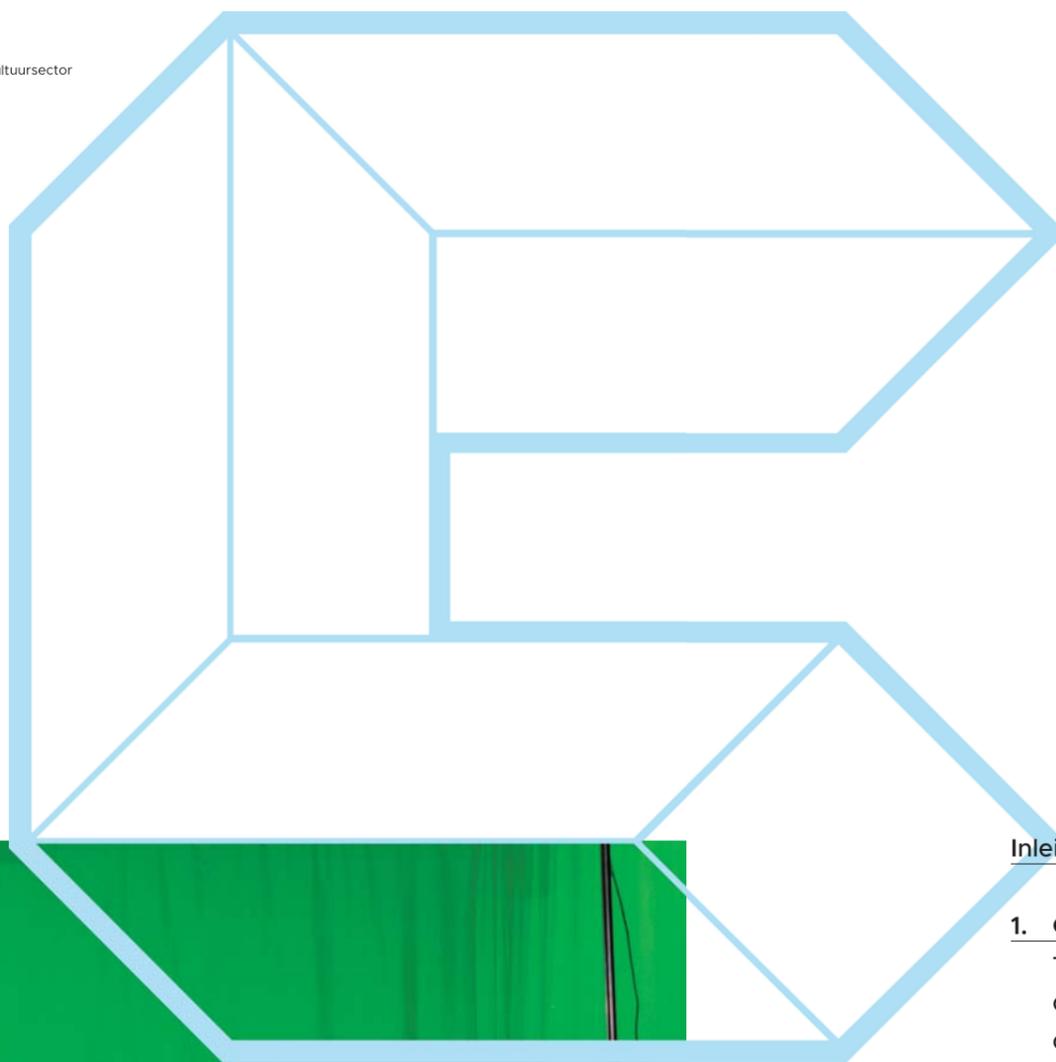


Games in de cultuursector

Aandacht voor games
in jouw cultuurwerking en -beleid





Inleiding	4
1. Games als cultuurvorm	6
Talentontwikkeling	7
Cultuureducatie	7
Cultuurparticipatie	8
Reflectie en mediawijsheid	8
Gemeenschapsvorming	9
Bewaring en ontsluiting	9
2. Een lokaal gamebeleid in jouw werking	10
Mensen	11
Plekken	12
Aanbod en werking	13
3. Het Vlaamse game-ecosysteem in beeld	16
Gamers	16
Game-industrie en -ontwikkelaars	16
Naar een geïntegreerd Vlaams gamebeleid?	16
4. Trends en toekomstperspectieven	18
Meer weten?	19

Inleiding



“Videogames zijn met stip het grootste hedendaagse culturele medium. Toch blijven games nog relatief onontgonnen terrein binnen het Vlaamse lokaal cultuurbeleid. Een van de voornaamste doelstellingen en uitdagingen voor een relevant lokaal cultuurbeleid moet dan ook zijn om het cultuurmedium games in al zijn facetten te integreren in de cultuurwerking.”

