

# DRAAIBOEK 'GAMING' EN DE BIBLIOTHEEK



Samenstelling: Biblio<sub>7</sub> • Eindredactie: Compagnie Nostalgie • Campagnebeeld: Kurt Vanrumbeke • Vormgeving: Design Sense  
V.U.: Loes Vandromme, voorzitter CO<sub>7</sub>, Grote Markt 1, 8970 Poperinge

# INHOUD

Voorwoord .....	3
Projectplan .....	4
Praktische fiche 1: To-do list bij de opstart van een project rond gaming en de bibliotheek .....	5
1. Maak mensen warm voor gaming .....	5
2. Draag zorg voor het materiaal .....	6
3. Maak een kalender op .....	6
4. Werk een communicatielijntje uit .....	6
5. Stel de spelregels op .....	7
6. Aankooptips games .....	8
Praktische fiche 2: Vragenlijst beginsituatie .....	9
Praktische fiche 3: Gebruikersonderzoek .....	10
Praktische fiche 4: Gametoernooi organiseren, Koen Gadeyne .....	11
Kansen en knelpunten .....	15
In de praktijk: Bib De Letterschuur en Jeugdhuis De Moane, verslag Steven Vandenbussche .....	18
In de praktijk: Start to Game on tour in Langemark-Poelkapelle, verslag Evelyne Van Gelder .....	23
Gaming is meer dan alleen spelletjes spelen, interview met Marieken Dewitte van Mediaraven .....	25
Het vervolgverhaal .....	30
Meer info .....	31



# VOORWOORD

Ah je kent ze wel, die kritieken en vooroordelen: gamen is verslavend, zet aan tot geweld, het maakt kinderen sociaal geïsoleerd... Maar ken je ook de positieve effecten van games? Ze bevorderen de creativiteit, het ruimtelijk inzicht, het strategische denken, de oog-brein-handcoördinatie en zelfs ook de sociale intelligentie. In maart 2012 lanceerde CO<sub>7</sub> het project Start to game goes Biblio, in de bibliotheek van Heuveland. Dit lanceringsmoment viel samen met de start van de Jeugdboekenweek, het grootste kinderboekenfestival van Vlaanderen. Veertien dagen lang zetten scholen, bibliotheken, boekhandels en culturele centra de mooiste boeken in de kijker. Maar in de bibliotheek van Heuveland stonden deze keer niet de boeken centraal. We introduceerden er met Start to Game goes Biblio, een medium dat relatief nieuw was binnen de werking van de bibliotheken. En het is geweten: onbekend is onbemind...

In de zomer van 2010 was de gameroom van WINOB (de grote broer van de gameflightcase) nog te gast in de bibliotheek van Ieper en Zonnebeke. Dat initiatief wakkerde de interesse voor games in de regio aan. Maar het riep ook vragen op: hoe betaalbaar is gaming voor een landelijke bibliotheek, moet elke bibliotheek een console aanschaffen? En hoort gaming eigenlijk wel thuis in de bibliotheek? Er was nood aan een visie over gaming in de bib die zowel het personeel als de bezoeker kon overtuigen. En hier komt Biblio, naar voren.

Biblio, is het regionale samenwerkingsverband van de bibliotheken uit de zuidelijke Westhoek en vormt binnen de werking van CO<sub>7</sub> een belangrijk onderdeel. Met de steun van de Provincie West-Vlaanderen en WINOB kreeg de CO<sub>7</sub>-regio de kans om gedurende twee jaar te experimenteren met games. Een gameflightcase reisde naar de verschillende bibliotheken die activiteiten organiseerden voor verschillende doelgroepen. In iedere bibliotheek introduceerde een personeelslid dit medium bij zijn of haar collega's. Dit project toont aan dat bibliotheken zich best efficiënt en grootschaliger organiseren om bepaalde evoluties niet te missen.

Alle opgedane ervaringen bundelden we in dit draaiboek dat de basis vormt voor verdere visieontwikkeling. Met het draaiboek willen we een blijvende output realiseren die ook voor andere bibliotheken interessant is. Het bevat heel wat praktische fiches en praktijkervaringen. Het draaiboek is een realisatie van de werkgroep Start to Game goes Biblio,. We houden eraan ook Koen Gadeyne en Marieken Dewitte te bedanken voor hun inbreng.

**Loes Vandromme, Voorzitter CO<sub>7</sub>**

Wieland De Meyer, Frans Masson, Katelijn Poissonnier, Marleen Soete, Ingrid Vandepitte, Jef Verschoore – bestuursleden CO<sub>7</sub>, en schepenen van cultuur en/of erfgoed

# PROJECTPLAN

Start to Game goes Biblio<sub>7</sub> is een project van CO<sub>7</sub> i.s.m. WINOB (West-Vlaams InformatieNetwerk van Openbare Bibliotheken) dat gaming en spelconsoles introduceerde in de bib (2012-2013). Een compacte gameflightcase reisde een jaar lang via een doorschuifstelsel naar alle bibliotheken in de regio. De gameflightcase bevat gameconsoles, controllers, een tv en enkele games. De firma PIMC NV bood Biblio<sub>7</sub> deze flightcase aan, inclusief levering, installatie en opleiding. Biblio<sub>7</sub> organiseerde op haar beurt verschillende randactiviteiten en vormingen voor bibliotheekpersoneel en ontwikkelde een draaiboek over het omgaan met games in de bibliotheek.

## WAT WAS HET OPZET VAN HET PROJECT?

Een belangrijk doel van het project was het profileren van de bib als een eigentijdse plaats van educatie, ontspanning en ontmoeting. Binnen het project stellen de bibliotheken informatie en educatie over games beschikbaar, sporen zij bezoekers aan om ter plaatse games uit te proberen en brengen zij mensen samen om te gamen, ook buiten de bibliotheekmuren (o.a. samenwerking met jeugddiensten en kinderopvang). Games in de bib vormen een aanvulling op de andere aanwezige media. Het project illustreert dat bibliotheken niet stilstaan, maar mee evolueren met de maatschappij en nieuwe technologieën omarmen om hun boodschap kenbaar te maken. Met dit project wou Biblio<sub>7</sub> ook peilen naar de mening van de bibliotheekbezoeker en -medewerker over het gegeven 'games in de bib' aan de hand van een gebruikersonderzoek.

## WELK ENGAGEMENT WERD VAN DE BIBLIOTHEEK VERWACHT?

De bibliotheken engageerden zich om de gameflightcase vrij ter beschikking te stellen aan de bibliotheekbezoeker en activiteiten te organiseren om het gamen onder de aandacht te brengen. Een werkgroep met enthousiaste medewerkers uit iedere bib (niet de bibliothecarissen) wisselden ervaringen en praktische tips uit. Deze medewerkers maakten hun collega's warm voor gaming in de bibliotheek en voerden het gebruikersonderzoek uit.

## COÖRDINATIE VAN HET PROJECT

CO<sub>7</sub> nam heel wat coördinerende taken voor zijn rekening, namelijk: de administratieve opvolging van het project, de financiering van de activiteiten die de bibliotheken organiseerden, de verzekering van het materiaal, de communicatie rond het project (campagnebeeld, affiches, [www.Biblio7.be](http://www.Biblio7.be), Facebookpagina...), de begeleiding van de vergaderingen van de werkgroep en tot slot de coördinatie van het draaiboek.

# PRAKTISCHE FICHE 1: TO-DO LIST BIJ DE OPSTART VAN EEN PROJECT ROND GAMING EN DE BIBLIOTHEEK

## 1. MAAK MENSEN WARM VOOR GAMING

- Introduceer de bibliothecaris en de bibliotheekmedewerkers in de wereld van het gamen door een infoavond en een vorming te organiseren.
- Overtuig hen van het educatieve en sociale belang van gaming in de bibliotheek. Nodig bijvoorbeeld een gastspreker uit die vertrouwd is met digitale media en gaming.
- Vorm een team van medewerkers die het beleid rond gaming in de bibliotheek mee uitstippelen. Kom regelmatig samen om concrete acties vorm te geven, te realiseren en te evalueren.



*Jürgen Vanlerberghe en Vincent Coomans gaven op 28/09/2011 een uiteenzetting tijdens een overleg van de werkgroep Start to game goes Biblio, over hun ervaringen en toekomstplannen met games in de bibliotheek in Kortrijk. In 2009 was de Kortrijkse bib pilootbibliotheek bij Start to Game I (WINOB).*

*Op 15/11/2011 organiseerde de bib van Kortrijk een info- en debatavond over gamecreatie, het socio-educatieve aspect van het gamen en de marktsituatie. Deze avond was ook de start van een expo rond gamecreatie (i.s.m. de Hogeschool West-Vlaanderen). Enkele leden van de werkgroep Start to game goes Biblio, woonden de infoavond bij.*



## 2. DRAAG ZORG VOOR HET MATERIAAL

- Neem een verzekering op het materiaal (gameflightcase en consoles). Kies voor een verzekeringspolis die niet gebonden is aan één locatie, zo kan je de gameflightcase ook buiten de muren van de bib opstellen. Bijvoorbeeld in het naburig jeugdhuis of het gemeenschapscentrum.
- Zorg ervoor dat de gameflightcase steeds kan worden afgesloten, ook tijdens het gamen.
- Investeer in de aankleding van de speelruimte door hippe zitzakken, een kleurrijk tapijt en een bijzettafeltje aan te kopen.
- Plaats de gameflightcase in de nabijheid van de balie, zodat er steeds iemand een oogje in het zeil kan houden.

