

De verbinding

Een veel beter mens dankzij Super Mario

In deze *ludic age* zijn games geen exclusief domein meer voor puistige nerds. Wetenschapper **David Nieborg** doet onderzoek naar games en houdt zich bezig met *gamification*: de gametechniek wordt niet alleen gebruikt om oorlog mee te voeren, maar ook om maatschappelijke problemen op te lossen.

door Paul van Gageldonk

Het is de dag dat *Grand Theft Auto 5* wordt gelanceerd. Wetenschapper of niet, om precies midder-nacht staat Nieborg samen met hordes gamers voor de deur van Bart Smit. In de rij om het felbegeerde en veelbesproken vervolg op de 'beste game ter wereld' tot zich te nemen. Hij is een echte *digital native*. „Ik ben opgegroeid met die oude groene schermen, met MS-DOS. Ik was van jongs af aan een gamer. Had de eerste Nintendo spelcomputer in huis. Super Mario. Veel schietspelletjes. Op de middelbare school, in pauzes. Na schooltijd.“ Nieborg studeerde communicatie- en informatiewetenschappen in Utrecht. Games was nog niet echt een vakgebied. „De serapsis begrijp ik nu wel. Maar toen was ik af en toe behoorlijk boos over de reacties. Omdat ze vaak niet klopten. Men riep: spelletjes zijn dom en die schietspelletjes, daar word je agressief en gewelddadig van. Ook de media maakten zich daar schuldig aan. Nu zie je daar veel meer mensen van mijn generatie rondlopen. Die kijken daar anders tegen aan. Het gaat nu snel. Drie, vier jaar geleden nog kampfanten gamers en mensen die met games bezig zijn echt nog met een collectief minderwaardigheidscomplex. Het neemt gelukkig af, maar ik word nog regelmatig gebeld door de media met de vraag of ik verslaafde gamers ken. Daar werk ik niet mee. Dat versterkt de vooroordelen weer.“ Zijn specialisme is de politieke economie van games. De tweede Irak-oorlog was de aanleiding voor zijn scriptie. Een aha-erlebnis. „Je zag al die groene ballen op het beeldscherm. De Franse filosoof Baudrillard schreef het al: alles is een simulatie van de simulatie geworden. Alles wat wij van oorlog weten is gemedi-

erd. Baudrillard schreef het boek *The Gulf War did not take place*. Extreem provocerend. Maar hoeveel mensen hebben echt een oorlog meegemaakt? Heel weinig. Mensen van mijn generatie zijn uitstekend kanonnenvoer. Alles wat ik wist van oorlog was via films, via games en via CNN. Maar ga je boeken lezen, dan blijkt zo'n televisieregistratie een heel specifiek beeld van die oorlog te zijn. Moderne oorlogvoering is sterk gericht op technologie. Ga je daarop letten, dan word je er een beetje naar en cynisch van. Zie die dreigende aanval van Amerika op Syrië. Ze tonen *flashy graphics*. F2's met enorme raketten. 3D-graphics van wapentuig. Daar begint de overlap met games. Focussen op het mechanische. Het kinetische. En ze hebben, net als met games, minder oog voor de prijs van oorlogvoering. Gamers willen daar niet mee geconfronteerd worden. Die willen schieten. Ze willen niet geconfronteerd worden met dode kinderen

en huilende moeders. Met emoties. Game-ontwikkelaars zitten in een bijna onoverkomelijke spagaat. Je hebt het format van een schietspel. Aan de andere kant wil je misschien een verhaal vertellen met een menselijke kant. In de schietspellen wordt dat menselijke helemaal weggehaald en gaat het over het mechanische en het technologische. Dat heeft te maken met genreverwachtingen bij het publiek. Er is geen traditie in de gamewereld om bepaalde emoties te moduleren. Soms proberen ze het. In *Call of Duty: Modern Warfare 2* loop je over een vliegveld en zie je de wereld door de ogen van een terrorist. Je kunt ongewapende mensen neerschieten, wat past in de context van het verhaal. Maar je kunt het ook niet doen. Er is veel kritiek geweest op dit spel. Maar in de tv-serie *Homeland* gebeurt min of meer hetzelfde. Games mogen minder. Dat is de publieke consensus. Dat komt deels omdat er geen volwassen gamekri-

