

De kunst van episch falen

Elke gamer zal bekend zijn met het gevoel: voor de zoveelste keer misspringen in *Super Mario*. Wéér neergeknald worden in *Call of Duty*. Je speelt games toch omdat ze leuk zijn en niet om er keer op keer gewezen te worden dat je tekortschiet? Dit paradoxale gegeven, het feit dat mensen niet willen falen, maar tegelijkertijd het gevoel van snoeihard mislukken constant opzoeken in games, is juist een van de elementen die spelen zo leuk maken. De Deense wetenschapper Jesper Juul schreef er een vermakelijk boek over: *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*.

Juul laat zien dat gamers een spel meer waarderen als ze een keer falen, dan als alles meteen lukt. Het plezier van een overwinning krijgt nog meer waarde als je episch kunt falen. En daarmee onderscheiden games zich van lineaire media zoals film, theater of literatuur. In een game is falen persoonlijk. In een boek kan een karakter falen als de auteur dat wil, maar de lezer heeft daarop geen invloed. Hamlet gaat dood, of je dat nu wilt of niet.

Bij games is het zo dat als jij slaagt, je spelkarakter ook slaagt. En vice versa. Juist hierom zijn games geschikt om kwesties als tragedie en verantwoordelijkheid nog veel verder te verkennen. Iets wat nu nog vooral in kunstzinnige en experimentele games gebeurt. Een belangrijke les voor spelmakers: betekenisvolle games zijn niet alleen leuk omdat je kunt winnen, ze laten je ook keihard falen.