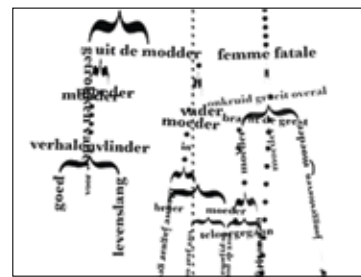




De point-and-click adventure *Herald*²¹ (2017) van het Utrechtse Wispfire verwijst naar literatuur. Zo wordt de game gepresenteerd als een 'visuele roman'; de ondertitel is 'A period drama' en de afzonderlijke delen worden aangeduid als 'boeken'.



Een bekende vorm van digitale literatuur rond de eeuwwisseling was Flash-poëzie. Sprekende voorbeelden zijn de website met bewegende Flash-gedichten van Tonnus Oosterhoff²³ en de werken van Rozalie Hirs²⁴. De woorden van deze gedichten verschijnen op het scherm om vervolgens weer te verdwijnen. De lezer is overgeleverd aan het tempo van het gedicht.



kennismaken met nieuwe vormen van literatuur, kunst en cultuur. Voor bibliotheken zien we aanknopingspunten in de benadering van de Amerikaanse literatuurwetenschapper Jessica Pressman die de nadruk legt op de relevantie van digitale literatuur in de context van de huidige digitalisering. Zij schrijft: 'Als we kritische denkers willen creëren voor ons digitale tijdperk, dan zullen we ze moeten leren om nieuwe-media-objecten aandachtig te lezen. Een manier waarop we dat kunnen doen is door ze digitale literatuur te leren lezen. De vraag hoe je digitale literatuur analyseert is niet alleen relevant voor academici, maar onderdeel van een veel bredere culturele discussie over geletterdheid in ons digitale tijdperk.'

Lezers activeren

Doordat interactiviteit een wezenlijk onderdeel vormt van veel digitale literatuur, is het een bijzonder geschikte vorm om lezers te activeren. Bij hypertext-fictie kan de lezer kiezen hoe het verhaal verloopt door een selectie te maken uit voorgeprogrammeerde mogelijkheden; bij 'network writing' kan de lezer actief meeschrijven aan een verhaal en in een literaire videogame bestuurt de lezer de protagonist. Digitale literatuur heeft veel potentie om niet-lezers te bereiken. Sommige digitale literaire werken zetten daar zelfs expliciet op

in. De smartphone-applicatie *Puzzling poetry*¹², laat gebruikers op een speelse manier puzzelen met gedichten van bekende dichters zoals Remco Campert en Miriam Van hee. Zulke werken passen binnen een trend van 'ludificatie' of 'gamification': de toepassing van spelelementen om de lezer te motiveren en te engageren.

Bewuste geletterdheid

Digitale literatuur kan bijdragen aan een *bewuste* digitale geletterdheid. Dat houdt in dat de lezer in staat wordt gesteld om een kritische houding te ontwikkelen ten aanzien van de rol die digitale media innemen in onze levens. Digitale literatuur maakt op vernieuwende, vervreemdende en soms kritische manieren gebruik van digitale media, waardoor we die media met andere ogen gaan zien.

Bibliotheken kunnen voor bezoekers met verschillende leesniveaus en digitale competenties programma's ontwikkelen rond digitale literatuur. Het corpus¹³ aan digitale literaire werken dat het CDL verzamelt is daarop ingericht. De lijst bevat zowel avant-garde experimenten als interactieve kinderboeken, Instagram-poëzie en literaire videogames, en bedient daardoor in potentie een scala aan doelgroepen.



De nieuwste generatie digitale literatuur verschilt van de vorige doordat er nauwelijks technische *knowhow* voor nodig is om deze literatuur te maken, te verspreiden of te consumeren. Een typisch voorbeeld is Instagram-poëzie – denk aan de gedichten van René Oskam²⁷ of Lars van der Werf²⁸. Opvallend aan Instagram-poëzie is de nadruk op analoge media. De gedichten zijn vaak met de hand geschreven of gemaakt op een typemachine, en worden vervolgens voorzien van een filter die doet denken aan polaroids of andere vormen van analoge fotografie.

Van de smartphone-game *The Almost Gone*²² (Happy Volcano 2018) werd het scenario geschreven door een literair auteur: de Vlaamse schrijver Joost Vandecasteele. Bovendien is de game gemaakt met subsidie van het Nederlandse Letterenfonds en werd het gepresenteerd op de Frankfurter Buchmesse.