

Game-onderzoek is vers

Het academische vakgebied van de game studies viert deze week zijn tiende officiële verjaardag. Het was de Noorse professor Espen Aarseth die in het online tijdschrift *gamestudies.org* 2001 markeerde als Year One. Een nieuwe wetenschappelijke discipline die zich volledig richt op digitale spellen was geboren.

Voor Aarseth was zijn artikel in 2001 met name een politiek statement.

Digitale spellen bestaan immers al sinds eind jaren vijftig. Wat echter ontbrak was de academische infrastructuur om games gedegen te kunnen onderzoeken. Decennialang waren er geen conferenties, onderzoeksscholen, game-professoren en vaktijdschriften. Boven alles miste er een gedeeld begrip over wat games nu tot games maakt en waarom ze in veel opzichten anders in elkaar zitten dan bijvoorbeeld films of muziek.

Kortom, er was het nodige theoretische werk te verrichten. Zoals gebruikelijk in de wetenschap waren er de schouwers van academische reuzen om op te staan. Er was al het nodige geschreven over het spelen van niet-digitale spellen. Zo publiceerde de Nederlandse historicus Johan Huizinga in 1938 *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, recentelijk heruitgegeven door Amsterdam University Press. Dankbaar pakte een kleine maar ambitieuze groep gameonderzoekers zijn werk op. Immers, de economische, technologische en sociaal-culturele impact van het digitale spel is aanzienlijk.

Maar hoe nu verder? Vorige week promoveerde ik aan de Universiteit van Amsterdam op een onderzoek naar de politieke economie van de blockbuster videogame. In mijn proefschrift betoog ik dat er waardevol werk is verricht met betrekking tot de eigen-

heid van games en hun invloed op spelers. Maar wat ontbreekt in veel discussies over games is de (politiek-)economische kant van het computerspel. En juist die invalshoek wordt met de dag relevanter. Er wordt volop geëxperimenteerd met nieuwe businessmodellen. Van gratis games als FarmVille tot Call of Duty: Elite waarbij gamers via een abonnement toegang krijgen tot toegevoegde diensten. En die businessmodellen zijn buitengewoon invloedrijk op hoe en wat we spelen.

Maar tien jaar in de wetenschap is natuurlijk niets. We beginnen nog maar net op gang te komen en er is nog zoveel belangrijk onderzoekswerk te verrichten. Een geluk: In de coulissen staat een nieuwe, veelbelovende generatie gamestudenten te trappelen om carrière te maken in een jong en veelbelovend vakgebied.

DAVID NIEBORG

In deze rubriek schrijven freelance journalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg elke week over games

