies ik in dit onderzoek voor *close reading* en *distant reading* technieken. Om een vergelijking te kunnen maken is het immers noodzakelijk zowel te zien hoe de film zelfs staat, alsmede om te zien hoe de film zich plaatst in het genre. Dit betekent dat ik met *distant reading* het fenomeen videospelfilmadaptatie en diens Metacritic-score als indicator van receptie observeer in relatie met *close-reading* van de film *Detective Pikachu* zelf. In dit hoofdstuk gebruik ik hierom kwantitatieve data-analyse en statistische analyse om antwoord te geven op de deelvraag “Hoe was de receptie van videospelfilmadaptaties en Pokémon-films door de tijd?”

David Berry stelt “research is increasingly mediated through digital technology” (1). Een deel hiervan is zichtbaar in het feit dat mijn object digitaal is, evenals het originele videospel *Detective Pikachu*. Om de ontvangst van de film in een kader te plaatsen gebruik ik ook andere digitale technologie: ik maak een CSV-database met 128 videospelfilmadaptaties om een grote dataset te hebben met relevante parameters om *Pokémon: Detective Pikachu* te kunnen vergelijken. Deze films zijn genoteerd met titel en een identificatienummer. Figuur 2 toont een overzicht van de opbouw van de database, deze is ook vrij beschikbaar op Github via de hyperlink <https://github.com/annemariekvm/videogamefilmadaptations>.

id	label	type(1=animated, 2=live-action)	release(1=cinematic, 2=tv, 3=video)	place(1=hollywood, 2=japan)	franchise	year	age_rating(child=1, teen=2, adult=3)	cc_mc	ac_mc
1	Super Mario Bros.	2	1	1	1 Super Mario	1993	1	NA	NA
2	Double Dragon	2	1	1	1 Double Dragon	1994	2	NA	NA
3	Street Fighter	2	1	1	1 Street Fighter	1994	2	NA	NA
4	Mortal Kombat	2	1	1	1 Mortal Kombat	1995	2	58	8.4
5	Mortal Kombat: Annihilation	2	1	1	1 Mortal Kombat	1997	2	11	7.9
6	Wing Commander	2	1	1	1 Wing Commander	1999	2	21	4.9
7	Lara Croft: Tomb Raider	2	1	1	1 Lara Croft	2001	2	33	5.9
8	Resident Evil	2	1	1	1 Resident Evil	2002	3	33	6.7
9	Lara Croft: Tomb Raider - The Cradle of Life	2	1	1	1 Lara Croft	2003	2	43	7.9
10	House of the Dead	2	1	1	1 House of the Dead	2003	3	15	1.4
11	Resident Evil: Apocalypse	2	1	1	1 Resident Evil	2004	3	35	6.3
12	Alone in the Dark	2	1	1	1 Alone in the Dark	2005	3	9	1.6
13	Doom	2	1	1	1 Doom	2005	3	34	5.6
14	Bloodrayne	2	1	1	1 Bloodrayne	2006	3	18	7.6
15	Silent Hill	2	1	1	1 Silent Hill	2006	3	31	7.9
16	DOA: Dead or Alive	2	1	1	1 DOA	2006	2	38	7.7
17	Resident Evil: Extinction	2	1	1	1 Resident Evil	2007	3	41	6.2
18	Postal	2	1	1	1 Postal	2007	3	22	6.3
19	Hitman	2	1	1	1 Hitman	2007	3	35	6.4
20	In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale	2	1	1	1	2008	2	15	7.7
21	Far Cry	2	1	1	1 Far Cry	2008	3	NA	NA
22	Max Payne	2	1	1	1 Max Payne	2008	2	31	5.2
23	Street Fighter: The Legend of Chun-Li	2	1	1	1 Street Fighter	2009	2	17	3.3
24	Tekken	2	1	1	1 Tekken	2010	3	NA	NA
25	Prince of Persia: The Sands of Time	2	1	1	1 Prince of Persia	2010	2	50	7.2
26	Resident Evil: Afterlife	2	1	1	1 Resident Evil	2010	3	37	5.5
27	Resident Evil: Retribution	2	1	1	1 Resident Evil	2012	3	39	5.1
28	Silent Hill: Revelation	2	1	1	1 Silent Hill	2012	3	16	4.8
29	Need for Speed	2	1	1	1 Need for Speed	2014	2	39	6.5

Figuur 2

Omdat mijn onderzoek specifiek over *Pokémon: Detective Pikachu*, onderzoek wat gewoonlijk gepaard zou gaan met *close-reading* technieken over de inhoud van de film of receptie over

specifieke inhoudelijke delen, wil een kwantitatieve analyse doen om te ik zoeken naar mogelijke trends in videospelfilmadaptaties, specifiek films uit de Pokémon-franchise en hoop aan de hand van deze analyse te ontdekken wat de hedendaagse videospelfilmadaptatie *Detective Pikachu* succesvoller maakt dan diens voorgangers. Er is veel data beschikbaar die van belang kan zijn voor dit onderzoek.

De parameters waarmee ik *Detective Pikachu* kan toetsen tegen andere films in de franchise en andere films in het genre, videospelfilmadaptaties, en dus geen films geïnspireerd door het medium videogame, heb ik de volgende parameters gecodificeerd: De films zijn geanimeerd of live-action, een interessante factor omdat alle voorgaande Pokémon-films geanimeerd zijn en *Pokémon: Detective Pikachu* live-action met CGI is. De film moet professioneel zijn uitgebracht in bioscoop, naar thuisvideo of op televisie. Deze factor heeft effect op verwachting door de distributie en markt van het product: een bioscoopfilm moet ouders en kinderen anderhalf tot twee uur vermaken, waardoor dit duurdere producties zijn met bredere marketing en een narratieve structuur. Thuisvideofilms zijn voor fans die verzamelen of de film altijd beschikbaar willen en kinderen. Bij de doelgroep kinderen hebben de films vaak lagere narratieve structuur, zoals bij Disney's *straight-to-video*-flops. Televisiefilms worden afgespeeld op een specifiek kanaal en zijn *broadcast*-afhankelijk, waardoor het beter is om ook later in een film 'in te kunnen springen' en wat een film simpeler maakt. *Straight-to-streaming*, een distributiemethode die recent komt opzetten met onder andere Netflix Originals en Disney+, zijn nog niet relevant in dit genre op dit moment. Dit is gunstig voor mijn onderzoek omdat ik hierdoor geen films hoe uit te sluiten; zelfs *Sonic the Hedgehog* kwam net voor de coronapandemie en het sluiten van bioscopen uit, wat de kritische recensies minder beïnvloedt dan nu zou kunnen gebeuren bij een *straight-to-streaming*-film zoals de nieuwe *Frozen 2* op Disney+. Er is grote variatie in publicatiewijze videospelfilmadaptaties en ook binnen de Pokémon-franchise is dit zichtbaar. Omdat wijzen van kijken en doelgroepen van kijkers sterk afwijken binnen deze distributiemethoden, en de bereikbaarheid van de media voor publiek verschillend is, heb ik deze cofactor gecodificeerd.

