



INSPIRATIEPAKKET

ARTISTIEKE GAMES

— Mensen speels tot interactie verleiden, een gamecollectie aanleggen, creatief met Minecraft aan de slag, het belevingsaspect van een gamehoek of gamegroep: samen spelen kan creatief, sociaal én artistiek zijn. In deze bundel vind je vier inspirerende praktijken: van gemakkelijk tot moeilijk.

**DIGITALE
WEEK**

www.digitaleweek.be

1 — Een leesgroep, maar dan voor games

Not A Book Club is een praktijk van The National Videogame Arcade in het Verenigd Koninkrijk. De NVA is een cultuurhuis in Nottingham dat zich toelegt op videogames en educatieve en culturele activiteiten over games.

In Not A Book Club kiest een begeleider samen met geïnteresseerden een game om uitgebreid te bespreken. Aan bod komen spelstrategieën, wat de game intellectueel en emotioneel doet met de spelers, het concept van de game, het script, het design en de artistieke kwaliteiten van het spel.

Doelgroep zijn mensen met belangstelling voor niet-commerciële games, met veel en weinig spelervaring. De deelnemers komen fysiek samen en er is een onlinediscussieplatform voor mensen die wat verderaf wonen of zich moeilijk kunnen verplaatsen.

Het is als een leesgroep maar dan voor games, en je kunt de gamegroep ook gebruiken om samen met je publiek je gamecollectie op te bouwen en keuzes te maken. Inspiratie voor games vind je op verschillende platformen.

2 — Voor jongeren van 13 tot 77+

Een gamegroep spreekt heel wat doelgroepen aan:

- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- Senioren (>65 jaar)
- Mensen met een beperking
- Mensen in armoede of kansarmoede
- Etnisch-culturele minderheden
- Werkzoekenden
- Laaggeletterden
- Professionelen

3 — Praktische omkadering

Games selecteren

Hier kun je games kopen, trailers bekijken en reviews lezen.

Onlinebronnen

- indiegame.com
- itch.io
- 1up.com
- vg247.com
- gamer.nl
- destructoid.com
- indiegames.com
- eurogamer.net of [.be](http://eurogamer.be)
- computerandvideogames.com

Over de gamesindustrie

- gamasutra.com
- gamesindustry.biz
- indiedb.com

Tijdschriften

Nederlandstalig: Gameplay, Chief, 9lives
Engelstalig: Games tm, Edge Magazine

Nodig materiaal

Games, ruimte om een discussiegroep te laten bijeenkomen, eventueel een onlineplatform voor de uitwisselingen.

4 — Succesfactoren

Kies uitdagende spellen die veel stof tot discussie opleveren.

5 — Interessant extra materiaal

- Filmpje over Not A Book Club: https://www.youtube.com/watch?v=2dvcb-j_kls
- Website van The National Videogame Arcade: <https://www.thenva.com/>

1 — Collectie en belevingsaspect met gamehoek staan centraal

Van actieavonturen en rollenspellen tot 3D-shooters, platform games, artistieke games: alles kan in je collectie. Met veertig games heb je al een mooie startcollectie. Of je kunt het groter zien en zoals andere bibliotheken een collectie van 280 titels of meer opbouwen.

Je kunt ervoor kiezen dat mensen alleen games ontlenen, maar bij bibliotheken die een succesvolle collectie hebben, is het belevingsaspect van een gamehoek een belangrijk pluspunt.

2 — Voor jongeren van 0 tot 77+

Een gamecollectie is interessant voor heel wat doelgroepen:

- Kinderen (0-6 jaar)
- Kinderen (7-12 jaar)
- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- Senioren (>65 jaar)
- Mensen met een beperking
- Mensen in armoede of kansarmoede
- Etnisch-culturele minderheden
- Werkzoekenden
- Laaggeletterden
- Professionelen

3 — Drie stappen

Stap 1: Leg een gamecollectie aan

Naast commerciële en populaire games kun je als bibliotheek ook een aanbod indie games aanbieden in je gamehoek. Indie games zijn onafhankelijk (independent) uitgegeven en doorgaans het resultaat van een artistieke, innoverende aanpak. Ontwikkelaars van dit soort spellen werken meestal met weinig geld. Daardoor zijn ze minder beperkt in hun creativiteit en hoeven ze geen verantwoording af te leggen tegenover uitgevers of geldschieters. Indie games kunnen een ruim publiek bekoren. Alleen zijn ze soms wat minder gekend. Je kunt je publiek wegwijs maken en laten kennismaken met juweeltjes: dat kun je vergelijken met arthousefilms aanbieden naast kaskrakers of literaire parels naast bestsellers. Een opdracht op maat van de bib.

