



Virtual Reality:
*van science fiction
tot fiction science*

Panorama Mesdag

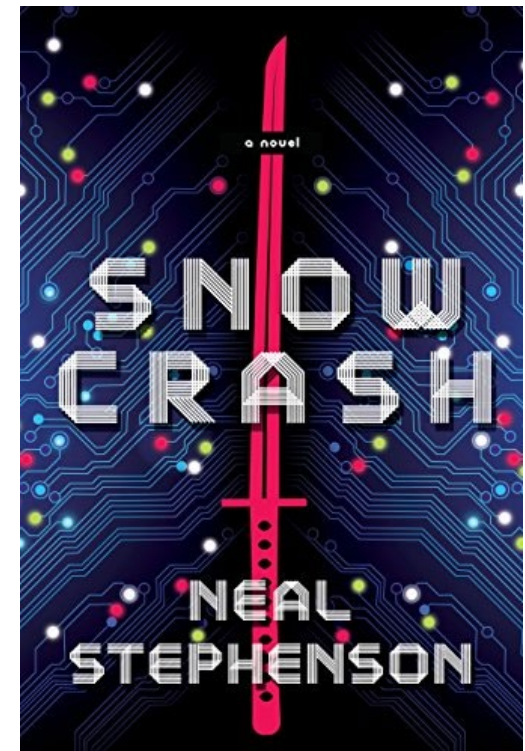
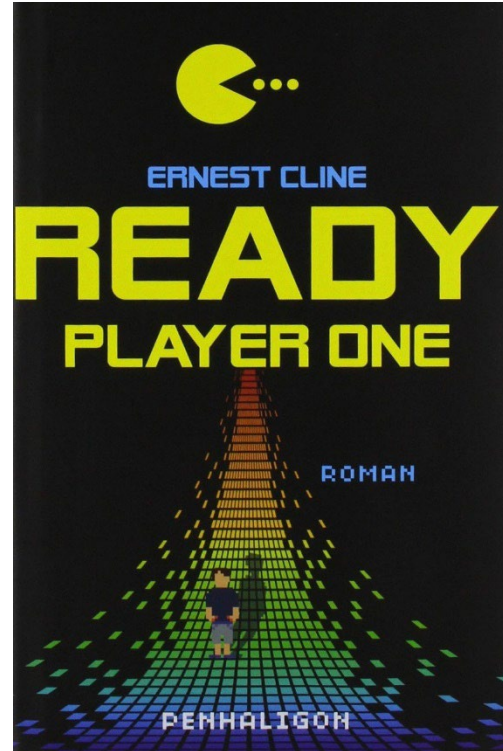


IMPROVED INDOOR CYCLING.



With a home trainer, electric fan and cinematograph in a bedroom.

Science fiction & Virtual Reality



Console

Cyberspace

Metaverse

Neologismen

Cybernetic

Holodeck

Black mirror

The matrix

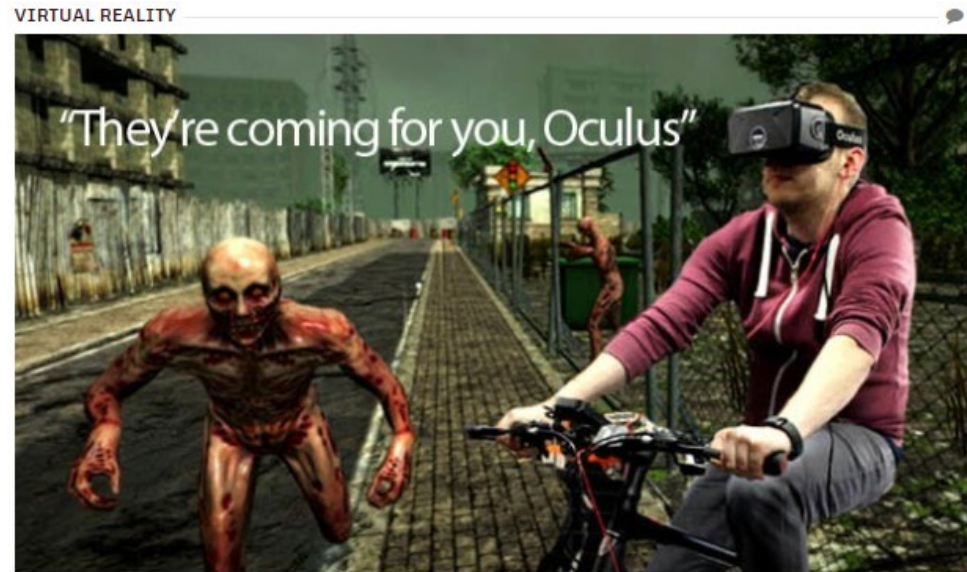
Head-mounted displays (headsets)



