

# Bob De Schutter onderzoekt waarom senioren gamen

Door Liesbeth GIJSEL

## FACTSHEET



Bij Groep T werkt Bob De Schutter mee aan de ontwikkeling van een game voor grootouders en hun kleinkinderen.

- geboren op 21 juli 1981 in Leuven
- studeerde van 1999 tot 2003 Beeldende Kunsten aan de Karel de Grote hogeschool in Antwerpen
- deed in 2003-2004 een predoctorale proef communicatiewetenschappen aan de K.U.Leuven
- werkt sinds 2004 aan een doctoraalonderzoek over ouderen en videogames
- tour de force: van de kunst naar de wetenschap

### Groep T

De Leuvense hogeschool Groep T levert onderwijs, onderzoek en dienstverlening op het gebied van ondernemen, onderwijs en engineering. De school is lid van de associatie rond de K.U.Leuven. [www.groept.be](http://www.groept.be)

Televisie, computer, film, games: de populaire cultuur loopt als een rode draad door het leven van Bob De Schutter. Vandaag werkt hij bij Groep T in Leuven aan zijn proefschrift over de betekenis van videogames voor senioren. 'Als klein jongetje had ik al een fascinatie voor televisie en computers', zegt De Schutter. 'Ik had al snel alle spelletjes gespeeld die we op floppy konden krijgen. En zodra mijn vader internet had op zijn computer, was ik helemaal verkocht. Ik heb zelfs eens zijn paswoord gekraakt om te kunnen spelen. Zo heb ik ook DOS en Windows 3.1 leren kennen, en op de duur maakte ik mijn eigen spelletjes en animaties.' Na zijn middelbare studies koos De Schutter voor een opleiding Beeldende Kunsten aan de Karel de Grothogeschool in Antwerpen. Op het eerste gezicht niet zo'n logische keuze. 'Ik wilde de gulden middenweg vinden tussen een technologische en een creatieve opleiding', motiveert hij. 'En die opleiding was

vrij breed: het ging van modeltekenen over reclamevormgeving tot programmeren.' De Schutter stortte zich vooral op dat laatste. Zo werkte hij een programma uit om de computer om te toveren tot kunstenaar. De machine werd een massaproductent van abstracte schilderijen, volledig op maat van de klant: volgens stijl, kleur, of andere voorkeuren. Voor zijn eindwerk bokste hij zijn eigen videogame in elkaar. 'Het was een spel met pixelpoppetjes in de stijl van de Atarispelletjes – de computer kon die zelf in 3D genereren. Het concept was een onlinegame dat zich afspeelde in een computerwereld, waar een virus was losgeslagen. Een van de deelnemers zou dat virus zijn, dat alle anderen moest uitschakelen.' De Schutter zou zijn 'cluedo in de computerwereld' nooit afmaken, want daarvoor had hij veel te weinig tijd. Hij sleepte er wel een grote onderscheiding mee in de wacht. Een graad die hem toeliet te dromen van een doctoraal onderzoek.