Met deze woorden overtuigde Christophe Kenis (cc Deurne) Cultuurconnect bij de allereerste Zomeroproep om samen te experimenteren rond games. Aandacht hebben voor games in je cultuurwerking gaat over meer dan enkele blockbustergames aanbieden in je collectie of het eenmalig plaatsen van een indiegame tijdens een publieksfestival. We leerden dat games talrijke aanknopingspunten hebben met de kernwaarden en -werking van lokale cultuurhuizen. Samen onderzochten we welke plek een gamebeleid bij lokale cultuurhuizen nog heeft in deze globale entertainmentindustrie. Een leerzaam traject, met als resultaat het aanbod mobiele arcadegames van Cultuurconnect én deze inspiratiegids.

In deze inspiratiegids vind je enkele inzichten en interessante praktijken rond games uit binnen- en buitenland. Je krijgt een inzicht in wat games met cultuur te maken hebben, hoe je ze kan integreren in je werking en beleid, een lexicon, het Vlaamse ecosysteem, en mogelijke toekomstpistes. Zodat jij als cultuurprofessional goesting krijgt om games als cultureel format te verder te ontdekken.

1

Games als cultuurvorm

Al in het gerenommeerde werk Homo Ludens uit 1938 beschrijft Johan Huizinga het belang van het spel-element voor cultuur en samenleving. Spel is volgens hem een experimenteeruimte voor het leven, voor het samenleven. Met dit werk legde de Nederlander de basis voor een nieuw onderzoeksveld: gamestudies.

Vandaag onderzoeken wetenschappers steeds vaker de evolutie van computer- en videospellen en de impact op spelers, maar ook gamedesign en de sociale en maatschappelijke implicaties van de cultuurvorm. Onder andere door hun resultaten is er een toenemende appreciatie voor de artistieke en creatieve verdiensten van gamedesigners.

De gestegen aandacht voor gamecultuur loopt parallel aan de opkomst van een soort nobrow-cultuur, als mix van kunst met de grote K (highbrow) en cultuur met de kleine c (lowbrow). Games zijn een heel duidelijke exponent van het samengaan van intellectueel uitdagende en eerder populaire content (nobrow).

De opkomst van de computer- en videogame-industrie is een van de meest in het oog springende cultuurhistorische ontwikkelingen van de voorbije eeuw. Naast de gekende blockbustergames, groeit ook een hele scene aan onafhankelijke (indie)gamestudio's en artiesten die het medium verkennen. Dit blijft vaak onder de radar van de cultuursector. In artistieke middens blijft het een controversieel thema, maar de perceptie wijzigt.

Indiegames

Naar analogie met de indiemuziekscene zijn er indie computerspellen, games gemaakt door kleine, onafhankelijke ontwikkelaars. Meestal worden indiegames gemaakt door één ontwikkelaar of een klein team, zonder de steun van grote studio's of uitgevers, en dus vaak met beperkte financiële middelen. De games zijn vaker artistiek, maatschappelijk of experimenteel van aard.

Games bieden heel wat mogelijkheden die aansluiten bij de doelstellingen van een (lokaal) cultuurbeleid:

- ◆ creatie en talentontwikkeling
- ◆ presentatie en cultuureducatie
- ◆ cultuurparticipatie
- ◆ reflectie en mediawijsheid
- ◆ gemeenschapsvorming
- ◆ bewaring en ontsluiting

CREATIE & TALENTONTWIKKELING

Vanuit de creatieve industrie en de artistieke middens krijgt gamedesign steeds meer aandacht. Hogescholen en universiteiten geven kansen aan nieuw talent om zich te ontwikkelen. Enkele van deze gameafdelingen in Vlaanderen zijn nu al wereldtop. De opleiding 'Digital Arts & Entertainment' (DAE) van de Howest (Kortrijk) werd de voorbije jaren zelfs verkozen tot beste opleiding ter wereld om games te ontwerpen en ontwikkelen. Een nieuwe generatie creatievelingen dient zich aan en zoekt haar weg.

