

Permalink: https://www.iedereenleest.be/over-lezen/nieuws/onderzoek/scriptieprijsleesbevordering2022_winnaar
(beschikbaar vanaf 10 februari 2023 om 9u)

10 februari 2023

'Visuele romans kunnen een opstapje geven naar traditionele literatuur'

Marie Buesink, afgestudeerd in *Book and Digital Media Studies* aan de Universiteit Leiden, wint de Scriptieprijs Leesbevordering 2020-2022 met haar scriptie *A novel, a game, or a 'glorified powerpoint slideshow'? Otome visual novels as contemporary ergodic literature*, over een medium dat in Nederland en Vlaanderen nog weinig bekendheid geniet: de visuele roman.

tekst door Eva Gerrits

De Scriptieprijs Leesbevordering is een tweejaarlijks initiatief van Iedereen Leest (Vlaanderen) en Stichting Lezen (Nederland). Deze editie werden drie studenten genomineerd. [Sophie Scharff](#) en [Thibaut Duthois](#) ontvingen een eervolle vermelding, Marie Buesink wint de Scriptieprijs Leesbevordering 2020-2022 en krijgt een prijs van €1.000.



© Michiel Devijver en Iedereen Leest

De onderzoeker wist de jury te verrassen met dit originele onderwerp en de waardevolle suggestie dat het genre inspeelt op de korte aandachtspanne van jongere generaties. Een visuele roman is een digitaal verhaal dat naast tekst ook uit beeld, geluid en interactie bestaat. Maar wat is het precies voor medium? Een game? Of is het

literatuur? En biedt deze vernieuwende manier van het vertellen van een verhaal kansen voor aarzelende lezers? Zeker is dat dit van oorsprong Japanse medium nader onderzoek verdient, aldus Buesink.

-> [Lees het juryrapport](#)

Kun je iets vertellen over je achtergrond?

‘Als middelbare scholier was ik al geïnteresseerd in de Japanse taal en popcultuur, en als tweede bachelorstudie na mijn studie Engels koos ik Japanstudies in Leiden. Toen ik was afgestudeerd had ik weliswaar de nodige talenkennis, maar ik zocht meer verdieping. Vanwege mijn voorliefde voor boeken ben ik de master *Book and Digital Media Studies* gaan doen aan Universiteit Leiden, over tekst in alle historische vormen: handgeschreven, gedrukt en digitaal, en hoe die vormen invloed hebben op de manier waarop ze worden gelezen. Het is een veelzijdig studieprogramma: van boekgeschiedenis en filosofische verhandelingen over wat tekst is, tot aan programmeren. Dat alles heb ik gecombineerd met mijn achtergrond in Japanstudies en daaruit is mijn scriptie geboren.’

Voor je masterscriptie heb je visuele romans en in het bijzonder het fenomeen van de *otome* onderzocht. Wat zijn dat precies?

‘De visuele roman is een Japans mediagenre: een digitale roman, waaraan visuele en audio-elementen zijn toegevoegd en die je voornamelijk leest op een game-console of op een smartphone. Behalve tekst zie je op het scherm stripachtige, manga-achtige afbeeldingen van de personages uit het verhaal, en achtergrondafbeeldingen die duidelijk maken waar het verhaal zich afspeelt. Een visuele roman bevat ook interactie: je kunt zelf keuzes maken, bijvoorbeeld over wat het hoofdpersonage zegt of doet. Professionele stemacteurs spreken in wat de meeste karakters zeggen: je hoort ze spreken, terwijl je zelf de tekst op het scherm meeleeft. Wat het hoofdpersonage zegt of denkt, wordt ook als tekst weergegeven, maar is niet ingesproken; dat biedt de speler/lezer de ruimte zichzelf op het hoofdpersonage te projecteren.



© Michiel Devijver en Iedereen Leest

Otome is een subgenre van de visuele roman, gericht op jonge, heteroseksuele vrouwen. Er komt veel romantiek in voor. Otome heeft veel ontwikkelingen doorgemaakt: er is 3D-audio aan toegevoegd waardoor je op realistische wijze wordt omringd met geluid, de graphics zijn steeds mooier geworden. Daarnaast zijn de onderwerpen uiteenlopend en fantasievol. Zo behandel ik in mijn scriptie een paar historische visuele romans, gebaseerd op gebeurtenissen in de Japanse geschiedenis. Geschiedenis wordt in Japan over het algemeen gezien als een

mannenhobby; door deze otome worden vrouwen aangemoedigd te leren over de geschiedenis en er in het spel ook een actievere rol in te spelen. Dat is vernieuwend. Ik besteed ook aandacht aan een visuele roman die het onschuldige imago van otome helemaal op zijn kop zet: er komen vreselijke vampiers in voor, er is hooguit een vleugje romantiek en vooral heel veel geweld. Het genre van de otome is dus heel gevarieerd.'

Hoe neem je een otome eigenlijk tot je: lees je of speel je die?

'Ik gebruik die termen door elkaar heen. Ze worden ook vaak otomegames genoemd. Maar als ik het zelf zou moeten zeggen: je leest voornamelijk.'

