

Games in de openbare bibliotheek

Bibliotheken en games lijken misschien een vreemde combinatie. Horen games wel thuis in de openbare bibliotheek? In dit thema worden duidelijke antwoorden gegeven op heel wat vragen.

Help, mijn bibliotheek wordt een lunapark?



Stefaan Froyman, WINOB-consulent
Netwerking en Gedecentraliseerd
bibliotheekwerk
stefaan.froyman@west-vlaanderen.be



Natalie Decrock, WINOB-consulent
Bibliotheekmanagement, Personeelsbeleid
en Vorming
natalie.decrock@west-vlaanderen.be

Vijftien jaar geleden kwamen strips de bibliotheek niet in, tien jaar geleden werden films nog uit de rekken gebannen en vijf jaar geleden waren nog niet alle bibliothecarissen overtuigd van internet in de bibliotheek. De bibliotheek met haar traditionele invulling had het telkens moeilijk wanneer nieuwe mediavormen hun plaats kwamen opeisen. Deze terughoudende reflex kwam het imago van de bibliotheek niet ten goede en vooral jongeren die opgroeien in een steeds sterker wordende beeldcultuur ervaren de bibliotheek als heel statisch. Net daarom kan het interessant en belangrijk zijn om games in de bibliotheken op te nemen. Games behoren bij uitstek tot de leefwereld van jongeren en ze binnenhalen in de bibliotheek kan een sterke imagoverbetering opleveren. Maar zetten games niet aan tot geweld en klopt het dat deze duivelsmedia verslavend zijn of zijn ze vooral asociaal? Met andere woorden; help, mijn bibliotheek wordt een lunapark?

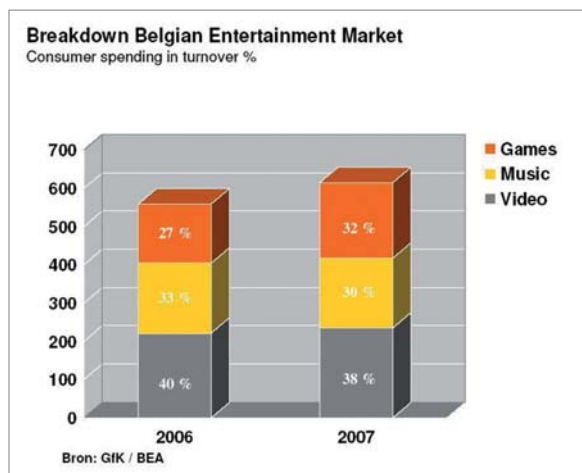
Een onderbouwd antwoord op deze vragen vereist basisinformatie en reflectie. Eerst moeten we kijken wat deze jonge cultuurvorm precies inhoudt en hoever ze al doorgedrongen is in onze maatschappij. Kortom, wie speelt welke games en hoeveel tijd spendeert men eraan. Daarnaast moeten we een zicht proberen te krijgen op het ondertussen heel ruime aanbod. Om eerlijk te oordelen moeten we het waarheidsgehalte van bepaalde gratis stellingen en beangstigende berichten over games gaan valoriseren. En ten slotte kunnen we ook even kijken waar en hoe games al geïntegreerd worden in een bibliotheekomgeving.

Uiteraard kunnen al deze zaken niet uitgebreid in een artikel besproken worden. We beperken ons tot de voornaamste gegevens en conclusies uit eerder en uitgebreider onderzoek.

Gamen, what's in a name?

Gamen is een anglicisme voor het spelen van videospelletjes op gsm (of ander *mobile device*), computer (via cd-rom of online) of console (*classic of handheld*)¹. Het gaat om een relatief jonge maar in korte tijd wijd verspreide cultuurvorm waarvan de omzet die van muziek overstijgt en die van dvd naar de kroon steekt. En dat is dan nog zonder de omzet van consoles gerekend! Nog cijfers? In 2007 kent de omzet van de gamemarkt een groei die bijna driemaal zo groot is als in 2006 (28,3% tegenover 10,1%) en consumenten besteden een recordbedrag van 197 miljoen euro aan hun favoriete computerspelletjes. Consolegames hebben de overhand op pc-games. In 2007 werden

210.000 meer consoles verkocht dan in 2006. De verkoop van games voor consoles kent daardoor een stijging van 36,8% tot een omzet van meer dan 161 miljoen euro².



