



drs. David B. Nieborg  
docent/onderzoeker,  
Universiteit Amsterdam  
Foto: Mario Hooglander

Toen kolonel  
Wardynski op  
4 juli 2002 zijn

geesteskindjes online zag gaan,  
had hij niet kunnen bevroeden wat  
voor succes het zou worden.

Het gratis pc-schietspel 'America's Army', ontwikkeld door het Amerikaanse leger, is tot op de dag van vandaag een van de meest tot de verbeelding sprekende serious games. Het spel is de laatste jaren doorontwikkeld tot een platform dat het Amerikaanse leger in staat stelt om goedkoop soldaten te trainen en nieuwe wapensystemen te testen. Maar zoals met zoveel uitvindingen gedaan door de supermacht, heeft ook deze innovatieve toepassing een burgerleven. Al zeven jaar lang wordt het populaire spel gespeeld door honderdduizenden gamers over de hele wereld. Van Duitsland tot Japan, van Iran tot Nederland, overal downloaden gamers het spel om te kijken of het Amerikaanse leger echt zo'n goed spel ontwikkeld heeft.

America's Army heeft in de afgelopen jaren een steeds belangrijkere rol gekregen en is een vast onderdeel van de gevarieerde reeks promotie-activiteiten die het Amerikaanse



## AMERICA'S ARMY - DE GROOTSTE EN SUCCESVOLSTE SERIOUS GAME

leger door de jaren ontwikkeld heeft om vrijwilligers voor de 'U.S. Army' te vinden. Het spel is op middelbare scholen dan ook de ideale manier om een gesprek te beginnen. Scholieren kunnen op door het leger georganiseerde computerfeestjes T-shirts en stickers winnen met het logo van het spel. Epicentrum van het spel is net als met vergelijkbare commerciële broers de website: [americasarmy.com](http://americasarmy.com). Intussen gaat men in Philadelphia nog verder. In een typisch Amerikaans, dat wil zeggen groots opgezet en overdekt winkelcentrum is daar de Virtual Army Experience geopend. Een plek waar jongeren in alle rust America's Army kunnen spelen en vanuit het karkas van een jeep met een plastic geweer op virtuele terroristen kunnen schieten.

Uiteraard is niet iedereen even enthousiast. Academici en buitenlandse media zien het spel als ongewenste propaganda. En niet alle gamers vinden het spel even leuk. Maar dat hoeft ook niet. Voor een fractie van de normale kosten, enkele tientallen miljoenen dollars, heeft America's Army honderden miljoenen bespaard op zaken als training, rekrutering, reclame en marketing.

Voor meer informatie:  
[www.americasarmy.com](http://www.americasarmy.com).

Meer informatie over het onderzoek van David Nieborg is te vinden op [www.gamespace.nl](http://www.gamespace.nl). ■