Hoe ben je tot het onderwerp van otome gekomen?

'Ter afsluiting van mijn bachelor Japanstudies had ik al een scriptie geschreven over visuele romans, waarin ik vooral de sociologische aspecten belichtte: wat doen ze met mensen; waarvoor worden ze gebruikt, et cetera. Tijdens mijn master werd ik aangemoedigd meer te gaan nadenken over wat een visuele roman nou eigenlijk is: een fictiespel dat grotendeels bestaat uit tekst die je (mee)leest. Veel mensen zien het echter niet als literatuur, omdat je het op een game-console speelt. Maar evengoed zou je kunnen stellen dat het geen spel is, omdat je er zoveel voor moet lezen. Het medium visuele roman/otome is dus moeilijk in een hokje te plaatsen, wat het des te interessanter maakt om te onderzoeken. Er bleek ook nog verrassend weinig onderzoek naar te zijn gedaan.'

“Veel mensen zien de visuele roman niet als literatuur, omdat je het op een game-console speelt. Maar evengoed zou je kunnen stellen dat het geen spel is, omdat je er zoveel voor moet lezen. ”

Hoe ging je te werk binnen je onderzoek?

'Eerst heb ik de Japanse leescultuur beknopt samengevat; ik wilde laten zien hoe visuele romans daarmee in verhouding staan. Ik heb speciale aandacht gegeven aan de leescultuur onder Japanse vrouwen, omdat dat ook de doelgroep is van otome. Daarna heb ik uiteengezet hoe visuele romans werken en hoe je ze in het leesveld zou kunnen plaatsen. Daaruit bleek dat het moeilijk is om otome los te zien van de Japanse cultuur waaruit ze voortkomen.

Daarna moest ik een methode ontwikkelen om onderzoek te doen naar dit soort nieuwe media; zo'n methode was nog niet voorhanden en ik moest werken met gedateerde bronnen. Als uitgangspunt nam ik het concept van multimodale media: werken waarin verschillende zintuigen worden geprikkeld om een bepaalde betekenis over te brengen. In otome gebeurt dat via tekst, visuele elementen, audio en de mechanismen die ervoor zorgen dat je interactie kunt hebben met het verhaal. De integratie van verschillende modaliteiten is tegenwoordig niet vreemd: als je op je telefoon een nieuwsbericht leest, neem je tekst tot je met foto's en hyperlinks naar andere artikelen; video's; audio – dat is in feite ook multimodale tekst. In de

academische wereld is de consensus dat de integratie van zoveel verschillende elementen het heel moeilijk maakt je aandacht bij zo'n tekst te houden: je kunt ze niet zo geconcentreerd lezen en erdoor worden geabsorbeerd als een gedrukte tekst. Maar visuele romans bewerkstelligen juist het tegenovergestelde: alles werkt zodanig samen dat je juist heel erg aangemoedigd wordt om te verdwijnen in een tekst. Als je de tekst op scherm aan het lezen bent en je kijkt even naar het personage dat aan het spreken is, raak je niet afgeleid, maar denk je: dit is degene die spreekt en ondertussen luister ik.

“Multimodale media zijn werken waarin verschillende zintuigen worden geprikkeld om een bepaalde betekenis over te brengen. In otome gebeurt dat via tekst, visuele elementen, audio en interactieve mechanismen.”

De concrete uitvoering van mijn onderzoek was tweeledig. Enerzijds bestond die uit de literatuurstudie van de theorie van digitaal en multimodaal lezen, en hoe de verhoudingen tussen literatuur en games zijn veranderd in de loop der jaren. En anderzijds heb ik zes otomespellen geanalyseerd aan de hand van die vier modaliteiten die erin voorkomen: tekst, visuals, audio en de interactieve elementen.'

Kun je zeggen dat het begrip 'lezen' door visuele romans wordt gherdefinieerd?

'Het is inderdaad een andere manier van lezen: je wordt enorm in het verhaal getrokken omdat je in 3D omgevingsgeluid hoort, er is achtergrondmuziek, je hoort mensen tegen je praten en je wordt aangemoedigd jezelf te projecteren op de hoofdpersoon. Het spel is ervoor gemaakt om het zo immersief mogelijk te maken. In mijn scriptie noem ik dat "hyperimmersief lezen". In een papieren roman kun je je ook verliezen, maar bij visuele romans wordt je aangemoedigd je te wanen in een andere wereld. Je wordt er onderdeel van.'

Wat zijn de belangrijkste conclusies die je op basis van het onderzoek hebt getrokken?

'Ten eerste het hyperimmersieve effect dat otome teweegbrengt als het gaat om lezen, zoals ik eerder al beschreef. Je zou kunnen zeggen dat het een goede uitkomst kan bieden aan mensen met een korte concentratiespanne.

