

# Spelend lezen of lezend spelen?

*Een onderzoek naar gebruikerservaringen met leesapplicaties*



## BA Eindwerkstuk

Nederlandse taal en cultuur

*Faculteit Geesteswetenschappen*

**Nick van Hummel**

4077539 – [n.vanhummel@students.uu.nl](mailto:n.vanhummel@students.uu.nl)

**3 november 2016**



Universiteit Utrecht

**Begeleider:** Dr. Jacqueline Evers-Vermeul

**Tweede beoordelaar:** Dr. Laurens Ham

## **Samenvatting**

Dit onderzoek gaat over leesapplicaties die zijn ontworpen om de grenzen tussen *lezen* en *spelen* te verkennen. Deze applicaties zijn bedoeld om gebruikt te worden op een tablet of mobiele telefoon en bevatten allerlei multimediale elementen die invloed hebben op de verhaalbeleving van de gebruiker. De combinatie van tekst en multimedia maakt deze vormen van nieuwe media lastig te analyseren, omdat het elementen van literatuur- en media-analyse met elkaar moet combineren. Astrid Ensslin beschrijft in haar boek *Literary Gaming* (2014) een methodiek die deze elementen combineert en deze nieuwe mediavormen systematisch kan analyseren: *de functionele ludostilistiek*. Aan de hand van deze methodiek plaatst ze diverse voorbeelden in het zogenaamde literair-ludisch spectrum. Ze introduceert dit spectrum als een analytisch kader voor deze hybride objecten.

In dit onderzoek staan de gebruikerservaringen met leesapplicaties centraal. De plaats van een object in het literair-ludisch spectrum is gebaseerd op een technische analyse aan de hand van de functionele ludostilistiek. De vraag die dit oproept is of de positionering in het spectrum – aan de hand van de analyse – aansluit op de categorisering die volgt uit de ervaringen van gebruikers. Aan de hand van interviews met gebruikers worden in dit onderzoek drie leesapplicaties in het literair-ludisch spectrum geplaatst en vergeleken met de posities die deze applicaties innemen in het spectrum. Door deze vergelijking zijn, met dit onderzoek, inzichten vergaard in de relatie tussen een theoretisch, analytisch kader en ervaringen van gebruikers aan de andere kant.

## Inhoudsopgave

<b>Inleiding</b>	<b>5</b>
<b>1. Theoretisch kader</b>	<b>6</b>
1.1. Ludiciteit	6
1.2. Functionele ludostilistiek	6
1.3. Literariteit	8
1.4. Leeservaring	9
<b>2. Corpusanalyse</b>	<b>10</b>
2.1. Methode	10
2.2. <i>PRY</i> – Stream of consciousness	11
2.2.1. <i>Ludologie</i>	11
2.2.2. <i>Ludonarratologie</i>	12
2.2.3. <i>Ludosemiotiek</i>	13
2.2.4. <i>Medialiteit</i>	14
2.3. <i>Arcadia</i> – Kleurrijke hypertext	14
2.3.1. <i>Ludologie</i>	15
2.3.2. <i>Ludonarratologie</i>	15
2.3.3. <i>Ludosemiotiek</i>	16
2.3.4. <i>Medialiteit</i>	17
2.4. <i>Device6</i> – De tekst als plattegrond	17
2.4.1. <i>Ludologie</i>	17
2.4.2. <i>Ludonarratologie</i>	18
2.4.3. <i>Ludosemiotiek</i>	19
2.4.4. <i>Medialiteit</i>	20
2.5. Het literair-ludisch spectrum	20
<b>3. Interviews</b>	<b>22</b>
3.1. Methode	22
3.2. <i>Hyper attention</i> versus <i>deep attention</i>	23
3.3. De interface	23
3.4. Lezen of spelen?	24
3.5. Het literair-ludisch spectrum	24

<b>4. Conclusie en discussie</b>	<b>26</b>
<b>5. Referentielijst</b>	<b>28</b>
<b>Bijlage 1</b>	<b>30</b>
Schematisch overzicht van de functionele ludostilistiek	
<b>Bijlage 2</b>	<b>32</b>
Interviewvragen (inclusief toelichting)	

## Inleiding

‘The novel is dead (this time it’s for real)’ is de titel van een artikel van Will Self in *The Guardian* uit 2014. In dit artikel beschrijft hij dat het idee van de complexe roman, zoals we die kennen, en het lezen ervan in verval is. De plaats van het conventionele boek in het ‘digitale tijdperk’ is een thema dat volop leeft. Self denkt dat het boek weliswaar zal blijven bestaan, maar dat het een kunstvorm wordt die gebonden zal zijn aan bepaalde sociale groeperingen en plaats maakt voor nieuwe vertelvormen (Self 2014).

Of literatuur in haar traditionele vorm in verval is, laat ik voor nu even in het midden. Duidelijk is dat literatuur volop leeft in varianten die anders zijn dan de traditionele (boek)vorm. Er wordt geëxperimenteerd met nieuwe vertelvormen om lezers op te laten gaan in een verhaalwereld. Denk aan vormen van virtual reality of vormen van interactie met een verhaalwereld zoals in games. Schrijvers en softwareontwikkelaars bundelen steeds vaker hun krachten om zo een innovatief product te ontwikkelen. In dit onderzoek richt ik mijn aandacht op literaire teksten die verpakt zijn in de vorm van apps. Een grote overeenkomst tussen deze apps is dat ze allemaal ludische en multimediale elementen bevatten die de beleving van de lezer beïnvloeden.<sup>1</sup> Zo kunnen verhalen minder lineair verteld worden of kan een ontwikkelaar er animaties en geluidseffecten aan toevoegen. Ook kunnen vertellingen interactief worden. Een lezer kan dan zelf invloed uitoefenen op bijvoorbeeld de verhaallijn. Het gevolg van deze toevoegingen is dat de grens tussen spel en lezen kan vervagen.

De ontwikkeling van dit soort apps levert een bijdrage aan het debat over wat lezen is. De ontwikkelaars experimenteren met het lezen zelf, in vormen die vaak afwijken van het lezen zoals we bij een traditioneel boek gewend zijn. Daarnaast experimenteren ook veel schrijvers met deze nieuwe leesvormen; een voorbeeld hiervan is Arnon Grunberg met *Being Grunberg* (2015). De vraag die bij deze hybride leesvormen opkomt is hoe gebruikers het lezen ervan ervaren. In welke gevallen ervaren ze deze vormen als een spel en wanneer is er sprake van een literaire ervaring?<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> De term ‘ludisch’ is afgeleid van het Latijnse *ludus*, dat ‘spel’ betekent (Ensslin 2014).

<sup>2</sup> Met het benoemen van een ‘literaire ervaring’ wordt er in dit onderzoek van uitgegaan dat een tekst een bepaalde narratieve functionaliteit heeft. De vraag die dit begrip oproept, is dan of deze narratieve ervaring zodanig is dat deze als ‘iets lezen’ wordt ervaren.

## 1. Theoretisch kader

### 1.1. Ludiciteit

De reeds bestaande hybride vormen van literaire apps vertonen veel variatie. Ze hebben met elkaar gemeen dat alle objecten verschillen van boeken doordat ze literaire elementen combineren met ludische elementen zoals geluidseffecten, muziek, animatie, film en diverse interactieve toepassingen. Lister, Dovey, Giddings, Grant en Kelly (2009) zetten in *New Media: A Critical Introduction* uiteen hoe vormen van nieuwe (digitale) media kunnen omgaan met nieuwe manieren van representatie en ervaringen. Ze noemen daarbij multimediale applicaties voor op een scherm als voorbeeld (Lister et al. 2009, p.12). Ook doen ze een poging om de term ‘nieuwe media’ te definiëren aan de hand van een aantal karakteristieken.

Volgens Lister et al. (2009) is namelijk een aantal overkoepelende termen te verbinden aan nieuwe media, waar hybride literaire objecten een vorm van zijn. Zo zijn nieuwe media veelal (1) digitaal, (2) interactief, (3) hypertextueel, (4) virtueel, (5) onderdeel van een netwerk en (6) gesimuleerd. Ze geven daarbij expliciet aan dat deze karakteristieken vaak van toepassing zijn op een nieuw medium, maar niet per se een vereist criterium om iets zo te kunnen noemen (Lister et al. 2009, p.13). De genoemde typering kunnen helpen om vormen van ludiciteit in leesapps beter te beschrijven.

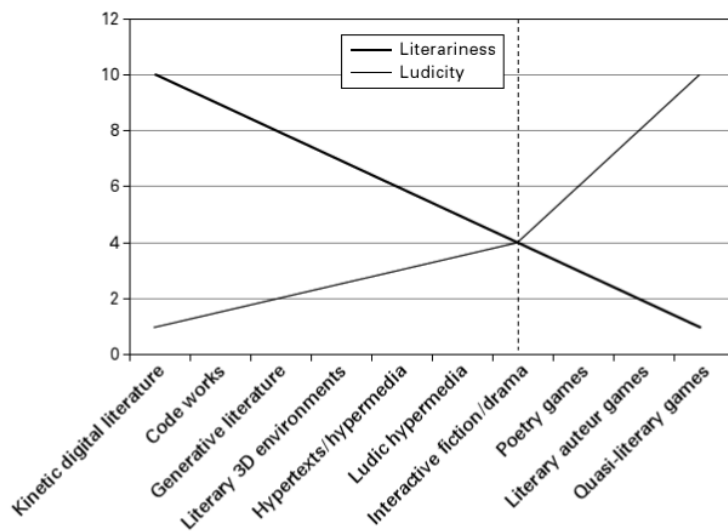
Onder *digitaal* verstaan Lister et al. dat het object een staat van verandering kan ondergaan. Analoge vormen – zoals boeken – zijn vaststaande objecten die tastbaar zijn. Digitale vormen zijn dat niet. Met *interactief* wordt bedoeld dat de gebruiker in staat is om directe (fysieke) invloed uit te oefenen op de teksten en afbeeldingen waar hij toegang toe heeft. Een medium dat *hypertextueel* is, is opgebouwd uit elementen die verwijzen naar elkaar. Elke verwijzing draagt weer andere verwijzingen in zich, waardoor een gebruiker een eigen weg kan volgen binnen het medium. Met *virtueel* bedoelen Lister et al. (2009) een onderdeel van de realiteit die er in het heden niet is. Dat onderdeel kan wel echt lijken of denkbeeldig zijn, maar de fysieke aanwezigheid ontbreekt. Nieuwe media zijn meestal ook onderdeel van een *netwerk*, waarmee bedoeld wordt dat nieuwe media onderling verbonden zijn met elkaar. Dit kunnen twee computers zijn die via een server met elkaar in verbinding staan, maar ook een app die in verbinding staat met het internet (Lister et al. 2009). Het laatste kenmerk van nieuwe media is *simulatie*. Onder deze term wordt verstaan dat een teken (bijvoorbeeld de blauwe vlekken op een buienradar) en waar het naar verwijst (regen) met elkaar versmelten. De grens ertussen vervaagt door de manier waarop de relatie tussen teken en verwijzing vormgegeven wordt.

