

Games en bibliotheken, een symbolisch dossier

Stefaan Froyman, WINOB

Drie jaar na de studiedag van WINOB (West-Vlaams Informatienetwerk van Openbare Bibliotheken) over games en bibliotheken blijft deze combinatie van termen voor twijfel, discussie en opspraak zorgen. Passen games nu echt niet binnen een bibliotheekcontext of schuilt er een andere reden achter deze moeilijke adaptatie? Dit essay somt chronologisch op wat er sinds de studiedag gebeurde op het vlak van games en bibliotheken.

Zo komen we tot de vaststelling dat deze nog steeds uitdijende cultuurvorm het zo moeilijk heeft binnen de bibliotheken omdat hij op meer dan één vlak een grote symbolische waarde gekregen heeft voor de sector. Games zorgen bijvoorbeeld voor interne evaluaties van doelstellingen van een bibliotheek. Games zorgen voor (meer) animo en vereisen intensieve begeleiding. Games confronteren de medewerkers met hun eigen kennis en aanpassingsvermogen. En bovenal, games zijn pure digitale media en confronteren een traditioneel overheidsinstituut met hedendaagse big business. Maar we stortten ons bij deze opsomming niet zomaar in het defaitisme en getuigen graag over de prille stappen die het unieke WINOB-project 'Start to Game in de Bib' heeft gezet. Bij deze evaluatie geen gepoeh maar eerlijke communicatie over vallen en opstaan, over vertwijfeling en verbetering, waar anderen zich in kunnen herkennen of zich op kunnen baseren om zelf aan de slag te gaan. Kijken we naast deze inspanningen naar de toekomst dan weten we nu al dat fysieke cultuurdragers sterk geflankeerd zullen worden door hun digitale varianten. The Cloud en streaming zorgen voor online cultuurplatformen waarbij de burger zelf kiest hoe diep hij in de geldbuidel tast om zichzelf van de nodige ontspanning en informatie te voorzien.

Personificatie, realisme en community's zijn sleutelbegrippen bij deze nieuwe distributievormen en moeten ervoor zorgen dat de grote spelers hun marktaandeel kunnen verzilveren en de klant nog sterker kunnen binden. De afhankelijkheid van de klant aan zijn leverancier stijgt navenant met de nodige (negatieve) gevolgen vandien. Als dit allemaal je iets te veel wordt, vrees dan niet, want net deze commerciële en gemarketeerde benaderingen kunnen voor onze sector nieuwe kansen vormen. Met de basissmissie van de bibliotheken in het achterhoofd moeten we echter wel keuzes maken en middelen consolideren om te evolueren tot een voor iedereen vrij toegankelijk kenniscentrum. In dat kenniscentrum vloeit de catalogus van fysieke werken moeiteloos over in de ontsluiting van interessante digitale items op internet. Meestal als gids maar misschien ook steeds meer als contentleverancier en gatekeeper. Daarom moeten bibliotheken ambitieus blijven en sterk inzetten op de digitale evolutie, niet ten koste, maar ter verrijking van fysieke collecties. Wie het echt moeilijk heeft met deze digitale aanpassing en wil terugplooiën op leesbevordering en boekmaterialen legt zich neer bij een beperkte rol voor de bibliotheek van morgen met een uitgesproken erfgoedkarakter.