Een oud idee



Een oud idee



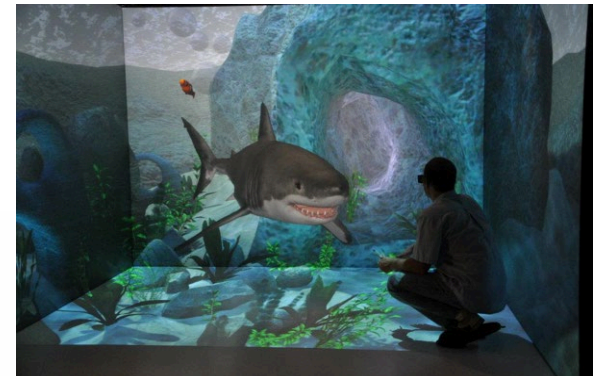
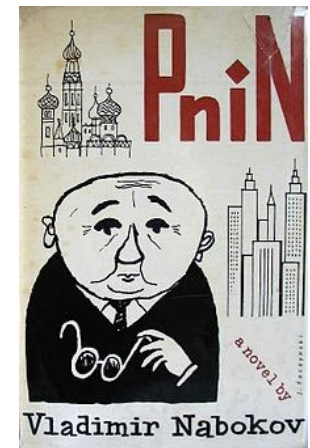
I Lost 78 Calories Being
Chased by Zombies on the
First VR Cycling Trainer for
Oculus Rift

Cave Automatic Virtual Environment (CAVE)

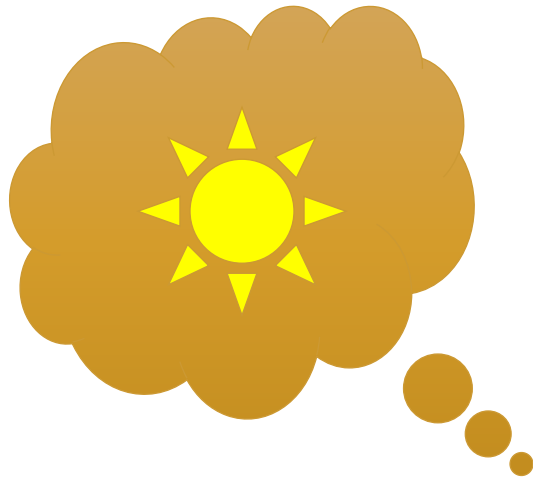


Het basisprincipe

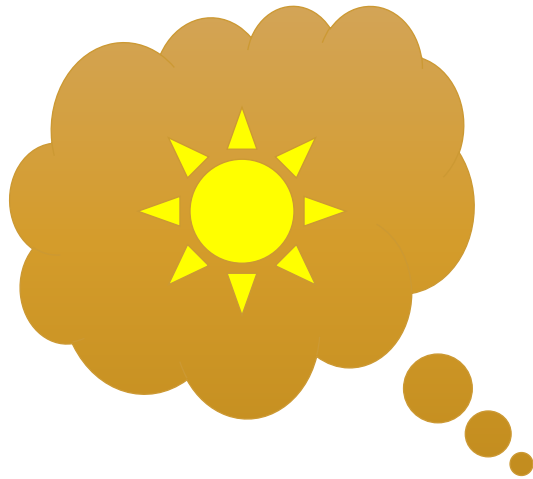
- Je fysieke locatie komt niet noodzakelijkerwijs overeen met je 'mentale locatie'
 - Literatuur (films / schilderijen / muziek)
 - Dromen & dagdromen
 - LSD
 - Computerspellen
 - Virtual Reality



“Willing suspension of disbelief”