De films in mijn dataset zijn uitgebracht in Japan of Hollywood; Ik heb deze locaties niet arbitrair gekozen. De productiemaatschappijen die videospelfilmadaptaties maken en uitbrengen zijn grotendeels hier gevestigd, en dit zijn de locaties waar alle Pokémon-films zijn geproduceerd. Er zijn films met een aparte Japanse en Noord-Amerika release waar ik de

vroegste datum en locatie kies. Deze factor is bijzonder interessant omdat alle geanimeerde Pokémon-films Japanse releases zijn en *Pokémon: Detective Pikachu* in Hollywood is uitgebracht. Het type film, namelijk animatie of live-action. Dit is relevant omdat een animatiefilm andere verwachtingen meebrengt bij publiek dan een film met levende acteurs. Zo heeft een animatiefilm in de Hollywood-filmindustrie meer kinderlijke connotaties dan in Japanse films, waardoor inhoud, verhaal en design anders kunnen worden gewaardeerd. Oudere Pokémon-films waren anime, *Detective Pikachu* is live-action met CGI. Alle films in de lijst zijn onderdeel van een franchise in de zin dat ze horen bij het fictionele universum waar het videospel zich afspeelt. Het komt echter voor dat deze films, net als vaak bij spellen gebeurt, geserialiseerd worden. Zo is ook gebeurd met de Pokémon-franchise; van seriële videospellen tot seriële films. Het lijkt me interessant of trends aantoonbaar zijn in de receptie van deze seriële franchisefilms omdat goede of slechte receptie van voorgaande films in een serie een indicatie kan geven van publieksverwachtingen en dus receptie van nieuw werk. Het jaar van publicatie is relevant omdat de leeftijd en culturele context van het werk bepaalde verwachtingen van een vroegere of hedendaagse kijker mee brengen. Ook hebben oudere films kans op herwaardering door nostalgie over vroeger of herkijken van een oude kinderfilm met je eigen kind. Age rating, ofwel kijkcijfers. Dit is de kijkcijferindicatie zoals gepubliceerd op IMDB.com, de Internet Movie Database en bron van filminformatie. Deze informatie is belangrijk omdat verschillende films met verschillende leeftijdscategorieën andere markt hebben. Pokémon-films zijn vooral gericht op kinderen (hoewel ze ook een volwassen nostalgiamarkt bereiken), waar Resident Evil-films horror voor volwassenen zijn. Ik ben ook benieuwd of er relatie is tussen leeftijd en type film wat leidt tot alternatieve waardering, wat belangrijk is bij een kinder-animatiefilmserie als Pokémon die nu is overgestapt op live-action. Scores en stemmen Metacritic: dit is de data waarmee ik de receptie van films kwantificeer. Iemand die reageert op een film, zij het professionele kritiek of iemand die persoonlijk online stemt, is een interpret die de vertaling van het werk in diens horizon positief of negatief bejegt. Dit is in dit onderzoek dus een indicator voor het overeenkomen van de verwachtingshorizon van de kijker met het werk.

Al deze factoren kunnen bijdragen aan de verwachting die een kijker met zich meeneemt aan de hand van diens persoonlijke ervaringen met bijvoorbeeld Japanse animatiefilms, narratief in horrorfilms of voorkennis aan de hand van de franchise. In mijn analyse zoek ik daarom ook naar welke van de factoren ervoor kunnen zorgen dat de verwachtingshorizon van critici of het

publiek niet overeenkwam met wat de film leverde aan de hand van scoredata. Aan de hand van de nu herkenbare factoren van *Pokémon: Detective Pikachu*: het is live-action met CGI, het meest recente deel van een film-franchise, gepubliceerd in Hollywood in 2019, is uitgebracht in de bioscoop met als leeftijdsgroep Alle Leeftijden, en met een publieksscore van 7.5/10 op Metacritic, tegenover een kritische receptiescore hier van 53/10, heb ik hypothesen nodig om te toetsen om mijn hoofdvraag en deelvragen te kunnen beantwoorden. Ik heb een trechtervorm gekozen waarin ik van het brede genre richting toepassing op het object *Pokémon: Detective Pikachu* ga, met de hoofdvraag: Hoe komt het dat *Pokémon: Detective Pikachu* (2019) zo positief werd ontvangen in vergelijking met andere videospelfilmadaptaties?

Hypothesen

De eerste deelvraag betreft de receptie van videospeladaptaties en Pokémon-films door de tijd. Om dit te toetsen heb ik twee hypothesen opgesteld. De eerste gaat uit van een verbetering van receptie van films in het genre sinds 2016. De tweede neemt aan dat een goede film kans heeft op een vervolg in de franchise dat minder goed ontvangen wordt, waar bij vervolgdelens stijging optreedt zoals de algemene trend die hypothese 1 toetst.

- Hypothese 1.1: de receptie van videospelfilmadaptaties wisselt, met een opwaartse trend sinds 2016.
- Hypothese 1.2: de receptie van een franchisefilm daalt na de eerste film en stijgt later in een serie.

De tweede deelvraag betreft de receptie van de film *Pokémon: Detective Pikachu*. Om dit te kunnen vergelijken met het genre heb ik een hypothese opgesteld dat deze receptie bovengemiddeld is.

- Hypothese 2: de Metacritic-score van *Pokémon: Detective Pikachu* is bovengemiddeld in het genre videospelfilmadaptatie.

De laatste deelvraag zoekt antwoord op welke factoren *Pokémon: Detective Pikachu* succesvol maakte in vergelijking met andere videospelfilmadaptaties en Pokémon-films. Hiervoor heb ik drie hypothesen opgesteld met aannames van welke factoren invloed kunnen hebben. De eerste neemt aan dat Hollywood-films, zoals mijn object, sinds de arbitraire omslag rond 2016 zichtbaar in onder andere financiële cijfers, hogere scores geniet dan voor deze tijd. De tweede

neemt aan dat Japanse animatiefilms betere scores krijgen, waardoor een keuze van live-action bij *Detective Pikachu* verklaarbaar zou zijn. De derde hypothese neemt aan dat Hollywood live-action films betere scores krijgen dan Japanse films, wat de Amerikanisering zou verklaren.

- Hypothese 3.1: een Hollywood live-action film na 2016 krijgt positievere cijfers dan een Hollywood live-action film voor 2016.
- Hypothese 3.2: een Japanse animatiefilm krijgt betere scores dan een Hollywood animatiefilm.
- Hypothese 3.3: een Hollywood live-action film krijgt betere scores dan een Japanse film.

Hoofdstuk 3: Analyse en resultaten

Om antwoord te geven op de vraag “Wat maakte *Pokémon: Detective Pikachu* succesvoller dan de andere videospelfilm-adaptaties en Pokémon-films?” Is het belangrijk de film te analyseren met *close reading* en *distant reading* technieken.

