

# Tussen boek & spel

*Een onderzoek naar de ontwikkeling van het spelelement in lezen*

Jorik van der Hoek - 3179095

J.H.vanderHoek@students.uu.nl

Begeleider: Teun Dubbelman

Tweede lezer: Imar de Vries

21 maart 2011

Definitieve versie masterscriptie

MA Nieuwe media en digitale cultuur

Universiteit Utrecht

## INHOUDSOPGAVE

Samenvatting .....	3
Voorwoord .....	4
Inleiding.....	5
Lezen als spel .....	8
Het spelelement gedefinieerd .....	8
De rol van immersie.....	12
Interactieve fictie .....	15
Lineariteit en keuzemomenten.....	17
Spelen in een netwerkstructuur .....	20
Digitale dragers .....	24
Remediatie: dedicated eReaders & tabletcomputers .....	25
Van analoog naar digitaal: <i>Alice</i> .....	31
Interactieve narratieve immersie .....	34
Conclusie .....	38
Verwijzingen.....	40

## **SAMENVATTING**

In dit onderzoek wordt gekeken naar de ontwikkeling van het spelelement in lezen. Dit wordt gedaan in een aantal stappen. Allereerst wordt er gekeken naar hoe het spelelement aanwezig is in traditioneel lezen, en hoe dit verband houdt met de narratieve immersie van de lezer. Vervolgens wordt er gekeken hoe het spelelement en de immersie zich ontwikkelen als er interactiviteit aan het leesproces wordt toegevoegd. Van analoge interactiviteit – in de vorm van bijvoorbeeld Choose Your Own Adventure-boeken – wordt de stap gemaakt naar digitale interactiviteit – in de vorm van bijvoorbeeld text-based adventures als *Zork*. Uiteindelijk wordt er gekeken naar de rol van digitale dragers als eReaders en de iPad in dit proces. Het onderzoek wordt besloten met een analyse van een mogelijke toekomstige vorm van het digitale lezen, waarin wordt gekeken naar de rol van het spelelement en de immersie van de lezer.

De belangrijkste conclusies van dit onderzoek zijn dat lezen absoluut elementen van spel kent, en dat deze spelelementen sterke ontwikkelingen hebben doorgemaakt. Traditioneel lezen en het digitale lezen op dedicated eReaders kent vooral sterk het spelelement van mimicry; het beleven van een gesimuleerd avontuur. Als lezen interactief en non-lineair wordt beginnen ook de spelelementen agon (competitie) en alea (kans) naast mimicry een rol te spelen. Lezers moeten keuzes maken binnen het narratief om het beste einde te bereiken, en moeten daarbij af en toe ook passief op geluk & toeval vertrouwen. Dit komt terug in analoge interactieve fictie maar bijvoorbeeld ook bij digitale leeservaringen op tabletcomputers als de iPad. Narratieve immersie is bij beide vormen van lezen een voorwaarde om deze spelelementen te ervaren, en bij interactieve fictie speelt ook strategische immersie een rol door de aanwezigheid van het competitie-element. Het rigide onderscheid dat auteurs eerder maakten tussen verschillende vormen van immersie wordt hiermee bekritiseerd, en deze nieuwe vorm van immersie wordt in dit onderzoek interactieve narratieve immersie genoemd. Overkoepelend kan gesteld worden dat de lezer feitelijk steeds meer de rol van speler aanneemt.

## VOORWOORD

Deze scriptie is het eindresultaat van het volgen van het bachelorprogramma Communicatie- en Informatiewetenschappen en de master Nieuwe Media & Digitale Cultuur, beide aan de Universiteit Utrecht. Ik heb deze scriptie met veel plezier en vanuit persoonlijke interesse kunnen schrijven, en voor het eindresultaat wil ik graag de volgende mensen bedanken:

- Mijn tutor, Teun Dubbelman, voor zijn betrokken begeleiding gedurende het hele proces van het schrijven van deze scriptie. Toen Teun sportief omging met de headshot waarop ik hem trakteerde tijdens een potje *Call of Duty* tijdens de cursus 'Nieuwe media en populaire cultuur' wist ik dat hij een goede keus zou zijn als tutor.
- Mijn tweede lezer, Imar de Vries, voor zijn nuttige kritiek tijdens de verdediging van mijn scriptieconcept, die er voor zorgde dat ik mijn onderzoek meer wist te focussen.
- Mijn vriendin, Kim Smits, voor de welkome mentale ondersteuning, en het spotten van veel te veel kleine spelfoutjes in de vroege versies.
- Mijn ouders, Ans & Jos van der Hoek, die me tijdens mijn studie onvoorwaardelijk gesteund hebben, al begrepen ze ongeveer een kwart van de dingen waar ik thuis enthousiast over vertelde.

## INLEIDING

Het lezen van boeken is vandaag de dag nog steeds een van de meest populaire vrijetijdsbestedingen ter wereld. Een recent onderzoek in Duitsland toonde bijvoorbeeld aan dat mensen liever een boek lezen dan dat ze tijd doorbrengen op het internet, naar de film gaan of videogames spelen; wereldwijd werd er in 2009 dan ook maar liefst 108 miljard dollar besteed aan het kopen van boeken (Ballhaus et al. 2010: 4). Naast het lezen van de traditionele, geprinte boeken, is ook het lezen van digitale eBooks sterk in opkomst. In Amerika steeg het marktaandeel van eBooks over de gehele boekenbranche van 3% in 2009 naar 7% in 2010 (Ibidem: 2).

Wat trekt mensen precies in het lezen van boeken? Een mogelijke verklaring is te vinden in het werk van literatuur- en mediaonderzoekers als Espen Aarseth, Nick Montfort en Terje Hillesund, die ieder vanuit andere invalshoeken betogen dat lezen een bepaald spelelement kent. In dit onderzoek wordt daarop voortgebouwd, door kritisch te bekijken hoe dit spelelement zich in lezen manifesteert, en hoe dit zich in de loop der jaren heeft ontwikkeld. Ook wordt er gekeken hoe dit spelelement de immersie van de lezer beïnvloedt, en welke rol een netwerkstructuur hierbij speelt. Ik kijk hiervoor naar het genre van (interactieve) fictie. Om de ontwikkeling van het spelelement goed te kunnen beschrijven zal ik de volgende deelvragen elk in een eigen hoofdstuk behandelen en beantwoorden:

- Hoe is het spelelement aanwezig in het traditionele lezen?
- Welke nieuwe spelelementen dienen zich aan als fictie interactief wordt?
- Wat is de invloed van digitalisering op de ontwikkeling van het spelelement?

In het eerste hoofdstuk is het zaak het spelelement, zoals begrepen in dit onderzoek, goed te definiëren. Hierbij wordt in de basis uitgegaan van de klassieke definitie van cultuurhistoricus Johan Huizinga, auteur van het bekende werk *Homo Ludens* (1938). In dit werk schrijft hij uitgebreid over spel (of *play*) en de rol ervan in onze cultuur. Daarnaast wordt er aandacht besteed aan het werk van de Franse filosoof en schrijver Roger Caillois, en hoe hij spel nader definieert in zijn boek *Man, Play and Games* uit 1958. Behalve van het spelelement wordt in dit hoofdstuk ook van narratieve immersie een duidelijke definitie gegeven.

In het tweede hoofdstuk kijk ik naar het genre van interactieve fictie. De definitie die de eerdergenoemde Espen Aarseth hiervan – en van cybertext – hanteert in het klassieke werk *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* wordt in dit hoofdstuk gebruikt om het genre te definiëren. Dit wordt gecombineerd met opvattingen uit *Twisty Little Passages* van Nick Montfort. Hij plaatst interactieve fictie als een vorm van elektronische literatuur met haar wortels in de klassieke literatuur (2005). *Twisty Little Passages* is in de basis een kritische historische analyse van interactieve fictie, en zal daarom voornamelijk gebruikt worden voor een verdere uiteenzetting van het genre. Zowel het werk van Montfort als van Aarseth zal gebruikt worden om in dit hoofdstuk te kijken hoe interactieve fictie zich van een analoog naar een digitaal medium heeft ontwikkeld, welke rol lineariteit hierin heeft gespeeld, en hoe dit de immersie van de lezer verandert. De afwezigheid van het visuele aspect in interactieve fictie is daarnaast iets waar ik aandacht aan besteed bij de mogelijke onderverdeling van interactieve fictie als gamegenre, hetgeen naar mijn mening een belangrijke stap is in de ontwikkeling van het spelelement in lezen.

In het derde hoofdstuk wordt gekeken naar de rol van digitale dragers als eReaders en de iPad in dit proces. Paul Rutten – hoogleraar Digital Media Studies in Leiden – stelt namelijk dat eBooks geen boeken zijn, maar er wel op lijken. Dit verken ik aan de hand van werk van Rutten zelf, maar bijvoorbeeld ook door te kijken hoe eReaders een voorbeeld van remediatie kunnen zijn. Ik kijk echter niet alleen naar de overeenkomsten tussen traditionele boeken en de digitale varianten, maar ook naar de verschillen. Hiervoor gebruik ik onder meer het artikel ‘Digital reading spaces: How expert readers handle books, the Web and electronic paper’ van Terje Hillesund (2010), waarin hij expliciet spreekt over deze verschillen. Ook bespreekt Hillesund *immersive imaginary reading*, waarin lezers betrokken raken bij een verhaal, de narratief een hoofdrol speelt en de leeservaring behoorlijk vloeiend moet zijn. Deze vorm van immersie zal worden gekoppeld aan de eerdere definitie van narratieve immersie zoals gehanteerd in dit onderzoek. Ter besluit van dit hoofdstuk analyseer ik ten slotte beknopt het spelelement in een mogelijke toekomstige vorm van digitaal lezen, te weten *Alice*. Deze leesvorm wordt naast twee andere voorbeelden kort uiteengezet in een filmpje van IDEO; een consultancyfirma op het gebied van ontwerp en innovatie. Het filmpje is te vinden via de link <http://www.vimeo.com/15142335>, en de voorbeelden zullen in het hoofdstuk in kwestie nader toegelicht worden. De focus bij de eerste twee voorbeelden (*Nelson* en *Coupland* geheten) ligt meer op non-fictie, waardoor deze wel genoemd zullen worden, maar niet nader behandeld. Bij *Alice* ligt de focus juist

wel op fictie, en de immersie van de lezer hierin. In de analyse kijk ik naar formele elementen, niet naar ervaring bij verschillende gebruikers.

De bevindingen uit deze drie hoofdstukken voeg ik uiteindelijk samen om in de conclusie een gedegen antwoord te kunnen geven op de vraag hoe het spelelement in lezen zich ontwikkeld heeft, en welke rol immersie en netwerken hierin spelen.

## LEZEN ALS SPEL

Bij spel wordt al snel gedacht aan voorbeelden als voetbal, Monopoly of *Super Mario*. Competitie, kans en een hoge mate van interactiviteit schijnen kernvoorwaarden te zijn. Lezen lijkt dan ook niet direct in dit rijtje te passen. Toch zijn er ook redenen te verzinnen om lezen als een vorm van spel te zien. Is het lezen van een roman niet in feite het beleven van een gesimuleerd avontuur? Dit concept wordt ook wel *mimicry* genoemd, en kan ook beleefd worden binnen rollenspellen als *Dungeons & Dragons*. In dit eerste hoofdstuk wordt gekeken of en hoe het spelelement in de basis van het traditionele lezen aanwezig is, aan de hand van speltheorieën van Johan Huizinga en Roger Caillois. Van daaruit kan vervolgens gekeken worden hoe dit spelelement zich ontwikkeld wanneer zaken als interactiviteit en digitalisering een rol beginnen te spelen. Het is allereerst belangrijk het spelelement goed te definiëren, alvorens te kijken op welke manier dit op lezen van toepassing is.