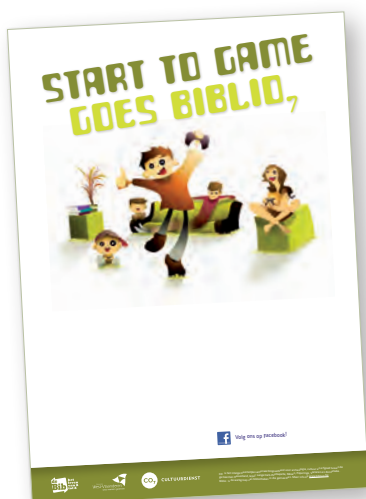


## 3. MAAK EEN KALENDER OP

- Werk een rotatiesysteem uit zodat de gameflightcase op verschillende locaties kan staan. Voorzie minimum anderhalve maand per locatie zodat de bezoekers eraan kunnen wennen.
- Maak goede afspraken over het transport van de gameflightcase. Wie haalt op? Wie brengt terug? Hoe groot moet de bestelwagen zijn? Schakel enkele sterke mannen in om de gameflightcase te verplaatsen. Transportdekens en enkele spankabels zijn geen overbodige luxe.
- Werk een kalender uit met praktische info en neem er ook de data van de overlegmomenten en publieksactiviteiten in op, zoals bijvoorbeeld een lokaal of provinciaal gametoernooi.

## 4. WERK EEN COMMUNICATIELIJN UIT

- Denk na over de verschillende communicatiekanalen die je wil inzetten en zorg voor afstemming. Denk zeker ook aan digitale communicatie en zet foto's en filmpjes in de kijker. Nodig lokale kranten uit tijdens publieksmomenten rond gaming in de bib.



*Als campagnebeeld koos Biblio7 voor een kleurrijke illustratie die het gamen als ontspannende activiteit binnen het gezin toont. Deze afbeelding kwam op de algemene affiches en op de banners die in elke bibliotheek werden geplaatst. WINOB gebruikte het campagnebeeld ook in hun folder over gaming. Om lokale activiteiten aan te kondigen, werd een handig wordsjabloon gemaakt. Hierin konden medewerkers zelf praktische info invoeren en uitprinten om in de bibliotheek te verspreiden.*



Voor Start to Game goes Biblio, creëerde CO<sub>2</sub> een eigen Facebook-pagina om publiciteit te maken over het project en gametoernooien aan te kondigen. De Biblio<sub>7</sub>-bibliotheken gebruikten deze pagina niet vaak aangezien ze niet actief waren op sociale media of zelf reeds een Facebookpagina hadden.

Zo haalde de bib van Leper een nominatie voor de Bib Web Awards 2012 binnen voor hun Facebookpagina. De bib van Langemark-Poelkapelle sleepte dan weer een nominatie in de wacht voor het organiseren van een gametoernooi op 25 augustus 2012.

## 5. STEL DE SPELREGELS OP

- ➔ De gameflightcase in je bibliotheek plaatsen, brengt extra zorg met zich mee. Om het gamen vlot te laten verlopen en zo baliebelasting te vermijden, is een duidelijk reglement nodig. Wanneer en hoe lang kan er gegamed worden? Wanneer wisselen de games? Op drukke momenten voorzie je best begeleiding. Dit is het ideale moment om kennis te maken met je publiek en te peilen naar hun reacties!
- ➔ Denk na over een registratiesysteem. Wie wil spelen, kan zich inschrijven aan de balie met zijn identiteitskaart of lidkaart van de bib, of door zijn naam te noteren op een registratiefiche.
- ➔ Om geluidsoverlast te voorkomen, kan je hoofdtelefoons voorzien. Sociale spelletjes, zoals bijvoorbeeld Guitar Hero, zijn populair en dus een aanrader. Kies bewust welke games er in de bib gespeeld worden en welke tot de uitleen behoren. Zo is het bijvoorbeeld mogelijk om meer controversiële games niet op te nemen in de collectie, of ze enkel te ontlenen aan volwassenen.
- ➔ Maak fiches met een korte uitleg per game. Beschrijf hierbij vooral de knoppen en functies, zodat de speler onmiddellijk aan de slag kan.

Bibliotheek Langemark-Poelkapelle  
ma-wo-ve: 15u-19u en za: 9u-12u

**Hoe**  
START TO GAME  
GOES BIBLIO. **je in**  
de **Bib**?

Kom in contact met gaming via de bibliotheek. Het is leuk en het bevordert je digitale geletterdheid!

**Spelregels**

- 1 Gamen kan je tijdens de openingsuren van de bib.
- 2 Om te gamen moet je lid zijn van de bib.
- 3 Je geeft je bibliotheekpas af aan de balie. Je krijgt een controller in de plaats.
- 4 Je kan een halfuur gamen. Wanneer er niemand na je komt, mag je blijven doorspelen.
- 5 Na het gamen geef je de controller terug af aan de balie. Je krijgt je pasje terug.
- 6 Games kun je niet uitlenen.

**START TO GAME GOES BIBLIO.**

**Gamekalender**

WEEK 1 4/07: Wii Sports Resort  
WEEK 2 12/07: Xbox Rio  
WEEK 3 19/07: PLAYSTATION LITTLE BIG PLANET 2  
WEEK 4 25/07: Wii Play Motion  
WEEK 5 1/08: PLAYSTATION GEM  
WEEK 6 8/08: Xbox KINECT SPORTS  
WEEK 7 12/08: Wii MARIO KART  
WEEK 8 22/08: OM DIERENDE! DE GAMES DIE DE MEESTE VERDIENEN BALEN OP FACEBOOK/BIBLANGEMARK-POELKAPELLE

**Gametornooi**  
**Zaterdag 25 augustus 2012**  
start om 10u (tot 12u30) in de bib

Schrijf je in via [www.langemark-poelkapelle.be](http://www.langemark-poelkapelle.be) of aan de balie!

Bibliotheek Langemark-Poelkapelle  
bibliotheek@langemark-poelkapelle.be  
057 21 43 38

dit is een project van Biblio<sub>7</sub>

**My Sims Sky Heroes (3-4 spelers)**

Vliegsteriator waarin er kan gezact of gestreter worden met - of tegen elkaar.

**Beginnen:**  
Spel insteken - start drukken - Druk op A [B] de autosave boodschappj

**Snelstarten vanuit het menu:**  
Kies Quickplay - Race of Dogfight - F1 (elkeeren tegen elkaar) of Team Race / Dogfight (samen tegen de computer)  
Druk op het spel te gokken en terug in het menu kan je op elk moment op start drukken en de optie Menu kiezen.

**Knoppen:**  
Linker knuoppel - vliegbuig besturen  
Rechter knuoppel - luchtkruisen  
LT / LB - Powerup / Raketen  
RT / RB - Machinegeweer  
Y / B - hand remmen  
A / X - versnelling

**Dirt 2 (1 speler)**

Rally game met bekeerde, nimen zoals Ken Block.

**Beginnen:**  
- Spel insteken  
- start drukken  
- Druk op A [B] de autosave boodschappj  
- Druk opnieuw op A

**Snelstarten vanuit het menu:**  
- kiezen voor de Dirt Tour  
- Een lokale kiezen  
- Een evenwinst kiezen  
- De gewenste optie / moeilijkheids kiezen

Om het spel te verlaten en terug in het menu, kan je op elk moment op start drukken en de optie Menu kiezen.

**Knoppen:**  
Linker knuoppel - auto besturen  
RT - gas geven  
LT - Remmen  
RB - Flashback (teruuzoenen en op X drveen waai je de race uit hervatten)  
LB - camera wijgen  
A - handrem

boven: voorbeeld spelregels / onder: voorbeeld fiche met uitleg game

*Bij Start to game goes Biblio, was iedere bibliotheek vrij om zelf de spelregels op te stellen. Daarom maakten we een handige infobanner die voorzien was van de nodige witruimte, zodat de bibliotheken zelf een A4 met spelregels konden toevoegen.*

## 6. AANKOOPTIPS GAMES

Beslis je om een (wissel)collectie games samen te stellen? Hou dan rekening met volgende tips:

- ➔ In september is er een explosie van nieuwe spellen.
- ➔ Wil je mee zijn met de recente games, hou dan rekening met een aankoopbudget van 500 euro per kwartaal.
- ➔ Ben je bereid om enkele maanden te wachten, dan kan je inspelen op het tweedehandsaanbod. Iemand in huis hebben die dit opvolgt, is dan wel een must.
- ➔ Meestal vinden leners het interessant dat de bibliotheek de klassieke spelletjes aanbiedt, die ze zelf niet meer in de handel vinden.



# PRAKTISCHE FICHE 2:

## VRAGENLIJST BEGINSITUATIE

Wat denkt het bibliotheekpersoneel over games en is er wel een draagvlak voor de introductie van games? Leg je oor te luisteren bij de medewerkers om een goed zicht te krijgen op hun verwachtingen en op de mogelijkheden en knelpunten die zij in gedachten hebben. Wij voorzien alvast een vragenlijst waarmee je van start kan gaan. Je kan de resultaten van de bevraging binnen Biblio<sub>7</sub> ontdekken in het hoofdstuk ‘Kansen en knelpunten’.

BEGINSITUATIE IN DE BIBLIOTHEEK			
Bibliotheek		Datum	
Naam			
Hoe past Start to game binnen het beleid van de bib? Zijn er in het verleden bepaalde keuzes gemaakt rond de aanwezigheid van games in de bib?			
Wat is er al ontwikkeld rond gaming? (vb. deelname Start to Game level 1, volgen van opleidingen of studiedagen...) Wat zijn de ervaringen hiermee?			
Hoe gaat de bibliotheek om met gaming in de bibliotheek? Wat zijn de ervaringen hiermee?			
Is internet vrij toegankelijk?			
Zijn er in het verleden (pc)games uitgeleend?			
Zijn er contacten met game-leveranciers/winkels?			
Organiseert de bib spelavonden – ook rond gezelschapsspelen?			
Welke kansen ziet de bibliotheek in dit project? Welke doelen stelt de bibliotheek voorop? (vb. nieuwe doelgroepen bereiken, nieuwe media ontdekken, ...)			
Waar liggen mogelijke knelpunten in dit initiatief?			

