

Verslag break-out sessie game

Trefdag virtueel museum 27/11/2023

Het virtueel museum heeft gezocht naar een eenvoudig modulair spelformaat waarin mensen van alle leeftijden op een laagdrempelige manier wat over geschiedenis en erfgoed opsteken om drie types uitdagingen (raadsel, puzzel en zoekplaat) op te lossen en doorheen het spel te raken .

Tijdens de sessie doken we met de deelnemers in de redactionele en technische aspecten van de game, en werkten we er in kleine groepjes voorstellen voor games mee uit.

Bespreking van het formaat met de deelnemers

Kunnen erfgoedcollega's zelf aan de slag gaan met de redactietool om zelf een spel te maken?

Daar is het tool op voorzien. In de aanloop naar de lancering hebben we met een redactioneel kernteam de sjabloon en een aantal aandachtspunten verder uitgewerkt, maar die kunnen we delen met collega's die er zelf aan de slag mee willen gaan. Wel blijven we steeds een eindredactie voorzien om gebruikers een consistente ervaring te kunnen garanderen, b.v. de afstemming van teksten op een leesniveau vanaf 12 jaar.

Moeten tekeningen in het spel zelf worden gemaakt?

Nee, de tekeningen maken een deel uit van de spelmodules. De redactie is eenvoudig gehouden en beperkt tot tekst en afbeeldingen van erfgoed, zoals een schilderij van Breugel voor de zoekplaat.

Kunnen we voor elk spelonderdeel een thema bedenken?

Dat kan zeker, maar we hebben nu gekozen voor één thema dat we als een rode draad doorheen het spel gebruiken, zoals hekserij in het spel over het kasteel van Laarne.

Hoe gebeurt de doorverwijzing naar het spel?

Mensen kunnen zoeken, bladeren en filteren in de app van het museum, maar willen er ook van buitenaf naar link vanuit content marketingberichten op bv. Facebook.

Bespreking van de oefening met de deelnemers

Naar aanleiding van de oefening om in kleine groepjes over een spel na te denken, kwamen er nog een aantal vragen en suggesties naar boven.

Vragen

Komt er een rapportage over het spel en kunnen instellingen die opvragen?

Om van bij de lancering te kunnen leren hoe we het museum verder kunnen verbeteren, meten we het gedrag van gebruikers. In het groepspad van het museum hebben we ook een dashboard voorzien waarmee erfgoedpartners statistieken over (geanonimiseerde) gegevens kunnen raadplegen.

Zal er iets te winnen zijn met een spel - dat lijkt wenselijk? En zijn er ook spelelementen in andere onderdelen van het virtueel museum?

Het spelformaat is maar een deel van de gamification in het museum. De beloningen daarin richten zich bij de start op digitale beloningen zoals vierkante meters, badges en bonussen, maar we onderzoeken ook opportuniteiten om die te verbinden aan beloningen buiten het virtuele museum.

Hoe krijg je volwassenen zover om een spel te spelen? De focus lijkt vooral te liggen op kinderen.

De spelmodules zijn gekozen om een brede groep gebruikers aan te spreken. Ook volwassen die een moment vertier zoeken, hebben plezier aan bv. een zoekplaat. En door met twee spelniveau's te werken creëert het spel een extra uitdaging.

Je kan mensen aanzetten om een spel te spelen van in het virtueel museum of via bv. Facebook, maar hoe kan dat binnen bv. een museum werken?

Het spel of de andere formaten in het virtueel museum zijn in de eerste plaats bedoeld om mensen bewust te maken van het erfgoedaanbod en hen aan te porren om het verder te gaan ontdekken. Ze zijn niet opgezet om binnen bij een erfgoedbeheerder gebruikt te worden, omdat die meestal eigen ontsluitingsmiddelen inzetten waar we niet mee willen interfereren. Het digitale platform van het virtueel museum is wel zo opgezet dat er in de toekomst nieuwe formaten kunnen toegevoegd worden die dat doel wel ondersteunen als daar interesse voor is.

Wie draagt de kosten voor het maken van een spel?

De kosten worden gedragen door het virtueel museum. Net zoals voor de andere formaten hebben we voor het spel naar een oplossing gezocht om de productiekosten maximaal te beperken zodat we vlot nieuwe games kunnen aanmaken. We vragen geen bijdrage van erfgoedpartners buiten inspiratie, voorstellen voor erfgoedverhalen, en als ze nog een stap verder willen gaan, om samen mee te denken over de uitwerking van het verhaal tot een spel.

Suggesties

- Een tijdslijn voor de elementen in het spel weergeven.
- 360° beelden ondersteunen.

- Beperkingen instellen of een 'straf' verbinden aan het aantal kliks om een spel uit te spelen.