

Van serious games naar serious play

Door : Kevin Breed
Studentnr. : 3221997
Blok/jaar : 1, 2008/2009
Datum : 11 november 2008

Begeleider : Joost Raessens
Cursus : State of the art – Gamestudies

Inhoud

Inleiding.....	3
1. Het serieuze van serious games.....	4
1.1 Het serieuze van serious games.....	4
1.2 Serieusheid versus trivialiteit.....	4
1.3 Culturele serieusheid.....	4
1.4 Functionele serieusheid.....	5
1.5 Vrije tijd.....	6
1.6 Verlangen.....	6
1.7 Samenvatting.....	7
2. De terreur van het instrumentele perspectief.....	8
2.1 De validiteit van functionele serieusheid: het instrumentele perspectief.....	8
2.2 De terreur van de maximale prestatie op de aard van het object.....	8
2.3 Verbetering: Profijt en aardigheid.....	9
2.4 Samenvatting.....	11
3. Serious Play.....	12
3.1 De geslotenheid van serious games.....	12
3.1.1 Ludus.....	12
3.2 De openheid van serious play.....	13
3.3 Onzekerheid.....	14
3.4 Het profijt van serious play.....	15
Conclusie.....	16
Literatuur.....	17

Inleiding

Serious games kan getypeerd worden als een jonge ontwikkeling waar veel aandacht naar uitgaat, maar waar nog niet heel veel academisch onderzoek naar is gedaan. Het is een ontwikkeling waar vooral onder gamedesigners veel aandacht voor is. Het kan in dezelfde lijn gezien worden als edutainment waarbij getracht wordt door middel van het gebruik van entertainment media het leren aantrekkelijker te maken. Alhoewel edutainment ook met een groot enthousiasme omarmt werd door ontwikkelaars is het niet uitgegroeid tot het succes dat voorzien werd. Bij serious games is het entertainment medium ingeperkt tot computergames. Ook hier worden grootste mogelijkheden gezien voor het gebruik van games in serieuze domeinen, zoals educatie, politiek en gezondheid.

In dit paper vraag ik met betrekking tot deze ontwikkeling drie dingen af:

1. Doet het gebruik van serious games als middel wel recht aan de intrinsieke kwaliteiten van het spel?
2. Kan spel wel van waarde zijn als meer dan een plezierige activiteit?
3. Zo ja, hoe kan deze waarde dan benut worden?

In hoofdstuk één zet ik uiteen dat de serious games ontwikkeling zich tot doel stelt om computergames van een grotere waarde te voorzien dan als vermakend spel. Dit doel ontstaat vanuit een verlangen om computergames van een bepaald nut te voorzien. In hoofdstuk drie wordt beargumenteerd dat dit verlangen geleid wordt door een instrumenteel perspectief dat dominant aanwezig is in onze huidige samenleving. Door dit perspectief gaat echter de intrinsieke waarde van het spel zelf verloren. In hoofdstuk drie is beargumenteerd dat de intrinsieke waarde van spel benaderd kan worden door geen gebruik te maken van een gesloten perspectief, maar van een open benadering. De intrinsieke kwaliteiten van spel zijn hier herleidt naar de onzekerheid die in alle vormen van spel aanwezig zijn. Deze onzekerheid geeft spel meer waarde als 'slechts' een plezierige activiteit, en kan benut worden door spel niet te gebruiken als middel om een doel te bereiken, maar door een serieus onderwerp op een spel-achtige manier te benaderen.

1. Het serieuze van serious games

1.1 Het serieuze van serious games

Zowel praktisch als theoretisch gericht onderzoek over serious games (respectievelijk Michael & Chen 2006, Ritterfeld, Cody & Vorderer) starten met de opmerking dat de combinatie van deze twee termen een merkwaardige tegenstelling oplevert. Deze constatering wordt gebruikelijk gevolgd door de vraag hoe een game serieus kan zijn, en daaropvolgend welke games wel, en welke games niet kunnen doorgaan voor serious game. Echter kan er een elementairere vraag gesteld worden: Waarom is het nodig om de prefix 'serious' aan 'games' toe te voegen?

1.2 Seriusheid versus trivialiteit

In 2004 schreef Newman in zijn boek *Videogames* dat het zelfs voor de ferventste gameliefhebber als een verrassing kan komen dat iets zo schijnbaar triviaal als een videogame het verdient om zo serieus genomen te worden (1). De gedachte die hieraan ten grondslag ligt is dat triviale dingen het niet waard zijn om aandachtig beschouwd te worden. Het zijn aardigheden, plezierige aanvullingen op ons dagelijkse bestaan, wetenswaardigheden die zichzelf wetenswaardig maken, zonder meer te zijn dan wat ze zijn. Triviale dingen zijn dingen zonder waarde, of zoals in het woordenboek staat "zonder enige betekenis" (Koenen en Endepols 1979). Daartegenover staan serieuze dingen, zaken van belang die met ernst behandeld dienen te worden. Dingen die de moeite zijn om met aandacht in hun wezenlijke waarde te beschouwen en waar niet te lichtvoetig over gedacht moet worden.

