

viWTA
Dossier **14**

GAME ON!

WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN





GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

VOORWOORD	3
I. DE GAME-INDUSTRIE IN VLAANDEREN	4
Big Business?	6
Waarom in godsnaam?	6
Uitdagingen	8
(Pre)productiefonds of incubator?	11
II. EFFECTEN	12
De geweldsdiscussie	13
Gamewise, over verslaving... ..	13
Hoe omgaan met games?.....	14
PEGI, mijn vriendin	14
III. NIEUWE SOCIALE NETWERKEN	16
Een virtuele gemeenschap in een virtuele wereld	17
Virtuele vrienden of virtuele passanten	18
Tegengif voor tanend sociaal kapitaal	19
Nieuwe sociale netwerkrisico's	20
IV. GAMES, CULTUUR & EDUCATIE	22
Spellen we ze de les of spelen we in de les?.....	24
Gamen in de klas? Yes!	25
One more tool on the pedagogical shelf	25
Digitale geletterdheid en socialisatie	26
BESLUIT	28
Sociaal kapitaal.....	29
Een kenniscentrum voor games.....	29
Onderwijs en audiovisuele vorming.....	29
Avatarkapitaal en identiteitsvorming	30

VOORWOORD



- *'Ethan, jou Manhunt zien spelen is net zoiets als toekijken hoe in Benihana een steak in stukken wordt gesneden.'*
- *'Het is maar nepbloed.'*
- *'Met personages die zo aangepast zijn dat ze op je collega's lijken?'*

Dialogoog in *JPod*, Douglas Coupland

Games staan in de belangstelling, zoveel is duidelijk. Sinds hun ontstaan, ondertussen veertig jaar geleden, ontgroeiden ze de nerdy subcultuur vanwaar ze afkomstig zijn en evolueerden naar een mainstream cultuurproduct. De sector werd een heuse industrie die de vergelijking met de muziek- en filmbusiness kan doorstaan. Ondanks hun respectabele leeftijd, hun plaats in de (jeugd)cultuur en hun economische impact, kampen games met een ongenueanceerde, dubbelzinnige beeldvorming in de publieke opinie en in het politieke discours. Zegeberichten beweren dat de game-industrie groter is dan de filmindustrie of dat miljoenen mensen wereldwijd naar *Second Life* emigreren. In scherp contrast daarmee staan waarschuwendende berichten over verslaving of hoe ze aanzetten tot asociaal en zelfs gewelddadig gedrag. In de jaren zeventig maakten ouders in de VS zich zorgen over het enthousiasme waarmee hun kinderen zich in speelhallen onledig hielden. Wetenschappers brachten dit in verband met het fenomeen van de morele paniek. Berichtgeving over het 'nieuwe' versterkt de publieke bezorgdheid buiten alle proporties en veroorzaakt een collectieve angstpsychose. In deze periode wordt al onderzoek gedaan naar verbanden met verslaving, vetzucht, zwakke schoolresultaten... De tweede angstgolf duikt op aan het begin van de jaren negentig, bij de release van *Mortal Kombat* en *Doom*. De vrees voor kopieergedrag is tot op heden niet verdwenen. Zo suggereerden kwaliteitskranten een causale link tussen Hans Van Themsches voorliefde voor geweldgames en zijn moordtocht. In de kerstperiode van 2005 veroorzaakten screenshots van het spel *Bully* een gelijkaardige deining. Zo zou het spel aanzetten tot pesten. Bezorgde leerkrachten organiseerden een petitie en drongen aan op een verbod. Het spel kwam later onder de naam *Canis Canem Edit* op de markt en werd een succes. De commotie bleek overtrokken. Kort samengevat zorgt een gebrek aan degelijke informatie ervoor dat in Vlaanderen tot voor kort geen plaats was voor een sereen, open debat over gamen.

Vanuit die vaststelling gaf het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA) aan het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid (KATHO-Ipsoc, Kortrijk), de Onderzoekscel Digital Arts & Entertainment (HOWEST-PIH Kortrijk) en de Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie (UGent) de opdracht 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. In dit dossier vindt u de voornaamste resultaten van dit onderzoek terug. We wensen u veel leesplezier.

Robby Berloznik
Directeur viWTA



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.



DE VLAAMSE GAME-INDUSTRIE



Een Vlaamse game-industrie? Het lijkt een contradictie maar ze bestaat. In Vlaanderen werden in 2006 voor 150 miljoen euro aan games verkocht. Met de console-verkoop erbij gaat het over een jaarmzet van meer dan 200 miljoen euro. Hoe ziet de sector er uit en wat doet

hij? Hoe kan de overheid de sector stimuleren? Hoe komt een game tot stand en wie financiert dit? Wat zijn de uitdagingen en de bedreigingen? En wat betekent die industrie op cultureel en economisch vlak?

Een overzichtsstudie

De overzichtsstudie "*Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming*" werd uitgevoerd door drie partners: het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid (KATHO-Ipsoc, Kortrijk), de Onderzoekscel Digital Arts & Entertainment (HOWEST-PIH Kortrijk) en de Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie (UGent). Jan Van Looy van de onderzoekscel Digital Arts & Entertainment van HOWEST werkte aan het luik over de Vlaamse industrie. Van Looy interviewde tientallen mensen uit de industrie, uit de wereld van het onderwijs en het onderzoek, van de openbare omroep en uit de culturele sector. Hij stelde hen de vraag wat het belang is van een Vlaamse game-industrie en hoe die kan uitbreiden. Hij brengt de behoeften van de sector in kaart en toont welke overheidsinitiatieven stimulerend werken. De conclusies van zijn deelonderzoek lees je in deel één. Evelien De Pauw en Stefaan Pleysier van het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid stonden in voor een effectenstudie en een studie rond nieuwe sociale netwerken. De onderzoekers baseren zich niet alleen op literatuur. Ze namen enquêtes en interviews af en volgden aandachtig het publieke debat op de studiedagen '*Game over*' in Kortrijk en '*U Play 2*' in Leuven. In deel twee en drie komen hun vaststellingen aan bod. Ronald Soetaert en enkele leden van de Onderzoeksgroep Cultuur en Educatie onderzochten ten slotte het educatieve aspect van gamen. Via een gedetailleerde internationale literatuurstudie en interviews met Vlaamse stakeholders verdiepen zij zich in mogelijke onderwijs toepassingen. In deze sterk gecomprimeerde tekst is uiteraard tijd noch plaats voor uitgebreide referenties en methodologische verantwoordingen. Daarvoor verwijzen we naar het eigenlijke rapport: DE PAUW E., PLEYSIER S., VAN LOOY, J., BOURGONJON J., RUTTEN, K., VANHOOVEN, S. & SOETAERT R., *Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gamen, een overzichtstudie*. Onderzoek in opdracht van het viWTA, Vlaams Parlement, Brussel, 2008.



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

Big Business?

In de game-industrie voltrok zich in de laatste tien jaar een gigantische specialisatie. Twee decennia geleden bestond een team uit enthousiaste doe-het-zelvers: een programmeur, een graficus en een geluidstechniker volstonden. Tegenwoordig telt een ontwikkelteam meer dan honderd hooggekwalificeerde specialisten: programmeurs, grafici, animatoren, scenaristen, producers, componisten, geluidstechnici, monteurs, acteurs, concept artists (tekenaars), 3D modellers, riggers (figuurskeletten), texturers (huiden), animatoren (beweging), acteurs... De uitdaging ligt in de combinatie van het technologische met het creatieve. Naast de specialisatie nam ook de ontwikkeltijd toe, van zes maand tot drie jaar, groeiden de budgetten en pikten lageloonlanden (China, India, Rusland, Tsjechië) en gesubsidieerde regio's (in Canada en Duitsland) marktaandeel in. Bij de ontwikkeling van een game zijn grofweg vijf stadia te onderscheiden. Tijdens de conceptfase schrijft een ontwikkelaar (developers, gamestudio) op eigen kosten een basisscenario, bepaalt hij de middleware, een marketingstrategie en creëert hij een prototype. De ontwikkelaar doet het creatieve en het technologische werk. Dit kan een jaar duren en tot 150.000 euro kosten. Tijdens de preproductiefase maakt hij met maximum twintig medewerkers in een zestal maanden een representatieve en speelbare demo. De productiefase die de uitgever meestal financiert, slokt het leeuwendeel van de middelen op. Eens een spel door een uitgever is aangekocht, wordt een projectmanager of 'producer' toegewezen die erop moet toezien dat de ontwikkeling op schema blijft. Tot honderd mensen werken verschillende jaren aan het spel, met een kostenplaatje

van makkelijk zeven miljoen euro. De postproductie bestaat uit het testen van de mastercopy, de afwerking en de lokalisatie (de vertaling en de aanpassing aan de regelgeving van de lokale markten). De uitgever zorgt voor de marketing en de promotie. Het is zijn label dat prijkt op de spelverpakking. De verschillen in ontwikkelbudgetten zijn groot. Een spel van de vorige generatie kost van ontwikkeling tot distributie doorgaans dertig miljoen euro. Tegenwoordig is dit al opgelopen tot vijftig miljoen. Een verkoop van een half miljoen exemplaren is nodig om break even te draaien. Zoiets is in Vlaanderen onmogelijk.