Close reading

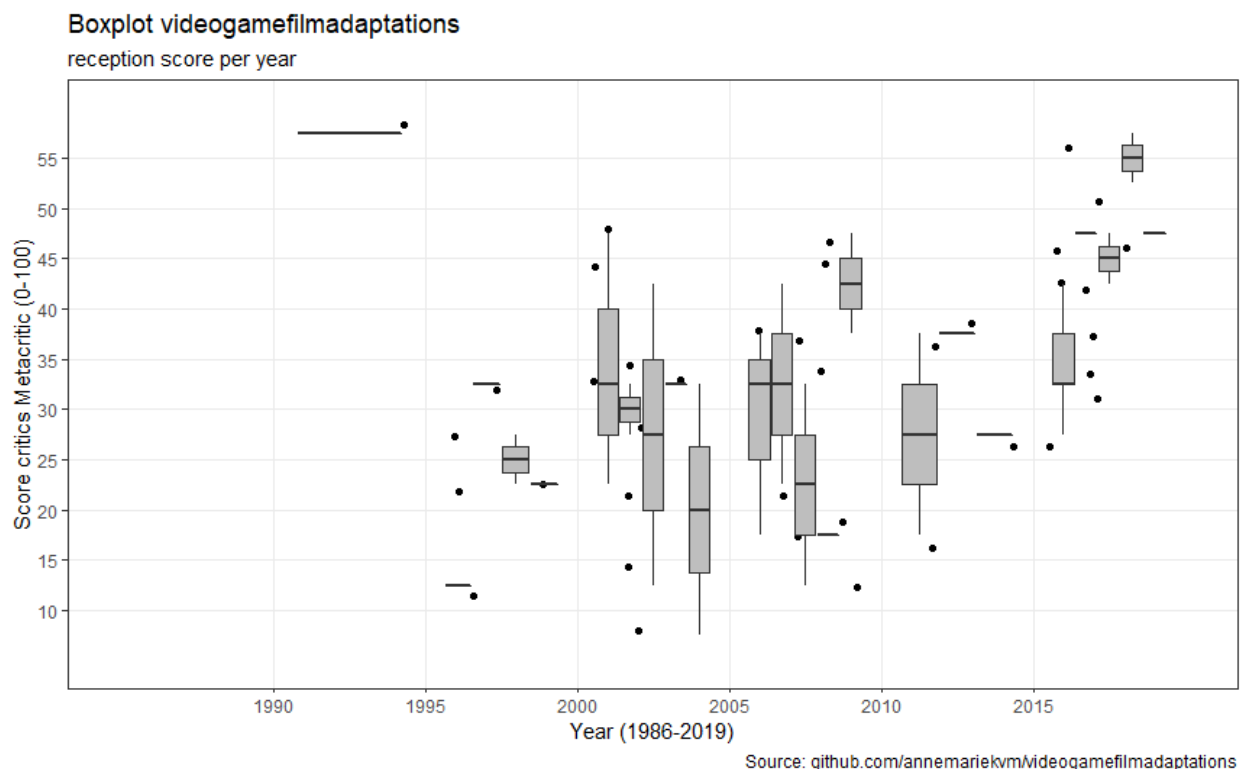
De film *Detective Pikachu* is een live-action film met *computer generated imagery* (CGI), een digitale techniek waar film en animatie samenkomt. Dit verschilt met een klassieke animatiefilm die volledig is geanimeerd en voice-overs bevat. Ook normale films hebben zogenoemde *automated dialogue replacement* (ADR) waar na filmen dialoog wordt nagesynchroniseerd zoals bij animatie, maar een verschil tussen animatie en live-action en CGI zoals het geval bij *Detective Pikachu* is dat in dit laatste geval de animatie van Pikachu, gespeeld door Canadese acteur Ryan Reynolds, met bewegingssensoren op Reynolds gecreëerd is en hierdoor een directe connectie heeft met de tekst. Dit scheidt een verschil tussen animatie en live-action waar de eerste een cultuur van kunstenaarschap en stemacteur meebrengt en live-action films een koppeling hebben met de lichamelijke van de acteurs.

Hoewel de bron van het universum van Pokémon uit Japan komt heeft deze videospelserie ook een internationale achterban. *Detective Pikachu* is echter de eerste Pokémon-film geproduceerd door een Hollywood-instituut, Legendary Pictures Productions, een productiebedrijf met ervaring met adaptatiefilms, in samenwerking met Warner Bros. Pictures. De film is losstaand in dit universum van Pokémon in de zin dat het geen onderdeel is van langlopende Pokémon animatiefilmseries. Het verhaal volgt niet de weg naar een kampioenschap zoals vele spellen en series films en televisieprogramma's, maar is een losse adaptatie van het universum van een specifiek 3DS spel: *Detective Pikachu* (2016). Hierdoor is specifieke voorkennis van eerdere films en dergelijke niet noodzakelijk voor een kijken: enige kennis van het Pokémon-universum en acceptatie hiervan in een film zorgen ervoor dat het verhaal op zichzelf staand begrepen kan worden. Een vervolgfilm is in 2019 bevestigd na het succes van *Detective Pikachu*. Receptiescores op Metacritic zijn 53/100 voor critici en 7.4 voor publiek.

