

Game-onderzoeker Jesper Juul - Ik speel , dus ik besta

- David Nieborg. In: GMR. 4.1, 2009, pagina 26-27.

Niet al het onderzoek naar games is hetzelfde. Het nieuwe vakgebied van de game studies kijkt vooral naar games zelf en is daarom voor nieuwsgierige gamers veel interessanter dan de duizenden onderzoekjes die kijken of je agressief wordt van teveel Manhunt spelen. Wij spraken met Jesper Juul over zijn onderzoek en zijn nieuwe boek over casual games.

Jesper Juul is zo iemand in wiens hoofd je wilt kruipen. Game onderzoekers zijn al vrij dungezaaid, maar onderzoekers die é n wat te vertellen hebben é n zelf ook games hebben ontwikkeld zijn helemaal zeldzaam. Wat meteen opvalt is dat zijn historische kennis over games is heel anders dan die van bijvoorbeeld de wat oudere redacteurs die bij gamebladen werken. Redacteurs hebben massa's games gespeeld, maar wel vaak de hits, de meest populaire games. Bij wetenschappers als Juul is dat anders. Hij komt met de meest obscure voorbeelden. Of met simpele, zelfgemaakte games die hij enkel bedacht heeft om zijn onderzoek verder te helpen. Stel je hem een vraag over de laatste hit, bijvoorbeeld Spore, dan is het even stil. Juul krabt aan zijn kale kop en begint aan een analyse van Spore die typisch is voor een wetenschapper. Een lang verhaal vol nuance, maar ook vol met ideeën en opmerkingen waarvan je denkt: Daar had ik nou nooit over nagedacht. En dat is nu net het doel van Juul. Om op een andere, meer serieuze manier na te denken over games.

Huwelijksaanzoek

De Deense onderzoeker is niet de minste. Hij stond mede aan de wieg van een heel wetenschapsgebied, dat van de game studies. En anders dan veel onderzoek naar games waarvoor normaal de meeste aandacht is, effect onderzoek naar verslaving en agressie, houdt deze nieuwe tak zich vooral bezig met de vraag wat de culturele rol van games is (wat zeggen de games die wij spelen over onze cultuur en welke rol hebben ze in onze maatschappij?) en hoe games in elkaar zitten (welke kenmerken geven een spel zijn eigenheid?). Juul houdt zich vooral bezig met die laatste vraag. Wat maakt games nu zo bijzonder? Niet zozeer door constant vergelijkingen te maken met film of televisie, maar door na te denken vanuit het spel zelf. Wat kunnen games wel en wat niet? Hoe verschillen ze van elkaar en in welke termen kan je het beste over de intrinsieke eigenschappen van games nadenken?

Een even simpele als lastige vraag, een die wetenschappers van nature lijkt bezig te houden, is dan ook hoe games te definiëren. Juul ziet een aantal eigenschappen. Zo hebben alle games spelregels en dat maakt ze ook leuk om te spelen. Wat kan wel in een game en wat niet? Wat gebeurt er als je in Grand Theft Auto 4 een voorbijganger aanrijdt terwijl de politie toekijkt, of wat gebeurt er in Fable 2 als je voor de ogen van je pasgetrouwde vrouw een andere vrouw een huwelijksaanzoek doet? Juist door te experimenteren met de regels krijgt een spel betekenis. Belangrijk voor spelers, stelt Juul, is dat ze waarde hechten aan het behalen van een doel in een spel. Niet alle strategieën zijn even succesvol, maar juist door uit te vinden op welke manier een snelle rondetijd in een racegame neer te zetten, haalt een speler plezier uit het spel. Klinkt allemaal logisch misschien, maar toch zijn Juul's collega's het niet altijd met hem eens. Sommige wetenschappers zijn niet overtuigd dat alle spelers de uitkomst van een spel - winnen of verliezen - even belangrijk vinden. En omdat nog maar sinds enkele jaren op deze manier wordt nagedacht over games kan het nog wel even duren voor er overeenstemming wordt bereikt over de uiteindelijke game definitie. Als die er ooit komt.

Ludologie

Al snel nadat Juul in aanraking kwam met games dacht hij na over de mogelijkheid om er ook iets wetenschappelijks mee te doen. Zijn werk bleek voor veel collega's belangrijker dan hij zelf ooit had kunnen bedenken: "In het begin waren we vooral bezig met duidelijk te maken dat games geen

films zijn. Heel veel game onderzoekers hebben een achtergrond in film studies. Het gaat ons om de interactiviteit, om de gameplay. Niet om verhalen. Games moet je spelen.” Om toch een naam te hebben kwam de groep met de term ludologie - naar het woord ludus (spel) uit het Latijn - om hun vakgebied een naam te geven.