### STOOMCURSUS COMMUNICATIEWETENSCHAPPEN

Intussen had De Schutter, met de hulp van zijn vader, ook een bedrijfje voor webdesign uit de grond gestampt. 'Ik heb er heel veel ervaring mee opgedaan, en zo had ik ook het geld om de laatste nieuwe materialen en computers te betalen.' Toch zag hij daar geen toekomst in toen hij zijn diploma in handen had. 'Ik wil geen massaproducten maken in opdracht van anderen. Zodra het creatieve eruit gaat, houdt het voor mij op.' De Schutter zag wel wat in een project van één jaar aan de hogeschool in Antwerpen. Hij werkte een voorstel uit om de computer muziek te laten maken op basis van bewegende beelden. Maar zijn project paste niet binnen de veeleer kunstzinnige opleiding. Uiteindelijk kwam De Schutter bij Gust De Meyer terecht, professor aan de K.U.Leuven in de opleiding Communicatiewetenschappen en een expert in populaire cultuur. Maar zonder universiteitsdiploma aanvaard te worden als doctoraal onderzoeker is verre van evident. Een beurs mocht De Schutter sowieso al vergeten, en voor hij eraan kon beginnen, moest hij een zware proef, een colloquium doctum, afleggen. 'Ik moest een aantal examens afleggen en papers schrijven. Daarmee moest ik aantonen dat ik de basis van sociologie en communicatiewetenschappen onder de knie had en dat ik wist wat wetenschappelijk onderzoek inhield.' De Schutter haalde de noodzakelijke onderscheiding om als extern onderzoeker aan de K.U.Leuven aan zijn proefschrift te beginnen. Zijn onderzoek betaalt hij door deeltijds bij Groep T aan andere projecten mee te werken. Momenteel is hij betrokken bij de ontwikkeling van een videogame die ou-

deren en kleinkinderen van elkaar laat leren. Centraal in zijn eigen onderzoek staat de vraag welke behoeftes vijftigplussers bevredigd zien door videogames te spelen. 'Een populaire hypothese stelt dat hulpbehoevende ouderen de media gebruiken om opnieuw een band te krijgen met de maatschappij waar ze geen plaats meer in hebben. Toen ik tijdens mijn colloquium doctum daarover een paper las, bedacht ik dat videogames beter in staat zouden moeten zijn dan televisie om aan die behoefte te voldoen. Een senior die zich op *Second Life* stort, wordt opgenomen in een nieuwe maatschappij, hij wordt opeens weer

adaptaties van traditionele spelletjes, zoals de computerversie van *Patience*, met puzzelspelletjes zoals *Tetris* of met webspelletjes – vaak gratis games die je op internet speelt met je muis of je toetsenbord. Hij noemt het PAW-spelletjes (van puzzel, adaptatie en web). 'We zien de curve van de 'echte' videogames rond de vijftig jaar naar beneden zakken. Maar de PAW-spelletjes geven een volledig tegenovergestelde curve, die naar omhoog gaat na dat punt.' Hij hoopt aan het eind van de rit een volledig beeld te kunnen geven van 'zijn' groep mensen, en zo het eerste proefschrift af te leveren

Prof. dr. Gust de Meyer, promotor van De Schutters doctoraalonderzoek.



**'Bob is een techneut die zich dankzij zijn enorme motivatie succesvol heeft ingewerkt in de communicatiewetenschappen'**

jong en kan doen wat hij maar wil. Toen heb ik beslist mijn onderzoek te richten op ouderen en games.'

### PAW-SPELLETJES

De Schutters eerste moeilijkheid bestond erin senioren te vinden die videogames spelen. En wat zijn videogames? Is iemand die *Patience* speelt op zijn computer ook een gamer? Hij besloot het breed te houden, en bouwde via forums en Seniorennet een groep op van 306 deelnemers. De piek ligt op 60 jaar, de oudste speler is 85. Intussen heeft De Schutter een eerste zicht op hun spelgedrag. De ouderen blijken niet zozeer in de weer met *World of Warcraft* of *Grand Theft Auto*, maar wel met

over oudere gamers in Vlaanderen. En meteen ook het eerste proefschrift van iemand met een hogeschoolachtergrond. Of hij er spijt van heeft dat hij niet voor de geijkte weg aan de universiteit heeft gekozen? 'Nee, want de opleiding aan de hogeschool in Antwerpen combineerde design met communicatievakken. Doordat ik zelf een game kan maken, heb ik soms meer voeling met mijn veld dan sommige universitaire collega's. Ik ben waarschijnlijk ook de eerste onderzoeker die een echte gamer is geweest. Ik heb mijn hele leven niks anders gedaan dan computerspelletjes spelen, en ik heb een hele encyclopedie van games in mijn hoofd.' ●

