



Fréderic Louis
Ma32 Ethisiek
Docent Dominique Bauer

Ghent Theft Auto, hoe een simpel probeersel voor school uitgroeide tot een groot project met veel media-aandacht en alle problemen die eruit vloeien.

Alles begon bij architectuurstudent Lucas Selfslagh, die voor zijn docent Ontwerpen een manier zocht om op een interactieve manier een architecturale wandeling doorheen zijn ontwerp te maken, iets waar hij met maquettes of schetsen niet in slaagde.¹

In zijn zoektocht kwam Lucas op het idee om videogames te hergebruiken om zo zijn ontwerp in de Gentse binnenstad weer te geven. Hiervan maakte hij gebruik van de ‘game engine’ van de game Grand Theft Auto IV, een videog spel waarin je vrij kan rondlopen in een bebouwde omgeving, precies iets waar Lucas achter zocht dus. Niet enkel de docent was verrast, maar Lucas kreeg ook heel wat positieve reacties van zijn medestudenten en al snel volgden er meer gebouwen en ontwerpen die in de game werden toegevoegd. Stilaan maar zeker was Ghent Theft Auto geboren. Lucas besloot om de simulatie meteen uit te breiden naar de volledige Gentse binnenstad en om deze modificatie van het originele spel uiteindelijk vrij te geven aan iedereen die erin geïnteresseerd was.



Figuur 1: Het Gentse Belfort is een van de eerste monumenten die in de game verwerkt werden. - Lucas Selfslagh

¹ Ghent Theft Auto; <http://www.ghenttheftauto.be>; geraadpleegd op 23/12/'12

² AP; Lawsuit filed against Sony, Wal-Mart over game linked to shootings;

Het originele Grand Theft Auto IV waar deze modificatie op draait, is slechts een onderdeel van een hele reeks videogames die door de jaren heen heel populair was en nog steeds is bij de gamers. In Grand Theft Auto, of kortweg GTA, speel je een huurling die opdrachten en missies moet vervullen in een zeer interactieve omgeving, vaak gebaseerd op bestaande Amerikaanse steden met visuele verwijzingen of parodieën. Door opdrachten uit te voeren voor zogenaamde bendeleiders en maffiabazen, vecht je jezelf naar de top van het criminele wereldje. Naast dit aspect, is de game vooral bekend om zijn zogenaamde ‘free roaming’ of grote bewegingsvrijheid. Je kan doen wat je wilt, het spel kent geen grenzen.

Het vele geweld en zelfs seksuele referenties in de game hebben uiteraard voor heel wat controversie gezorgd in de media en bij bezorgde ouders. In 2003 werden Rockstar Games, de ontwikkelaars van de reeks, Wal-Mart, de winkelketen die de games verkocht & Sony, de console waarop de game gespeeld kon worden, zelfs voor de rechter gedaagd omdat ze verantwoordelijk zouden zijn voor een dubbele moord, waarvan de daders zogezegd geïnspireerd waren geweest door het geweld in de videogame.² ³ Enkele jaren later schoot een tiener drie agenten neer en vluchtte met de politiewagen. Opnieuw werd Grand Theft Auto geviseerd omdat de jongen de game vaak bleek te spelen en dat politieagenten neerschieten daarin een ‘normale handeling’ was.⁴ Geweld was niet altijd de oorzaak van de controversie. Het feit dat je een prostituee kon oppikken langs de weg met je wagen, drugsgebruik vaak zichtbaar was en je dronken achter het stuur kon kruipen, zijn uiteindelijk niet erg educatieve voorbeelden voor de jeugd, wat nog steeds het hoofdpubliek blijft van de videogamereeks. Standaard bevinden er zich ook geen kinderen en dieren in de game, om voor zichzelf sprekende redenen.

De kwestie heeft heel wat advocaten grijs haar bezorgd. Velen waren het eens dat in plaats van videogames te beschuldigen als oorzaak van zinloos geweld, men beter de mensen zou leren om verantwoord te reageren, zeker voor ouders van kinderen, want uiteindelijk is en blijft het een virtuele weergave van de wereld, hoe vaag de grens tussen de echte wereld de laatste tijd ook wordt. En die grens moet duidelijk gemaakt worden.⁵ De immer weerkerende welles-nietes strijd over

² AP; Lawsuit filed against Sony, Wal-Mart over game linked to shootings; <http://web.archive.org/web/20060503074048/http://www.cnn.com/2003/LAW/10/22/videogame.lawsuit.ap/index.html>; geraadpleegd op 23/12/'12

³ Gamespot; Families sue over GTAIII-inspired shooting; <http://www.gamespot.com/news/families-sue-over-gtaiii-inspired-shooting-6077161>; geraadpleegd op 23/12/'12

⁴ Gamespot; Grand Theft Auto sparks another lawsuit; <http://www.gamespot.com/news/grand-theft-auto-sparks-another-lawsuit-6118699>; geraadpleegd op 23/12/'12

⁵ BALI A.; Video games don't kill, people do; Tech2; <http://tech2.in.com/opinions/gaming/video-games-dont-kill-people-do/235172>; geraadpleegd op 23/12/'12

het al dan niet beïnvloed worden door geweldadige videogames zal de komende jaren nog steeds een interessant studieveld blijven.