### Het spelelement gedefinieerd<sup>1</sup>

Johan Huizinga publiceerde zijn werk *Homo Ludens* in 1938. Het is opmerkelijk in hoeverre Huizinga's opvattingen over het spelelement vandaag de dag nog bruikbaar zijn. Centraal in het werk van Huizinga is zijn stelling dat spel een belangrijk deel is van de menselijke cultuur. *Homo ludens* betekent dan ook 'de spelende mens', en Huizinga poneert dit als een tegenhanger van de mens als denker (*homo sapiens*) en de mens als uitvinder (*homo faber*). Huizinga stelt in zijn werk enkele voorwaarden die volgens hem nodig zijn voor een pure vorm van spel:

Naar de vorm beschouwd kan men dus, samenvattende, het spel noemende een vrije handeling, die als 'niet gemeend' en buiten het gewone leven staande bewust is, die niettemin den speler in het geheel in beslag kan nemen, waaraan geen direct materieel belang verbonden is, of nut verworven wordt, die zich binnen een opzettelijk bepaalde tijd en ruimte volstrekt, die naar bepaalde regels ordelijk verloopt, en gemeenschapsverbanden in het leven roept, die zich gaarne met geheim omringen of door vermommingen als anders dan de gewone wereld accentueeren. (Huizinga 1938: 41)

Hoewel het werk van Huizinga zoals vermeld bedoeld was als beschrijving van spel als cultuur, stelt Wessel Krul – hoogleraar Moderne Kunstgeschiedenis aan de Rijksuniversiteit

---

<sup>1</sup> Ik geef een soortgelijke definitie van het spelelement in het artikel *Willinx*, geschreven voor de cursus *Serious/Game/Play* aan de Universiteit Utrecht (Van der Hoek 2009: 4-7)



Groningen – dat lang niet al zijn opvattingen in de 21ste eeuw nog van toepassing zijn. Hij schrijft hier het volgende over in zijn artikel ‘Huizinga’s Homo Ludens’:

Huizinga nam het begrip ‘spel’ zo ruim, dat het alles kon omvatten wat hij voor een samenleving met een bloeiende cultuur nodig achtte. Veel van wat hij onder spel verstond, wordt door de sociale wetenschappen nog steeds intensief bestudeerd, maar in andere termen. Zijn voorstelling van het spel als een esthetisch domein waar afstand wordt gedaan van particuliere belangen is niet houdbaar. De handelingen die hij als spel aanduidde zijn zelden zonder maatschappelijk nut of functie. Evenmin is het vol te houden dat het spel ontstaat in contrast tot een autonome werkelijkheid, als een wereld van vrijheid tegenover een wereld van noodzaak. Als het spel verwant is aan mythen, rituelen en magie, zoals Huizinga beweerde, dan scheidt het niet een afzonderlijke wereld, maar geeft het al doende vorm aan de bestaande wereld. Huizinga’s aarzeling over de vraag of de wetenschap nog tot het spel behoort maakt duidelijk dat zijn redenering op dit punt vastliep. Er is, in ieder geval in de cultuurwetenschappen, geen werkelijkheid onafhankelijk van de manier waarop die werkelijkheid wordt gekend. Dat had hij zelf ten aanzien van de geschiedenis vaak genoeg opgemerkt. Het is daarom begrijpelijk dat *Homo Ludens* vooral nog wordt gelezen als beschrijving van de spelvormen in de cultuur, eerder dan als een omschrijving van de cultuur. (Krul 2001: 24)

Voor dit onderzoek is het van belang om de door Krul genoemde ruime opvatting van het spelelement die Huizinga in *Homo Ludens* hanteert nader toe te spitsen. In zijn werk *Man, Play and Games* (1985) baseert Roger Caillois zich sterk op het gedane werk van Huizinga op het gebied van het spelelement. Een van de belangrijkste en meest bruikbare dingen die Caillois doet is een onderverdeling van spel maken in een viertal categorieën, te weten *agon*, *alea*, *mimicry* en *ilinx*. Hij beschrijft dit als volgt:

After examining different possibilities, I am proposing a division into four main rubrics, depending upon whether in the games under consideration, the role of competition, chance, simulation or vertigo is dominant. I call these *agon*, *alea*, *mimicry* and *ilinx*, respectively. All four indeed belong to the domain of play. One *plays* football, billiards, or chess (*agon*); roulette or a lottery (*alea*); pirate, Nero or Hamlet (*mimicry*); or one produces in oneself, by a rapid whirling or falling movement, a state of dizziness and disorder (*ilinx*). (Caillois 1958: 12)

Agon is dus het competitie-element van het spel, alea is het element van kans, mimicry omvat elementen van nabootsing of simulatie tijdens spel en ilinx is het gevoel van

'hoogtevrees' – jezelf onderwerpen aan fysieke desoriëntatie en verwarring (denk aan de ervaring van mensen tijdens een ritje in een achtbaan). Hoewel het een bruikbaar model is, zijn de onderverdelingen die Caillois maakt nogal rigide. Dit is iets wat ook wordt opgemerkt door gamewetenschappers als bijvoorbeeld Katie Salen & Eric Zimmerman in hun werk *Rules of Play*:

Caillois' model can be very useful for understanding the kinds of play experiences your game is and is not providing. Although Caillois tends to place an entire game or play into a single section of his grid, most games have elements from several of his categories. (Salen & Zimmerman 2003: 309)

In dit onderzoek zal inderdaad blijken dat de categorieën vaak overlappen of elkaar zelfs aanvullen. Dit neemt niet weg dat Caillois' onderverdeling in de vier categorieën nuttig is, mits bovenstaande kritiek in acht wordt genomen. Van de vier categorieën zal met name mimicry in de eerste fase van dit onderzoek een belangrijke rol spelen; later zullen ook de andere categorieën verder aan bod komen.

In dit hoofdstuk wordt zoals vermeld allereerst gekeken naar het spelelement in traditioneel lezen. Onder traditioneel lezen wordt het lezen van een 'gewoon', op papier gedrukt boek verstaan. De focus van dit onderzoek ligt daarin op het lezen van fictie. Ter illustratie wordt er in dit onderzoek gekeken naar het populaire boek *De Da Vinci Code* van auteur Dan Brown (2003). Deze roman met thrillerelementen beschrijft een fictieve zoektocht naar de Heilige Graal. Hoogleraar religieuze symboliek Robert Langdon en cryptologe Sophie Neveu ontdekken dat achter dit symbool een groot geheim van de christelijke kerk schuilgaat. Zij doen deze ontdekking als gevolg van de moord op conservator Jacques Saunière in het Louvre. Langdon, achtervolgd door de politie omdat ze hem van deze moord verdenken, en Neveu geraken met de kerkelijke organisatie Opus Dei in een wedren om de onthulling of vernietiging van het eeuwenoude geheim. Hoe is mimicry precies van toepassing bij het lezen van een dergelijk verhaal? Caillois geeft in *Man, Play & Games* een nadere definitie van deze spelcategorie die helpt bij het beantwoorden van deze vraag:

All play presupposes the temporary acceptance, if not of an illusion (indeed this last word means nothing less than beginning a game: in-lusio), then at least of a closed conventional, and, in certain respects, imaginary universe. Play can consist not only of deploying actions

or submitting to one's fate in an imaginary milieu, but of becoming an illusory character oneself, and of so behaving. One is thus confronted with a diverse series of manifestations, the common element of which is that the subject makes believe or makes others believe that he is someone other than himself. He forgets, disguises, or temporarily sheds his personality in order to feign another. I prefer to designate these phenomena by the term mimicry [...] (Caillois 1958: 19)

Hoewel deze categorie van Caillois vooral wordt gebruikt bij het beschrijven van theater en rollenspellen, valt het op te merken dat deze categorisering ook van toepassing is op traditioneel lezen. De lezer raakt betrokken bij een verhaal, maakt zich levendige inbeeldingen van de beschreven personen en plaatsen, leeft mee met karakters uit het boek en beleeft in die zin eigenlijk een gesimuleerd avontuur. Maar gebeurt dit wel? Beleeft de lezer het avontuur zelf, of volgt hij slechts de avonturen van iemand anders? Dit is een belangrijke vraag in het wetenschappelijke debat over het onderscheid tussen boeken en games, en om die vraag te beantwoorden dient gekeken te worden naar het concept van *immersie*. Als de lezer in *De Da Vinci Code* als het ware ondergedompeld raakt in de avonturen van het personage Robert Langdon, kan hij daarmee diens rol aannemen. Een logische vraag is vervolgens hoe deze onderdompeling – en daarmee mimicry – precies tot stand komt. Caillois stelt:

Mimicry is incessant invention. The rule of the game is unique: it consists in the actor's fascinating the spectator, while avoiding an error that might lead the spectator to break the spell. The spectator must lend himself to the illusion without first challenging the decor, mask, or artifice which for a given time he is asked to believe in as more real than reality itself. (Ibidem: 23)

Deze vorm van 'opgaan' in het narratief, waarbij gewaakt dient te worden voor het 'verbroken raken van de betovering' ervan, is een kernelement van *narratieve immersie*. Dit concept wordt in het komende onderdeel verder uitgewerkt, waarin uiteindelijk wordt bekeken hoe deze variant van immersie bijdraagt aan de ervaring van het spelelement in lezen.

## De rol van immersie<sup>2</sup>

Van het begrip immersie geven cultuur- en mediaonderzoekers Martin Lister et al. de volgende definitie in hun standaardwerk *New Media: A Critical Introduction*:

While normally referring to being under the surface of, or 'in' a body of liquid, in the present context it refers to the experience of being inside the world of a constructed image. The image is not before the viewer on a surface from whose distance they can measure their own position in a physical space. Rather, it appears to surround them. By extension the term is used to describe the experience of the user of certain new media technologies (particular VR, but also videogames) in which the subject loses any sense of themselves as separate from the medium or its simulated world. (Lister et al. 2003: 387)

In dit onderzoek wordt een soortgelijke definitie gehanteerd. Wee Lian Tong & Marcus Cheng Chye Tan geven in hun artikel 'Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games' een beschrijving van immersie in hedendaagse computergames (waar het medium nog wel zichtbaar is, maar er toch ook sprake is van een zekere onderdompeling in het medium):

The gamer's relation to the 3D game environment, while at present far from completely immersive, engages him/her in a protracted sense of projected embodiedness in the virtual world. While gamers may not feel that the free-floating camera [...] or [a] character [in a game] are simple extensions of their own bodies, they are likely nevertheless to develop a sense of involvement in the spatial construction of the game-world. (Cheng Chye Tan & Lian Tong 2002: 108)

Immersie lijkt dus een voorwaarde te zijn voor de betrokkenheid van een lezer, en het daarmee beleven van mimicry. Dit kan gekoppeld worden aan het werk van freelance gamedesigner en schrijver Ernest Adams, die in zijn artikel 'Postmodernism and the Three Types of Immersion' een drietal verschillende varianten van immersie beschrijft (Adams 2004). Allereerst spreekt hij over *tactische immersie*, de meest primitieve vorm van immersie die een speler kan ervaren. Adams noemt het 'in the zone' zijn: de speler veranderd in een paar ogen dat direct verbonden is met de vingers aan de knoppen, waardoor hij eigenlijk zonder nadenken kan reageren op input vanuit de game. Het speelt zich met hoge snelheid van moment tot moment af (Ibidem: 1). Deze vorm van immersie

---

<sup>2</sup> Ik geef een soortgelijke beschrijving van immersie in het artikel *The cut scene phenomena*, geschreven voor de cursus *Get Real!* aan de Universiteit Utrecht (Van der Hoek 2009: 13-14)

kan dan ook alleen in stand worden gehouden in een game door een opeenvolging van simpele, repetitief uit te voeren handelingen. Het beste voorbeeld hiervan is de klassieke blokkenschuifgame *Tetris* (1984). *Strategische immersie* – de tweede variant die Adams beschrijft – laat zich omschrijven als een activiteit die veel nadenken vereist, en gebaseerd is op het vinden van een optimale ‘weg naar succes’, binnen een specifieke situatie of zelfs een gehele game. (Ibidem: 2). Op deze variant van immersie wordt later in het onderzoek teruggekomen.