### 1.2. Functionele ludostilistiek

Om de grote variatie in deze hybride objecten systematisch te kunnen analyseren en met elkaar te kunnen vergelijken beschrijft Astrid Ensslin in haar boek *Literary Gaming* (2014) een methodiek die ze *functional ludostylistics* noemt. De functionele ludostilistiek gaat specifiek in op de vorm van

hybride literaire apps en combineert elementen van de narratologie, stilistiek, semiotiek, medialiteit<sup>3</sup> en ludologie.

Ensslin plaatst aan de hand van haar methodiek een aantal voorbeelden binnen het ‘literair-ludisch spectrum’ in *figuur 1*. De objecten worden, naar aanleiding van de analyse met de functionele ludostilistiek, ten opzichte van elkaar in het spectrum gepositioneerd (Ensslin 2014). Binnen het spectrum maakt Ensslin onderscheid tussen tien categorieën, waarbij de meest linkse kant ‘literatuur met licht speelse elementen’ representeert en de meest rechtse kant ‘games met lichte literaire elementen’ (‘t Hooft 2015).



**Figuur 1.** Het literair-ludisch spectrum (Ensslin 2014).

Ensslin baseert de uiteinden van het spectrum op het onderscheid dat Katherine Hayles maakt tussen *deep attention* en *hyper attention*. Volgens Hayles wordt *deep attention* gekarakteriseerd door concentratie op één object (bijvoorbeeld een boek) voor een lange periode, waarbij stimuli van buitenaf genegeerd worden (Hayles 2007). Het lezen van een boek is hier een voorbeeld van. *Hyper attention* wordt, daarentegen, gekarakteriseerd door het snel schakelen tussen verschillende taken en informatiekanalen, waar een hoog niveau van alertheid bij komt kijken (Hayles 2007). Het spelen van een spel is hier een voorbeeld van. Ensslin koppelt een staat van *deep attention* dan ook aan de literaire kant van het spectrum en een staat van *hyper attention* aan de ludische zijde (Ensslin 2014).

Zoals te zien is aan de twee lijnen in *figuur 1*, worden de objecten geschaald op een literaire en op een ludische schaal. Zo kunnen objecten systematisch met elkaar vergeleken en geanalyseerd worden. De plaats van een object in het spectrum is daarom nooit absoluut: de positie in het spectrum is altijd relatief ten opzichte van (vergelijkbare) objecten. De objecten komen overigens niet alleen

<sup>3</sup> Ensslin gebruikt ‘medialiteit’ als verzamelnaam voor middelen die informatie overdragen. Een concretisering van deze term is te vinden in het schematische overzicht van de methodiek in *bijlage 1*.

voor als apps, maar ook in andere vormen, zoals websites. *Loss of Grasp* (2010) is hier een voorbeeld van.

In de methode, die leidt tot een plaats binnen het spectrum, stelt Ensslin vier analysecomponenten voor: ludologie, ludonarratologie, ludosemiotiek en medialiteit (Ensslin 2014). (1) De ludologie richt zich op verschillende spelelementen zoals regels, spelstructuur en beweging; (2) de ludonarratologie richt zich op verschillende narratieve elementen in een object zoals samenhang, vertelperspectief en voice-over; (3) de ludosemiotiek richt zich op elementen als interface, taalgebruik en thematiek; en (4) de medialiteit richt zich op elementen als platform, software en vormen van tekstualiteit. Daarnaast is voor ieder object een andere selectie van deelaspecten nodig (Ensslin 2014). Niet alle aspecten van de methodiek zijn namelijk altijd even relevant voor een object. Een schematisch overzicht van alle analysecomponenten en de deelaspecten is te vinden in *bijlage 1*.

Een voorbeeld van *kinetische digitale literatuur* (meest links) is *Dakota* (2002) van Young Hae Chang Heavy Industries. *Dakota* bestaat uit woorden en zinsdelen die achter elkaar verschijnen in combinatie met geluidseffecten. Deze vormen beperken de mate van ludiciteit tot de cognitieve interactie met de gebruiker (Ensslin 2014). Bij interactieve fictie/drama kruisen de lijnen in *figuur 1* elkaar. Hier zijn de mate van literariteit en ludiciteit niet van elkaar te onderscheiden; ze beïnvloeden elkaar wederzijds (Ensslin 2014). Een voorbeeld van *interactieve fictie* is *Façade* (2005) van Andrew Stern en Michael Mateas. In *Façade* wordt de vierde wand van een vertelling doorbroken doordat de gebruiker zelf in interactie moet gaan met de hoofdpersonen.<sup>4</sup> Deze hoofdpersonen komen in conflict met elkaar en van de speler wordt gevraagd om advies te geven en deel te nemen aan de gesprekken. Aan de meest rechtse kant van het spectrum bevinden zich de *quasi-literaire games*. Deze games baseren zich vaak op canonieke literaire teksten (Ensslin 2014). Hier is *Tradewinds Odyssey* (2009) van Sandlot Games een voorbeeld van, omdat het een satire op de Odysseus van Homerus is.

### 1.3. Literariteit

Ensslin hanteert een brede definitie van *literariteit*. Ze definieert de term als ‘alles wat tekstueel is’ (Ensslin 2014). Zo heeft ze alle vrijheid om objecten te kiezen die haar helpen om haar methodiek te illustreren. Toch gebruikt ze het begrip soms inconsequent en breidt ze haar definitie van literariteit uit naar een meer artistieke benadering. Zo verbindt ze bijvoorbeeld in de laatste categorie van het spectrum (*quasi-literaire games*) toch een waardeoordeel (canonieke teksten) aan de term. In de tweede categorie (*code works*) stelt ze dat deze werken spelen met literaire conventies zoals *foregrounding* (Ensslin 2014). Ensslin's benadering van *literariteit* sluit aan bij de benadering van Rigney en Brillenburg Wurth in *Het leven van teksten* (2012). Zij richten zich niet op ‘literatuur’ in de

---

<sup>4</sup> De vierde wand is een term uit de theatertheorie, waarbij de denkbeeldige wand tussen het publiek en het podium wordt aangeduid. De toeschouwer kan door deze wand heen kijken om op die manier de gebeurtenissen op het podium te volgen.



zin van een verzameling teksten van hoge kwaliteit, maar op het verschijnsel ‘literariteit’ waarbij teksten in zichzelf waardering krijgen en levensvatbaar worden (Rigney 2012).

Bepaalde teksten kunnen telkens in nieuwe contexten circuleren en kunnen daardoor voortbestaan. Sommige teksten hebben een waarde die losstaat van hun eenmalige, praktische inzetbaarheid (Rigney 2012). Volgens Rigney zijn er diverse factoren die bijdragen aan de levensvatbaarheid van een tekst. De factoren zijn gerelateerd aan (1) teksteigenschappen, (2) de werking van de tekst op de lezers en (3) de sociale status van een tekst.

Hoewel Ensslin soms uitwijkt naar een meer artistieke definitie van *literariteit*, die aansluit bij die van Rigney, zal ik me beroepen op de benadering van *literariteit* als ‘alles wat tekstueel is’. Ensslin geeft zelf aan dat het spectrum een model is dat ‘in de maak is’ en dat een onderzoek naar gebruikerservaringen een goede optie is voor vervolgonderzoek (Ensslin 2014). De gebruikerservaringen staan dan ook centraal in dit onderzoek. De respondenten die in dit onderzoek aan bod komen, zullen zich moeten uitspreken over of de narratieve ervaring van de apps zodanig is, dat de apps aan de literaire kant (tekst met licht speelse elementen) van het literair-ludisch spectrum kunnen worden geschaald. De normatieve kant van de term ‘literair’, waar Ensslin af en toe naar uitwijkt, zal dan ook op de achtergrond blijven, omdat de grens tussen een literaire en ludische ervaring voorop staat.

#### 1.4. Leeservaring

De methodiek van Ensslin houdt geen rekening met leeservaring; dit merkt Ensslin in haar conclusie ook op. Het gaat vooral om de technische aspecten van hybride leesvormen, zowel literair als ludisch gezien. Een leeservaring is de wijze waarop het lezen van een tekst beleefd wordt (Leesmonitor 2016). De vraag die opkomt bij Ensslins kanttkening is of de categorisering aan de hand van technische elementen aansluit op de leeservaring van een gebruiker. De vraag die in dit onderzoek centraal staat, sluit hier dan ook op aan: in hoeverre sluiten de leeservaringen van leesapps aan bij de categorisering van deze apps volgens Ensslins literair-ludisch spectrum?

Dit onderzoek bestaat uit twee delen waarbij het tweede hoofdstuk een technische analyse van drie apps omvat. Ik heb de apps geanalyseerd aan de hand van de functionele ludostilistiek van Ensslin en telkens gebaseerd op mijn eigen speelervaringen. In het derde hoofdstuk heb ik op basis van interviews de gebruikerservaringen met deze apps in kaart gebracht. De uitkomsten van de analyses heb ik in het vierde hoofdstuk verbonden aan de gebruikerservaringen.

Bij de interviews heb ik me gericht op een aspect dat volgens Kuijpers (2014) belangrijk is bij de leeservaring: absorptie. Absorptie speelt namelijk een grote rol bij de beleving van een tekst. Kuijpers (2014) stelt dat een viertal dimensies meespelen bij die absorptie: aandacht, transportatie, emotionele betrokkenheid en verbeeldingskracht. Ik zal in de betreffende methodesectie (paragraaf 3.1.) verder uitweiden over de richting van de vragen.

## 2. Corpusanalyse

In deze sectie zet ik een drietal analyses uiteen aan de hand van de functionele ludostilistiek. De volgorde van de analyses is bepaald aan de hand van de plek in het spectrum die de apps op het eerste gezicht innemen. Na de analyses volgt een sectie waarin ik de overeenkomsten en verschillen tussen de apps bespreek en de apps ten opzichte van elkaar in het spectrum schaal.

### 2.1. Methode

Vanwege de beperkte omvang van dit onderzoek heb ik me geconcentreerd op drie apps. Door deze keuze hoop ik – ondanks de beperkte omvang – een volledig beeld geschetst te hebben van de diversiteit in literair-ludische vertelvormen. De apps die aan bod komen in het onderzoek zijn: *PRY* (2014) van Tender Claws, *Arcadia* (2015) van Iain Pears en *Device6* (2013) van Simogo. Op het eerste gezicht bevindt *PRY* zich aan de meer literaire kant, bevindt *Device6* zich meer aan de ludische kant en ligt *Arcadia* het meest in het midden.