De lokale culturele context kan hier een interessante rol in spelen. Net zoals theatertrajecten sommige jongeren op weg zetten naar een artistieke carrière, zou een cultuurhuis met aandacht voor games creatief gametalent tot volle wasdom kunnen brengen. KOPERGIETERY creëerde bijvoorbeeld samen met jongeren een theatervoorstelling en een game om de artistieke beleving te versterken.

PRESENTATIE & CULTUUREDUCATIE

De potentiële educatieve meerwaarde van games staat volgens veel gameonderzoekers als een paal boven water. Games zijn in essentie culturele uitdrukkingvormen. Ze geven zin en betekenis aan ons leven. Ze voeden onze geest en maken ons rijker door de focus op actieve participatie aan het leerproces. In games leer je spelenderwijs, met de nadruk op ervaring en leren uit die ervaringen.

Serious games

Een serious game is een spel met een ander hoofddoel dan vermaak, bijvoorbeeld: communiceren, werven, onderwijzen, nieuwe inzichten verwerven.

CULTUURPARTICIPATIE

Games maken nu al inherent deel uit van ons culturele ecosysteem. Een beleid rond games zowel op lokaal, Vlaams als internationaal niveau kan meer mensen meer goesting in meer cultuur laten krijgen en hun inzichten in de wereld van gisteren, vandaag en morgen verrijken. Met aandacht voor games kan je de cultuurparticipatie van uiteenlopende doelgroepen verhogen en hen creatief inspireren.

"Een game is een unieke nieuwe cultuurvorm die verhalen combineert met beelden en spelen."

JEROEN BOURGONJON,
ONDERZOEKER AAN DE UGENT



REFLECTIE & MEDIAWIJSHEID

Lokale cultuurhuizen krijgen vaak vragen over hoe we moeten omgaan met games. Zeker bij ouders leven nog veel onzekerheden en zelfs angsten als het gaat over de impact van games op het welzijn van kinderen en ook volwassenen.

Medianest is een initiatief van Mediawijs dat heel wat interessante tools en inzichten verzamelt om zowel binnen het gezin, op school als

in de vrije tijd een beleid rond games te bouwen in dialoog met gamers, opvoeders en cultuurprofessionals. Daarnaast biedt de campagne 'Speel het slim' heel wat informatie voor ouders: vragen rond gamegeletterdheid, hypes zoals Fortnite, nieuwe trends zoals streamen van games en e-sports, advies over gameverslaving en de zoektocht naar een gezond evenwicht, praktische tips rond de selectie van games.

GEMEENSCHAPSVORMING

Games bieden mogelijkheden tot sociale interactie. Via games leren gamers nieuwe sociale vaardigheden en proberen ze uit, zoals contact zoeken met een onbekende. Gamers geven aan dat ze meer vertrouwen hebben in hun sociale vaardigheden in het dagelijkse leven nadat ze hiermee in een gameomgeving hebben geëxperimenteerd. Veel (online) games stimuleren ook samenwerking en verhogen zo belangrijke sociale vaardigheden, zoals luisteren, delen, onderhandelen.

Dat games lokaal tot nieuwe community's kunnen leiden en offline ontmoeting, demonstreert Gamebeek in gc De Moelie (Linkebeek). Gamebeek verbindt jongeren dagelijks online en maandelijks in het echte leven. De

leden vormen een hechte community waar jongeren bij willen zijn. Anno 2019 bereiken ze meer dan 500 jongeren, waarvan maandelijks minstens 50 jongeren afzakken naar Gamebeek. Een kerngroep van een 10-tal vrijwilligers geeft deze gameavonden en de online community mee vorm als trekker elk vanuit hun specifieke expertise, die ze vaak ook als jonge professional in hun werkomgeving toepassen (communicatie, grafisch design, eventmanagement). De community heeft zelfs een eigen smoel met een logo, T-shirts en truien.



GAMEBEEK
GAMING EVENT

BEWARING & ONTSLUITING

Games zijn inmiddels uitgegroeid tot een volwassen en veelzijdige culturele uitdrukkingsvorm in de lange cultuurhistorische traditie van vertellingen, herinterpretaties en zelfs van cultuurhistorische en maatschappelijke reflectie en kritiek. We hebben best aandacht voor games als cultuurhistorisch erfgoed en de ontsluiting ervan. Vooral vroege bronnen dreigen teloor te gaan door de snelle ontwikkelingen, de opkomst van het internet en van cloudcomputing. De aandacht voor dit nieuwe erfgoed is aanwezig bij enkele pioniers. Zo organiseerde Christophe Kenis (cc Deurne) een cultuurhistorische expo met aandacht voor verschillende vormen van videogames en oude spelconsoles.



