

OPSCHRIFT

Nummer: 2013_MC_00057

Onderwerp

ontsluiting archeologisch onderzoek – interactief computerspel - Karlijn Deene

Op voorstel van raadslid(-leden):

Karlijn Deene - N-VA

OMSCHRIJVING VAN DE VRAAG

Toelichting

Op 15 januari stelden de stad Deinze en de Intergemeentelijke Archeologische Dienst die in Deinze en omstreken actief is, een gratis interactief computerspel voor: "Deynse 1783". Het computerspel is ontwikkeld door het Gentse bedrijf Mindscape 3D en is het sluitstuk van de archeologische campagne die de voorbije jaren is gevoerd in het historische centrum van Deinze.

Het archeologisch onderzoek heeft heel wat kennis over de oude geschiedenis van de stad opgeleverd. Ook kwamen resten aan het licht van reeds lang verdwenen gebouwen zoals de Brugse poort, de stadshal en het markizaat.

In tegenstelling tot wat velen denken heeft archeologie weinig te maken met Indiana Jones en tot de verbeelding sprekende schatten. Archeologische sites zijn vaak abstract, verkleuringen in de grond of in het beste geval de fundamenten van een verdwenen gebouw, waar archeologen nochtans veel kennis uit putten.

Het is dan ook niet altijd gemakkelijk om beleidsmakers en de publieke opinie te overtuigen van het belang van archeologisch onderzoek voor een betere kennis over de stad en haar geschiedenis. Het is een uitdaging om de gevonden sporen en de verworven kennis tot de verbeelding te laten spreken. Dit project van de stad Deinze is dan ook een mooi voorbeeld van hoe archeologische kennis ruim en zelfs naar de jeugd kan ontsloten worden. Dank zij de ontwikkeling van het computerspel slaagt de stad er in om archeologische sites terug tot leven te wekken met technologie.

In onze stad gebeuren regelmatig waardevolle archeologische opgravingen. Niet alleen Gentenaars, maar ook bezoekers en toeristen tonen interesse in het archeologisch onderzoek dat her en der gebeurt.

Vraag

1) Denkt de schepen eraan om eveneens een gratis interactief computerspel te laten ontwikkelen, gebaseerd op de resultaten van het vele archeologisch onderzoek in Gent? 2) Denkt de schepen eraan om andere educatieve projecten te realiseren die gericht zijn op een vlotte ontsluiting van het archeologisch onderzoek?

19 februari 2013 08:40

Ik ben het met u eens dat archeologie belangrijk is en dat initiatieven die het draagvlak en de aandacht voor archeologisch onderzoek kunnen versterken altijd welkom zijn. Het ontwikkelen van een interactief spel zou daar een optie voor kunnen zijn.

In functie van het vergroten en versterken van het draagvlak zien we naast het spel Deynse 1748, dat een middeleeuws spel is, een aantal buitenlandse voorbeelden die inspirerend kunnen werken specifiek voor archeologie. Educatieve producten, ontwikkeld door gespecialiseerde archeologen met het oog op spelplezier, interactie en het prikkelen van de nieuwsgierigheid, zijn vooral gekend in de Angelsaksische wereld. Zo kan je op de website van BBC interactieve spellen over archeologie spelen.

Los van de traditionele voorlichting heeft archeologie de laatste jaren ervaring opgedaan met nieuwe technieken en vormen van voorlichting (spellen, interactie, educatie):

- De “MUNTENROUTE” die in kader van het Europees “Porticoproject” op het tracé van de oude handelsweg Brugge – Köln tussen de Gras- en Brabantbrug werd ontwikkeld, is in realisatie en neemt informatie uit archeologisch onderzoek op. Deze muntenroute is ook via een mobile website toegankelijk. Uit de statistieken van Google Analytics kan worden afgeleid dat ze tijdens het eerste jaar (2012) 4210 paginaweergaves en ca. 1053 individuele bezoekers zich hebben aangemeld;
- “WIE IS WILLEM?” is een interactief product dat het draagvlak voor archeologie in Gent vergroot. Het is gelanceerd in het schooljaar 2009-2010 en wil kinderen van 8-12 jaar op een speelse manier in De Zwarte Doos laten kennis maken met archeologie en archief. In dezelfde lijn liggen ook de stadsklassen die het STAM organiseert, en waar afhankelijk van de wensen van de deelnemers, ook archeologie wordt ingeschakeld;

Momenteel werken we de **citygame “GENT UNDERCOVER”** uit. Dit digitaal educatief stadsspel past in het kader van het Europese project “Shaping 24”. Families met kinderen kunnen via mobiele technologie op een vernieuwende manier kennis maken met de twaalf monumenten opgenomen in het project. Er zijn twee routes, een voor monumenten in het Historisch Centrum en een in het Kunstenkwartier. Dit spel, dat weliswaar niet vertrekt vanuit de resultaten uit archeologisch onderzoek, laat mensen op een originele manier kennis maken met de Gentse monumenten. Het zal gratis te downloaden zijn. Eenmaal gedownload, is er ook geen internetverbinding meer nodig om het spel te spelen. De ipod versie is nu klaar, de android versie zou eind februari klaar kunnen zijn. We lanceren het spel nog dit voorjaar, hierover komt ook aparte communicatie, maar ik wou nu al een tip van de sluier oplichten.