Ensslin heeft in haar boek gebruik gemaakt van een uiteenlopend corpus van objecten. Om de objecten systematisch met elkaar te kunnen vergelijken heb ik ervoor gekozen om me te beperken tot applicaties die zijn ontworpen voor het gebruik op mobiele apparaten zoals tablets en mobiele telefoons. Ook maakt Ensslin gebruik van objecten die soms al redelijk gedateerd zijn (uit 1995 of nog ouder). Ik heb ervoor gekozen om objecten te kiezen die recenter zijn, omdat deze apps de meest recente technische mogelijkheden kunnen incorporeren.

Daarnaast zijn alle apps ‘digital-born’. Hiermee wordt bedoeld dat de teksten in deze apps uitsluitend geschreven zijn om van een scherm gelezen te worden (Ensslin 2014). *Arcadia* is nadat de app verscheen ook in boekvorm uitgebracht. In de analyse van *Arcadia* zal ik dieper ingaan op het verschil tussen het boek en de app. Alle apps bevatten elementen die zich onderscheiden van de traditionele boekvorm, waarbij *PRY* en *Device6* onmogelijk los van het scherm gelezen kunnen worden en *Arcadia* multimediale elementen bevat die het uitgebrachte boek niet heeft.

Ensslin ziet ‘digital-born’ als een noodzakelijk kenmerk van een te onderzoeken object wanneer gebruik wordt gemaakt van de functionele ludostilistiek. Door dit kenmerk worden namelijk een tweetal vormen van digitale media uitgesloten: e-books en videospellen. E-books kunnen geprint worden zonder hun specifieke esthetische kenmerken en interactieve mogelijkheden te verliezen en teksten in videogames kunnen we niet lezen als literair, omdat de tekst hier meestal geen artistieke functie heeft (Ensslin 2014). Na de analyse van de apps aan de hand van deze methode, zal ik ze in het literair-ludisch spectrum plaatsen, om ze zo van elkaar te kunnen onderscheiden in mate van ludiciteit en literariteit.

Hoewel Ensslin zelf aangeeft dat elk object zijn eigen analysecomponenten vereist, heb ik ervoor gekozen om voor alle objecten veelal dezelfde analysecomponenten te selecteren. Deze analysecomponenten vervulden in alle apps – in meer of mindere mate – een rol. Op het gebied van de

ludologie heb ik de apps allemaal geanalyseerd op het aspect van de macht van de gebruiker, waarbij de focus lag op vrijheid en keuzemogelijkheden. Op het gebied van de ludonarratologie heb ik alle apps geanalyseerd op het vertelperspectief. Bij de ludosemiotiek heb ik vooral gefocust op de vormgeving van zowel de tekst als de menu's. Bij medialiteit heb ik gekeken naar de tekstualiteit van de objecten waarbij de focus lag op de bewustwording van het gebruikte medium.

## **2.2. *PRY* – Stream of consciousness**

Tender Claws' *PRY* (2014) is een app waarin de ontwikkelaar experimenteert met de mogelijkheden om een verhaal te vertellen. Tender Claws is een ontwikkelaarsduo dat de combinatie van kunst met technologie onderzoekt. Volgens de eigen website (<http://prynovella.com/>) is *PRY* "an app hybrid of cinema, game and novel that reimagines how we might move seamlessly among words and images to explore layers of a character's consciousness".

*PRY* is een verhaal dat exclusief gemaakt is voor gebruik op apparaten met een touchscreen. Het verhaal draait om James, een oorlogsveteraan die uitgezonden is geweest naar Irak. Nu hij weer terug is, werkt hij als sloopmedewerker. Ondertussen moet hij de traumatische gebeurtenissen die hij heeft meegemaakt, verwerken. De lezer bestuurt de app door zijn vingers naar elkaar toe of van elkaar af te bewegen. Wanneer de lezer zijn vingers uit elkaar beweegt, openen de ogen van James, en wanneer ze naar elkaar toe bewogen worden, komt de lezer in James' onderbewustzijn terecht. Telkens wanneer de lezer schakelt, komt er een (nieuw) stuk proza in beeld, zodat de lezer de gedachten van James kan volgen. De ontwikkelaars vragen zich af wat er gebeurt wanneer de lezer geen pagina moet omslaan, maar de ogen van een personage letterlijk moet openen of eindeloos in alle richtingen moet scrollen om gedachtes te kunnen lezen (Holmes 2014). In een proloog, zeven hoofdstukken, appendix en epiloog krijgt de lezer de kans om een ontdekkingsstocht te maken waarbij gedachtes, herinneringen en realiteit door elkaar heenlopen.

### *2.2.1. Ludologie*

Ludologisch gezien ligt de focus op de mate van vrijheid die de lezer krijgt bij het lezen van *PRY*. De ontwikkelaars geven zelf aan dat ze willen aansporen de lezer op ontdekkingsstocht te laten gaan in de app (Holmes 2014). De lezer neemt vanaf het eerste hoofdstuk letterlijk het perspectief van James in.<sup>5</sup> Dit perspectief wordt in twee vormen gepresenteerd: (1) zijn onderbewuste, dat bestaat uit tekst, animatie en film, en (2) de wereld om hem heen, die bestaat uit gedetailleerde films waarin de lezer beelden uit zijn dagelijks leven ziet. Alle hoofdstukken zijn te allen tijde toegankelijk voor de lezer, waardoor de lezer zelf een volgorde kan bepalen. Ook kunnen hoofdstukken opnieuw bekeken en gelezen worden. De lezer kan zelf beslissen hoe lang James zijn ogen open- of dichthoudt. Door deze vrijheid wordt de lezer uitgenodigd om op verkenningstocht te gaan binnen de app. De duur van het

---

<sup>5</sup> *PRY* volgt een hoofdstukindeling zoals die ook in traditionele boeken voorkomt.

bekijken van een van de perspectieven heeft directe invloed op de duur van de scènes die daarop volgen. Wanneer de lezer bijvoorbeeld besluit om extra lang de ogen van James dicht te houden, heeft dat gevolgen voor wat de lezer kan bekijken wanneer hij zijn ogen weer opent.

De lezer draagt dus zelf bij aan het creëren van de tekst, door zelf te kunnen bepalen wanneer hij de ogen van James opent of sluit. Zo is de duur van de scènes voor elke gebruiker anders. Dit gegeven past volgens Ensslin bij vormen van *literaire hypertext*. Het ludische element van deze vorm ligt in de cognitieve uitdaging die een lezer heeft (Ensslin 2014). Door een gefragmenteerde leeservaring te faciliteren staat de tekst open voor individuele interpretatie.



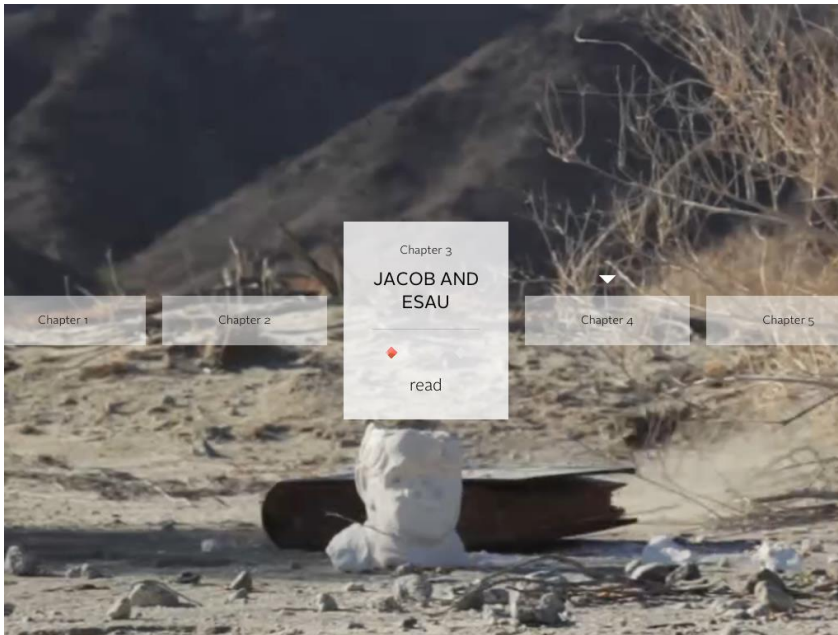
*Afbeelding 1. Een screenshot uit het onderbewustzijn van James in hoofdstuk 1.*

### 2.2.2. Ludonarratologie

Ludonarratologisch gezien ligt de focus op het vertelperspectief. Ensslin geeft aan dat het moeilijk is om naar hypertextuele vormen te kijken vanuit de ludostilistiek, omdat ze vaak voorkomen dat de gebruiker een staat van *hyper attention* bereikt (Ensslin 2014). Toch kan *PRY* erin slagen om de lezer in een staat van *hyper attention* terecht te laten komen en dat komt mede door de perspectieven waar de lezer tussen kan wisselen. Hierdoor moet de lezer – net als James – telkens schakelen tussen de buitenwereld en zijn onderbewustzijn. In de fase tussen deze twee perspectieven kan de lezer de gedachten van James volgen, die worden gepresenteerd in proza.

In *afbeelding 1* is te zien hoe het onderbewuste van James is vormgegeven. Woorden of woordgroepen die associatief met elkaar verbonden zijn, volgen elkaar razendsnel op. In de analyse van verhalende teksten noemen Van Boven en Dorleijn (2015) dit stilistische verschijnsel een *stream of consciousness*. Ze bedoelen hiermee dat de indruk gewekt wordt dat de lezer de innerlijke processen van een personage van nabij kan volgen (Van Boven en Dorleijn 2015). De ontwikkelaars geven aan

dat ze wilden bereiken dat lezers bij het zien van snel afwisselende losse woorden of woordgroepen hun eigen interne stem zouden horen, net als bij James gebeurt in het verwerken van zijn oorlogstrauma (Holmes 2014). Het combineren van de stukken proza en de *stream of consciousness* heeft een ludische werking, die Ensslin toeschrijft aan vormen van *interactieve generatieve literatuur*. Deze meer literaire vorm speelt volgens Ensslin op cognitief niveau met de lezer, door de lezer een actieve rol te laten vervullen in het genereren van stukken tekst, maar de lezer geen eigen verhaal te laten construeren (Ensslin 2014).