Gamen wordt nog steeds wat stiefmoederlijk behandeld als entertainment voor kinderen, maar is een onderdeel geworden van een *lifestyle* van miljoenen consumenten met elk hun eigen voorkeur. Gamen is op dit ogenblik nog vooral een ontspanningsvorm, maar de groeiende interesse en het onderzoek naar *serious gaming* (gamen met als doel te overtuigen of bij te leren) bewijst dat gamen zich steeds verder en breder nestelt in onze samenleving. Daarbovenop heb je verschillende *game-events*, gamecompetities, heel wat gameonderzoek en de groeiende interesse voor games als marketingtool. Gamen is voor veel jongeren al een alternatief voor klassieke media en het is niet denkbeeldig dat dit in het volgend decennia breed ingezet zal worden in scholen, fitnesscentra of zelfs bejaardentehuizen of verzorgingscentra. Gamen is nog niet helemaal volwassen, maar toch al sterk in zijn puberteit.

Wie gamet, hoeveel en waar?

Op zoek naar cijfermateriaal valt het op dat de meeste cijfers worden geleverd door de industrie zelf of in opdracht ervan. Heel wat media nemen deze cijfers over en presenteren ze als wetenschappelijk. Niets bewijst dat ze niet juist zijn, maar het is goed de bron te beseffen.

In **Vlaanderen** organiseerde de universiteit van Gent³ in 2007 een online bevraging van 2.895 Vlaamse gamers om hun leefwereld te leren kennen. De manier van bevraging had enkele tekortkomingen (bv. ondervertegenwoordiging van *casual-gamers* en vrouwen) maar geeft een eerste schets:

- gemiddelde gameduur per weekdag: 2 uur 16 minuten, per weekenddag: 4 uur 8 minuten;

- ongeveer 1 op 4 geeft gemiddeld meer dan 50 euro/maand uit aan gamen;
- de gemiddelde leeftijd van de respondenten was 21,6 jaar;
- meer dan de helft van de ondervraagden (52,1%) zat in de leeftijdsgroep 20-29 jaar.

Met de gegevens van deze studie konden vier sterk verschillende profielen worden onderscheiden. Deze vaststelling zorgt voor een meer gediversifieerd en genuanceerd beeld van 'de gamer'. Men spreekt over de overtuigde omnigamer, de overtuigde competitiegamer, de escapistische gamer en de vrijetijdsgamer.

Voor een beeld op de **Europese situatie** kunnen we terecht bij cijfers die de ISFE (Interactive Software Federation of Europe) publiceerde op 28 mei 2008⁴. Ze deden een onderzoek in Groot-Brittannië, Finland en Spanje:

- 40% van de groep 16-49 jaar speelt tussen de 6 en 14 uur per week;
- 81% van de ouders speelt samen met de kinderen;
- zes van de tien gamers speelt online;
- twee van de tien gamers heeft een universitaire opleiding en bijna een derde is ondernemer of werkzaam in de professionele dienstverlening (advocatuur, bank);
- 72% van de gamers gebruikt hun console ook voor andere activiteiten zoals internet, dvd afspelen of muziek beluisteren.

Een ander, erg recent onderzoek komt uit **Nederland**, waar een heel gevarieerde groep van 5.032 respondenten van 8 jaar en ouder werd bevraged.⁵ Het onderzoek geeft een goed beeld over alle platforms, genres en leeftijden heen. Enkele in het oog springende gegevens:

- 72% van alle Nederlanders speelt games;
- meer dan 95% van de jongeren tussen 8 en 19 jaar speelt games;
- 57% van de Nederlandse 50-plussers gamet regelmatig;
- gemiddeld wordt 4 uur per week gegamed, gaming nestelt zich wat mediaconsumptie betreft op die manier tussen tv, radio en internet met meer dan 4 uur gemiddeld per week aan de ene kant, en dagbladen en tijdschriften met minder dan vier uur per week aan de andere kant;
- puzzelgames zijn het populairst, op de tweede plaats komen adventure/strategie games gevolgd door braintraining games. Pas op de vierde plek komen games waarin gevochten of geschoten wordt.

