

# Beleving van literatuur

## Literaire games en fanliteratuur illustreren cocreatie

Kimberly van Aart

# BOEKMAN



Kimberly van Aart

# Beleving van literatuur

## Literaire games en fanliteratuur illustreren cocreatie

Omdat het lezen van fictie zo persoonlijk is, is literatuuronderwijs het meest succesvol wanneer de lezer en diens ervaringen centraal staan. Vandaar ook dat cocreatie aan een opmars bezig is in de literatuur. Bij literaire games heeft de lezer een eigen inbreng, en bij fanliteratuur geven lezers verhalen naar eigen inzicht (verder) vorm. In dit artikel worden beide fenomenen belicht. Hoe ziet het proces van interactief lezen eruit, en hoe komt fanliteratuur tot stand?

**A**ls een lezer een roman koopt of leent, heeft het verhaal al een lange route afgelegd; van de auteur via uitgever, redacteur en vormgever, naar boekhandelaar of bibliotheekmedewerker. Die weg wordt vervolgd bij het lezerspubliek. Met de roman in de hand betreden lezers (volwassenen en kinderen) een imaginaire wereld (Gaiman 2013). Meer dan de helft van de lezers van fictie ervaart het verhaal als een uitstapje naar een andere wereld, zo blijkt uit onderzoek van GfK (Scholtz et al. 2016). In feite is er sprake van cocreatie: de lezer laat zich onderdompelen in het fictieve universum, ziet de contouren van deze wereld voor zich en vult die verder in.

Dit proces kenmerkt het ‘dieplezen’ van fictie. Stichting Lezen gebruikt deze term om een geconcentreerde, intense beleving van literatuur aan te duiden (Bakker 2016). →

Die ‘leesflow’ is echter niet voor iedereen haalbaar of interessant. In Nederland heeft meer dan een kwart van de 10-jarigen geen plezier in lezen (fictie en non-fictie), een hoger percentage dan in veel andere landen (Meelissen et al. 2012). Mogelijk ontwikkelen deze kinderen een negatieve leesattitude en blijven zij vervolgens, door een gebrek aan oefening (Nielen et al. 2016), minder leesvaardig dan wie wél plezier heeft in lezen. De leesbeleving verschilt zodoende al naargelang de vaardigheden en motivatie.

### Interactief lezen

De opmars van interactieve verhalen is het gevolg van twee afzonderlijke trends. Enerzijds zien we in het (cultuur)journalistieke en literaire domein teksten die middels audiovisuele én interactieve elementen worden opgeluisterd. Zo publiceerde *de Volkskrant* *Refugee Republic* over het leven in een Syrisch vluchtelingenkamp, die het publiek volgens een zelf uit te stippelen route ‘leest’ (zie: [volkskrant.nl/refugee-republic](http://volkskrant.nl/refugee-republic)). Anderzijds laat de gamesector de interactie tussen verhaal en gebruiker gedeeltelijk los (Vries 2013). Zeker in autonome games – een opkomend genre (Hooft 2013) – wordt narratieve kwaliteit nadrukkelijk nagestreefd, en staat interactie veel minder op de voorgrond. Het gevolg van beide trends is, onder meer, een opmars van literaire games, waarin men zelf het tempo en/of verloop van het verhaal kan bepalen, zonder dat de makers de kwaliteit van de vertelling uit het oog verliezen.

In *Boekman* 108 beschrijft Niels ’t Hooft (2016) enkele voorbeelden van dergelijke games. Hij stelt dat sommige games het geduld wel erg op de proef stellen met onsamenvangende flarden van tekst en beeld. Gebruikers van deze interactieve vertellingen moeten *multitasken*, op een manier die te veel afleidt van het verhaal. Dat is geen onverwachte constatering, gezien eerder onderzoek naar digitaal lezen (Bakker 2016). Bakker constateerde echter positieve effecten wanneer het lezen onderbroken wordt met relevante taken, zoals het opzoeken van biografische informatie over de auteur (Bakker 2015).

Verhalen waarbij tekst, beeld en (eventuele) spelelementen evenwichtig samenhangen, zijn

succesvol in het aanspreken van lezers – óók lezers met minder vaardigheden of motivatie (Bakker 2015). Zij worden immers extra uitgedaagd om het verhaal zelf vorm te geven, en zo in de rol van cocreator te kruipen. Het is denkbaar dat literaire apps voor de jeugd, zoals *Romeo & Julia* en *Per ongelukt!*, dankzij een samenhangende opzet diverse (nieuwe) doelgroepen bereiken.

