



De smartphone-applicatie *Puzzling poetry*<sup>12</sup> bijvoorbeeld, 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.

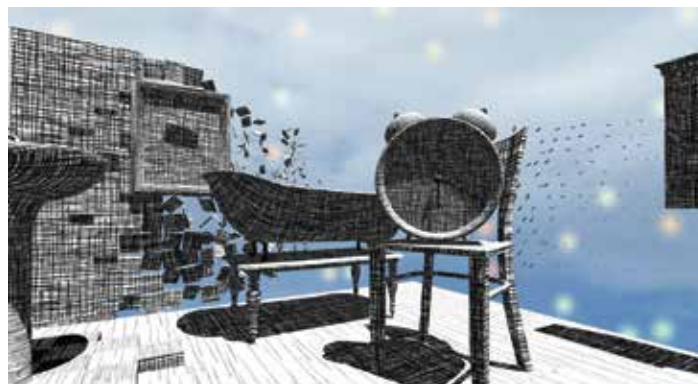
### De rol van bibliotheken

Bibliotheken kunnen helpen digitale literatuur breder uit te dragen zodat het niet langer een *niche* product is. De Bibliotheek Midden-Brabant heeft een *toolkit*<sup>14</sup> ontwikkeld voor bibliotheek-medewerkers die programmering rondom digitale literatuur willen opzetten. De *toolkit* bevat voorbeelden die geschikt zijn voor verschillende leesniveaus. Zo leren kinderen in de cursus 'Schrijf je eigen game-verhaal' interactieve verhalen schrijven met behulp van de *open source* software Twine. Het programma 'Willekeurig gedicht' onderzoekt op speelse en interactieve wijze poëzie die door middel van algoritmes tot stand is gekomen. Wie is hier de auteur van het gedicht: het algoritme of de mens? Het programma leidt tot gesprekken over auteurschap en literaire betekenistoekenning in de gedigitaliseerde samenleving. Het laat bezoekers nadenken over verschillen en overeenkomsten tussen teksten die zijn gemaakt door een mens en door een machine – een nuttig gesprek in tijden van chatbots en automatisch gegenereerde nieuwsberichten.

### Toekomst?

Wij stellen ons een toekomst voor waarin de bibliotheek niet alleen toegang biedt tot boeken, tijdschriften of e-books, maar ook tot de vele nieuwe werken waarvan we er in dit artikel een paar hebben uitgelicht. In dat scenario neemt een poëziefanatiek bijvoorbeeld niet alleen de gedrukte bundel *Toen het moest* van Micha Hamel mee, maar heeft diegene ook toegang tot *Apart samen*<sup>15</sup> – een vijftientig minuten durend VR-werk van Hamel en Demian Albers.

Voordat dat mogelijk is, zijn er theoretische en praktische hordes te nemen over de selectie, vindbaarheid, metadatering en toegankelijkheid van digitale literatuur. Welke werken neem je op in de catalogus? Hoe metadataer je deze werken, zodat ze zijn te vinden op basis van relevante zoektermen? (Hoe) leen je ze uit? Hoe breng je ze bij het publiek onder de aandacht? Op deze vragen is nog geen vaststaand antwoord te geven, maar dat is geen reden om de ontwikkelingen passief op ons af laten komen.



Micha Hamel en Demian Albers ontwikkelen gedichten die kunnen worden ervaren met behulp van de Oculus Rift, een VR-bril. In *Zonder handen*<sup>26</sup> (2014) wordt de gebruiker in de schoenen geplaatst van iemand die zich in een kamer bevindt met enkele objecten. Vervolgens desintegreren één voor één de muren en de objecten in de kamer. Ook het virtuele lichaam van de gebruiker valt langzaam uit elkaar. Het werk geeft gebruikers het gevoel langzaam één te worden met de (digitale) omgeving.



Wie de poëzie-app *Wolk*<sup>6</sup> opent, stapt via *augmented reality* letterlijk in een gedicht van Anne Vegter, Radna Fabias of een van de andere dichters.

### Naschrift

Dit artikel is het eerste in een reeks van drie artikelen door het Consortium Digitale Literatuur. In volgende artikelen gaan we dieper in op het zichtbaar maken van digitale literatuur in de collectie, en op de selectie en preservatie ervan. Het project van het Consortium Digitale Literatuur is tot stand gekomen met middelen van het Platform Digitale Infrastructuur SSH ([pdi-ssh.nl](http://pdi-ssh.nl))<sup>16</sup> en aanvullende subsidies van het Universiteitsfonds, Tilburg University en een innovatiesubsidie van de KB, de nationale bibliotheek

### Nawoord redactie

Op de volgende pagina's in Bibliotheekblad maken de auteurs een onderverdeling naar de verschillende genres in de digitale literatuur. De illustraties op de pagina's 32 t/m 35 zijn hieraan ontleend.

### Bronnen en interactieve voorbeelden

Op [bibliotheekblad.nl/bronnen](http://bibliotheekblad.nl/bronnen) staat een uitgebreide literatuurlijst inclusief alle genoemde digitale voorbeelden.