



Glitch Game #1

Over het boek

Auteur: Evy Danckers

Illustrator: Tamara Lodewijckx

Uitgeverij: Clavis

Over de makers

Evy Danckers ontdekte als leerkracht talen in het beroepsonderwijs dat er weinig boeken verschijnen voor jongeren met een andere thuistaal, dyslexie of voor jongeren die niet graag lezen. Daarom schrijft ze dunne jeugdboeken in een toegankelijke taal en werkt ze samen met illustrators. Ze houdt van onvoorspelbare en 'een tikkeltje stoute' verhalen.

Meer weten: <https://evydanckers.wixsite.com/auteurevydanckers>

Tamara Lodewijckx is illustrator en leerkracht PO in Antwerpen. Ze werkt voornamelijk in het zwart-wit en met ernstige tekeningen, maar bij gelegenheid kan het ook humoristisch of met kleur. Ze illustreerde alle boeken van Evy Danckers.

Korte inhoud

Trigger warnings: geweld, verkrachting, toediening van drugs

Een reeks getalenteerde gamers wordt geselecteerd voor de mysterieuze "Glitch Game". Een spannende internationale game exclusief voor genodigden zoals Yukio (21) en Nell (17). Enkele jaren geleden was Nell helemaal niet zo'n gamer, maar toen haar tweelingbroer Mathias stierf en hun ouders enkel nog ruzie maakten, werd opgaan in fictief geweld haar ontsnappingsmechanisme.

De hele game wordt live gestreamd vanop de website van de Glitch Game. Enkel 16 van de 100 deelnemers overleven het eerste gevecht en gaan door naar een tweede ronde. De 8 overwinnaars daarvan ontvangen een gamestoel om echt aan de Glitch Game te starten. Van zodra de spelers in volledige isolatie in hun stoel zitten, strijden ze in twee teams om de overwinning. Na elke teamronde (een race, een touwenparcours, een schateiland) moeten de twee verliezers vechten op leven en dood en wordt één speler uitgeschakeld.

De spelers merken al snel dat het spel echter is dan het lijkt, ze voelen echte pijn en gaan misschien zelfs echt dood. Enkele tegenspelers lijken zich daar niet aan te storen. Nell en Yukio hebben geen keuze, ze moeten geweld gebruiken. In de finale verslaan ze samen Doek, waarna Yukio zich opoffert voor Nell. Intussen is de live-stream van de game een internationale hit geworden en zitten autoriteiten met de handen in het haar. Het is onduidelijk hoe het zal aflopen met Nell en Yukio.

1. HET VERHAAL

1.1. De personages

- Wie zijn de hoofdpersonages? Hoe worden ze omschreven?
 - Nell (avatarnaam: Go-yu): 17-jarig hoofdpersonage, lang bruin haar, woont bij haar ouders in België. Het motto van haar avatar is: “Ik leef voor wreedheden en ik adem gruwel.” (p.10).
 - Yukio (avatarnaam: Kendo): 21-jarig hoofdpersonage, slordig, bruingeverfd haar, knap, woont en werkt in Japan vlak bij zijn beste vriend Kazz. Yukio is een populaire gamer die hoofdzakelijk samen met zijn clan speelt. Zijn avatar draagt een kendo-uniform met masker.
 - Doek (is zijn avatarnaam): draagt een legerbroek en zwarte hoodie, heeft een schedelkop met draaiende ogen.
 - Het oog: staat voor de makers van de Glitch game. Het oog geeft de spelers opdrachten. Tekst van het oog wordt weergegeven in een kader.

1.2. Stijl

- Evy Danckers schrijft bewust dunne boeken met duidelijke zinnen in tegenwoordige tijd en illustraties. Ze denkt dat iedereen houdt van verhalen en dat het dus gewoon een kwestie is van het juiste boek bij de juiste lezer krijgen. Voor jongeren met een andere thuistaal, dyslexie of andere redenen om te denken dat ze niet graag lezen, bestaat er geen groot aanbod en dus probeert zij dat uit te breiden.
Bron: evydanckers.wixsite.com/auteurevydanckers/over-mij
 - Vind je dat “Glitch Game” een toegankelijk onderwerp heeft?
 - Vind je de schrijfstijl vlot? Doe het boek open op een willekeurige pagina en ga samen op zoek naar ingewikkelde zinnen of moeilijke woorden.
- Het boek bevat veel verwijzingen naar andere kunstwerken.
 - Welke verwijzingen heb je ontdekt, in het boek of via het dankwoord? (film “Kill Bill”, boek “A Clockwork Orange”, Schilderij “De schreeuw”, game Mario Kart, ...)
 - Wat vond je van de toevoeging van woorden uit een fictieve taal? Denk aan: Oobivat, Eegra, BeezoBo, Bratchny, Neezhnies...
 - Had je liever woorden in het Nederlands gehad?
 - Heb je de betekenis van de woorden opgezocht? Zie ook de Appendix van “A Clockwork Orange” met verklaring van woorden in Nadsat: en.wiktionary.org/wiki/Appendix:A_Clockwork_Orange (Engelse website)
- Het verhaal is zorgvuldig opgebouwd met veel illustraties.
 - Hoe zou je de illustraties omschrijven? (Donker, realistisch, illustraties, zoals etsen, monochroom...)
 - Passen ze bij het verhaal?