1.3 Culturele seriusheid

Newman stelt dat games een serieus object van studie worden gevonden door een toenemend aantal wetenschappers en culturele critici, die de sociale, culturele en economische waarde van computergames beginnen te onderkennen (2004: 1-2). De trivialiteit van games wordt telkens meer teniet gedaan door de mate waarin ze van invloed zijn op de structuren binnen onze huidige samenleving. De verantwoording voorafgaand aan het meeste game-onderzoek geeft hier blijk van door zich te beroepen op een aantal veel gehoorde argumenten, zoals: de game-industrie is de film-industrie momenteel voorbij gegroeid (Schwartz 2006: 313); in de hedendaagse vrije tijd besteding nemen games een dominante positie in (Poole in Simon 2003: 256); en sociale activiteiten worden in toenemende mate om games georganiseerd. In het *Handbook of computer game studies* (Raessens & Goldstein 2005) zijn vele voorbeelden te vinden van de rol die

computergames in deze positie innemen. Zo traceert Jenkins de invloed van games op hedendaagse films, zoals *Run Lola Run*, *Being John Malkovich*, *The Matrix*, *Memento* en *Titus*, en kunstprojecten zoals Matthew Barney's *Cremaster* films (Jenkins 2005: 176). Anna Everett richt zich binnen de rassenproblematiek op de mogelijkheid van computergames om dominante conventies tegen te gaan, of juist te versterken (Everett 2005). In dezelfde lijn wordt in het perspectief van genderstudies door Bryce en Rutter een mannelijk vertoog binnen computergames en computergame cultuur gevonden dat tevens de mogelijkheid biedt tot verzet of conformatie (Bryce & Rutter 2005). En Jos de Mul ziet het narratieve begrip van identiteit vervangen door een ludische identiteit en vraagt zich tot slot voorzichtig af of dit leidt tot een verrijking of verarming van ons zelf (De Mul 2005: 263). Deze voorbeelden tonen, net zoals vele andere niet genoemde voorbeelden binnen en buiten het *Handbook of computer game studies*, aan dat computergames zowel binnen als buiten het domein van entertainment een belangrijke rol spelen. De waarde van games, de seriositeit die zijn trivialiteit teniet doet, is hier te vinden in het belang van hun rol in de huidige samenleving. In het vervolg zal ik naar deze seriositeit, of trivialiteit verwijzen als 'culturele seriositeit'. Toch is deze serieuze rol op het gebied van onder andere esthetiek, ras, gender en identiteit blijkbaar niet serieus genoeg gezien de serious games ontwikkeling.

1.4 Functionele seriositeit

Wanneer gekeken wordt naar de interesse en doelstelling van het Serious Games Initiative (SGI), waarin de serious games ontwikkeling haar oorsprong vindt (Ritterfeld, Cody & Vorderer: 1), wordt het duidelijk dat 'het serieuze' nadrukkelijk betrekking heeft op de toepassing van computergames buiten het domein van entertainment. Zo wordt er op de website, na een opsomming van de inspanning van het SGI en recente ontwikkelingen, gesteld: "As a result, a new field of computer and video games, *applied to non-entertainment purposes*, has the capability to become a new hotbed of activity." (*mijn benadrukking*, Serious Games Initiative: About). Uit deze visie is op te maken dat computergames op een andere manier een zaak van belang worden dan zoals deze te vinden is in culturele seriositeit. Het Serious Games Initiative staat hierin niet op zichzelf. Ook game-ontwikkelaars Michael en Chen geven aan dat serious games een ultiem doel hebben buiten entertainment: "The simplest definition of serious games, then, is games that do not have entertainment, enjoyment, or fun as their primary purpose. [...] there is another purpose, an ulterior motive in a very real sense" (2006: 21).