*Afbeelding 2. Screenshot van de inhoudsopgave van PRY.*

### 2.2.3. Ludosemiotiek

De aansporing tot non-lineair lezen hangt samen met de vormgeving van en de mogelijkheden in de verschillende menu's van de app. In het openingsscherm van de app verschijnt de inhoudsopgave. Bij de proloog is de lezer in eerste instantie een observant. De proloog bestaat – evenals de epiloog – volledig uit film. De lezer heeft te allen tijde de mogelijkheid om een hoofdstuk te pauzeren, opnieuw te starten of instructies te vragen die hem helpen om het hoofdstuk te doorgronden. Zo krijgt de lezer de vrijheid om zelf te kiezen hoe diep hij in het onderbewuste van James gaat. De gekleurde ruitjes – waarvan er eentje zichtbaar is in het midden van *afbeelding 2* – geven aan hoe 'diep' een hoofdstuk is verkend. Zo wordt de lezer uitgenodigd om een hoofdstuk opnieuw te lezen. Hoe meer gekleurde ruitjes (maximaal vier per hoofdstuk), hoe verder de appendix aan het eind van het verhaal zich vult met details over James. Dit element zou gezien kunnen worden als prestatiemeter. Hoe meer ruitjes, hoe beter je hebt gelezen, en hoe meer informatie je krijgt. Deze speelse kenmerken zijn volgens Ensslin vormen van *ludische hypermediale literatuur (cybertext)*, waarbij het object suggereert de

lezer controle over het receptieproces te geven (Ensslin 2014). Een lezer krijgt daardoor een indicatie over de vordering van het verhaal.

#### 2.2.4. *Medialiteit*

Op het gebied van medialiteit vereist de app een hoge mate van zelfreflexiviteit. Er wordt continu van de lezer verwacht dat hij reflecteert op zijn leesgedrag en omgang met de app. De elementen in de interface faciliteren deze zelfreflectie. De app speelt hiermee in op de identificatie van de lezer met het hoofdpersonage. Wanneer de lezer moet concluderen dat hij nog niet ver genoeg is en niet diep genoeg in James' onderbewuste is gedoken, kan hij de conclusie trekken dat hij James nog niet begrijpt. De lezer krijgt dan de kans om instructies te vragen over de manier waarop er in een specifiek hoofdstuk zo optimaal mogelijk omgegaan moet worden met de hiervoor besproken wisseling in perspectieven, zodat de lezer alle beschikbare informatie te zien en te lezen krijgt. Wanneer dat gebeurt, kleuren alle ruitjes en vult de appendix zich met nieuwe informatie.

### 2.3. *Arcadia* – Kleurrijke hypertext

Iain Pears' *Arcadia* (2015) bestaat uit een groep complex verweven verhaallijnen die verspreid zijn over drie werelden: het verleden, het heden en de toekomst. De app is twee weken voor de publicatie van het gelijknamige boek uitgebracht en onderzoekt de mogelijkheden van nieuwe vertelvormen door de verschillende verhaallijnen visueel inzichtelijk te maken. Op die manier worden verwickelingen tussen de tien personages zichtbaar voor de lezer en kan deze op elk moment van verhaallijn wisselen.

Ik heb besloten het verhaal te lezen door drie verhaallijnen te volgen die als kapstok dienen voor het hele verhaal: het verhaal van professor Henry Lytten, van het jonge meisje Rosie en van de wetenschapper Angela Meerson. De plot van het verhaal is te herleiden tot de verhaallijn van de professor die ooit, in de oorlog, spion was, maar nu schrijver is. Hij schrijft over het fictieve Anterworld: een feodaal rijk in de verre geschiedenis. Op een dag komt Rosie – die eigenlijk Lyttens kat moet voeren – terecht in Anterworld door onder een pergola door te lopen die in Lyttens kelder staat. Hier ontmoet ze Jay, een vijftienjarige jongen uit Anterworld, en een bedenkfel van Lytten. Op hetzelfde moment – in een dystopische toekomst – ontwikkelt wetenschapper Angela Meerson, die tijdens de oorlog een affaire had met Lytten, een tijdmachine, waarmee ze terugreist naar de twintigste eeuw. Zij besluit om een nieuwe versie van haar tijdmachine in Lyttens kelder neer te zetten in de vorm van een oude pergola. De machine is volgens Meerson geschikt om een simulatie van Anterworld te creëren, maar wanneer Rosie in Anterworld terecht komt, blijkt de simulatie de toekomst te kunnen beïnvloeden.

### 2.3.1. Ludologie

Ludologisch gezien ligt de focus op de autoriteit van de lezer en in hoeverre de lezer zelf verhaallijnen kan kiezen. De lezer van *Arcadia* krijgt alleen te maken met tekst. Er is geen geluid, geen animatie en het verhaal bevat geen afbeeldingen. Daarnaast heeft de lezer geen invloed op de verhaallijnen zelf of de beslissingen van de personages. Ook het begin en het einde zijn altijd hetzelfde. Daartussen heeft de lezer wél de kans om een eigen pad te volgen. Deze kan ervoor kiezen om één verhaallijn te volgen of van personage naar personage te schakelen. De lezer heeft op die manier dus wel de regie over de constructie van het verhaal.

Deze vorm van autoriteit van de lezer is gebaseerd op het principe van *hypertekst*. Zoals in mijn theoretisch kader is uitgelegd, bevat *hypertekst* verwijzingen naar andere teksten of naar andere plekken in de tekst. Zo is de lezer in staat om een ‘eigen’ tekst te creëren op basis van zijn eigen keuzes. Ensslin vat dit kenmerk samen in haar spectrum onder de categorie *ludische hypertekst literatuur*. De teksten die hieronder vallen, kenmerken zich door – van alle digitale media technologieën – het meest aan te sluiten op de esthetiek van geprinte tekst. De interactiviteit van de tekst is namelijk beperkt tot de hypertekstuele verwijzingen die de tekst de lezer biedt (Ensslin 2014).

De schijnbare vrije keuze in het structureren van een eigen verhaal wordt in *Arcadia* ook enigszins beperkt. Een lezer kan niet op elk moment vanuit de tekst naar een verhaallijn naar keuze schakelen. Dat kan alleen wanneer een hoofdstuk meerdere personages bevat. De lezer kan daarentegen tijdens het lezen wel dat lezen onderbreken, om via het startscherm van de app in een verhaallijn naar keuze terecht te komen. Wanneer de lezer dat doet, krijgt de tekst het non-lineaire karakter dat als kenmerkend voor een *hypertekst* wordt gezien. De tekst wordt op dat moment namelijk onderbroken om naar een andere tekst te springen, zónder dat de eerdere tekst wordt uitgelezen.

### 2.3.2. Ludonarratologie

Ludonarratologisch gezien richt ik me op de manier waarop er met het vertelperspectief wordt omgegaan en hoe dat samenhangt met de constructie van coherentie in *Arcadia*. Doordat alle verhaallijnen uitgewerkt zijn, heeft de lezer ook tien verschillende perspectieven tot zijn beschikking. Alle verhaallijnen – op één na – hebben een auctoriale verteller, waarmee wordt bedoeld dat de verteller zelf geen onderdeel is van de verhaalwereld. Daarnaast heeft een auctoriale verteller de mogelijkheid om commentaar te leveren op het verhaal dat hij vertelt. De auctoriale vertelinstantie presenteert dus impliciet twee werelden: de wereld waarin hij zelf beweegt en de wereld van het verhaal dat hij vertelt (Van Boven en Dorleijn 2015).

In *Arcadia* leidt dit tot een interessante situatie. De enige verhaallijn met een ik-verteller (die vertelt over zijn eigen ervaringen en slechts de verhaalwereld van de personages presenteert (Van Boven en Dorleijn 2015)) in de app is de verhaallijn van Angela (de wetenschapper). In de loop van het verhaal blijkt dat zij, zoals gezegd, in de oorlog een affaire met Lytten heeft gehad en een pergola in de kelder van de professor plaatst, die Anterworld simuleert en waar Rosie in terecht komt. Dit

impliceert dat Angela met haar tijdmachine door de tijd kan reizen en de geschiedenis kan veranderen. Angela zou op die manier alles over de levens van de personages, inclusief Lytten, moeten weten. In dat geval zou het kunnen zijn dat Angela de vertelinstantie is van álle verhaallijnen in het heden en verleden, waarbij Lytten ondertussen, als schrijver, de schepper van Anterworld is. Hij zou op die manier nog steeds de vertelinstantie van de verhaallijnen in Anterworld kunnen zijn. Een lezer zal, wanneer dit klopt, het verhaal alleen volledig kunnen begrijpen door alle verhaallijnen te lezen.

### 2.3.3. Ludosemiotiek

Ludosemiotisch gezien ligt de focus op de visualisatie van de verhaallijnen en lineariteit. In het openingsscherm van de app zijn alle verhaallijnen zichtbaar die zijn vormgegeven als een kaart van een metronetwerk (*afbeelding 3*). Elke lijn heeft een eigen kleur en representeert de verhaallijn van een personage. De lijnen beginnen allemaal bij hetzelfde punt en komen weer bij elkaar aan het eind. Daartussen verwickelen de verhaallijnen zich met elkaar, voor één hoofdstuk of voor een langere periode. De lezer kan na het eerste hoofdstuk kiezen uit zes hoofdstukken die allemaal een of meerdere personages volgen. De hoofdstukken zijn ongeveer twee pagina's lang en de mogelijkheid bestaat om de lettergrootte en de helderheid van het scherm aan te passen.



*Afbeelding 3. Het openingsscherm met de visualisatie van alle verhaallijnen.*

Pears geeft zelf in een artikel aan dat hij de verhaallijnen op deze manier visueel heeft gemaakt, om de beperkingen van de klassieke lineaire structuur te omzeilen (Pears 2015). Door de visualisatie is het mogelijk om alle verhalen compleet te vertellen en tegelijkertijd de lezer zelf te laten kiezen welke



lineaire structuur hem het beste uitkomt. Daarnaast is het voor de schrijver mogelijk om hele complexe narratieve structuren te construeren, die toch goed leesbaar zijn voor een gebruiker.

#### 2.3.4. Medialiteit

In deze sectie richt ik me op de manier waarop *Arcadia* de traditionele boekvorm remedieert. Zoals eerder gezegd is de app twee weken voor de publicatie van het boek uitgebracht. Dit impliceert dat het boek en de app tegelijkertijd zijn ontwikkeld, waarbij de app als een ‘extensie’ van het boek kan worden gezien. De app bevat – naast de tekst uit het boek – namelijk extra materiaal, zoals notities van Lytten over de samenstelling van sociale groeperingen in Anterworld (Pears 2015). De app van *Arcadia* bestaat daarnaast uit teksten die vergelijkbaar zijn met en er uitzien als de tekst in het boek. Bolter en Grusin (1999) noemen dit verschijnsel *remediatie*: het opnemen van eigenschappen van een oud medium in een nieuw medium (Bolter en Grusin 1999).