# PRAKTISCHE FICHE 3: GEBRUIKERSONDERZOEK

Wanneer je een project opstart rond gamen in de bib, denk dan aan een gebruikersonderzoek. Zo kan je eenvoudig achterhalen wat de bibliotheekbezoeker ervan vindt. Denk eraan om ook de niet-gebruikers te bevragen: waarom laten zij de gameflightcase links liggen? De verzameling van deze opinies en opmerkingen maken het mogelijk om het gamingbeleid in de bib op punt te stellen.

*Je kan de vragenlijst online laten invullen. Sommige bibliotheekbezoekers spreek je beter persoonlijk aan in de bib, zo kan je ze eventueel ook helpen bij het invullen van de vragenlijst. Het uitvoeren van een gebruikersonderzoek is géén exacte wetenschap. Het is vooral van belang dat de bibliotheekbezoeker de kans krijgt om zijn mening over of ervaring met het project te delen. Zo vonden een aantal bezoekers dat gaming wel kan, maar dat het aanbod zich moet beperken tot educatieve games. Een aantal ouders vond het vooral praktisch dat ze zelf in alle rust boeken kunnen zoeken terwijl hun kinderen gamen.*

Onderstaande vragenlijst kan je gebruiken voor een gebruikersonderzoek:

- ✓ Leeftijd?
- ✓ Geslacht?
- ✓ Hoe vaak bezoek je de bib?
- ✓ Van welke bib ben je lid?
- ✓ Welke ervaring heb je met games?
- ✓ Waarom speel je games?
- ✓ Wat vind je van de gameflightcase in de bib?
- ✓ Is er een drempel om games te spelen in de bib?
- ✓ Wil je de nieuwste games in de bib? Of klassiekers?
- ✓ Welke games wil je in de bib spelen/uitlenen?
- ✓ Heb je interesse in activiteiten met games in de bib?
- ✓ Zou je games uitlenen in de bib als er een aanbod is?
- ✓ Geef hier eventueel enkele aankooptips voor games
- ✓ Wat vind je van het project?
- ✓ Horen games thuis in de bib?
- ✓ Waarom maak je (geen) gebruik van de gameflightcase in de bib?
- ✓ Vind je het belangrijk dat anderen kunnen gamen in de bib?
- ✓ Zie je mogelijkheden om gaming in de bib te verbeteren?

# PRAKTISCHE FICHE 4: GAMETOERNOOI ORGANISEREN, KOEN GADEYNE



Om de vier à zes weken kon je de gameflightcase in een andere bib van Biblio7 aantreffen. Op het einde van iedere introductieperiode werd een gametoernooi georganiseerd. Scheidsrechter van dienst was telkens Koen Gadeyne, ervaren jeugdwerker én gamer. Hieronder vind je enkele praktische richtlijnen voor het organiseren van een gametoernooi en een voorbeeld van een reglement.

## PRAKTISCH

- ✓ Communiceer de datum van het gametoernooi ruim op voorhand zodat je de gebruikers van de gameflightcase (in de bibliotheek) direct kan aanspreken om deel te nemen.
- ✓ Koppel het gametoernooi aan een andere activiteit in of rond de bibliotheek. Zo is er zeker publiek bij de wedstrijd.
- ✓ Stel een medewerker aan die de inschrijvingen bijhoudt en de scheidsrechter vooraf brieft over het aantal deelnemers.
- ✓ Kies eventueel voor een externe scheidsrechter: iemand die goed kan omgaan met het doelpubliek (in dit geval kinderen en jongeren) en vertrouwd is met games. Ook voor de bibliotheekmedewerker die de praktische organisatie regelt, is het leerrijk om een 'expert' in huis te halen.
- ✓ Zorg voor een aantrekkelijke prijzenpot, bijvoorbeeld een waardebon voor games voor de eerste drie gamers in de rangschikking. Kijk ook na of er geen provinciaal toernooi op komst is waar de winnaar kan aan meedoen.

## REGLEMENT

### Inschrijvingen

- Dit toernooi is voor alle leeftijden.
- Maximum 30 deelnemers zijn toegelaten.

### Algemene afspraken

- Zorg ervoor dat het gametoernooi aangenaam is voor iedereen en speel dus eerlijk.
- Leid je tegenspeler op geen enkele manier af. Het mag er best hevig aan toe gaan en supporteren is leuk. Wees wel respectvol voor elkaar en voor de organisatie.
- Winnen is leuk, verliezen iets minder. Dit is nooit de schuld van de organisatie of het materiaal. Heb dus respect voor de controllers, accessoires en ander materiaal. Indien een deelnemer zich niet aan de regels houdt, kan deze uit het toernooi gezet worden.
- Iedere deelnemer krijgt per spel slechts één kans tenzij zijn of haar poging door overmacht verstoord wordt. Bij twijfel of discussie beslist de scheidsrechter wat er gebeurt en deze beslissing is definitief.
- Bij de start van het toernooi schrijven alle deelnemers hun naam op een strookje papier. De volgorde van deelname wordt bepaald door de scheidsrechter.

### Ronde 1: Sport-game: player vs player

#### Gamerom: Wii Sports Resort – kayak

- De winnaar krijgt 2 punten.
- De verliezer krijgt 0 punten.
- Bij gelijkspel krijgen beide deelnemers 1 punt.

#### Gameflightcase: NBA Jam (2x2min) zelfde teams

- De winnaar krijgt 2 punten.
- De verliezer krijgt 0 punten.
- Bij gelijkspel krijgen beide deelnemers 1 punt.



## Ronde 2 : Racegame: player vs. player

Bij een racegame worden de instellingen altijd als volgt ingesteld:

- Automatisch schakelen
- Gemakkelijk circuit / rally
- Geen stuurbijstand (sommige spellen helpen bij het remmen en het nemen van bochten, dit moet UIT staan)

### Optie 1 (Gameroom):

- Wie eerst over de finish komt, wint en krijgt 2 punten.
- De verliezer krijgt 0 punten.
- Indien beide spelers tegelijk over de finish komen, krijgen zij elk 1 punt.

### Optie 2 (Gameflightcase): Dirt 2 (1 ronde)

- De scheidsrechter bepaalt groepjes van 2 spelers.  
Wie de beste tijd rijdt, wint en krijgt 2 punten.
- De verliezer krijgt 0 punten.
- Indien beide spelers dezelfde tijd rijden, krijgen zij elk 1 punt.

## Ronde 3: Behendigheid: player vs player

### Optie 1 (Gameroom): Kinect Adventures – Reflex Ridge

- De deelnemers spelen het middelste parcours.
- De winnaar is de speler met de beste score en krijgt 2 punten.
- De verliezer krijgt 0 punten.
- Bij een gelijke score krijgen beide deelnemers 1 punt.

### Optie 2 (Gameflightcase): Wii Sports Resort – Wakeboarding

- De scheidsrechter bepaalt duo's. Wie de beste score heeft, wint en krijgt 2 punten.
- De verliezer krijgt 0 punten.
- Bij gelijke score krijgen beide deelnemers elk 1 punt.

### Tussenstand:

Alle scores worden bijgehouden op een wit bord, flap-over, scherm,... zodat de deelnemers de tussenstanden kunnen meevolgen. Na de 3 rondes deelt de scheidsrechter de tussenstand mee. Wie nu de meeste punten heeft, is nog niet de winnaar. De 3 of 6 spelers met de beste scores, gaan naar de finale.

Indien er na de eerste 3 rondes exact 3 deelnemers zijn met 6 punten, spelen deze de finale!  
Indien het om meer of minder dan 6 deelnemers gaat, wordt het selectiespel gespeeld om de 6 finalisten te bepalen.





### Bij gelijkstand:

Speel een selectiespel om de volgorde van de top 6 te bepalen. Het is mogelijk dat door gelijke standen hier meer dan 6 spelers deelnemen. Al deze spelers nemen deel aan het selectiespel.

### Selectiespel: Wii Sports Resort – Boogschieten (10 minuten)

De 6 beste scores bepalen de top 6 die doorgaat naar de finaleronde.

De score bepaalt de volgorde in het klassement.

Bij gelijkstand tussen 2 spelers, spelen zij opnieuw om hun volgorde te bepalen.

### Finaleronde: Wii Sports Resort – Swordplay

In deze spannende finaleronde hebben de 6 spelers nog kans om door te gaan naar de finale.

Opgelet: zelfs de speler met de beste score kan hier nog uitvallen. Speler 1 is hierbij de speler met de hoogste score, speler 6 is de speler met de laagste score.

Speler 5 en 6 spelen voor de derde plaats.

De winnaar is derde van het toernooi, de verliezer valt af.

Speler 3 en 4 spelen voor de tweede plaats.

De winnaar is tweede van het toernooi, de verliezer valt af.

Speler 1 en 2 spelen voor de eerste plaats.

De winnaar is de grote winnaar van het toernooi, de verliezer valt af.



## Tim, Jarne en Ward winnen gametornooi

**LANGEMARK** – Zestien gamers waagden op zaterdag 25 augustus hun kans tijdens een gametornooi, in goede banen geleid door spelleider Koen Gadeyne. Ze speelden spelletjes als Grid, Wii Sports Resort, Mario Kart en Kinect Sports. Tim Ameye (13), Jarne Flyps (14) en Ward Flyps (12) gingen met de prijzen lopen en kregen uit handen van schepen van Cultuur Lieven Vanbelleghem een gamebon ter waarde van 60, 50 en 40 euro. De foto's van het gametornooi vind je op de facebookpagina van de bib. Op de foto zien we de winnaars geflankeerd door bibliothecaris Evelyne Van Gelder, medewerkers en ouders. (Foto RB)

bron: Het Wekelijks Nieuws 7/9/2012



# KANSEN EN KNELPUNTEN

Vòòr de echte opstart van Start to game ging ook Biblio, op zoek naar de wensen en de bedenkingen over gamen in de bib bij het betrokken bibliotheekpersoneel. Op het einde van het project werden deze lijstjes er nog eens bijgenomen, wat resulteerde in een uitgebreid overzicht van kansen en knelpunten.