### Creatieve lezerscommunity’s

Terwijl literaire games potentieel nieuw publiek aantrekken, zijn de verwachtingen omtrent het publiek voor traditionele romans niet rooskleurig. Zo redeneert Philip Huff (2016) dat de roman het zeker onder jongeren verliest van de televisieserie, omdat de laatste collectief beleefd kan worden. Tijdsbestedingsonderzoek laat inderdaad zien dat jongeren doorgaans veel meer vrije tijd besteden aan televisiekijken dan aan lezen (Wennekers et al. 2016). Dit neemt echter niet weg dat het lezen van literatuur ook of juist voor deze doelgroep interessant is (Vermij 2016). Bovendien is het niet per definitie een individuele ervaring. Voor het publiek zijn er diverse mogelijkheden om verhalen onderling te bespreken, zoals via sociale media en diverse fora. Meer dan drieduizend leesclubs brengen bovendien vele lezers samen; hier is dan ook een grote sociale betrokkenheid tussen de leden (Herten 2015; zie ook Kluitmann 2016).

Daarnaast kunnen lezers online eigen ‘fanliteratuur’ publiceren op verschillende platforms zoals [fanfiction.org](http://fanfiction.org) of [archiveofourown.org](http://archiveofourown.org), een fenomeen dat vooralsnog onderbelicht is. In deze literatuur worden bestaande verhalen, zoals de *Harry Potter*-reeks en de *Lord of the Rings*-trilogie, maar ook *Pride and Prejudice* of *Les Misérables* uitgebreid en aangepast door creatieve lezers. Sommige lezers beschrijven bijvoorbeeld een nieuwe romance tussen bestaande personages, andere presenteren een alternatieve interpretatie van de originele verhaallijn, of maken een sprong in de tijd om de geschiedenis of toekomst van een verhaal in te vullen.

Wetenschappers Stein en Busse (2009) conceptualiseren dit schrijven van fanfictie als *limit play*: een spel waarbij de lezers de grenzen van de originele tekst aftasten, en →

‘uitproberen’ wat wel en niet werkt. Ook de beperkingen en gebruiken van de betreffende platforms zijn daarbij van belang (Stein et al. 2009). Zo publiceert men op veel fora maar één hoofdstuk van het verhaal per keer, waarna lezers reacties en suggesties plaatsen. Zij beoordelen of originele personages niet *out of character* worden gepresenteerd door de schrijver, en evalueren eventuele nieuwe personages of nieuwe perspectieven op het originele werk. In fanfictie omtrent de *Harry Potter*-reeks wordt de generatie van Harry’s ouders bijvoorbeeld veelvuldig beschreven, maar ook heel nauwgezet geëvalueerd door lezers. Zij hebben veelal een bepaalde voorstelling van de (fictieve) geschiedenis, en zijn kritisch over de manier waarop anderen deze presenteren (Stein et al. 2009).

Ideeën die lezers in fanliteratuur beschrijven, kunnen professionele auteurs inspireren om eenzelfde weg in te slaan in (al dan niet al geplande) vervolgomans. Anderzijds is het mogelijk dat schrijvers van fanliteratuur zich middels het *limit play* ontwikkelen tot professionele auteurs. Ontdaan van elementen uit eerder gepubliceerd werk, kan fanliteratuur omgevormd worden tot een debuutroman (Bertrand 2015). Nochtans fungeren de fanfictieverhalen echter vooral als stimulans voor het enthousiasme en engagement van (toch al) fanatieke lezers. Wie zich met plezier laat onderdompelen in een roman, kan een vervolg geven aan die ervaring door het fictieve universum uit te breiden in fanliteratuur.

### Grensvervaging in het literaire domein

Interactief lezen en fanliteratuur schrijven weerspiegelen de grensvervaging in de letteren-sector. Er is niet alleen meer contact tussen auteurs en uitgevers enerzijds, en lezers anderzijds (Hamersveld et al. 2016b, zie ook: Veen 2016a); er is ook meer ruimte voor cocreatie. In zowel fanliteratuur als literaire games kruipen lezers in de rol van schrijver. Als gevolg daarvan is de leesbeleving *tailormade*; lezers bepalen zelf welke routes zij kiezen in een game, of welke romances zij verbeelden in fanliteratuur. En waar literaire games nieuwe lezers kunnen trekken, vormen bestaande lezers juist de doelgroep van fanfictieplatforms. Voor een divers publiek, met uiteenlopende voorkeuren