Ik zie visuele romans overigens niet als vervangers van boeken. De manier waarop boeken een dieper inzicht kunnen verschaffen, is voor visuele romans op scherm niet zomaar weggelegd, hoe absorberend het spel ook is. Maar ik denk dat zo'n format als dat van visuele romans, die heel erg op tekst gebaseerd zijn, juist kansen biedt voor kinderen en jongeren die weinig lezen of er moeite mee hebben. De hulpmiddelen in de vorm van beeld en geluid die helpen te snappen wat er wordt verteld, maken lezen toegankelijker. Dat kan een opstapje geven naar de traditionele literatuur.

“Ik zie visuele romans niet als vervangers van boeken. De manier waarop boeken een dieper inzicht kunnen verschaffen, is voor visuele romans op scherm niet zomaar weggelegd, hoe absorberend het spel ook is. Maar ik denk dat het format van visuele romans, die heel erg op tekst gebaseerd zijn, juist kansen biedt voor kinderen en jongeren die weinig lezen of er moeite mee hebben.”

Visuele romans waren voor mijzelf ook een ingang naar Japanse boeken, vooral toen ik de taal nog aan het leren was en ingewikkelde tekens nog niet kon lezen. Het feit dat teksten door Japanse stemacteurs zijn ingesproken en ik tegelijkertijd kon meelesen, hielp mij woorden te herkennen en nieuwe te leren. En nog een belangrijk punt: het is heel moeilijk om visuele romans te zien als louter games of alleen literatuur. Er is een gulden middenweg nodig, die ik in mijn scriptie min of meer heb gevonden. Er bestond geen goede onderzoeksmethode, terwijl otome in Japan zo'n populair medium is. Ook in Zuid-Korea en China zijn dit soort media heel populair.'

“Het is heel moeilijk om visuele romans te zien als louter games of alleen literatuur. Er is een gulden middenweg nodig, die ik in mijn scriptie min of meer heb gevonden.”

© Michiel Devijver en Iedereen Leest

Wat heeft je tijdens het onderzoek het meest verrast?

‘Wat ik persoonlijk erg interessant vond, is dat het subgenre van de otome een logische stap is in de ontwikkeling van literatuur voor vrouwen in de Japanse leesgeschiedenis. Vanaf ongeveer 1900 werd literatuur voor vrouwen – boeken, korte verhalen in magazines – enorm fantasierijk en vaak exotisch, zodat lezers zich erin konden verliezen, het was een tijdelijke vlucht uit de realiteit. De functie van otome is nog dezelfde. De inhoud houdt nog sterk verband met die escapistische verhalen. De presentatie van het narratief daarentegen, is gemoderniseerd.’



Welke aanbevelingen zou je willen doen?

‘Er zou meer ruimte moeten komen voor onderzoek naar visuele romans in game studies, literatuurstudies en mediastudies. Er is ruimte voor meer ontwikkelde methodologie en onderzoek naar de kansen die het Japanse medium de westerse wereld te bieden heeft. Voor de academische wereld kan het heel nuttig zijn dit genre verder te onderzoeken omdat het zo'n unieke combinatie is van twee velden: games enerzijds en literatuur, tekst anderzijds. Onderzoek kan helpen het beste in beide

velden naar boven te halen. Wat betreft games heb je leesvaardigheid nodig – niet alleen voor visuele romans, maar ook voor grotere, grafische games. Ze zijn niet meer zoals Tetris waarbij je alleen maar pijltjes beweegt; er komen tegenwoordig hele verhalen in voor. Als je die niet goed kunt volgen, doet dat afbreuk aan je beleving van het spel.

“Wat betreft leesbevordering kunnen visuele romans heel nuttig zijn om aarzelende lezers te ondersteunen en hen te helpen motiveren om ook traditionele boeken te lezen.”

En wat betreft leesbevordering kan het format van visuele romans – het lezen van teksten op een scherm terwijl je die ook hoort, en beelden ziet die de context verduidelijken – heel nuttig zijn om aarzelende lezers te ondersteunen en hen te helpen motiveren om ook traditionele boeken te lezen. Wetenschappelijk is bewezen dat een tekst lezen op scherm terwijl die wordt voorgelezen, ervoor zorgt dat je elk woord beter oppikt, niet ergens overheen leest of zinnen overslaat. Het is tegelijkertijd een speelsere, laagdrempeligere manier van lezen, ontspannend en ook weer eens iets heel anders dan een papieren boek of e-reader. Het kan dus ook gewoon aantrekkelijk zijn voor liefhebbers.’

Waarom wil je het prijzengeld besteden?

‘Het lijkt me heel gaaf als het kan bijdragen aan het doen van een PhD, zodat ik ook meer onderzoek kan doen. Voorlopig kan ik nog veel uit dit onderwerp putten, op zowel sociologisch als op leesgebied. Sinds ik Book and Digital Media Studies ben gaan doen en me meer met dit soort onderwerpen ben gaan bezighouden, voel ik dat ik meer met leesbevordering wil doen. Ik heb mijn roeping gevonden. Heel graag zou ik er mijn loopbaan van maken.’

Omdat Marie werkt aan een internationaal artikel over haar scriptie, wordt het onderzoek niet gepubliceerd. Geïnteresseerden kunnen inzage vragen [bij Iedereen Leest](#).



© Michiel Devijver en Iedereen Leest