

lost in science – game(s) for change

game(s) als *social system*

A. Eliëns, 2009

Ooit van **TINAG**¹ gehoord? Op de *Alternate Reality Gaming Site* (www.argn.com) lezen we het volgende:

At the end of the trailer for the movie *AI: Artificial Intelligence*, the phrase *This Is Not A Game* flashed in red. More than a mere coincidence, the trailer was the *Rabbit Hole* (entry point) into the massive online promotion that gave birth to the current ARG community. The promotion, now regularly referred to as *the Beast*, took hundreds of thousands of players on a wild ride throughout which the not-so-quiet screams of *This Is Not A Game* could be heard.

Met *The Beast* werd een geheel nieuw soort van games in het leven geroepen, namelijk *alternate reality games*, waarvoor het overigens moeilijk is een geschikte nederlandse vertaling te vinden. Het bijzondere kenmerk van *alternate reality games* is dat de werkelijkheid speelveld wordt waarop het spel gespeeld wordt, en zich soms op beangstigende wijze niet van de werkelijkheid onderscheidt, met alle gevolgen voor de speler van dien. Spelers voor *The Beast* werden door berichten op speciaal daarvoor opgezette web sites uitgenodigd aan het spel deel te nemen door versleutelde boodschappen, vaak niet meer dan de aankondiging van een gebeurtenis en het verzoek een mail te sturen voor meer informatie. Merk op dat het web en in het bijzonder community sites een essentiële rol spelen bij *alternate reality games*.

Een bijzondere variant van *alternate reality games* zijn *urban games* waarin spelers van zogeheten *puppeteers* opdrachten krijgen, uit te voeren in een stadsomgeving, bijvoorbeeld het aanbrengen van graffiti, en voorbijgangers (die geen weet hebben van het spel) daarin te betrekken. Kijk bijvoorbeeld op www.thegogame.com om te zien over wat voor soort opdrachten het gaat.

Het is duidelijk dat *alternate reality games* een aanvulling vormen op de ons bekende spelen, en we kunnen ons afvragen wat de verhouding is tot de meer traditionele computer spelen en virtuele omgevingen zoals *Second Life* of *World of Warcraft*, mede gezien het feit dat online community sites een essentiële rol spelen in dit type games.

In zijn boek *The Magic Circle*, Klabbers (2006), geeft de auteur, voortbouwend op Huizinga, een beschrijving van een *game als sociaal systeem*, waarin de verschillende aspecten van games en gameplay geïnterpreteerd worden in hun onderlinge relatie:

	syntax	semantics	pragmatics
actors	players	roles	goals
rules	events	evaluation	facilitators
resources	worlds	situations	context

Met als abstracte elementen *actors*, *rules* en *resources* kunnen we een grote verscheidenheid aan spelen analyseren en aangeven op welke wijze deze elementen in het spel aanwezig zijn (*syntax*), hoe betekenis aan deze elementen gegeven kan worden (*semantics*) en hoe deze elementen in onderlinge interactie de *game mechanics* of game play bepalen (*pragmatics*). Vanuit dit analytisch perspectief onderscheiden *alternate reality games* zich van de meeste andere computer spellen doordat de leef-omgeving als uitgangspunt dient voor de *resources*, en zowel de speelomgeving (*world*) bepaalt, alsook de situaties en context aanlevert waarin de acties van de spelers en gebeurtenissen plaats vinden.

Het is duidelijk dat games een complexe werkelijkheid vormen, en als zodanig een interessant onderwerp van studie zijn, een complexiteit die overigens alleen maar toeneemt als er daadwerkelijke belangen en mogelijke bedreigingen een rol gaan spelen. Hoe zou het zijn als onze academische werkelijkheid een onderdeel zou worden van zo'n spel? En wat zou je er van vinden als je plotseling te horen kreeg: *this is not a game*. TINAG. Inmiddels weet je waar het voor staat!

Ter toelichting, de titel van dit stukje is mede ontleent aan de site van Jane McGonigal, (www.avantgame.com), waarin ze op verschillende manieren een pleidooi houdt voor het inzetten van games om de wereld te veranderen, niet alleen *alternate reality games*, maar ook meer conventionele computer games, zoals RPGs (Role Playing Games), en mogelijk zelfs FPSs (First Person Shooters).

research – exploration & creativity

De verwijzing *lost in science* in de titel verwijst naar het boek *Deep Time of the Media*, Zielinski (2006), waarin de auteur een groot aantal voorbeelden beschrijft van wetenschappers die de wijze waarop media en technologie onze waarneming van de werkelijkheid beïnvloedt bestudeerden door zichzelf aan experimenten bloot te stellen, zoals bijvoorbeeld de Duitse wetenschapper Ritter die op jonge leeftijd

¹www.argn.com/2005/04/this_is_not_a_game

overleed aan de gevolgen van zelf-stimulatie door, de toen pas ontdekte, electriciteit. Na elektroden op de wenkbrauwen geplaatst te hebben, noteerde Ritter systematisch al zijn waarnemingen, die, zo kunnen we ons voorstellen, grotendeels van psychedelische aard waren. Dit is een voorbeeld van hoe empirische methoden ten tijde van de Romantiek werden toegepast, en zeker geen maat voor moderne wetenschapsbeoefening. Dat wil echter niet zeggen dat persoonlijk betrokkenheid uit den boze is, en dat we kost wat kost wetenschappelijke objectiviteit en afstand moeten nastreven. Integendeel, in deze tijd is er behoefte aan creatief onderzoek, waarin persoonlijke betrokkenheid een belangrijke rol speelt. En het zal je niet verbazen dat games een centrale plaats innemen in dergelijk onderzoek.

