

Boekbespreking

Reality is broken. Jane McGonigal. The Penguin Press, 388 pagina's, prijs 24,99 euro
ISBN 978 1 59420 285 8

waardering: 4 sterren (van vijf)

Miljoenen computergamers zullen hun vaardigheden inzetten om ons echte, imperfecte leven te verbeteren, voorspelt Jane McGonigal.

Gamers gaan de wereld redden

verschenen in de De Volkskrant, 12 februari 2011
copyright Carien Overdijk

Brandschoon is de flat van de Amerikaanse gamedeskundige Jane McGonigal (34). Als haar man Kiyash ook maar vermoedt dat zij op een ochtend de badkamer wil poetsen, sluipt hij eerder uit bed om haar vóór te zijn. Jane weet dat ze alleen nog snel en stiekem de badkamer een beurt kan geven, en het geeft een kick als dat lukt. Niet dat schoonmaken hun hobby is, maar die rotklus is goed voor honderd virtuele goudstukken - het hoogst haalbare.

Jane en Kiyash spelen op de 41^{ste} verdieping van hun wolkenkrabber al ruim een jaar het gratis online spel *Chore Wars*. Hun appartement heet *Land of the 41st floor ninjas*, hun huishoudklussen zijn *adventures*. Ze hebben zelfgekozen benamingen ('schone kleren toveren') en spelregels voor hun klussenoorlog op de spelsite ingevuld. De goudstukken vertalen ze in voorrechten. Wie de muziek mag kiezen tijdens een lange autorit, bijvoorbeeld.

topinnovator

Ze mag privé de ninja spelen, McGonigal is niet infantiel. Ze is op gaming gepromoveerd binnen de discipline Performance Studies (een kruising van psychologie met dramaturgie) aan de gerenommeerde Berkeley-universiteit. Bovendien heeft ze een reeks digitale en analoge spellen op haar naam, pioniert ze met een eigen gamebedrijf en is ze directeur game research and development aan het Californische Institute for the future. Sinds het blad *Technology Review* van het Amerikaanse wetenschapsbolwerk MIT haar in 2006 uitriep tot een van 's werelds *topinnovators* onder de 35 jaar is ze ook een veelgevraagd adviseur en spreker.

mensuren

Vorige week debuteerde de spellendeskundige met haar grote credo *Reality is broken*, voorzien van de hyper-Amerikaanse ondertitel *Why games make us better and how they can change the world*. Ze snijdt een gevoelig onderwerp aan. Tv-spellen, live rollenspellen en computergames overspoelen de planeet. Haar eigen land telt 183 miljoen actieve (minimaal 13 uur per week) computergamers (60 procent van de bevolking), op de voet gevolgd door Japan (60 miljoen, 48 procent). Landen als China (200 miljoen, 16 procent) en India (105 miljoen, 10 procent) zijn snelle stijgers, terwijl Europa wat trager volgt met 66 miljoen (9 procent).

Alleen al het razendpopulaire *World of Warcraft*, een rijkgeschakeerd *fantasy*-game waarin spelers hun avatar (een fictief alter ego) via allerlei opdrachten sterker en

beter maken, slurpt elke dag dertig miljoen uren op, over alle continenten heen. Is dit escapisme, sektarisme, of simpelweg tijdverspilling?

ernstig spel

Of zit het nog anders? Zien we hier de doorgeëvolueerde *homo ludens* van de historicus Johan Huizinga, die kort voor de Tweede Wereldoorlog in de gelijknamige klassieker (onlangs heruitgegeven) pleitte voor het 'ernstige' spel als ultieme beschavingsvorm? 'In de regels houdt de cultuur haar vormen in conditie', schreef Huizinga, en 'het spel bevestigt, in de hoogste zin, dat wij meer zijn dan enkel redelijke wezens (...) Spelers zijn overtuigd van het heil van hun cultus.' Met rituelen en in vermomming kan de mens 'een hogere orde activeren.' Huizinga's woorden klinken verbluffend profetisch: 'Hij 'is' een ander wezen!'

McGonigal zit op de lijn van Huizinga. Spellen, en computerspellen in het bijzonder, fungeren in haar ogen als zingeving: ze zijn een betere versie van de gemankeeerde realiteit. 'Spellen vervullen een belangrijke behoefte (...) *Gaming communities* stellen hun collectieve doelen steeds hoger en verlangen naar een groter verhaal'. Ze benoemt vier eigenschappen die ieder spel, digitaal of niet, definiëren. Spellen bieden een gevoel voor richting, de regels prikkelen het strategisch denkvermogen en soms ook de creativiteit, en het vrijwillige karakter geeft spelers een prettig en veilig gevoel. De puntentelling, tenslotte, of een ander feedback-systeem, voedt de hoop op succes.

meesterschap

Dat juist digitale spellen zo verslavend zijn, verklaart de speldeskundige uit de intensieve en vaak meervoudige feedback. 'Je voelt hoe snel het spel reageert op je prestaties (...). In een goede game speel je altijd op de uiterste rand van wat je kunt (...). Als je eraf valt, wil je direct opnieuw beginnen, want niks is zo boeiend als werken op de top van je vermogen.'