Hoe pakken we dit concreet aan wat games betreft? Maken we van onze bibliotheken gamecenters en laten we zelf serious games ontwikkelen om aan scholen aan te bieden? Dat kan maar is nogal kort door de bocht omdat het nergens aan vast hangt en te fragmentair is. Dergelijke ongenueanceerde voorstellen kunnen enkel beantwoord worden met de quote van Gene Tan, President of the Library Association of Singapore, in een interview voor *This week in Libraries* van de Shanachies; "putting games in libraries is lazy librarianship." We moeten geen games binnenhalen om er bij te horen, we moeten iets betekenen, een referentiepunt zijn voor advies en kwaliteit. Als we verder willen nadenken over games in bibliotheken moeten we aandachtig analyseren hoe de gamewereld evolueert. Welke zaken zijn hypes en wat zijn de blijvers? Wat zijn de noden op het vlak van games en waar kunnen we als bibliotheek een tegengewicht bieden op het vlak van kwaliteit en variëteit? Afhankelijk van deze zaken kunnen we vervolgens inzetten op een gestaag groeiend centraal platform met (waarom niet) contentverwerving en informatieve acties rond gaming. Maar zo'n plan kan pas slagen als we op de achtergrond zowel medewerkers, bezoekers als beleidsmensen sensibiliseren over de noodzaak van openbaarheid van digitale informatie, educatie en ontspanning. De verworven rechten uit het verleden moeten hedendaagse varianten krijgen. Pas dan kunnen we als bibliotheek verder garant staan voor pluralisme, kwaliteit en beschikbaarheid van een gevarieerd digitaal aanbod. Let the games begin!

KOUDE DOUCHE

Het verhaal begint bij de studiedag van WINOB. Door interessante lezingen vanuit verschillende invalshoeken evolueerde de studiedag in een positief aanvaardingsproces van games als een medium met potentieel voor bibliotheken. Op het einde van de dag volgde voor de aanwezigen echter een koude douche. Daar werd toegelicht dat games beschouwd worden als software en bijgevolg onder die wetgeving vallen. Concreet betekent dit dat games niet uitgeleend mogen worden zonder expliciete toestemming van de leveranciers. Met andere woorden voor bibliotheken: collectievorming kan, maar dan mag enkel gekozen worden uit die games waar de leveranciers toelating voor geven. Geen vrije keuze van aanbod meer en plots werd de unieke positie van bibliotheken onder het systeem van leenrecht duidelijk. Stel je voor dat uitgeverij van boeken, muziek of film een zelfde invalshoek zouden bepleiten. Dan wordt geraakt aan het basisprincipe van de bibliotheek als democratische toegangspoort tot informatie en cultuur. Bibliotheken bleven na de studiedag een hele tijd in het duister tasten of games al dan niet mochten aangeboden worden en wisten niet goed hoe om te springen met reeds beschikbare of recent aangekochte titels. Na de communicatie over de regel van expliciete toelating van de leveranciers, volgde er een gedoogbeleid voor reeds aanwezige exemplaren. Ondertussen vond er in de kantoren van de VVBAD een overleg plaats tussen BEA (Belgian Entertainment Association) en vertegenwoordigers van de openbare bibliotheeksector (VVBAD, Bibnet, provincies en bibliotheken). Het resultaat was een slag in het water. Ondanks argumentaties dat

“DAAROM MOETEN BIBLIOTHEKEN AMBITIEUS BLIJVEN EN STERK INZETTEN OP DE DIGITALE EVOLUTIE, NIET TEN KOSTE, MAAR TER VERRIJKING VAN FYSIEKE COLLECTIES.”