Retrogames

Retrogaming is het spelen van oudere computerspellen, waarbij je oude pc's of spelconsoles gebruikt, ofwel speelt via emulatoren zoals The Internet Archive. Daar vind je klassieke MS DOS- en PC-games die je eenvoudig online kan spelen.

2

Een lokaal gamebeleid in jouw werking

Games beroeren jong en oud, en zijn dankbaar om je publiek te sensibiliseren. Een gameactiviteit organiseren kan snel én gratis. Het is zeker de moeite waard om te onderzoeken welke kansen gamecultuur kan bieden aan de werking van jouw cultuurhuis. We geven je inspiratie aan de hand van enkele interessante voorbeelden opgedeeld in drie categorieën:

- ◆ Mensen
- ◆ Plekken
- ◆ Aanbod en werking



Mensen

publiek, professionals & experts

EEN GAMEPUBLIEK

Gamers vind je in elke leeftijdsgroep: kinderen, jongeren, ouders en zelfs grootouders. De doelgroep wordt niet alleen groter, maar ook diverser. Dat heeft een impact op de noden en wensen bij verschillende soorten gamers.

"Het is een uitdaging om de klassieke cultuurconsument ervan te overtuigen dat videogames meer kunnen zijn dan een hoop bij elkaar geraapte clichés die helaas vaak de bovenhand halen in de media".

CHRISTOPHE KENIS, CC DEURNE

Uit het experiment van Cultuurconnect en cc Deurne rond games bleek de waarde van een samenwerking met onderwijs (opvoeders, leerkrachten), zowel voor het verkennen van games als cultuurvorm, als voor het maken van games. Daarnaast sloegen we de handen in elkaar met kansengroepen. Games zijn vaak niet-talig en zijn laagdrempelig genoeg om een divers publiek aan te trekken.

PROFESSIONALS EN EXPERTEN

Een feeling voor games bij de medewerker(s) is geen must om een gamebeleid te beginnen, maar in veel gevallen is het een katalysator. Bij de huidige generatie cultuurprofessionals zitten sowieso al verschillende generaties gamers. Heel vaak zien we dat zij op een proactieve manier het beleid en de activiteiten rond games vormgeven. Als beleidsmaker is het zaak hen een duidelijk kader en mandaat te geven. Vanuit deze ruimte kunnen ze hun schouders zetten onder nieuwe initiatieven en de gamecommunity betrekken bij de uitwerking ervan.

In Linkebeek startte Dirk Craps een initiatief rond games dat vooral mikte op het bereiken van jongeren. Ze bundelden hiervoor de middelen voorzien binnen cultuurbeleidsplanning voor jeugdcultuur. Ondertussen is het initiatief – dankzij enkele enthousiastelingen en experts in de lokale gamecommunity – uitgegroeid tot een hele gemeenschap die niet alleen jongeren bereikt, en die maandelijks fysiek samenkomt in het gemeenschapscentrum.

Betrek ook experts bij de uitbouw van je (lokale) gamebeleid en -community. Cultuurconnect is een matchmaker met experts in Vlaanderen en daarbuiten. Ook VAF/Gamefonds en FLEGA zijn organisaties met een groot netwerk aan experts. In Linkebeek groeide de expertise van een aantal jonge gamers uit tot een professionele carrière in de game-industrie. In Antwerpen schakelden ze een stagiair in om de game-community in beeld te brengen en adviezen te formuleren aan de stad. De grote aandacht binnen opleidingen aan hogescholen biedt extra mogelijkheden op dit vlak. Daarnaast is het een goede piste – zeker gezien het bovenlokale karakter – om regionaal en bovenlokaal de handen in elkaar te slaan. De bibregio van Meetjesland zet samen een gemeenschappelijk gamebeleid uit met een vijftal bibliotheken, om daarna de hele regio te betrekken. Ook andere cultuurpartners kunnen hierbij aansluiten.