en vaardigheden, is deze dynamiek in de leesbeleving meer dan welkom. ●

#### Literatuur

- Bakker, N. (2015) ‘Hyperfictie op herkansing: een empirisch onderzoek naar het effect van multimedia en interactiviteit op de leeservaring’. In: *Hoe maakbaar is de lezer?*, 155-184. [bibliotheekcatalogus](#)
- Bakker, N. (2016) *Digitaal lezen, anders lezen? Leesmonitor: het magazine*. Amsterdam: Stichting Lezen. [bibliotheekcatalogus](#)
- Gaiman, N. (2013) ‘Why our future depends on libraries, reading and daydreaming’. In: *The Guardian*, 15 oktober. [bibliotheekcatalogus](#)
- Hamersveld, I. van (et al.) (2016a) ‘De nieuwe kunst-kritiek’. *Boekman*, jrg. 28, nr. 106.
- Hamersveld, I. van (et al.) (2016b) ‘Lezen is in!’ *Boekman*, jrg. 28, nr. 108.
- Hooft, N. ’t (2013) ‘De opkomst van de auteursgame’. In: *609 Cultuur en Media*, jrg. 5, nr. 14, 17. [bibliotheekcatalogus](#)
- Huff, P. (2016) ‘Een boek is even leuk als een serie’. In: *NRC Handelsblad*, 20 januari. [catalogus.boekman.nl](#)
- Kluitmann, A. (2016). ‘Ik lees, jij leest, wij lezen: het leesclubfenomeen’. In: *VVL.nu 2016*, 27.
- Meelissen, M.R.M. (et al.) (2012) *PIRLS- en TIMSS-2011: trends in leerprestaties in Lezen, Rekenen en Natuuronderwijs*. Nijmegen/ Enschede: Radboud Universiteit; Universiteit Twente.
- Nielen, T. M. J. en A. G. Bus (2016) *Onwillige lezers: onderzoek naar redenen en oplossingen*. Delft: Eburon. [bibliotheekcatalogus](#)
- Stein, L. en K. Busse (2016) ‘Limit play: fan Authorship between Source Text, Intertext, and Context’. In: *Popular Communication: The International Journal of Media and Culture*, jrg. 7, nr. 4, 192.
- Veen, S. (2016a) *Goed of goed gehypet? De invloed van een veranderende literatuurbeleving op de beeldvorming van uitgeverijen Van Oorschot en Lebowski op sociale media*. [masterscriptie literatuur en Cultuurkritiek]. Universiteit Utrecht. [bibliotheekcatalogus](#)
- Veen, Th. de (2016b) ‘Lezen? We hebben een digitaal kinderboek’. In: *NRC Handelsblad*, 23 april. [bibliotheekcatalogus](#)
- Vermij, L. T. (2015) ‘Myrthe Spiteri (uitgever Blossom Books): “Lezen is voor steeds meer jongeren extreem belangrijk”’. In: *Boekblad*, jrg. 4, nr. 183, 10-14. [bibliotheekcatalogus](#)
- Vries, W. de (2013) ‘De literaire game als poëtisch kleinood: ook games kunnen “lezer” ontroeren’. In: *Boekblad*, jrg. 180, nr. 2, 22. [bibliotheekcatalogus](#)
- Witte, E. en A. Scholtz (2016) *Rapportage boekenbranche meting 34b: 2e themameting van 2015, naar de opbrengsten van lezen, GfK 39239*. Amsterdam: Koninklijke vereniging van het boekenvak; Intomart GfK.



**Kimberly van Aart**

is junior onderzoeker bij de Cultuurindex Nederland en redacteur van *Boekman*

## Colofon

*Boekman Extra* is een onregelmatig verschijnende digitale uitgave van de Boekmanstichting.

De Boekmanstichting verzamelt en verspreidt kennis en informatie over kunst en cultuur in beleid en praktijk. Het werkterrein omvat het kunst- en cultuurbeleid van de overheden, particuliere financiering van kunst, de sociaal-economische en juridische aspecten van de kunsten en het kunstenaarsberoep, marketing en sponsoring, culturele organisaties en manifestaties, kunst in relatie tot (nieuwe) media, cultuurbehoud, kunst-educatie, amateurkunst en kunstvakonderwijs.

Zie ook [www.boekman.nl](http://www.boekman.nl)

### Redactie

Kimberly van Aart,  
Ineke van Hamersveld,  
Jack van der Leden,  
André Nuchelmans

### Productie

André Nuchelmans

### Redactieadres

Boekmanstichting,  
t.a.v. redactie *Boekman Extra*  
Herengracht 415,  
1017 BP Amsterdam,  
telefoon 020 – 624 37 36,  
e-mail [redactie@boekman.nl](mailto:redactie@boekman.nl)

Kopij volgens de redactie-  
aanwijzingen via e-mail

Eindredactie en correctie  
Taalbureau IJ, Amsterdam

### Beeldredactie

André Nuchelmans,  
Joseph Plateau grafisch  
vormgevers

### Vormgeving

Joseph Plateau grafisch  
vormgevers, Amsterdam

Alle rechten voorbehouden.  
Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen, of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (art. 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden.

Al het mogelijke is gedaan om rechthebbenden van beeld te achterhalen. Indien u meent over auteursrechten te beschikken van beeld in deze *Boekman Extra*, dan kunt u contact opnemen met de Boekmanstichting in Amsterdam.