

READIFICATION: DE VERBORGEN VERHALEN ACHTER ASSASSIN'S CREED VALHALLA

CASE

Om lezen positief onder de aandacht van jongeren (15-18 jaar) te brengen, bracht De Leescoalitie, een bundeling van zeven landelijke leesbevorderingspartijen, de werelden van literatuur en gaming bij elkaar. Samen met gameontwikkelaar Ubisoft werd de app Readification: De Verborgene Verhalen achter de populaire game Assassin's Creed Valhalla, ontwikkeld.

De bekende auteurs Ronald Giphart en Margje Woodrow schreven twee nieuwe verhalen rondom de game. Er werd een extra element aan de leeservaring van deze verhalen toegevoegd, waarbij gebruikers tijdens het lezen beelden en audiofragmenten te zien en te horen krijgen die de verhalen versterken: Readification.

STRATEGIE EN DOELSTELLINGEN

Leesplezier onder jongeren daalt jaarlijks en blijkt lastig om te draaien. De grootste uitdaging voor De Leescoalitie is dan ook de literaire wereld op een aantrekkelijke manier in de leefwereld van jongeren te brengen. Dat gebeurt enerzijds door werelden en onderwerpen te zoeken die jongeren interessant vinden, anderzijds via het aanbod van leesproducten die scherper aansluiten op de manier waarop jongeren in de huidige tijd hun content consumeren. De Leescoalitie is op basis van dit inzicht een partnerschap aangegaan met gameontwikkelaar Ubisoft, een wereldwijde speler met een grote achterban in Nederland. De Leescoalitie verschaft zich hiermee toegang tot de licentierechten van de game Assassin's Creed Valhalla. Nieuwe verhalen worden door bekende schrijvers geschreven die zich afspelen in de wereld van deze game.

Maatschappelijke doelstelling was om de urgentie van ontleding onder de aandacht te brengen. Daarnaast wilde men aan



stakeholders als de literaire wereld en het Ministerie van OCW laten zien dat tegengestelde belangen (lezen versus gamen) juist een kracht kunnen vormen. Bij succes krijgt Readification een vervolg als volwaardig leesbevorderend programma, ondersteund door onder andere het Ministerie van OCW. Op het gebied van marketing- en communicatiedoelstellingen moet 15% van de jongeren aangeven dat ze door de verhalen in de app gestimuleerd worden meer te lezen. 10% moet na het lezen van de verhalen in de app overwegen meer (online) verhalen te gaan lezen. 50% van de jongeren beoordeelt de verhalen als positief na het lezen van de verhalen in de app.

READIFICATION: DE LEESCOALITIE EN UBISOFT

Jongeren in de leeftijd van vijftien tot achttien jaar lezen steeds minder. Het plezier in lezen daalt. De perceptie dat lezen als tijdverspilling wordt gezien (42%) stijgt jaarlijks. Dit is een gevaarlijke trend, omdat een leesachterstand ook een achterstand in je maatschappelijke carrière en verdere leven brengt. De Leescoalitie zoekt naar manieren om deze trend om te buigen.

De publieke opinie over de gamewereld is veelal negatief. Het zou jongeren isoleren en het zou verslavend en ongezond zijn. Kortom: als het om maatschappelijke issues gaat, wordt de gamewereld gezien als de vijand. De Leescoalitie omarmt deze wereld juist. De gamingwereld is namelijk de plek waar hun belangrijkste doelgroep (15-18 jaar) het grootste deel van hun vrije tijd doorbrengt. Het is de nieuwe hangplek met een heel eigen subcultuur. Waarbij ook verschillende maatschappelijke topics besproken worden.

Veel games hebben een uitgebreide en realistisch ontwikkelde verhaallijn die de spelers van die game tot in detail willen leren kennen. Bovenop de game-ervaring, biedt een samenwerking met de uitgever van deze games de mogelijkheid om een leeservaring aan te bieden als toevoeging op de verhaallijnen uit de game. Deze verhaallijnen dienen dan wel op de platformen en in de omgeving van de gebruikers gepubliceerd te

worden, voor een optimale gebruikerservaring. Samen met game-ontwikkelaar Ubisoft is de app De Verborgene Verhalen achter Assassin's Creed Valhalla ontwikkeld. Met Readification wordt de wereld van literatuur en de wereld van gaming voor het eerst samengebracht en wordt een heel nieuwe manier van leesbevordering gecreëerd.

RESULTATEN

15% van de jongeren geeft aan door de verhalen in de app gestimuleerd te worden om meer te lezen.

10% van de jongeren denkt meer (online) verhalen te gaan lezen na het lezen van de verhalen in de app.

30% van de jongeren die geen papieren boeken leest verwacht na het lezen van de appverhalen meer online verhalen te lezen.

50% van de jongeren beoordeelt de verhalen als positief na het lezen van de verhalen in de app.

90,4% van de lezers in de app geeft de verhalen een positieve beoordeling.

Via de samenwerking is de urgentie van ontleding onder de aandacht gebracht van een groot aantal (massa)media, zoals *De Telegraaf* en *RTL Nieuws* en trending op Nederlandse TikTok-pagina.

HET OORDEEL VAN DE JURY

De jury is gecharmeerd van de keuze om de werelden van lezen en gaming aan elkaar te koppelen aangezien deze gevoelsmatig juist ver van elkaar staan. Dit is niet eerder gedaan en daarin zit het innovatieve van deze case. De aanpak is vernieuwend, getuigt van lef en is effectief.

Voor een uitgebreide beschrijving van de case zie pagina 37. 