Bij de laatste variant van immersie die Adams beschrijft wordt de koppeling met lezen expliciet duidelijk. Hij noemt deze variant narratieve immersie. Narratieve immersie is bijvoorbeeld terug te vinden tijdens het kijken van een film of het spelen van een computergame, maar vooral tijdens het lezen van een boek. Het is het beste te omschrijven als het opgaan van de lezer, specifiek in een verhaal dat wordt opgebouwd. Adams stelt dat het een kenmerk is van deze variant van immersie, dat als de lezer (of speler) helemaal is ondergedompeld in het verhaal, hij bereid is om onlogischheden in het narratief voor lief te nemen (Ibidem: 3). Dit wordt ook wel *suspension of disbelief* genoemd. Deze term (ook wel *willing suspension of disbelief* geheten) komt oorspronkelijk van dichter en filosoof Samuel Taylor Coleridge. Coleridge introduceerde het begrip in zijn werk *Biographia Literaria* (1817) in de context van het lezen van poëzie; waarin de lezer bereid is bepaalde onrealistische elementen in een verhaal te accepteren, om zo de immersie in stand te houden. De bekende Amerikaanse gamemaker Brian Moriarty omschrijft het – in de context van games – treffend als een nieuw realisme creëren rondom de game, met als doel de terugkeer van de speler naar de ‘echte’ realiteit zo lang mogelijk uit te stellen (Moriarty 1997). *Suspension of disbelief* is een voorwaarde voor *flow*; een begrip dat wordt uiteengezet door psycholoog en professor Mihaly Csikszentmihalyi in zijn werk *Flow: The Psychology of Optimal Experience* (1991). Volgens Csikszentmihalyi is *flow* een psychologische toestand die gekarakteriseerd worden door extreme concentratie, een verlies van zelfbewustzijn en een vervormd gevoel van tijd. *Flow* is het volkomen ondergedompeld zijn in een activiteit om geen andere reden dan die activiteit zelf; het ego speelt geen rol meer, tijd vliegt voorbij en elke nieuwe actie, beweging en gedachte volgt naadloos en onvermijdelijk op de vorige (Geirland 1996: 1).

Volgens Terje Hillesund – professor in het departement media, cultuur en sociologie aan de Universiteit van Stavanger – is *flow* (en daarmee een vloeiende leeservaring) een voorwaarde voor de variant van immersie die hij *immersive imaginary reading* noemt. Zijn

beschrijving van dit concept – dat specifiek op lezen van toepassing is – komt sterk overeen met zowel Adams' definities als Caillois' beschrijving van het spelelement mimicry:

In immersive imaginary reading, readers get involved in a story, conjuring up vivid images of persons and places, living through situations, empathising with characters. In this process, readers are carried away into imagined worlds, anxious to know what is going to happen. [...] Immersive imaginary reading is often associated with narratives and requires reading to be fairly fluent. (Hillesund 2010: 8)

Hillesund stelt dus dat de lezer door immersie betrokken raakt in een verhaal: hij maakt zich levendige inbeeldingen van de beschreven personen en plaatsen en leeft mee met karakters uit het boek. Door de immersie beleeft hij in die zin een gesimuleerd avontuur. En dat is in feite de kern van dit hoofdstuk, waarin de vraag werd gesteld of en hoe er een spelelement tot uiting komt in traditioneel lezen. Dit spelelement is absoluut aanwezig in de vorm van mimicry: de lezer beleeft een gesimuleerd avontuur. Narratieve immersie (en daarmee suspension of disbelief) is een voorwaarde om dit spelelement als lezer te kunnen ervaren; om in de flow van het narratief te raken.

Nu kan er natuurlijk opgemerkt worden dat dit een redelijk beperkte vorm van spel is. De leeservaring – en daarmee het gesimuleerde avontuur – is telkens hetzelfde voor de lezer; Robert Langdon zal nooit verliezen van de Opus Dei in de race naar de Heilige Graal. Hier komt verandering in wanneer fictie interactief wordt. In het volgende hoofdstuk wordt gekeken naar dit fenomeen, en naar de veranderingen die dat met zich meebrengt voor de ontwikkelingen van het spelelement en de (vorm van) immersie van de lezer.

## INTERACTIEVE FICTIE

Interactiviteit in boeken is een relatief onbekend, maar absoluut geen nieuw fenomeen. Nick Montfort – professor in de digitale media aan de MIT – stelt in *Twisty Little Passages* dat het genre zich ontwikkeld heeft vanuit zijn meest belangrijke literaire voorouder: het raadsel (2005: 37-63). Eén van de meest bekende voorbeelden van het genre is de *I Ching*, dat ook wel bekend staat als *Het Boek der Veranderingen*. Dit boek werd door meerdere auteurs samengesteld, rond het jaar 1.000 voor Christus. De *I Ching* bestaat uit 64 symbolen of hexagrammen, die elk meerdere teksten bevatten. Door bijvoorbeeld munten op te werpen, wordt er via een willekeurigheidprincipe bepaald welke twee teksten samen worden gevoegd als de ‘uitkomst’. Middels dit systeem kunnen er meer dan 4.000 verschillende teksten geproduceerd worden. Elk van deze teksten zou dan een antwoord bevatten op een vooraf gestelde vraag, in de trant van: ‘Hoeveel rijst moet ik dit jaar planten?’ (Aarseth 1997: 9). Een recenter voorbeeld zijn de *Choose Your Own Adventure*-boeken (CYOA). In deze boeken – geschreven vanuit de tweede persoon – komt de protagonist telkens voor keuzes te staan, in de trant van ‘Betreed je het kasteel, of ga je verder het duistere bos in?’. De keuzemogelijkheden corresponderen dan met een eigen paginanummer, waar de lezer heen moet bladeren. Hier gaat het verhaal dan verder, uitgaande van de gemaakte keuze en de consequenties daarvan. De Amerikaanse auteur Edward Packard schreef *Sugarcane Island* (1976) in dit genre, oorspronkelijk bedoeld voor zijn drie kinderen als een verhaal voor het slapen gaan. Niet lang hierna sloeg hij de handen ineen met auteur R.A. Montgomery om met het bekende werk *The Cave of Time* (1979) de CYOA-reeks van start te laten gaan. De reeks telt inmiddels een kleine 200 delen, talloze spin-offs en is vertaald in meer dan 25 talen.<sup>3</sup> Ook digitale interactieve fictie bestaat al relatief lang. Een bekend voorbeeld is *Zork* (1979), dat de grenzen tussen literatuur en games opzocht. *Zork* is een volledig text-based computerprogramma, en kent geen grafische elementen. Middels commando’s als GO NORTH en USE SWORD beweegt de lezer/speler zich door het narratief, waarbij het verhaal – net als in de CYOA-boeken – afhankelijk van de gemaakte keuze op verschillende manieren verder kon gaan.

Richard Ziegfeld probeerde in zijn artikel ‘Interactive Fiction: A New Literary Genre?’ in 1989 al digitale interactieve fictie als nieuw genre te definiëren. In de eerste twee hoofdstukken gaat Ziegfeld vrij praktisch in op softwaremogelijkheden en de implicaties

---

<sup>3</sup> Deze en meer uitgebreide achtergrondinformatie over de CYOA-reeks is te vinden op <http://www.gamebooks.org/>, een internationale gids over interactieve boeken, role-playing, op games gebaseerde fictie en meer.

hiervan voor schrijvers, in het derde hoofdstuk kijkt hij meer theoretisch naar het fenomeen van de interactieve fictie. Hierop wordt voortgebouwd in *Cybertext* van Aarseth (1997), waarin aandacht wordt besteed aan adventure games, geautomatiseerde poëzie en proza, MUD's, hypertext en andere vormen van computergemedieerde literatuur, uitgaande van de vraag of computergames grootse literatuur kunnen zijn. Hieruit – en uit het voorbeeld van *Zork* – wordt onder meer duidelijk dat games, traditionele fictie en interactieve fictie inhoudelijk en qua vorm veel overlap kennen. Het is voor dit onderzoek dan ook van belang om goed af te bakenen wat er precies onder interactieve fictie wordt verstaan. Hiervoor wordt gebruik gemaakt van een definitie zoals opgesteld door Amy Ammer van de Universiteit van Tennessee, in haar artikel 'Multi-User Adventures as Interactive Fiction':

The line between games and interactive fiction has not yet been clearly defined within the new genre of interactive fiction. All examples treated within the studies of this genre deal with games that utilize more text than graphics. Almost all arcade-type games, especially those that use joysticks or control pads instead of a keyboard, fall outside this restriction. For example, the Nintendo game called *Dragon Warrior* uses text but does not allow keyboard input and utilizes more graphics than text. This paper will treat only the games that have a high text content as interactive fiction. (Ammer 1996: 4)

De rol van tekst speelt dus een cruciale rol. Dit komt overeen met een van de belangrijkste algemene conclusies van Montfort in *Twisty Little Passage*: volgens hem is interactieve fictie elektronische literatuur die haar oorsprong kent in de traditionele literatuur, en zouden werken in dit genre ook als zodanig behandeld moeten worden (2005). Aarseth noemt deze interactieve fictie ook wel *ergodische literatuur* (of oorspronkelijk *ergodic literature*). In zijn werk *Cybertext* geeft hij de volgende beschrijving van dit genre:

In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extraneous responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages. (Aarseth 1997: 1-2)

Kortom, input van de lezer – en daarmee interactiviteit – is vereist om door het narratief te kunnen 'reizen'. Hierbij staat centraal dat de lezer één of meerdere keuzemomenten tegenkomt in de loop van de tekst. Het narratief wordt daarmee – in tegenstelling tot



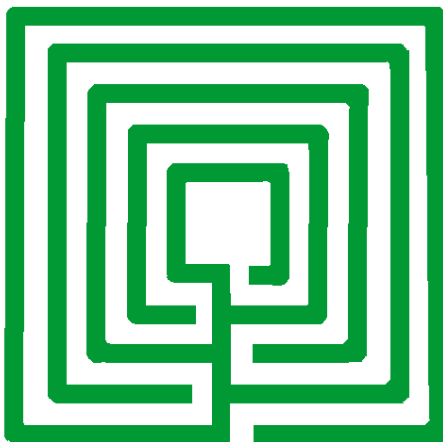
traditionele boeken, die men in één rechte lijn doorleest – plotseling non-lineair. Dit heeft uiteraard verschillende implicaties, die nu nader bekeken zullen worden.

### Lineariteit en keuzemomenten

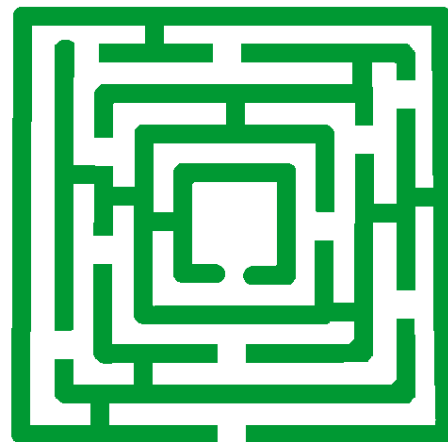
Non-lineariteit is kort gezegd een kernvoorwaarde voor interactieve fictie. Kent een boek slechts één begin en einde, en is het pad ernaartoe bij elke herlezing identiek, dan is het geen interactieve fictie. Zijn er echter één of meerdere keuzemomenten in het verhaal opgenomen waardoor je bij herlezing andere keuzes kunt maken en daarmee nieuwe stukken tekst tegenkomt in het narratief, dan valt dat werk onder het genre van de interactieve fictie. Aarseth gebruikt de metafoer van het labrynt om dit onderscheid te illustreren:

I refer to the idea of a narrative text as a labyrinth, a game, or a imaginary World, in which the reader can explore at will, get lost, discover secret paths, play around, follow the rules, and so on. (Aarseth 1997: 3)

Aarseth haalt hiervoor een werk van Penelope Reed Doob aan, waarin ze fysieke en metaforische labrynten in de klassieke oudheid en de Middeleeuwen bespreekt (1990). Ze maakt hierin onderscheid tussen een tweetal soorten van labryntstructuren, te weten *unicursaal* en *multicursaal*. Een unicursaal labrynt kent slechts één te volgen pad, en is daarmee dus volkomen lineair (zie figuur 1). Een multicursaal labrynt kent meerdere mogelijke paden, en daarmee keuzemomenten door degene die het labrynt moet doorkruisen (zie figuur 2).