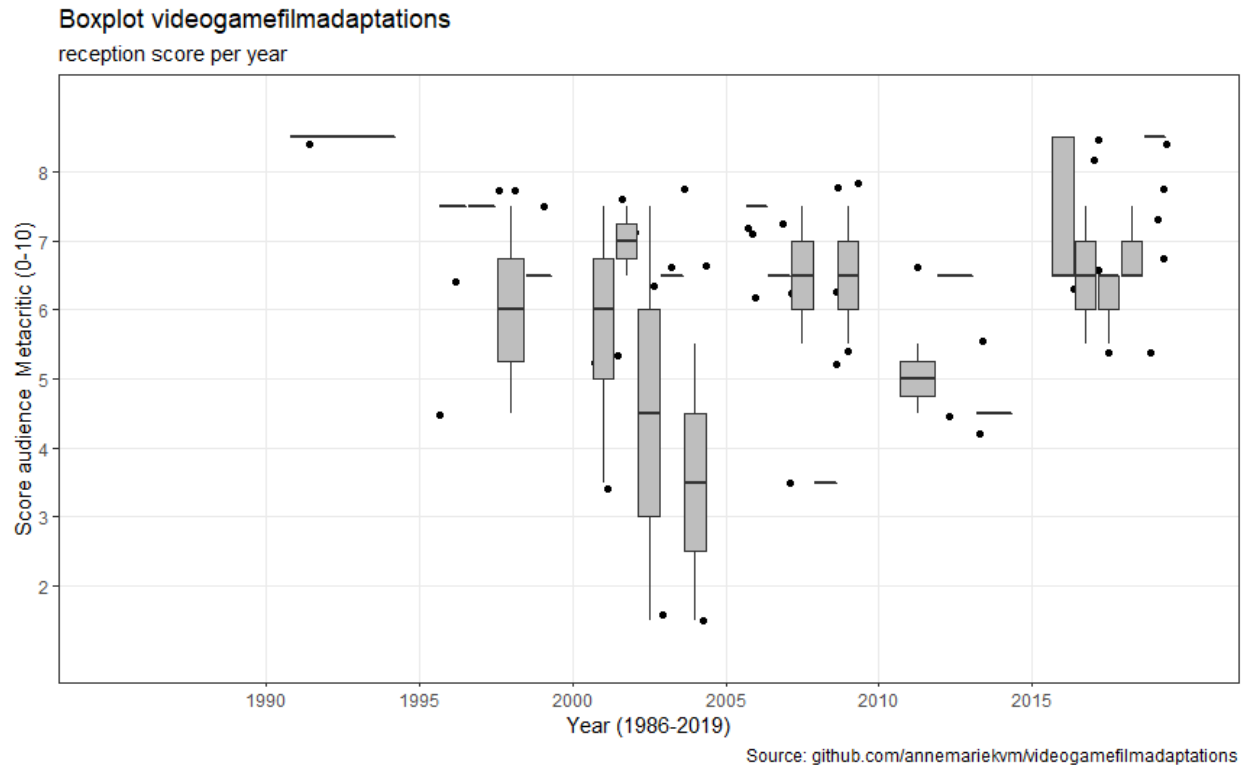
Distant reading

De database biedt met distant reading toetsing van de hypothesen en antwoord op de deelvragen. De resultaten van de bevindingen volgen per hypothese. De code waarmee de hypothesen worden getoetst en gevisualiseerd is vindbaar in Appendix 1.

Hypothese 1.1: de receptie van videospelfilmadaptaties wisselt, met een opwaartse trend sinds 2016. De boxplot in figuur 3.1 toont de scores van critici, en figuur 3.2 de score van het publiek voor de films tussen 1986 en 2019. In plot 3.1 is zichtbaar dat tussen 1996 en 2016 films scores tussen de 8 en 50 krijgen, met grote afwisseling onderling. Sinds 2012, echter, ontvangen films systematisch scores hoger dan 30, met recente uitschieters boven 50; ongezien sinds 1994. De scores van de critici zijn erg laag op een schaal tussen 0 en 100, daar films niet hoger dan 60 scoren. In plot 3.2 is een vergelijkbaar patroon zichtbaar dat films tussen 1996 en 2016 een brede scoreverdeling hebben tussen 1 en 8 op een schaal van 10, waar sinds 2017 deze verdeling verschuift naar tussen 5.3 en 8.5; een grote verschuiving.