Juul legt uit waarom hij zijn manier van onderzoeken belangrijk vindt: “We hebben videogame theorie nodig om games als het ware te rehabiliteren. Om ze een andere plek te geven in de maatschappij. Wat vaak vergeten wordt is dat digitale spellen een vervolg zijn op de spellen die al duizenden jaren gespeeld worden. Denk aan tikkertje, bordspelen enzovoort. We spelen enorm veel. Waarom is dat? En hoe werken games? Die vragen worden nu nog genegeerd in wetenschappelijke kringen”. In zijn boek *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, uitgegeven in 2005, gaat hij uitgebreid in op de historische kant van games. Juul: “Games zijn zowel spiksplinternieuw, als dat ze 5000 jaar oud zijn. Als je die historische lijn doortrekt dan zijn games veel ouder dan andere media. Film, TV, boeken en kranten zijn eigenlijk nieuwe media in vergelijking met games en komen nog maar net kijken.” Het uiteindelijke doel van Juul en zijn collega's is om game theorieën op te stellen die zich kunnen meten met film of literatuur theorie. Juul: “Juist universiteiten moet hiermee beginnen. Wij willen les kunnen geven over games, maar dan moet er wel iets zijn om les over te geven. Zonder ideeën is er niets om over te praten.”

Casual games

Naast veel hoorcolleges geven aan studenten en lezingen geven aan collega's over de hele wereld, heeft Juul net bij zijn uitgever de ruwe versie ingeleverd van zijn tweede boek dat in de zomer van 2009 uit moet komen. Het boek zal gaan over casual games, een onderwerp waar veel aandacht is, maar waar in de wetenschappelijke hoek nog maar weinig over gesproken wordt. Het idee bij Juul om over dit onderwerp te schrijven kwam afgelopen Kerst toen hij vrienden en collega's massaal met de Wii bezig zag. In zijn boek spreekt hij over de “casual revolutie”: “Mensen die geen games spelen, die zijn nu de uitzondering. Als je nu gamer bent betekent het niet automatisch dat je weken aan het spelen bent.”

Juul blijft hameren op de rijke game geschiedenis: “Historisch gezien hebben games een interessante reis afgelegd. De eerst digitale spellen waren heel simpel en het kostte niet heel veel geld, zeker bij arcadekasten, om ze te spelen. Gedurende de jaren '90 werden games steeds complexer. Controllers kregen ook steeds meer knoppen. Denk maar aan het verschil tussen de NES controller en de Xbox 360 controller van nu. Maar je moest ook veel van technologie weten, bijvoorbeeld van PC's, om games te kunnen installeren. Nu zie je weer een tegenbeweging. De bediening en menustructuur van de Wii is voor iedereen te begrijpen.”

Verdwijnen complexe spellen dan? Juul: “Nee. Wat je ziet is juist dat er veel meer opties zijn. Er is diversificatie in distributie kanalen maar ook in soorten games. Een game is niet een ding. Je hebt nu bijvoorbeeld korte Flash games die een politiek statement willen maken of World of Warcraft waar je jaren bezig kan zijn.”

En hoe ziet de toekomst er dan uit? “De toekomstige generatie consoles zal betere graphics hebben, dat ligt voor de hand. Maar de industrie loopt straks tegen de wet van afnemend grensnut (“diminishing returns”) aan. Dat wil zeggen, het wordt steeds duurder en lastiger om een spel een heel klein beetje realistischer te maken. Dus worden graphics op een gegeven moment minder belangrijk, maar wordt de bedieningsinterface, de controller, weer belangrijker. Ik denk dat de toekomst niet drie dimensionaal is, maar twee dimensionaal. 2D is veel simpeler te begrijpen. Kijk maar eens naar mensen die nooit gamen, die vinden het hartstikke lastig om in een virtuele ruimte te navigeren. En veel mensen worden zeeziek als een virtuele wereld te realistisch is.”

De game industrie ontwikkelt zich razendsnel en voor de toekomstige generatie studenten is het

werk van Juul van levensbelang. Er moet ergens een begin gemaakt worden met discussies die verder gaan dan of spellen leuk of goed zijn. Voor fanboys is geen plek in de wetenschap. Aan de andere kant, voor gamers die hun hobby serieus nemen is het wetenschappelijke werk, zoals dat van Juul, alleen maar een bevestiging van dat games meer zijn dan simpele spelletjes. Dat er dieper over games nagedacht wordt is een ding, maar dat er ook boeken over geschreven worden is nogmaals het bewijs dat er meer te zien, beleven en te spelen is dan de voorkant van een speldoosje doet vermoeden.

Kader 1: Wie de fk is Jesper Juul?**

Jesper (38) is onderzoeker aan de Amerikaanse universiteit MIT in Cambridge. Hij noemt zichzelf een ludologist en schrijft artikelen en boeken over games en heeft zelf menig spel ontwikkeld. Hij woont in New York en is Rock Band fan. Op zijn blog <http://www.jesperjuul.net/ludologist/> vertelt hij meer wat hem dagelijks bezighoudt.