**Figuur 1:** Een unicursaal labrynt



**Figuur 2:** Een multicursaal labrynt

Uni- en multicursaliteit zijn goed toe te passen wanneer men een onderscheid wil maken tussen traditioneel lezen en interactieve fictie. Traditioneel lezen is per definitie unicursaal, waar interactieve fictie multicursaal is. Multicursaliteit in interactieve fictie betekent echter niet alleen dat er meerdere paden bewandeld kunnen worden; er dient zich plotseling ook de mogelijkheid aan van verschillende eindes voor het narratief. Hier kan wederom het voorbeeld van het CYOA-boek *The Cave of Time* worden aangehaald; in dit boek van 115 pagina's zijn er maar liefst 40 verschillende eindes te bereiken (1979). In deze eindes is een gradatie te ontdekken in hoe 'goed' een bepaald einde is; één verkeerde keuze kan de protagonist bijvoorbeeld het leven kosten, waardoor de lezer met een onaf voelend narratief zit opgescheept. Door deze ontwikkeling zijn er naast mimicry nu ook twee andere spelcategorieën van Caillois toe te passen op lezen: agon en alea.

Agon is zoals vermeld het competitie-element van spel. Callois beschrijft het als het willen winnen, door één of meerdere tegenstanders te verslaan of door het best mogelijke resultaat te bereiken binnen de voorwaarden en regels van een specifiek spel:

A whole group of games would seem to be competitive, that is to say, like a combat in which equality of chances is artificially created, in order that the adversaries should confront each other under ideal conditions, susceptible of giving precise and incontestable value to the winner's triumph. It is therefore always a question of rivalry which hinges on a single quality (speed, endurance, strength, memory, skill, ingenuity, etc.), exercised, within defined limits and without outside assistance, in such a way that the winner appears to be better than the loser in a certain category of exploits. (Caillois 1958: 14-17).

Bij multicursale interactieve fictie met verschillende eindes komt deze spelcategorie sterk terug: lezers willen het meest complete narratief beleven, met het beste einde. Of feitelijk juist: lezers hebben bij multicursale interactieve fictie de mogelijkheid doelen voor zichzelf te bepalen, die ze vervolgens willen behalen. Deze vorm van agon vinden we op een bijzonder vergelijkbare wijze ook terug in computergames als *Fahrenheit* (2005) en *Heavy Rain* (2010), beide van ontwikkelaar Quantic Dream. Deze games kennen ook verschillende eindes, die variëren van slecht (één of meerdere hoofdpersonen sterven, de antagonist gaat vrijuit) tot goed (de protagonist redt zijn geliefde, de antagonist delft het onderspit). Het spelelement van agon zorgt ervoor dat lezers en spelers voor het einde willen strijden dat ze zichzelf vooraf hadden voorgenomen. Dit kan het beste einde zijn,

maar lezers en spelers kunnen er ook voor kiezen juist het slechtste einde te willen halen; door de multicursaliteit en interactiviteit staan ze hier vrij in.

Ook het element van kans gaat een belangrijkere rol spelen, omdat het – vooral in oudere werken van interactieve fictie – niet altijd even duidelijk is voor de lezer welke keuze de juiste is, waardoor hij soms op het geluk zal moeten vertrouwen. Dit element van kans noemt Caillois *alea*, en beschrijft hij als volgt:

Alea is the Latin name for the game of dice. I have borrowed it to designate, in contrast to *agon* (games of competition), all games that are based on a decision independent of the player, an outcome over which he has no control, and in which winning is the result of fate rather than triumphing over an adversary. More properly, destiny is the sole artisan of victory, and where there is rivalry, what is meant is that the winner has been more favored by fortune than the loser. Perfect examples of this type are provided by the games of dice, roulette, heads or tails, baccara, lotteries etc. Here, not only does one refrain from trying to eliminate the injustice of chance, but rather it is the very capriciousness of chance that constitutes the unique appeal of the game. *Alea* signifies and reveals the favour of destiny. The player is entirely passive; he does not deploy his resources, skill, muscles, or intelligence. All he need do is await, in hope and trembling, the cast of the die. (Ibidem: 17)

Dit afwachtende, het afhankelijk zijn van het lot, is sterk terug te vinden in bijvoorbeeld de CYOA-boeken. De lezer kan tijdens een eerste leessessie een tot de tanden bewapende Ork tegenkomen die hem naar het leven staat. Vooraf is het onduidelijk welke keuze de lezer moet maken om de situatie te overleven. Vlucht hij, het risico nemend tegen een dichte deur aan te lopen, met zijn rug naar de Ork toe? Of gaat hij het gevecht aan, en hoopt hij er het beste van? De lezer zal onafhankelijk van zijn vaardigheden en intelligentie een knoop moeten doorhaken, en passief moeten afwachten of zijn keuze de juiste is geweest, wat precies is hoe Caillois *alea* omschrijft. De lezer wordt hierdoor dus steeds meer een speler, of zoals Aarseth het in *Cybertext* treffend samenvattend verwoordt:

The cybertext reader *is* a player, a gambler; the cybertext *is* a game-world or world-game; it is possible to explore, get lost, and discover secret paths in these texts, not metaphorically, but through the topological structures of the textual machinery. (Aarseth 1997 :4)

Het is belangrijk om te kijken of en hoe de aanwezigheid van deze spelelementen – en interactiviteit in het algemeen – de immersie van de lezer in fictie veranderen. Bij interactieve fictie wordt multicursaliteit getracht toe te passen op een manier die de narratieve immersie zou kunnen bedreigen. Lezers moeten bij een keuzemoment stoppen met lezen, de keuzes overwegen, de knoop doorhakken en vervolgens voor- of achteruit in het boek bladeren, al zoekend naar het corresponderende paginanummer bij de gemaakte keuze. De suspension of disbelief komt hiermee in het geding: als de flow wordt onderbroken, dan kan dit het einde betekenen van de immersie van de lezer in het narratief. Dit hoeft echter niet het einde te betekenen van de algehele immersie van de lezer in de activiteit van het lezen op zich. Door de introductie van interactiviteit en multicursaliteit heeft het spelelement in lezen zich namelijk ontwikkeld van enkel mimicry tot een combinatie van mimicry, agon en alea. Dit zorgt ervoor dat de lezer niet alleen narratieve, maar ook *strategische* immersie ervaart. Strategische immersie werd door Adams omschreven als een activiteit gebaseerd op het vinden van een optimale ‘weg naar succes’ binnen een narratief. Adams geeft het voorbeeld van schaakgrootmeesters die de ultieme vorm van strategische immersie ervaren; ze proberen zo ver mogelijk vooruit te denken, en de beste zet te kiezen uit de verschillende mogelijkheden (Adams 2004: 2). In interactieve fictie is dit nu ook het geval: lezers trachten de best mogelijke keuzes te maken om zo het voor hun meest bevredigende einde van het narratief te bereiken. Immersie van de lezer in de activiteit van het lezen komt hierdoor niet meer alleen tot stand door het narratief, maar ook de input van de lezer hierin. Deze ontwikkeling zorgt voor een verdere vervaging van de scheidingslijn tussen literatuur en computergame. Er wordt nu dan ook gekeken of interactieve fictie een computergame zou kunnen zijn, door ernaar te kijken vanuit een model om gamegenres te definiëren. Daarnaast wordt er gekeken hoe een netwerkstructuur hierin een rol speelt.

### **Spelen in een netwerkstructuur**

In *The Video Game Theory Reader* stellen auteurs Bernard Perron en Mark J. P. Wolf het volgende over computergames als onderzoeksveld:

After forty years since it appeared, the video game has recently become the hottest and most volatile field of study within new media theory. At last the idea of video game theory is gaining acceptance in academia. (Perron & Wolf 2003: 1)

Over de groeiende belangstelling van de academische wereld voor computergames hebben de auteurs zeker een punt. Het is dan ook niet verrassend dat bestaande fenomenen en genres zoals interactieve fictie tegenwoordig opnieuw bekeken worden vanuit een gameperspectief. Zoals vermeld kennen games, traditionele fictie en interactieve fictie veel overlap. In dit onderdeel wordt bekeken of interactieve fictie zich, behalve als literatuurggenre, inderdaad ook als een gamegenre zou laten definiëren. Aarseth stelde hiervoor in 2003 een bruikbaar model op in zijn artikel 'A Multi-Dimensional Typology of Games':

[This paper] tries to establish a model for classifying the genre of "games in virtual environments" – that is, games that take place in some kind of simulated world. [...] The typology is biased towards spatial games, but can also be used to classify non-spatial games (e.g. card games), simply by excluding the spatial dimensions. (Aarseth 2003: 48)

Volgens het model van Aarseth laat interactieve fictie zich kort gezegd wel definiëren als een gamegenre; globaal gesteld is een werk van interactie fictie een realtime singleplayer met een arbitraire tijdsbeschrijving en duidelijke eendes. Het voert voor dit onderzoek te ver om hier inhoudelijk verder op in te gaan, maar het is wel interessant om op te merken dat de digitale variant non-determinisme toevoegt: door een willekeurigheidprincipe is de uitkomst van het narratief op voorhand niet altijd precies te voorspellen. Dit is echter niet het enige verschil: digitale interactieve fictie kent ook de mogelijkheid om de omslag te maken van singleplayer naar multiplayer. Aarseth gaat in *Cybertext* slechts beperkt in op de mogelijkheid van interactieve fictie met meerdere lezers/gebruikers (1997). Dit is niet ongebruikelijk in het onderzoeksveld, zoals ook Ammer opmerkt:

In many literary studies, interactive fiction has been treated within the context of one-player games on personal computers. Multiuser games have added a new level of complexity to the experience of interactive fiction. These multi-user adventures (MUAs) usually have many players within the game at any one time. Unlike two-or-more-player video games, however, these MUAs connect players located all over the world by means of interlinked computer networks. These interactional users interact with the computer, as they would in the more simple personal computer one-player games, but they also come in contact with the human players from a variety of backgrounds and experience [...]. MUAs draw from all connected players, developing an interactive fiction more detailed and complex than could be expected from a reader alone on a personal computer. MUAs take the concept of interactive fiction and expand to an on-line drama. (Ammer 1996: 2)

Ammers beschrijft deze *Multi-User Adventures (MUA's)* als interactieve fictie waarin meerdere lezers samen een verhaal vormen. Ze worden ook wel gedefinieerd als programma's die gelijktijdige netwerkconnecties van meerdere gebruikers accepteren, en toegang verschaffen tot een gedeelde database van 'kamers', 'uitgangen' en andere objecten (Curtis & Nichols 1994: 1). Input van de lezers is vereist om verder te komen in het narratief. Ammers vat het als volgt samen:

Multi-user adventures take the general concepts of interactive fiction--interactivity, computer textual games, and branching storylines--and expand these concepts into an application that many users can access at a time. Players direct characters in an on-line drama. Each player plays the role of protagonist within the perspective of the character; others play merely secondary roles. MUAs are limited only by the interest and imagination of the players. MUAs, therefore, are infinite in scope in a way that one-player interactive fiction (limited by the number of branches that the author can foresee) is not. These MUAs combine computer games with realtime communication facilities to create a virtual society whose reality rivals the reality of real life. (Ibidem: 17)

MUA's zorgen er op deze manier voor dat interactieve fictie niet alleen als een singleplayer gamegenre gedefinieerd kan worden, maar ook als multiplayer. Daarnaast hoeft een narratief niet meer eindig te zijn, en is het non-deterministisch door de continue nieuwe input van de lezer. Dus: het samen lezen en schrijven van oneindige grootschalige literaire initiatieven. Of zoals internetprofeet Kevin Kelly concludeert in zijn artikel 'Scan this Book!': de tijd lijkt voorbij dat het boek alleen maar een geïsoleerd informatieobject kan zijn (Kelly 2006). Een gevolg hiervan is dat agon nog sterker terugkomt in het lezen van MUA's dan in singleplayer interactieve fictie: er bestaat nu de kans om samen te werken met anderen, maar ook om van fysieke medespelers te winnen. Caillois noemt dit een belangrijk onderdeel van het competitie-element, en wordt hierin ondersteund door Salen & Zimmerman:

Competition occurs when players struggle against each other within the artificial conflict of a game. [...] Our opinion is that all games are competitive. All games involve a conflict, whether that conflict occurs directly between players or whether players work together against the challenging activity presented by the game system. (Salen & Zimmerman 2003: 255)

Door de versterkte aanwezigheid van agon neemt de strategische immersie van de lezer in dergelijke werken toe. Digitalisering is een kernvoorwaarde voor deze ontwikkelingen, zoals ook Paul Rutten opmerkt in zijn oratie *Digitalisering en dynamiek* (2006: 7). In het volgende onderdeel wordt er dan ook gekeken naar digitale dragers die de potentie hebben om deze netwerkstructuren en interactiviteit te realiseren. Een in het oog springend voorbeeld is de iPad van Apple, gelanceerd in 2010. Deze tabletcomputer die ook als eReader kan fungeren wordt in dit onderzoek dan ook nog uitgebreider behandeld. Overkoepelend wordt er getracht antwoord te geven op de vraag hoe digitalisering van het lezen invloed heeft op de spelelementen en de immersie van de lezer.