Bekende indieplatforms zijn itch.io en indiegame.com en op de jaarlijkse Game Developers Conference is er het Independent Games Festival met prijzen voor indie games in verschillende categorieën.

Stap 2: Investeer in een gamehoek

Maak een ruime gamehoek met twee consoles en twee game-pc's om ter plaatse te gamen. Het belevingsaspect trekt veel jongeren aan, en er komen ook ouders en grootouders spelen met hun kinderen of kleinkinderen. Organiseer ook gametornooien waarmee de deelnemers mooie prijzen kunnen winnen om de gamehoek en collectie van de bib bekend te maken.

Stap 3: Koop gamemateriaal aan

- Playstation 4
- Xbox One
- Nintendo Switch
- Game-pc's

Games selecteren

Hier kun je games kopen, trailers bekijken en reviews lezen.

Onlinebronnen

- indiegame.com
- itch.io
- youtube.com
- vg247.com
- gamer.nl
- destructoid.com
- indiegames.com
- eurogamer.net of eurogamer.be
- gamesradar.com

Over de gamesindustrie

- gamasutra.com
- gamesindustry.biz
- indiedb.com

Tijdschriften

Nederlandstalig: Gameplay, Power Unlimited

Engelstalig: Games tm, Edge Magazine

Budget

Investeer in drie hardwareplatformen (Xbox One, PS4 en Nintendo Switch).

Koop nieuwe games per kwartaal. Bib Kortrijk met de grootste gamecollectie koopt zo'n dertig games aan per kwartaal.

De bib heeft een budget van 1.000 euro per kwartaal voor games en materiaal. Maak genoeg budget vrij voor mainstream-games en bekende titels maar neem ook 30% tweedehandse of low-budgettitels op in je collectie.

Budget tip!

Vaak dalen de prijzen voor games tot -30% na drie maanden. Na een half jaar zakken de prijzen nog verder. Bovendien is er een ruim aanbod tweedehands games.

1 — Onlinelego met educatief en artistiek potentieel

Een soort onlinelego

Minecraft begon als soloproject van ontwikkelaar Markus Persson. Al snel werd de indiegame razend populair en kocht Microsoft hem over voor 2,5 miljard dollar. Ondertussen zijn duizenden kinderen en jongeren actief in deze virtuele wereld. Met een soort onlinelego bouwen ze bibliotheken en tempels, maken ze kortfilms en musicals, oefenen ze hun logische vaardigheden, leren ze coderen en maken ze wereldwijd vriendjes door samen te bouwen aan projecten. Wat maakt dit spel zo anders dan Tetris, Angry Birds of FIFA 17? Het educatieve en artistieke potentieel.

Hoe Minecraft creatieve en logische vaardigheden stimuleert?

Minecraft ontwikkelt creatief denken zoals schaken logica ontwikkelt. Daarom is het populair in scholen. En ook bibliotheken en cultuurhuizen experimenteren met de mogelijkheden. Het spel is opgebouwd rond een virtuele wereld waaraan je meebouwt. Het is een open en flexibel ontwerp dat de deelnemers aanzet tot creëren in een meeslepende leeromgeving. Kinderen verfijnen een hele reeks vaardigheden als ze Minecraft spelen: probleemoplossend en creatief denken, samenwerken, iteratief denken, werken met beperkingen en verbeeldingskracht.

Hoe je Minecraft speelt?

Je kunt het spel op twee manieren spelen: de survival en de creative mode. In de survival mode moet je eten en beschutting zoeken en monsters verslaan. Je bouwt ook een eigen huis en delft grondstoffen in mijnen om verder te kunnen spelen. Er is een dag-en-nachtcyclus van tien minuten.

In de creative mode krijgt je fantasie vrij spel en kun je ongestoord bouwen en spelen zonder afgeleid te worden door vervelende monsters die je moet verslaan. Je krijgt een oneindige hoeveelheid voorraad om te bouwen en je hoeft niet te eten of te slapen om te overleven. De creative mode leent zich goed om creatieve workshops uit te werken.

