

## DE JEUGD VAN TEGENWOORDIG

Niet alleen de sportwereld en het uitgaansleven bieden jongeren kansen om zich uit te leven. Eos bezoekt zes studententeams die in hun vrije tijd technologische grenzen verleggen. Deze maand: gamen tegen problematisch gamegedrag

# Een game in een game



Vier gameontwerpers in spe hebben een computerspel gemaakt dat – ironisch genoeg – jongeren bewust moet maken van de gevaren van overmatig gamen.

Arno De Wispelaere

**Y**annick Vanhoutte, een van de vier ontwerpers, legt het bijzondere idee uit: 'We willen met onze game aantonen welke trucjes in computerspellen je kunnen aanzetten tot problematisch gamegedrag.' Die trucs, dat zijn bijvoorbeeld bonuspunten die je krijgt als je langer speelt of op geregelde tijdstippen inlogt. Of een spel dat je eerst gratis kan spelen, maar waarbij je moet betalen voor een uitbreiding. Vooral op Facebook krioelt het van zulke verslavende spelletjes.

De vier studenten-gameontwerpers werken in opdracht van het Howest-project Evidence Based Game Design, dat

met subsidies van het overheidsagentschap IWT onderzoekt hoe games van nut kunnen zijn in de gezondheidszorg. Samen maakten de studenten het prototype van een videospel genaamd *Dev 'n Awe*. 'Dat is een variatie op *shock 'n awe*, een Engelse term om te zeggen dat je plots met iets op de proppen komt waarmee je iedereen verbaast', legt Vanhoutte uit. 'Dev staat voor *development*, omdat je in het spel een spel ontwikkelt.'

### Problematisch gamegedrag

Een spel in een spel? Dat klinkt complex. 'In *Dev 'n Awe* sta je aan het hoofd van een gamebedrijf', zegt programmeur Wayne De Bock. 'Je hebt werknemers – tekenaars, programmeurs – die je opdrachten geeft om samen een game te ontwerpen. Dat doe je door met je figuurtje rond te lopen over de werkvloer. Tijdens het managen moet je rekening houden met je budget en de tijdslimiet, maar ook – heel belangrijk – met hoe verslavend het spel is. Want je uiteindelijke game krijgt beoordelingen van recensenten, en als je game te verslavend is, zijn de kritieken minder positief.'

Op die manier hopen de vier studenten dat jonge gamers – het doelpubliek zijn scholieren tussen 10 en 14 jaar – zich bewust worden van de verslavende aspecten van sommige games. Ideaaliter spelen kinderen *Dev 'n Awe* op school tijdens de les. Daarna kunnen ze erover praten en reflecteren over hun eigen gamegedrag.

Een van de partners van het project is de VAD, de Vereniging voor Alcohol- en andere Drugproblemen. Volgens de vereniging is problematisch gamegedrag de fase vóór een echt gameverslaving, die er wel op wijst dat het gamen te veel tijd in beslag neemt en er gevaar dreigt. Cijfers van de



federale wetenschapsinstelling Belspo stellen dat 10 procent van de 12- tot 17-jarigen problematisch gamegedrag vertoont. In Nederland spreekt het onderzoeksbureau IVO van 4 procent onder 13- en 14-jarigen.

### Coders en artists

Na een paar weken brainstormen lag het ruwe concept van *Dev 'n Awe* op tafel. 'Toen konden we beginnen met de eigenlijke productie', zegt Maarten Van den Saffele, die samen met Wayne De Bock het programmeerwerk voor zijn rekening neemt. Yannick Vanhoutte en Bram Peleman zijn de *artists*, de ontwerpers van dienst. Beide duo's werken parallel met elkaar. Terwijl de programmeurs – of: *coders* – alvast een eerste versie van het spel in elkaar boksen, tekenen de *artists* de personages en het decor. 'Wij zorgen dat de personages kunnen bewegen', zegt Maarten. 'Aanvankelijk gebruiken we daarvoor een cilindervormpje, pas later komt het echte bewegende figuurtje in de plaats.' Yannick Vanhoutte vat het samen: 'De *artists* verzorgen het visuele, de *coders* houden zich bezig met de achtergrond, met wat je niet ziet. Maar zij zorgen ervoor dat het spel werkt.' In het eerste jaar van de opleiding kunnen de studenten van beide disciplines proeven, vanaf het tweede jaar gaan ze in een van de richtingen verder.

Langzaam maar zeker komt het spel zo tot leven. Met vallen en opstaan – neem dat maar letterlijk: 'In de eerste versie viel het figuurtje voorover zodra we het in beweging brachten. Het gleed vooruit met zijn gezicht over de vloer', aldus Wayne. 'Een grappige systeemfout.'

Het programmeren en coderen gebeurt in Unity, een softwareplatform die ontwikkelaars een goede basis geeft om een game op te bouwen. En dat is handig, zo stellen de studenten. Want als ze volledig van nul hadden moet be-

ginnen en elke tool handmatig hadden moeten uitschrijven, waren ze minstens een jaar bezig geweest, zo klinkt het. 'Hoe dan ook blijft het bijzonder arbeidsintensief.'

### Proefversie uitwerken

Als alle decors en personages afgewerkt zijn, is de omkadering aan de beurt. Want ook in de gebruikersinterface – alle balkjes, venstertjes en tekst die de speler wegwijst maken – kruipt veel tijd. 'Ons eerste ontwerp was er een in een strakke, Facebookachtige stijl', zegt Maarten. 'Maar dat gooiden we overboord want het vloeekte met de rest van de graphics, die erg retro en pixelachtig zijn.' De game zoals die er nu staat, is nog maar een proefversie, een zogeheten *proof of concept*. Maar de studenten hebben wel een aanvraag ingediend bij de hogeschool om het computerspel verder uit te werken. En ook als het van

▲ V.l.n.r.: Yannick Vanhoutte, Wayne De Bock, Maarten Van den Saffele en Bram Peleman.

## 'Eerst gleed het figuurtje steeds uit en viel het voorover. Een grappige systeemfout'

de VAD afhangt, komt er een vervolg. 'Het idee is om het gameconcept uiteindelijk in het onderwijs te integreren', klinkt het bij de VAD. 'Eind 2015 bekijken we wat de mogelijkheden zijn, en hoe we het concept tot bij de doelgroep kunnen brengen.' De vier Howest-studenten, allen gepassioneerde gamers, willen in elk geval niets liever dan *Dev 'n Awe* op de markt brengen. Ze hopen dat het concept aanslaat in de gezondheidssector of dat er een gamestudio op de proppen komt die met hen in zee wil gaan. ■ [www.evidencebasedgamedesign.com](http://www.evidencebasedgamedesign.com)

► In het computerspel moet je een gamebedrijf in goede banen leiden.



BEKIJK DE VIDEO