Culturele seriositeit maakt van computergames wel een geschikt onderwerp voor kritische analyses, maar laat ze desalniettemin nutteloos. Het spelen van computergames kan dan wel van invloed zijn op het begrip van identiteit, het leidt niet direct tot een positief zelfbeeld. Zo

kunnen games ook door minderheden op een contesterende manier gespeeld worden, dit leidt niet direct tot een verbetering van de positie van minderheidsgroepen. Met andere woorden: alhoewel computergames een belangrijke rol in de huidige samenleving spelen, hebben ze geen directe gebruikswaarde, of functioneel nut. En zolang computergames niet buiten het domein van entertainment treden, zijn ze niets meer dan een plezierige aanvulling op ons dagelijks bestaan. Er kan dus ook een functionele serieusheid aangewezen worden, een nut, of gebruikswaarde die computergames op een andere manier van hun triviale status ontdoen.

1.5 Vrije tijd

Dezelfde triviale / serieus dichotomie is ook te vinden in het grotere domein waarin computergames geplaatst worden. Namelijk het domein van vrije tijd. Uit onderzoek dat de socioloog Robert Stebbins al sinds de jaren 1970 uitvoert, blijkt dat vrije tijd in zijn geheel en als een fenomeen in de eenentwintigste eeuw, geen triviale zaak is (2007: xiii). Stebbins introduceerde de term “serious leisure” om zijn claim kracht bij te zetten. “Serious leisure” bestaat uit de activiteiten van amateurs, hobbyisten en vrijwilligers, die hun vrije tijd gebruiken om een combinatie van speciale vaardigheden, kennis en ervaring te vergaren en uit te drukken (5). Stebbins beschrijft hiermee een bepaalde manier van vrije tijd besteding, waardoor vrije tijd *gedeeltelijk* van zijn triviale status ontdaan wordt. De nadruk ligt op gedeeltelijk, omdat deze vorm van vrije tijd besteding een niet-serieus gebruik niet uitsluit. Dat wil zeggen dat de vrije tijd ook op verschillende manieren gebruikt kan worden. Stebbins ziet “serious leisure” dan ook vooral als een doelgerichte activiteit voor zaken als persoonlijke ontwikkeling, identiteitsontwikkeling en zelfexpressie, waarbij zorg gedragen moet worden voor het maximale resultaat (1992: 3).

1.6 Verlangen

Dit uitstapje buiten de directe gamecultuur toont aan dat er een sterk verlangen is om het triviale van computergames, entertainment en andere activiteiten in de vrije tijd tegen te gaan door ze van een functionele serieusheid te voorzien. De keerzijde van dit verlangen is dat wanneer het de overhand neemt activiteiten ten onrechte positioneert in een functionele rol. Sommige activiteiten worden immers niet alleen vanwege hun functie uitgevoerd, maar vooral vanwege hun aardigheid.

Dit is zowel het geval met casuele¹ als met serieuze activiteiten in de vrije tijd. Zou het niet merkwaardig worden wanneer we casuele activiteiten, zoals een ritje in de achtbaan, vanwege een doel anders dan hun plezierigheid gaan bekijken? Nemen we de vader die glunderend uit de achtbaan stapt, maar achteraf verklaart dat het enkel was om bij zijn kinderen te zijn, ook niet met een korreltje zout? Dit voorbeeld is typisch voor het verlangen dat we hebben om activiteiten en dingen van een functionele serieusheid te voorzien.

De website van het SGI staat dan ook bol van dit verlangen: “uses for games,” “help usher a new series of policy education, exploration, and management tools utilizing state of the art computer game designs, technologies, and development skills” en ““using cutting-edge entertainment technologies to solve problems.” Maar waarom hechten we zoveel waarde aan deze functionele serieusheid en vinden we het belangrijker dan culturele serieusheid? Waarom is het nodig om computergames van een functionele serieusheid te voorzien? Wat gebeurt er wanneer we het spelen van computergames proberen te herleiden naar een functie in dienst van een doel?

1.7 Samenvatting

Uit de analyse van de samenstelling van de term serious games, is afgeleid dat ‘serious’ fungeert als prefix om ‘games’ van hun functionele trivialiteit te ontdoen. Naar aanleiding van deze constatering ontstaan er drie vragen:

1. Waarom wordt functionele serieusheid belangrijker gevonden dan culturele serieusheid?
2. Waarom is het nodig om computergames van een functionele serieusheid te voorzien?
3. Wat zijn de gevolgen wanneer we computergames reduceren tot een functioneel middel in dienst van een doel?

In het volgende hoofdstuk is door een uiteenzetting van het instrumentele perspectief een antwoord op deze vragen gegeven.

¹ Stebbins noemt vrije tijd activiteiten casueel wanneer deze direct belonend zijn, kort van duur en zonder training zijn uit te voeren (2007: xii). Voorbeelden zijn televisie kijken, een sportwedstrijd bijwonen, of een ritje maken in een achtbaan (1992: 3).