2 — Voor kinderen en jongeren

Minecraft is echt iets voor kinderen en jongeren:

- Kinderen (0-6 jaar)
- Kinderen (7-12 jaar)
- Jongeren (13-18 jaar)
- Jongeren met een beperking
- Jongeren in armoede of kansarmoede
- Etnisch-culturele minderheden

3 — Praktische omkadering

- Minecraft kan voor pc, mac en linux
- Minecraft Console:
 - Playstation 3, 4, Vita
 - Xbox 360, one
 - Wii, Switch
- Pocket edition:
 - Tablet
 - Smartphone
- Zet een Minecraftserver op als je met verschillende mensen samen wilt spelen.
- Zorg voor laptops of laat deelnemers hun eigen toestel meenemen.
- Zorg voor logins of vraag dat deelnemers hun eigen logingegevens meebrengen.
- Zorg voor genoeg wificapaciteit.

4 — Inspirerende praktijken met Minecraft

Educatieve aspecten komen hier niet aan bod. Wil je Minecraft educatief gebruiken? Bekijk dan zeker de editie Minecraft Education. Die is bedoeld als hulpmiddel in de klas bij verschillende vakken, van geschiedenis tot natuurkunde.

Organiseer een wedstrijd rond een ontwerp

In Minecraft kunnen boeken magische krachten hebben. Daarom zijn boeken en bibliotheken alom aanwezig. Een kans voor bibliotheken om daar creatief mee te werken. Bib Genk organiseerde een wedstrijd en liet kinderen in Minecraft de bib van hun dromen ontwerpen. Heel wat jongens en meisjes bouwden een ontwerp met digitale blokjes. Het resultaat kon je bewonderen in de Digitale Week. De mooiste vijf ontwerpen werden bekroond met een prijs en de winnaar kreeg een 3D-print van het ontwerp.

Organiseer een Minecraftparty

Bib Kortrijk organiseerde een Minecraftparty. Twee vrijwilligers gaven een initiatie en de bib zorgde voor zes laptops en wifi. Kinderen konden het spel leren spelen en elkaar hun eigen creaties tonen. Tegelijk was er een workshop papercraft waarin kinderen een personage uit Minecraft of een gameobject – een mob – konden knutselen. De combinatie van online en offline was een groot succes en er kwamen onverwacht meer dan 120 kinderen op af.

Maak een kortfilm of videoclip in Minecraft

In Minecraft worden heel wat filmpjes en videoclips gemaakt. Daarvoor hoef je niet eens te investeren in duur filmmateriaal. Zet een traject op rond films maken: leer je publiek een goed scenario te schrijven en bouw de figuranten en de decors in Minecraft. Op het internet vind je verschillende resultaten en op het Minecraftforum.com geven startende videasten elkaar tips.

Werk aan gemeenschapszin en verbeeldingskracht

Samen met de buurt en verschillende partners organiseerden het district en cultuurcentrum Deurne Arena Utopia: een gratis festival dat de Arenabuurt en het belang van dromen en fantasie in de verf zette. In een van de activiteiten kon je de Arenawijk nabouwen in Minecraft – of hoe die er volgens de bewoners zou moeten uitzien in een ideale wereld.

Werk intergenerationeel en organiseer Minecraft Family

Antwerpen startte met het intergenerationele project Minecraft Family. Het doel is kinderen en hun familie samen te laten spelen, te leren en te ontdekken en ouders en familie te informeren. Er zijn regelmatig events waar kinderen elkaar leren kennen om samen uitdagingen aan te gaan in de Minecraftwereld. Soms alleen met hun ouders en soms in teams. Daarnaast is het een moment voor de ouders om andere ouders te leren kennen en van elkaar te leren.

Werk rond poëzie en verhalen

Boeken zijn belangrijk in het spel en heel wat kinderen schrijven gedichten of kortverhalen in Minecraft. Je kunt een workshop organiseren rond creatief schrijven en de resultaten bewaren in een Minecraftboek of -bibliotheek. Op het internet vind je veel voorbeelden van gedichten in en over Minecraft en videopoems: een Minecraftfilmpje met een ingesproken gedicht.

5 — Aandachtspunten

Minecraft is razend populair. Wees voorbereid op een grote opkomst en zorg voor genoeg wificapaciteit als je veel deelnemers verwacht.

6 — Interessant extra materiaal

- De officiële Minecraftsite: <https://minecraft.net/nl-nl/>
- Het intergenerationele initiatief rond Minecraft Family in Antwerpen: <http://minecraft-family.com/>
- Forum om tips en tricks uit te wisselen voor wie Minecraft speelt: <http://www.minecraftforum.net/>
- Alles over Minecraft Education: <https://education.minecraft.net/>
- Informatie over coderen aan de hand van Minecraft: <https://code.org/minecraft>
- Een wiki over hoe je een server opzet: <http://nl.wikihow.com/Een-eigen-Minecraft-server-installeren>

1 — Spellen die focussen op creativiteit en samenwerken

In de jaren 80 en 90 waren arcadehallen razend populair. Om videogames te spelen, moest je toen nog het huis uit. De flitsende schermen en felle competities zorgden voor creatieve en technische innovatie, maar gingen stilletjes ten onder toen thuisconsoles betaalbaar werden.