tiek is, zoals bij film en televisie. Game-ontwikkelaars en uitgeverijen stellen zich ook niet altijd even volwassen aan. Een winkeltoren als Game Mania stuurt mij een mail over *Grand Theft Auto*, een met half blote vrouwen inclusief. Dat heeft helemaal niets met dat spel te maken.“ Nieborg's scriptie betrof een studie van de game *America's Army*. Anderhalf jaar geleden was hij te gast in het Pentagon, bij één van de mensen die betrokken waren bij het maken van dat spel. „Daar loop je dan, als Amsterdammertje tussen zwaar doorgeladen pistool dragende mensen, die allemaal onderdeel zijn van dat wanstalige militair-industrieel complex. *America's Army* is een van de weinige games die alles in zich heeft: educatie, propaganda en marketing. Het Amerikaanse leger heeft een enorm budget om de belevingswereld van potentiële rekruten te verkennen: *high school drop outs* en immigranten, met name hispanics. Wat doen die jongeren? Voornamelijk games spelen. Een kolonel riep toen: laten we een game bouwen. Het doel was niet om oorlog op een realistische manier te presenteren, maar jongeren het leger te laten zien zoals het leger dat zelf het liefste ziet. Pure branding. Posttraumatische stress komt er niet in voor. Je kunt geen vragen stellen. Er worden alleen spannende dingen vertoond. Pure propaganda.“ De overlap tussen games en de echte oorlog wordt steeds groter. Moderne oorlogen worden gevoerd op afstand,

via schermen, met gebruikmaking van joysticks. „Ik kom veel in Las Vegas, een van de raarste steden ter wereld. Het is een spelwereld. Je loopt het vliegruig uit en je staapt een game binnen. Alleen maar spellen, met spelregels. Extreem nihilistisch. Maar een fascinerende wereld. De casino-eigenaren zijn verschrikkelijk goed met psychologische trucjes, die ook bij games horen. Onderdompeling. Je de tijd doen vergeten. Het gevoel dat ik heb met gokken in Las Vegas is heel erg hetzelfde als een game spelen. Je zit er he-le-maal in. Er is geen licht of donker. Je vergeet de tijd. Je mond wordt droog. Een fantastische achtbaanvering. En extreem ambivalent. Ik vind het leuk. Maar ik zie mezelf en vraag me af: of schiet-spellen vind ik leuk om te spelen, maar ik schaam me ook dood dat ik ze zo leuk vind.“ Het is een discussie die maar voortduurt. Zo wil president Obama een nieuw, die-

pense onderzoek naar het verband tussen schietpartijen op scholen en gewelddadige games. „Ik wil het niet bagatelliseren, maar dat is een politieke zaak. In de eerste uren na zo'n aanslag gaan media koortsachtig op zoek naar daders. Games worden dan al heel snel aangewezen. Maar ga je *Colombine* en andere drama's uitpluizen, en dat heb ik met anderen gedaan, dan blijkt dat games een marginale rol spelen. *Colombine* heeft net zoveel met games te maken als met Lijn 5, die hier voorbijrijdt. Maar in Amerika roept de wapenlobby meteen dat het de schuld is van de games. Natuurlijk roepen ze dat. Door de druk vanuit de NRA moest Obama wel roepen om een onderzoek. Dat is het gemakkelijkst. Want games hebben niet zo'n lobby als de NRA. Er is al veel studie gedaan naar de gewelddadigheid van games. Wat blijkt? Teksten zijn minder interpretabel. Er is niet di-