## KANSEN

- Games maken steeds meer deel uit van de hedendaagse (jongeren)cultuur. En dus verdienen ze ook een plaats in de bib. Hoewel vooral jongeren zich aangetrokken voelen tot de gamingconsoles, is iedereen vrij om te gamen. Bovendien kan de open houding ten opzichte van games en ontspanning in de bibliotheek misschien voor nieuwe bibliotheekbezoekers zorgen.

- ➔ *De gameflightcase was vooral populair op woensdag en zaterdagvoormiddag. De belangrijkste doelgroep bestond uit kinderen tot 12 jaar. Jongeren waren over het algemeen minder geïnteresseerd.*
- ➔ *Start to game goes Biblio, zorgde niet meteen voor veel nieuwe inschrijvingen. De meeste gamers waren al lid van de bibliotheek. Toch waren bijvoorbeeld in de bibliotheek van Poperinge 9 van de 103 gamers nieuwe leden. Bij die 103 inschrijvingen waren: 50 kinderen (0 t/m 11 jaar) - waarvan 6 nieuwe inschrijvingen -, 41 tieners (12 t/m 14 jaar) - waarvan 1 nieuwe inschrijving -, 6 adolescenten (15 t/m 17 jaar) - waarvan 1 nieuwe inschrijving - en 6 volwassenen (18 t/m 59 jaar) - waarvan 1 nieuwe inschrijving. 7 van de 9 nieuwe leden zijn nu frequente bibliotheekgebruikers. Niemand boven de 60 jaar waagde zich aan de gameconsole.*



- Start to game goes Biblio, biedt de mogelijkheid om het concept 'games in de bib' in je bibliotheek te introduceren en te peilen naar de reacties van je publiek. Games aanschaffen is echter duur, vooral als je niet zeker bent of dit zal aanslaan bij de bezoekers. Ook het juridische aspect rond het uitlenen van games is nog niet eenduidig.
- ➔ *In het algemeen reageerden de bezoeker vrij positief op de komst van de gameflightcase. Wie er geen gebruik van maakte, had vaak ook geen mening over het gamen in de bib.*
- ➔ *Kinderen spraken af in de bib om samen te gamen (al hadden ze thuis ook games), wat aantoont dat gaming zeker een sociale bezigheid kan zijn.*

- *“Hooft gamen thuis in de bib of worden de spelletjes beter gewoon uitgeleend zodat kinderen thuis kunnen spelen?” Deze vraag leverde verschillende antwoorden op. Sommigen hadden liever dat kinderen in de bib gamen (en minder thuis), terwijl anderen de uitleen van games een beter idee vonden. Enkele ouders vonden het een goed idee tijdens schoolvakanties, maar zijn hier niet voor te vinden tijdens de schoolperiode.*
- *Sommige ouders waren blij met de komst van de gameflightcase, die spelletjes hoefden ze dan thuis niet meer aan te kopen. Vaak speelden deze ouders zelf ook mee.*
- Het project Start to Game goes Biblio, biedt de mogelijkheid aan het bibliotheekpersoneel om ervaring rond games op te doen.
- *De eerste reacties van het personeel op gaming in de bib waren eerder negatief, niet iedereen vond gaming en de bibliotheek een goede combinatie. Uiteindelijk viel het project beter in de smaak dan eerst gedacht. Er waren geen problemen met de software en iedereen kon vlot overweg met de bediening van de gameflightcase. Investeer in vorming en overleg met het personeel om iedereen op dezelfde lijn te krijgen.*
- *Het project leverde ook tips op voor wie de collectie audio-visuele materialen van spelletjes en consoles wil voorzien. Zo bleek dat Wii de meest populaire gameconsole is. Jongens tussen 6 en 15 jaar zijn er dol op! Na de Wii volgt Xbox en Playstation3 maakt het rijtje af. Belangrijk om te onthouden is dat vooral multiplayer's goed scoren. De jonge spelers kozen vaak voor Mario Kart en Guitar Hero, terwijl de oudere gamers vooral Fifa12 speelden.*

## KNELPUNTEN

- “Gaming zorgt voor overlast voor andere gebruikers”, het is een vaak gehoorde bezorgdheid wanneer het gaat over gaming in de bibliotheek. De modale bezoeker stelt immers net de rust in de bibliotheek op prijs. Zo zijn er vaak opmerkingen van bezoekers tijdens de Jeugdboekenweek, wanneer er klasbezoeken zijn overdag en het er wel wat luider aan toegaat. Zou gaming in de bibliotheek effectief zorgen voor wrevel bij de andere bezoekers?
- *Er was minder geluidsoverlast dan verwacht. Veel hangt ook af van de gamers zelf en de game die ze aan het spelen zijn. Het viel wel op dat er minder studenten in de bibliotheek studeerden naar het einde van het project toe.*
- *Ouders zetten de gameflightcase wel eens in als kinderopvang (na school, tijdens het weekend en vakantieperiodes). Maar dit geldt evenzeer voor de bib in het algemeen.*
- Games worden vaak geassocieerd met geweld. Is het wel een goed idee dat de bibliotheek het gamen promoot?
- *Ga het maatschappelijke aspect rond gaming (geweld, verslaving) niet uit de weg. Nodig gastsprekers uit en informeer ook het bibliotheekpersoneel zodat zij in discussie kunnen gaan met critici.*
- Games aankopen is duur. Is het wel haalbaar voor een bibliotheek om na een project zoals Start to game een vervoltraject op te zetten?
- *Lees op p. 30 hoe Biblio, het vervolgverhaal ziet.*

- Is de personeelsbezetting in de bibliotheek groot genoeg om de gamers te begeleiden?

- ➔ *Er was in het begin wat extra belasting voor het baliepersoneel. De meeste kinderen waren nieuwsgierig, maar daar stopte het bij. Het personeel moest soms de eerste stap zetten naar de kinderen toe. De meeste gamers waren in het begin niet vertrouwd met gameconsoles. Er was dus hier en daar wel wat uitleg nodig. Naarmate het project vorderde, was dit niet meer echt nodig.*
- ➔ *Toezicht op de gamers is enigszins wel nodig. Sommige kinderen zijn nogal dominant en soms moest het baliepersoneel wel eens tussenkomen. Toch is het aan te raden om niet te snel of te strikt in te grijpen, aangezien er een grote mate van zelfregularisatie is tussen de gamers. Ook met het internetgebruik hebben enkele bibs gelijkaardige ervaringen, toch zou het gamen minder belastend zijn.*
- ➔ *In één van de bibliotheken stond men wat weigerachtig ten opzichte van de komst van de gameflightcase. De medewerkers zagen hem liever in het zaaltje naast de bibliotheek komen, wat uiteindelijk niet gebeurde. Tijdens een wekelijkse briefing kregen de medewerkers uitleg over de wisselende spelletjes, maar specifieke vragen van kinderen kon men niet altijd beantwoorden.*



# IN DE PRAKTIJK: BIB DE LETTERSCHUUR EN JEUGDHUIS DE MOANE, VERSLAG STEVEN VANDENBUSSCHE

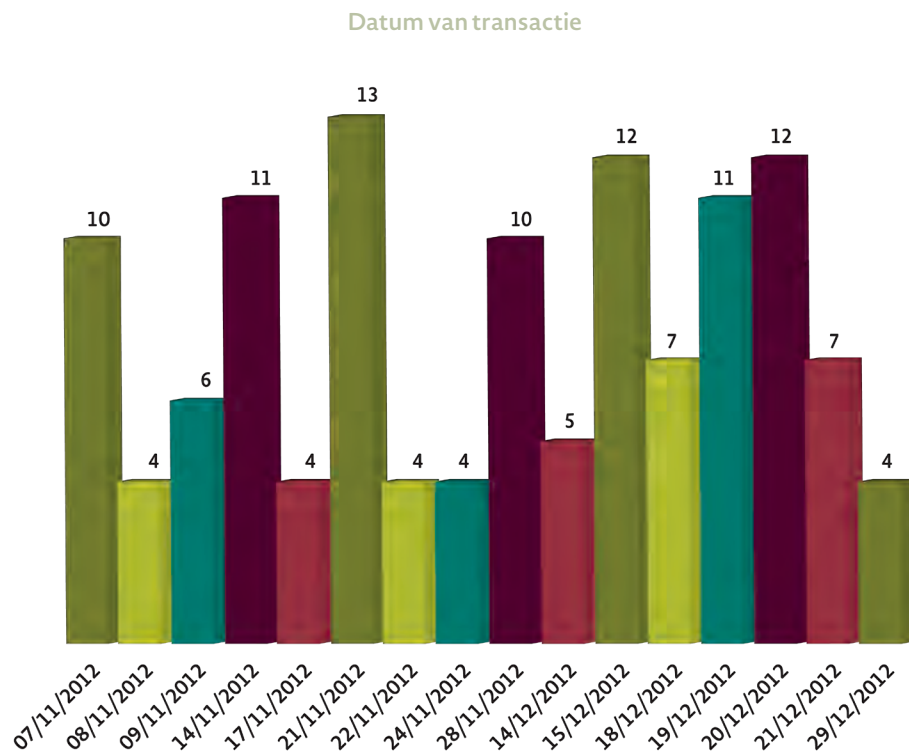
Van 7 november 2012 tot en met 2 januari 2013 was de flightcase aanwezig in de jeugdafdeling van de bibliotheek De Letterschuur Zonnebeke. Gedurende de maand januari 2013 werd de gameflightcase opgezet in het lokale, pas geopende jeugdhuis 'De Moane' in Zonnebeke. Hieronder worden de ervaringen, de statistieken en verdere resultaten weergegeven.