Waarom in godsnaam?

Heeft Vlaanderen dan geen rol te spelen in de game-industrie? Toch wel. Een Vlaamse game-industrie is een risicovolle onderneming, maar wel één met een hoge toegevoegde waarde. Meer zelfs, Vlaanderen beschikt over troeven: een hoge breedbandpenetratie, een hoge scholingsgraad en een creatieve traditie. Bovendien vindt gametechnologie almaar meer toepassingen buiten entertainment. Het is mogelijk in Vlaanderen om op cultureel, economisch en sociaal vlak vruchten te plukken van die industrie.

Games groeiden uit tot een mainstream en zelfstandig cultuurproduct. De wisselwerking tussen de sector en andere takken van het culturele leven kan een inkomstenbron vormen voor scenaristen, kunstenaars, muzikanten, animatoren, 3D-designers, special effect mensen... Op inhoudelijk vlak heeft Vlaanderen een rijke strip- en animatietraditie, gevuld met tijdreizen, magie, kindhelden, monsters en wonderlijke uitvindingen, unieke verhaal- en tekenstijlen.

DE VLAAMSE GAME-INDUSTRIE



Wat zijn games?

Vanuit cultuurwetenschappelijk oogpunt zijn games een medium als film of popmuziek. Ze doen een beroep op verhalen, tekenstijlen, personages en schuiven denkbeelden naar voor. Een columnist vergeleek ze met Rock 'n Roll: een verworvenheid van jongeren en verkeerd begrepen door ouderen. Cool en gevaarlijk tegelijk, kortom jongerencultuur. Het eerste computerspel *Space War* ontstaat in de vroege jaren zestig. Commerciële games verschijnen in de jaren zeventig met *Pong* als gangmaker. Tot eind jaren zeventig zijn ze exclusief Amerikaans met Atari als sport- en racespellenmonopolist. In de jaren tachtig verschuift het zwaartepunt naar Japan. Speelkaartenfabrikant Nintendo en Sony introduceren de Japanse popcultuur en het personage Mario. In de jaren negentig evolueren de tweedimensionale games naar 3D-First-Person-Shooters. Tegenwoordig is het internettijdperk aangebroken. Massively Multiplayer Online Games, met duizenden spelers tegelijk, spelen zich af in online werelden. De belangrijkste is *World of Warcraft* met meer dan negen miljoen abonnees. Internet doet ook zijn intrede in de consolewereld. Sony en Microsoft strijden voor hun plaats in de huiskamer. De nieuwe consoles beschikken over een harde schijf, een Blu-ray of HD-DVD-lezer en een processor om high-definition film en tv te decoderen. De spelconsole lijkt de drager bij uitstek voor muziek, film en tv. Een andere trend die zich sinds de jaren negentig doorzet, is de uitbreiding van het gamepubliek. In de jaren tachtig spelen vooral kinderen en tieners, in hoofdzaak jongens, hoewel *Pacman*, *Frogger*, *Mario* en *Tetris* ook door tienermeisjes gesmaakt worden.

Sinds de Sony PlayStation de kaart van de jeugdcultuur en oudere tieners trekt, groeit het medium met zijn generatie mee. Twintigers en dertigers grijpen tegenwoordig graag naar een spel of spelen met hun kinderen. Toch gamen meisjes en vrouwen minder dan jongens en mannen. Ontwikkelaars proberen het vrouwelijke publiek over de streep te trekken met dans-, fitness- en karaoke-games. Games zoals *Buzz* en *Brain Training* richten zich op een ouder publiek en de Nintendo Wii doet het prima bij gezinnen. Speltechnisch zijn games in te delen in diverse types: Beat 'em ups en First Person Shooters, strategiespellen, adventures met een queeste of simulaties van een dure of gevaarlijke werkelijkheid, spellen die lijken op bordspellen, role playing games en party-games (zoals Wii-spellen)... Hybride games tasten de grens af tussen online en offline. Spelers lossen fictieve puzzels op waarbij de reële wereld dient als platform. Tv, gsm en gps geven de spelers informatie.





GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

Er bestaat geen reden waarom dit collectieve onderbewustzijn niet zou kunnen worden vertaald naar een nieuw medium. Verder zullen serious games en gametechnologie meer en meer een rol spelen in onderwijsstoepassingen en simulaties, in het evoceren van het historische gevoel, door het ontsluiten van erfgoed en gedigitaliseerde museumcollecties, door simulaties van verdwenen werelden en voorbije periodes, interactieve visualisaties van bouwprojecten, en via geografische en astronomische kaarten...

Daarnaast zijn er economische argumenten. Gameontwikkeling kan investeringen naar Vlaanderen halen en creëert werkgelegenheid onder de vorm van gespecialiseerde banen. Samen met verwante sectoren waaronder 3D scanning, simulatie, visualisatie, reclame, animatiefilm... kan een game-industrie een pijler vormen in het streven naar een kenniseconomie, zoals de Bologna-doelstellingen vooropstellen, en menselijk kapitaal binnen de regio houden. Op dit moment trekt het leeuwendeel van het Vlaamse talent naar onze buurlanden en de VS. De gameverkoop groeit ook in België terwijl de cd-verkoop stagneert. Het aantal breedbandaansluitingen en de demografische verbreding van het gamepubliek naar ouderen en vrouwen doen vermoeden dat gaming in de komende jaren sterk zal groeien.

Op sociaal vlak zien we de vorming van nieuwe virtuele gemeenschappen die soms uitmonden in *real life* of *first life* ontmoetingen. Lan-parties en partygames liggen aan de basis van hybride gemeenschappen die zich kenmerken door afwisselend online en face-to-face interactie.



Uitdagingen

De meeste uitgevers en ontwikkelaars zijn gevestigd in Japan (Nintendo, Sega, Sony) en de VS (EA & Activision). De belangrijkste Europese ontwikkelaars vinden we in Engeland. Nederland telt een twaalftal studio's en Scandinavië, Duitsland en Frankrijk (Ubisoft) zijn aan een inhaalbeweging bezig. Vlaanderen hinkt achterop. Enkel Larian in Oudenaarde speelt een rol van betekenis. Kleinere bedrijfjes richten zich op internet games (Nucleide in Antwerpen en Grin in Mol) en gsm-games (Aim, Antwerpen). Beginnende bedrijven hebben het moeilijk om startkapitaal bijeen te brengen. De arbeid, de aankoop van software development kits en game-engines maken van de preproductiefase een dure aangelegenheid.

DE VLAAMSE GAME-INDUSTRIE



Toch garanderen krachtige budgetten en dure licenties geen succes. De gameplay en dus de creativiteit van de ontwikkelaars maakt een titel succesvol. Een andere moeilijkheid is het vinden van personeel. Onderwijsinstellingen die zich naar de gamesector richten zoals HOWEST in Kortrijk en Groep T in Leuven ondervinden moeilijkheden op het vlak van taalwetgeving, onderfinanciering, wetgeving met betrekking tot docentenkwalificaties en het ontbreken van een Master in Game Development. We hebben een internationaal gerichte designopleiding nodig die mikt op managers en producers, toegepaste of universitaire informatici en kunstenaars. Voorts kampt de Vlaamse game-industrie met een negatief investeringsklimaat, een schaarste aan commerciële gegevens en een gebrek aan toegepast en fundamenteel wetenschappelijk onderzoek. In tegenstelling tot de VS, Engeland, Scandinavië en onze buurlanden, stelt de academische wereld zich hier terughoudend op wat het gameonderzoek betreft. Dat is een gevolg van onderschatting en van insti-

tutionele starheid. Afgezien van enkele steekproeven en ramingen op basis van buitenlandse studies, is het onmogelijk om sociologische uitspraken te doen over Vlaamse gamers. Onderzoek naar de vrijetijdsbesteding is relevant om te weten te komen wie zoal speelt. En wanneer? Hoe vaak? Wat spelen ze? Met wie? Daarnaast is meer onderzoek nodig naar populaire cultuur. Door inzicht in culturele stromingen en door de gamecultuur in haar context plaatsen kan het debat onder journalisten, leraren, cultuurwerkers en investeerders een steviger inhoudelijke basis krijgen. Verder is er nood aan gecoördineerd toegepast onderzoek in de educatieve context, 'serious games' genoemd. De term verwijst naar games die zich niet primair op entertainment richten maar op informatie, initiatie, oefening, onderwijs, reclame enzovoort. Tot slot bestaat de behoefte aan creatief technologisch onderzoek naar gamevormen, aansturingen, perspectieven, verhaallijnen en artificiële intelligentie.



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.