De game-industrie

De gameconsolemarkt wordt beheerst door drie grote leveranciers: Sony, Microsoft en Nintendo. Zij brachten respectievelijk de Playstation, de Xbox en de op dit ogenblik

heel populaire Wii op de markt. Deze consoles moeten aan een scherm gekoppeld worden om games te spelen en recent werd er ook functionaliteit aan toegevoegd om online te kunnen gamen. Naast deze drie vaste consoles heb je de handhelds: draagbare gametoestellen in pockethoofd waar een klein scherm in geïntegreerd is. Enkel Sony en Nintendo beschikken over zo'n draagbaar gametoestel, met name de Playstation Portable en de Nintendo Double Screen (DS). De consoles vertegenwoordigen het leeuwendeel van de gamemarkt maar daarnaast blijkt ook de pc nog steeds zijn aanhang als gameplatform niet verloren te hebben (door het online gamen lijkt dit platform zelfs terug in opmars). Over gamen op gsm zijn heel weinig gegevens beschikbaar.

De hardware- of consoleleveranciers leveren soms hun eigen games aan maar mogen niet verward worden met softwareleveranciers. De softwareleveranciers kunnen we ook omschrijven als *game developers* of game-uitgevers. Ze doen dit in opdracht van één van de consoleleveranciers of verkopen een door hen ontwikkelde game aan meerdere platformen. Zo is de game die in het zog van de animatiefilm *Wall-E* werd ontwikkeld door game-uitgever THQ beschikbaar voor alle platformen, dus voor PS3, PS2, PSP, Wii, DS, Xbox en pc. Daarentegen zijn de Mario-games ontwikkeld door Sega enkel beschikbaar voor de Nintendo-consoles Wii en DS. De meeste grote game-uitgevers zijn aangesloten bij de Belgian Entertainment Association⁶.

De game-industrie is steeds op zoek om haar markt uit te breiden en Nintendo zette daarom enkele jaren geleden een creatief offensief in. Het wilde het beeld dat games enkel door jongens geconsumeerd worden en gewelddadig entertainment zijn, doorbreken en ontwikkelde daarvoor de Wii en de DS. De Wii springt uit de band door zijn bediening. De klassieke joystick wordt vervangen door controllers die bewegings- en positiegevoelig zijn en dat creëert ongekende ervaringen. Je beweegt zelf binnen het spel en de interactiviteit verhoogt. De games die hierop gespeeld worden zijn zeer familievriendelijk en stellen de woorden 'fun', 'gezellig' en 'samen' centraal. Met de *balance board*⁷ is het zelfs mogelijk om met het toestel te fitnessen. Daarnaast hebben we de Nintendo DS. Dit toestel heeft twee schermen waarvan het onderste *touchscreen* functionaliteit heeft. Met een soort pennetje (*stylus*) kun je het spel bedienen. De console zorgde voor een ongekende populariteit van de *braintraining*software waarmee je je hersenactiviteit op peil kan houden en lanceerde recent ook *cooking guide*, kooklessen op je handheld. De toepassingen worden dus steeds ruimer en koppelen zich los van het klassieke gamen. Het recentste voorbeeld is de nieuwe muziekapplicatie *Korg-Synthesizer*⁸ die de interface van de DS combineert met het klankenpalet van het gerenommeerde Korg. Sony is echter ook heel alert voor dit soort zaken en voegde onlangs nog gps-software en webcammogelijkheden toe aan zijn PSP-handheld.