2. De terreur van het instrumentele perspectief

In het vorige hoofdstuk is aangetoond dat de samenstelling van de term serious games te begrijpen is als een poging om computergames van een functionele serieusheid te voorzien. In dit hoofdstuk worden de belangrijkste principes van het instrumentalisme van Habermas kapitalistische techniekwetenschap ('capitalist technoscience') en Lyotards terreur van de maximale prestatie uiteengezet. Naar aanleiding van deze uiteenzetting wordt beargumenteerd dat de toekenning van een functionele serieusheid aan computergames ten koste gaat van hun wezenlijke waarde.

2.1 De validiteit van functionele serieusheid: het instrumentele perspectief

Met behulp van de filosoof / socioloog Jürgen Habermas kan in het karakter van onze huidige samenleving een verklaring gevonden worden voor het verlangen om computergames van een functionele serieusheid te voorzien. Met het samenvallen van de doelen van het kapitalisme en techniekwetenschap ('technoscience') ontstaat er volgens hem een instrumenteel gedrag ("whatever gets the job done") dat boven alle andere vormen van validiteit gesteld wordt (Lister, et. al. 2003: 311). Computergames zijn als entertainment medium onderhevig aan dezelfde validiteitsclaim. In het domein van de vrije tijd, als ontspannende activiteit, zijn computergames in een instrumenteel perspectief nog steeds triviaal, omdat ze niet bijdragen aan het bereiken van een doel.

Door de notie van Habermas kapitalistische techniekwetenschap, kan een antwoord gegeven worden op de vraag waarom functionele serieusheid belangrijker gevonden wordt dan culturele serieusheid. Het verlangen om een activiteit een doel buiten zichzelf te geven, wordt positief gewaardeerd door het instrumentele perspectief binnen de kapitalistische techniekwetenschap.

2.2 De terreur van de maximale prestatie op de aard van het object

Inherent aan dit instrumentele perspectief is het principe van de maximale prestatie, zoals dat uiteen gezet is door de Franse filosoof Jean-François Lyotard. Van belang is dat Lyotard niet zomaar spreekt over maximale prestatie, maar over de terreur daarvan. Hij stelt dat er op heterogene elementen, zoals de sociale rechtvaardigheid en wetenschappelijke waarheid, 'zachte' of 'harde' terreur wordt uitgeoefend (Raessens 2001: 37). Deze kritiek baseert Lyotard op het moderne principe van het streven naar eenheid en totaliteit. Hij positioneert het principe van de

maximale prestatie als een dergelijk totaliserend meta-verhaal. Maar, zo stelt hij, door alles vanuit dit verhaal te willen verklaren oefenen we terreur uit. Heterogene elementen worden geweld aangedaan door ze te beschouwen als homogene middelen die kunnen bijdragen tot het doel van maximale prestatie. Lyotard stelt dat we niet alles vanuit hetzelfde perspectief kunnen verklaren, maar vele kleine verhalen nodig hebben die heterogeen van aard zijn.

Niet alleen de wil om dingen van een functie te voorzien, maar ook de aard van dat ding wordt door het instrumentele perspectief en het bijbehorende principe van de maximale prestatie gedetermineerd. Van serious games kunnen we dan zien dat niet alleen hun waarde, maar ook hun aard gevonden wordt in hun gebruikswaarde, in de mate waarbij het kan bijdragen aan de optimalisatie van de prestatie van een systeem. Zo kunnen we ons afvragen wat het nut van een game is wanneer deze geen gebruikswaarde heeft. Deze vraag stuurt op een subtiele manier al het begrip dat we over games hebben. Games zijn blijkbaar dingen met een nut. Echter is het begrip van games als iets met een nut de terreur van het instrumentele perspectief en de maximale prestatie. Wanneer iets als instrumenteel, dat wil zeggen als gebruiksmiddel, beschouwd wordt dan wordt het een rol opgelegd die niet wezenlijk is aan zichzelf.

Met dit begrip kunnen we een antwoord geven op de tweede vraag. Het is nodig om computergames van een functionele serieusheid te voorzien, om ze in te passen in het homogeniserende verhaal van de maximale prestatie. Het instrumentele perspectief oefent een homogeniserende werking uit op alle elementen binnen het kapitalistisch techniekwetenschappelijke systeem. Om te kunnen presteren binnen een systeem worden sommige objecten of activiteiten gedwongen om iets anders te zijn dan dat ze zijn.

