

Games en bibliotheken: hun relatie uitgeklaard op een studiedag

Brugge, 5 mei 2008

Margot Collet, stafmedewerker WBAD
margot.collet@vwbad.be

In het voorjaar organiseerde het Streekgericht Bibliotheekbeleid van West-Vlaanderen een studiedag over games en bibliotheken in het Provinciehuis in Brugge. Hoewel de initiële doelgroep West-Vlaamse bibliothecarissen was, kwam een kwart van de deelnemers van buiten de provincie. Een mooi resultaat voor een onderwerp dat duidelijk interesse wekt over heel Vlaanderen. Vooraf was ik ervan overtuigd dat games thuishoren in bibliotheken, maar een sluitende argumentatie had ik niet meteen. Want wat met gewelddadige games, welke spelletjes zijn geschikt, hoe moet je ze aanbieden, en mag het wel? Deze studiedag moest antwoorden vinden op deze vragen, een context formuleren voor het aanbieden van games in bibliotheken.

Games als cultureel fenomeen

Als opener van de studiedag kregen de deelnemers een opsteker van formaat. Hoewel computerspellen vaak een kwalijke reputatie hebben, kunnen ze aanzetten tot het verleggen van leer- grenzen. Gamen kan positieve effecten hebben op de mentale, sociale en motorische ontwikkeling van kinderen, jongeren en volwassenen. **Jan Staes** van Canon Cultuurcel toonde aan de hand van het online game *World of Warcraft* aan welke vaardigheden spelers ontwikkelen via dit spel.

In een omgeving die veel gelijkenissen vertoont met de 13de-eeuwse Westerse standenmaatschappij creëert elke speler zijn eigen personage. Deze 'avatars' mogen twee vaardigheden aanleren en kunnen hierdoor producten ontwikkelen en verkopen tegen bronzen, zilveren en gouden munten. De spelers verenigen zich in gilden met eigen codes en websites en verbinden zich ertoe om gezamenlijk opdrachten uit te voeren.

Omdat achter elk gildelid een speler zit met een eigen identiteit en cultuur, creëert *World of Warcraft*, net als andere online games, een nieuw sociaal netwerk.

Woorden, gedragingen en gedachten zijn echt, ook al verlopen de contacten via de virtuele *avatar*. Door imitatie en observatie leren nieuwe spelers van anderen. Dat is niet anders in reële gemeenschappen. Via zelfregie verbeteren, bediscussiëren en perfectioneren spelers hun spelgedrag. Spelers leren met vallen en opstaan, construeren zelf betekenissen en reflecteren over strategieën om succes te boeken.

Spelers krijgen een online training in economie en democratisering, hoe socialer een nieuweling zich opstelt hoe meer verantwoordelijkheid hij krijgt binnen de gilde. En autoritair geleide gilden zijn geen lang leven beschoren. Daarnaast doet een speler aan multitasking, ontwikkelt hij technisch-motorische vaardigheden, wordt zijn creatief denken gestimuleerd en is er een permanente taalontwikkeling. Conclusie: online games zijn een voorbeeld van een virtuele leeromgeving waarin de spelers meer zijn dan passieve eindgebruikers.



Ook bibliothecarissen laten zich verleiden tot een spelletje op de Playstation.
Foto: Provincie West-Vlaanderen.

Jongeren en gaming

Het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (Vlaams Parlement) gaf de opdracht aan het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid (KATHO-Ipsoc Kortrijk), de Onderzoeksceel Digital Arts & Entertainment (HOWEST-PIH Kortrijk) en de Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie (UGent) om een overzichtsstudie uit te voeren onder de titel *Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming*. De focus lag op vier dimensies van gamen in Vlaanderen: de industrie, de effecten, de nieuwe sociale netwerken en het educatieve potentieel. **Stefaan Pleysier**, van het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid, legde in zijn presentatie, gebaseerd op het onderzoek, de klemtoon op de effecten en op nieuwe sociale netwerken.

In het artikel *Help, mijn bibliotheek wordt een lunapark?* eerder in dit tijdschrift (p. 30-35) wordt dieper ingegaan op de positieve en negatieve gevolgen van gaming. Het dossier *Game on! We krijgen er niet genoeg van*¹ biedt een heldere samenvatting van de volledige studie.

Een overzicht van het aanbod

Roel Damiaans, redacteur bij het gametijdschrift *Chief Magazine*, gaf een helder overzicht van wie de gamer is, welke games er zijn en voor welk type drager. De gamer is gemiddeld 30 jaar oud en er kunnen verschillende types spelers worden gedefinieerd op basis van speelfrequentie. *Occasionele spelers* spelen zeer sporadisch een spel. *Casual gamers* spelen eenvoudige spelletjes die niet te veel tijd in beslag nemen, zoals *Tetris*. In deze categorie bevinden zich veel vrouwen. *Recreatieve spelers* beschouwen gamen als een hobby en spenderen er een aantal uren per week aan. Ze interesseren zich ook voor ontwikkelingen in de game-industrie. *Hardcore gamers* spelen dagelijks en vaak op een hoog niveau. Bij hen treedt soms isolatie van de buitenwereld op. *Professionele gamers*, ten slotte, zijn hoofdzakelijk twintigers die de wereld rondreizen en betaald worden om te gamen.

Op commercieel vlak is de game-industrie een schot in de roos. Enkele grote uitgeverij en ontwikkelaars controleren de markt, met de grote namen en populaire games. Daarnaast zijn er ook artistieke games uitgebracht door onafhankelijke labels. Games worden steeds interactiever en de aantrekkingskracht ervan gaat uit van de wisselwerking tussen spel, film en literatuur.