“Video games don’t kill, people do.”

Desondanks de controverse, heeft de reeks sinds 2001 een ongelooflijk succes gehad. De game kreeg steeds heel goeie cijfers bij de reviews en ging als zoete broodjes over de toonbank. Wereldwijd zijn er zo 114 miljoen exemplaren verkocht, waarvan het laatste deel in de reeks, Grand Theft Auto IV, maar liefst 6 miljoen keer verkocht werd de eerste verkoopsweek.⁶

Doordat de game zo populair is, heeft Lucas Selfslagh dus wel een goede keuze gemaakt omdat er hierdoor heel wat aandacht is van gamers die heel graag eens in hun eigen stad willen rondlopen. Op de Facebook-pagina van de game, die er eigenlijk voor zorgde dat het project zoveel media-aandacht kreeg, zijn reeds honderden enthousiaste berichten te lezen van Gentenaars, gamers en game-developers.⁷ Want hetgeen wat Lucas aan het doen is, is voor zover bekend een uniek project in België, want nog nooit werd een hele Belgische stad digitaal nagebouwd om in een game te stoppen.



Figuur 2: Een in-game beeld van Grand Theft Auto IV tijdens een schietpartij tussen het hoofdpersonage en de politie. – Rockstar Games

⁶ Reuters; Take-Two’s Grand Theft Auto 4 sales top \$500 million; <http://www.reuters.com/article/2008/05/07/us-grandtheftauto-sales-idUSWNAS23352008050>

⁷ geraadpleegd op 23/12/'12

⁷ Ghent Theft Auto Facebookpagina; Berichten van fans; <https://www.facebook.com/GhentTheftAuto?filter=2>; geraadpleegd op 23/12/'12

Lucas is zich ook bewust van de negatieve sfeer van de media rondom de game. Hij gaat de extreme gewelddadigheden in het spel ook proberen in te perken. In de echte game kan je bijvoorbeeld granaten of molotov cocktails naar gebouwen gooien waardoor delen afbreken of ramen springen. In Ghent Theft Auto wordt dit tegengegaan door de gebouwen geen destructieve effecten te geven. Je gaat met andere woorden dus geen voldoening krijgen van glas dat breekt of een heel huis dat in brand vliegt.⁸

De Facebook-pagina van Ghent Theft Auto waarop je de updates van het project kon volgen, kreeg al snel enkele honderden fans. Het duurde dus ook niet lang voor de pers de pagina vond en Lucas uitnodigde voor een interview. Nog geen maand na het begin van het project verschenen reeds enkele artikels in kranten.

“Slechterikken achtervolgen onder het Belfort of eigenhandig de Stadshal aan diggelen schieten, het kan binnenkort allemaal in Ghent Theft Auto.” – De Gentenaar, 20/12/’12

Ook in de artikels vermeldde Lucas dat hij helemaal geen slechte bedoelingen had voor Gent en dus ook niet graag zijn game misbruikt zou zien worden om specifieke gewelddadige daden te veroorzaken in het Gentse stadscentrum. Desalniettemin gaat men sowieso nog wapens ter beschikking hebben om de geplande missies uit te spelen.



Figuur 3: De federale politie rijdt, net zoals het echt, in Volvo's rond.

Er wordt ook bijzonder veel aandacht besteed aan details in het spel. Zo zijn de vuilniszakken die op de stoep rondliggen voorzien van het IVAGO-logo en zijn de trams van de originele game omgebouwd naar de echte Gentse trams, die stoppen

⁸ SELFSLAGH L. (initiatiefnemer); Aanpak en visie op geweld in de game; geïnterviewd op 23/12/’12

aan haltes zoals in het echt. Ook de politiewagens kregen een make-over met zelfs een onderverdeling voor lokale en federale politie. Het oog voor detail is dus zeer verbluffend, of hoe Lucas het zou zeggen, “Het zit hem in de kleine dingen”.