2.3 Verbetering: Profijt en aardigheid

Het totaliserende verhaal van de maximale prestatie informeert ons niet alleen over de aard van een game, maar mede wat we verstaan onder verbetering. Binnen het instrumentele perspectief worden middelen beoordeeld op hun vermogen om zo effectief en efficiënt mogelijk een doel te bereiken. Wanneer we iets beter willen maken dan is het onder het principe van de maximale prestatie een logische stap om het efficiënter en effectiever te maken. Dit streven wordt geleid door het profijt wat er uit een activiteit te behalen valt. Wanneer een activiteit wordt aangevangen is het zaak om er zoveel mogelijk profijt uit te halen, met zo min mogelijk inspanning. Lyotard sprak in dit opzicht over het minimaliseren van input en het maximaliseren van output. Dit principe is in de serious games ontwikkeling ook terug te vinden. Dit is het nut waar naar gezocht wordt door de functionele serieusheid en niet geleverd kan worden door culturele serieusheid.

De vraag is wat er mis is met het willen streven naar dit nut. Wat is er mis met een extrinsiek profijt dat uit het spelen van computergames verkregen wordt? Hector Rodriguez (2006) wijst vanuit een analyse van Huizinga's *Homo Ludens* in dit opzicht op het gegeven dat een spel in eerste instantie niet gespeeld wordt om er beter van te worden, maar omdat er een bepaalde aardigheid in het spel zelf aanwezig is:

“Play is not characteristically undertaken to acquire some extrinsic benefit. The essential function of play is the modulation of experience. The intention of playing tennis to improve one's health is not playful in this sense, because it is motivated by the expectation of some future good. In contrast, persons who enjoy the sheer pleasure of competing with others, for instance, exhibit a genuinely playful attitude.”

Deze aardigheid wordt door de serious games ontwikkeling niet ontkend, maar op de tweede plaats gezet. Michael en Chen geven aan dat games met een ander doel dan entertainment nog steeds entertainend, vermakend, of leuk kunnen zijn (2006: 21). Game designer Marc Prensky ziet de aardigheid van computergames zelfs als motivatie voor de generatie die is opgegroeid met digitale media om actiever met school en educatie bezig te zijn (2005)². Hij beargumenteert dat het belangrijk is om in te zien dat computergames tevens enorm krachtige leermiddelen kunnen zijn (97).

Alhoewel er in beide punten een kern van waarheid zit is het belangrijk om te onderkennen dat het profijt van computergames slechts een effect is dat voortkomt uit het spelen. Wanneer de aardigheid van het spel zelf op de tweede plaats komt is het zeer goed mogelijk dat er geen sprake meer is van een profijt. Dat wil echter niet zeggen dat het profijt niet bij kan dragen aan de motivatie om te spelen. Het verbeteren van de conditie kan voor iemand bijvoorbeeld een belangrijke reden zijn om tennis te spelen, terwijl diegene niet zoveel waarde hecht aan het spel zelf. Echter, wanneer deze persoon geen spel-achtige benadering zou aanhouden en zichzelf buiten het spel plaatst, is er geen sprake meer van beweging en van het verbeteren van de conditie. Het is onwaarschijnlijk dat iemand die actief op en neer staat te springen en van links naar rechts over het tennisveld rent maar ondertussen geen bal raakt, het lang volhoudt om tennis te spelen.

Er is dus iets in het spel zelf aanwezig, een bepaalde aardigheid, waaruit eventueel een extrinsiek profijt kan voortvloeien. Dit profijt kan echter niet bestaan zonder het spel en de

² Marc Prensky spreekt niet specifiek over serious games, maar wel over game based learning, waarmee hij ook het doel nastreeft om computergames als meer te gebruiken dan puur entertainment middel.

aardigheid van het spel zelf. Wanneer deze aardigheid op de tweede plaats gezet wordt, zoals gebeurd in de serious games ontwikkeling, dan gaat de aardigheid van het spel en spelen verloren onder de aardigheid van het doel.

2.4 Samenvatting

Wat kunnen we leren van het instrumentele perspectief, zoals deze hierboven uiteen is gezet? Ten eerste geeft het een verklaring waarom er geen genoegen wordt genomen met culturele serieusheid en er zoveel belang wordt gehecht aan functionele serieusheid. Ten tweede worden activiteiten door een instrumenteel perspectief niet alleen gewaardeerd in termen van gebruik (en maximale prestatie), maar wordt hierin ook hun aard gevonden. In de woorden van Lyotard worden computergames geweld aangedaan door ze op te nemen in het naar eenheid strevende meta-verhaal van de maximale prestatie. Hierdoor worden ze gezien als dingen met nut, die bestaan uit hun potentie om bij te dragen aan de efficiëntie en effectiviteit van het systeem. Als derde benadrukt het instrumentele perspectief de aardigheid (plezier) die in een doel te vinden is, waardoor de aardigheid van de activiteit die tot dat doel leidt verloren gaat.