## DIGITALE DRAGERS

Digitaal lezen vond in de jaren '80 van de vorige eeuw eigenlijk alleen plaats op (dure) computers en de bijbehorende schermen. Dit stond de populariteit ervan danig in de weg, en wel om de redenen die Jay David Bolter beschrijft in de tweede editie van zijn werk *Writing Space*:

Those who tell us that the computer will never replace the printed book point to the physical advantages: the book is portable, inexpensive, and easy to read, whereas the computer is hard to carry and expensive and needs a source of electricity. The computer screen is not as comfortable a reading surface as the page, so that reading for long periods promotes eye-strain. Finally – and this point is always included – you cannot read your computer screen in bed. (Bolter 2001: 8)

Pas in 1990 kwam hier verandering in, toen Sony de eerste mobiele eReader introduceerde, de Data Discman. Het apparaat werkte met een CD-ROM drive, en mikte vooral op studenten en internationale reizigers. Mede door de hoge prijs scoorde de Data Discman slechte verkoopcijfers,<sup>4</sup> en werd de fabricatie ervan in 1993 door Sony stopgezet. In 1998 kwam het Duits-Amerikaanse bedrijf NuvoMedia met de Rocket op de markt. Deze reader was een grote technische stap vooruit op de Data Discman, door onder meer de verhoogde opslagcapaciteit, een lagere prijs en – misschien wel het belangrijkste – de mogelijkheid tot internettoegang. Mede daardoor ontstonden

er in die periode verschillende websites die begonnen met het aanbieden van eBooks. De belangrijkste formaten waarin de eBooks werden uitgegeven waren PDF en Open eBook, een voorloper van de huidige ePUB-standaard. Ondanks deze ontwikkelingen slaagde de Rocket er niet in voet aan de grond te krijgen, ondanks prijsverlagingen en de toevoeging van kleurenschermen bij latere modellen. De volgende belangrijke ontwikkeling diende zich in 2004 aan in de vorm van de Librié, een reader – wederom van Sony – die als eerste



**Figuur 3:** De Kindle van Amazon

<sup>4</sup> De Data Discman werd oorspronkelijk voor 550 dollar aangeboden, een bedrag waarmee je genoeg boeken had kunnen kopen om een ruime plank in je boekenkast te vullen.



gebruik maakte van de eInkt-technologie.<sup>5</sup> Deze reader werd oorspronkelijk alleen in Japan uitgebracht, maar werd ook geen verkoopsucces. De interesse van de consument voor eBooks en eReaders bleef enkele jaren op een laag pitje staan, totdat Amazon in 2007 de Kindle introduceerde (zie figuur 3). Ook Sony bleef nieuwe modellen uitbrengen, en in 2010 betrad Apple het speelveld met haar iPad, een tabletcomputer die ook als eReader kon fungeren. eBooks werden beschikbaar voor een steeds groter publiek, tegen steeds lagere prijzen (Ballhaus et al. 2010: 5).

Maar wat zijn eBooks nu eigenlijk, en welke nieuwe mogelijkheden – en ontwikkelingen in het spelelement en de narratieve immersie – brengen ze met zich mee? In dit hoofdstuk wordt dat vraagstuk allereerst behandeld, door te kijken naar deze digitale boekenvariant en diens verschillen en overeenkomsten met het traditionele boek. Ook de nieuwe digitale dragers van eBooks worden nader bekeken. Er wordt beargumenteerd dat zowel traditioneel lezen als interactieve fictie door specifieke digitale dragers geredimeerd worden. Uiteindelijk wordt er middels een analyse van een mogelijke toekomstige vorm van digitaal lezen (*Alice* geheten) gekeken hoe digitalisering het spelelement in lezen precies verder ontwikkeld heeft, en wat dit gedaan heeft met de algehele immersie van de lezer.

### **Remediatie: dedicated eReaders & tabletcomputers**

Mediawetenschapper Marshall McLuhan spreekt in zijn werk *Media Begrijpen* over het *horseless carriage syndrome*; kort gezegd het begrijpen van toekomst in termen van het verleden – mensen beschreven de eerste auto als een rijtuig zonder paard. (McLuhan 1964). Rutten bekijkt in zijn oratie *Digitalisering en dynamiek* hoe dit concept van toepassing is op de digitalisering van de boekenwereld, en maakt daarbij enkele belangrijke observaties:

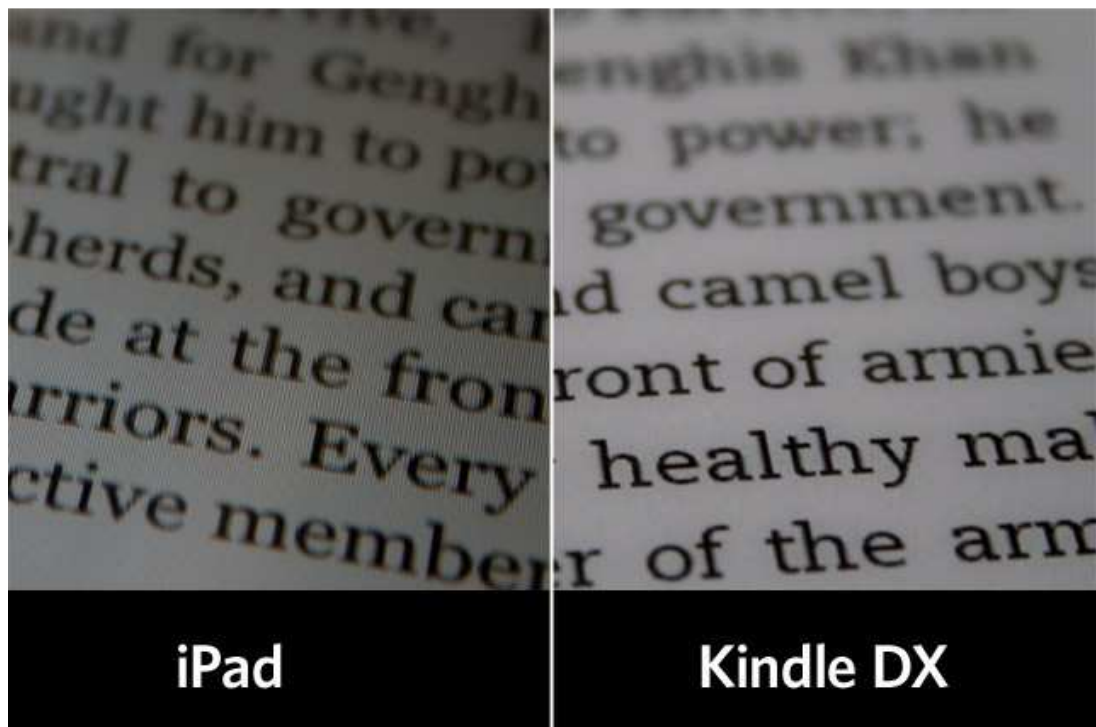
De ontwikkeling van de gedrukte media illustreert dat met de komst van nieuwe media de bestaande media niet verdwijnen, maar een nieuwe rol in het veranderende medialandschap voor zich opeisen. Dat is een les die Marshall McLuhan ons eerder al heeft geleerd. De aloude en zeer persistente misvatting dat nieuwe media bestaande media overbodig maken, heeft menig investeerder aan het eind van de vorige en het begin van deze eeuw met aanzienlijke verliezen moeten bekopen. Dat komt omdat we geneigd zijn

---

<sup>5</sup> eInkt zorgt ervoor dat de tekst op een eReader zonder elektrische stroom zichtbaar blijft. De tekst op dit 'elektronische papier' kan gewist en herschreven worden.

nieuwe media te begrijpen in termen van de toepassingen die we al kennen van de oude media. Als gevolg daarvan worden de oudere media te snel afgeschreven. Er is sprake van het 'horseless carriage syndrome'; we kunnen de toekomst alleen maar begrijpen in termen van het verleden. Zo is er geen sprake van een lineair proces van vervanging van printmedia door digitale media, vooralsnog groeit de boekproductie gestaag. Dat betekent echter zeker niet dat er geen sprake is van verandering. Zeker wel! Verwacht kan worden dat de nieuwe media en de aloude printmedia zich in een nieuwe, specifieke verhouding tot elkaar zullen gaan ontwikkelen. Dat proces voltrekt zich nu al. Deze co-evolutie dienen we beter te doorgronden, met het oog op haar maatschappelijke, culturele en economische gevolgen, om zo de betekenis van communicatie in de digitale wereld beter te begrijpen. (Rutten 2006: 10)

Alvorens te kijken hoe het horseless carriage syndrome en daarmee ook remediatie specifiek van toepassing zijn op eBooks, is het belangrijk een onderscheid te maken tussen de twee toonaangevende categorieën van digitale dragers op dit moment: de *dedicated eReader* en de *tabletcomputer*. Beide readers zijn draagbaar, werken zonder snoer en komen qua formaat in de buurt van een traditioneel boek – doorgaans met een beelddiagonaal tussen de 10 en 25 centimeter.



**Figuur 4:** Tekstweergave op de iPad (een tabletcomputer) en de Kindle DX (een dedicated eReader)

Dedicated eReaders worden in dit onderzoek zo genoemd omdat het eReaders zijn die specifiek ontwikkeld zijn voor enkel het lezen van eBooks. Ze maken overwegend gebruik van de elnkt-technologie, hebben vaak een behoorlijk lange batterijduur,<sup>6</sup> en kunnen enkel zwart-witte beelden weergeven. Het voordeel van elnkt ten opzichte van de LCD-schermen van tabletcomputers is een scherpere weergave, die rustiger is voor de ogen (zie figuur 4) (Cheng 2010: 6). Gekleurde elnkt is al wel een tijdje in ontwikkeling, maar resulteert voorlopig nog in grauwe kleuren en een bijzonder trage paginaverversing. Bedrijven als Amazon en Sony hebben recentelijk dan ook laten weten dat ze pas met kleuren-elnkt op de markt willen komen als de techniek er volledig klaar voor is, wat op dit moment nog niet het geval is (Ilegems 2011). Voorbeelden van dedicated eReaders zijn de Kindle van Amazon en de Pocketreeks van Sony. De meer recente generaties van deze modellen hebben vaak bijvoorbeeld wel internettoegang via Wi-Fi en een ingebouwde webbrowser, maar dit is technisch gezien vaak niet uitontwikkeld, lastig te gebruiken, en heeft duidelijk niet de prioriteit van de makers (O'Hear 2010).

De dedicated eReaders zijn in feite het beste voorbeeld van remediatie zoals Bolter & Grusin het in hun werk *Remediation: Understanding New Media* (2000) beschrijven, en dan gericht op het traditionele lezen. eBooks voor dedicated eReaders zijn doorgaans lineair van opzet, kennen geen interactieve elementen en zijn daarmee unicursaal. Ze kunnen daarmee dus als non-ergodische literatuur bestempeld worden. Het feit dat dedicated eReaders zich niet goed lenen voor interactieve elementen heeft vooral te maken met de beperkingen van de technologie. Jacqui Cheng – senior Apple redacteur bij Ars Technica – beschrijft dit als volgt:

When [we] reviewed the first-generation Kindle, we invented a term—"reading model"—to describe how the device's hardware worked with a specific style of consuming written content. For the Kindle, the slow refresh rate placed an emphasis on consuming single pages of content at a time, and made going through a document in a linear manner the most effective way of reading. This model makes the Kindle extremely well suited to most book reading, reasonably effective with periodicals, and seriously awkward for just about anything else. (Cheng 2010: 6)

---

<sup>6</sup> Het laatste model Kindle van Amazon kan een volle maand gebruik worden na één keer opladen (als Wi-Fi is uitgeschakeld).