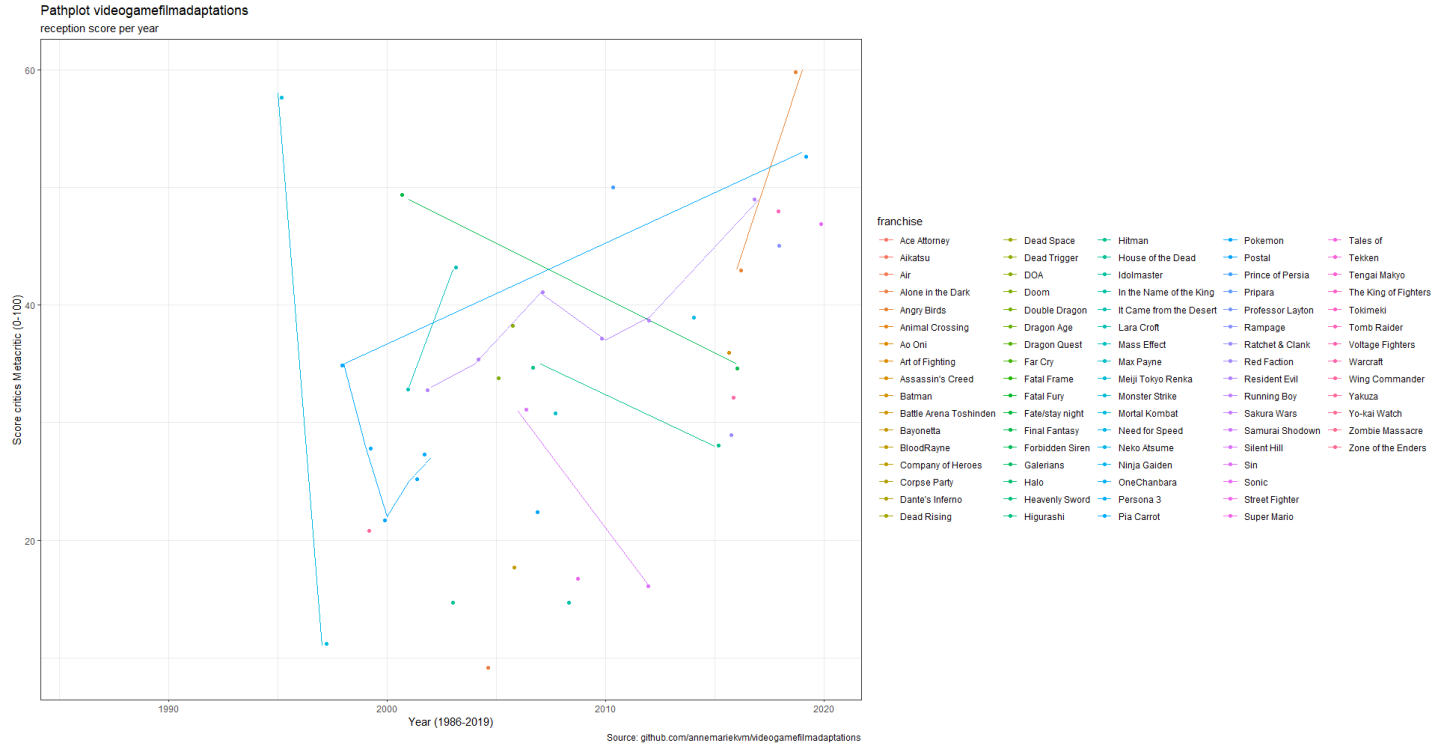


Figuur 3.1

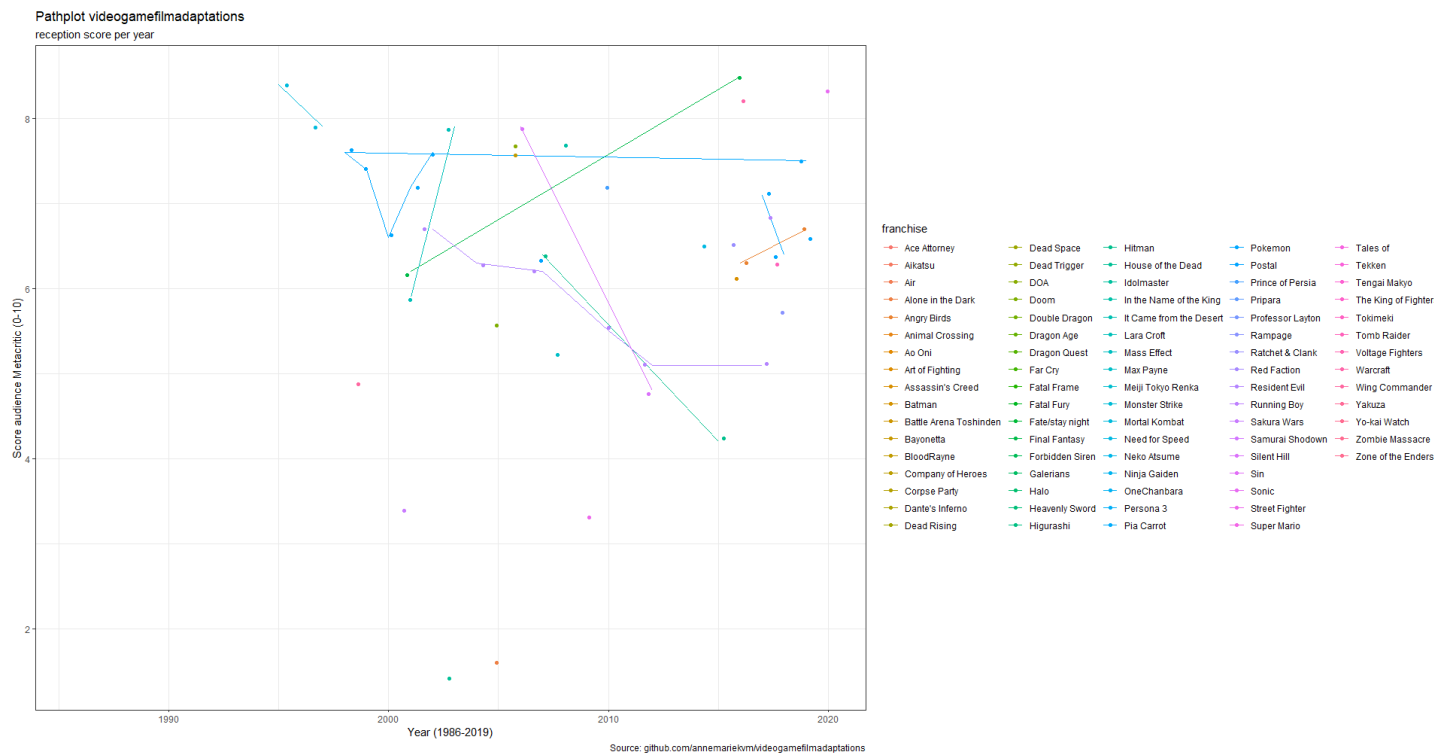


Figuur 3.2

Hypothese 1.2: de receptie van een franchisefilm daalt na de eerste film en stijgt later in een serie. De plot in figuur 3.3 toont de scores van critici, en figuur 3.4 de scores van het publiek voor videospelfilmadaptaties uitgebracht tussen 1986 en 2019. De punten zijn gekleurd aan de hand van serie waar ze onderdeel van uitmaken. De hypothese lijkt hier niet te kloppen. De Pokemon-franchise toont inderdaad twee slecht ontvangen films na het succes van de eerste, en een hierna consistent stijgende lijn. Het is echter zichtbaar dat veel films een slechte tweede film hebben en hier de serie stopt. Verrassend is ook dat de Resident Evil-films door critici door tijd steeds beter ontvangen worden terwijl het publiek het steeds slechter beoordeelt.



Figuur 3.3



Figuur 2.4

Hypothese 2: de Metacritic-score van Pokémon: Detective Pikachu is bovengemiddeld in het genre videospelfilmadaptatie. Tabel 1 toont de scores van critici en het publiek voor Detective Pikachu, alsmede de gemiddelde scores in het genre tussen 1986 en 2019, de mediaan en de standaardafwijking van de scores in deze periode. Duidelijk zichtbaar is dat Detective Pikachu bij publiek binnen de verwachting valt; de score is slechts 0.6875 standaardafwijking verwijderd van het gemiddelde. Bij critici is dit verschil veel groter: de film is hier 1.54 standaardafwijking verwijderd van het gemiddelde.

	Critici score	Publiek score
<i>Detective Pikachu</i>	53	7.4
Videospelfilmadaptaties		
Gemiddelde	33.6	6.3
Mediaan	34.5	6.5
Standaardafwijking	12.6	1.6

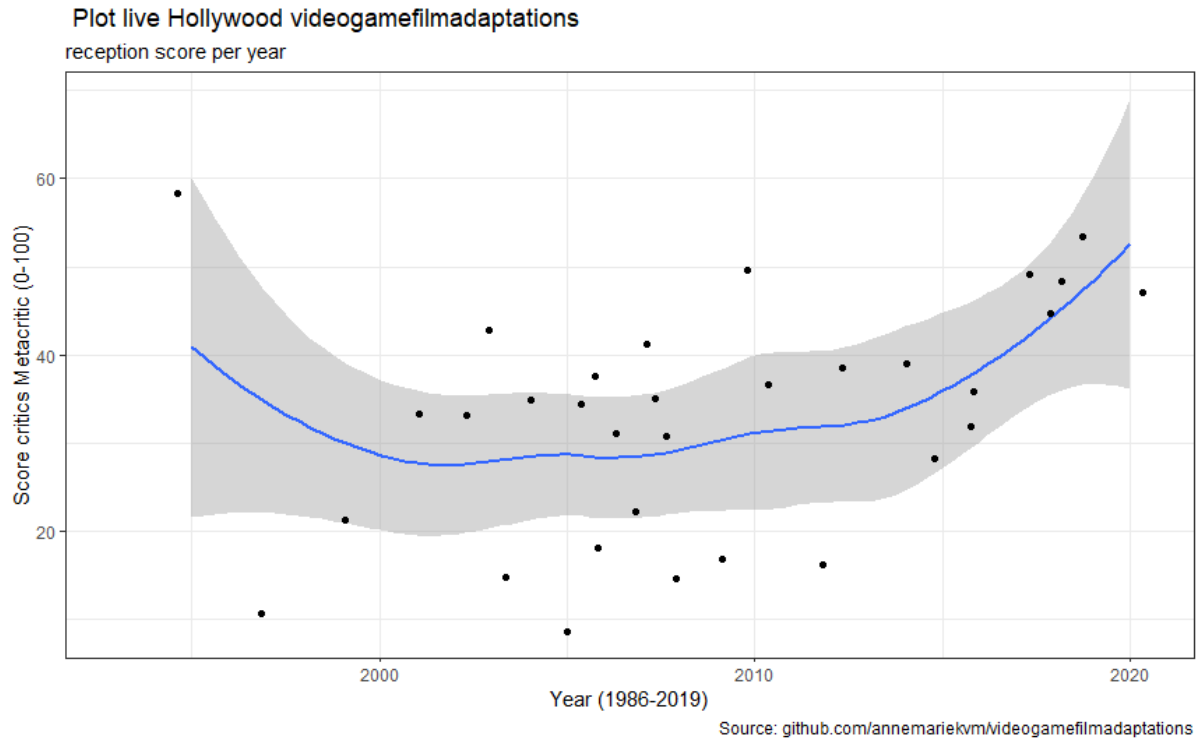
Tabel 1

Hypothese 3.1: een Hollywood live-action film na 2016 krijgt positievere cijfers dan een Hollywood live-action film voor 2016. Tabel 2 toont de scores van critici en het publiek voor Detective Pikachu, alsmede de gemiddelde scores in het Hollywood live-action films voor en na 2016, de mediaan en de standaardafwijking van de scores in deze periodes. Hier is zichtbaar dat de gemiddelde scores niet alleen zijn verbeterd bij zowel het publiek als de critici, de standaardafwijking is lager wat wijst op minder extreem slechte of goede resultaten in de periode na 2016, en dus consistent meer goede films.