Ondertussen werd Ghent Theft Auto live voorgesteld in Café Corsari op TV⁹, en dat zorgde voor een onverwachte reactie vanuit Stad Gent. De stad was blijkbaar al reeds enkele jaren bezig om samen met enkele 3D-experts heel Gent tot in de kleinste details in te scannen en virtueel te reconstrueren.¹⁰ Dit project wordt volledig gesubsidieerd door de Europese gemeenschap en kostte reeds enkele miljoenen euro's. In de reactie van Stad Gent werd het project van Ghent Theft Auto meermaals genoemd, maar het was duidelijk het project van Lucas een doorn in het oog was van de 3D-experts.

De oorspronkelijke bedoeling van het ‘Gent in 3D’-project was om een open data-bron voor particulieren en professionelen te zijn, dat op allerlei manieren te gebruiken ging zijn.¹¹ Ook Lucas dacht hiervan gebruik te kunnen maken, want dat zou heel wat moeite minder gekost hebben omdat daar reeds alle gebouwen van Gent gemodelleerd waren en dus gemakkelijk geïmporteerd konden worden in de Grand Theft Auto-game engine. Maar zover is het nooit gekomen. De afdeling van het project was toevallig ook reeds bezig met de virtuele stad om te zetten in een videogame.



Figuur 4: Met een boot over de Reep varen, het kan reeds in 'Gent in 3D'. – Stad Gent

⁹ Café Corsari; Ghent Theft Auto te gast; donderdag 20 december; één.

¹⁰ CAUWELS J.; Stad laat Gent in 3D nabouwen; De Gentenaar, 22/12/'12

¹¹ Stad Gent; Gent in 3D; <http://www.gent.be/eCache/THE/1/66/716.html>; geraadpleegd op 23/12/'12

'We zijn er weliswaar niet zo op gebeten om met geweren te schieten in de straten of om met auto's tegen stadsgebouwen te rijden, maar we simuleren hoe je met een bootje door de nog te bouwen Scaldissluis vaart en de haven van Portus Ganda verkent. Of hoe je over de nieuw aan te leggen Bisdomkaai kan wandelen.' – Mario Matthys⁹

Het artikel was een duidelijke repliek op de verschijning van Ghent Theft Auto op TV, want in Café Corsari toonde Lucas net ter illustratie wat je met een auto kon doen, door al schietend vanuit de wagen tegen de Sint-Niklaaskerk te rijden.

Een samenwerking tot een werkend geheel zat er dus niet in. Ook al was de oorspronkelijke bedoeling om alle 3D-data vrij te geven, is uiteindelijk besloten door de overheid om dit niet te doen. De data wordt wel geregeld vrijgegeven aan bijvoorbeeld architecten en andere professionelen, maar steeds onder strenge voorwaarden en richtlijnen.¹² Zo moet de geupdate of aangepaste data steeds teruggestuurd worden, zodat de database up to date blijft. Het blijft natuurlijk een heel delicaat juridisch project, met heel wat papierwerk dat erbij komt kijken. Stad Gent kan het wellicht dus ook niet veroorloven om Lucas te helpen met 3D-data omdat voor dat specifieke doeleinde misschien zelfs geen richtlijnen of voorwaarden bestaan, laat staan dat het educatieve aan de videogame wel interessant is, maar de gewelddadige bijklink ervan niet echt een verantwoorde investering is voor de stad.

Stad Gent heeft ondertussen al verschillende toepassingen gebruikt voor hun 3D-data. Eén daarvan is de 3D-C.A.V.E. of 3D-Computer Aided Virtual Environment.¹³ Hierin kan je een virtuele wandeling maken over pleinen en door gebouwen die nog gerealiseerd moeten worden, zoals de heraanleg van de Reep en het nieuwe Sint-Pietersstation. Dit geeft Gentenaars dus letterlijk een blik op de toekomst en kunnen ze zich visueel voorstellen van hoe het ooit gaat worden.¹⁴ De stad heeft nog heel wat toepassingen op de agenda staan, een opvallende daarvan is dat je binnenkort ook je bouwaanvraag in 3D zal kunnen indienen, zodat de stedenbouwkundigen meteen een beeld kunnen vormen en een accurate inplanting kunnen maken in samenwerking met de bestaande 3D-data van de omgeving rond het te bouwen project.