## HET GAMEPROJECT ONDER DE LOEP: CASUS DE LETTERSCHUUR ZONNEBEKE

Gedurende de periode dat de flightcase in Zonnebeke werd opgesteld, werden **145** uitleningen waargenomen van gamecontrollers. De flightcase was toegankelijk voor het publiek gedurende **38** dagen, als we rekening houden met de sluitingsdagen van de bibliotheek. Dit betekent dat er per dag gemiddeld **3,8** bezoekers gebruik maakten van de gameflightcase.

Hierbij dient wel nog vermeld te worden dat de gamers vaak in groepjes samen kwamen om te gamen en de controllers vaak onderling aan elkaar uitwisselden, zonder dat daar een nieuwe uitleentransactie aan verbonden was. Dit betekent dat de werkelijke cijfers van het gebruik van de gameflightcase hoger waren. Opmerkelijk, maar niet verwonderlijk is dat de dagen met de hoogste uitleningen woensdagen waren.

Toch stelden we vast dat het succes van de gameflightcase, zeker in vergelijking met de gameroom die in 2010 in Zonnebeke was opgesteld, eerder teleurstellend was. Wellicht zijn daar diverse oorzaken voor te vinden. Eerst en vooral is november traditioneel een drukke maand in de bibliotheek, waardoor er eerder beperkte reclame en promotie kon worden gemaakt voor het project. Anderzijds was de flightcase ook opgesteld in Zonnebeke tijdens de periode van examens, waardoor de jeugd, die toch de belangrijkste doelgroep was, niet zo snel hun weg naar de bibliotheek terugvonden. Wanneer we de transacties in een staafdiagram gieten, zien we dat er naar het einde van het project toch frequenter gebruik werd gemaakt van de flightcase. Het aanstormende gametoernooi had daar wellicht een aandeel in, maar anderzijds was dit ook de periode dat de examens waren afgelopen.

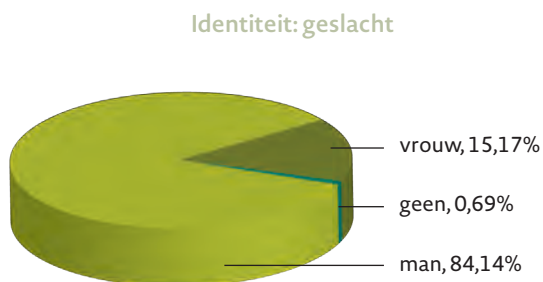


## PROFIEL VAN DE GAMER: KWANTITATIEVE ANALYSE

Aan de hand van individuele barcodes per gamecontroller konden na afloop van het traject gemakkelijk enkele basisresultaten worden weergegeven.

### Geslacht

Eerst en vooral kunnen we duidelijk stellen dat de overgrote meerderheid van de gamers in de bibliotheek van het mannelijke geslacht waren. Maar liefst 84% van de gebruikers waren mannelijk.

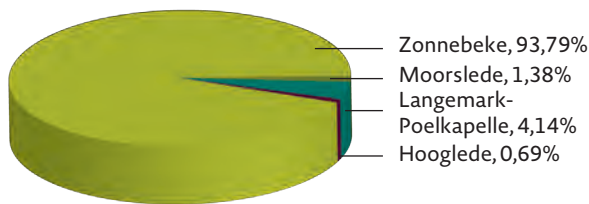


	Man	Vrouw	Totaal
Totaal	123	22	145

### Woonplaats

Daarnaast bekeken we ook of de gamers plaatsgebonden zijn. Ook daar geen grote vaststellingen, bijna 94% van de gebruikers waren afkomstig van de gemeente zelf.

### Huisadres: woonplaats



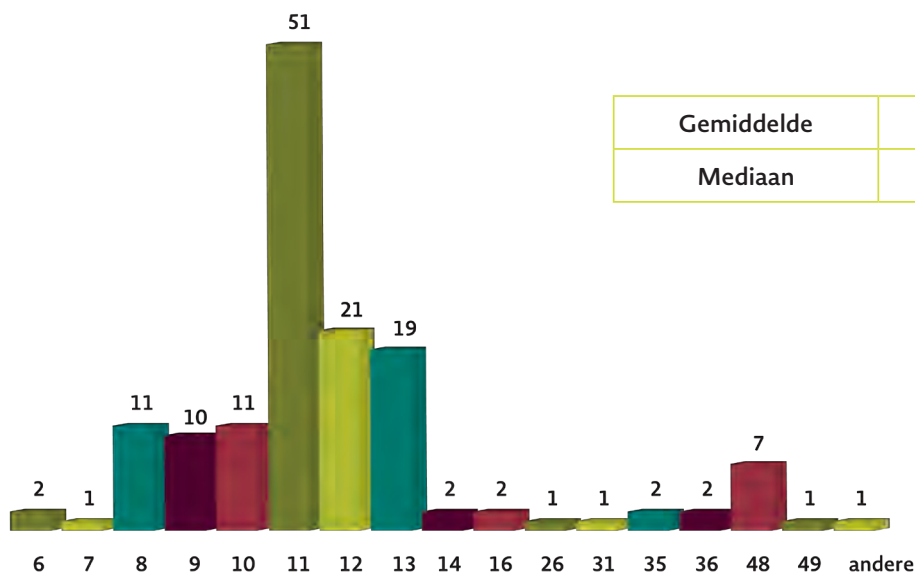
	Totaal
Hooglede	1
Langemark-Poelkapelle	6
Moorslede	2
Zonnebeke	136
<b>Totaal</b>	<b>145</b>

### Leeftijd

De leeftijd van de gamers varieerde tussen de 6 jaar en de 49 jaar. Toch is er een opmerkelijke concentratie van de leeftijdscategorie 8-13-jarigen. Maar liefst 84% van alle geregistreerde gebruikers viel binnen deze leeftijdscategorie. De gemiddelde leeftijd van de gamer was 13,8 jaar, wat niet sterk verschilt van de mediaan.

Het is duidelijk dat deze leeftijdscategorie frequent en op herhaaldelijke wijze gebruik maakte van de gameflightcase. Wanneer we de andere leeftijden bekijken, valt op dat deze slechts sporadisch de flightcase hebben gebruikt. Wellicht ging het bij deze gebruikers eerder om een nieuwsgierigheid, die ze koppelde aan een 1-malige test van het project.

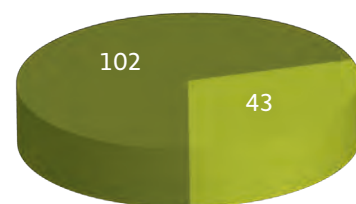
### Identiteit: geboortedatum



Gemiddelde	13,86897
Mediaan	13,5

### Frequentie

De volgende afweging die we kunnen maken bij het project is of de flightcase gebruikt werd op een herhaaldelijke manier, of werd de gameflightcase gebruikt door unieke bezoekers? Er werden 43 'unieke' gamers aangetroffen tijdens de periode. Dit wil zeggen dat 43 verschillende personen zich lieten registreren om gebruik te





maken van de flightcase. Die 43 personen zorgden voor een totaal van 145 geregistreerde uitleningen van de controllers. Of 102 van de 145 (70%) van alle registraties gebeurden niet uniek en waren dus gebruikers die al eerder hadden gespeeld op de consoles.

## PROFIEL VAN DE GAMER: KWALITATIEVE ANALYSE

Op basis van de ingevulde vragenlijsten wordt er hieronder getracht om een kwalitatieve analyse (d.w.z. op een niet-statistische manier) te geven van het profiel van de gamer. In dit onderdeel proberen we meer antwoorden te vinden op persoonlijke ervaringen met de flightcase. Bij deze oefening merken we op dat er slechts een beperkte groep van personen bereid was om de vragenlijst in te vullen en de antwoorden zijn meestal slechts summier aangegeven. Toch zijn er enkele resultaten.

Het profiel van de gamers die de vragenlijst invulden kwam overeen met het gemiddelde statistische profiel van de gamer die naar voren werd geschoven: het gaat om mannelijke gebruikers tussen de 9 en 14 jaar. De gebruikers zijn frequente bezoekers van de bib (wekelijks - tweewekelijks).

Over hun game-ervaring kwam er niet zoveel naar voor: de helft van de gebruikers geven aan dat ze één console thuis hebben, maar vinden de flightcase een aangename manier om de andere consoles te leren kennen.

De gameflightcase was voor de gebruikers een aangename manier om te gamen en spellen uit te proberen die ze thuis niet hadden. Bovendien is het ook leuker, gezien er ook een ontmoetingsfunctie aan vasthangt. De gebruikers halen aan dat ze het leuk vinden om samen te kunnen gamen met vrienden en vinden het gemakkelijker om in de bibliotheek te kunnen afspreken in plaats van bij iemand thuis. Gamen is dus voor hen niet asociaal, maar kan net als sociale bezigheid worden beschouwd. Ze hebben ook een grote keuze-mogelijkheid aan spellen en accessoires, waar ze thuis niet of minder kunnen van genieten. Toch halen ze ook aan dat ze dezelfde spellen spelen als ze thuis spelen, gezien ze die beter kennen en het leuk vinden om bijvoorbeeld bij Fifa elkaar uit te dagen en een minitoernooi te spelen.

Randactiviteiten rond het gameproject waren voor de ondervraagden niet noodzakelijk, maar wanneer het gametoernooi werd voorgesteld, was er bij de frequente gebruikers van de flightcase toch een zekere interesse. Ook het gametoernooi zelf was volgens de gebruikers een leuke activiteit.