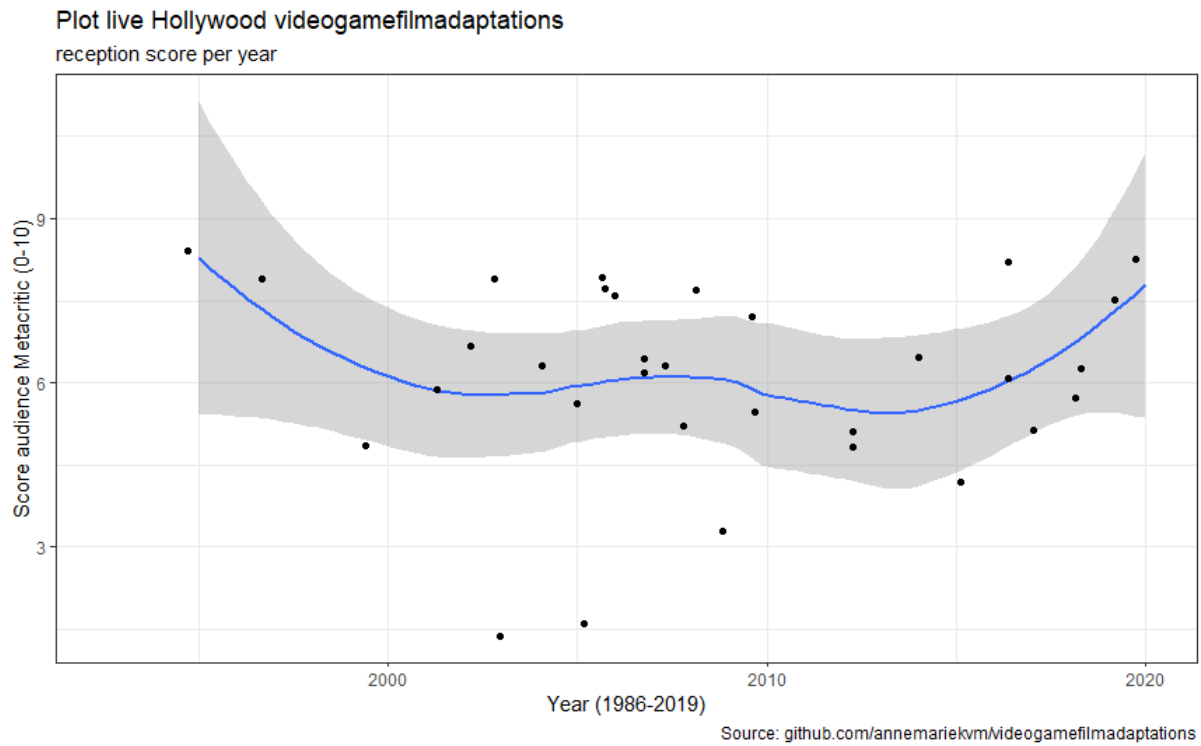
Hollywood live-action	Critici score voor 2016	Critici score na 2016	Publiek score voor 2016	Publiek score na 2016
Gemiddelde	30	44.3	5.9	6.7
Mediaan	33	47	6.3	6.3
Standaardafwijking	12.5	7.5	1.9	1.3

Tabel 2

De plot in figuur 3.5 toont de scores van critici, en figuur 3.6 de scores van het publiek voor Hollywood live-action films uitgebracht tussen 1986 en 2019. Deze plots ondersteunen de data in tabel 2 in de observatie dat er minder wisselende receptie zichtbaar is in de films, en tonen een opwaartse curve in scores, toenemend vanaf 2013. Het gemiddelde overstijgt 35/100 bij critici vanaf 2015 en bij het publiek is de score sinds 2016 hoger dan 5.4/10.



Figuur 3.5



Figuur 3.6

Hypothese 3.2: een Japanse animatiefilm krijgt betere scores dan een Hollywood animatiefilm. Tabel 3 toont de scores van critici en het publiek voor Japanse animatiefilms, alsmede de gemiddelde scores in deze set tussen 1986 en 2019, de mediaan en de standaardafwijking van de scores in deze periode. Tabel 4 toont de scores van critici en het publiek voor Hollywood animatiefilms, alsmede de gemiddelde scores in deze set tussen 1986 en 2019, de mediaan en de standaardafwijking van de scores in deze periode. Hier is zichtbaar dat Japanse animatiefilms betere scores ontvangen van het publiek van Hollywood animatiefilms, terwijl dit bij de critici omgedraaid is.

Japanse animatie	Critici score	Publiek score
Gemiddelde	28.7	6.8
Mediaan	27.5	7.1
Standaardafwijking	5.3	1.3

Tabel 3

Hollywood animatie	Critici score	Publiek score
Gemiddelde	45.3	6.4
Mediaan	46	6.4
Standaardafwijking	12.9	0.2

Tabel 4

Hypothese 3.3: een Hollywood live-action film krijgt betere scores dan een Japanse film. Tabel 5 toont de scores van critici en het publiek voor Hollywood live-action films, alsmede de gemiddelde scores in deze set tussen 1986 en 2019, de mediaan en de standaardafwijking van de scores in deze periode. Tabel 6 toont de scores van critici en het publiek voor de Japanse films, alsmede de gemiddelde scores deze set tussen 1986 en 2019, de mediaan en de standaardafwijking van de scores in deze periode. Hier is zichtbaar dat Hollywood live-action films beter worden ontvangen dan Japanse films, hoewel de standaardafwijking bij Hollywood ruim is wat wijst op extremen en de Japanse films met een kleine standaardafwijking redelijk vergelijkbaar worden beoordeeld.

