

Bordspel soms nuttiger dan game voor computer

Jan-Willem Boots, Richard Borgman, Menzo Kwint, Eric Versleijen en Harold Zijp

Met interesse hebben wij het artikel van Salem Samhoud gelezen in het FD van 26 januari 2015. Gaming is serieus en 'serious games' zijn niet meer weg te denken om spelenderwijs ervaring op te doen.

Zo worden computersimulaties al lang ingezet voor het trainen van specifieke vaardigheden zoals die van piloten. Piloten doen zo in een veilige omgeving, als onderdeel van hun training, ervaring op om hun gedrag in een noodsituatie het juiste te laten zijn. Het doel is de voorspelbaarheid van gedrag te verhogen en daarmee de veiligheid.

Maar wat als het doel de omgang met het onvoorspelbare is? De kaders van computersimulaties, hoe complex en briljant ook, ontwikkelen niet verder na het moment dat ze gecreëerd zijn. De patronen liggen vast in de software. Maar wat als we patronen willen en moeten doorbreken? Hoe kom je tot een 'game changer', een nieuwe strategie of ga je om met onderhandelingen in een continu veranderende wereld met vele totaal onverwachte gebeurtenissen?

Hier is menselijke interactie onontbeerlijk. Los van de vraag of dit door computers gefaciliteerd kan of moet worden denken wij dat hier een spel met, tussen en door mensen de betere oplossing biedt. Hier zien mensen elkaar en communiceren zij. Belevissen worden direct gedeeld en iedereen speelt op zijn eigen manier daarop in. Ruim 80% van alle menselijke communicatie is non-verbaal. Daarvan gaat veel verloren in computergames. Mensen hebben hun eigen creativiteit, vaardigheden en nukken en kunnen, in onderlinge interactie over niet vooraf bepaalde zaken, beter dan een computerspel ook zelf een spel maken tot wat het is. Een bordspel biedt de beste mogelijkheid om nagenoeg onbeperkt verbeeldingskracht in te zetten.

Wij stellen niet dat computergames minder bruikbaar zijn. Zij dienen een ander doel, zoals de app van &Samhoud voor de Griekse zorgverzekeraar waar verspreiding en bereik van waarde zijn. Maar het bewerkstelligen van gedragsverandering zou wel eens te veel kunnen zijn voor een computergame.

De auteurs zijn oprichters van Changing-Games.nl.