Ketnet Kick: een Vlaams succesverhaal

Ketnet Kick is een schoolvoorbeeld van een succesvol gameproject waarbij het bedrijf Larian met behulp van overheidsgeld originele intellectuele eigendom verwerft en die vervolgens op het internationale plan uitspeelt. Ketnet Kick (2004) is een coproductie van VRT en Larian. Het is een online 3D wereld waar kids via opdrachten het duivelse Kroknet bestrijden en creatieve werkjes maken: tekeningen, muziekjes, dansjes. Die sturen ze naar vrienden, familie of naar Ketnet. Filip Fastenaekels, interactief VRT producer benadrukt dat het project de stoutste verwachtingen overtrof met op een gegeven moment 100.000 spelers. Omdat het spel ontwikkeld werd met gemeenschapsgeld is het enkel toegankelijk voor Vlaamse kinderen. De VRT bezit de Vlaamse rechten, Larian die voor het buitenland. De BBC kocht een licentie aan en zal het spel in aangepast vorm gebruiken.



DE VLAAMSE GAME-INDUSTRIE



(Pre)productiefonds of incubator?

Zowat alle stakeholders in de Vlaamse game-industrie zijn ervan overtuigd dat een preproductiefonds ontwikkelaars op financieel, contractueel en structureel vlak een duw in de rug kan geven. Toch zijn er vraagtekens. Voor eerst is er de vraag welke games gesteund moeten worden? Games met een commercieel potentieel vinden ook zonder fonds een uitgever en het steunen van exclusief Vlaamse games biedt weinig perspectief. Ten tweede zijn de ontwikkelbedragen voor premium games erg hoog. Ten derde is een productiefonds een hoge, smalle toren terwijl een gezonde sector een stevige basis nodig heeft. Tenslotte kan een fonds niet de bedoeling hebben om grote multinationals te lokken of om een opbod tussen Europese regio's in de hand werken. Kortom, het is lang niet zeker dat de Vlaamse game-industrie gebaat is bij grootscheepse steun voor prestigeprojecten. Een gezonde periferie van kleine gamebedrijfjes in Vlaanderen die expertise genereren en laten rijpen is productiever. Om die bal aan het rollen te krijgen experimenteren diverse landen met incubatoren: organisaties die gamedesigners bij elkaar brengen en begeleiden. Een Vlaamse incubator kan zich positioneren tussen ontwikkelaars, overheid en markt. Doorgaans worden designers uitgenodigd om



ideeën en concepten in te dienen. Een jury selecteert daaruit dan de beste inzendingen. Een incubator centraliseert expertise en begeleidt, biedt een werkruimte en apparatuur aan, geeft administratieve, juridische en technologische steun en helpt om een optimaal contract te bekomen bij een uitgever. Bij succesvolle projecten recupereert de incubator de investering. Bij onsuccesvolle projecten draagt de incubator de kost. In de beginfase slagen één op drie projecten, maar één hit kan royalty's opleveren voor een tiental preproducties.

Een Vlaamse incubator

Als eerste stap zou een voorbereidende studie de sector kunnen verkennen, voorbeelden van incubatoren analyseren, een financieel plan en een juridisch kader opstellen. Voor het startkapitaal is een denkbare instantie Cultuurinvest. Organisatorisch is het een piste om de incubator op te richten in samenwerking met het IBBT (zij hebben reeds de nodige infrastructuur). Gent kan daarbij een interessante locatie zijn door zijn ligging op de as Antwerpen-Kortrijk. De gamebedrijfjes zoals Aim, Nuclide, Gabitasoft en Grin zijn gevestigd in het Antwerpse. In West-Vlaanderen bevindt zich Larian, de belangrijkste Vlaamse gamestudio. Een derde partner is de sector zelf, ondermeer vertegenwoordigd door het Benelux Game Initiative. Indien snel wordt gehandeld, kan een incubator op korte tijd (eind 2008) operationeel zijn.



**GAME ON!
WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.**



EFFECTEN



"Games don't affect kids; if Pac Man affected us as kids, we'd all be running around in dark rooms, munching magic pills and listening to repetitive electronic music..."

Kristian Wilson, Nintendo Inc. 1989

- *AmmuNation. 'AmmuNation!' zei ik. 'Te gek! Wat vind jij ervan?'*
- *'Het beste wat er is. Door dit spel kan ik al mijn slechtheid op één plek onderbrengen, zodat ik in de echte wereld een beter mens kan zijn.'*
- *'Wat attent van je.'*

Uit *JPod*, Douglas Coupland

De geweldsdiscussie

Wetenschappelijk onderzoek naar de geweldseffecten van games was het politieke debat en de publieke opinie tot nu toe weinig behulpzaam. De omvang van de literatuur in dit domein leerde meer over de complexiteit en de ambiguïteit van dit soort onderzoek, dan dat het verklaringen bood of verbanden toonde. Het effectenonderzoek op lange termijn laat zich ruwweg in drie groepen opdelen: zij die een negatieve invloed verwachten (stimulatietheorieën), zij die vermoeden dat fictief geweld reëel geweld doet afnemen (reductietheorieën) en tenslotte zij die geen verband zien. Belangrijk is dat er geen wetenschappelijk bewijs is voor de 'vaak veronderstelde' band tussen het spelen van games en agressief gedrag. In dit verband ontdekte game-onderzoeker Steven Malliet in 2007 dat niet de spelfrequentie maar de perceptie van de speler doorslaggevend is inzake effectgedrag op lange termijn. Een kleine groep spelers die fictie en realiteit niet onderscheiden, kunnen zich in de realiteit agressiever gedragen. Op korte termijn zijn

de effecten duidelijker. Daarover bestaat wetenschappelijke eensgezindheid. Spelers vertonen een kortstondige opwinding tijdens en na het spelen van een spel. Naast een verhoogde hartslag en bloeddruk zorgt het beloningssysteem in de hersenen voor een aangenaam gevoel. De fysiologische opwinding duurt na de afloop van het spel nog een tiental minuten voort.

Gamewise, over verslaving...

Als games niet aanzetten tot geweld, dan zijn ze misschien wel verslavend, klinkt het. Het woord verslavend is dubbel. Enerzijds gebruiken spelers het om te tonen hoe goed een spel is. Een goed spel moet in zekere zin 'verslavend' zijn om gespeeld te worden. Anderzijds wijst het woord op 'klassieke' verslavingen. In Nederland is er sinds 2006 een privékliniek voor ondermeer gameverslaving. Gamen kan inderdaad leiden tot fysieke klachten, slaaptkort of verslaving. Hierover is al veel geschreven en het effect werd opnieuw in vraag gesteld sinds de komst van de Massively Multiplayer Online Role Playing Games.



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

Inzake verslaving spelen het sociale aspect en de groepsdruk een rol, veeleer dan de gamefrequentie. Sommigen gamen urenlang zonder pathologische kenmerken te vertonen. Fysiologisch zorgt het spel via het beloningssysteem voor een toename van de adrenaline (concentratie) en een stijging van de dopamine. Herhaald beloningsgedrag is plezierig en als de speler stopt, kan hij zich ongemakkelijk voelen. Toch is er een verschil tussen gameprikkelers en chemische prikkelers (drugs). Chemische prikkelers veroorzaken een grotere dopaminevrijgave en blokkeren het natuurlijke belonen, wat maakt dat middelengebruik duidelijk van een andere orde is dan gameconsumptie. Door de band genomen zijn games plezierig en onschuldig. Verslaving komt waarschijnlijk slechts voor bij een kleine minderheid, al ontbreken hier de cijfers. In Vlaanderen is vooral onderzoek nodig naar de frequentie en de intensiteit van het fenomeen, alvorens sensibiliserings- of hulpverleningsprogramma's opgezet kunnen worden.



Hoe omgaan met games?

Ouders, jeugdwerkers en leerkrachten kunnen het spelgedrag op diverse wijzen begeleiden: negeren, verbieden, evalueren, aanmoedigen en samenspelen. Om evaluatief, aanmoedigend of samenspelend te begeleiden is informatie nodig. Praten en spelen met de kinderen is de eenvoudigste manier om tot inzichten te komen. Daarnaast ontwikkelden diverse organisaties pakketten en websites om te informeren over games. Media-educatie en het sociaal-cultureel werk kunnen in de toekomst een belangrijke rol vervullen bij het sensibiliseren en bij het verhogen van de weerbaarheid van wie niet speelt. Dé uitdaging ligt in het zoeken naar een evenwicht tussen begeleiden en controleren.