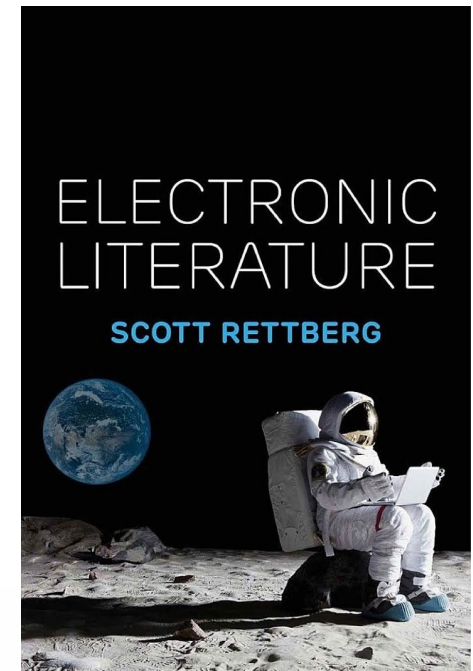
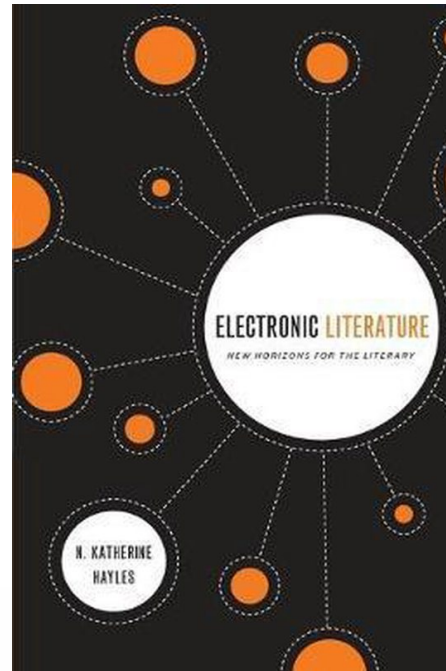
Niet enkel overeenkomsten



Digitale literatuur – Elektronische literatuur

“Works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer.”

(Electronic Literature Organization)



Tafelgeheim | Out of Sight



Out of Sight is a concept by director [Sara Kolster](#) in close collaboration with author [Jaap Robben](#). The VR was created in cooperation with illustrator [Gijs Kast](#) and the developer collective [Zesbaans](#). The plan for *Out of Sight* arose from the VR [Drawing Room](#) which won the prestigious IDFA Doclab Award for Digital Storytelling in 2015.



Digital Literary Works from Flanders and the Netherlands

Research Collection

Collection curated by:

Siebe Bluijs

David Peeters

Lois Burke

Description:

This is a research collection used to collect works and critical writing that concern digital literature from Flanders and the Netherlands.

Creative works:

Title ▲	Author	Year
11 Ways to Escape the Symbolic Field	Andreas Maria Jacobs	2013
200 ton TNT	Maarten Doorman, Nils Mühlenbruch, PJ Roggeband	2012
A potential polyphony	Henk van der Waal, Jaap de Jonge	2010
Aa-Kwartier	Chantalla Pleiter, Jean-Pierre Rawie	2018
Aan Deze Tafel	Marcel Möring, Job van	2008

Diglit-collecties: einddoel of startpunt?

Wetenschappelijk
onderzoek



Openbare
bibliotheken



Onderwijs

Diglit-collecties: einddoel of startpunt?

Wetenschappelijk
onderzoek



Openbare
bibliotheken



Onderwijs

Wat gebeurt er in het hoofd van
de lezer?

Welke cognitieve processen
zorgen ervoor dat een lezer
betekenis vindt in een werk
digitale literatuur?

Vragenlijstonderzoek

Attention (α : .905)

- A1: When I finished the story I was surprised to see that time had gone by so fast.
- A2: When I was reading the story I was focused on what happened in the story.
- A3: I felt absorbed in the story.
- A4: The story gripped me in such a way that I could close myself off for things that were happening around me.
- A5: I was reading in such a concentrated matter that I had forgotten the world around me.

Transportation (α : .902)

- T1: When I was reading the story it sometimes seemed as if I were in the story world too.
- T2: When reading the story there were moments in which I felt that the story world overlapped with my own world.
- T3: The world of the story sometimes felt closer to me than the world around me.
- T4: When I was finished with reading the story it felt like I had taken a trip to the world of the story.
- T5: Because all of my attention went into the story, I sometimes felt as if I could not exist separate from the story.