Daarbij wordt de gebruiker van *Arcadia* zich bewust van het medium dat hij gebruikt doordat de mogelijkheden van nieuwe media zijn toegevoegd aan het oude medium. Dit noemen Bolter en Grusin *hypermedialiteit*: een vorm van *remediatie* waarbij de gebruiker zich bewust wordt van het betreffende medium (Bolter en Grusin 1999). Het visualiseren van verhaallijnen en de keuzevrijheid van de lezer in de app, zijn in het boek niet mogelijk, waardoor de app een hypermediale vorm krijgt. De lezer wordt zich in dit geval bewust van het feit dat hij een app gebruikt die expliciet elementen van nieuwe media in zich draagt.

### 2.4. Device6 – De tekst als plattegrond

Simogo’s *Device6* (2013) is een surrealistische thriller waarin de speler puzzels moet oplossen om naar het volgende hoofdstuk te kunnen.<sup>6</sup> Simogo stelt op de website (<http://simogo.com/work/device-6/>) dat *Device6* “plays with the conventions of games and literature, entwines story with geography and blends puzzle and novella”. De app maakt gebruik van tekst, geluid en afbeeldingen om de speler die puzzels te laten oplossen. De aanwijzingen voor het oplossen van de puzzels zijn veelal in de tekst te vinden, waardoor de speler het verhaal moet lezen om verder te komen.

#### 2.4.1. Ludologie

Ludologisch gezien ligt de focus op de structuur van en het maken van voortgang in de app, en de middelen die daarvoor ingezet worden. Bij het openen van de app wordt de speler geïdentificeerd als ‘Player249’. Daarna volgt de introductie en wordt het eerste hoofdstuk geladen. Het verhaal begint met het personage Anna, die wakker wordt in een kasteel zonder enig idee hoe ze daar beland is. Ze heeft een beeld in haar hoofd van een eng uitziende pop. Ze weet één ding zeker: ze moet naar buiten. Om het hele verhaal te kunnen lezen moet de speler, zoals gezegd, puzzels oplossen. Deze puzzels

---

<sup>6</sup> *Device6* volgt een hoofdstukindeling zoals ook in traditionele boeken voorkomt.

lopen parallel aan het verhaal. Wanneer de puzzels in een hoofdstuk worden opgelost, krijgen de speler en Anna toegang tot het volgende hoofdstuk. Wanneer een hoofdstuk uitgespeeld is, kan de speler niet meer terug naar het voorgaande.

Tussen de hoofdstukken door krijgt de speler vragenlijsten die niet alleen bevragen hoe goed de speler heeft gelezen, maar ook hoe de speler *Device6* zelf ervaart. Na het eerste hoofdstuk krijgt de speler vragen als ‘vond je de mate van interactiviteit in het vorige hoofdstuk bevredigend?’, maar ook: wat is de naam van Anna’s huisbaas? Na elke vragenlijst ontvangt de speler honderd punten en wordt het volgende hoofdstuk geladen.

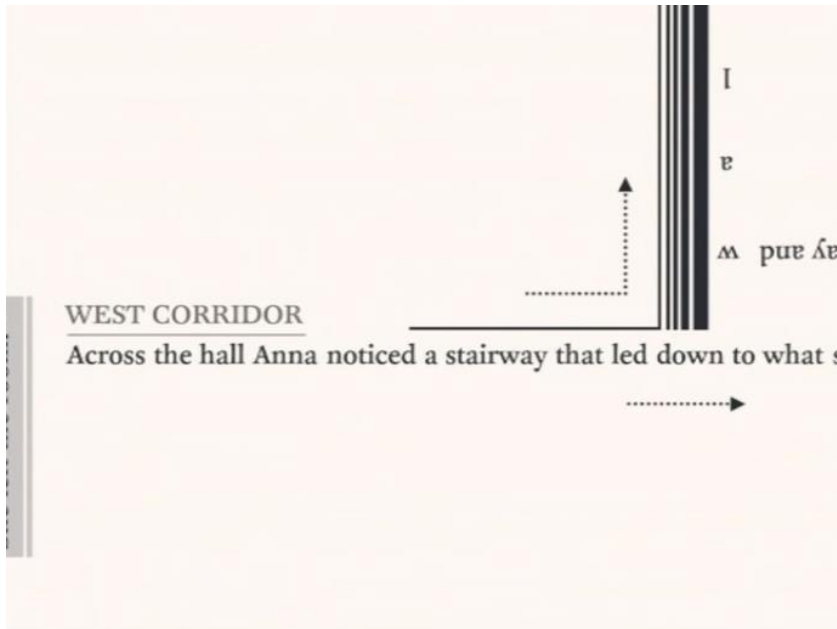
*Device6* heeft een enigszins dubbelzinnige structuur. Het verhaal is opgebouwd uit hoofdstukken die de speler moet lezen. Aan de andere kant kent de app ook kenmerkende elementen voor een spel: de speler wordt namelijk voorafgaand aan het eerste hoofdstuk geïdentificeerd als ‘Player249’ en de vragenlijst aan het einde van elk hoofdstuk wordt afgesloten met de toekenning van honderd punten. De rol van de speler is daardoor zowel van participerende als van observerende aard. De speler is getuige van de ontsnapping van Anna en oefent, door de puzzels op te lossen, invloed uit op het verhaal. Deze dubbele rol van een gebruiker hoort volgens Ensslin bij vormen van *interactieve fictie* (Ensslin 2014). Bij *interactieve fictie* is de participerende (ludische) rol even belangrijk als de observerende (literaire) rol. Deze beïnvloeden elkaar wederzijds. Toch is het einde van het verhaal, welke keuzes de speler ook maakt, altijd hetzelfde: je behaalt zeshonderd punten en ontvangt een pop als prijs.

Het krijgen van een prijs wekt de suggestie dat de speler ook had kunnen verliezen. Volgens het model van Ensslin past ook het beloningssysteem binnen vormen van *interactieve fictie*. Observeren en participeren beïnvloeden elkaar hier opnieuw wederzijds. Door het oplossen van de puzzels kan de speler verder lezen; tegelijkertijd ontvangt de speler punten en aan het einde feitelijk een prijs voor het uitlezen van het verhaal.

#### 2.4.2. Ludonarratologie

Ludonarratologisch gezien ligt mijn focus bij het vertelperspectief van het verhaal. Het vertelperspectief van het verhaal speelt namelijk een grote rol in de ontknoping ervan. De vertelinstantie van het verhaal is personaal, wat wil zeggen dat de verteller geen deel uitmaakt van de verhaalwereld en nergens expliciet naar zichzelf verwijst (Van Boven en Dorleijn 2015). Zo leest de speler het verhaal als een getuigenverslag zonder commentaar van de verteller. De vertelinstantie heeft toegang tot de gedachten van Anna, die altijd cursief worden weergegeven. Anna laat opvallend vaak blijken dat de dingen die ze meemaakt haar bekend voorkomen. De pop in het eerste hoofdstuk is daar een voorbeeld van. Wanneer de speler verder komt in het verhaal blijkt Anna ‘Player248’ te zijn.

Wanneer aan het eind van het verhaal een prijs gekozen mag worden, is een pop de enige optie,<sup>7</sup> en worden de losse einden aan elkaar geknoopt. Anna heeft, net als de speler, het spel gespeeld en is na het uitspelen ervan zelf onderdeel geworden van *Device6*. ‘Player249’ ontvangt de pop en dat betekent dat deze het volgende subject van het verhaal wordt.



*Afbeelding 4. Hoofdstuk 1 (The Awakening) Anna kan rechtdoor of naar links met de trap naar beneden.*

#### 2.4.3. Ludosemiotiek

Ludosemiotisch gezien ligt de focus op de vormgeving van de tekst. De speler navigeert door de zes hoofdstukken door over het scherm te vegen. De app is volledig ‘text-based’, waarmee bedoeld wordt dat *Device6* voornamelijk gebruik maakt van tekst in plaats van computergraphics. De tekst spiegelt de fysieke bewegingen van de protagonist – Anna – waardoor de speler het scherm soms moet draaien of over het scherm moet vegen om de hele zin te kunnen lezen. Wanneer Anna gaat lopen, verdwijnt de zin buiten het scherm en moet de speler over het scherm vegen om die zin te kunnen volgen. Wanneer Anna omdraait, draait de tekst mee en zal de speler het apparaat moeten draaien. Wanneer Anna niet verder kan, omdat er een deur op slot zit, zal de speler een manier moeten vinden om de deur te openen en verder te kunnen lezen. Dat de tekst de fysieke bewegingen van de protagonist spiegelt, is ook de reden dat de speler niet meer terug kan naar een voorgaand hoofdstuk om dat te herlezen. Anna wil namelijk niet terug het kasteel in; ze wil eruit.

De tekst spiegelt niet alleen Anna’s bewegingen maar fungeert ook als plattegrond van de verschillende ruimtes die in het spel aan bod komen. Wanneer de speler verder in het verhaal komt, is dat niet alleen verhaaltechnisch maar ook ruimtelijk gezien het geval. De speler beweegt zich namelijk

<sup>7</sup> Er zijn ook andere prijzen van, respectievelijk achthonderd, duizend en twintigduizend punten, te winnen. Omdat er in het spel maximaal zeshonderd punten te verdienen zijn, is de pop de enige optie.

over een ‘echte’ plattegrond die vorm krijgt door de tekst. Hierdoor vallen tijd en ruimte feitelijk samen. Bovendien suggereert *Device6* dat de speler zich in een simulatie bevindt: de simulatie van een ruimte. De tekst is vormgegeven als plattegrond, waardoor die tekst uiteindelijk de route naar buiten representeert. Dit wordt nog eens expliciet benoemd aan het begin van het eerste hoofdstuk. De speler veegt daar namelijk over een knop waar ‘Start simulation’ op staat.