Plekken

cultuurhuizen, publieke ruimte, scholen & private partners

Creëer fysieke ruimte voor gamers en een gamewerking. Heel vaak blijft de ruimte voor games binnen het lokale veld beperkt tot een collectie van commerciële blockbustergames die uitgeleend kunnen worden. Je kan de zichtbaarheid verhogen door (tijdelijk) extra ruimte vrij te maken voor gameconsoles, game-PC's, -laptops of -installaties, zoals de arcadegames van Devillé Arcade die je bij Cultuurconnect kan huren. Games zichtbaarder maken in de fysieke ruimte met aandacht voor het brede spectrum en aanbod biedt extra kansen om nieuwe publieken te bereiken en te betrekken.

INSPIRERENDE VOORBEELDEN



Meer dan een decennium geleden al lanceerden bibliotheken in West-Vlaanderen onder impuls van de provincie een mobiele gameroom.



In Kortrijk hebben ze een mooie gamecorner en zijn er nieuwe plannen om games nog meer zichtbaarheid te geven.



De bibregio van Meetjesland, Route 42, ontwikkelde een mobiele VR-lounge in samenwerking met Holodeck Graphics en Cultuurconnect.



In Linkebeek bouwen ze gemeenschapscentrum De Moelie maandelijks om tot een paradijs voor gamers, in samenwerking met Just4Fun.



In het Historium in Brugge bouwden ze met het Laborium een permanente VR-arcadehal uit binnen hun culturele infrastructuur.



In Quai 10 (Charleroi) hosten ze het hele jaar gecureerde game-expo's waar bezoekers originele, toegankelijke, sociale en artistieke games kunnen ontdekken.



Aanbod en werking

Ga actief aan de slag met games in jouw cultuurhuis. Zoek uit welke formats werken voor jouw context en op welke manier games kunnen inhaken op je kernopdrachten.

CREATIE

Bij het ontwikkelen van een game komt veel kijken dat ook centraal staat bij creatieprocessen in kunst en cultuur: visuele aspecten, verhaallijn, interactiviteit, technologische middelen ... Sommige gamestudio's mikken zelfs heel specifiek op kunst- en cultuurliefhebbers.

Een aantal bibliotheken en cultuurhuizen organiseert workshops die kinderen en jongeren de basis aanreiken van game-ontwerp. In de bib van Vilvoorde doen ze dit bijvoorbeeld samen met Coderdojo.

Happy Volcano ontwierp samen met auteur Joost Vandecasteele de game 'The Almost Gone'.

JEF werkt al enkele jaren voor het Jeugdfilmfestival en het Medialab samen met studenten van de opleiding Devine in Kortrijk die installaties en games ontwerpen voor een breed publiek. Een aantal van deze installaties reist rond naar verschillende cultuurhuizen in Vlaanderen.

Cultuurconnect werkte samen met Devillé Arcade en cc Deurne een mobiele arcadehal uit op maat van kinderen en jongeren. In Deurne hebben ze met een school ook een traject geïntroduceerd waar ze samen met de Devillé broers, één informaticus en één houtbewerker, en een klas informatica en houtbewerking een eigen game hebben ontworpen.