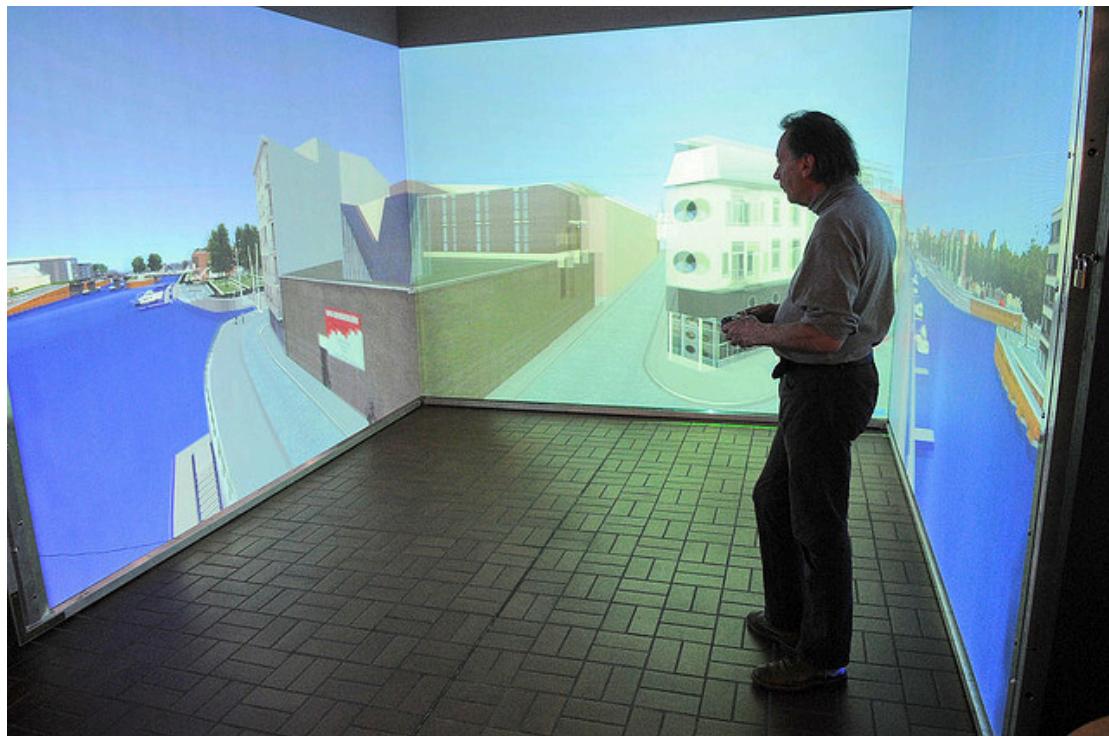
De mogelijkheden met dergelijke 3D-data zijn dus eindeloos. Daar is ook Lucas Selfslagh zich van bewust want Ghent Theft Auto kan zoveel meer worden dan een 'gewone' videogame. Door de media-aandacht kreeg ook Lieven Scheire, de bekende televisiemaker achter 'Neveneffecten', 'Basta' en 'Scheire en de

¹² Stad Gent; 3D-bouwtrekkingen, uitwisseling 3D-data tussen architect en overheid; <http://www.gent.be/eCache/THE/1/66/716.cmVjPTE3NDc5Ng.html>; geraadpleegd op 23/12/'12

¹³ Stad Gent; DIRI-Gent: een hybride, multitoepasbare 3D-cave; <http://www.gent.be/eCache/THE/1/66/719.html>; geraadpleegd op 23/12/'12

¹⁴ iMinds; Terug naar de toekomst: Gent in 3D; <http://www.iminds.be/nl/blog/p/detail/terug-naar-de-toekomst-gent-in-3d>; geraadpleegd op 23/12/'12

schepping' interesse in het project. Voor een nieuw televisieprogramma op VIER zag hij in de game een mogelijkheid om te gebruiken in de show. Hij had namelijk het idee om de gasten die in die bepaalde aflevering waren uitgenodigd, te laten racen in auto's doorheen de straten van Gent, om uiteindelijk een recordtijd te proberen neerzetten.¹⁵ Een interactieve en vooral amusante toepassing dus van Ghent Theft Auto op de televisie.



Figuur 5: Zweef doorheen 14 vierkante kilometer binnenstad van Gent door middel van een eenvoudige controller. – Stad Gent Dienst Voorlichting

Er wordt ook een multiplayer van de grond af opgebouwd. In deze functie van het spel zullen meerdere spelers via internet met elkaar kunnen spelen. Concrete ideeën zijn er nog niet uitgevoerd, maar het zou bijvoorbeeld mogelijk zijn om met een team van 4 man enkele missies uit te voeren, die speciaal voor Gent werden ontworpen.

Momenteel staat Lucas Selfslagh nog grotendeels alleen voor de uitwerking van Ghent Theft Auto, maar door de groeiende media-aandacht zal daar snel verandering in komen. Eén ding is zeker, het zal een zeer interessante videogame worden om de Gentse binnenstad virtueel te beleven en zal in de toekomst hopelijk nog voor meer doeleinden gebruikt worden, want in tegenstelling tot de 3D-gegevens van Stad Gent, zal Ghent Theft Auto wel volledig ter beschikking gesteld worden voor alle geïnteresseerden.

¹⁵ SELFSLAGH L. (initiatiefnemer); Ontmoeting met Lieven Scheire; geïnterviewd op 20/12/12