#### 2.4.4. Medialiteit

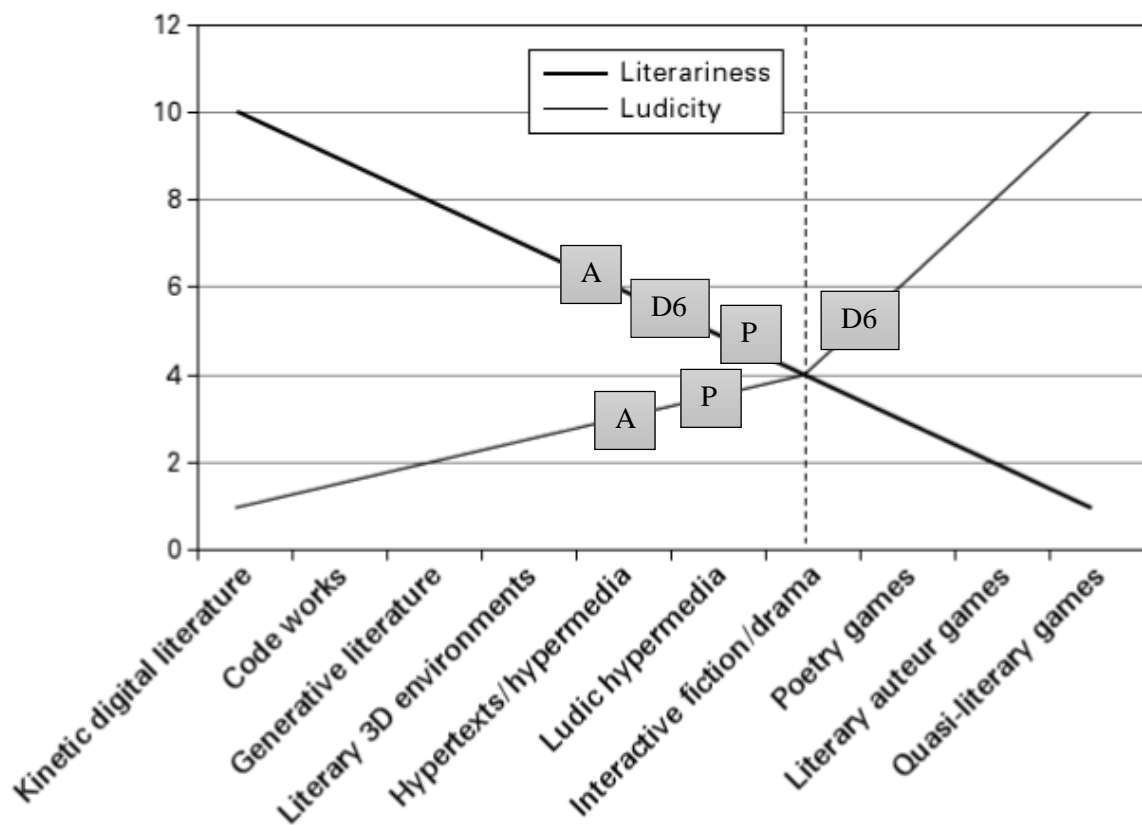
Op het gebied van medialiteit ligt de focus op de manier waarop de app een vorm van zelfreflectie vraagt van de speler. Het idee, uit de vorige sectie, van de plattegrond die vorm krijgt door tekst past volgens het model van Ensslin binnen *poëtische spellen*. In zulke spellen worden standaardelementen uit videogames (personages, vijanden, wapens, ruimtes et cetera) vervangen door tekstuele elementen (Ensslin 2014). Dit daagt de speler feitelijk uit om *hyper attention* – waar, zoals gezegd, een speler snel tussen verschillende taken moet schakelen – om te zetten in *deep attention* – waar de speler zich voor langere tijd moet concentreren op één object (Hayles 2007). De tekst moet *gelezen* worden, terwijl de speler op hetzelfde moment ook door de fictieve ruimte moet *navigeren*, door het apparaat telkens in de looprichting van Anna te draaien. Hiermee navigeert de speler als het ware tegelijkertijd met Anna door de fictieve ruimte in de app. Door het lezen en het navigeren is de gebruiker zich telkens bewust van wat hij aan het doen is. Door zich te moeten concentreren op de tekst, maar tegelijkertijd ook het apparaat fysiek te moeten draaien, wordt de lezer zich bewust van zijn leesproces.

### 2.5. Het literair-ludisch spectrum

In deze sectie plaats ik de apps naar aanleiding van de analyse in het spectrum van Ensslin in *figuur 2*. Uiteraard is de plek in het spectrum een simplificatie van de afzonderlijke analyses, maar het geeft een schematisch beeld van de manier waarop de apps zich tot elkaar verhouden. Ook geeft de plek in het spectrum een beeld van de manier waarop literariteit en ludiciteit zich binnen een object tot elkaar verhouden.

In *figuur 2* is te zien dat de objecten zich op het gebied van literariteit allemaal aan de linkerkzijde van de conceptuele grens bevinden. Dit komt doordat alle apps leesactiviteit vereisen en deze ook vooropstellen. Ze vereisen ook allemaal vormen van zelfreflectiviteit, waarbij *PRY* (gekleurde ruitjes) en *Arcadia* (visualisering van de verhaallijnen) dat explicieter maken dan *Device6* (apparaat draaien). *Arcadia* bevindt zich het meest links, omdat deze app een remediatie is van een boek. De leeservaring wijkt hiermee het minst af van een traditioneel boek. *Device6* bevindt zich in het midden, omdat deze de lezer een lineaire leesvolgorde aanbiedt en van de lezer vraagt om zich te concentreren op één object. *PRY* biedt de lezer daarentegen een gefragmenteerde leeservaring waarmee de lezer in een staat van *hyper attention* wordt gebracht.

Op het gebied van ludiciteit is te zien dat *Device6* zich als enige aan de rechterkant van de grens bevindt, omdat deze app zich als enige presenteert als een spel. *Device6* geeft de lezer het idee dat er iets te winnen is en bevat verscheidene elementen uit spellen (score, puzzels, plattegronden etc.) *PRY* en *Arcadia* presenteren zichzelf niet als een spel, maar bevatten wel enkele spelelementen. Zo kan de gebruiker van *PRY* instructies opvragen en visualiseert *Arcadia* de ruimte van het verhaal in het openingsscherm. *Arcadia* staat ook hier het meest links, omdat deze een hogere mate van *deep attention* vraagt, terwijl *PRY* van de gebruiker vraagt om steeds te schakelen tussen verschillende taken.



**Figuur 2.** *PRY* (P), *Arcadia* (A) en *Device6* (D6) geplaatst in het spectrum aan de hand van de functionele ludostilistiek.

Wanneer je per app naar de verhouding tussen ludiciteit en literariteit kijkt, is te zien dat *PRY* zich voornamelijk beweegt naar wat Ensslin *ludische hypermedia* noemt. Deze objecten bevatten speelse elementen (zoals prestatie meters) en geven de gebruiker het idee dat hij controle heeft over het receptieproces, terwijl alle tekst al van tevoren gegenereerd is (Ensslin 2014). *Arcadia* beweegt zich vooral richting een *hypertekst*, dat in deze app vorm heeft gekregen door de visualisatie van de verhaallijnen. *Device6* beweegt zich – voornamelijk door de hoge mate van ludiciteit – richting de interactieve fictie, waarbij tekstelementen en spelelementen elkaar wederzijds beïnvloeden en in dienst van elkaar staan (Ensslin 2014).

### 3. Interviews

In deze sectie bespreek ik de interviews met gebruikers en breng ik deze in verband met de analyses in het voorgaande hoofdstuk. Ik onderbouw de commentaren met quotes en parafrases die ik heb ingedeeld per app. Aan het einde zal ik de objecten opnieuw in het spectrum plaatsen en bespreken in hoeverre deze indeling verschilt met de indeling aan de hand van de functionele ludostilistiek.

#### 3.1. Methode

Aan de hand van de analyses heb ik de apps voorgelegd aan zeven ervaren lezers om ze te laten bepalen in hoeverre zij de apps meer literair of meer ludisch vinden.<sup>8</sup> Zes respondenten zijn vrouw en één respondent een man. Ze hadden allemaal een leeftijd die lag tussen de 21 en 25 jaar. Daarnaast waren alle respondenten ten tijde van het onderzoek bezig met een universitaire opleiding, waarvan vier met een master en drie met een bacheloropleiding. Twee respondenten hadden een achtergrond in de Neerlandistiek. De respondenten zijn geworven via mijn eigen netwerk.

Ik ben tijdens de interviews ingegaan op diverse aspecten die een rol spelen in de methodiek van Ensslin. Ik heb de respondenten eerst gevraagd alle apps te bekijken voor ik de vragen ging stellen. Op die manier werden de ervaringen met de apps niet beïnvloed door het soort vragen die ik zou gaan stellen. Ik heb gevraagd naar de mate van interactiviteit en of de lezer het gevoel had dat hij invloed had op het verhaal. Daarnaast hebben de componenten aandacht, transportatie, emotionele betrokkenheid en verbeeldingskracht een rol gespeeld in het interview, omdat deze componenten betrekking hebben op de leeservaring (Kuijpers 2014). De respondenten hebben van tevoren geen uitleg gekregen over het doel van het onderzoek, omdat invloed kon hebben op de manier waarop ze met de apps om zouden gaan.

De vragenlijst die gebruikt is als leidraad bij de interviews zit in *bijlage 2*. Bij elke vraag staat een toelichting, die ik heb gebruikt om voor mezelf expliciet te maken waarom ik een vraag stelde. De vragen verwijzen impliciet naar de analysecomponenten die gebruikt zijn in de corpusanalyse. Ik heb aan de hand van parafrases en quotes gerapporteerd welke argumenten werden gegeven met betrekking tot de mate van ludiciteit en literariteit. Ook is aan de respondenten gevraagd of ze de apps ten opzichte van elkaar wilden schalen in een simplistische versie van het spectrum van Ensslin, die is weergegeven in *figuur 3*. Zo konden lezers bepalen of ze ervoeren een app meer te lezen of meer te spelen.

**LEZEN**

**SPELEN**



*Figuur 3. Simplistische weergave van het spectrum van Ensslin.*

---

<sup>8</sup> De geïnterviewden lezen veel in hun vrije tijd of gaven expliciet aan het leuk te vinden om te lezen. Ik verwacht dat ervaren lezers zich beter aan kunnen passen aan deze ‘nieuwe’ leeservaring en zich ook helder kunnen uitspreken over de mate van literariteit en ludiciteit.

Ik heb naar aanleiding van de interviews gekeken in hoeverre de argumentatie en categorisering van de respondenten aansloot op de uitkomsten van de corpusanalyse.

### **3.2. *Hyper attention versus deep attention***

Veel gebruikers noemden de grote hoeveelheid prikkels die *PRY* in zich draagt. Een van de gebruikers typeerde de app als ‘hysterisch, door het vele handelen’ en een andere gebruiker gaf aan veel afleiding te ervaren door alle verschillende dingen die de gebruiker moet doen. Naar aanleiding van de interviews typeert *PRY* zich daarom – net als uit de analyse bleek – door een staat van *hyper attention* waarin een gebruiker gebracht wordt.

In het geval van *Arcadia*, ging veel commentaar over de grote mate van afleiding die het gebruik van de app met zich meebrengt. Hierdoor had de meerderheid van de geïnterviewden het idee veel te moeten wisselen van verhaallijn, omdat ze het idee hadden dat ze iets misten. Daarnaast gaven vier respondenten aan dat de lezer verantwoordelijk is voor zijn eigen begrip en dat dit gegeven een frustrerende werking heeft. Deze frustratie kan, naar mijn idee, voorkomen, doordat de app de lezer in een staat van *hyper attention* brengt, terwijl de tekst om *deep attention* vraagt. De tekst in de app vraagt namelijk van de lezer om de tekst daadwerkelijk te lezen en niet om telkens te schakelen tussen de verhaallijnen.