rect een betekenis in besloten. Die wordt gegenereerd door de persoon zelf, op basis van geslacht, achtergrond, context. Maakt het dus uit wie je bent en hoe je een game speelt? Nogal. Ik ben extreem niet-gewelddadig. Volwassen. Mentaal stabiel. Negenennegentig procent van de mensen is dat ook. Dan kun je oorlogsgames spelen. Ik lees boeken over oorlog. Word ik er blij van? Nee. Vind ik het fascinerend? Ja. Het is gewoon een intellectuele uitdaging.“ Nieborg is ook ondernemer geweest. Zijn bedrijf Flight 1333 hield zich bezig met *gamification*. „Wij maakten gebruik van spellogica, om bestaande producten en diensten een speels karakter te geven.“ Gamification wordt steeds vaker gebruikt om maatschappelijke problemen op te lossen. In het Radboudziekenhuis gebruikt men de Wii om sneller te herstellen van bindweefselproblemen. In Leeuwarden loopt een project waarbij gamingtechnieken worden toegepast in een training voor chirurgen in opleiding, op basis van Wii-gamecontrollers en speciale hardware en software.

Mooi voorbeeld, zegt Nieborg. „Spelen en leren zijn hetzelfde. Als je speelt, leer je. Hoe spring je, als Super Mario, naar de overkant? Dat probeer je. Meer snelheid, langere aanloop. Je oefent je vaardigheden. Steeds meer van mijn collega's zijn ermee bezig. Hoe kun je speltechnologie en spellogica samen inzetten om mensen vaardigheden aan te leren? Of het nou gaat om opereren, hoe de politiek werkt, hoe oorlog werkt of hoe een openbaar vervoerssysteem werkt. Als je procedurele logica in zit, dan kun je dat heel goed middelen een spel leren. Verbindt dat met het mooie, spannende en aantrekkelijke van commerciële games en dan zijn er veel mogelijkheden. We zijn nog maar aan de vooravond van wat mogelijk is. Nu zijn

het nog aparte werelden. Maar ze zullen vaker in elkaar over gaan vloeien. *Grand Theft Auto 5* kun je lezen als een dom schietspel. Je kunt het ook lezen als een complexe, ambivalente, polyinterpretabele kijk op het Amerika van vandaag. Er zit veel maatschappijkritiek in. Als je daarvoor openstaat, kan dat een heel mooie ervaring zijn.“

Gamification kan het leven niet altijd leuker maken, stelt Nieborg. Maar het kan het engagement wel vergroten. Neem het openbaar vervoer. Ik heb een chipkaart. Je doet een aantal handelingen die heel speels zijn. Je checkt in, bijvoorbeeld. Waarom zou je daar geen punten mee kunnen verdienen? Waarom zou je niet beloofd worden voor goed gedrag, op een speelse manier? Zoals kortingen, als je op daluren reist. Dat hebben ze al goed begrepen bij de NS. Hoe meer jij je het proces eigen kunt maken, hoe hoger jouw betrokkenheid wordt. Je moet mensen op een slimme manier belonen. En dat kan ook non-monetair zijn. Een schouderklopje. Collega Eric Zimmermann heeft het over de *ludic age*, de speelse eeuw. Er is een aanzienlijke groep mensen die gewend zijn om in speelse structuren te denken.“ Voor hen is het volgens Nieborg helemaal niet maar als je ze positief gaat belonen. „Dus kun je veel processen anders inrichten. Heel veel bestaande structuren komen uit een bepaalde bureaucratie, uit het industriële tijdperk, uit een heel lineaire denkwereld, een gebrek aan inlevingsvermogen. Je kunt mensen belonen door ze niet alleen meer geld te geven, maar ook een vrije dag. Door ze meer vrijheid van handelen te geven. Of ze de vrijheid te geven een dag per maand vrijwilligerswerk te doen in de tijd van de baas. Er zijn zoveel manieren om positief gedrag van mensen te belonen en ze te stimuleren. En spelstructuren en speelse logica helpen daar heel goed bij.“ Nieborg vertrekt binnenkort weer naar Amerika. Hij heeft een haat-liefdeverhouding met dat land. „Ik heb veel voor Obama gedaan. In 2008 een paar maanden campagne voor hem gevoerd, en in 2012 op het gebied van de sociale media. Ik had hem als president. Maar ik vind hem ook fantastisch als president. Dat ambivalente heb ik altijd gehouden. Dat zie je ook terug in *Grand Theft Auto*. De mooie dingen van Amerika. En de gruwelijke.“