bibliotheken open toegang moeten kunnen bieden om gebruikers kennis te laten maken met games in al hun vormen week de belangenorganisatie geen millimeter. Wel werd het voorstel van een lijst met toegelaten games naar voor geschoven als alternatief, het opstellen ervan zou zelfs in overleg gebeuren met de collega's van de Nederlandse openbare bibliotheeksector. Maar deze bron droogde snel op omdat er ook in Nederland onduidelijk bleef heersen over games in bibliotheken. Om de impasse te doorbreken werd door Bibnet een lijst opgesteld en later door het Bibliografisch Centrum ook de nodige regelgeving voorzien. Al gauw kwamen opmerkingen over het beperkte aanbod en het ontbreken van een aantal populaire en degelijke titels. Daar kwam nog bij dat het niet eenvoudig was om een systeem op te zetten om deze lijsten te actualiseren. Op de achtergrond bleef de sector wel met BEA in gesprek en zo kwamen de verschillende partijen tot een akkoord dat de principiële kwestie juridisch moest voorgelegd worden aan een rechtbank. De bibliotheek van Kortrijk was bereid om hier voor de sector op te treden. De uitspraak over deze materie wordt al een tijdje verwacht maar is helaas enkele keren verdaagd. De deadline staat bij het schrijven van dit artikel op 2 november. De uitspraak kan grote gevolgen hebben voor de toekomst van de digitale en fysieke bibliotheek. Niet alleen rond het aanbieden van games maar ook omdat duidelijk werd dat BEA ook het kosteloos ter beschikking stellen van game-infrastructuur in vraag wil stellen. Wat als BEA recht haalt en games in de bibliotheekcontext als software bekeken worden? Hoe moet het dan verder met toestemming over de puur digitale content als e-books? Zullen games daar als precedent bekeken worden en zal er ook toelating van de uitgever nodig zijn? Dit is maar één van de redenen voor de keuze van de titel: 'Games en bibliotheken, een symbolisch dossier'.

Naast het overleg en bovenstaand parcours met onderhandelingen bleef WINOB (samen met een aantal gameminnende bibliotheken) niet bij de pakken zitten. Uit de studiedag bleek dat er wel degelijk interesse was voor games maar dat bibliotheken vooral op zoek zijn naar een manier om er op in te zetten. Omdat de weg via het aanbieden van fysieke games gehypothekeerd is, zocht WINOB een andere invalshoek. Na een ruime bevraging om na te gaan of de bibliotheken geïnteresseerd waren om consoles en schermen te kunnen huren via de Provincie ontstond het project 'Start to Game in de Bib'. Het project was ruimer dan het puur aanbieden en voorzag op vraag van de bibliotheken ook in begeleiding. De inhoudelijke doelstelling was om de bibliotheek te profileren als een plaats van educatie, ontspanning en ontmoeting en dit via de koppeling van bibliotheken aan games. Concreet resulteert dit in informatie en educatie over games, zelf ter plaatse games uitproberen en mensen samen brengen om te gamen. Games in de bib halen sluit aan op de andere aanwezige cultuurvormen en illustreert dat bibliotheken niet stilstaan maar mee evolueren met de maatschappij en nieuwe technologieën omarmen om hun boodschap kenbaar te maken.

Lees verder p. 34

BELANGRIJKE EVOLUTIES

Bij de commerciële games valt een duidelijke tendens te onderscheiden. Er is een verschuiving van het aanbod binnen de vier grote segmenten console, pc, online en mobiel. Het groeipatroon van de eerste twee segmenten daalt in het voordeel van de laatste twee. De consolegames houden zich nog altijd sterk, maar concentreren zich steeds meer op hun online winkel. Of er zelfs nog plaats is voor nieuwe generaties consoles is niet duidelijk. Bij de pc-games zien we dezelfde evolutie richting online beschikbaarheid of uitbreidingen. Het is gewoon een kwestie van tijd voor televisie zal uitgroeien tot een multimediaplatform dat opgevuld kan worden via abonnementen en applicaties. Hoe snel het allemaal zal lopen is afhankelijk van de adaptatiesnelheid van de consument en het aanbod van hardwareleveranciers. Ondertussen vergroten de online platformen als Steam en Onlive hun marktaandeel en duiken steeds nieuwe concurrenten op. Handheldconsoles krijgen ook sterke concurrentie van de casual games in de app-stores. Die worden steeds uitgebreider en visueel aantrekkelijker en zijn voor de fractie van de prijs van een handheldgame beschikbaar. Er zijn dus duidelijk grote verschuivingen en binnen het relatieve nieuwe online segment merken we nieuwe businessmodellen op met speciale aandacht voor micropayments en sequels.