Emotional Engagement (α : .914)

- EE1: When I read the story I could imagine what it must be like to be in the shoes of the main character.
- EE2: I felt sympathy for the main character.
- EE3: I felt connected to the main character in the story.
- EE4: I felt how the main character was feeling.
- EE5: I felt for what happened in the story.

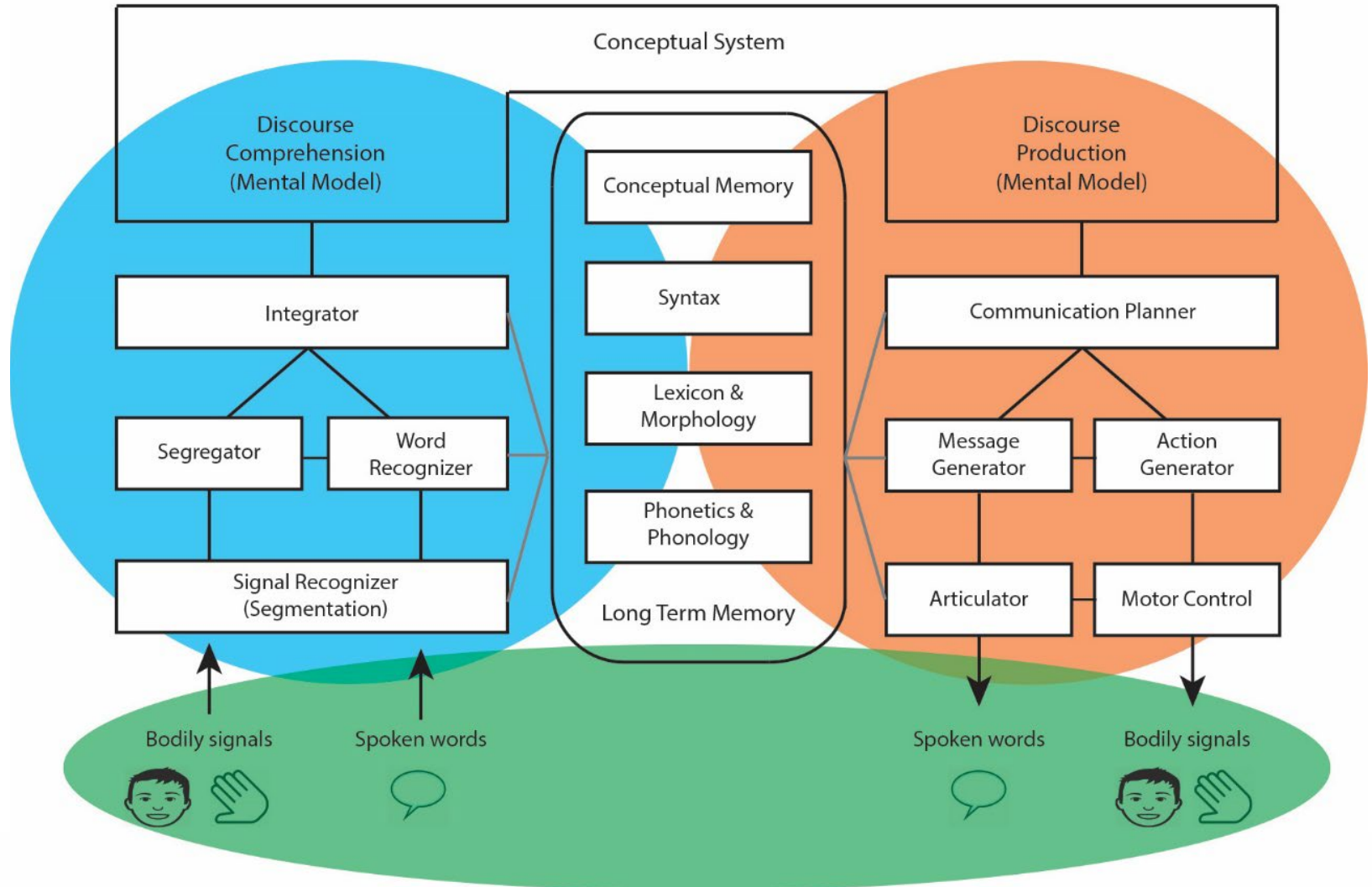
Mental Imagery (α : .795)

- MS1: When I was reading the story I had an image of the main character in mind.
- MS2: When I was reading the story I could see the situations happening in the story being played out before my eyes.
- MS3: I could imagine what the world in which the story took place looked like.