Pegi, mijn vriendin

De Pan-European Game Information of kortweg PEGI is een reguleringssysteem waarbij de sector zichzelf leeftijdsratings en waarschuwingen oplegt. Firma's met een PEGI-contract noteren gegevens over geweld, seks, discriminatie, drugs, angst, taalgebruik of gokken. Na een screening ontvangen de firma's een licentie met waarschuwingssymbolen en een leeftijdsrating: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+. Omdat kinderen onder de 7 jaar moeilijk realiteit en fantasie van elkaar onderscheiden, is het aangewezen rekening te houden met hun leeftijd. Wat de andere leeftijdsgroepen betreft, moet er niet veel verwacht worden van de opvoedende reflex. In Vlaanderen is PEGI informatief en niet afdwingbaar. Een wet zou de spelletjesverkoop kunnen verbieden onder een zekere leeftijd. Op 30 april 2007 diende Mia De Schampelaere

EFFECTEN



(CD&V) een voorstel in om de verkoop van games met een 16+ rating te verbieden voor wie jonger is. Het wetsvoorstel is in behandeling in de Senaat. De logica van de Belgische staat resulteert bij een verkoopverbod echter in een paradoxale situatie. Een verkoopverbod is federale materie terwijl het raten van games normaal gezien ge-regionaliseerd wordt. In de toekomst wordt het niet ondenkbaar dat spellen die in Vlaanderen toegelaten zijn, dat in Wallonië niet zijn en omgekeerd. Het systeem verliest daarmee zijn geloofwaardigheid en zijn efficiëntie. Informeren en sensibiliseren via productinformatie lijkt dus belangrijker dan een wettelijk kader. Hierbij is het belangrijk te wijzen op het feit dat de leeftijdsratings relatief en dus te nuanceren zijn. 1. Het ene kind is het andere niet. 2. De ratings tonen niet welke positieve effecten de game bevat: fysieke vaardigheden, creatief denken, cognitie, ruimtelijk inzicht, probleemoplossend vermogen, taalvaardigheid, inleving... 3. Een mogelijke wettelijke afdwingbaarheid responsabiliseert de verkoop maar sluit het spelen niet uit. Achterpoortjes via internet, oudere broers of zussen of illegale kopieën zijn snel gevonden. 4. Iets illegaal maken, verhoogt de aantrekkingskracht. 5. Een verkoopverbod op gewelddadige games is weinig relevant zolang de verkoop en de verhuur van 16+ dvd's niet geregeld is. PEGI verdient een uitbreiding naar alle audiovisuele media zoals dvd's, telefoonspellen... Een gelijkenschakeling op Europees niveau is wenselijk.



PEGI online

Met de komst van online games schiet het klassieke PEGI te kort. Men heeft controle over het spel, maar niet over de conversaties, noch op de toegevoegde inhoud. Om hier aan tegemoet te komen werd PEGI Online ontwikkeld waarbij de producent garanties biedt inzake een monitoring van de dialogen, een klachtenbord en de mogelijkheid om onbedoelde inhoud ook te verwijderen. Verder kan de rating van het online game aangepast worden. PEGI Online verbiedt inhoud of gedrag die illegaal, aanstootgevend, racistisch, vernederend, corrumperend, bedreigend of obscene zijn of de ontwikkeling van jongeren blijvend kunnen schaden. Als men aan deze voorwaarden voldoet en een licentie heeft gekregen, zal men een PEGI Online label meekrijgen. PEGI Online staat nog in zijn kinderschoenen. Er zijn momenteel een twintigtal bedrijven die de gedragscode ondertekenden. Wie niet mee ondertekende doet natuurlijk wat hij wil.





**GAME ON!
WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.**



NIEUWE SOCIALE NETWERKEN



Eind jaren '90 doet het samenspelen via internet zijn intrede in de gamewereld. Populaire games zoals *Tetris*, *Patience*, schaken of dammen worden niet langer alleen gespeeld. Het communiceren met spelgenoten op afstand is mogelijk. Tegenwoordig beleven miljoenen een tweede virtueel (spel)leven in 3D-werelden. In First Personal Shooters zoals *Counterstrike* of *Doom* nemen kleine groepen het tegen elkaar op. Andere spelers geven de voorkeur aan een MMORPG, wat staat voor een Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Duizenden gamers spelen 'samen' in *World of Warcraft*, *Everquest*, *Guild Wars* enzovoort... Het is meer dan spelen, het is een sociale activiteit waar spelers hun avatar of personage ontwikkelen, anderen ontmoeten en gemeenschappen vormen die niet direct gebonden zijn aan biologische, historische, geografische of sociale ritmen.

"Het sociale is belangrijk. Als ik inlog en er is niemand, kan ik met mijn wapens enkele vijanden verslaan en rondlopen, maar dit verveelt snel. Als er niemand is, log ik uit. Het plezantste is dat ik mensen tegenkom en een gesprek voer."

Gamer

Een virtuele gemeenschap in een virtuele wereld

Een virtuele gemeenschap verschilt van een klassieke gemeenschap doordat territoriumgebonden relaties vervangen worden door selectieve sociale relaties. Voor de rest beantwoordt de virtuele gemeenschapsdefinitie aan de klassieke definitie. Het gaat om een interpersoonlijk netwerk dat sociabiliteit, steun, informatie en groepsgevoel biedt. De spelers gaan allerhande uitdagingen aan en maken deel uit van een guild. Guilds zijn de belangrijkste relaties en zorgen voor de sociale ervaring in het

spel. Guildleden spelen langer dan spelers die geen lid zijn, net omdat er sociale druk ontstaat om samen een raid aan te vatten. De meeste spellen zijn enkel toegankelijk met een abonnement. De marketingstrategie en de gameplay binden de speler aan het spel. Eenmaal online zijn er vele uren nodig om de opdrachten te volbrengen, zonder dat het spel een intrinsiek eindpunt kent.

Virtuele werelden richten zich niet op een spel of verhaalelement. Het zijn lege doelen die de bezoekers bevolken en bebouwen. Kledij, huizen, auto's, spelletjes, reclame, kaarten, avatars en programma's, het zijn allemaal elementen die spelers toevoegen. De scheiding tussen de fysieke en de virtuele wereld is klein. Mensen gaan virtuele vriendschappen aan, halen een virtueel universitair diploma. Bekende virtuele werelden zijn *Second Life* voor volwassenen, *Habbo-hotel* en *The Sims* voor tieners. Communiceren gebeurt door middel van chatten: one-to-one, group-, guild- of zonechat.





GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

Virtuele vrienden?

Voor sommige gamers zijn de andere spelers gewoon publiek en worden ze niet als (potentiële) vrienden beschouwd. Voor anderen is dit sociale contact essentieel. De hulp die anderen in het spel aanbieden is vaak een waardemeter om iemand te appreciëren en zich ook later voor die persoon in te zetten. Spelers waarmee dagelijks gespeeld wordt, gaan deel uitmaken van elkaars sociale leven. Inloggen in het spel betekent dan evenveel als afspreken met vrienden. *“Wanneer ik inlog, begint het chatten”* getuigt een gamer.

“De relatie die ik met de andere guildleden heb, verschilt nauwelijks van de contacten die ik heb met vrienden in het gewone leven. Vooral via MSN zullen dezelfde gesprekken plaatsvinden, hoewel ik de meeste guildleden nog nooit in real life zag.” Een ander gaat nog een stap verder.

“Ja, ik ben zeer intiem met sommige spelers en zie hen als goede vrienden. Zij kunnen met mij praten over al hun problemen en niet enkel over het spel.” Anderen zijn wantrouwer. *“Als ik iemand in het echte leven ontmoet, kan ik zeggen dat ik die leuk vind. Wanneer ik iemand in de game ontmoet, kan ik niet zeggen dat ik die ken, hij kan liegen over alles.”*

Of virtuele passanten?

Ongeveer de helft van de spelers bekijkt het spel puur als spel. Sociale contacten leiden niet tot vriendschapsrelaties, men bekijkt de andere als een passant die dezelfde virtuele ruimte deelt. Deze gamers kennen de avatareigenschappen, maar niet de persoon achter de avatar. Zij communiceren met het oog op het spelverloop. De andere helft van de gamers geeft aan dat het spelen leidt tot nieuwe vriendschappen. Zij beschouwen hun online-contacten als vrienden. Hoe gamers andere deelnemers

zien, hangt dus af van hun visie op vriendschap. We merken tenslotte op dat het leggen van contacten vergemakkelijkt naarmate de ervaring in het spel stijgt. Het sociale aspect blijkt dus bij het spelen van onlinegames een belangrijke rol te spelen. Online gamen vergemakkelijkt en verrijkt het sociale leven. Het stimuleert om, ook al blijf je thuis, contact te hebben met peers en mensen te leren kennen die je buiten de gamecontext nooit zou ontmoeten.

“Sinds kort hebben we met de guild een afspraak om elke donderdag een raid aan te vangen. Ik maak mij steeds vrij om zo sterk mogelijk voor de dag te komen. Indien we op ons sterkste willen zijn, is het belangrijk dat iedereen aanwezig is. Om niet te ontgoochelen, ben ik altijd op post.”

Gamer



NIEUWE SOCIALE NETWERKEN



Wie speelt?