Wanneer computergames van hun triviale status ontdaan worden door ze een functionele serieusheid toe te wijzen kunnen we zien dat ze een zaak van belang worden ten koste van hun werkelijke waarde. Het volgende hoofdstuk zal zich richten op wat er verloren gaat en hoe dit boven water gehaald kan worden.

3. Serious Play

Voorgaand is gebleken dat de tegenstelling in de term serious games is te herleiden naar een verlangen om computergames van een functionele serieusheid te voorzien. Dit verlangen wordt door de dominante positie van kapitalistische techniekwetenschap in de huidige samenleving boven alle andere vormen van validiteit en serieusheid gesteld. Dit gaat ten koste van twee zaken: de aard van computergames zelf en de aardigheid van het spel en spelen van computergames. De vraag die ik in dit laatste hoofdstuk wil behandelen is of het mogelijk is om het profijt van computergames te benutten, zonder dat de intrinsieke kwaliteiten van het spel verloren gaan. Er zal een voorstel gedaan worden om de term serious games in te wisselen voor serious play. Hierbij zal het instrumentele perspectief vervangen worden door een spel-achtige benadering. Aan de hand van deze benadering zal tot slot gekeken worden naar de intrinsieke kwaliteiten van spel die door het instrumentele perspectief buiten beschouwing worden gelaten. Ik stel voor om deze intrinsieke kwaliteiten te gebruiken als aanknopingspunten voor de ontwikkeling van serious games.

3.1 De geslotenheid van serious games

Voortbordurend op de bevindingen die tot nu toe gedaan zijn, wil ik stellen dat serious games door het instrumentele perspectief als gesloten getypeerd kunnen worden, waardoor oneigenlijke waarden ontborgen en eigenlijke waarden verborgen worden. In het vorige hoofdstuk is dit oneigenlijke ontbergen getypeerd als de terreur van de maximale prestatie en het instrumentele perspectief.

3.1.1 Ludus

De geslotenheid van serious games is niet alleen te vinden in de functionele serieusheid, maar ook in het karakter van 'games'. Dit karakter is door Caillois getypeerd als *ludus*.

Deze categorie typeert spel als formeel systeem, of een activiteit die gebonden is aan bepaalde regels. De eigenschappen en effecten van deze regels kunnen vervolgens als criteria gebruikt worden om te testen of er wel of geen sprake van spel is. Zo is er uit de definitie van spel, zoals door de ludoloog Jesper Juul gegeven, op te maken dat een spel noodzakelijkerwijs aan een aantal criteria *moet* voldoen. Hij ziet spel als

“a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome,

the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.” (originele benadrukking, Juul 2005: 36)

Deze definitie is gesloten aangezien het inperkt wat een spel is. In deze definitie vallen computergames zoals *SimCity* en *De Sims* buiten de boot, omdat hierbij geen sprake is van een duidelijke uitkomst. Juul doet deze computergames dan ook af als onbeduidend elektronisch speelgoed. Echter kan er met speelgoed ook gespeeld worden. Blijkbaar is deze vrije vorm van spel voor Juul triviale dan spel dat aan regels gebonden is. Dit doet bijna hetzelfde instrumentele perspectief vermoeden als hierboven is uitgezet. Er wordt dan wel niet direct gespeeld in dienst van een nut, maar de uitkomst wordt duidelijk verheven boven het spelen zelf. In deze definitie is het alsof het spel in dienst staat van de uitkomst, waardoor de aard en aardigheid van het spel zelf verloren gaan, op eenzelfde manier als hierboven uiteen is gezet.

Ludus kan ook als gesloten gezien worden omdat de regels van het spel het spel inperken. Er is alleen sprake van spel wanneer er binnen de spelregels gespeeld wordt. Zodra de regels niet meer in acht genomen worden plaatst iemand zich buiten het spel. Het spel wordt daardoor expliciet iets dat zich als aparte activiteit van het alledaagse afzondert. In deze afgezonderde ruimte die ingeperkt wordt door de spelregels is er slechts nog een beperkte ruimte van beweging mogelijk waaruit een spel ontstaat.

Net zoals de functionele serieusheid bevat de term ‘game’ ook een bepaalde geslotenheid, wanneer deze begrepen wordt als ludus. Zowel de serieusheid van serious games, als de formele eigenschappen van serious games dragen daardoor bij aan het verbergen van de aard en aardigheid van het spel. Om zowel de serieusheid van spel, als zijn intrinsieke waarde boven water te krijgen stel ik voor dat het ongepast is om te spreken over *serious games*, maar dat er beter gesproken kan worden over *serious play*.