Hollywood live-action	Critici score	Publiek score
Gemiddelde	33.1	6.1
Mediaan	34.5	6.3
Standaardafwijking	13	1.8

Tabel 5

Japan	Critici score	Publiek score
Gemiddelde	28.7	6.8
Mediaan	27.5	7.1

Standaardafwijking	5.3	1.3
--------------------	-----	-----

Tabel 6

Aan de hand van de hypothesen is duidelijk dat *Pokémon: Detective Pikachu* niet alleen voor, maar ook na 2016 bovengemiddeld hoog scoort bij zowel publiek als critici. Verschillende goede keuzes zijn gemaakt bij het creëren van deze adaptatie. Ten eerste is het een nieuwe en losstaande film, geen onderdeel van een directe bestaande serie. Hierdoor is de film toegankelijk voor een breder publiek zonder voorkennis over eerdere delen. Hier is het van belang dat de film ook een van de videospelserie losstaand geheel is, wat *Detective Pikachu* is doordat het een losse adaptatie van het originele spel is. Een score verhogende keuze is om het in Hollywood te produceren. Japanse films scoren lager dan Hollywood-films, en dit is vooral het geval bij de critici-scores van deze films. Door de verandering van lokalisatie naar Hollywood en type naar liveaction brak *Detective Pikachu* met een verwachtingspatroon dat is opgezet door alle Japanse animatiefilms in de *Pokémon*-serie. Door de wijze van adaptatie; een voor film gemaakt verhaal, geeft de film ook antwoord op een paradox: een nieuwe kijker heeft meer context en *worldbuilding* nodig, waar een fan de wereld al kent en diepgang en herkenning zoekt.

Pokémon: Detective Pikachu (2019) levert een succesvolle nieuwe en hedendaagse videospelfilmadaptatie. Het is gemaakt in een periode van groeiende waardering voor het genre, vooral zichtbaar bij scores van critici. Tegelijk is het een kwalitatief goede adaptatie met aansluiting bij oudere en jongere fans: een nieuw verhaal (*Detective Pikachu*, 2016) in een nieuwe wereld (*Pokémon: Detective Pikachu*, 2019) in een oud universum (*Pokémon*, 1996). Andere factoren dan type, jaar, of serialisering, die de score zouden kunnen beïnvloeden, zijn met mijn hypothesen en deelvragen niet onderzocht

Conclusie

Het object van dit onderzoek was de videospelfilmadaptatie *Pokemon: Detective Pikachu* (2019), naar het videospel *Detective Pikachu* (2016). Receptieonderzoek is van origine gelimiteerd tot literatuur, adaptatie-onderzoek tot adaptaties naar film. Omdat videospelfilmadaptaties een groeiend fenomeen zijn met historisch wisselende receptie wilde ik *distant reading* technieken toepassen door metadata van de film in historische context te bestuderen en uit te vinden wat juist deze film zo succesvol maakte. Bestaand onderzoek kijkt naar de relatie tussen scores en budget, maar de factoren die intrinsiek aan de film-adaptatie van een videospel zijn en deze score zouden kunnen beïnvloeden gaven mij een inspirerende invalshoek voor onderzoek.

Hoe komt het dat *Pokémon: Detective Pikachu* (2019) zo positief werd ontvangen in vergelijking met andere videospelfilmadaptaties? De receptie van videospelfilmadaptaties in score is sterk wisselend, grote spreiding is zichtbaar in de grafieken en standaardafwijkingen. De scores stijgen, vooral onder critici, door de tijd. Onder fans is al langer een waardering onder Pokémon-films, en de verandering van lokalisatie en type lijkt critici erg te hebben beïnvloed in hun hoge score. *Pokémon: Detective Pikachu* heeft een bovengemiddelde score in zowel de periode waarin dit genre films worden gemaakt als in de periode waarin de films gemiddeld steeds succesvoller ontvangen worden, na 2016.

Mijn methode heeft beperkingen. Door een groot aantal missende scores bij Metacritic was een minder grote dataset evalueerbaar dan wanneer Rotten Tomatoes zou worden gebruikt, hoewel de dataset van Metacritic betrouwbaarder is. Ook was ik gelimiteerd in factoren om toe te voegen aan de dataset omdat het onmogelijk is om alleen alle films te bekijken en te kunnen analyseren op wat ze succesvol maakt. Ook mist de kwantificatie in Metacritic-scores nuances in de receptie; tekstuele recensies zijn een interessant onderzoeksobject dat hier niet gebruikt wordt.

Het theoretisch kader gaf me een grote basis in receptie en de basis van verwachtingen bij een adaptatie. De toepasbaarheid lijkt goed; receptie en representatie hiervan in score biedt een kwantificeerbaar perspectief op adaptaties dat verder gaat dan simpel objectanalyse, aangezien betekenis gevormd wordt door de lezer of kijker en diens horizon. Door groot aantal perspectieven kan deze methode culturele trends vinden en analyseren.

Nader onderzoek zou vele andere factoren kunnen analyseren, zoals budget, lengte, producenten, of regisseurs, en zou statistiek kunnen loslaten op de data.

Bibliografie

Primaire bron

Pokémon: Detective Pikachu. Geregisseerd door Rob Letterman, geschreven door Rob Letterman e.a., 2019.

Secundaire bronnen

- Bennett, A. en N. Boyle. *An Introduction to Literature, Criticism and Theory*. Vijfde editie, Routledge, 2016.
- Buchholz, K. *The Video Game Adaptations with Most Box Office Success*, 2019. Statista, <https://www.statista.com/chart/19538/highest-grossing-movies-based-on-vdeo-games/>
- Brillenburger, K. en A. Rigney red. *Het leven van teksten*. Amsterdam UP, 2006.
- Cattrysse, Patrick. "Film (adaptation) as translation: Some methodological proposals." *Target. International Journal of Translation Studies* 4.1, 1992, pp. 53-70.
- Couch, A. "“Mortal Kombat”: Untold Story of the Movie That “Kicked the Hell” Out of Everyone." *The Hollywood Reporter*, 2015. Hollywood Reporter, <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/mortal-kombat-movie-oral-history-815287>.
- Creatures Inc. *Detective Pikachu*. Gepubliceerd door The Pokemon Company voor Nintendo 3DS, 2016.
- Van Dijk, Y., M. de Pourcq en Carl de Stryker. *Draden in het donker: Intertekstualiteit in theorie en praktijk*. Vantilt, 2013.
- Elkington, Trevor. "Too many cooks: Media convergence and self-defeating adaptations." *The video game theory reader 2*. Routledge, 2008, pp. 235-258.
- Flanagan, Kevin M. "Videogame adaptation." *The Oxford Handbook of Adaptation Studies* Gadamer, Hans-Georg. "Aesthetics and hermeneutics." *The continental aesthetics reader 1960*, pp. 181-186.
- Van Gorp, H., R. Ghesquiere, R. Segers red. *Receptie-onderzoek: mogelijkheden en grenzen*. Acco, 1981.
- Gough, C. *Digital games and interactive media revenue worldwide from 2018 to 2020*, 2020. Statista, <https://www.statista.com/statistics/346132/digital-games-revenue-usa/>
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Routledge, 2006.
- Jockers, M. *Macroanalysis: Digital Methods and Literary History*. University of Illinois Press 2013. JSTOR, www.jstor.org/stable/10.5406/j.ctt2jcc3m.
- Konstantinovic, Zoran, M. Neumann en H. R. Jauss red. *Literary Communication and Reception*. Amoe, 1980.
- Kopf, Dan. *Rotten Tomatoes is Based on Bad Statistics. Use Metacritic Instead*. 2016. Quartzly, <https://qz.com/quartzly/1518240/rotten-tomatoes-is-based-on-bad-statistics-use-metacritic-instead/>
- Lay, Samantha. "Audiences across the divide: Game to film adaptation and the case of Resident Evil." *Participations* 4.2, 2007.
- Mack, Jonathan. "Evoking Interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s." *Adaptation* jrg. 9, nr. 1, 2016, pp. 98-112
- Moore, Michael Ryan. "Adaptation and New Media". *Adaptation*. Jrg. 3, nr. 2, sep 2010, pp. 179–192, <https://doi.org/10.1093/adaptation/apq010>.
- Safitri, Assari Wulan. "Women’s language in Tangled movie: A sociolinguistic study." *Sastra Inggris-Quill* 6.1, 2017, pp. 1-14.