In Vlaanderen zijn weinig gegevens beschikbaar over wie speelt. Voor Europa zijn er studies van de sector zelf die gericht zijn op het verbeteren van het imago van games. Een belangrijke vraag is hoe je een gamer definieert: een hardcorekid die urenlang naar het scherm kijkt? Een consolebezitter? Een softwarekoper? De spelers van een internetspelletje? Diverse studies hanteren even diverse maatstaven. Een onderzoek van OIVO concludeerde recent dat alle Vlaamse jongeren tussen 9 en 18 jaar internet gebruiken. 63 procent van hen speelt games. 88 procent van de jongens gamet en 38 procent van de meisjes. Gamen komt het vaakst voor in het basisonderwijs (72 procent) en in het beroepsonderwijs (75 procent). Gamen gebeurt op alle leeftijden met een piek rond 12 jaar. Uit een viWTA-studie over cyberpesten blijkt dat 7 op de 10 jongeren dagelijks speelt. Eén op vijf zegt nooit te gamen. Jongens gamen wekelijks gemiddeld zes tot acht uur, meisjes zo'n twee uur. Een diepgaande studie naar gamegedrag is uitgevoerd door de BBC in 2005. Van de 6- tot 10-jarige Britten gamet iedereen, van de 11- tot 15-jarigen 97 procent en van de 16- tot 24-jarigen 82 procent. Daarna daalt het aandeel per leeftijdscategorie sneller, met 18 procent voor de 51- tot 65-jarigen. De genrevoorkeuren veranderen met de leeftijd: actie voor jongere kinderen, simulatie en racing voor tieners, taal en puzzels voor twintigers en ouder.

Tegengif voor tanend sociaal kapitaal

De vorming van 'nieuwe sociale netwerken' biedt een antwoord op het veelbesproken en vermeende tanende sociaal kapitaal. Individualisering, informatisering, informalisering, intensivering, en internationalisering (de vijf i's), dragen paradoxaal genoeg niet alleen bij tot een burgerlijke emancipatie en vrijheid. Ze creëren ook isolement, controleverlies, malaise en desintegratie. Virtuele werelden zijn netwerken die sociaal, cultureel en economisch kapitaal doorgeven. Communiceren, omgaan met anderen, samenwerken, elkaar helpen of in competitie treden, lid worden van een clan, onderhandelen, objecten kopen en verkopen, waarden en normen bespreken... onlinegames hebben een sociale functie in de netwerkmaatschappij. In Vlaanderen bieden ze een schitterend platform voor het sociaal-culturele werk en nieuwe kunstvormen. In de Vlaamse kunstwereld vervullen de projecten van 'Tale of Tales' en 'Workspace Unlimited' een pioniersrol. Virtuele groepen hebben twee functies: sociaal contact en samen spelen. Jeugdbewegingen en jeugdhuisen hebben die functies ook. Het contact tussen de leden neemt toe door online te gaan. Jeugdnetwerk ontwikkelde een spel waarbij jeugdbewegingen de online stad www.roccotown.be bouwen en zo actief met elkaar in contact komen.

"Wanneer ik inlog in Counterstrike, ben ik constant aan het chatten. Zelfs als ik 'dood' ben en wacht tot het spel van de anderen is afgelopen, blijf ik chatten."

Gamer



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

In de ban van clan & lan

Gamen doe je thuis, bij vrienden, in de game-winkel, in het jeugdhuis of op een LAN. Een LAN is een gamefeest dat 48 uur kan duren. Een Local Area Network verbindt de computers om First Person Shooters, sportspellen en strategiegames tegen elkaar te spelen. Een LAN trekt competitieve jongeren aan die graag tactieken bespreken. Daarnaast zijn LAN-party's sociale aangelegenheden waarbij jongeren rondhangen, film kijken, muziek beluisteren, drankjes en fast-food consumeren, elkaar helpen met pc-problemen. Lanscape, een grotere Vlaamse party trekt jongens aan tussen 13 en 23 jaar. Organised Computer Chaos, een andere organisator boeit vooral studenten. Tijdens de competitie nemen vriendengroepen (clans) het tegen elkaar op. Nadat je lid geworden bent, geldt vaak een morele code die

stelt dat je bij de clan blijft. Deelname aan twee clans of overlopen wordt niet positief onthaald. Spelers zijn doorgaans trouw, maar laten per spel de besten aan de beurt. In België zijn competitieve en professionele clans eerder uitzonderlijk. Op organisatorisch, logistiek, financieel en sinds kort ook op juridisch vlak komt er veel kijken bij een LAN. LAN's kregen een slecht imago sinds het doortastende politieoptreden. Op diverse LAN's vielen politiemensen binnen om illegale bestanden en persoonlijk materiaal in beslag te nemen. De Federal Computer Crime Unit liet weten dat het principe van 'de goede huisvader' de organisatoren verantwoordelijk stelt voor de illegale bestandsuitwisseling over hun netwerk. De richtlijn brengt de organisatoren in een moeilijke positie en maken home LAN's populair.

Nieuwe sociale netwerkrisico's?

Online gamen, het aanmaken van een virtuele identiteit en communiceren met anderen in een virtuele wereld is niet risicoloos. De sociale interactie is er vaak complex en sluit conflict of criminaliteit niet uit. Of er in Vlaanderen behoefte is aan ordehandhaving en op welke vlakken de prioriteit moet liggen, moet onderzoek uitwijzen. Wat kan er mis lopen? Een bloemlezing...

In Nederland werd iemand opgepakt wegens diefstal van virtuele meubelen in *Habbo Hotel*. Reportages in Sky News (VS) en Netwerk (Nederland) tonen avatars die virtuele seks bedrijven met virtuele kinderen. Er loopt

een onderzoek dat uitzoekt in hoeverre dit strafbaar is. Cyberhate verspreidt racistische ideeën via games op een aantrekkelijke en geloofwaardige manier... Fraude, hacking, phishing, terrorisme, identiteitsdiefstal, spam, vandalisme, intellectuele eigendomsdiefstal, obsceniteit, laster, eerroof... Het zijn stuk voor stuk voorbeelden van cybercrime. Iedereen kent deze fenomenen dankzij de media, maar weinigen hebben er directe ervaring mee. Vals spelen, cyberpesten en illegale gokspellen daarentegen zijn minder veraf.

Vals spelen gaat van kleine incidenten, over het veranderen van een game, tot en met sabotage. De onlinecom-

NIEUWE SOCIALE NETWERKEN



munity's ontwikkelden een controle- en regulatiesysteem via een moderator om af te keuren gedrag aan te pakken. De efficiëntste straf is 'shaming' waarbij de valsspeler een stigma opgespeld krijgt. Dit werkt beter dan een ban of een waarschuwing, omdat het de reputatie van de speler ondermijnt.

Cyberpesten kan door het misbruiken van online-identiteiten, agressieve of vernederende taal in mails en in discussiegroepen, het uitsluiten van groepsleden... Cyberpestgedrag hangt samen met gewoon pesten. Eén jongere op tien krijgt er mee te maken en twee procent wordt regelmatig lastiggevallen. Twee procent van de

bewoners van *Second Life* zegt ooit lastiggevallen te zijn: gevangen zetten, stalken, roddelen, een onprettig gesprek,... Online community's kunnen beschermende maatregelen nemen die hun spelers zekerheid bieden of de ongerustheid bij ouders wegnemen. De gebruiksvoorwaarden van het spel vermelden welk gedrag niet getolereerd wordt, maar die lange Engelse teksten staan bol van jargon. Naar beneden scrollen en 'akkoord' aanvinken volstaat om te spelen. Tekstvereenvoudiging en een ingreep die de speler effectief doet lezen, kunnen soelaas bieden. Een moderatorfunctie en een klachtenbord vormen efficiënte maatregelen om het gewenste gedrag te verkrijgen. Beide maatregelen zijn pas echt efficiënt in combinatie met PEGI Online.

Gokspelen zijn verboden voor jongeren onder de 18 jaar. Onderzoek toont aan dat zes procent van de jongeren tussen 10 en 17 wekelijks een kansspel speelt op internet. Casinosites plaatsen gratis spelletjes online en nodigen daarna uit om betalend te spelen. Bovendien zijn de gokspelen vaak rechtstreeks bereikbaar en aan te klikken via platformen voor kinderen. De wet stelt dat niemand kansspelen mag exploiteren zonder vergunning. Op internet is dit simpel te omzeilen door de site in het buitenland onder te brengen. Een wetsontwerp met het oog op het reglementeren van onlinegeldspelen stelt voor om kansspelenbedrijven te beperken in aantal via betrouwbaarheidscertificaten. De Staten-Generaal van de Kansspelencommissie van 24 oktober 2007 stelde dat gokken online in het strafrecht moet en acht de spelmaker en de speler verantwoordelijk voor het illegale gedrag.



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.



GAMES, CULTUUR & EDUCATIE



"We imagine that if Shakespeare were alive today he would be a game designer, given his fascination with the conventions of theater and the mechanics of staging and plot development."

