

Games Educatie & Cultuur

Jeroen Bourgonjon,
Kris Rutten, Steven Vanhooren
Ronald.Soetaert@ugent.be

Perspectieven

Geletterdheid

- verruiming & problematisering van **geletterdheid**.
 - pleidooi aandacht voor **meervoudige geletterdheden**
-

-
- **meervoudige** *versus* **enkelvoudige** geletterdheid.
 - belang van de **digitale geletterdheid** (videogames)
-

-
- Geletterdheid als **gereedschap**: een instrument waarmee
 - we denken en communiceren, betekenis en zin zoeken.
-

-
- "Technologies have effects – and different ones – only as they are situated within specific contexts
 - "...like all tools, they have certain affordances".

(James Paul Gee)

Media centraal
versus
Media als instrument

Functie van gelettertheid

Contextueel

Besluit: aandacht voor hoe videogames door verschillende groepen mensen 'gebruikt' worden.

Retorische Analyse

Binaire opposities

Nostalgie *versus* Hype

Thema Educatie

Oppositie:
educatie *versus* entertainment.

James Paul Gee (2003)

*What Video Games Have to Teach Us
about Learning and Literacy*

Stappen

1. Educatie is belangrijk
 2. Games = een interessante leeromgeving/school
 3. Games beter dan scholen...
-

I. Empowered Learners

- **Co-design:** actief vs. passief
 - **Customize:** soorten leerstijlen
 - **Identity:** echt leren vraagt een ernstige toewijding
 - **Manipulation:** perceptie & actie
-

II. Problem Solving

- ❑ **Well-Order Problems**
 - ❑ **Pleasantly Frustrating**
 - ❑ **Cycles of Expertise**
 - ❑ **Information "On Demand" and "Just in Time"**
 - ❑ **Fish tanks**: vereenvoudigde eco-systemen = tutorial levels
 - ❑ **Sandboxes**: veilige plaatsen
 - ❑ **Skills as Strategies**
-

III. Understanding

- ❑ **System Thinking**: hoe past een strategie binnen het Grote Plan?
 - ❑ **Meaning as action image**: denken via ervaringen
-

Niet aan bod: **ideologische** en **inhoudelijke** aspecten van games.

Obsessie voor **inhouden**:

"content is what determines the nature and the value of the work" (Gee 2005, 19).

"...players, especially strategic and mature players, are often focusing on game play more than they are on content *per se*" (Gee 2005, 19).

-
- Nuance: inhouden en beeldvorming
-

Nuance:

Gee: 'why game studies now?'

- "video games are a new art form".
 - "equipment for living"
-

Thema: Cultuur

Oppositie: hoog & laag
Cultuur als 'teaching machine'

Johnson (2005)
Everything Bad is Good for You

Stappen:

1. Cultuur is belangrijk (complexe cultuur)
 2. Populaire cultuur is complex
 3. Games beter dan kunst
-

Een ideale training voor het verhogen van cognitieve vaardigheden:
"Children's popular culture is more complex than ever before"

(Johnson 2005, 18).

Eigen perspectief

- Narratieve perspectief
 - Narratologie *versus* Ludology
 - Wat is een verhaal?
-

"De vraag die we ons moeten stellen, is niet of games hiervoor [geweld e.d.] verantwoordelijk en dus te bestrijden zijn, maar hoe we jongeren games kunnen leren lezen en hen kritisch te leren spelen net zoals ze kritisch leren lezen en kijken."

(Van Looy in Pleysier & Wydooghe (Eds.), 2007: 46).

Suggestie:

- "enrich them yet more as thinking/reflective space"
 - "my prediction, by the way, is that this will make them more fun."
(James Paul Gee)
-

"equipment for living"

Het zijn instrumenten waarmee we betekenis creëren, eventueel in een second life. Maar de vaardigheden, de kennis, de attitude zijn ook belangrijk voor het *echte* leven. Hoewel die laatste uitdrukking in tijden van media bijzonder complex geworden is.
