

Leer de economie kennen door te handelen in virtuele juwelen

Games

Veilinghuis World of Warcraft

Gameverslaving zou de gemeenschap geld kosten. Maar scholieren kunnen ook veel leren van computerspelen. Bijvoorbeeld over marktwerking.

Door **David Nieborg**

Hoe erg een docent op de middelbare school ook zijn best doet, economie blijft een taai vak. Mijn docent was immer enthousiast en vertelde met liefde over zijn schoonmoeder Bep. De aanleiding om over het Break Even Point (BEP), de rentabiliteitsdrempel, te kunnen vertellen. Economische concepten, zoals bijvoorbeeld prijselasticiteit, zijn op papier vrij abstract, zelfs met een heldere uitleg in een goed lesboek, of een enthousiaste docent.

Economische lesstof kwam jaren later tijdens mijn game-onderzoek als nog onverwacht tot leven. Ik las destijds het briljante boek *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot* van de Amerikaanse journalist Julian Dibbell. Hij vertelt hoe hij een jaar lang kon leven enkel door in games te handelen in loot. Het woord staat voor goud, juwelen, wapens, uitrusting, handige toverspreuken die je bijvoorbeeld afpakt van gedode tegenstanders.

Door slim de virtuele economie te bespelen en heel veel te spelen verdiende Dibbell bakken met virtueel goud om die vervolgens om te wisselen voor keiharde dollars. Ik besloot Dibbells voorbeeld te volgen en dook in de virtuele wereld van het online rollenspel *World of Warcraft*.

Naast queestes uitvoeren en de wereld verkennen, kwam ik in aanraking met het veilinghuis. Overal in *Warcraft* is loot te vinden. En die loot is in het spel te verhandelen in het veilinghuis. Al snel was ik uren per dag bezig



Het **veilinghuis** in het computerspel 'World of Warcraft'.

met de handel in zeldzame edelstenen. Door constant het volledige aanbod op te kopen ontstond er grote vraag naar speciale mintgroene juwelen die nodig waren voor het voltooiën van een belangrijke queeste. En wie had al die juwelen? Inderdaad -Katjngggg!

Opeens werden al die abstracte economische principes uit mijn middelbare schooltijd tastbaar. Als handelaar in edelstenen kreeg ik een opfriscursus over geld, schaarste en marktwerking. Ook doken er continue fundamentele macro-economische vraagstukken op. Zo zorgden de ontwikkelaars van *World of Warcraft* op een gegeven moment voor enorme prijsinflatie door het aanbod van 'mijn' zeldzame edelstenen zomaar te vergroten.

Aan dit alles moest ik denken toen ik vorige week in *de Volkskrant* een opiniestuk las van een boze economeleeraar. Ferry Haan stelt dat „de kosten van gameverslaving misschien wel

groter zijn dan die van roken en drinken”. Want een scholier die blijft zitten kost de samenleving 4000 euro en overmatig gamen zou de hoofdschuldige zijn.

De argumentatie van Haan zit vol gaten en berust volledig op persoonlijke observaties. Jonge Nederlanders gamen nagenoeg allemaal, daar is geen twijfel over, maar de negatieve gedragseffecten daarvan worden overschat. Aan de hand van lange termijn onderzoek onder 11.000 Britse kinderen concluderen onderzoekers: „Blootstelling aan games heeft geen effect op gedrag, aandacht en emotionele issues.”

In plaats van games aan te wijzen als 'belangrijke factor bij mislukking' zou het juist zinnig zijn games het klaslokaal in te halen. Games zijn dan geen vervanging van lesstof, maar kunnen een zinnige aanvulling zijn. Om economische principes tot leven te laten komen.