

Gezocht: serieus spelletje

Om games te introduceren in de erfgoedsector en om de Vlaamse game-industrie in contact te brengen met die sector organiseerde FARO (Vlaams steunpunt voor cultureel erfgoed) in samenwerking met enkele partners op 5 december de conferentie 'Games & Erfgoed'.

De impact van computergames op de Vlaamse erfgoedsector is zeer gering. Games worden echter wel beschouwd als cultureel erfgoed en er wordt steeds vaker verwezen naar de ongebreidelde mogelijkheden die games kunnen bieden voor het ontsluiten van erfgoed. Bij erfgoed en games wordt al snel de link gelegd naar *serious games* of *meaningfull play*. Bij deze categorie van games ligt de nadruk meer op het *firsthand learning* dan op het spelelement. De Nederlandse onderzoeker Jeroen van Maastricht liet zien dat games echter veel meer zijn dan alleen een communicatie-instrument. Volgens hem raken games namelijk aan de essentie en doelstellingen van erfgoedinstellingen.

De relatie tussen erfgoed en games gaat verder dan het 'gebruik' van games door erfgoedinstellingen of games die op hun beurt erfgoed gebruiken. Het computerspel is inmiddels zelf al erfgoed geworden en dus dringt zich de vraag op wat de sector moet aanvangen met games als cultureel erfgoed. Het bewaren van games is namelijk veel meer dan louter het bewaren van digitale media. De onderzoeksleider van het Preserving Virtual Worlds project, Jerome McDonough, presenteerde de wijze waarop dit project oplossingen tracht te vinden op de vragen die het bewaren van games met zich meebrengt.

Jeroen van der Vliet en Connie Veugen lieten zien dat ontwikkelaars van commerciële geschiedenisgames (waarbij de nadruk ligt op entertainment) veel gebruik maken van historische bronnen uit erfgoedinstellingen. Er is dus sprake van een directe link met de erfgoedsector. Deze commerciële historische games worden soms gebruikt als leermiddel in het onderwijs, maar het spanningsveld tussen de 'historische wereld' (docenten, onderzoekers, erfgoedinstellingen) en de commerciële historische games blijft bestaan.

De relatie tussen de erfgoedsector en de game-industrie stond in de sessie 'Een vat vol content' centraal. Een serie van praktijkvoorbeelden liet zien op welke manieren erfgoedinstellingen gebruik kunnen maken van games of gametechnologie. Het gaat dan bijvoorbeeld om op een unieke manier verhalen te vertellen over de Eerste Wereldoorlog of om het stimuleren van de beleving bij een museumbezoek. Op die wijze kan ook het publieksbereik van musea vergroot worden. FARO hoopt met deze conferentie games op de Vlaamse erfgoedkaart te zetten en blijft het thema volgen. (Bart de Nil)

http://www.faronet.be/faceted_search/results/taxonomy%3A322