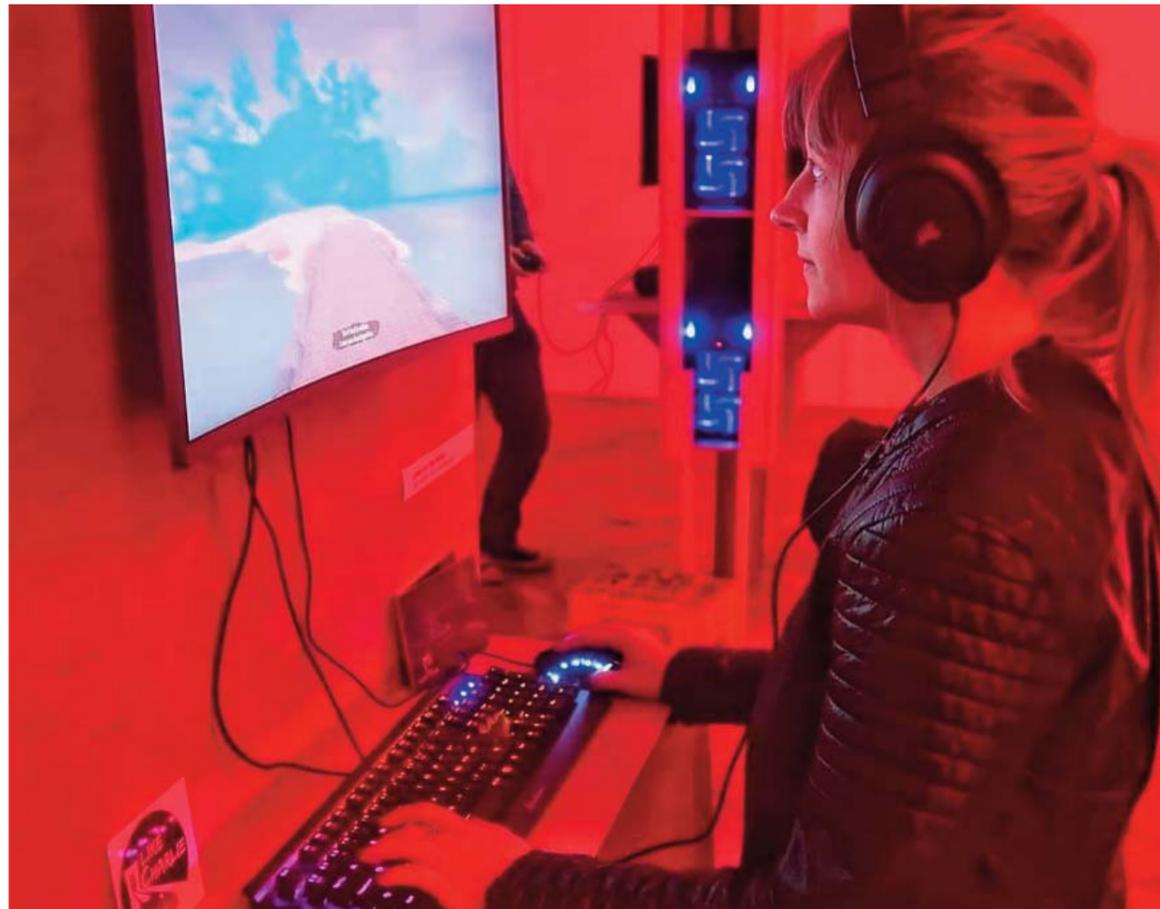
Historium (Brugge) werkt samen met game-ontwikkelaars om een eigen VR-wereld met interactieve games te ontwerpen. Hun VR-concepten zijn echte publiekstrekkingen in hun business model.

KOPERGIETERY nodigde op vraag van jongeren in de theaterlabs de Gentse gamestudio Pajama Llama uit om een aantal eenvoudige games te ontwikkelen binnen een artistieke creatie. Door het spel kregen toeschouwers een beter begrip van de voorstelling en door de voorstelling konden ze het spel beter spelen.

PRESENTATIE

Hoe breng je games tot bij je publiek? Veel organisaties dragen cultuurspreiding hoog in het vaandel. In bibliotheken is een meer zichtbare plek voor gamen aantrekkelijk voor het (jonge) publiek. Denk aan de presentatie van games tijdens de openingsuren, in gamecorners of met gamepop-ups, consoles of game-laptops of andere toepassingen zoals virtual reality (VR). Tijdens het experiment rond games van Cultuurconnect en het lokaal cultuurbeleid in Deurne zagen we dat een festivalformule in een cultuurcentrum heel goed werkt.

Steeds meer cultuurhuizen in Vlaanderen organiseren gamefestivals of bouwen hier ervaring in uit. Een greep uit het aanbod: Push The Button (cc Deurne), One2Play (STUK Leuven), Play 20.20 (cc Brugge), Now Play This (Somerset House, Londen), Counterplay Festival (bib en cultuurcentrum Aarhus), Playful Arts Festival ('s Hertogenbosch, Nederland).



"Wij zorgen voor een goede mix tussen commerciële en minder bekende games. Met de LEGO-games doe je een uitstekende zet. Die zijn populair, familievriendelijk en kwaliteitsvol. Daarnaast zou ik aanraden verschillende kopieën van Minecraft te voorzien. Die zijn ook ideaal voor display. Indiegames raad ik steevast aan, ook om mee te starten als bib. Ze zijn budgetvriendelijk, vaak al voor een prikje aan te schaffen via online platforms. De collecties van Puurs, Genk en Kortrijk kunnen je inspireren. Vanaf 150 titels heb je een meer dan deftige collectie die vlotte circulatie geeft, die werkt. Angst om ermee te beginnen, is niet nodig."