De effecten van gamen

Geweld en verslaving

De media staan er vol van: gamen werkt verslavend en zet aan tot geweld. Sla er de krant op na en je merkt dat heel wat gevallen van agressie in verband gebracht worden met gamen. Nochtans komt geweld ook voor in andere media, maar vaak wordt dan aangehaald dat de interactiviteit van het spel de mens veel sterker beïnvloedt. Wetenschappelijk onderzoek naar de effecten van games biedt al iets meer duidelijkheid over het waarheidsgehalte van dergelijke uitspraken. Over de invloed op agressie zijn er ruwweg drie opinies. Sommigen gaan uit van de stimulatietheorie (negatieve invloed op geweld), anderen van de reductietheorie (games zijn een uitlaatklep) en een derde groep ziet geen enkel verband. Uiteindelijk is er nog steeds geen rechtstreeks oorzakelijk verband tussen games en geweld wetenschappelijk bewezen⁹. Verslavend dan misschien? Een goed spel moet in zekere zin verslavend zijn om aan te tonen dat de spelstructuur goed is maar hier wordt verslavend als problematisch geduid. Hierin schuilt wel een reëel gevaar. Gamers kunnen leiden tot fysieke klachten, slaapttekort en verslaving. Het hangt wel samen met het sociale aspect en de groepsdruk eerder dan met de gamefrequentie.



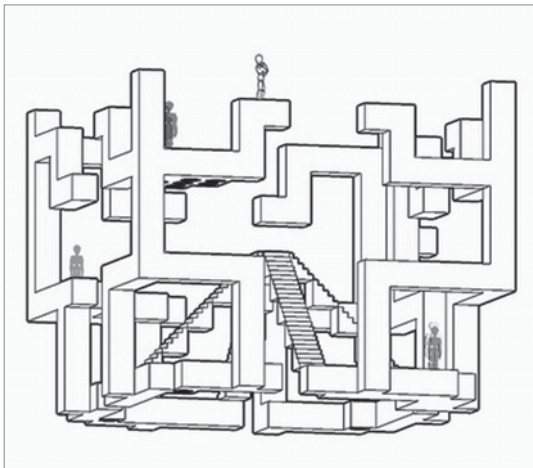
Grand Theft Auto: Controversiële game van uitgever Rockstar Games.

Belangrijk in deze context is de Pan European Game Information of PEGI¹⁰. Niet alle games zijn voor hetzelfde doelpubliek geschikt en daarom startte de industrie zelf een systeem van leeftijdratings en waarschuwingen. Alle games worden gescreend en krijgen, indien relevant, een leeftijdsrating of waarschuwing in de vorm van een pictogram opgeplakt. Zo kom je vrij snel te weten of een game geschikt is voor de leeftijd 3+, 7+, 12+, 16+, 18+ en of er sprake is van geweld, seks, discriminatie, drugs, angst, confronterend taalgebruik of gokken. De aanduidingen zijn niet bepalend maar richtinggevend. Gezond verstand is uiteindelijk de bepalende factor. De aanduiding vertelt ook niets over de moeilijkheidsgraad van een product, maar zegt iets over de inhoud en vanaf welke leeftijd je het spel veilig kan spelen. Voor online games werd PEGI online¹¹ ontwikkeld.

Positieve effecten van gaming

Vermits gaming in de media meestal geassocieerd wordt met verslaving en geweld, worden de positieve aspecten heel vaak onderkend. We staan er niet bij stil dat regelmatig gamen ook positieve effecten heeft: de oog-brein-

van jongeren aanzienlijk veranderd te hebben. Onderzoeker Joris Steenbakkers heeft het over een vergroting van de informatieverwerkingsnelheid en -hoeveelheid, een ontwikkeling van lineair naar meer associatief denken, van 'informatie vergaren' naar 'netwerk leren', van passief naar interactief, van geduldig naar resultaatgericht...¹³



Echochrome: origineel puzzelspel dat het ruimtelijk denken bevordert.

handcoördinatie en de reactiesnelheid worden getraind, coördinatievaardigheden, de visuele en ruimtelijke conceptualisatie, het creatief- en probleemoplossend denken worden ontwikkeld, gamers doen aan multitasking, nieuwe sociale netwerken worden gevormd en games zijn een laboratorium om te experimenteren met identiteit en emoties...¹² Games kunnen een omgeving creëren waarbij de gamer kan leren en experimenteren op een veilige manier. Ook een Nederlands onderzoek naar de informeel- en formeel-educatieve waarde van games leverde boeiende resultaten op. Games blijken de cognitieve vaardigheden