Jenkins & Squire

Worden ICT en gamen na lezen, schrijven en rekenen een vierde basic skill, zoals sommigen beweren? Er is weinig geweten over de inzet van games in het onderwijs. Sommige pedagogen koppelen het schoolse leren aan spelplezier. Maar games zijn complex en dat maakt het niet eenvoudig om ze als pedagogische tools te bespreken. De link tussen spel en educatie is drieërlei: via educatieve of zogenaamde serious games, via scholieren die zelf games ontwerpen of via de inpassing van commerciële games in het curriculum.



Serious games

Dit label wordt uitgedragen door het Serious Games Initiative in Washington. Doel is het stimuleren van de ontwikkeling van videogames voor educatie, beleid, management en de gezondheids- en sociale sector. De term 'serious' verwijst naar de ernst van het leerproces en staat in contrast met het just for fun label dat games vaak opgeplakt krijgen. De academische wereld reageert positief en populaire magazines hebben aandacht voor het fenomeen. Zo staat in het blad *PC Gameplay* een rubriek Serious Games. Opvallend is dat men serious games met andere criteria beoordeelt dan de klassieke games. Daar waar videogames punten krijgen op basis van de spelkwaliteit, de grafische en muzikale kwaliteiten, kent men aan serious games een score toe op basis van hun educatieve waarde. Voorlopig blijft het uitkijken naar de eerste serious game die is aangepast aan een curriculum en het niveau van een commercieel spel haalt.



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

Spellen we ze de les?

Spelen is geen tijdverlies of hersenloos escapisme, zoals hier en daar beschreven. Gamedesigners gebruiken leerprincipes en inzichten uit de cognitieve wetenschappen om spelers uit te dagen. Zo biedt een game op het gepaste moment de juiste info. De speler kan over een zandbak beschikken om te oefenen en het is mogelijk om te leren van collega's. Gamers denken op hun beurt na op metaniveau (spelmanalyse en zelfreflectie), ze zijn meer betrokken, ze werken van eenvoudig naar complex, ontwikkelen vaardigheden en strategieën, kiezen oplossingen... Zodoende blijken videogames complex en uitdagend: ze stimuleren de intelligentie, ze trainen de hersenen en zorgen voor een stijging van het IQ.

Videogames kunnen dezelfde functie vervullen als literatuur. Ze bieden nieuwe perspectieven, maken taboe-onderwerpen bespreekbaar, roepen emoties op, leren copingtechnieken aan en leggen abstracte begrippen uit. De klemtoon op games als nieuwe leeromgeving met traditionele inhoud is echter onvoldoende. Games verdienen aandacht aan zich. Daarom is het nodig dat het onderwijs iets vertelt over de gamewereld én iets over de wereld daarbuiten. Het spel *Civilization* laat de speler bijvoorbeeld een regeringsvorm kiezen: anarchie, communisme, democratie, despotisme, monarchie, republiek. In de klas kan men kritisch reflecteren over deze regeringsvormen in de 'echte' wereld én over de gevolgen in de game.

Of spelen we in de les?

Een onderzoek in het Vlaamse onderwijs toont dat bijna één Vlaamse leerkracht op vier minstens om de week speelt en dat cijfer zal nog toenemen. Games zijn niet alleen vakoverschrijdend, ze passen in tal van lessen: taal- en communicatie, (pre)wiskundeonderwijs, bij ICT, labowerk en sociale vaardigheden. Diverse, vooral buitenlandse experimenten introduceerden games in de les. Zo kan *The Sims* een instrument zijn om over liefde te praten. Waar iedereen denkt te weten wat liefde is, daagt *The Sims* uit: verliefd worden gebeurt volgens algoritmen. Leerlingen gebruikten *Civilization III* in het vak geschiedenis. Dat de game niet honderd procent historisch correct is, is geen probleem, integendeel. Iedereen haalde fouten uit de game en onderscheidde zo spel van realiteit. *Revolution* zuigt scholieren intellectueel en emotioneel mee in een andere politieke en historische context en *Prospero's Island* neemt ze mee naar Shakespeares wereld van *The Tempest*. Studenten zochten via *RiverCity* oplossingen voor 19de-eeuwse stadsproblemen en anderen traiden zich via een multiplayer online game als etnograaf.

Games zijn niet enkel als afgewerkt product interessant. Het ontwerpen van een spel door studenten leidde tot het nadenken over de regels van de wereld die ze creëren, de logica van computerprogramma's en hoe je een verhaal implementeert.



GAMES, CULTUUR & EDUCATIE



Gamen in de klas? Yes!

Toch is gamen in de klas geen puur succesverhaal. Uit de luttele experimenten duiken mogelijkheden én beperkingen op. 1. Het engagement om via games te leren is niet onvoorwaardelijk. Pas als de leerlingen het nut inzien van het spel verdwijnt hun weerstand en gaan ze met de leerstof om. 2. Voor een aantal leerlingen blijken games beter dan voor anderen. 3. Games zorgen niet altijd voor een betere kennisreproductie, wel voor kritisch inzicht in complexe begrippen en situaties. De leerkracht dient bij gamegebruik dus de onderwijsdoelen, de vakinhoud en de evaluatiewijze in rekening te brengen. 4. Leerkrachten spelen een cruciale rol in het evenwicht tussen spelen en leren en zorgen voor transfer en reflectie. 5. Dat soort van educatie leidt tot een dialoog over de grenzen van het medium en het verband met maatschappelijke ontwikkelingen. 6. Drill-and-practice is an sich niet uit den boze: dergelijke games zijn niet geschikt voor het aanleren van inzicht en concepten, wel voor de verankering in het langetermijngeheugen. 7. Het ontwerpen of aanpassen van een game aan de les is tijdsintensief, een implementatie in het curriculum is veraf en de infrastructuur is doorgaans ontoereikend.

“Toen mijn oudste zoon hoorde dat ik werkte aan een brochure die het gamen in de klas promoot, wist hij geen raad met zijn euforie.”

De auteur...

One more tool on the pedagogical shelf

Waarom zouden leerkrachten de moeite doen om videogames te leren kennen, te analyseren of in te zetten? Wel, enerzijds omdat ze er zijn én anderzijds omdat ze een rol spelen in de leefwereld van jongeren. De introductie van gamestudies of een algemeen vak zoals ‘e-cultuur’ in het curriculum van pedagogische opleidingen zou tegemoet komen aan de nieuwe opvoederrollen. Als begeleider van leer- en ontwikkelingsprocessen, als opvoeder, innovator, onderzoeker, gesprekspartner met ouders en als cultuurparticipator kan de leerkracht het fenomeen games niet langer negeren. Het is niet de bedoeling dat leerkrachten hardcore gaan gamen, wel dat ze enkele games leren spelen, analyseren, er vertrouwd mee raken en zich afvragen hoe ze in de klas inzetbaar zijn als “one more tool on the pedagogical shelf.” Naast boekengeletterdheid, mediageletterdheid en audiovisuele geletterdheden staan digitale geletterdheden.

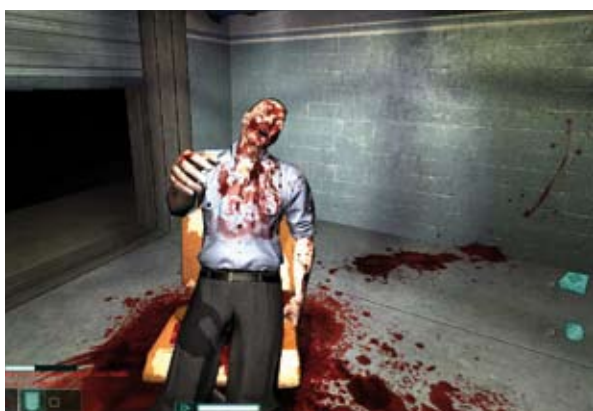
In theorie blijken diverse games geschikt voor het onderwijs. Waar het op aan komt, is leerkrachten te tonen hoe ze games kunnen inzetten en hen zo te motiveren om daadwerkelijk tot betere leerervaringen te komen. Talloze analyses wijzen uit dat games voordelen bieden. Onderzoekers stellen betere schoolresultaten vast bij het spellen, bij getallenkennis en bij de kennisoverdracht in het algemeen. Games stimuleren een ‘natuurlijke’ manier





GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

van leren en werken tijd- en kostenbesparend. Gamende scholieren bezoeken frequenter de bibliotheek en hun schoolengagement nam toe, terwijl storend gedrag afneemt. Bij anderen stelt men meer sociale vaardigheid vast op het vlak van communicatie, expressie, onderhandelen, bij groepsbeslissingen, samenwerken, discussiëren, strategisch denken en plannen. Een vraag die misschien te weinig gesteld wordt, is of leerlingen zelf willen gamen in de klas. Gamen staat gelijk aan vrije tijd en plezier. Verliezen ze niet van hun aantrekkingskracht als ze eenmaal deel uitmaken van de les?