JÜRGEN VANLERBERGHE, BIB KORTRIJK



Playful arts

De wederzijdse liefde en fascinatie tussen games en de kunsten leidde tot hybride genres of de playful arts. Daarin onderzoeken makers uit verschillende disciplines het kruispunt tussen performance, beeldende kunsten en playful design. Sociale interactie tussen mensen staat centraal en de fysieke werkelijkheid en omgeving zijn het speelterrein.

"Iris Peters, met een achtergrond in beeldende kunst, en ik voelden de nood om een festival te organiseren om alle nieuwe cross-overs in de playful arts en de grote creativiteit ervan zichtbaar te maken. Dat werd het Playful Arts Festival.

We stellen een programma samen met een bonte mix van verschillende kunstvormen. Meestal werken we rond een thema. In 2014 was dat Urban Play, toen stond de interactie met de stad centraal. In 2016 werkten we rond het fysieke lichaam onder de titel Bodies at Play."

ZURAIDA BUTER, CURATOR PLAYFUL ARTS FESTIVAL

Het MoMA 'Museum of Modern Art' in New York exposeerde rond de kunst van en in computerspellen en nam al in 2012 een tiental videogames op in de vaste designcollectie. In Charleroi opende het eerste cultuurhuis rond games haar deuren: Quai 10. Deze culturele en educatieve plek nodigt via een tweemaandelijks selectie bezoekers uit om games te ontdekken als cultuurvorm, met een eigen doel, originaliteit, beeldende kracht, toegankelijkheid en gezelligheid. Daarnaast laat Quai 10 publiek en cultuurprofessionals het medium verkennen via activiteiten, workshops, trainingen, conferenties en evenementen.

Je kan met een curator werken die jouw expo of festival naar een hoger niveau tilt op artistiek vlak. Tijdens voorbije events heeft Cultuurconnect bijvoorbeeld aange-naam samengewerkt met Jeroen Janssen, Zuraida Buter, Julien Annart. We helpen zoekende zielen graag op weg. Ook de collega's van JEF zijn een matchmaker voor cultuurhuizen die games en interactieve installaties willen integreren in hun werking.

Naast presentatieplekken en exoruimtes rond de gamecultuur, ontdek je op verschillende festivals de cross-over tussen games, kunst en cultuur. Een van de meest in het oog springende festivals is het Playful Arts Festival in Nederland.

Een aantal bibliotheken in Vlaanderen biedt games aan in hun collectie, bijvoorbeeld Kortrijk, Puurs, maar ook kleinere bibliotheken zoals Lint.

Nieuwe streamingsdiensten, onlinedistributieplatformen en ontwikkelingen bij Apple en Google kunnen evenwel de manier waarop games tot bij de gamer komen op hun kop zetten. De uitleen van klassieke consolegames zou daarbij minder relevant kunnen worden. Het is belangrijk om bij de uitbouw van een eigen collectie oog te hebben voor het creëren van ruimte voor games en een gamecommunity. Cultuurhuizen kunnen een interessante rol opnemen als curator of aanspreekpunt, samen met experts uit de lokale cultuursector en de gamesector

3

Het Vlaamse game-ecosysteem in beeld

Gamers

Uit de Digimeter van Imec en UGent blijkt dat de helft van de Vlamingen minstens één keer per maand een computergame speelt. Een kwart speelt dagelijks en dat minstens een uur lang. Games zijn niet meer weg te denken uit het dagelijkse leven. De Digimeter stelt wel een duidelijke leeftijds kloof. We zien in alle leeftijdscategorieën gamers. De meesten vind je in de categorie van 25 tot 35 jaar, bij de 55+'ers zijn er het minst. Het valt te verwachten dat de leeftijdscategorieën die opgroeiden met games als cultuurvorm, de zogenaamde native gamers, hier blijvend aandacht aan zullen besteden.

Game-industrie en -ontwikkelaars

Wereldwijd spelen meer dan 2,5 miljard mensen games. Gamedesign is wereldwijd een miljardenindustrie. In België zit veel talent, maar de verkoop van lokaal ontwikkelde games is heel klein. De markt in Vlaanderen wordt quasi volledig gedomineerd door internationale blockbusters. Vandaag zijn er ongeveer 100 game-ontwikkelaars in ons land, vooral kleinere studio's. Een game uitbrengen blijft een heuse onderneming. Veel alumni van de opleiding Digital Arts & Entertainment (Howest) werken in grote gamestudio's mee aan ronkende titels zoals World of Warcraft, Grand Theft Auto en Assassin's Creed. Ook ontwikkelaars Dirk Van Welden (Space Pirate Trainer) en Mike Coeck (Antigraviator) gooien internationaal hoge ogen met hun games. Larian Studios is de grootste en bekendste Belgische gamestudio, met internationale hits zoals 'Divinity: Original Sin 2'.