Games en bibliotheken

Op de website van BEA¹⁴ (Belgian Entertainment Association), de beroepsvereniging van de Belgische games-, muziek- en video-industrie, wordt de vraag gesteld of bibliotheken dragers met interactieve software, waaronder games, mogen uitlenen. Voor het uitgebreide antwoord kun je terecht op de website, kort samengevat ziet het er als volgt uit: *Zonder de voorafgaande en uitdrukkelijke toestemming van betrokken rechthebbende(n) is het voor bibliotheken niet toegestaan en zelfs strafbaar om interactieve software, waaronder games, uit te lenen.*

Concreet gingen heel wat bibliotheken ervan uit dat educatieve software net als andere producten zonder probleem kon worden aangekocht en aangeboden in de bibliotheek. Daarnaast had je ook nog de digitale varianten op typische bibliotheekproducten zoals woordenboeken, encyclopedieën... die uiteraard in geen enkele bibliotheek mochten ontbreken. Er werd steeds verder geredeneerd vanuit het educatieve kader en de wettelijke regeling voor boeken, cd's en dvd's en hun leenvergoeding. De specifieke situatie dat games heel expliciet onder de interactieve software vallen, zet de sector nu voor een uitdaging. Er zijn twee opties:

- ofwel ijvert de bibliotheeksector voor een uitbreiding van de wettelijke licentie, wat ons door de aard van de wetgeving heel snel bij een Europees kader brengt;



De game Dance Dance Revolution werkt met een echte dansmat Foto: DOK Delft.

- ofwel gaat de bibliotheeksector voor globale onderhandelingen met de game-industrie via een afsprakenmodel en dan moeten we de valkuilen proberen te vermijden waar de sector in Nederland mee geconfronteerd werd (o.a. het niet mogen uitlenen van toptitels).

Het wordt in beide gevallen meteen duidelijk dat als de bibliotheken games in hun collectie willen opnemen, er door bovenlokale partijen onderhandeld moet worden. De door het Vlaams parlement unaniem goedgekeurde resolutie van 9 juli 2008 die door de Vlaamse meerderheidspartijen en Groen! werd klaargestoomd, klinkt alvast hoopvol. Games worden er een stuk uit de taboesfeer gehaald en er is aandacht voor een beleid waarin zowel ouders, leerkrachten, gamers als de industrie aan bod komen. De Gentse professor onderwijskunde Ronald Soetaert pleit voor games in de klas¹⁵, waarom dan geen games in de bibliotheek? Zijn bibliotheken met hun ruime bereik en hun kwaliteitsimago geen ideale partner voor sensibiliseringscampagnes onder coördinatie van een kenniscentrum Mediawijsheid?

Maar naast het aanbieden van games in de collectie (*de klassieke visie op de bibliotheek als aanbieder van materialen*) kunnen bibliotheken ook nog op andere manieren games integreren (*in het kader van hun rol als ontmoetings- en kenniscentrum*). Denk maar aan de openbare bibliotheek van Delft (DOK Delft), waar games een onderdeel zijn van het totaalconcept en er op verschillende plaatsen in de bibliotheek consoles opgesteld staan. Andere bibliotheken experimenteren met een game-event, een gamecompetitie of een game-infoavond. Voor Vlaanderen verwijzen we graag naar de bibliotheek van Zottegem waar al een tijdje als alternatief voor de leeshoek voor volwassenen een gamehoek voor de jeugd bestaat. Informatie, ontmoeting en instructie over games kan even belangrijk zijn als het aanbieden ervan in de collectie.