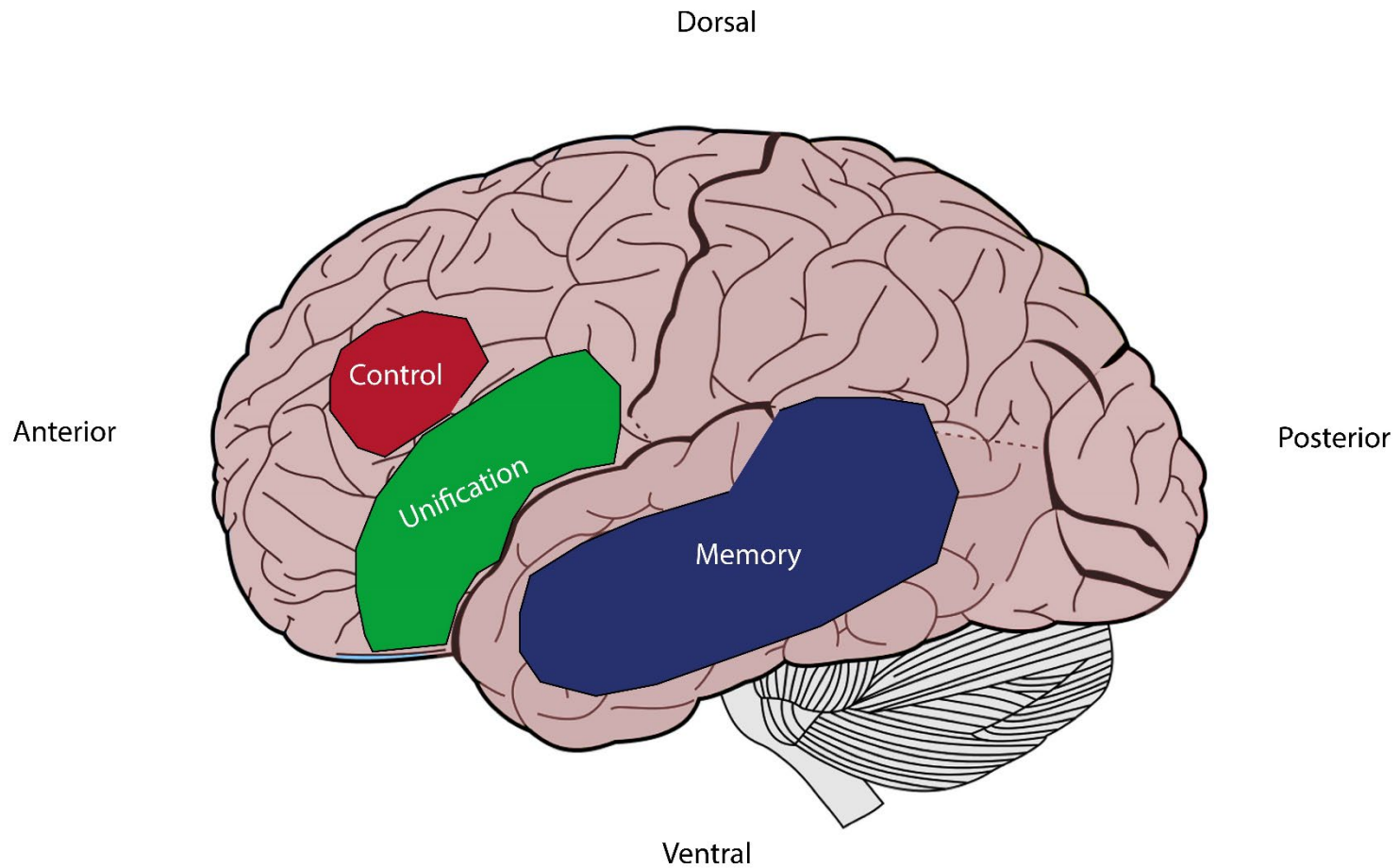
Eye tracking en EEG



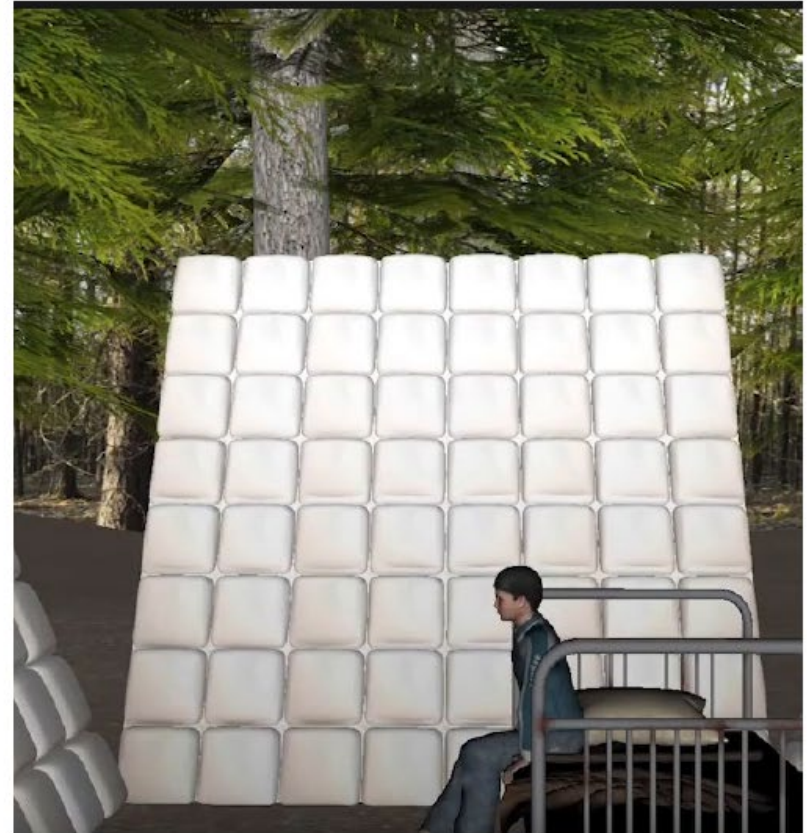
Psychologische modellen van taalbegrip



Neurobiologische modellen van taalbegrip



Voorbeeldonderzoek



- Virtual Reality: niet langer *science fiction*
- Overeenkomsten en verschillen met het lezen van fictie
- Digitale (virtual reality) literatuur brengt de twee werelden samen
- Wetenschappelijk onderzoek als informatiebron voor initiatieven bibliotheken en scholen

Diglit-collecties: einddoel of startpunt?

Wetenschappelijk
onderzoek



Openbare
bibliotheken



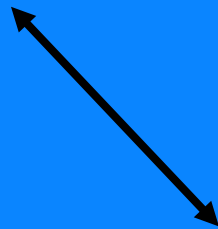
Onderwijs

Diglit-collecties: einddoel of startpunt?

Wetenschappelijk
onderzoek



Openbare
bibliotheken



Onderwijs

'Geen poëzie alsjeblieft': een onderzoek naar digitale literatuur in de klas

door Minouck Jonkers

 Minouck Jonkers  10 februari 2022



- Laaggeletterdheid is een toenemend probleem
- Verandering informatie-inname jongeren
- Leeskloof in het onderwijs
- Nut literatuuronderwijs, schoolvak Nederlands





In het gedicht

De wanden zijn wit en de psychiaters
verdacht vriendelijk. Er is hoop
op genezing, maar ik heb nog niemand
zien weggaan, of hij kwam terug.

Dagen dat ik op weg naar mijn eigen kamer
verdwaal wisselen zich met dagen
waarop ik de wereld doorschouw als een kristal.

Soms word ik krijsend wakker.
Soms word ik afgevoerd en verdoofd,
soms vastgebonden.