Net zoals er verschillende literatuurgeslachtjes zijn, zijn er verschillende soorten games. Ruwweg kunnen ze onderverdeeld worden in:

- *Shooters*: schietspel waarbij de speler of het spel door de ogen van het personage ziet (first person shooter), of het spel bekijkt vanuit het derde persoonsperspectief en van daaruit het personage bestuurt (third-person shooter);

- *Actie/adventures*: de speler bestuurt een persoon die plaatsen bezoekt en voorwerpen manipuleert. Snelheid staat niet centraal, wel het oplossen van problemen.
- *Sport*: van verschillende sporten worden spellen uitgebracht.
- *Racing*: doel van het spel is zo snel mogelijk van punt A naar punt B te rijden. Deze race kan plaatsvinden op een circuit, op snelwegen of in de binnenstad.
- *Simulaties*: spellen waarin de werkelijkheid zo nauw mogelijk wordt nagebootst (vliegsimulator) of waarin spelers bepalen wat er met de personages gebeurt.
- *Puzzels*
- *Strategie*: de speler moet zijn strategisch inzicht gebruiken om te winnen
- *RPG/MMORPG*: de speler kruipt in de huid van een personage en modelleert zijn karakter aan de hand van kenmerken of specificaties (*role playing game*); een *massively multiplayer role playing game* is een grootschalig RPG over een computernetwerk.

Games en bibliotheken: enkele praktijkvoorbeelden

Na de middag nam **Liesbeth Mantel** van de TU Delft ons mee op een reis rond de wereld op zoek naar interessante initiatieven rond games in bibliotheken. In Zottegem staan verschillende spelconsoles te beschikking in de multimedia-hoek, in Leuven wordt een Wii-competitie gehouden. In een Amerikaanse bibliotheek konden bibliotheekgebruikers speltijd winnen wanneer ze boeken lazen.



Serious gaming

Wetgeving – BEA&Blisa – Nicam&Pegi

Stefaan Froyman van het Streekgericht Bibliotheekbeleid West-Vlaanderen ging dieper in op de regelgeving rond games. Omdat games beschouwd worden als software en software niet uitgeleend mag worden zonder expliciete toestemming van de rechthebbende – want dit valt niet onder de wettelijke licentie – mogen games niet uitgeleend worden door openbare bibliotheken. Voor het aanbieden van games in bibliotheken of het uitlenen van consoles zijn er geen wettelijke beperkingen.

Verder vonden in de namiddag nog drie sessies plaats: over virtuele werelden, over games en bibliotheken in de vorm van een debat, en over *serious games*. Deze laatste sessie, van **Vero Vandenaabeele**, Leuven Engineering School, was bijzonder interessant. *Serious games* dienen niet enkel voor vermaak, ze dienen een hoger doel. Ze willen kennis bijbrengen, vaardigheden aanleren, een boodschap overbrengen, gezondheid bevorderen of de wereld verbeteren. Games worden gebruikt als leeromgeving, als een sociale context die bijdraagt tot leren. Ze bestaan in verschillende soorten:

- educatieve/onderwijzende spellen: kunnen rechtstreeks in het onderwijs gebruikt worden;
- overheid/beleids spellen: brengen de burger iets bij over het beleid, de overheid of openbare orde;
- politieke/sociale spellen: proberen spelers bewust te maken voor sociale problemen en politieke keuzes;
- gezondheid/welzijn spellen: om de gezondheid of meer algemeen het welzijn van de spelers te verbeteren;
- business/managementspellen: de speler leert een bedrijf of business op te zetten of bepaalde vaardigheden te verwerven die van pas komen binnen een bedrijfstak;
- militaire spellen;
- commerciële spellen: hadden oorspronkelijk geen hoger doel maar worden wel op deze manier gebruikt.

Besluit

De studiedag was inhoudelijk sterk, alle aspecten van games in bibliotheken werden belicht. Er werd een context gecreëerd voor games als cultuurproduct en de positieve effecten zoals mentale, sociale en motorische ontwikkeling werden toegelicht. Maar ook de onderverdeling van de types spelers, de soorten games, en het marktaanbod plaatsten games in een breder kader. Mijn bedenking over gewelddadige games werd genuanceerder, het aanbod en de mogelijkheden zijn ruimer dan ik dacht.

Maar het verhaal over wet- en regelgeving was wel redelijk ontvankelijk. Net nu iedereen bijna overtuigd was, kwam de mededeling dat games niet uitgeleend mogen worden omdat ze niet tot de wettelijke licentie behoren. Willen bibliotheken up-to-date blijven, dan moet hier zeer snel initiatief genomen worden.



Op de West-Vlaamse studiedag kon je zelfs het muziekvideogame Guitar Hero uitproberen. Foto: Provincie West-Vlaanderen.

Meer info:

Aan de bibliotheekschool van Gent verschenen twee eindwerken over gaming. Het ene is een kennismaking met de wereld van games en mogelijke toepassingen in de openbare bibliotheek door Patti Bauwens. Het andere handelt over de videogame als volwaardig medium in de openbare bibliotheek: marktaanbod en mogelijkheden, door Els van Doosselaere.

Verder nog:

- Jongeren en Gaming, over de effecten van games, nieuwe sociale netwerken en educatieve kansen / Evelien De Pauw, Stefaan Pleysier, Jan van Looy en Ronald Soetaert
- Game Over, over game- en filmgeweld, over angst en onzekerheid / red. Stefaan Pleysier en Benedict Wydooghe
- Spelen in cyberspace / Gust De Meyer
- What videogames have to teach us about learning and literacy / James Paul Gee
- Everthing bad is good for you / Steven Johnson

Noot

1. http://www.viwta.be/files/DOSS14_GAME%20ON_def%20versie.pdf