Alle respondenten gaven bij *Device6* aan dat ze móesten lezen om verder te komen. Alleen op die manier konden ze de puzzels oplossen. Hierdoor hadden de respondenten het idee dat ze ook echt aan het lezen waren. Een van de respondenten gaf ook aan dat ze het idee had dat ze aan het lezen was, omdat het einde voor iedereen hetzelfde is, net als bij een boek. In tegenstelling tot *Arcadia* gaf geen enkele respondent aan het idee te hebben dat er veel geschakeld moest worden tussen taken, maar dat lezen en spelen elkaar ‘bevredigend’ opvolgden.

### **3.3. De interface**

Alle respondenten gaven aan dat *Arcadia* het meest van alle apps op een boek lijkt, doordat de tekst lijkt op hoe tekst in een boek staat. Het enige verschil is dat het verhaal een stuk complexer kan worden, door inzichtelijk te maken (via die visualisatie in *afbeelding 3*) hoe de verschillende verhaallijnen in de app met elkaar samenhangen.

*Device6* werd door de respondenten het meest als een spel ervaren in het geval van de interface. Dat kwam voor de meesten vooral door alle ‘systeempjes en knopjes’ die in de interface verwerkt zijn. Deze spelelementen nodigden bovendien uit tot een actieve rol van de gebruiker. Ook gaf een meerderheid aan het idee te hebben veel te moeten schakelen tussen lezen en spelen, omdat de tekst en de spelelementen in dienst staan van elkaar. Een respondent verwoordde dit als ‘een ideale verhouding tussen tekst en visuals’.

In het geval van *PRY* merkte niemand de gekleurde ruitjes in de inhoudsopgave op. Ook niemand heeft gebruik gemaakt van de instructies die door de app worden aangeboden. Toch benoemden vier respondenten dat ze het idee hadden iets gemist te hebben. Het gevoel iets gemist te hebben had volgens drie van de zeven respondenten wel als gevolg dat ze heel graag door wilden om te kijken wat er daarna zou gebeuren.

### **3.4. Lezen of spelen?**

Zoals gezegd werd *Device6* het meest als een spel ervaren, maar *Device6* bracht de meeste respondenten wel het meest in een staat van *deep attention*. Zes respondenten gaven aan zich heel goed te kunnen verplaatsen in Anna, omdat de tekst zo beschrijvend is. De geluiden in de app stonden in dienst van de tekst en waren niet overbodig en afleidend. Zo kregen de geïnterviewden het idee een goed beeld te hebben van de ruimte. Een van de respondenten benoemde gegeven als: ‘de hogere escaperoomkunde’. Geen van de respondenten heeft een expliciete opmerking gemaakt over de visualisatie van de plattegrond door de vorm van de tekst.

Vier van de zeven respondenten benoemden *PRY* als een ‘literaire filmische ervaring’ die niet direct leesactiviteit vraagt zoals een boek, maar wel een verhaal vertelt door middel van tekst. De meerderheid van de geïnterviewden gaf aan het idee te krijgen de ‘motor’ achter het verhaal te zijn. Ze gaven aan weliswaar te veel te moeten schakelen, maar de beleving van de app werd voor hen wel ondersteund door de filmfragmenten en de ‘artistieke vormgeving’ van de tekst.

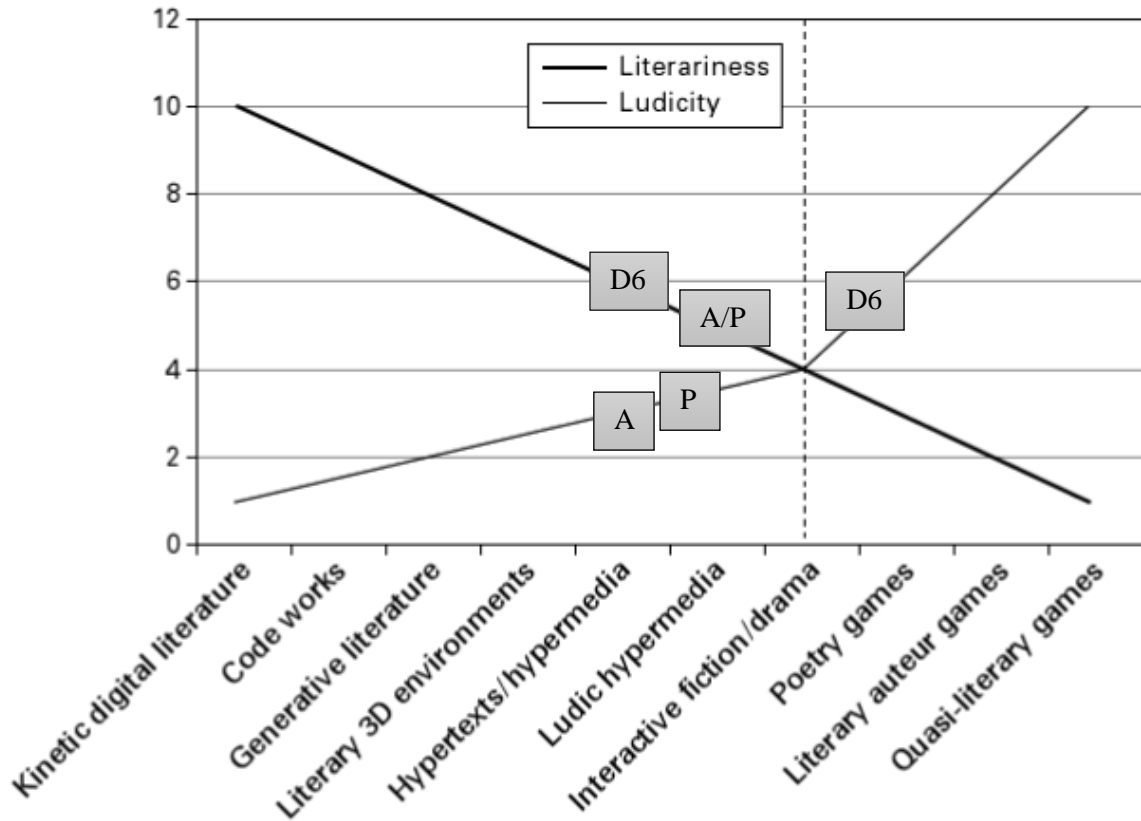
De leesactiviteit van *Arcadia* werd vergeleken met *Device6*, maar *Arcadia* werd als minder interactief ervaren, omdat de app beperktere interactieve mogelijkheden biedt aan een lezer. Ook werd de app als minder interactief ervaren ten opzichte van *PRY*, omdat de lezer in *PRY* meer zelf moet ‘doen’.

### **3.5. Het literair-ludisch spectrum**

De uitkomsten van de interviews hebben geleid tot een verschuiving van de categorisering in het spectrum. In *figuur 4* is te zien dat *Arcadia* op het gebied van literariteit naar rechts is verschoven. Deze neemt nu dezelfde positie in als *PRY*. De reden dat *Arcadia* verschoven is naar rechts komt door het feit dat gebruikers aangaven te veel afgeleid te zijn bij het gebruik van de app. Hierdoor faciliteerde *Arcadia* meer een vorm van *hyper attention* ten opzichte van *Device6*, waar gebruikers aangaven zich heel goed te kunnen concentreren op het lezen van de tekst. *PRY* is niet veranderd van positie, omdat de belevingservaring als gevolg van de vormgeving van de tekst en filmfragmenten als een ‘filmische literaire ervaring’ werd benoemd. De gebruikers hadden weliswaar het idee veel te moeten schakelen, maar telkens wel graag door te willen gaan.

Op het gebied van ludiciteit is *PRY* meer richting *Arcadia* verschoven. De reden hiervoor is dat geen enkele respondent de spelelementen in de interface van *PRY* benoemde. Bovendien gaven de respondenten aan *PRY* niet altijd even interactief te vinden, omdat de gebruiker alleen als ‘motor’ voor





**Figuur 4.** PRY (P), Arcadia (A) en Device6 (D6) geplaatst in het spectrum aan de hand van de interviews.

de voortgang zou dienen. Toch werd PRY als meer speels en interactief ervaren dan Arcadia, doordat de interface van Arcadia veel gelijkenissen heeft met het uiterlijk van een boek (remediatie). De posities van Arcadia en Device6 zijn onveranderd, omdat de respondenten geen aspecten wisten te benoemen die niet al in de analyses naar voren waren gekomen.

De meest opvallende uitkomst is dat Arcadia de lezer in een staat van *hyper attention* brengt, terwijl dit niet uit de analyse bleek, de categorisering van Arcadia is daardoor iets veranderd. Arcadia verschuift nu van de hypertext naar de ludische hypermediale literatuur. Dit komt naar mijn idee vooral doordat de gebruikers een hoge mate van afleiding ervoeren bij het gebruik van deze app. Arcadia bevat overigens ook elementen van de ludische hypermediale literatuur. De app geeft de lezer door de visualisatie van de verhaallijnen namelijk een heel concreet beeld van de vordering van het verhaal. De lichte verschuiving van PRY naar links op de ludische schaal is niet noemenswaardig, omdat het geen gevolgen heeft voor in het vorige hoofdstuk benoemde categorisering. De absolute positie van Device6 is in het spectrum onveranderd gebleven, omdat gebruikers geen grote verschillen met de analyse inbrachten. De relatieve positie van Device6 op de literaire schaal is wel veranderd, door de verschuiving van Arcadia.

#### 4. Conclusie en discussie

De vraag die in dit onderzoek centraal stond was in hoeverre de gebruikerservaringen van leesapplicaties aansloten bij de categorisering ervan in het literair-ludisch spectrum. Allereerst heb ik aan de hand van de functionele ludostilistiek een drietal apps geanalyseerd en in het literair-ludisch spectrum geplaatst. Vervolgens heb ik aan de hand van interviews met gebruikers de apps nogmaals in dat literair-ludisch spectrum geplaatst en beide versies met elkaar vergeleken.

De uitkomsten van de analyses sluiten in grote mate aan bij de uitkomsten van het gebruikersonderzoek. Naar aanleiding van de interviews was ik in staat om de positie van de apps in het spectrum te nuanceren en te evalueren. Er waren echter ook verschillen tussen de twee uitkomsten. Zo bleek de werking van *Arcadia* op de gebruikers anders dan uit mijn analyse naar voren kwam. De respondenten waren veel sneller afgeleid van hun leesactiviteit dan op basis van de analyse te verwachten viel. Ook bleek *PRY* volgens de gebruikers wat minder weg te hebben van een spel dan de analyses uitwezen; de spelelementen in *PRY* waren namelijk te onopvallend voor gebruikers. De gebruikers wisten tijdens de interviews weinig aan te vullen op de analyse van *Device6*. De positie van deze app hoefde dan naar aanleiding van de interviews ook niet herzien te worden.

