

Frustrerend spelletje

Al dagen ben ik bezig een luchtvaartimperium op te bouwen en dat valt niet mee. Mijn avontuur begint in Amsterdam in 1919. Elk jaar komen er nieuwe routes en vliegtuigen bij. De routes naar New York en Jakarta zijn behoorlijk lucratief, maar niemand wil naar Oslo.

Je moet ook niet te veel vliegtuigen inzetten op dezelfde route, want lege vliegtuigen kosten een fortuin aan brandstof. Vliegen vraagt een constante stroom investeringen. Nieuwe vliegtuigen en terminals, langere startbanen. Langzaam wordt het me duidelijk hoe lastig het is om een winstgevende luchtvaartmaatschappij te exploiteren.

Dit inzicht in de economie van vliegen komt door het spelen van *Aviation Empire*. Een reclamespel voor iOS en Android, gratis door KLM aangeboden. Doel: spelenderwijs de rijke geschiedenis van KLM illustreren en laten zien hoe stormachtig het bedrijf is gegroeid.

Aviation Empire is een mooi voorbeeld van wat de Amerikaanse speltheoreticus Ian Bogost ‘procedurele retorica’ noemt. Niet enkel door tekst of beelden maar door interactie met spelmechanieken en spelregels ontvouwt zich een argumentatie. Spelenderwijs overtuigt *Aviation Empire* me van de uitdagingen in de luchtvaartindustrie.

Zo bezien zou een soortgelijk spel een goed idee zijn voor de NS. Een drukbereden spoornet, de moeizame relatie met de politiek en met ProRail en de immer zeurende reiziger lenen zich uitstekend voor het ‘procedurele argument’ dat modern transport buitengewoon complex is. Het zal een frustrerend spel worden, dat wel.