Naar een geïntegreerd Vlaams gamebeleid?

Het spreekt natuurlijk voor zich dat je als cultuurprofessional niet dadelijk alle registers kunt opentrekken en starten met een big bang. Het is vooral zaak om een langetermijnperspectief te ontwikkelen dat aansluit bij jouw lokale context en bij de uitdagingen van jouw publiek en cultuurhuis. Zo'n langetermijnkeuze werpt zichtbare vruchten af op plaatsen waar ze duidelijke keuzes durven te maken, zoals in de bibs van Kortrijk, Puurs en Ternat of gc De Moelie in Linkebeek.

In Antwerpen maakten ze samen met een stagiair een omgevingsanalyse van de lokale game-sector en -community. Van hieruit kun je doelstellingen bepalen die inhaken op de meerjarenplanning van de stad, gemeente of het cultuurhuis.



"In een samenleving waar de concurrentie om de aandacht van de consument groot is, moet de cultuursector op zoek gaan naar innovatieve methoden om culturele content te presenteren en te verspreiden. Dit kan door de mogelijkheden van nieuwe technieken en vormen zoals gaming, virtual reality, augmented reality, mixed reality, 3D digitalisering, artificiële intelligentie, blockchain en digital storytelling te verkennen."

UIT DE VISIENOTA 'EEN VLAAMS CULTURBELEID IN HET DIGITALE TIJDPERK', P.15

4

Trends en toekomstperspectieven

Vlaanderen schakelde de voorbije jaren een versnelling hoger in het ondersteunen van de gamesector. Zo kwam er in 2018 een actieplan rond gaming dat het thema in Vlaanderen en de lokale gamesector internationaal nog meer op de kaart moet zetten. In het 'Actieplan Gaming - een transversale visie en concrete maatregelen voor een gecoördineerd en geïntegreerd Vlaams gamebeleid' toont Vlaanderen zich ambitieus en bereid om een faciliterend beleid te voeren voor de Vlaamse gamesector. Daarbij geeft de Vlaamse overheid de nodige aandacht aan de culturele, educatieve en maatschappelijke meerwaarde van games.

Technologische ontwikkelingen – denk aan AR/VR – zullen nieuwe gameformats, maar ook andere cross-over digitale belevingen aanwakkeren met een directe impact op de gamesector en op de cultuurhuizen van de toekomst.



Augmented Reality (AR)

Deze games maken gebruik van toegevoegde realiteit in de spelbeleving. Een computer voegt dan live, direct of indirect, digitale elementen toe aan de werkelijkheid. Dit kan door QR-codes, sensordata of extra informatie over de omgeving. Pokemon Go is het bekendste voorbeeld.

Virtual Reality (VR)

In een VR-game bevindt de speler zich in een volledig virtuele driedimensionele gameomgeving en kan hij met die omgeving en eventueel met andere spelers in die omgeving interageren.

Een grotere aandacht voor games vanuit de cultuursector is essentieel. Games vormen een integraal onderdeel van ons culturele erfgoed en onze culturele toekomst. De Vlaamse cultuur- en kunstsector kan dus beter de sterke en creatieve gamesector omarmen. Samen werken ze aan een sterke voedingsbodem voor actieve, bewuste, creatieve en kritische gamers en cultuurparticipanten.

Meer weten?

Cultuurconnect gidst cultuurprofessionals in hun zoektocht naar een integrale aanpak rond games. Samen met de partners uit de gamesector zetten we de sterktes van bibliotheken en cultuurhuizen in voor de gamecommunity's.

Met vragen kan je terecht bij Maïke: maïke.somers@cultuurconnect.be.



Cultuurconnect

Priemstraat 51, 1000 Brussel

+32 (0)2 213 10 20

www.cultuurconnect.be

info@cultuurconnect.be

Auteur: Hannes Vanhaverbeke

Beelden: Sien Verstraeten, Caroline Lessire, Cultuurconnect
Cultuurcentra in kwestie



Cultuurconnect