3.2 De openheid van serious play

In plaats van het gesloten perspectief van serious games wil ik pleiten voor een open benadering in de vorm van serious play. Dit houdt in dat er zowel iets verandert aan de vorm van serieusheid als aan de vorm van spel. Serious play gaat niet uit van doelen die zo efficiënt en effectief mogelijk bereikt moeten worden, noch van formaliteiten die het spel inperken.

In plaats van spel te zien als een specifiek *soort* activiteit, is het beter om spel te zien als een “mode of human experience” (Malaby 2007: 100). Spel is in deze benadering een houding die we kunnen aannemen ten opzichte van een bepaalde activiteit. Het omvat daardoor zowel het spelen

van een formeel spel, als het vrije spelen met speelgoed. Door het spel te verschuiven van een afgebakend systeem, of een specifieke activiteit naar een houding kunnen potentieel alle situaties als spel beschouwd worden. Daardoor wordt de geslotenheid van het formele spel en het instrumentele perspectief vervangen door een radicale openheid. De scheiding tussen activiteiten met en zonder een functioneel nut, ofwel activiteiten binnen of buiten het domein van entertainment wordt veel minder relevant wanneer alle situaties op een spel-achtige manier benaderd kunnen worden. Tijdens het werken kan er dan bijvoorbeeld ook sprake zijn van een spel, zonder dat het werk van zijn functionele serieusheid ontdaan wordt. Er is echter een fundamenteel verschil tussen het gebruiken van games als middel om een doel buiten zichzelf te bereiken en het op een spel-achtige manier benaderen van serieuze activiteiten. Maar wat kan verstaan worden onder een spel-achtige benadering? En in hoeverre is deze benadering wel in staat om profijt uit het spel te halen?

3.3 Onzekerheid

Zowel de aard als de aardigheid van het spel kan in verschillende vormen van onzekerheid gevonden worden die in elke vorm van spel aanwezig is. Deze onzekerheid is als houding wellicht te vergelijken met een staat van paranoia, zoals Hector Rodriguez het treffend beschrijft (2006). Thomas Malaby beschrijft deze onzekerheid als contingentie en maakt een onderscheid tussen vier verschillende vormen: pure contingentie, sociale contingentie, performatieve contingentie en semiotische contingentie (2007: 107-108). Maar waaruit kan opgemaakt worden dat het nu juist onzekerheid is dat gezien kan worden als intrinsieke kwaliteit van spel?

Malaby komt tot zijn vier verschillende vormen van contingentie door spel te zien, zoals hierboven is aangegeven als “mode of human experience” in plaats van een specifiek soort activiteit. Hierdoor wil hij voorbijgaan aan het waarde-oordeel dat ik hiervoor beschreven heb als functionele serieusheid. Daarmee zegt hij dat spel geen specifiek soort activiteit is die op voorhand gezien kan worden als serieus of niet serieus. Vervolgens richt hij zich op formeel spel waarover hij opmerkt dat deze niet gevat kan worden in formele definities, of in de regels van het spel, omdat spellen telkens veranderen. Spel als formeel systeem, zo stelt Malaby, is een continu proces waarvan de regels en betekenis telkens veranderen, afhankelijk van de culturele en maatschappelijke situatie waarin het gepositioneerd is. Wat echter specifiek aan spel is, is dat een spel in staat is om een situatie te creëren waarin vaststaande condities bepaalde acties mogelijk maken waarvan de gevolgen nooit zeker zijn (106). Deze onzekerheid poneert een uitdaging voor de speler(s), die al dan niet overkomen kan worden.

Onzekerheid is dan ook hetgene waarin de aardigheid van spel gevonden kan worden. Dit blijkt bijvoorbeeld uit het aanzwellende gejuich bij een voetbalwedstrijd wanneer de spelers in een aanvallende positie telkens dichterbij het doel naderen en de kans telkens groter wordt dat er gescoord gaat worden. Dit is een moment van intense spanning tussen de kans op een doelpunt, en de kans op het falen van de aanval. Deze onzekerheid blijft bestaan totdat het doelpunt daadwerkelijk valt, waarna het publiek zich onthoudt in geklap en gejuich. Of de doelpoging mislukt, waarna er een meelevend 'oehhh' ten gehore wordt gebracht.