Cultuurcentrum Deurne herdacht het concept van de arcadehal met twee doelstellingen voor ogen: meer jongeren naar het cultuurhuis lokken en sociaal contact bevorderen door mensen te laten samenspelen.

Samen met het gamebedrijf Devillé Arcade creëerde CC Deurne zeven nieuwe arcadegames om te spelen in de mobiele arcadehal van Deurne. Shootergames in het cultuurhuis? Nee, hier speel je geen commerciële games, maar spellen die focussen op creativiteit en samenwerken. Gameontwikkelaars hebben uitgebreid getest of de games speltechnisch goed in elkaar zitten. Jongeren met taalachterstand testten de games om de toegankelijkheid te verzekeren.

De opening van de Arcadehal was een groot succes en de hal toerde daarna rond in Vlaamse bibliotheken, scholen en cultuurcentra. Het geheim van het succes? CC Deurne werkte intensief samen met de jeugddienst, jeugdverenigingen en scholen om het aanbod bekend te maken bij jongeren. Het creatieve van de games kon de jongeren bekoren. Dit soort spellen kenden ze nog niet en ze konden samen met hun vrienden en familie komen spelen.

2 — Voor jongeren van 0 tot 77+

De activiteit is voor al deze doelgroepen getest en goedgekeurd:

- Kinderen (0-6 jaar)
- Kinderen (7-12 jaar)
- Jongeren (13-18 jaar)
- Volwassenen (19-65 jaar)
- Senioren (>65 jaar)
- Mensen met een beperking
- Mensen in armoede of kansarmoede
- Etnisch-culturele minderheden
- Werkzoekenden
- Laageletterden
- Professionelen
- Mensen met taalachterstand

3 — Praktische omkadering

Praktisch

- Je kunt de creatieve en op samenwerking gerichte arcadegames huren bij Devillé Arcade. Ga je liever aan de slag met klassieke spellen? Er zijn nog andere arcadebedrijven actief in Vlaanderen.
- Zet de spellen in een grote en mooi aangeklede ruimte.
- Voer een gerichte communicatiecampagne voor jongeren via scholen, verenigingen en sociale media.

Educatief materiaal

De handleidingen van de games vind je bij de verhuurbedrijven. Zorg voor begeleiding door vrijwilligers die de spellen uitleggen aan de spelers. Je kunt de arcadespellen combineren met workshops rond games maken, designdenken en leren coderen.

4 — Begeleiding nodig

Zorg voor begeleiding bij de activiteit. Laat medewerkers of vrijwilligers de spellen voordoen of uitleggen aan de jongeren. Zeker jongere kinderen, ouders of minder ervaren gamers hebben in het begin wat ondersteuning nodig bij een spel.

Kies voor vernieuwende communicatiestrategieën om jongeren te bereiken.

5 — Succesfactoren

De belangrijkste uitdaging is: jongeren bereiken. Zij zijn geïnteresseerd in dit aanbod maar meestal niet op de hoogte van het programma van een bib of cultuurcentrum.

De arcadehal in Deurne was zo succesvol doordat het Cultuurcentrum zo intens samenwerkte met scholen, jongerenorganisaties, welzijnswerk en de jeugddienst. De organisatoren bereikten ook jongeren uit de omgeving via de advertentieservice van Facebook. Zo'n socialemediacampagne is niet duur en handig om een nieuwe doelgroep te bereiken.

6 — Interessant extra materiaal

- Over het project van CC Deurne vind je meer informatie op <http://www.cultuurconnect.be/arcadegames>.
- Website van Devillé Arcade: <http://devillearcade.com/>
- Andere arcadebedrijven:
 - www.arcadeo.be
 - www.dragonfly-amusement.com
 - www.arcade-games.be
 - www.arcadeeurope.com

Bezoek ook eens het Britse The National Videogame Arcade of hun bruisende festival Game City. Zij koppelen hun vaste expositie van games aan educatieve en artistieke workshops en activiteiten rond designontwerp, games maken, scripts schrijven voor games, performances, lezingen en nog veel meer. Inspiratie verzekerd: <https://www.thenva.com/who-are-we/>