1.3. Vertelperspectief / structuur

- Sommige hoofdstukken staan op witte pagina's, andere op gekleurde.
 - Is dit je opgevallen?
 - Was er een verschil tussen deze hoofdstukken? (Witte pagina's vanuit Go-yu's perspectief, donkere Kendo's)
- De hoofdstukken volgen de rondes van de Glitch Game: vier Eegra's en zes Oobivats
 - Wat is het verschil tussen Eegra's en Oobivats? (Eegra = open games zoals een stadsarena, race, hindernissenparcours... waarin iedereen strijdt als zijn avatar, meestal in team. Oobivat = persoonlijke strijd op leven en dood tussen de twee verliezers, wie gewond raakt, voelt dat ook als persoon, niet enkel aan diens avatar, na iedere Oobivat wordt minstens een speler afgekoppeld)
- Ieder rondestuk start met twee geïllustreerde pagina's.
 - Welke informatie kan je daarop vinden? (namen van de deelnemers, de hoeveelheid likes en views, de toegediende drugs of hormonen en de dosis ervan, hoe ver het spel gevorderd is, de arena waarin de ronde doorgaat)
 - Helpen deze illustraties om het verhaal te structureren? Zou dit ook gewerkt hebben met tekst in de plaats van illustraties? (Beeld geeft meestal duidelijker informatie weer in een oogopslag, kan afhangen van

persoonlijke voorkeur. Tekst kan in tabellen of diagrammen, bijvoorbeeld met namen van afgefallen spelers doorstreept om huidige deelnemers te verduidelijken, inentingen en likes/views kunnen via cijfergegevens of taart-/staafdiagrammen, beeldende benamingen voor de verschillende arena's zoals "doodshoofdeiland" of "colosseum" kunnen helpen...)

1.4. Einde

- Kan je het einde in twee woorden samenvatten? (Open einde, vervolg, is Kendo dood?, Go-Yu wint, zelfopoffering...)
- Maakt het einde je nieuwsgierig naar de rest van de trilogie? Wil je de volgende twee boeken lezen?

1.5. Sfeerschepping

- Welk gevoel krijg je bij het verhaal? (ongeloof, ongemak, afkeer, vervreemding, spanning...)

Op pagina 10 vertelt Nell dat ze kickt op wreedheid en niets liever doet dan gamen. Ook de andere spelers zijn goede gamers die veel ervaring hebben met vechtsporten en het graag doen.

- Hoe gaat de auteur hiermee om? (Omschrijft wat er gebeurt, velt geen oordeel, legt uit waarmee het begonnen is bij Nell)
- Verandert Nells houding tegenover geweld en gamen tijdens het boek? En die van de andere spelers? (Alle spelers met uitzondering van Doek: ja, zodra ze het effect ervan op andere mensen zien, Doek: neen, andere spelers omschrijven hem daarom als 'krankzinnig')

2. VERWERKING

2.1. Geweld

Dit boek bevat veel geweld, wat ook het geval is in heel wat populaire videogames.

- Wie is er in "Glitch Game" verantwoordelijk voor het geweld? (De spelmakers, de kijkers, de spelers zelf, overheden die er niets aan doen...)
- Geldt dat ook voor games in het dagelijks leven? Denk aan first person shooter games zoals World of Warcraft, Combat Arms, Battlefield, vechtsporten zoals Grand Theft Auto, teamvechtsporten zoals League of Legends... (Antwoord waarschijnlijk hetzelfde als boven)
- Vind je het goed dat er boeken geschreven worden die het hebben over geweld in games?
- Maakt Glitch Game dat je je meer vragen stelt over geweld?
- Hoe had de auteur hier meer op kunnen inzetten? (Reporter uit het laatste hoofdstuk kan kritiek uiten of protestacties/-slogans vermelden, auteur kan lezer aanspreken in het nawoord, kan hulplijnen en bronnen vermelden, trigger warnings toevoegen...)
- Vind je dat de verantwoordelijkheid van de auteur?

2.2. Opdracht: avatar

MATERIAAL

- (wit, klad of gekleurd) papier
- stiften/kleurpotloden/eventueel verf & borstels
- stof & lijm/kranten/tijdschriften/foto's

Verzin een avatar voor een personage uit je favoriete boek.

- Welke wapens kies je? Welk gender heeft je personage? Welke kledij? Is je personage menselijk, of iets anders?
- Waarop baseer je je voor deze keuzes?

3. VERDER LEZEN

- Ready Player one / Ernest Cline en Ralph van der Aa (vert.) (Singel, 2018)

boekenzoeker.be/ready-player-one

In 2040 vluchten alle mensen van de dagelijkse, armoedige realiteit in een gratis hyperrealistische virtuele wereld genaamd OASIS. Wanneer de maker van OASIS overlijdt, start er een jacht op het verstopte "Easter Egg". Wie deelneemt aan de game zal moeten racen, puzzels oplossen en vechten. Wie dat wint, wordt de nieuwe eigenaar van OASIS. Hoofdpersonage Parzival (18) en zijn beste vriend nemen deel aan de game.



Juryleden kunnen online op de boeken reageren. Ga naar www.deleesjury.be, klik op 'Lezen' en dan op de juiste leeftijdsgroep en het boek in kwestie.