

Games die de volgende crisis kunnen voorspellen

Het visitekaartje van Constance Steinkuehler is niet heel spannend: 'senior policy analyst' staat erop, oftewel beleidsanalist, bij het Office of Science and Technology Policy van het Witte Huis. Maar dan hoor je haar bijnaam: *Fun Czar*. Wat blijkt: Steinkuehler adviseert de regering-Obama op het gebied van games.

Amerikaanse politici hebben altijd een haat-liefdeverhouding gehad met games. Republikeinse kandidaten spraken zich in het verleden uit tegen de verderfelijke invloeden van interactief vermaak. Verbieden die zoi, denk aan de kinderen!

Obama's houding is, hoe kan het ook anders, net iets genuanceerder. Een van de kerstcadeaus voor zijn dochters was een dansgame voor de Wii. Belangrijker nog was een toespraak waarin hij de creatieve industrie opriep om educatieve software te maken die minstens zo aantrekkelijk is als computerspellen. Tegen studenten zei hij: „I want you guys to be stuck on a video game that's teaching you something other than just blowing something up.”

Steinkuehler promoveerde in 2005 op het educatieve karakter van online rollenspellen. Op dit moment is ze druk bezig game-ontwikkelaars te verbinden met kennisinstellingen. Het hogere doel is om hen te helpen met het produceren van games die 'grote uitdagingen' aanpakken op

gebied van bijvoorbeeld gezondheid, milieu en nationale veiligheid.

Met het volle gewicht van het Witte Huis achter zich gaat Steinkuehler voortvarend te werk. Een van de eerste resultaten is de 'National Conversation on Games'. Een website waar topdenkers kort en krachtig hun ideeën ontvouwen over het inzetten van games voor kwesties als financiële geletterdheid, onderwijsvernieuwing en overgewicht.

Neem het idee van de onderzoeker Dmitri Williams. Hij stelt voor games in te zetten als petrischaaltjes. Virtuele werelden bieden steeds meer mogelijkheden om complexe situaties te modelleren en in die werelden blijven gamers zich vaak opvallend rationeel te gedragen. Gevolg is dat games geschikt zijn om toekomstig economisch beleid te testen.

De ideeën van Williams en de zijnen barsten van het enthousiasme en de ambitie. En, niet onbelangrijk, ze zijn gestoeld op jarenlang onderzoek aan Amerikaanse topuniversiteiten. Games die de volgende crisis kunnen voorspellen of zelfs voorkomen, kunnen niet snel genoeg komen.

DAVID NIEBORG



In deze rubriek schrijven gamewetenschapper David Nieborg en gamejournalist Niels 't Hooft over games.