

DIAMANTMUSEUM LEIDT JONGEREN ROND MET COMPUTERGAME Maakt gamen jongeren dom of juist slim? Over de educatieve waarde van games is al heel wat inkt gevloeid. Het Diamantmuseum in Antwerpen neemt het voortouw in de discussie en integreerde een computergame in zijn vaste tentoonstelling.

'Een museum is vaak oersaai. Maar als je kunt gamen, onthoud

je de essentie nadien veel beter'

Van onze medewerkster

Eline Bergmans

'Ik ga nog liever naar de kerk. Een museum is saai en stoffig', vindt Isaah Umaru (zestien jaar) uit Antwerpen. Sam ten Broek (vijftien jaar) bezoekt alleen een museum als het moet voor school en Remy Ndow (negentien jaar) doet het eigenlijk nooit. De drie jongens hebben onder begeleiding van de kunsteducatieve organisatie Piazza dell'Arte en samen met de programmeurs van Sakari Games De grote diamantroof ontwikkeld, een computerspel dat vorige week gelanceerd werd in het Diamantmuseum.

De opzet van de game is de meest waardevolle diamant uit de museumkluis te roven. De grote diamantroof bestaat uit drie levels waarin je op verschillende manieren de beveiliging van het museum moet kraken. Met de computergame wil het Diamantmuseum - net als vorig jaar met Bling Bling, de expositie over hiphopjuwelen - zijn aanbod afstemmen op jongeren. 'De grote diamantroof tracht in de eerste plaats een speelse beleving in het museum te brengen', zegt Maarten Gillis, educatief assistent in het Diamantmuseum. 'En we hebben aan jongeren gevraagd om het spel te ontwikkelen zodat het niet belerend zou overkomen.'

In die opzet is het Diamantmuseum alvast geslaagd. Op zondagmiddag zijn alle vier de computers bezet en wordt er druk gespeeld. Annemie Van Marsbergen (dertien jaar) uit Aalsmeer die met haar ouders een weekend in Antwerpen is, vindt het een geniaal concept. 'Het probleem in de meeste musea is dat je aldoor moet kijken en lezen', vindt Annemie. 'Eigenlijk is een museum nog net hetzelfde als vijftig jaar geleden. Oersaai en vervelend. Door iets te doen - bijvoorbeeld door te gamen - onthoud je de essentie nadien veel beter.'

Ronald Soetaert, professor onderwijskunde aan de Universiteit Gent, is het daarmee eens, maar wijst ook op het belang van het verhalende element in games. 'Een verhaal ontroert meer dan argumenten', zegt Soetaert. 'Als iemand een hertje ziet sterven omdat het onzuiver water drinkt, zal dat veel beter bijblijven dan gelijk welke argumentatie. Een game bezit een bijzonder sterke verhalende kracht.'

Sam ten Broek die het spel mee ontwikkelde, benadrukt wel dat De grote diamantroof op technologisch gebied niet kan concurreren met gesofisticeerde computergames. 'We hebben deze game met een beperkt budget ontworpen, in tien dagen tijd', zegt Sam ten Broek. 'Aan bepaalde spellen voor Playstation wordt soms twee jaar gewerkt. We hebben wel onze eigen videofilmjes en een eigen soundscape gemaakt. Deze game moest er hip en leuk uitzien, anders haken jongeren meteen af.'

Het drietal is enthousiast over het project, maar is geen vragende partij om in elk museum een computergame te installeren. 'De combinatie museum en game is zo verrassend dat het jongeren nieuwsgierig maakt', vindt Remy Ndow. 'Als het een vaste combinatie zou worden, zou het minder origineel en daarom minder aantrekkelijk zijn.'

Professor Ronald Soetaert vindt De grote diamantroof een interessant project. 'Games bepalen de beeldvorming van jongeren, net zoals strips en films dat deden voor onze generatie', zegt Soetaert. 'Je kunt voor of tegen zijn, maar games vormen volgens mij een heel intelligente leeromgeving. Het klassieke Civilization bijvoorbeeld, waarin een speler een beschaving moet opbouwen, zou volgens mij niet misstaan in een historisch museum.'

'De grote diamantroof' kan tijdens de openingsuren van het museum op de eerste verdieping gespeeld worden. Een museumbezoek is gratis voor kinderen tot 12 jaar en kost 4 euro voor jongeren tussen

12 en 25 jaar. Het spel vraag

weinig of geen voorkennis.

www.diamantmuseum.be

bee

Copyright © 2016 Corelio. Alle rechten voorbehouden