Games roepen daarmee een *flow* op, die gelukzalige staat van mensen die volledig in hun werk opgaan. Gamen is immers ook keihard werken, betoogt de auteur. Dat de jongste generatie Amerikanen bij zijn highschool-diploma vaak al evenveel uren game- als schoolervaring heeft (tienduizend) ziet ze als een opsteker. Verwijzend naar onderzoeker Malcolm Gladwell, die tienduizend uur als ondergrens ontdekte voor meesterschap in elke discipline: 'ze zijn experts in concentratie en probleemoplossing.' Zeventig procent van de gamers verricht bovendien online teamwerk, aldus de auteur, met een hoog niveau van onderling vertrouwen en loyaliteit.

Om die expertise gaat het McGonigal. Haar eigen queeste, die ze inmiddels deelt met honderden getalenteerde geestverwanten, is de snelgroeiende gamecapaciteit in de wereld te benutten voor het echte, zo imperfecte leven. Dat kan met Alternate Reality Games, die een brug slaan van de computer naar de realiteit. Voor alledaagse kwesties experimenteerde ze onder andere met games om herstel na ziekte te bevorderen (SuperBetter.org), eenzaamheid te bestrijden (Bounce, nog in ontwikkeling) en de sfeer op straat te verbeteren (cruelgame.com). Anderen maakten spellen om energie te besparen (lostjoules.com) of kleine hulpacties te organiseren (sparked.com).

epic wins

Speltechnieken inzetten voor acties, therapie of training is niet nieuw, maar de fabelachtige online-component ervan is dat wel. Afstand en tijd worden overbrugd,

elk publiek kan meespelen, en er zijn eindeloos veel contacten, kruisverbanden en beloningen mogelijk.

McGonigal heeft daarom grotere ambities: ze wil met online-gamers de energie-, voedsel- en klimaatcrises te lijf. Aanhakend bij de trotse kwalificatie 'epic win' waarmee gamers een superprestatie aanduiden, stelt ze dat de wereld gebaat zou zijn bij meer 'epic wins'. Uitvoerig beschrijft ze massaspellen die sociale verbondenheid zullen creëren, 'god games' waarin gewone stervelingen met ideeën de wereld kunnen verbeteren, en 'forecasting games' die via een dwingend toekomstscenario oplossingen uitlokken van individuen. Zoals haar eigen creatie Superstruct (superstructgame.org), waarmee mensen zichzelf katapulteren naar 2019.

rustpauzes

Reality is broken heeft als manifest de kracht van een goed doortimmerd spel. Het geeft zicht op de fenomenale creatieve en technische gelaagdheid van games en overtuigt dat de digitale speltechnologie kan bijdragen aan heroïsche prestaties in de fysieke wereld.

Wel lijdt het vertoog aan tunnelvisie. Gameverslaving ('meer dan twintig uur per week is ongezond') redeneert de auteur weg met het argument dat de spelindustrie gebaat is bij levenslang gezonde gamers en inmiddels werkt aan ingebouwde rustpauzes. Geen woord wijdt ze aan het feit dat diezelfde miljardenindustrie met zijn flinterdunne *communities* en eindeloos veel nieuwe spelversies toch eerder korte-termijnwinst najaagt dan spelerswelzijn. En hoe sociaal zijn *community-gamers* echt? Het klinische online-teamwerk is gespeend van de 'ruis' die bij persoonlijk contact hoort. Het is nog maar de vraag of het hoge onderlinge vertrouwen tussen *gamers* overdraagbaar is op de fysieke wereld.

De digitale speelwoede kon Huizinga niet voorzien. Hij baseerde zich op maatschappijbrede, verbindende religies en politieke rituelen die 'de komedie van het leven' vormgeven. Daarbij vroeg hij aandacht voor het onderscheid tussen spelen en gespeeld worden, een onderscheid dat in computergames juist vaak vervaagt. McGonigal negeert de manipulatieve en pseudo-sociale aspecten van games. Maar zij wijst, en dat is helemaal in Huizinga's geest, een verrassend speelse weg naar serieus engagement.