Kortom het project van Biblio<sub>7</sub> werd zeer gesmaakt bij de effectieve gebruikers.

Over de plaats van games in de bibliotheek was quasi elke ondervraagde het eens: voor hen is er binnen de bibliotheek onmiskenbaar een plaats voor games. De gebruikers haalden aan dat er zeker interesse zou zijn om games te ontlenen in de bibliotheek. Voor hen zou de bibliotheek ook de plaats zijn waar ze de nieuwste games kunnen ontlenen, zonder dat ze zelf die games moeten aankopen, die vaak toch duur zijn. Bovendien haalde men aan dat jongeren zo de weg naar de bibliotheek terug kunnen vinden.

## PROFIEL VAN DE NIET-GEBRUIKER: KWALITATIEVE ANALYSE

Aan de hand van de eveneens ingevulde vragenlijsten kunnen we ook een beeld vormen van de niet-gebruikers. Bij de ondervraagden was er een gedifferentieerder beeld van de niet-gebruiker. Er werden zowel ouderen (+60-jarigen), als jongeren, als jongvolwassen ondervraagd. De ondervraagden waren allen frequente bezoekers van de bib. Meestal hadden zij weinig of geen game-ervaring.

Opvallend is wel dat ook de niet-gebruikers positief stonden ten opzichte van het project. Voor hen is de bibliotheek de plaats bij uitstek om dergelijke projecten uit te voeren en om gaming voor te stellen aan het zeer gedifferentieerd publiek dat de bibliotheek ontvangt. Ze vinden meestal ook dat games hun plaats hebben in de bibliotheek en zien niet in waarom de bibliotheek games niet zou aanbieden binnen hun collectie.

Over de gameflightcase en over de eventuele mogelijkheid om gaming toe te laten binnen de bibliotheek zelf was men positief. Er zijn wel afspraken nodig, zodat mensen die in alle rust willen lezen of studeren ook in de bibliotheek terecht kunnen.

Kortom de niet-gebruiker stond ook positief tegenover het project, op voorwaarde dat er zich geen overlast vormde. Games mogen een plaats krijgen in de bibliotheek, maar ze zullen er zelf geen gebruik van maken. De bibliotheek is net een uitstekend kader om verschillende informatiedragers aan te bieden aan een breed publiek.

## DE FLIGHTCASE BUITEN DE BIB: CASUS JEUGDHUIS 'DE MOANE' ZONNEBEKE

De flightcase was gedurende de maand januari 2013 ook aanwezig in het Jeugdhuis 'De Moane' in Zonnebeke. Op vrijdagavond 21 december 2012 werd in Zonnebeke Jeugdhuis De Moane officieel geopend. Het nieuwe jeugdhuis is gevestigd in het oude station van Zonnebeke langs de Langemarkstraat.

Het bestuur van het jeugdhuis ontving de flightcase met open handen. De bedoeling was dat de bezoekers ook in het jeugdhuis aan het gamen konden, want deze doelgroep (16-25-jarigen) was jammer genoeg wat ondervertegenwoordigd in de bibliotheek zelf. Volgens de voorzitter van het jeugdhuis, Joselito Malfait, was het gameproject een groot succes. De gamers waren duidelijk geïnteresseerd in de flightcase en hebben dan ook grondig gebruik gemaakt van het project om de verschillende games en accessoires te testen. Volgens hen is er ook plaats in het jeugdhuis voor een gameconsole, maar is de kostprijs en de voortdurende investeringen die daarbij gepaard gaan, wat te duur.

# IN DE PRAKTIJK: START TO GAME ON TOUR IN LANGEMARK-POELKAPELLE, VERSLAG EVELYNE VAN GELDER

## DE VOORBEREIDING

In Langemark-Poelkapelle kon je de gameflightcase ook buiten de bibliotheek aantreffen. Start to game goes Biblio, ging er 'on tour' langs het jeugdhuis, de buitenschoolse kinderopvang (BKO) en het woonzorgcentrum (WZC). De technische dienst van de gemeente stond in voor het transport van de gameflightcase.



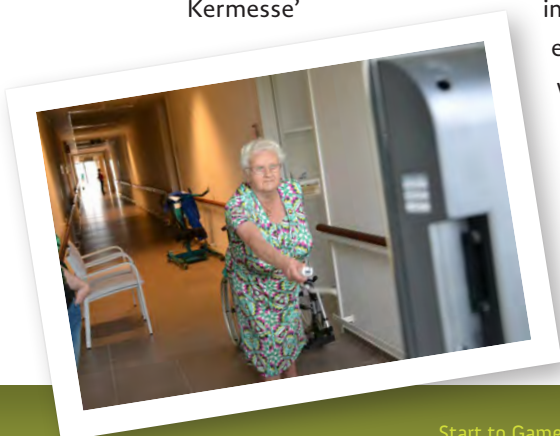
Maar een kalender opstellen is één ding, de medewerkers van de andere organisaties inlichten over het project hoort er ook bij. Op 27 juni 2013 kregen de opvoeders van de buitenschoolse kinderopvang een vorming op maat, aangezien ze met heel wat vragen zaten: "Hoe ziet de case eruit? Over welke spelletjes en consoles gaat het? Hoe werkt de case? Wat zijn de voor- en nadelen van gaming? En heeft gamen wel een educatieve waarde?" Ben je ook benieuwd naar de antwoorden, bekijk dan de presentatie van de vorming via deze link: <http://prezi.com/eze0e2limfcm/start-to-game-goes-biblio7/>

Na de theorie kwam ook de praktijk aan bod. Want hoe kan je het gamen beter onder de knie krijgen dan door het gewoon uit te proberen? Een gametoernooi waar alle opvoeders aan deelnamen was de ideale introductie: de opvoeders leerden een aantal games kennen en merkten hoe eenvoudig het is om zelf een gametoernooi te organiseren. Met de opgedane kennis konden ze zelf aan de slag.

## EVALUATIE WZC

In het woonzorgcentrum speelden de bewoners hoofdzakelijk met Wii. De andere consoles waren te moeilijk. De meeste bewoners konden de knoppen van de controllers niet goed meer bedienen. Het indrukken van twee knoppen tegelijk was voor een aantal bewoners te moeilijk. De X-box Kinect waarbij geen controllers nodig zijn, is een goed alternatief. Op zaterdag 21/09/2013 was er de 1<sup>ste</sup> editie van 'De Boomgaard Kermesse'

in het woonzorgcentrum. Een bowlingspel op Wii werd er ingezet tijdens een opdrachtenparcours (naast traditionele volksspelen). De animator was heel tevreden dat hij de case kon gebruiken. Van de 70 bewoners zijn er slechts een 20-tal die nog kunnen gamen. Een eigen investering in gaming is daarom niet rendabel genoeg. De animator ziet bijgevolg een meerwaarde in het samenwerkingsverband met de bibliotheek.



## EVALUATIE BKO

- De kinderen en ouders waren enthousiast over de gameflightcase en het aanbod. De gezinnen die thuis niet gamen, vonden dat de flightcase wel wat langer in de opvang mocht blijven. Sommige kinderen hadden nog nooit gegamed, voor hen was het een mooie kennismaking. Vooral de Wii-console viel in de smaak. Playstation en X-box vonden de kinderen te moeilijk. Niet zo vreemd, want ook de opvoeders gaven aan dat ze de werking van die consoles niet goed begrepen. Extra vorming hierover staat op het programma.
- De opvoeders waren de gameflightcase snel gewoon, enkel het wisselen van de consoles was soms moeilijk. De bibliotheekmedewerkers stonden hun collega's graag telefonisch te woord bij problemen. Dat de gameflightcase een aanvulling bood op het bestaande aanbod van activiteiten, vonden de opvoeders een echt pluspunt. Toch zien ze het gamen niet als een vaste waarde binnen de opvang. Maar de gameflightcase blijft welkom voor korte periodes, liefst in de winter.
- Het spelen met de gameflightcase was gereguleerd: 1 uur in de voormiddag, 1 uur in de namiddag en vanaf 17u30. Ook tijdens de lunchpauze en tussen de vaste activiteiten mocht er af en toe gespeeld worden. De games waren het meest populair na 18u, wanneer er minder kinderen aanwezig waren. In Poelkapelle speelden de kinderen vooral 's morgens, want in de namiddag trokken ze naar het speelplein.



© Michaël Depestele

# GAMING IS MEER DAN ALLEEN SPELLETJES SPELEN, INTERVIEW MET MARIËKEN DEWITTE VAN MEDIARA VEN



## Een Mediaraaf, wat voor een vogel is dat?

Een Mediaraaf is een vrijwilliger of een personeelslid bij Mediaraven vzw, een jeugdwerkorganisatie die samen met kinderen, jongeren en het brede jeugdwerk rond digitale media werkt. Samen met hen creëren we een experimenteerruimte om hun mediacompetenties te ontwikkelen. Een mediaraaf is vaak nieuwsgierig naar wat digitale media te bieden heeft en krijgt bij ons een duwtje in de rug om die nieuwsgierigheid te delen met kinderen, jongeren of jeugdwerkers. Zo zijn er vrijwilligers die workshops (leren) geven over het ontwikkelen van games, websites en applicaties, over het schrijven van nieuwsbrieven, over Facebook en thema's als cyberpesten. De vrijwilligers zetten zich ook in voor livestreaming bij evenementen en het maken van videoproducties of -reportages. Kortom, een echte vrijwilligersorganisatie waar iedereen met interesse in digitale media welkom is!

