



GAMECULTUUR: TWEE TIJDLOZE FRANCHISES



Speelgoedmuseum Mechelen - gamecultuur

Sinds het eind van de jaren 1970 is gamen **een populair tijdverdrif** dat doorheen de jaren een heuse evolutie kende. Videogames zijn **ontstaan begin jaren 1960**. Op het moment van het eerste videospel *Spacewar* (1962) heeft de spelcomputer de afmetingen van drie koelkasten. Eind jaren 1960 kan er met de Magnavox's Odyssey voor het eerst vanuit de zetel gegamed worden. Het tennisspel *Pong* (1972) doet de videogame business exploderen. Dit spel, dat initieel werd gespeeld op arcadekasten, maakt twee jaar later ook zijn intrede in de woonkamers op de Atari-console.

In het begin werden games **buitenshuis** gespeeld, op arcadekasten (speelautomaten). Deze muntslikkende vermaakmachines stonden in speelhallen en cafés. Mensen maakten toen van gamen een uitstap, te vergelijken met de het pretpark of de kermis van nu. Later verschoof het gamen meer naar de **persoonlijke sfeer** met de popularisering van de 'home en handheld consoles'. De robuuste arcadekasten maakten plaats voor steeds compactere consoles. Eenmaal er draagbare spelcomputers op de markt kwamen – denk maar aan de razend populaire Game Boy – kon **overall** gegamed worden. Tegenwoordig spelen veel mensen games op hun gsm die ze steeds op zak hebben. De meeste games op meerdere consoles (Playstation, Switch, Xbox) en devices (pc, gsm) gespeeld worden.

Tot 1978 domineren de **Amerikanen** de gamewereld, maar ze kunnen niet opboksen tegen de Japanse reuzen Nintendo en later Sony. Het **Japanse** tijdperk wordt ingeluid door het spel *Space Invaders*, dat wereldwijd succes kent.

In het overaanbod aan sciencefiction ruimte-oorlogspellen uit die tijd werd *Pac-Man* (1980) een gigantisch succes. Het gele schijfje introduceert een op zichzelf staand videogamepersonage. Als grote ster zet het een hele merchandise op gang. *Pac-Man* gaat bovendien de geschiedenis in als het eerste spel dat **vrouwen** kon aantrekken tot het spelen van videogames. Gamers wordt vaak geassocieerd met het mannelijk gender. Uit de bevraging *Iedereen speelt!* die het Speelgoedmuseum in 2022 lanceerde, konden we concluderen dat zowel bij kinderen als bij volwassenen de mannelijke respondenten meer gamen dan de vrouwelijke.

In 1982 kwam de Commodore 64 op de markt. Deze goedkope spelcomputer heeft veel Europese jongeren ingewijd in videogames. Zo ook in Vlaanderen. **Larian Studios**, opgericht in 1996 door Swen Vincke in Oudenaarde, wordt beschouwd als de eerste succesvolle game developer in België. Zijn eerste game die op de markt werd gebracht, was het futuristisch realtime strategiespel *L.E.D. Wars*. (1997). Internationale bekendheid verkregen ze met de actie-RPG game *Divine Divinity* (2002). Larian Studios boekte bovendien enig succes met educatieve spellen, waarvan *KetnetKick* (2004) de bekendste is. De eerste game die ze zowel ontwikkelden als publiceerden was *Divinity: Dragon Commander* (2013). (Tom Lenting, *Een aanzet tot de gamegeschiedenis van België* (2019), p. 4)

Volgens de *Iedereen speelt!*-resultaten bleken twee franchises in het bijzonder, enorm geliefd over de generaties heen. (Een gamefranchise duidt alle games aan die ontwikkeld zijn binnen één specifiek intellectueel eigendom.)

- **Mario franchise:** Het Nintendopersonage Mario zag het levenslicht in de arcadegame genaamd *Donkey Kong* (1981) waar deze Italiaanse loodgieter de prinses moet weten te redden. Een paar jaar later wordt hij hoofdmascotte van zijn eigen franchise. Startschot was het spel *Super Mario Bros.* (1985), de eerste game in een serie Super Mario platformgames. Bij dit gamegenre moet de speler

springen van platform naar platform en regelmatig vijanden op zijn weg ontwijken of verslaan. Een ander genre waarin het mannetje succes heeft, is het racespel Mario Kart.

- **FIFA franchise:** Sinds het eerste spel uit de voetbalreeks *FIFA International Soccer* (1993), bracht EA Sports elk jaar minstens één nieuwe FIFA game uit.

Verder bleek uit *Iedereen speelt!* dat volwassen en kinderen dezelfde games graag spelen. Dit komt onder andere omdat ze samen gamen.

Lange tijd had gamen een slechtere connotatie. Het werd gezien als een verslavend en eenzaam tijdverdrijf. Gamen kan echter ook een **sociaal** gebeuren zijn. Vaak bieden spellen zowel singleplayer als multiplayer aan. Het samen spelen kan verschillende vormen aannemen: of vanuit dezelfde zetel voor éénzelfde scherm of online waarbij elke speler voor een eigen scherm zit. Bestaande vriendschappen worden versterkt door samen te spelen. Eén van onze respondenten op de *Iedereen speelt!*-bevraging gaf aan dat ze haar vrienden zo leert kennen op een andere manier. Het online gamen laat ook toe nieuwe mensen te leren kennen en dat van over de hele wereld. Het is niet ongewoon dat gamers die vaak samen spelen zo een vriendschap opbouwen. Gamen leert allerlei **vaardigheden** aan: van concentratietraining tot verbeteren van ruimtelijk inzicht en reactiesnelheid. Bij de meer verhalende games draait het ook om **escapisme**, het even ontvluchten naar een fantasiewereld. Vandaar zijn gamefiguren een belangrijke inspiratiebron binnen cosplay.

Voorals online zien we bovendien **game communities** ontstaan. Gamers discussiëren er en geven elkaar tips. Ze **streamen** hun gameplay dat door anderen live of uitgesteld bekeken en becommentarieerd kan worden. Zo heeft Youtube een Gaming kanaal hiervoor.

Retrogaming - waarbij oude spellen worden verzameld en gespeeld op verouderde consoles - bestaat sinds de vroege jaren van de videogames, maar won aan populariteit sinds de opkomst van het internet en de technologie van emulatoren waarmee oude spellen op moderne spelcomputers gespeeld kunnen worden. Meestal wordt de overgang van 2D- naar 3D-spellen gezien als de grens tussen oude en nieuwe spellen. Een nieuw spel of console kan ook retro gestyled worden of nieuwe versies van een oud spel worden uitgebracht voor een modern systeem.

Naast de spellen is een subcultuur rond **gamemuziek** ontstaan. Soundtracks van videogames zijn te vinden op Youtube, Spotify en andere streamplatformen. Ludomusicologie bestudeert niet alleen gamemuziek, maar ook hoe deze op zichzelf staat binnen de fancultuur.

Gaming gebeurt ook in **competitieverband**. Dit wordt 'electronic sports', kortweg esports, genoemd. Door grote gaming bedrijven, video game streamers of gamers zelf worden leagues en toernooien georganiseerd voor professionele gamers, waaraan met een team of alleen aan deelgenomen kan worden.

**deze inzending kwam tot stand binnen het project 'Iedereen Speelt!' van Speelgoedmuseum Mechelen.*



INZENDER

Speelgoedmuseum Mechelen
<http://www.speelgoedmuseum.be/>



LOCATIE

Wereldwijd



THEMA

Sport en spel



TREFWOORD

#sociaal gebruik