Digitale geletterdheid en socialisatie

De digitale revolutie toont dat geletterdheid verband houdt met mediaontwikkelingen en dus in tijd en ruimte andere invullingen krijgt. Het schrift en de boekdrukkunst introduceerden nieuwe denkvormen, andere manieren van redeneren en construeerden specifieke instituties. De digitalisering zorgt voor een gelijkaardige evolutie. Bij de schriftcultuur hoort een lineair vooruitgangsverhaal en een duaal model: oraliteit tegenover schrift en beeld versus boek. Maar niet enkel de schrift- of woordculturen ontwikkelden een complexe geletterdheid. Orale, multimediale en digitale culturen doen dit eveneens. Deze geletterdheden zijn instrumenten waarmee we denken, communiceren en zin geven. Niet iedereen kan alle media 'lezen' en niet alle geletterdheden zijn altijd functioneel. Afhankelijk van de situatie, gebruik je specifieke geletterdheden als gereedschap. Geletterdheden worden vaak beschreven vanuit overdrijvingen en binaire opposities: nostalgie naar het boek versus de digitale hype, het romantische terugblikken versus het utopische vooruitblikken, entertainment versus educatie, hoge versus lage cultuur, superieur versus inferieur, literaire cultuur versus massamedia, de humanistische canon versus de cybercultuur, beschaafd versus primitief, complex versus oppervlakkig, verhalen versus spel... We kunnen nog een tijdje doorgaan met die opsomming, maar interessanter is het om de sterke en zwakke kanten van de geletterdheden te zien en via het begrip multigeletterdheid een nieuw educatief probleem aan te pakken. Het complexe is dat leerlingen of studenten vaak meer digitaal geletterd zijn dan hun lesgevers. Leraren in opleiding zijn experts van hun game(sub)cultuur. De studenten zijn in

GAMES, CULTUUR & EDUCATIE

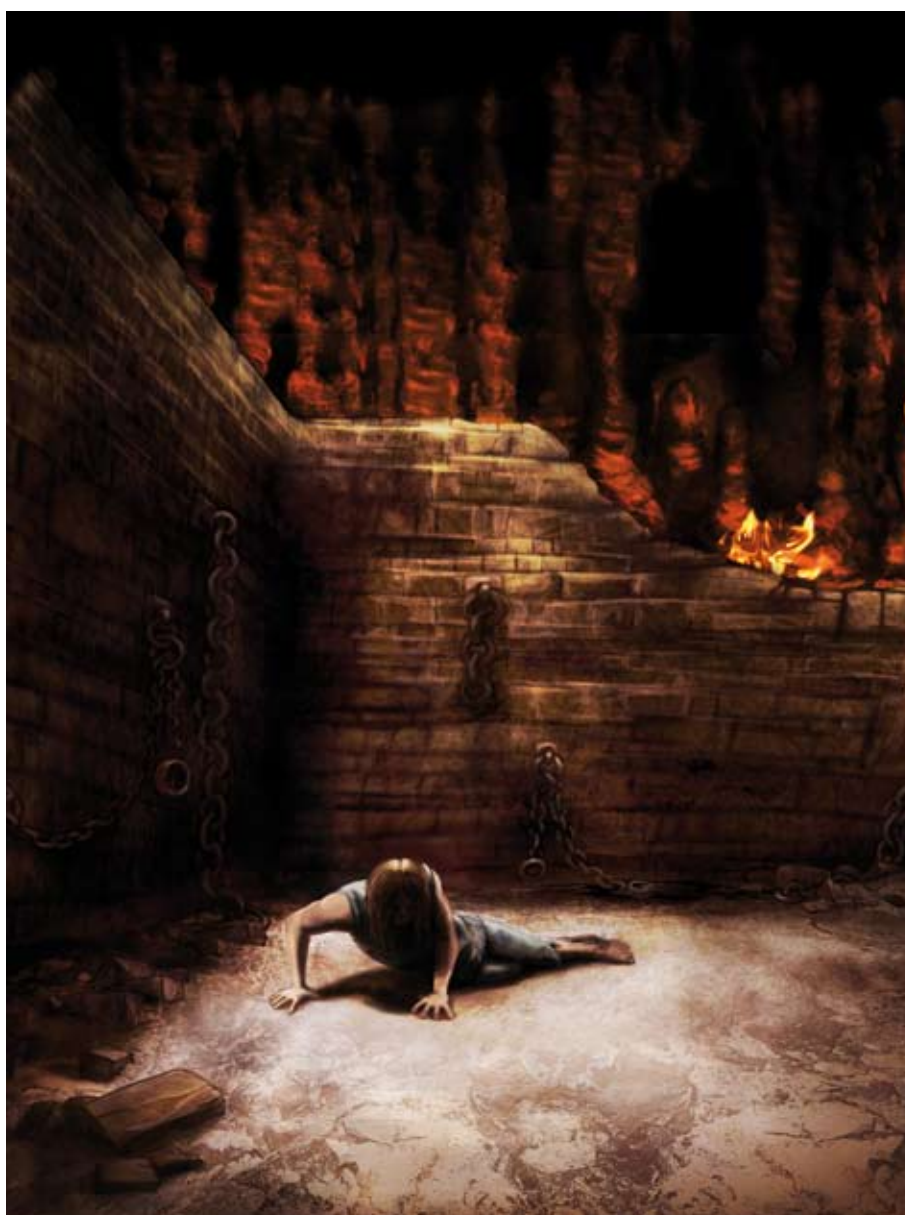


deze context 'digital natives' die computervaardigheden met de paplepel meekregen, terwijl hun docenten 'digital immigrants' zijn, waarmee bedoeld wordt dat zij pas op latere leeftijd in aanraking kwamen met het e-gebeuren en met games. Dat geldt voor de doorsnee klas waarbij de leerlingenexpertise over de e-cultuur anders is dan die van de leerkracht. Een dergelijke toestand kan zorgen voor twijfel, onzekerheid bij de leerkracht. Een structuur van co-educatie tussen leerling/student en lesgevers kan perspectieven bieden.





**GAME ON!
WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.**



BESLUIT



Sociaal kapitaal

De vraag die we moeten stellen, is niet hoe we games moeten bestrijden, maar hoe we ze kritisch kunnen lezen en spelen. Het lijkt van belang om onderzoeksperspectieven en didactische strategieën uit te werken die het mogelijk maken om over games te reflecteren. Zoals andere media zijn ze 'equipment for living', instrumenten die betekenissen, vaardigheden en attitudes creëren. Het wetenschappelijk onderzoek, de publieke opinie en het politieke debat zijn het er ondertussen over eens dat games vorm geven aan een maatschappelijke en culturele identiteit. Games zetten aan tot een nieuw wereldbeeld, net zoals boeken en films dat deden. Hoe zij dit vooralsnog doen, is voor interpretatie vatbaar. We leven in een samenleving waar sociaal kapitaal niet langer eenduidig en eendimensionaal is, maar eist dat individuen zich engageren in vluchtige en flexibele netwerken, onthecht van tijd en ruimte. Sociaal kapitaal in een netwerksamenleving bestaat uit hybride gemeenschappen waar men vlot verscheidene virtuele en reële identiteiten inruilt en omwisselt.

Een kenniscentrum voor games

Een overkoepelend kenniscentrum voor games kan kennis verzamelen en systematiseren, kan als incubator impulsen geven aan de industrie, een wetgevend en analytisch kader uitwerken, ouders, leerkrachten, journalisten en vormingswerkers voorlichten en sensibiliseren en zorgen voor een beleidsafstemming en -visie. Als latent effect zou het de gamer en de sector een « sérieux » geven die ze tot op heden missen. Mocht het beleid deze stap overwegen, dan is het belangrijk om het institutionele

kluwen te ontrafelen en het gamebeleid op één niveau te plaatsen of te zorgen voor heldere samenwerkingsakkoorden. Uiteraard mogen internationale ontwikkelingen niet uit het oog verloren worden. Gamecultuur is een *lokaal* product van de laatmoderne maatschappij. De gamer speelt wel in een lokale setting, maar is onthecht van tijd en ruimte. De uitdagingen zijn supranationaal. De aanpak van vermeende bezorgdheden en echte gevaren vraagt om grensoverschrijdende strategieën.

Onderwijs en audiovisuele vorming

Het onderzoek geeft geen antwoord op de vraag of games agressiviteit in de hand werken en leidt de aandacht voor creatieve en educatieve toepassingen af. Toch hebben beide thema's nood aan een genuanceerde benadering. De consensus groeit dat games en ICT een katalysator zijn voor onderwijsvernieuwing. Games zijn enerzijds een hulpmiddel om te onderwijzen, anderzijds leren kinderen en jongeren games gebruiken in de les. Daarenboven zijn games voorwerp van reflectie. Die reflectie verduidelijkt dat maatschappelijke ontwikkelingen en technologieën elkaar wederzijds beïnvloeden en dat technologie zowel oorzaak als gevolg kan zijn van sociale processen.

Technologie ontkoppelt het leren van tijd en ruimte, speelt in op verschillen in voorkennis en leertempo. Zonder nascholing dreigt evenwel een kloof te ontstaan tussen de schoolcultuur en de leefwereld van jongeren. Mogelijkheden om inzichten en theorievorming te vertalen naar de lespraktijk kunnen niet louter aan de lerarenopleidingen overgelaten worden. Ook via het sociaal-cultureel werk, bijscholingsinitiatieven en een e-sportbond dienen zich kansen aan.