Door de genoemde focus op lineair lezen lijken dedicated eReaders dus inderdaad een goede remediatie van traditioneel lezen. Een belangrijk onderscheid is wel op te merken wat betreft de rol van het kunnen doorbladeren en het eenvoudig kunnen maken van aantekeningen in een traditioneel boek. Hillesund schrijft hier het volgende over:

A much ignored basis for reading is the physical handling of reading matter, and this study indicates that ways of reading are partly conditioned by text technologies. [...] Until recently, little attention had been drawn to bodily aspects of reading, or to the fact that reading involves physical handling of books, computers and other reading technologies. (Hillesund 2010: 1-2)

Hoewel de dedicated eReaders van bijvoorbeeld Sony en Amazon wel de mogelijkheid hebben tot het maken van notities, blijkt dit in de praktijk moeilijk te werken. Een recent gebruikersonderzoek onder professionals uit de culturele sector met een beperkte ervaring met eReaders toonde aan dat maken van notities moeizaam en non-intuïtief gaat op dedicated eReaders (Veldhorst 2011: 34-38). Bij tabletcomputers is dit een ander verhaal: de bediening gaat vaak middels aanraking en wordt daarmee vergelijkbaar met het fysiek behandelen van een pagina uit een boek:

In digital environments many typographical features are the same as before, access to pages is simple, bookmarking is easy, and advanced search functions make it possible for readers to follow up on themes in a discontinuous reading process, jumping from page to page and from site to site. [The] new “immaterial” materiality of digital text inevitably requires new ways of reading. (Hillesund 2010: 3-4)

Hillesund stelt dus dat digitale teksten een nieuwe manier van lezen vereisen. Er wordt nu gekeken hoe zich dit specifiek uit op tabletcomputers, middels een analyse van het bekendste voorbeeld ervan: de iPad. De iPad is een product van het Amerikaanse bedrijf Apple (zie figuur 5). Apple is van oudsher een soft- en hardwarefabrikant die oorspronkelijk vooral bekend stond om de Macintosh – een personal computer. Sinds het begin van deze eeuw is Apple ook actief op andere markten, waarvan de voornaamste die van de consumentenelektronica is. De iPad valt onder deze noemer en wordt ook wel een zogenaamde tabletcomputer genoemd. Het is een computer die in de hand is te vast te houden en te bedienen is via een interface gebaseerd op aanraking; je kunt de iPad aansturen door je vingers over het scherm te bewegen. De iPad werd gelanceerd in januari

2010 en is een groot (commercieel) succes: er zijn er op het moment van schrijven al enkele miljoenen exemplaren van verkocht. Al zijn er meer succesfactoren van de iPad te noemen, één ervan is de grote schare aan software die er beschikbaar voor is. Deze software kan worden gedownload in een geïntegreerde applicatiewinkel. Daar is een grote hoeveelheid mobiele applicaties (of *apps*) te downloaden; vaak gratis, soms tegen een vergoeding. Uit de Appstore zijn volgens Apple's CEO Steve Jobs sinds oktober 2010 al meer dan 12 miljoen apps gedownload. De iPad maakt gebruik van zowel GPS als draadloos internet via Wi-Fi en 3G (bij bepaalde modellen).



**Figuur 5:** De iPad van Apple

In de keynote *Digitalisering en de boekenwereld: Enkele observaties*, gegeven door Rutten op de conferentie 'Connect!', werd gesproken over de iPad als een 'mijlpaal in convergentie'. Rutten stelde dat de iPad een nogal onbestemd apparaat kon zijn; hij kan heel veel verschillende dingen en heeft niet één specifieke functie (2010). Dat is ook direct het onderscheid met dedicated eReaders: tabletcomputers kunnen fungeren als eReaders, maar hebben daarnaast nog een keur aan andere functies. Ze bieden onder meer de mogelijkheid tot het kijken van video's, het spelen van games en surfen op het internet. Een ander belangrijk verschil is het scherm: waar dedicated eReaders gebruikmaken van eInk-technologie, maakt de iPad gebruik van een LCD-scherm. Dit heeft zowel voor- als nadelen voor de leeservaring:

The LCD does have its good points. The touchscreen adds a whole new level of interaction with your books, the rich colors bring another level of realism, and the speed of the LCD is something you're just never going to get with a Kindle or similar e-ink reader. [...] The elimination of the slow screen refresh of the Kindle also changes the reading model in significant ways. The Kindle's slow refresh makes almost everything about navigating within a work an involved process—skipping to a specific chapter, searching for text in the work, or even just peeking ahead—all of it is slow, especially if it involves the keyboard. The end result is that tackling a book from front-to-back is far and away the most convenient approach to reading. With a fast refresh, pretty much none of that applies to the iPad. It's easy to jump around a work—about as easy as a physical book, and with better search capabilities—or to switch between different features of the book reader, or even jump to other apps entirely. If you're just reading fiction, this probably isn't a big deal, but for reference works or textbooks, it's a substantially different experience. (Cheng 2010: 6)

Voordelen liggen dus in het kleurgebruik en de snelheid van het omslaan van de pagina. Een ander belangrijk punt dat Cheng noemt is het geheel nieuwe niveau van interactie. Gebruikers kunnen op eenvoudige wijze door eBooks op tabletcomputers heen navigeren: met een veeg- of klikbeweging met je vinger kun je eenvoudig door het narratief heen navigeren. Internettoegang, kleur, hoge snelheden en deze intuïtieve besturingsmethode maken tabletcomputers een ideaal medium voor geremedieerde interactieve fictie. Dit wordt onderschreven door Hillesund, in zijn omschrijving over digitaal lezen (onder meer op het web) die laat zien wat dit nieuwe niveau in kan houden:

The links on the Web and in hypertext literature provide readers with multiple choices. By clicking the mouse, users can choose their own reading paths. Digital reading is thus multilinear and discontinuous. In a Web environment, text boundaries are no longer obvious, and in a sense the entire Web is one enormous, interconnected text. (Hillesund 2010: 4)

Hillesund noemt deze vorm van lezen al multi-lineair. Hierop gebaseerd kunnen we dus inderdaad stellen dat tabletcomputers met internettoegang gezien kunnen worden als een toepasselijk medium voor geremedieerde interactieve fictie. Het medium leent zich perfect voor multicursale, ergodische literatuur. Een voorbeeld hiervan is *Alice*: een programma voor digitale interactieve fictie waarin input van de lezer vereist is om verder te komen in het narratief. *Alice* maakt expliciet gebruik van de mogelijkheden van de tabletcomputer – en daarmee digitalisering – door bewegende beelden te integreren, gebruik te maken van

internettoegang en middels GPS-positionering ook fysieke input van de lezer te vereisen; allemaal zaken die niet mogelijk zouden zijn op een dedicated eReader. *Alice* wordt nader onder de loep genomen, maar alvorens dat te doen is het belangrijk om te kijken hoe al deze nieuwe mogelijkheden precies invloed hebben op de spelelementen van het lezen en hoe de immersie zich hierin ontwikkeld heeft. Dit wordt gedaan door te kijken naar de overstap van analoog naar digitaal lezen.

### **Van analoog naar digitaal: *Alice***

Het is belangrijk om het in dit hoofdstuk gemaakte onderscheid in acht te houden: dedicated eReaders remediëren traditioneel lezen, waar tabletcomputers interactieve fictie kunnen remediëren. Het is interessant om te zien hoe erg eBooks op dedicated eReaders op traditionele boeken lijken, zowel qua vorm als qua mogelijkheden. Eerder in dit onderzoek werd Hillesunds definitie van immersive imaginary reading al genoemd. Dit is ook van toepassing op het lezen van digitale teksten. Hij stelt dat het hiervoor van belang is dat de technologie een zo min mogelijk verstorende rol heeft voor de gebruiker; dat het medium in feite transparant dient te zijn (Hillesund 2010: 8). De algemeen geaccepteerde term hiervoor is *(transparent) immediacy*, of transparante onmiddelijkheid, uitgebreid beschreven door Bolter & Grusin in hun werk *Remediation: Understanding New Media* (2000). Er kan direct worden opgemerkt dat aan de voorwaarden van deze vorm van narratieve immersie wordt voldaan door zowel traditioneel lezen als het lezen van eBooks op dedicated eReaders; een eenvoudige zwart-witte weergave van de tekst, weinig tot geen afleidende elementen en een medium dat zo transparant mogelijk probeert te zijn. Het vrijwel omgekeerde lijkt van toepassing te zijn bij digitale interactieve fictie, iets wat Rutten ook opmerkt:

Digitale media zijn interactieve media. Een van de eerste succesvolle toepassingen hiervan was de digitale encyclopedie. Die bevatte naast tekst ook muziek en bewegende beelden, die bovendien op een gemakkelijke manier elektronisch doorzoekbaar waren. Met gemak overtrof de elektronische encyclopedie de functionaliteit van de papieren variant in ruime mate. Een andere eigenschap van digitale informatie is dat zij niet is vastgeklonken aan specifieke netwerken, informatiedragers of apparatuur. Digitale informatie kan via verschillende netwerken verspreid worden, op allerlei informatiedragers worden opgeslagen en via verschillende soorten randapparatuur worden geconsumeerd. Digitale informatie is daardoor veel beweeglijker dan de oudere analoge. (Rutten 2006: 7)

Narratieve immersie kan door deze beweeglijkheid van digitale interactieve fictie dus minder eenvoudig bereikt worden. De snelheid van tabletcomputers zorgt er wel voor dat de leeservaring vloeiender wordt (letterlijk en figuurlijk flow), maar dit wordt meer dan teniet gedaan door de aanwezigheid van keuzemomenten, (bewegend) beeldmateriaal, afhankelijkheid van meerdere lezers in een MUA, en de continue vraag om input van de lezer. Hoewel dit factoren zijn die afleiden en daarmee narratieve immersie moeilijker maken, zorgen ze ook voor een sterke aanwezigheid van de spelelementen *alea* en vooral *agon*. Door deze constatering kan er gesteld worden dat hoewel de *narratieve* immersie misschien minder wordt, de lezer meer betrokken raakt bij de activiteit van het lezen door *strategische* immersie. Hoe *agon* en *alea* precies sterker aanwezig zijn door de digitalisering van interactieve fictie wordt uiteengezet aan de hand van *Alice*. Tijdens de eerdergenoemde keynote van Rutten op 'Connect!' verwees hij naar een filmpje dat enkele maanden daarvoor online was gezet door IDEO; een consultancyfirma op het gebied van ontwerp en innovatie.<sup>7</sup> In het filmpje – 'The Future of the Book' geheten – wordt een drietal mogelijke toekomstige vormen van het digitale lezen uiteengezet, te weten de concepten *Nelson*, *Coupland* en *Alice*.<sup>8</sup> *Nelson* en *Coupland* zijn in bescheiden mate interessant door de suggestie van een metanetwerk; *Alice* sluit concreter en waardevoller aan op de bevindingen van dit onderzoek en krijgt daarom ook meer aandacht.