Aan dit onderzoek kleven uiteraard een aantal beperkingen. Vanwege de beperkte tijd van het onderzoek moest het corpus klein blijven. Het zou waardevol kunnen zijn om een groter corpus te analyseren en voor te leggen aan gebruikers om op die manier het aanbod beter in kaart te brengen en zo het hele spectrum van Ensslin aan een gebruikersonderzoek te kunnen onderwerpen. Ook geeft Ensslin zelf aan dat het model ‘in wording’ is en de ludische kant van het spectrum nog verder ontwikkeld kan worden. Ik denk dat gebruikersonderzoek kan helpen bij het ontwikkelen en nuanceren van de methodiek door objecten te onderzoeken die aan de minder ontwikkelde (ludische) kant van het spectrum staan en zo een plek binnen het literair-ludisch spectrum kunnen innemen.

De uitkomsten van dit onderzoek zijn gebaseerd op zeven interviews met ervaren lezers. Een onderzoek met onervaren of minder sterke lezers zou een ingangspunt kunnen zijn bij het onderzoeken of dit soort apps kunnen helpen de leesmotivatie te vergroten. Bakker (2015) stelt bijvoorbeeld dat onervaren lezers – ten opzichte van ervaren lezers – meer openstaan voor nieuwe vormen van lezen.

Daarnaast was de tijd die stond voor het afnemen van de interviews tamelijk kort om alle respondenten goed met de apps te laten werken. Hoewel ze een indicatie hebben gekregen van de app en ze ook de tijd hebben gehad om te ‘lezen’ en te ‘spelen’, hebben ze niet de tijd gekregen om alle apps helemaal door te lopen. Daardoor hebben de respondenten mogelijk niet de kans gehad om alle mogelijkheden van de applicaties te bekijken. Dit zou een verklaring kunnen zijn voor het feit dat de spelelementen in *PRY* onopgemerkt zijn gebleven en voor het feit dat de respondenten snel afgeleid waren bij *Arcadia*. Het kan zijn dat ze bang waren iets te missen in de korte tijd die ze hadden. Wanneer gebruikers, aan de andere kant, in de praktijk op verkenningstocht zouden zijn gegaan in de

app, zou het voor hebben kunnen komen dat ze *Arcadia* niet zouden hebben gelezen, omdat ze teveel afgeleid werden.

Ook zou het nog interessant kunnen zijn om vragen te stellen over de literaire waarde van een hybride object. Is een boek bijvoorbeeld het enige object dat ons in een literaire behoefte kan voorzien, als we literatuur bekijken vanuit de benadering van Brillenburg Wurth en Rigney? In het verlengde daarvan is het ook belangrijk om vragen te stellen met betrekking tot de literatuurkritiek: hoe recenseren we deze objecten bijvoorbeeld?

De technische analyse van de apps heeft inzichten gegeven over de interne werking van de leesapplicaties. De gebruikerservaringen gaven inzicht in hoeverre de beoogde werking van de app daadwerkelijk optrad. Dit onderzoek kan mogelijkheden geven om de theorie te verbinden aan de praktijk en het schijnt daarom een licht op de werking van een medium in zichzelf en hoe dat in relatie staat tot de ervaring van de gebruiker. Zo kunnen we meer te weten komen over hoe we omgaan met deze vormen van nieuwe media en welke (nieuwe) competenties met betrekking tot mediageletterdheid we hierdoor ontwikkelen.

## 5. Referentielijst

- Bakker, N. (2015) Hypertekstfictie op herkansing: Een empirisch onderzoek naar het effect van multimedia en interactiviteit op de leeservaring. In: D. Schram (red.), *Hoe maakbaar is de lezer?* (p. 155-184) Stichting Lezen Reeks 25. Delft: Eburon.
- Bolter, J. en Grusin, R. (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Bouchardon, S. en Volckaert, V. (2010). *Loss of Grasp*. Geraadpleegd op 29 september 2016 van <http://www.lossofgrasp.com>.
- Boven, E. van en Dorleijn, G. (2015) *Literair Mechaniek: Inleiding tot de analyse van verhalen en gedichten* (Derde, herziene druk). Bussum: Uitgeverij Coutinho.
- Brillenburg Wurth, K. en Rigney, A. (2012) *Het leven van teksten: een inleiding tot de literatuurwetenschap*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Ensslin, A. (2014) *Literary Gaming*. Massachusetts: The MIT Press.
- Hayles, N. (2007). Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes. *Profession*, 13, 187-199. Geraadpleegd via <http://www.jstor.org/stable/25595866>
- Holmes, K. (2014, 27 oktober) Go Inside The Mind Of A Gulf War Vet With First-Person Digital Novella "Pry". Geraadpleegd op 13 oktober 2016 van <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/go-inside-the-mind-of-a-gulf-war-vet-with-first-person-digital-novella-pry>.
- Hooft, N. 't (2015) De vrije modus van het spelen. Geraadpleegd op 19 september 2016, van <http://www.nielsthooft.com/literaire-games-2>.
- Kuijpers, M. Hakemulder, F. et al. (2014) Exploring absorbing reading experiences: Developing and validating a self-report scale to measure story world absorption. *Scientific Study of Literature*, 4, 89-122. Geraadpleegd via <https://benjamins.com/#catalog/journals/ssol.4.1.05kui/fulltext>
- Lister, M. Dovey, J. Giddings, S. et al. (2009) *New Media: A Critical Introduction*. New York: Routledge.

Pears, I. (2015). Arcadia [iPad-applicatie]. Verkregen via <http://itunes.apple.com>.

Pears, I. (2015, 20 augustus) Why you need an app to understand my novel. Geraadpleegd op 13 oktober 2016, van <https://www.theguardian.com/books/2015/aug/20/novel-use-for-app-iain-pears-arcadia>.

Sandlot Games (2009). *Tradewinds Odyssey*. Geraadpleegd op 19 oktober 2016 van <http://zone.msn.com/gameplayer/gameplayer.aspx?game=tradewindsodyssey&instance=default>

Self, W. (2014, 2 mei) The novel is dead (and this time it's for real). Geraadpleegd op 19 september 2016, van <https://www.theguardian.com/books/2014/may/02/will-self-novel-dead-literary-fiction>.

Simogo (2013). Device6 [iPad-applicatie]. Verkregen via <http://itunes.apple.com>.

Stern, A. en Mateas, M. (2005). *Façade*. Geraadpleegd op 19 oktober 2016 van <http://www.interactivestory.net/>.

Tender Claws (2014) PRY [iPad-applicatie]. Verkregen via <http://itunes.apple.com>.

Young-Hae Chang Heavy Industries (2002). *Dakota*. Geraadpleegd op 19 oktober 2016 van <http://www.yhchang.com/DAKOTA.html>.

## Bijlage 1

### Schematisch overzicht van de functionele ludostilistiek (Ensslin 2014)

Component	Aspects	Examples
Ludology	Rules	Game mechanics; aims and objectives; tools and methods
	Gameplay	Player actions, moves, and hardware/software interactions
	Game architecture	Level structure; progress
	Victory and termination conditions	Winning and losing; number of lives; game ending
	Risks and challenges	Threats; dangers; obstacles; difficulty levels
	Feedback	Rewards; penalties; feedback code
	Agency	(Illusory) player agency; freedom; sandboxing; choice
	Game genre	For example, platform, shooter, adventure, role-playing
Ludonarratology	Types of play	Paidia, ludus; agon, mimicry,ilinx, alea (Caillois 2001), rhythmos
	In-game narrative	Game/storyworld (settings, props); points of view; showing vs. telling; player-character/avatar; cutscenes; backstory; voice-over; NPCs; plot types
	Game-story relationship	Coherence; consistency; narrative level design
Ludosemiotics	External narrativity	Player narratives, for example, playthroughs, walkthroughs; metaleptic narratives; transmediation
	Interface design	Graphics; art work; gameworld; 3D/2.5D/2D; settings and props; menus
	Verbal language	Written vs. spoken; foregrounding; stylistic considerations: poetry—prose—dialogue; segmental and sentential levels of linguistic analysis
	Text and discourse	Textual macrostructure; linearity; discursive and social embedding; context and subtext; pragmatics (speech acts, implicature, etc.); themes, topics, and argument structure; cohesion and coherence; monologue vs. dialogue
	Procedural rhetoric	Algorithmic encoding of rhetorical purposes (e.g. educational; polemic; religious; see Bogost [2007])
Ludosemiotics	Multimodality	Semiotic modes other than language (image and sound) and their relationship with linguistic elements; clusters; complex meanings and their social and aesthetic embedding; haptic interaction

Component	Aspects	Examples
Mediality	Platform	PC; console; mobile device; online/ offline; data carrier
	Hardware	Keyboard; mouse; controller
	Software/program code	Flash; Shockwave; Java; HTML; php; C++ . . .
	Ergodicity	Nontrivial interactivity (Aarseth 1997) caused by specific coding mechanisms
	Textuality <sup>7</sup>	Self-reflexivity; remediation; intermediality; paratextuality; transmediation; and other intra- and intertextual processes

## Bijlage 2

### Interviewvragen (inclusief toelichting)

Naam: \_\_\_\_\_

Leeftijd: \_\_\_\_\_

Geslacht: \_\_\_\_\_

Opleidingsniveau: \_\_\_\_\_

1. Wat vond je ervan?

→ Algemeen oordeel laten vormen. Waarom vind iemand iets vervelend of juist heel leuk? En hoe gaat een applicatie daarmee om?

2. Had je het idee dat je in het verhaal kon komen?

→ Absorptie: Hoe is een leeservaring? Of is die er juist niet? Had de app iemands aandacht? Kan iemand het zich voorstellen?

3. Kon je meeleven met de hoofdpersoon?

→ Absorptie: Voelt iemand mee? Is iemand emotioneel betrokken? Leest iemand dat? Of moet iemand dat zelf uitvogelen (ludisch)?

4. Hoe interactief vond je de app?

→ Criteria laten formuleren om iemand te laten bepalen wat interactiviteit is en of dat aansluit bij een spel? Of is het misschien gewoon ogenschijnlijke interactiviteit?

5. Had je invloed op het verloop van het verhaal?

→ Komt iemand verder in het verhaal als je niks doet? En wanneer verdwijnt dan de grens tussen lezen en spelen?

6. Vind je de app meer literair of meer speels?

→ Absolute criteria laten formuleren met betrekking tot ludiciteit/literariteit

7. Kan je de apps ten opzichte van elkaar schalen?

→ Relatieve criteria laten formuleren om de apps met elkaar te vergelijken