

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 106

van **KRISTOF SLAGMULDER**

datum: 22 december 2022

aan **MATTHIAS DIEPENDAELE**

VLAAMS MINISTER VAN FINANCIËN EN BEGROTING, WONEN EN ONROEREND ERFGOED

Erfgoed ontdekken - Gebruik van gamification-apps

De digitalisering van onze dagelijkse leefwereld geraakt steeds meer ingeburgerd. Betalingen, reserveringen, winkelen ... zijn maar enkele voorbeelden van zaken uit het dagelijks leven die steeds vaker digitaal verlopen.

Ook in het ontdekken van erfgoed wordt steeds vaker digitalisering toegepast. Een belangrijke rol kan hiervoor weggelegd zijn in 'gamification'-mechanismen om ons erfgoed beter bekend te maken bij jongeren. Bij 'gamification' worden menselijke emoties gekoppeld aan een positieve gebruikerservaring. Hierbij worden verschillende spelmechanismen zoals punten, badges en leaderboards gebruikt. Gebruikers kunnen punten verzamelen als ze een taak of activiteit succesvol afronden.

De Totemus-app is zo'n voorbeeld. Op deze app zijn er 113 schattenjachten beschikbaar in heel Wallonië en Brussel. In twee schattenjachten zijn ook locaties in Vlaanderen opgenomen, waarvan één in Vlaams-Brabant. Via deze mobiele app kunnen gebruikers het erfgoed ontdekken via een netwerk van speurtochten. De gebruikers moeten raadsels oplossen via hun waarnemingsvermogen om van het ene toeristische punt naar het andere te worden geleid, tot het eindpunt van de schattenjacht. Zodra ze dit punt hebben bereikt, verdienen ze Toteez, de virtuele valuta van de applicatie, die kunnen worden ingewisseld voor vouchers die geldig zijn bij toeristische attracties die partner zijn van Totemus. Tevens kan men door speurtochten in bepaalde thema's te combineren badges verdienen om meer Toteez te winnen. Door erfgoed en een vorm van speelterreinen te combineren, kan men een totaal nieuwe vorm van toegankelijkheid ontwikkelen en mensen op een ludieke wijze interesseren voor erfgoed.

1. Ziet de minister hier mogelijkheden in om ons erfgoed nog beter bekend te maken zowel bij Vlamingen als bij buitenlandse toeristen?
2. Zijn er in deze richting momenteel al projecten in ontwikkeling of al in gebruik betreffende het Vlaamse onroerend erfgoed?
3. Zal de minister hiervoor samen met zijn collega-minister van Toerisme Zuhal Demir bekijken wat de mogelijkheden zijn om dit eventueel in Vlaanderen te gebruiken om toerisme en erfgoed verder op elkaar af te stemmen?

ANTWOORD

op vraag nr. 106 van 22 december 2022

van **KRISTOF SLAGMULDER**

1. De Totemus-app is een initiatief van de Waalse overheid om het erfgoed en de natuur van Wallonië en Brussel te promoten. Totemus combineert sport, met verschillende wandelniveaus, en cultuur met de promotie van de Waalse rijkdom en knowhow (verhalen en legendes, kunst, gastronomie ...) en met avontuur. Het gaat om een zeer waardevol initiatief, maar in Vlaanderen zijn er genoeg gelijksoortige initiatieven die het Vlaamse erfgoed en Vlaanderen als een florerende toeristische bestemming promoten.
2. Er zijn tal van Vlaamse voorbeelden te noemen waarbij gamification en storytelling gebruikt worden om ons Vlaams erfgoed bekend en toegankelijk te maken bij het publiek en hen er actief bij te betrekken. Via doe-opdrachten, zoektochten en andere activiteiten kunnen bezoekers en jonge schattenjagers soms punten, antwoorden of stempels verzamelen waarmee ze een beloning krijgen in de vorm van een cadeautje, een gadget of iets anders. Het hoeft trouwens niet altijd een materiële beloning te zijn.

Ik geef enkele voorbeelden, maar deze opsomming is verre van exhaustief:

- Erfgoedorganisatie Herita werkt op zijn sites vaak doe-en speelactiviteiten uit om kinderen op een speelse manier het erfgoed te laten ontdekken. Volgende maand bijvoorbeeld start een interactieve doe-zoektocht in het Fort Napoleon in Oostende geïnspireerd door de populaire boekenreeks 'De waanzinnige boomhut'. Vorige zomer organiseerden ze een escape room in het kasteel van Beauvoorde. Ook tijdens Open Monumentendag zetten lokale besturen, erfgoedeigenaars – en verenigingen vaak het spelelement in om bezoekers op een aangename manier te laten kennismaken met erfgoed.
 - In het project 'Vlaamse meesters in situ' konden bezoekers per site stickers verzamelen en in een 'pelgrimsboek' klevens. Dat stimuleerde bezoekers om andere locaties te ontdekken en het stickerboek te vervolledigen.
 - De ErfgoedApp van het Vlaams Steunpunt voor Cultureel Erfgoed ontsluit al meer dan 500 tours die wandelen, fietsen, geocachen en allerhande avonturen en verhalen rond Vlaams erfgoed combineren. Tal van erfgoedcollega's – lokale besturen, erfgoedverenigingen en vrijwilligers - gingen hiermee al aan de slag om hun erfgoed op een interactieve manier te ontsluiten.
 - het project Vlaamse Meesters van Toerisme Vlaanderen.
3. Zowel mijn collega-minister van Toerisme als ikzelf zijn ervan overtuigd dat toerisme en erfgoed elkaar kunnen versterken. Dat blijkt trouwens duidelijk uit de beleidsnota's Onroerend Erfgoed en Toerisme. Door erfgoedzorg, erfgoed en de toeristische ontwikkeling ervan te verbinden, versterken we elkaars doelstellingen en dragen we ook bij aan een mooiere leefomgeving en een krachtiger erfgoed in Vlaanderen. Dat genereert meerwaarde zowel voor bewoners, ondernemers, toeristen als voor de erfgoedplek zelf.
Toerisme Vlaanderen en agentschap Onroerend Erfgoed werken trouwens nauw samen om zorg te dragen voor ons rijke erfgoed, het te ontwikkelen en te ontsluiten voor bezoekers. Ze volgen daarbij innovaties en nieuwe tendensen op. Gamificatietechnieken komen daarbij zeker aan bod, maar zijn geen doel op zich.