Het eerste voorbeeld van IDEO – *Nelson* geheten – is sterk gericht op meta-informatie rondom (digitale) teksten. De lezer kan in beeld zien hoe een tekst invloed heeft gehad op de populaire cultuur, welke discussies er over de tekst geweest zijn, of de genoemde feiten (nog steeds) kloppen en wat er op dit moment over de tekst gezegd wordt in de media. *Nelson* laat zien hoe een tabletcomputer met internettoegang een nieuwe vorm van een netwerkstructuur kan realiseren: het metanetwerk. Rutten spreekt in *Digitalisering en dynamiek* over hoe deze verwijzingen naar externe informatie vorm kunnen krijgen:

De inhoudelijke verwijzingen waarvan online sprake is, beperken zich al lang niet meer tot tekstuele verwijzingen, het gaat ook om allerlei vormen van beeldmateriaal, van animatie tot audiovisuele informatie. Deze praktijk zorgt ervoor dat ook de bestaande indelingen en categorieën van informatie en informatieproducten zullen vervagen. Het is de vraag of categorieën als 'krant', 'televisieprogramma', 'boek' of 'tijdschriftartikel' nog wel geldige en zinnige aanduidingen zijn voor de vorm waarin informatie zich dan aan ons zal voordoen. Zij

---

<sup>7</sup> Het filmpje in kwestie is te vinden via deze link: <http://www.vimeo.com/15142335>.

<sup>8</sup> De drie concepten worden in het filmpje gepresenteerd op een merkloze tabletcomputer.



lossen mogelijk op in de nieuwe, bijna fluïde structuur van het *world wide web*. (Rutten 2006: 17)

Dit wordt verder uitgewerkt aan de hand van het tweede voorbeeld: *Coupland*. *Coupland* laat je zien welke boeken gelezen worden binnen je netwerk. Zo kun je zien welke boeken je collega's lezen, wat ze hier van vinden en er discussies over starten. Populaire boeken worden aan de bibliotheek van het netwerk in kwestie toegevoegd, waarover vervolgens ook allerhande meta-informatie beschikbaar komt. *Coupland* – en *Nelson* in mindere mate – zorgen ervoor dat er in feite een metanetwerk ontstaat rondom één of meerdere boeken. Door tabletcomputers met internettoegang te gebruiken kunnen gebruikers op een makkelijke manier (meta-)informatie over boeken uitwisselen. Gebruikers werken in die zin samen om een discours rondom één of meerdere boeken te lezen en te schrijven; een fenomeen dat daarmee overeenkomt met Ammer's beschrijving van MUA's (1996: 17), echter op metaniveau. Zowel *Nelson* als *Coupland* richten zich echter voornamelijk op non-fictie, en zullen daarom in dit onderzoek niet nader behandeld worden.

*Alice* ten slotte – de laatste van de drie door IDEO beschreven voorbeelden – richt zich wel sterk op fictie, het spelelement daarin en narratieve immersie, en juist niet op een netwerkstructuur. *Alice* is in feite een digitaal conceptprogramma voor interactieve fictie, waarin uiteenlopende input van de lezer vereist is om verder te komen in het narratief. IDEO omschrijft *Alice* zelf als volgt:

As more and more books go digital, how might we experience written narrative in new and engaging ways? Introducing *Alice*: an interactive reading experience that invites the reader to engage in the story-telling process. With the written narrative at the center of the eye's experience, stories unfold and develop, through the readers active participation, blurring the lines between reality and fiction. Unexpectedly, the readers stumbles upon plot twists and turns embedded in the story, that are unlocked by performing certain actions, such as: being at specific geographic locations; communication with the characters in the story; or contributing to the stories themselves. By performing these actions, the reader co-develops the story and gains access to secret events, character back stories or new chapters. And textual details about people, object and places are also revealed. In time, a non-linear narrative emerges, allowing the reader to immersive themselves in the story from multiple angles. *Alice*: an interactive and playful reading experience that invites exploration well beyond turning the page. (IDEO 2010)

*Alice* is qua interactieve fictie niets nieuws. De lezer komt voor verschillende keuzemomenten te staan die invloed hebben op hoe het verhaal zicht ontvouwt. Door de digitalisering komt er echter een groot aantal verrassende nieuwe elementen aan bod. Zo kan de lezer bepaalde delen van het narratief bijvoorbeeld alleen bereiken door de tablet waarop *Alice* gelezen wordt fysiek mee te nemen naar een specifieke geografische locatie. Een ander voorbeeld is een tekstbericht dat de lezer op zijn telefoon krijgt van een van de personages, gebaseerd op zijn acties in het narratief. Deze nieuwe elementen worden mogelijk gemaakt door de moderne techniek: tabletcomputers met GPS en internettoegang via Wi-Fi en 3G,<sup>9</sup> die de mogelijkheid hebben om berichten te versturen naar externe apparaten zoals mobiele telefoons. Zoals ook aan bod gekomen in het vorige hoofdstuk zorgt vooral digitalisering in de vorm van internettoegang – en daarmee de mogelijkheid om van interactieve fictie MUA's te maken – voor een danige versterking van het competitie-element door de aanwezigheid van medespelers. Door deze mogelijkheden te benutten wordt de lezer van digitale interactieve fictie nog veel meer een speler dan het geval is bij de analoge tegenhanger. Er wordt nu gekeken hoe de sterkere aanwezigheid van agon invloed heeft op de immersie van de lezer.

### Interactieve narratieve immersie

Een belangrijke vraag om te stellen bij een voorbeeld als *Alice* is natuurlijk hoe deze nieuwe elementen bijdragen aan de ontwikkeling van het spelelement in lezen. Daarop voortbouwend kan men zich afvragen of de nieuwe elementen ook bijdragen aan de immersie van de lezer, of hier juist afbreuk aan doen. Op videowebsite Vimeo - waar het filmpje van IDEO gepubliceerd staat – is een aantal interessante reacties geplaatst. De onderstaande gaan voornamelijk over *Alice*, maar halen ook een aantal interessante algemene vergelijkingen aan:

#### Nicholas Hoffman

this scares the hell out of me. I'm an avid reader, and what I need are less distractions, and more comfy chairs. resist the feed!

#### John Koetsier

You're absolutely correct. While *Nelson* and *Coupland* are interesting, parts of them exist today. *Alice* is a trainwreck ... when you're in a story, you want the story to go on ... you don't want to exit the story, exit your frame of mind, become a co-creator, and

<sup>9</sup> Bij internet via Wi-Fi is de gebruiker nog afhankelijk van de aanwezigheid van zogeheten *hotspots* die een internetsignaal uitzenden. Middels 3G kan de gebruiker verbinding maken via mobiele netwerken, waardoor hij of zij dus in feite overal toegang heeft tot het internet.

write/re-write/add more story. There may be times when you want to do that, but experience and cognitive science show that the disruption caused is not conducive to deep, immersive, experiential reading.

**MeaghanO**

I agree. The *Alice* one made me feel defensive/angry. I think it was Richard Nash who said that the lack of distractions and immersion required by reading a book is a feature not a bug. We already have videogames, ya'll. Eeeshk.

**Adrienne Adams**

Yes, it's interesting how all three concepts are trying to make books more like the internet. Internet = endless distractions / Books = focus and contemplation. Add the presence of two or more real human beings to books and you can also unlock the dimension called "discussion."

Gebruikers vrezen dus dat de suspension of disbelief in het geding komt; door de nieuwe mogelijkheden wordt de lezer alleen maar meer afgeleid en is van narratieve immersie minder sprake. Gebaseerd op de bevindingen uit dit onderzoek is dit inderdaad correct: de narratieve immersie wordt minder. Er is echter ook geconstateerd dat de nieuwe mogelijkheden ook een ander effect hebben: het spelelement *agon* wordt versterkt. De lezer heeft meer mogelijkheden om *Alice* als een spel te ervaren, nu zelfs middels fysieke input. Lezers moeten de juiste keuzes maken en acties ondernemen om alle delen van het narratief te ontgrendelen – zoals beloond worden met extra achtergrondinformatie over hoofdpersonages – en om een zo bevredigend mogelijk einde te bereiken. Dit komt exact overeen met hoe Adams strategische immersie beschrijft (Adams 2004: 2). Het competitie-element *agon* dat Caillois beschrijft speelt hierin een sleutelrol; competitie en de aanwezigheid van voor de lezer zelf te bepalen bevredigende doelen zorgen ervoor dat (vooral digitale) interactieve fictie zich als spelvorm kan manifesteren. Salen & Zimmerman stellen hierover:

It seems quite clear to us that competitive games can offer genuinely meaningful experiences. Sometimes that meaning can stem from the joy of play itself, [...] but certainly much meaning derives from the competitive struggle of a game, from trying to become a winner while avoiding a loss. The competitive striving towards a goal is fundamental in giving shape to the structure of a game and the way the game creates meaning. (Salen & Zimmerman 2003: 255)

Door deze constatering kan er gesteld worden dat hoewel de narratieve immersie misschien minder wordt, de lezer meer betrokken raakt bij de activiteit van het lezen door

strategische immersie. De lezer raakt dus in een staat van immersie, enerzijds door het vaststaande narratief, en anderzijds door de mogelijkheid hierin zelf keuzes te kunnen maken en naar een bepaald doel toe te kunnen werken. Deze vorm van immersie – die de lezer ervaart bij het lezen van interactieve fictie (zowel singleplayer als multiplayer), waarin agon een belangrijke rol speelt, en het bereiken van een voor de lezer zo bevredigend mogelijke ervaring van het narratief centraal staat - zou ik *interactieve narratieve immersie* willen noemen. De lezer gaat hierin op in een verhaal, dat hij zelf co-creëert naarmate hij vordert in het narratief. De term *interactieve immersie* werd al eerder gebruikt als samenvoeging van Adam's tactische en strategische immersie (Albers 2004). Interactieve narratieve immersie is echter specifiek toegespitst op de activiteit van het lezen, en ik ben sterk van mening dat de zojuist geïntroduceerde term absoluut een eigen bestaansrecht heeft. Adams, Hillesund en andere auteurs uit het veld gaan nu nog te sterk uit van de veronderstelling dat immersie enkel op verschillende, duidelijk afgebakende manieren beleefd kan worden. Een rigide onderscheid, niet geheel ongelijk aan het onderscheid dat Caillois' maakt met zijn spelcategorieën. Zoals aangetoond in dit onderzoek is het juist zo dat de algehele immersie van de lezer tot stand gebracht wordt door een samenspel van op het vaststaande verhaal gebaseerde immersie (de narratieve kant), en de immersie door het maken van keuzes en het strijden naar een specifiek doel (de strategische kant). Samen vormt dit mijns inziens een nieuwe overkoepelende vorm van immersie die ik zoals gezegd interactieve narratieve immersie wil noemen. Dit is een vorm van immersie die alleen tot stand kan komen als Caillois' spelcategorieën hierin overlappen en elkaar versterken; mimicry die voor narratieve kant van immersie zorgt, en agon en alea die bijdragen aan de strategische kant.

Ter besluit van dit hoofdstuk zou gesteld kunnen worden dat bij een leeservaring als *Alice ilinx* – de vierde en laatste spelcategorie van Caillois – van toepassing is. *Ilinx* is zoals eerder beschreven het gevoel van 'hoogtevrees' – jezelf onderwerpen aan fysieke desoriëntatie en verwarring (denk aan de ervaring van mensen tijdens een ritje in een achtbaan). Caillois beschrijft het als volgt nader:

*Ilinx*. The last kind of game includes those which are based on the pursuit of vertigo and which consist of an attempt to momentarily destroy the stability of perception and inflict a kind of voluptuous panic upon an otherwise lucid mind. In all cases, it is a question of surrendering to a kind of spasm, seizure, or shock which destroys reality with sovereign

brusqueness. The disturbance that provokes vertigo is commonly sought for its own sake.  
(Caillois 1958: 23)

Naast het fysieke aspect – zoals het meenemen van je reader naar een specifieke geografische locatie, binnen een bepaalde tijd – speelt ook het visuele aspect een belangrijke rol bij deze spelcategorie. Zoals ook uit de reacties op *Alice* valt af te leiden stelt de lezer zich hierin in feite bewust bloot aan visuele elementen die kunnen verwarren, desoriënteren of zelfs afleiden, wat volgens Caillois als een vorm van spel gezien kan worden. Men kan zich natuurlijk afvragen of dit een toepassing van *ilinx* is die helemaal strookt met hoe Caillois het concept precies voor ogen had. Het voert voor dit onderzoek te ver hier nog dieper op in te gaan, maar de rol van het visuele aspect van desoriëntatie en verwarring in leeservaringen zou een interessant startpunt kunnen zijn voor een mogelijk vervolgonderzoek. De overige bevindingen uit alle hoofdstukken zullen nu worden samengevoegd in de conclusie om een gedegen antwoord te kunnen geven op de vraag hoe het spelelement in lezen zich ontwikkeld heeft, en welke invloed dit heeft gehad op de immersie van de lezer.