3.4 Het profijt van serious play

Tot slot rest de vraag in hoeverre serious play van waarde kan zijn als benadering van serieuze domeinen, zodat het profijt van spel toch benut kan worden. Hierbij is Rodriguez staat van paranoia een handig aanknopingspunt. In navolging van Huizinga benadrukt Rordriquez dat onze (serieuze) cultuur in den beginne spel-achtig is. Dat wil zeggen dat onze cultuur vol zit met spel-achtige elementen. In plaats van het spel te gebruiken als middel om effectiever te leren, kunnen de spel-achtige elementen die alreeds een onderdeel uitmaken van het te leren onderwerp als aanknopingspunt gebruikt worden. Wanneer het onderwerp als veld benaderd wordt waarin onzekerheid een prominente plaats krijgt, wordt het mogelijk om binnen dit veld te spelen en te experimenteren. Hierdoor wordt de zekerheid die normaal als logisch of natuurlijk beschouwd wordt in twijfel getrokken, waardoor er een openheid ontstaat waar onverwachte dingen kunnen gebeuren. Deze uitkomst, die van tevoren onbeslist is, is het profijt dat uit spel als benadering verkregen kan worden.

Conclusie

Dit onderzoek werd begonnen vanuit de volgende drie gerelateerde vragen:

1. Doet het gebruik van serious games als middel wel recht aan de intrinsieke kwaliteiten van het spel?
2. Kan spel wel van waarde zijn als meer dan een plezierige activiteit?
3. Zo ja, hoe kan deze waarde dan benut worden?

In hoofdstuk werd met deze vragen als startpunt eerst een licht geworpen op de tegenstelling die aanwezig is in de term serious games. Deze tegenstelling was te herleiden naar een verlangen om computergames van een functionele serieusheid te voorzien. Dit verlangen wordt door de dominante positie van kapitalistische techniekwetenschap in de huidige samenleving boven alle andere vormen van validiteit en serieusheid gesteld. Dit gaat ten koste van de aard en aardigheid van het spel die te vinden is een bepaalde onzekerheid. Deze onzekerheid kan benut worden door spel niet te gebruiken als middel om een doel te bereiken, maar door een serieus onderwerp op een spel-achtige manier te benaderen.

Literatuur

Bryce, J., Rutter, J. "Gendered Gaming in Gendered Space" *Handbook of Computer Game Studies*. Red. Joost Raessens en Jeffrey Goldstein. Massachusetts: MIT Press, 2005. 301-310.

Everett, A. "Serious Play: Playing with Race in Contemporary Gaming Culture" *Handbook of Computer Game Studies*. Red. Raessens, J. en Goldstein, J. Massachusetts: MIT Press, 2005. 311-327.

Michael, D. Chen, S. *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform*. Boston: Thomson Course Technology, 2006.

Mul, de, J. "The Game of Life: Narrative and Ludic Identity Formation in Computer Games" *Handbook of Computer Game Studies*. Red. Raessens, J. en Goldstein, J. Massachusetts: MIT Press, 2005. 251-266.

Jenkins, H. "Games, the New Lively Art" *Handbook of Computer Game Studies*. Red. Raessens, J. en Goldstein, J. Massachusetts: MIT Press, 2005. 175-192.

Juul, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

Koenen, M. J. en Endepols, J. *Verklarend handwoordenboek der Nederlandse taal*. Groningen: Wolters-Noordhoff, 1979.

Lister, M. et. al. *New Media: A Critical Introduction*. Abingdon: Routledge, 2003.

Malaby, T. M., "Beyond Play: A New Approach to Games." *Games and Culture*. 2.2. (2007): 95-113.

Newman, J. *Videogames*. London, New York: Routledge, 2004.

Ritterfeld, U. Cody, M. & Vorderer, P. *Serious Games: Mechanisms and effects*. (introdactie)

Prensky, M., "Computer Games as and Learning: Digital Game-Based Learning." *Handbook of Computer Game Studies*. Red. Raessens, J. en Goldstein, J. Massachusetts: MIT Press, 2005. 97-124.

Rodriguez, H., "The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens" in *Game Studies*, the international journal of computer game studies 6.1, 2006. Bezocht op 20-09-2008, via: <<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>>

Schwartz, L. "Fantasy, Realism, and the Other in Recent Video Games." *Space and Culture* 9.3. (2006): 313-325.

"About," *Serious Games Initiative*. Bezocht op 07-11-2008, via <<http://www.seriousgames.org/about2.html>>

Raessens, J. *Filosofie en Film: Viv@e la Différence*. Budel: Damon, 2001. 32-39; 66-70; 75-83.

Simon, B. "Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution by Steven Pool." *Cultural Critique*. 54 (2003): 256-258.

Stebbins, R. A. *Amateurs, professionals and serious leisure*. Montreal, QC: McGill-Queen's University Press, 1992.

Stebbins, R. A. *Serious Leisure: A Perspective for Our Time*. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers, 2007.