## De jongeren zijn toch fervente gebruikers van digitale media. Wat kunnen wij hen nog bijleren?

Dat is een misverstand, de zogenaamde 'digital natives' zijn meestal jongeren die dingen uitproberen en leren uit hun fouten. Ze gebruiken meestal één of twee tools die ze goed kennen zoals Instagram en Facebook, en laten de rest links liggen. Sowieso gaan zij op een andere manier via digitale media communiceren. Soms zijn wij verbaasd dat ze nog geen e-mailadres hebben als ze 12 jaar zijn, maar dan bekijken we hun mediagebruik vanuit onze kant. Onze generatie is opgegroeid met mails, zij met sms'jes en chats. Bovendien kan je ook maar een e-mailadres aanmaken vanaf je dertiende. Elke leeftijdsgroep gebruikt digitale media dus anders en daar proberen we op in te spelen met ons aanbod.

## Hoe doen jullie dat dan?

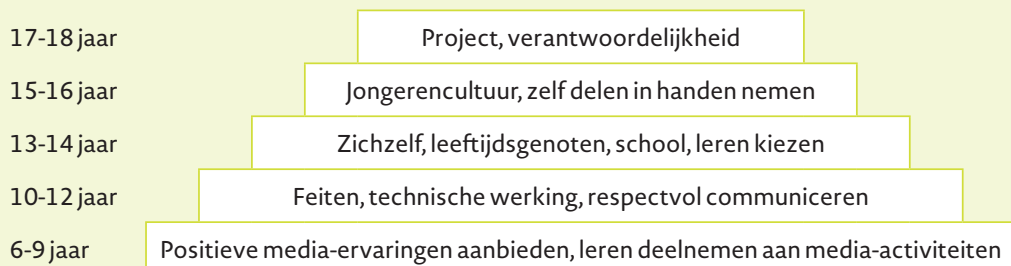
Mensen groeien en veranderen. Bij kinderen en jongeren volgen die veranderingen zich in sneltempo op. En bij elke verandering ontstaan er nieuwe mogelijkheden, behoeften, en interesses. Wie kinderen en jongeren iets wil bijbrengen werkt daarom beter leeftijdsgericht, op maat van de leefwereld en de ontwikkeling van elke leeftijdsgroep. Bij Mediaraven werken we met de Mediaravengroeilijn.

### De Mediaravengroeilijn: een eerste stap naar mediawijze jongeren

- **Kinderen 6-9 jaar:** ervaringsgerichte educatie bij kinderen van 6 tot 9 jaar bestaat uit het aanbieden van een positieve ervaring met het onderwerp. Daarbij streven we naar een positieve ingesteldheid tegenover en een bereidheid om deel te nemen aan activiteiten bij het onderwerp. Het leven van deze kinderen speelt zich nog volledig af in hun gezin, familie en de school.



- **Kinderen 10-12 jaar:** 10- tot 12-jarigen zijn erg gericht op het verzamelen van feiten en kennis: ze kennen alle dino's en zijn echte verzamelaars. Een goed moment om hen inzicht te verschaffen in de technische werking van media. Kliekjesvorming en pestgedrag komt op deze leeftijd al meer voor, daarom ligt de klemtoon op samenwerken en respectvol communiceren. De leefwereld blijft nog erg gericht op de familie, maar vrienden worden steeds belangrijker.
- **Jongeren 12-14 jaar:** in de vroege puberteit gaan jongeren op ontdekking naar zichzelf. Leeftijdsgenoten worden belangrijker dan de ouders wanneer het gaat over vrije-tijdsbesteding. Een eigen mening vormen, los van de ouders, wordt een echte uitdaging, net als zelf keuzes maken. Voor deze leeftijd werken we met goed afgebakende projecten, waaruit ze kunnen kiezen. De nieuwe school speelt een belangrijke rol.
- **Jongeren 14-16 jaar:** de jongeren vormen sterk afgescheiden cultuurgroepen, een openheid creëren voor verschillende levenswijzen is daarom belangrijk. We voorzien in het aanbod veel keuzevrijheid naar inhoud en vorm, en voor bepaalde deelaspecten schuiven we de verantwoordelijkheid door aan de jongeren. Begeleiding bij het proces is nodig en de kwaliteit van het product is niet altijd gegarandeerd.
- **Jongeren 16-18 jaar:** de jongeren kiezen meer op individuele basis. Via een projectgerichte werking kunnen de jongeren meer verantwoordelijkheid voor een product opnemen. Begeleiding is opnieuw belangrijk.
- **Jongeren 18+:** jongeren nemen meer en meer verantwoordelijkheid voor elk onderdeel van het proces en het product. Ze engageren zich om anderen hierin te begeleiden.

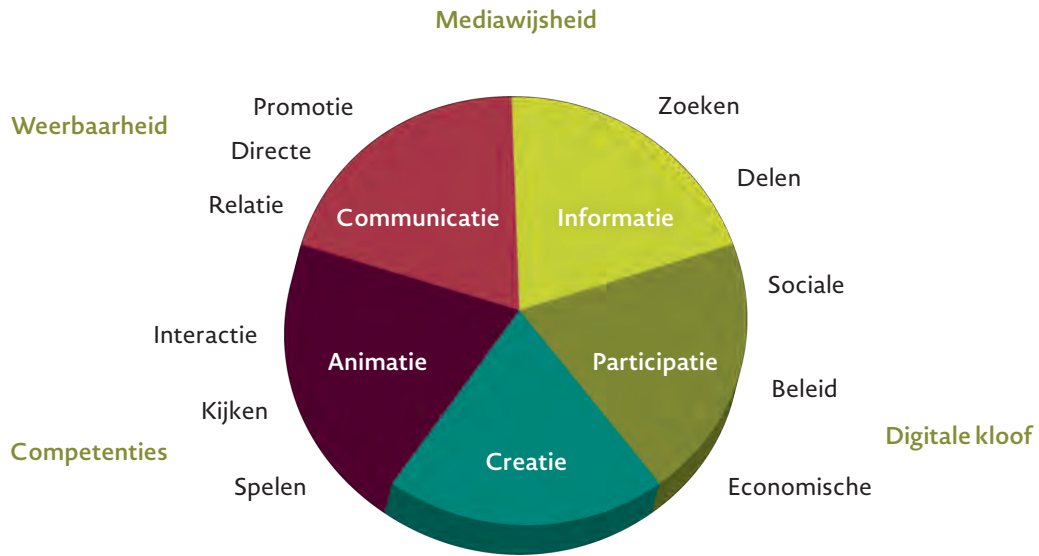


### Wat vinden jullie van gaming?

Mediaraven is een jeugdwerkorganisatie in hart en nieren. De spelletjes zijn ons met de paplepel in gegeven. We beschikken ook over een uitgebreide databank van voorbeeldspelen die de inspiratieloze jeugdwerker op zondagnamiddag op weg helpen. Het verband tussen jeugdspelen en games is snel gelegd. Mediaraven vindt het belangrijk dat jongeren samen spelen, zowel online als offline. Al onze acties en activiteiten zijn gebaseerd op de vijf pijlers van onze digitale kansencirkel: communiceren, informeren, creëren, animeren en participeren.



## Internet als medium voor...



### In de praktijk: Lan-gaming

Als we op locatie rond gaming werken, kiezen we altijd voor Wii-gaming of Lan-gaming. Op de Wii spelen we in multiplayermodus. Minigames zoals Wii party, Just Dance en Mario Kart zijn populair. Lan-gaming houdt in dat onze laptops een offline netwerk vormen, zo kunnen we tegen elkaar gamen in Minecraft of TrackMania Nations Forever. Via de gamebrowser STEAM kan je gratis multiplayer-games downloaden en spelen, zoals bijvoorbeeld Team Fortress. Hoewel de mogelijkheden van Lan-gaming via tablets nog beperkt zijn, spelen we ook Minecraft in multiplayermodus tijdens onze tabletkampen. Dan maken de kinderen zo snel mogelijk een kampgebouw, voor de kampmoni op het toneel verschijnt en hen achterna zit. In de digitale wereld welteverstaan! Het is ontspannend en leuk voor de kinderen en ze leren er samen te werken.

### In de praktijk: computergames maken (2D, 3D)

Mediaraven hecht ook belang aan het zelf ontwikkelen van digitale media. Via workshops zoals 'computergames maken', werken de jongeren aan de competenties die ze nodig hebben om op een bewuste en doordachte manier zelf media te produceren. We gebruiken hiervoor het gratis programma Game Maker. Alternatieven voor Game Maker kan je hier terugvinden: <http://learn.st/users/mariiek-endewitte/boards/21678-computer-game-engines-for-non-coders>.

Bij het maken van hun eigen computergame dagen we de jongeren uit om probleemoplossend te denken. Als hun spel niet werkt, kan het alleen maar aan henzelf liggen. We begeleiden hen in het formuleren van hun vraagstelling en overlopen samen mogelijke oplossingen. Jongeren van 12 tot 15 jaar maken spelletjes à la Pac Man op 3 uur tijd. Maar ook 3D games maken is vandaag mogelijk met Portal 2. Op meerdaagse mediakampen gaan we nog verder en werken de deelnemers samen aan één thema. En na de games zijn de apps aan de beurt. Volgens ons 'Apestaartjaren 4-onderzoek', waarbij we in 2012 het gebruik van media bij jongeren van 12 tot 18 bevroegen, bezit 81% een GSM die op het internet kan. Hoog tijd dus om de jongeren inzichten over de mobiele gamewereld mee te geven.

### In de praktijk: Maffiosi, een serious game

In 2011 zaten we samen met vzw Jong, een jeugdwerkwijziging in het Gentse, om een game uit te werken rond mediawijsheid voor maatschappelijk kwetsbare jongeren. Het idee nam vorm aan in het project ByteMe! met als doel de deelnemers al spelenderwijs te leren werken met (nieuwe) digitale media of een attitude aan te leren zoals kritischer omgaan met informatie op het internet.