We kunnen de evoluties ook meer inhoudelijk gaan bekijken. De marktverbreiding zet zich in op verschillende vlakken. De recent grootste beweging merken we bij de social media games en casual games. Door de opkomst van smartphones en sociale media steeg hun marktaandeel exponentieel. Zoals bij elke andere cultuurvorm ontstaan er in het zog van het commerciële aanbod ook steeds bredere circuits rond serious gaming, retro gaming, art gaming en indie gaming. De volwassenwording van games bewijst zich ook in andere evoluties. De koppeling met andere disciplines vertaalt zich in het begrip 'gamification' (het gebruik van gameplayprincipes en logica om problemen op te lossen of mensen te motiveren) en games worden zowel ingezet bij fitness, management, onderwijs, gezondheidszorg, ... Games zijn al een tijdje veel meer dan wat er in het gemiddeld gamemagazine naar voor geschoven wordt, maar de niet-commerciële segmenten zijn nog volop in evolutie.



De gameroom draagt bij aan de uitstraling van de (zo al zeer mooie) bibliotheek van Oostende.

In de praktijk reisde een jaar lang een grote volledig uitgeruste gameroom (met alle beschikbare gameplatformen) rond in zes pilootbibliotheken en daarbij was een educatief pakket voorzien voor medewerkers en voor doelgroepen. Uit de statistieken bleek dat er 25 procent meisjes of vrouwen gegamed hadden en 75 procent jongens of mannen. Van hen was de helft jonger dan 12 jaar, 35 procent tussen 12 en 21 jaar, 11,6 procent tussen de 21 en 50 jaar en slechts 3,4 procent ouder dan 50 jaar. Samen waren er 677 unieke bezoekers die instonden voor 2257 reservaties van gemiddeld 26 minuten in vijf verschillende bibliotheken. Door de constante evaluatie zorgde het project voor veel en soms verrassende inzichten. De reserveermodule was te hoogdrempelig, het initieel aanbod was niet ideaal, de tussenpanden van de opstelling waren te lang, de (de-)montagetijden waren veel langer dan voorzien, het meubel is met zijn diameter van vijf meter soms te groot voor bepaalde bibliotheken,... Maar er kwamen ook heel leuke zaken naar boven: De gameroom als meubel had uitstraling met een echte gamingsfeer, het promotioneel luik werd bijzonder goed beoordeeld, er ontstond een muziekgroepje via Guitar Hero en een bibliotheekmedewerker verraste alle collega's bij een sessie met de SingStar-micro. Deze kleine anekdotes leverden heel wat feedback op maar andere negatieve en positieve zaken waren belangrijker. Het feit dat de vorming voor doelgroepen ondanks voldoende promotie niet aansloeg deed ons reflecteren over het aanbieden ervan. Dé moeilijkheid van het project was om de drempelvrees en soms zelfs aversie van het personeel te overwinnen. Veel medewerkers voelen zich ondeskundig op het vlak van gamen wat de integratie van het aanbod sterk bemoeilijkt. Het is cruciaal voor het aanbieden van gamen in de bib dat minstens één medewerker echt ownership en een train-the-trainer rol opneemt. Het is heel moeilijk om beginnende gamers in korte tijd op een comfortniveau te brengen zodat ze zelfzeker bezoekers kunnen helpen. Maar er waren ook positieve vaststellingen: Het concept zelf werd als sterk ervaren door de bibliotheken en kreeg heel wat aandacht. Jongeren hebben duidelijk interesse in dit aanbod en maken er dan ook vlug en graag gebruik van. Sommige bibs zagen zo ook andere jongeren dan ze gewoon zijn en hoewel er veel beweging was, werd dit niet ervaren als overlast (wat uiteraard ook te maken heeft met de opstelling). De eindevaluatie van het project was positief en met alle ervaringen op zak werd besloten om een Level 2 van 'Start to Game in de Bib' op te starten met enkele belangrijke accentverschuivingen. Er wordt een reizende flightcase toegevoegd voor kleine bibliotheken, de infoavond wordt vervangen door een gametoernooi B2G (Beste Bib Gamer), de Kinect en Move komen er bij als besturingen