De bibliotheek wordt de laatste jaren meer en meer opge waardeerd tot ontmoetingsplaats waar ook jongeren hun plaats moeten weten te vinden. Willen we de bibliotheken dynamisch houden, dan mogen we zeker geen schrik hebben om ook de nieuwe media in de bibliotheken te introduceren. Bibliotheken moeten immers zorgen voor een laagdrempelige toegang tot informatie, educatie en ontspanning. Games horen in elk van deze segmenten thuis. Als organisatie die zich inzet voor de openbare bibliotheken organiseerde het Streekgericht Bibliotheekbeleid van West-Vlaanderen een studiedag om de materie binnen Vlaanderen op de kaart te zetten. Maar daar blijft het niet bij. We blijven zoeken naar manieren om hier een vervolg aan te breien. De interesse van sommige bibliotheken blijft ons sterken en we volgen de evoluties in Nederland en Amerika met argusogen.

Noten

1. In Nederland kan recent ook gegamed worden via interactieve tv.
2. Meer info op en gegevens ontleend aan www.belgianentertainment.be met instemming van de auteurs.
3. *Dé gamer bestaat niet*/ Dimitri Schuurman, Katrien Demoor; Onderzoeksgroep MICT – universiteit Gent; 2008
4. <http://www.isfe-eu.org/>
5. <http://www.nationaalgamingonderzoek.nl/>
6. http://www.belgianentertainment.be/index.php/nl/bea_over_bea_leden/
7. http://www.nintendo.be/NOE/nl_BE/games/wii/wii_fit_2841.html
8. <http://aqi.co.jp/product/ds10/en/>
9. *Game on! We krijgen er niet genoeg van.* (viVTA Dossier nr. 14) Een verslag van een onderzoek door het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek.
10. www.pegi.be
11. www.pegionline.be
12. *Jongeren en gaming, een overzichtstudie*/ De Pauw Evelien, Pleyzier Stefaan ... in opdracht van viVTA (Vlaams Parlement)
13. *Jongeren weer naar de bieb: games het ei van Columbus?* / Joris Steenbakkers (master thesis Radboud Universiteit Nijmegen)
14. www.belgianentertainment.be
15. *Vlaams onderzoek pleit voor games in de klas* / artikel in *De Morgen* 31/01/08

SAMENVATTING

Gaming heeft op relatief korte tijd een groot aandeel van de entertainmentmarkt veroverd en blijkt ook educatief en zelfs op sportief vlak heel wat potentie te hebben. Games combineren met openbare bibliotheken lijkt op het eerste gezicht moeilijk maar beide partijen kunnen er baat bij hebben: bibliotheken kunnen uitpakken met hedendaags entertainment en de gamesector kan zijn negatieve imago bijstellen. Om games te kunnen aanbieden in de collectie zijn onderhandelingen nodig met de sector. De bibliotheek mag echter wel games ter plaatse aanbieden en er activiteiten rond opzetten. Proefopstellingen in de bibliotheken van Delft en Zottegem worden positief geëvalueerd. Het is de taak van bovenlokale organisaties en politieke instanties om zich te buigen over de wettelijke kant van de zaak. Het is aan de bibliotheken zelf om een gamehoek uit te werken of activiteiten rond games aan te bieden.

ABSTRACT

In a relatively short period of time, games have conquered a substantial part of the entertainment market and have quite some potential in the field of education and even sports. The combination of games and public libraries may appear to be difficult at first sight, yet both parties can find some benefit in it: libraries can associate themselves with contemporary entertainment, and the games sector can readjust its negative image. Negotiations with the sector are needed before games can be integrated into the library collection. At present, it is possible for libraries to put games at the disposal of the users and to organize activities around them. Pilots in the libraries of Delft (the Netherlands) and Zottegem (Flanders) are highly valued. Supra local organisations and political bodies should deal with the legal side of the matter. Libraries should concentrate on setting up game corners and organizing related activities.

Games en bibliotheken: hun relatie uitgeklaard op een studiedag

Brugge, 5 mei 2008

Margot Collet, stafmedewerker VVBAD
margot.collet@vbad.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 uitgevers 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 multimediahoek, in Leuven wordt een Wii-competitie gehouden. In een Amerikaanse bibliotheek konden bibliotheekgebruikers speltijd winnen wanneer ze boeken lezen.



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 Vandenabeele**, Leuven Engeneering 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 bedrijf;stak;
- 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 ontrichterend. 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.vivita.be/files/DOSS14_GAME%20ON_def%20versie.pdf