Het werd al gauw duidelijk dat een echt videogame financieel niet haalbaar was, maar een soort tussenformaat wél. We zaten met de begeleiders van vzw Jong samen om een thema te bedenken van ons game. De doelgroep bakenden we af op 12 tot 15 jaar. Het thema 'maffia' viel bij die doelgroep wel goed in de smaak. Op vlak van spelontwikkeling kregen we coaching van het Centrum Voor Informatieve Spelen (C.I.S.). Toen het spelconcept en thema duidelijk werden, maakte één van mijn collega's van Mediaraven in Drupal een site waarop we de opdrachten in puzzelvorm konden weergeven. Het resultaat hiervan vind je op de spelsite <http://www.maffiosi.be>. Ons eerste serious game werd geboren. In 2012 wonnen we hiermee ook de E-award waarop we heel trots zijn!

### Hoe verloopt het spel Maffiosi? Is dit spel iets voor bibliotheken?

De kinderen krijgen de opdracht het testament van de overleden Peetvader Don Giovanni te vinden. Alleen zij die hem vinden, mogen hem opvolgen. De locatie van het testament is te zien op een foto die pas tevoorschijn komt als ze 5 opdrachten hebben opgelost. De antwoorden van de opdrachten moeten ze ingeven op de laptop op maffiosi.be maar de opdrachten zelf zijn heel actief: QR codes scannen die ophangen doorheen het gebouw, chatberichtjes ontcijferen, de instellingen van een foto toestel aanpassen om een zwart-witfoto te trekken, een app leren gebruiken op een tablet, een zoekopdracht in google,.. Het spel kan ook in bibliotheken worden ingezet. Het voordeel is dat we de inhoudelijke opdrachten makkelijk kunnen aanpassen. We komen dit spel ook begeleiden op locaties in heel Vlaanderen. Wij nemen al het materiaal mee. We hebben enkel internet nodig.

### In de praktijk: Nugames, spelen met media

Mediaraven is een jeugdwerkorganisatie die jeugdwerkers ondersteunt. Speciaal voor jonge leidinggevenden in jeugdbewegingen ontwikkelden we de vorming 'Spelen met media'. In die vorming gaan we op een creatieve manier op zoek naar hoe we nieuwe media in een spel kunnen integreren, zonder daarvoor budgetten uit te geven. Kortom, we maken een NuGame. Die gemaakte NuGames komen dan in onze spelendatabank terecht, zodat iedereen in het jeugdwerk ook dit spel kan uitproberen. Er zijn al heel veel gratis tooltjes beschikbaar, het is gewoon kwestie van die te kennen, en op een vernieuwende manier in je spel te steken. In die vorming helpen we je daarmee op weg.



### Hoe zouden bibliotheken hun rol rond gaming kunnen opnemen? Hebben jullie tips?

In 2013 gaf ik samen met Sebastiaan De Koninck (toen Bibnet) een sessie over gaming in de Mediacoach-opleiding. Hij vatte in een prezi (<http://prezi.com/hioss7guxeru/gaming-in-educatie-jeugdwerk-en-de-bibliotheek-2012/>) samen hoe je in het jeugdwerk, onderwijs en bibliotheeksector gaming kan inzetten. Samen met Bibnet zette Mediaraven enkele tips op een rij:

- ✓ Neem als bibliotheekmedewerker deel aan het gamen: ervaar zelf eens wat een game met je doet zodat je erover kan meepraten met de jongeren.
- ✓ Volg een opleiding tot mediacoach en organiseer zelf mediawijshedsprojecten.
- ✓ Start een coding club en leer de jongeren de beginselen van programmeren. Programmeurs moeten veel opzoeken en uitpluizen, dat lijkt aan te sluiten bij wat bibliotheekbezoekers doen in hun job.
- ✓ Maak samen met de jongeren een computergame (op één namiddag, of meerdere, met verschillende deelnemers of met dezelfde groep). Bibliotheken die vaak maatschappelijk kwetsbare jongeren over de vloer hebben kunnen ook terecht bij Kureghemnet en hun GameLabproject.
- ✓ Laat de jongeren kennismaken met het aanbod in de bib via een interactief spel of een real life game zoals bijvoorbeeld 'Battle in the Bib' van de bibliotheek van Genk. Maak dit aanbod bekend bij scholen in de omgeving.
- ✓ Zet een game gedurende een bepaalde periode in de kijker en werk met thema's.
- ✓ Hou een rollenspelavond waar de jongeren role playing games onder de knie krijgen. Veel winkels die board games verkopen doen vaak demosessies zoals 'The outpost'.
- ✓ Denk niet alleen aan de jongeren maar betrek ook hun ouders en leerkrachten bij het thema. Informeer hen ook over de positieve zaken van gaming en nodig eventueel gastsprekers uit.
- ✓ Maak een Facebookgame met Shortstack.com over de bib.

# HET VERVOLGVERHAAL

Dit draaiboek 'Gaming en de bibliotheek' is het sluitstuk van het project Start to game goes Biblio, (2012-2013). De overwegend positieve reacties van gebruikers, niet-gebruikers en bibliotheekpersoneel overtuigden Biblio, om de gameflightcase binnen het samenwerkingsverband met WINOB aan te kopen en verder regionaal in te zetten. Biblio, kiest er voor om de gameflightcase een semi-permanente plaats te geven in de bibliotheek van Ieper. De Ieperse bib lanceert vanaf eind 2013 een basiscollectie games en de gameflightcase kan dit promoten. Via het interbibliotheek leenverkeer (IBL) zal de gamecollectie ook beschikbaar en uitleenbaar zijn in de bibliotheken in de regio. Samen met de aankoop van de gameflightcase wordt ook het bijhorende materiaal opnieuw op punt gezet (actualiseren van promomateriaal, aankoop nieuwe zitzakken, reinigen tapijt,...). Biblio, nam het engagement om tot eind 2015 in te staan voor de verzekering van de gameflightcase en voorziet ook budget voor eventuele herstellingen (max. €500 per jaar). De gameflightcase blijft hierbij beschikbaar voor alle bibliotheken in de CO,-regio en kan ook ingezet worden binnen samenwerkingen met andere organisaties of stadsdiensten zoals jeugdhuizen, speelpleinwerking en kinderopvang. De bibliotheken nemen hiertoe het initiatief. Vanuit Biblio, worden gerichte vormingsactiviteiten rond gaming en nieuwe media ondersteund, met de bedoeling om de informatiegeletterdheid en de mediawijsheid van zowel bibliotheekpersoneel, jongeren, als het brede publiek te verhogen.



# MEER INFO

## GAMING EN DE BIBLIOTHEEK

- De Coninck, Sebastiaan. *Gaming in educatie, jeugdwerk en de bibliotheek*, prezi in snelcursus Games & gaming voor het project 'Mediacoach', 1 februari 2013, raadpleegbaar op: <http://prezi.com/hioss7guxeru/gaming-in-educatie-jeugdwerk-en-de-bibliotheek-2012/>
- Croonen, Peter & Janssen, Bert. *Start to game – Reizende Game Room in 6 West-Vlaamse bibliotheken. Eindrapport Level 1*, WINOB, maart 2012.
- Froyman, Stefaan. *Games en bibliotheken, een symbolisch dossier*, presentatie bij een lezing op VVBAD Informatie aan Zee, 16 september 2011, raadpleegbaar op: [www.slideshare.net/VVBAD/games-en-bibliotheken-9361082?ref=http://www.vvbad.be/bericht/games-en-bibliotheken-stefaan-froyman](http://www.slideshare.net/VVBAD/games-en-bibliotheken-9361082?ref=http://www.vvbad.be/bericht/games-en-bibliotheken-stefaan-froyman)
- Froyman, Stefaan. *Games en bibliotheken, een symbolisch dossier*, Meta (8), 2011, pp. 32-34.
- Van der Zanden, Angeliek & van Helvoort, Neeltje. *Gaming in de bibliotheek, beleidsvoorbereiding en plan van aanpak*, Brabantse Netwerk Bibliotheek, november 2010, raadpleegbaar op: <http://www.bnbibliotheek.nl/themas/educatie/mediawijsheid/kinderen-en-jongeren-de-bibliotheek>
- Van Lerberghe, Jürgen. *Game-industrie in evolutie: 'the next level'*, Meta (8), 2011, p. 30.

## GAMING EN MEDIAWIJSHEID

- De Pauw, Evelien. *Jongeren en gaming: over de effecten van games, nieuwe sociale netwerken en educatieve kansen*, Acco Uitgeverij, Leuven, 2008.
- *Gaming voor ouders en opvoeders, wegwijs in de wereld van computergames*, raadpleegbaar op: [www.cjism.vlaanderen.be/gaming/index.shtml](http://www.cjism.vlaanderen.be/gaming/index.shtml)
- Website Mediaraven: [www.mediaraven.be](http://www.mediaraven.be)
- Website Mediawijs: [www.mediawijs.be](http://www.mediawijs.be)
- Databank jeugdspelletjes: <http://www.spelensite.be/>
- Game Maker: <http://www.yoyogames.com/studio>
- Workshop 3D games maken met Portal 2: <http://www.mediaraven.be/vorming/aanbod/3d-games-maken-met-portal-2>
- Apestaartjaren 4 onderzoek: <http://apestaartjaren.be/node/585>
- Maffiosi: <http://bytemegame.be/>
- Nugames, spelen met media: <http://www.spelensite.be/tips/nugames>
- Opleiding mediacoach: <http://www.linc-vzw.be/mediacoach>
- Coding club: <http://www.codecademy.com/afterschool>
- Workshop computergames maken: <http://www.mediaraven.be/vorming/aanbod/computergames-maken>
- GameLabproject van Kureghemnet: <http://gamelabbxl.be/>
- The outpost: <http://www.outpost.be/website/>
- Shortstack: <http://www.shortstack.com>