## CONCLUSIE

Aan de hand van dit onderzoek kunnen we allereerst concluderen dat het spelelement in lezen sterk aanwezig is, en een overduidelijke ontwikkeling heeft doorgemaakt. In het traditionele lezen laat het spelelement zich gelden in de vorm van Caillois' concept van mimicry. De lezer raakt betrokken bij een verhaal, maakt zich levendige inbeeldingen van de beschreven personen en plaatsen, leeft mee met karakters uit het boek en beleeft in die zin eigenlijk een gesimuleerd avontuur. Narratieve immersie en flow spelen een belangrijke rol bij het bewerkstelligen van deze ervaring. Deze zijn in traditioneel lezen relatief het eenvoudigst te realiseren, omdat er weinig afleidingen of verplichte onderbrekingen zijn in deze vorm van lezen.

Deze afleidingen en onderbrekingen vinden we wel terug als fictie interactief wordt. De lezer dient zelf keuzes te maken om te kunnen vorderen in het verhaal. Hierin laten, naast mimicry, zowel agon als alea zich gelden; de twee andere behandelde concepten van Caillois - respectievelijk het competitie- en het kansmoment. Kritiek op de categorieën van Caillois is gerechtvaardigd in de zin dat de onderverdeling te rigide is. Zoals bevonden in dit onderzoek overlappen de categorieën elkaar juist vaak, en vullen ze elkaar zelfs aan. In interactieve fictie is het vaak zo dat er een gradatie bestaat in hoe 'goed' een bepaald einde is, zoals in de *Choose Your Own Adventure*-boeken. Eén verkeerde keuze kan de protagonist bijvoorbeeld het leven kosten, waardoor de lezer met een onaf voelend narratief zit opgescheept. Dit introduceert absoluut een competitie-element in het lezen. Ook het element van kans gaat een belangrijkere rol spelen omdat het – vooral in oudere werken van interactieve fictie, zoals *Zork* (1979) – niet altijd even duidelijk is voor de lezer welke keuze de juiste is, waardoor hij soms beslissingen passief van het toeval zal moeten laten afhangen. Hierdoor gaat ook de strategische variant van immersie een rol spelen bij de algehele immersie van de lezer in de activiteit van het lezen. Interactiviteit in fictie vervaagt de scheidingslijn tussen lezen en spelen, en laat zich zelfs als een gamegenre definiëren. Naast de singleplayer variant van interactieve fictie kan het in een netwerkstructuur ook een multiplayerervaring worden, in de vorm van Multi-User Adventures. Door deze ontwikkeling hoeft het boek geen geïsoleerd informatieobject meer te zijn.

Bij digitalisering van het lezen verandert vooral de vorm van immersie verder. Traditioneel lezen wordt sterk geremedieerd in de vorm van de dedicated eReaders. De lezer raakt ondergedompeld in een unicursaal, non-ergodische narratief – bijvoorbeeld bij het lezen van een eBookversie van *De Da Vinci Code* – en beleeft daarmee het spelelement mimicry,

door narratieve immersie. Tabletcomputers als de iPad zijn dan weer sterk een (potentiële) remediatie van analoge interactieve fictie. De lezer speelt door een multicursaal ergodisch narratief heen – bijvoorbeeld bij het lezen van *Alice* – waarbij naast mimicry ook agon en alea van toepassing zijn. Daarmee beleeft de lezer naast narratieve immersie ook strategische immersie, waardoor factoren als keuzemomenten ineens bij kunnen gaan dragen aan de algehele immersie van de lezer. Het radicale onderscheid tussen verschillende varianten van immersie, zoals gehanteerd door auteurs als Adams en Hillesund, lijkt niet langer houdbaar. De in dit onderzoek beschreven vorm van immersie, die zowel een passieve narratieve kant en een interactieve strategische kant kent, wil ik interactieve narratieve immersie noemen. Deze term, specifiek toegespitst op het lezen van interactieve fictie, heeft naar mijn mening absoluut een eigen bestaansrecht, en kan misschien zelfs doorgetrokken worden naar het onderzoeksveld van de Game Studies.

Het is met name interessant om te blijven kijken hoe dit laatste fenomeen zich verder ontwikkelt. Worden tabletcomputers als de iPad inderdaad een medium voor een nieuwe leeservaring, waarbij lezen steeds meer spel wordt, en interactieve narratieve immersie de boventoon gaat voeren? Als het aan bedrijven als IDEO met *Nelson, Coupland & Alice* of Apple zelf ligt ongetwijfeld wel. Er kan, uitgaande van de hoofdvraag van dit onderzoek, hoe dan ook gesteld worden dat lezen – in welke vorm dan ook – absoluut elementen van spel kent, dat de lezer deze door interactieve narratieve immersie kan ervaren, en dat de lezer steeds vaker eigenlijk een speler is.

## VERWIJZINGEN

### Literatuur

- Aarseth, E.J. *A Multi-Dimensional Typology of Games*. Utrecht University & DiGRA (2003)
- Aarseth, E.J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press (1997)
- Adams, E. Postmodernism and the Three Types of Immersion. In: *Gamasutra*, geplaatst op: [http://www.gamasutra.com/features/20040709/adams\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20040709/adams_01.shtml), geraadpleegd op 20 januari 2010 (2004)
- Albers, P. *Immersie & interfaces: Zoektocht naar de invloed op immersie*. Utrecht: Hogeschool voor de Kunsten (2004)
- Ammer, A.R. *Multi-User Adventures as Interactive Fiction*. Knoxville: University of Tennessee (1996)
- Ballhaus et al. *Turning the Page: The Future of eBooks*. PricewaterhouseCoopers, Technology, Media & Telecommunications (2010)
- Bolter, J. *Writing space: Computers, hypertext, and the remediation of print (Second Edition)*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc (2001)
- Bolter, J.D. & Grusin, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press (2000)
- Caillois, R. *Man, play and games (vertaalde herdruk uit 2001)*. Urbana & Chicago: University of Illinois Press (1958)
- Cheng, J. *Ars Technica reviews the iPad*. Ars Technica, geplaatst op <http://arstechnica.com/apple/reviews/2010/04/ipad-review.ars>, geraadpleegd op 12 februari 2011 (2010)
- Cheng Chye Tan, M. & Lian Tong, W. Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games. In *ScreenPlay*. London: Wallflower Press (2002)
- Coleridge, S.T. *Biographia Literaria; or Biographical Sketches of MY LITERARY LIFE and OPINIONS*. London: Rest Fenner (1817)
- Csikszentmihalyi, M. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper Perennial (1991)
- Curtis, P. & Nichols, D.A. MUDs grow up: social virtual reality in the real world. In *Comcon Spring '94, Digest of Papers* (1994)
- Doob, P.R. *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*. Ithaca & London: Cornell University Press (1990)



- Geirland, J. Go with the flow; an interview with Mihaly Csikszentmihalyi. In *Wired* (4.09), geplaatst op <http://www.wired.com/wired/archive/4.09/czik.html>, geraadpleegd op 7 januari 2010 (1996)
- Van der Hoek, J. *The cut scene phenomena: Een onderzoek naar het gebruik van cut scenes in hedendaagse computergames*. Utrecht: Universiteit Utrecht (2009)
- Van der Hoek, J. *Willinx: Een onderzoek naar hoe de Wii en diens besturingsmethode invloed hebben op het concept van play op het gebied van computergames*. Utrecht: Universiteit Utrecht (2009)
- Hillesund, T. Digital reading spaces: How expert readers handle books, the Web and electronic paper. In: *First Monday* (volume 15, nummer 4). (2010)
- Huizinga, J. *Homo Ludens* (herdruk gepubliceerd in 2008, gebruikmakend van een druk uit 1950). Amsterdam: Athenaeum Boekhandel Canon (1938)
- Ilegems, M. *Kleuren eInk vooralsnog geen volwaardig alternatief voor LCD*. eReaders.nl, geplaatst op [http://www.ereaders.nl/12011102\\_kleuren\\_eink\\_vooralsnog\\_geen\\_volwaardig\\_alternatief\\_voor\\_lcd](http://www.ereaders.nl/12011102_kleuren_eink_vooralsnog_geen_volwaardig_alternatief_voor_lcd), geraadpleegd op 16 februari 2011 (2011)
- Kelly, K. Scan This Book!. In: *New York Times Magazine* (14 mei) (2006)
- Krul, W. Huizinga's Homo Ludens: Cultuurkritiek en utopie. In: *Sociologie magazine* (volume 2, issue 1) (2001)
- Lister, M, et al. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge (2003)
- McLuhan, M. *Media Begrijpen* (vertaalde herdruk gepubliceerd in 2002). Amsterdam: Uitgeverij Nieuwezijds (1964)
- Montfort, N. *Twisty Little Passages*. First MIT Press (2005)
- O'Hear, S. *The case for the dedicated e-reader: When it's time to go off the grid*. TechCrunch, geplaatst op <http://eu.techcrunch.com/2010/09/10/the-case-for-the-dedicated-e-reader-when-its-time-to-go-off-the-grid/>, geraadpleegd op 16 februari 2011 (2010)
- Perron, B. & Wolf, M. J. P. *The Video Game Theory Reader*. London: Routledge (2003)
- Rutten, P. *Digitalisering en dynamiek: Over de consequenties van de digitale revolutie voor de media-industrie, in het bijzonder de uitgeverij*. Leiden: Leiden University Press (2006)
- Salen, K. & Zimmerman, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press Ltd. (2003)
- Veldhorst, O. Paneltest: eReaders voor de culturele sector. In *.MF* (Jaargang 1, nummer 1). Utrecht: MuseumFuture/ErfgoeDigitaal (2011)

Ziegfeld, R. Interactive Fiction: A New Literary Genre?. In: *New Literary History* (volume 1, nummer 2). The John Hopkins University Press (1989)

### Presentaties

Moriarty, B. *Listen! The Potential of Shared Hallucinations*. Presentatie gegeven op MPATH's Games for the Next Millennium-conferentie, te Redwood City, California (1997)

Rutten, P. *Digitalisering en de boekenwereld: Enkele observaties*. Keynote gegeven op Connect! Een nieuwe media workout voor de culturele sector, te Zeist (2010)

### Boeken

Brown, D. *De Da Vinci Code* (vertaalde herdruk uit 2003). Amsterdam: Uitgeverij Luitingh ~ Slijthof (2004)

Packard, E. *Sugarcane Island*. Vermont Crossroads Press (1976)

Packard, E. *The Cave of Time*. Bantam Books (1979)

*I Ching*. Auteur(s) onbekend (ca 1.000 voor Christus)

### Digitale interactieve fictie & games

*Fahrenheit*. Quantic Dream. Atari (2005)

*Heavy Rain*. Quantic Dream. Sony Computer Entertainment (2010)

*Tetris*. Alexey Pajitnov & Vadim Gerasimov. Verscheidene uitgevers (1984)

*Zork*. Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels, & Dave Lebling. Infocom (1979)

### Websites

<http://www.gamebooks.org/>, geraadpleegd op 25 januari 2011

### Videos

*The Future of the Book*. IDEO. Geplaatst op <http://vimeo.com/15142335> (2010)

### Afbeeldingen

Figuur 1: *Een unicursaal labrynt*. <http://www.mikes-mazes.com>, geraadpleegd op 9 januari 2011

Figuur 2: *Een multicursaal labrynt*. <http://www.mikes-mazes.com>, geraadpleegd op 9 januari 2011

Figuur 3: *De Kindle van Amazon*. <http://www.Amazon.com/Kindle>, geraadpleegd op 25 januari 2011

Figuur 4: *Figuur 4: Tekstweergave op de iPad (een tabletcomputer) en de Kindle DX (een dedicated eReader)*. <http://arstechnica.com/apple/reviews/2010/04/ipad-review.ars>, geraadpleegd op 12 februari 2011

Figuur 5: *De iPad van Apple*. <http://www.store.apple.com/nl/ipad>, geraadpleegd op 25 januari 2011