en er is nog meer aandacht voor evaluatie en opvolging om de drempels bij het personeel weg te werken. Bij de evaluatie van het eerste jaar van het project kwam de symbolische waarde van de combinatie games en bibliotheken sterk naar boven. De aversie van het personeel dat niet vertrouwd is met games en argwanend kijkt hoe dit medium met een niet al te fraaie reputatie hun boekenbiotoop komt binnenvallen. De interesse van (niet exclusief, maar vooral de jongere generatie) bibliotheekmedewerkers die zich in dit project konden vinden en hun collega's probeerden te overtuigen. Het doorzetten van het project met eigen middelen bij overtuigde bibliotheken of het gebrek eraan door redenen van personeelsgebrek of te weinig interne expertise. Het letterlijk doorbreken van de stilte in bibliotheken. Games en bibliotheken, meer dan eens een symbolisch dossier.

GAMEPLATFORM

Hoe kan de bibliotheek hier op inspelen? Het is meteen duidelijk dat het verhaal van fysieke games hier maar beperkt meer in voor komt en dat de toekomst in de digitale wereld ligt. De bibliotheek heeft drie mogelijkheden: een aanbod selecteren en gelegenheid bieden om deze games in de bibliotheek te leren kennen, zorgen voor meer informatie over games met advieslijsten en lezingen door game-experts of het ontwikkelen van een online gameplatform voor de sector. De eerste twee zaken zijn duidelijk en vallen onder de lokale bevoegdheid van de bibliotheek om dit te organiseren. Maar de schaalgrootte en financiële mogelijkheden van bepaalde bibliotheken maken wel snel duidelijk dat dit enkel kan voor middelgrote of grote bibliotheken of door regionale samenwerking. Pas dan kunnen er genoeg middelen vrij gemaakt worden om dit goed aan te pakken en zijn er binnen een voldoende groot en globaal personeelsbestand mogelijkheden om expertise op te bouwen. Opnieuw wordt hier duidelijk dat het onderwerp 'games en bibliotheken' globale noden in de sector bloot legt en zo tot een symbooldossier evolueert. Als we ons niet efficiënter en grootschaliger kunnen organiseren zullen we bepalende evoluties missen.

Het derde voorstel is duidelijk het meest ambitieuze. Het concept ontstond door het bestuderen van verschillende initiatieven, teksten en rapporten. Het gameplatform moet duidelijk centraal georganiseerd worden en moet gradueel opgebouwd worden. Het moet een duidelijke, aantrekkelijke en betrouwbare ruimte zijn waar je informatie vindt over games en kennis kan maken met inventieve en mooie games. In een tweede fase kan het een 'publiek testbed' worden voor de Vlaamse game-opleidingen, een etalage van waardevolle gameprojecten in Vlaanderen of een portfolio van interessante games voor het onderwijs of andere opleidingen. We moeten ons ver houden van de bestaande initiatieven en een verschil durven maken met online spelbibliotheken of commerciële platformen maar de aantrekkelijkheid bewaren. We moeten ons bewegen in het circuit van inventieve game-ontwikkelaars die hun creaties willen spreiden. Het platform mag geen online bibliotheek of catalogus worden, maar moet een gratis staal kunnen bieden van wat games waardevol maakt als cultuurproduct. Om dit te realiseren hebben we kennis van zaken nodig, een slimme aanpak en enkele vaste platformmedewerkers. Het andere deel kan ingevuld worden door crowdsourcing en samenwerking met gameorganisaties. De tijd wordt rijp en de tuning moet nog gebeuren maar met dit voorstel kan een proactieve stap vooruit gezet worden en wachten we niet verder af om te kijken hoe alles aan ons voorbij gaat. Het concept is er, wie wil helpen nadenken om het te verfijnen of de haalbaarheid te toetsen mag zich melden bij de VVBAD. Games en bibliotheken, een symbolisch dossier. ■