

# YouTUBE voor games

**E**lke minuut wordt op YouTube 48 uur aan videomateriaal geüpload. Voor wie opgegroeid is met die onhandige VHS-videobanden is het soms moeilijk te bevatten hoe simpel het is om videomateriaal te delen.

Toegegeven, een groot deel van de onlineclips heeft de diepgang van een droge sloot. Maar tussen die uren aan troep zitten ook grappige, diepzinnige en interessante producties.

Het in een handomdraai maken en vervolgens delen van games is allesbehalve simpel. Allereerst is de technische drempel bij het vervaardigen van games een stuk hoger. Er moeten spelregels bedacht worden en het nodige beeld- en geluidsmateriaal. En games ontwerpen is een iteratief proces; een kwestie van verfijnen, testen, aanpassen en nog meer testen.

Naast een technische drempel is er ook een kennisdrempel. Ik kan me nog herinneren dat ik op de middelbare school tijdens handvaardigheid heb leren figuurzagen en tekenen. Maar wat had ik graag leren omgaan met gereedschap zoals GameMaker, een game-ontwikkelprogramma. Blockbuster games kun je er niet mee maken, maar de eerste aanzet voor een eigen spel is zeker mogelijk.

Want stel je voor dat de huidige generatie dertigers volledig thuis zou zijn in de taal van games en gereedschap om games te maken nog toegankelijker en goedkoper zou zijn. Dan was er nu een platform geweest voor games met dezelfde gebruikscijfers als YouTube. Met tienduizenden nieuwe games per dag. Er zou veel troep gefabriceerd worden, zoals op YouTube, maar er zullen ook diepzinnige en relevante games tussen zitten.

Alleen al voor nieuwsgebeurtenissen zou de mogelijkheid om snel games te maken en te delen een enorme verrijking zijn. Amerikaanse presidentskandidaten zouden elkaar niet alleen met televisiespotjes bestoken, maar ook met games over belastingtarieven of immigratie.

Op Facebook of Twitter deel je dan niet een link naar een filmpje, maar een game over de Arabische Lente of een ramp in Azië. Like!