- Wolf, Mark JP, ed. *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. ABC-CLIO, 2008.
- Wolf, Mark JP. *The medium of the video game*. University of Texas Press, 2001.
- Wasserman, Max, et al. "Correlations between user voting data, budget, and box office for films in the internet movie database." *Journal of the Association for Information Science and Technology* 66.4, 2015, pp. 858-868.
- Best and Worst Movies Based on Videogames*. <https://www.metacritic.com/feature/best-and-worst-movies-based-on-videogames>.
- Global Movie Production & Distribution Industry - Market Research Report*, 2019. Ibisworld, <https://www.ibisworld.com/global/market-research-reports/global-movie-production-distribution-industry/>

Appendix 1 Code

Hypothese 1.1:

```
> ggplot(videogamefilmadaptations, aes( group=year, x=year, y=cc_mc)) +
  geom_jitter() + geom_boxplot(fill="gray") + scale_x_binned() +
  scale_y_binned() + labs(title = "Boxplot videogamefilmadaptations", subtitle =
  "reception score per year", x="Year (1986-2019)", y="Score critics Metacritic
  (0-100)", caption="Source: github.com/annemariekvm/videogamefilmadaptations")
+ theme_bw()
```

```
> ggplot(videogamefilmadaptations, aes( group=year, x=year, y=ac_mc)) +
  geom_jitter() + geom_boxplot(fill="gray") + scale_x_binned() +
  scale_y_binned() + labs(title = "Boxplot videogamefilmadaptations", subtitle =
  "reception score per year", x="Year (1986-2019)", y="Score audience
  Metacritic (0-10)", caption="Source:
  github.com/annemariekvm/videogamefilmadaptations") + theme_bw()
```

Hypothese 1.2:

```
> ggplot(videogamefilmadaptations, aes(x=year, y=cc_mc, group = franchise,
  color=franchise)) + geom_path() + geom_jitter() + labs(title = "Pathplot
  videogamefilmadaptations", subtitle = "reception score per year", x="Year
  (1986-2019)", y="Score critics Metacritic (0-100)", caption="Source:
  github.com/annemariekvm/videogamefilmadaptations") + theme_bw()
```

```
> ggplot(videogamefilmadaptations, aes(x=year, y=ac_mc, group = franchise,
  color=franchise)) + geom_path() + geom_jitter() + labs(title = "Pathplot
  videogamefilmadaptations", subtitle = "reception score per year", x="Year
  (1986-2019)", y="Score audience Metacritic (0-10)", caption="Source:
  github.com/annemariekvm/videogamefilmadaptations") + theme_bw()
```

Hypothese 2:

```
> median(videogamefilmadaptations$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 34.5
> median(videogamefilmadaptations$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.5
> mean(videogamefilmadaptations$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 33.61905
> mean(videogamefilmadaptations$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.304255
> sd(videogamefilmadaptations$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 12.63551
> sd(videogamefilmadaptations$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 1.596322
```

Hypothese 3.1

```
> allhol <- subset(videogamefilmadaptations, videogamefilmadaptations$`place(
  1=hollywood, 2=japan, 3=international)`<2)
> livehol <- subset(allhol, allhol$`type(1=animated, 2=live-action)`>1)
```

```
> ggplot(livehol, aes(x = year, y = cc_mc)) + geom_smooth() + geom_jitter() +
  labs(title = " Plot live Hollywood videogamefilmadaptations ", subtitle =
  "reception score per year", x="Year (1986-2019)", y="Score critics Metacritic
  (0-100)", caption="Source: github.com/annemariekvm/videogamefilmadaptations")
+ theme_bw()
```

```
> ggplot(livehol, aes(x = year, y = ac_mc)) + geom_smooth() + geom_jitter() +
  labs(title = "Plot live Hollywood videogamefilmadaptations", subtitle = "recep
  tion score per year", x="Year (1986-2019)", y="Score audience Metacritic (0-1
```

```
0)", caption="Source: github.com/annemariiekvm/videogamefilmadaptations") + theme_bw()
```

```
> liveholb2016 <- subset(livehol, year < '2016')
> livehola2016 <- subset(livehol, year > '2015')
```

```
> median(liveholb2016 $cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 33
> mean(liveholb2016 $cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 29.96
> sd(liveholb2016 $cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 12.4916
> median(liveholb2016 $ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.3
> mean(liveholb2016 $ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 5.928
> sd(liveholb2016 $ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 1.85888
```

```
> median(livehola2016 $cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 47
> mean(livehola2016 $cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 44.28571
> sd(livehola2016 $cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 7.521398
> median(livehola2016 $ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.3
> mean(livehola2016 $ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.742857
> sd(livehola2016 $ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 1.259441
```

Hypothese 3.2

```
> holani <- subset(allhol, allhol$type(1=animated, 2=live-action)`<2)
> japall <- subset(videogamefilmadaptations, videogamefilmadaptations$`place(1=hollywood, 2=japan, 3=international)`==2)
> japani <- subset(japall, japall$type(1=animated, 2=live-action)`<2)
```

```
> median(holani$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 46
> mean(holani$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 45.25
> sd(holani$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 12.91962
> median(holani$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.4
> mean(holani$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.425
> sd(holani$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 0.2217356
```

```
> median(japani$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 27.5
> mean(japani$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 28.66667
> sd(japani$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 5.316641
> median(japani$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 7.1
> mean(japani$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.836364
```

```
> sd(japani$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 1.287069
```

Hypothese 3.3

```
> median(japall$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 7.1
> mean(japall$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.836364
> sd(japall$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 1.287069
> median(japall$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 27.5
> mean(japall$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 28.66667
> sd(japall$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 5.316641
```

```
> median(livehol$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.3
> mean(livehol$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 6.10625
> sd(livehol$ac_mc, na.rm=TRUE)
[1] 1.760487
> median(livehol$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 34.5
> mean(livehol$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 33.09375
> sd(livehol$cc_mc, na.rm=TRUE)
[1] 12.95989
```