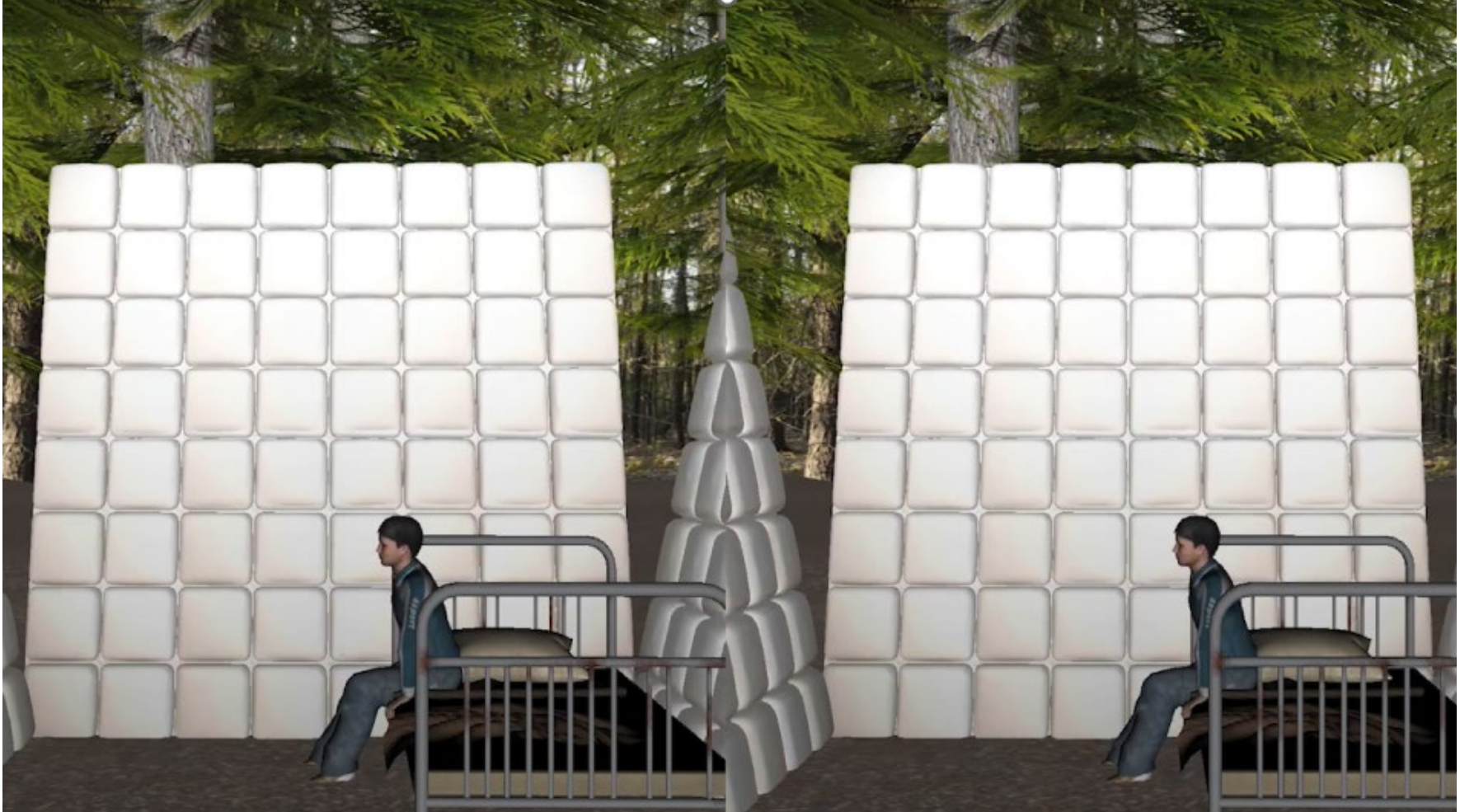
Er zijn momenten waarop ik eeuwenlang
mijmerend volmaakt gelukkig ben:
wanneer ik dan mijn handen op de aarde leg
zijn het kleine handen.

Jotie T'Hooft, uit: *Verzamelde gedichten* (1981).

Virtual reality poëzie



Virtual reality poëzie



Opzet lessenreeks (3-VMBO)

Les 1:
Lezen op papier
Vragenlijst
Alliteratie, vergelijking

Les 2:
VR-ervaring
Vragenlijst
Focus op perspectief

Les 3:
Gedicht schrijven
Learner reports

Observaties in de klas

Virtual Reality:
'Saai', 'Nep',
'Simpel'

'Ik begrijp niets
van poëzie'

'Daar heb je
haar weer met
haar poëzie'

Virtual Reality:
'Gaaf', 'Vet'



Individuele verschillen

Conclusies

- Meer aandacht, betrokkenheid, immersie in de VR-les
- Digitale literatuur in de klas: geen entertainment
- Belangrijker: aanzet tot reflectie
- Kritisch nadenken over de rol van het digitale
- Technologie kan maatwerk leveren

KB } nationale
bibliotheek

Radboud Universiteit



Meer informatie:
digitalliterature.uvt.nl



Understanding Society

de Bibliotheek



Midden-Brabant