GAME ON! WE KRIJGEN ER NIET GENOEG VAN.

Avatarkapitaal en identiteitsvorming

Netwerkgames zijn een labo voor individuele experimenten met sociaal gedrag, relaties en persoonlijkheid. Games zijn net als ICT vanzelfsprekend voor veel jongeren. Jongeren maken deel uit van de netgeneratie en hebben verschillende identiteiten. Hun netwerkleven biedt hen fysieke (face-to-face), virtuele (screen-to-screen) en hybride (face-to-screen) identiteiten. Communicatie en netwerken via gsm, chat en games maken deel uit van hun lifestyle. De contacten kunnen even diep en intens zijn als bij andere, 'klassieke' vormen van communicatie. Participeren aan de netgeneratie biedt voordelen. Je kiest zelf welke sites je bezoekt, van welke community's je lid bent, waar, wanneer en hoe je games speelt... Maar identiteitsontwikkeling gebeurt niet uitsluitend autonoom en zelfgestuurd. Jongeren voelen zich deel van een geheel en een nieuwe netwerksolidariteit ontwikkelt zich. Alhoewel de meeste jongeren zich gevorderde ICT-gebruikers noemen, zijn ze zich niet altijd bewust van risico's. Hen weerbaar maken samen met hun ouders en hun begeleiders is nodig. Dat kan op verschillende manieren. Algemeen gesteld komt het erop aan dat ouders met hun kinderen en leerkrachten met hun leerlingen praten. En om een dialoog te voeren is een gemeenschappelijke taal nodig. Die dialoog dient niet alleen over de risico's en over cyberetiquette te gaan. De kwaliteiten en de potentie van deze nieuwe media bespreken is minstens even belangrijk.

Bronvermelding illustraties

- ▶ Met dank aan Gamezone DeSingel, Villanella voor de foto's op de cover, pag. 4, pag. 9, pag. 12, pag. 16, pag. 22, pag. 24- 25
- ▶ Verticale kolom pag. 2 : Nick Marien & Kennie Deriemaeker, Digital Arts and Entertainment, Howest-PIH, Kortrijk; GabitaSoft Entertainment, Antwerpen; Bio Racer XL, Grin, Mol; G-Lock, Grin, Mol; Ketnet Kick, VRT & Larian Studios, Oudenaarde, Beyond Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Titelbalk hoofdstuk 1 : Hyperball Racing, GabitaSoft Entertainment, Antwerpen; G-Lock, Grin, Mol; Babel, Nick Marien, Digital Arts and Entertainment, Howest-PIH, Kortrijk; Robot, Kennie Deriemaeker, Digital Arts and Entertainment, Howest-PIH, Kortrijk
- ▶ Pag. 8 : Ketnet Kick, VRT & Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Pag. 10 : Ketnet Kick, VRT & Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Pag. 11 : Divine Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Titelbalk hoofdstuk 2 : Rocket Mania!, Nuclide, Antwerpen; Hammer Heads, Nuclide, Antwerpen; Divine Divinity, Larian Studios, Oudenaarde; Unreal Tournament; Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar Games); Final Fantasy XI (Square Enix)
- ▶ Pag. 14 : DOOM 3 (id Software)
- ▶ Pag. 15 : F.E.A.R. (Vivendi Games)
- ▶ Pag. 17 : Grand Theft Auto IV (Rockstar Games)
- ▶ Pag. 18: Divine Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Pag. 21: Divine Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Titelbalk hoofdstuk 3: Divine Divinity, Larian Studios, Oudenaarde; Beyond Divinity, Larian Studios, Oudenaarde; Roadie, Grin, Mol; Ketnet Kick, VRT & Larian Studios, Oudenaarde; Grand Theft Auto: San Andreas en Final Fantasy XI; Unreal Tournament 3
- ▶ Pag. 26 : F.E.A.R (Vivendi Games), Divine Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Pag. 27 : Beyond Divinity, Larian Studios, Oudenaarde; Divine Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Pag. 28 : Beyond Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Pag. 30 : Beyond Divinity, Larian Studios, Oudenaarde
- ▶ Titelbalk hoofdstuk 4: Final Fantasy XI (Square Enix); Shadow of the Colossus (Sony); Tomb Raider Legend (Eidos);



BESLUIT



Selectieve bibliografie

- ▶ BBC (2005). Gamers in the UK: digital play, digital lifestyles. Rapport besteld door BBC Creative Research and Development, begeleid door Davina Harris (BBC audience research, uitgevoerd door Rhianna Pratchett, http://crystaltips.typepad.com/wonderland/files/bbc_uk_games_research_2005.pdf)
- ▶ De Meyer, G. (2007). Spelen in cyberspace. Ludologie voor het cybertijdperk, Acco, Leuven.
- ▶ Gee, J.P. (2004) What video games have to teach us about learning and literacy, New York, Palgrave Macmillan.
- ▶ Gee, J.P. (2007). Good Video Games + Good Learning. Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy. New York: Peter Lang.
- ▶ Jansz, J. (2006). De uitdaging van videogames. In: Jaarboek ICT en samenleving, 63-79.
- ▶ Malliet S. The challenge of video games to media effect theory. Proefschrift tot het verkrijgen van de graad van Doctor in de Sociale Wetenschappen, Leuven, 2007
- ▶ Pleysier S. & B. Wydooghe. Game over. Over game- en filmgeweld, angst en onzekerheid. Garant, Antwerpen, 2007.
- ▶ Pleysier, S. & B. Wydooghe (2006). Dansen op de vulkaan. Over geweld in films & games. Gids op Maatschappelijk Gebied. 97, 9, 3-11.
- ▶ Soetaert, R. (2006). De cultuur van het lezen. Den Haag: Nederlandse taalunie.
- ▶ Van Looy J. The Promise of Perfection: A Cultural Perspective on the Shaping of Computer Simulation and Games. KULeuven, 2006.
- ▶ Web: www.saferinternet.be, www.clicksafe.be, www.socialimpactgames.com, <http://gameovergames.skynetblogs.be>, <http://gamesparentsteachers.com>, www.gezinsbond.be/veiligonline.

Auteur

Benedict Wydooghe
KATHO-IPSOC, Kortrijk

Samenstelling

Evelien De Pauw, Stefaan Pleysier
Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid, KATHO-IPSOC, Kortrijk
Jan Van Looy
Onderzoeksceel Digital Arts & Entertainment, HOWEST-PIH, Kortrijk
Jeroen Bourgonjon, Kris Rutten, Steven Vanhooven & Ronald Soetaert
Onderzoeksgroep Cultuur & Educatie, UGent.

Eindredactie en projectmanagement

Stef Steyaert (viWTA)

Taaladvies

Luk Vanrespaille

Lay-out

B.Ad

Verantwoordelijke uitgever

Robby Berloznik, directeur viWTA
Vlaams Parlement
1011 Brussel

Samenstelling Raad van Bestuur

De heer Robert Voorhamme is voorzitter van de Raad van Bestuur van het viWTA. De heer Jean-Jacques Cassiman is de ondervoorzitter.

De Raad van Bestuur van het viWTA bestaat uit:

De heer Jaak Gabriels;

De heer Eloi Glorieux;

Mevrouw Kathleen Helsen;

De heer Jan Peumans;

De heer Erik Tack;

Mevrouw Monica Van Kerrebroeck;

Mevrouw Marleen Van den Eynde;

De heer Robert Voorhamme

als Vlaams Volksvertegenwoordigers;

De heer Paul Berckmans;

De heer Jean-Jacques Cassiman;

De heer Stefan Gijssels;

Mevrouw Ilse Loots;

De heer Harry Martens;

De heer Freddy Mortier;

De heer Nicolas van Larebeke-Arschodt;

Mevrouw Irèna Veretennicoff

als vertegenwoordigers van de Vlaamse wetenschappelijke en technologische wereld

Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch

Aspectenonderzoek - viWTA

Directeur: Robby Berloznik.

Vlaams Parlement -1011 Brussel - België

Tel: 32 2 552 40 50

Fax: 32 2 552 44 50

viwta@vlaamsparlement.be

website: www.viwta.be

Het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek

Het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek is een onafhankelijke en autonome instelling verbonden aan het Vlaams Parlement, die de maatschappelijke aspecten van wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen onderzoekt. Dit gebeurt op basis van studie, analyse en het structureren en stimuleren van het maatschappelijke debat. Het viWTA observeert wetenschappelijke en technologische ontwikkelingen in binnen- en buitenland en verricht prospectief onderzoek over deze ontwikkelingen. Op basis van deze activiteiten informeert het viWTA doelgroepen en verleent het advies aan het Vlaams Parlement. Op die manier wil het viWTA bijdragen tot het verhogen van de kwaliteit van het maatschappelijk debat en tot een beter onderbouwd besluitvormingsproces.