In eerder onderzoek hebben we ons beziggehouden met het (re)presenteren van onze universiteit, de VU, in ondermeer Half Life, en later in Second Life, het laatste initiatief met de bedoeling te bestuderen of we daarin ook een *community of learners* konden realiseren, om op die wijze een antwoord te bieden aan de verandering van onze (academische) werkelijkheid, die meer en meer beheerst wordt door het alomtegenwoordige Web, in alle mogelijke vormen, tot aan 2.0 en verder.

Voor nader in te gaan op de wijze waarop het ontwikkelen van games in het academisch curriculum ingepast kan worden is het interessant om te kijken naar de *strategische research agenda* die op nationaal en internationaal niveau ontwikkeld wordt en die er mede voor moet zorgen een brug te slaan tussen de universiteiten en de *creative industry*, die in onze *belevings-economie* een steeds belangrijker (economische) rol is gaan spelen. In de Strategische Research Agenda, die te vinden is op www.iipcreate.nl, wordt opgeroepen traditionele paradigma's van research los te laten en samenwerkingen aan te gaan met de creatieve sectoren in de samenleving, om in de vorm *creatieve projecten* tot oplossingen te komen die bij onze tijd passen, dat wil zeggen aansluiten bij of een verbetering vormen op wat Microsoft, Google en de andere giganten ons te bieden hebben.

onderwijs – what I talk about when I talk about *smart media*

Een actueel voorbeeld van wat je een romantische wetenschapper zou kunnen noemen is Timoty Leary, die middels LSD-experimenten uitkwam op de fameuze slogan *tune in, turn on, drop out*. Gelukkig hebben andere wetenschappers na hem een meer constructieve houding ten aanzien van de academische wereld in genomen, en zoals onder-

meer Randy Pausch in zijn beroemde *Last lecture* (www.thelastlecture.com) de studenten op geroepen tot een meer persoonlijke betrokkenheid en het realiseren van hun idealen en dromen, bijvoorbeeld door zich creatief in te zetten bij het maken van media applicaties en games.

De frase *what I talk about when I talk ...* is ontleent aan Marukami (2006), die zelf aangeeft de titel over te hebben genomen van een Frans geschrift met als titel *what I talk about when I talk about love*, om de passie te verklaren waarmee hij over *running* spreekt.

Hoewel we ons bij de weergave van de VU in Half Life, deels voor de grap, afvroegen of er *leven is op de VU*, in het spel in de vorm van een *hidden treasure*, was onze doelstelling destijds heel eenvoudig nieuwe studenten te trekken, omdat niet alleen het spelen van games maar ook het ontwikkelen daarvan een duidelijke aantrekkingskracht vormt, wat overigens ook blijkt uit de belangstelling van AI studenten voor de multimedia vakken. Vanuit hun discipline kunnen AI studenten een belangrijke bijdrage leveren aan de ontwikkeling van games, bijvoorbeeld in het representeren van kennis en de ontwikkeling van web services die nodig is voor een klimaat spel, of door het vinden van adequate interpretaties van spel-gedrag als dit middels symbolische machinama aan de speler voorgelegd wordt. Maar belangrijker wellicht nog is dat in het multimedia onderwijs en game development een aanpak mogelijk is die ten opzichte van de andere richtingen in de informatica en informatiekunde meer exploratief, en vooral creatief van aard is. Waar het veel studenten ontbreekt aan de motivatie zich te verdiepen in het studie-materiaal, en *drop-out* geen optie is, lijkt het ontwikkelen van multimedia applicaties en games uit te nodigen tot een intensieve verdieping in de technologie en de mogelijkheden daarvan om persoonlijke interesses en uitdagende mogelijkheden te realiseren.

Recentelijk ben ik betrokken geraakt bij een initiatief van de Universiteit Twente om een nieuwe bachelor opleiding Creative Technology (www.creativetechnology.eu) op te zetten. De twee hoofdstromen daarin zijn *smart technology* waarin de aandacht uitgaat naar sensoren en intelligente systemen die daarmee te maken zijn, en *new media* waarin de aandacht vooral uitgaat naar web-applicaties, Web 2.0, interactieve visualisatie, en natuurlijk games, zowel in de vorm van traditionele computer games alsook de *urban games*, waarin sensor technologieën en *pervasive computing*, ook bekend als *ubiquitous computing* een essentiële rol speelt. De uitdaging die bij *smart media* speelt is dan ook niet het ontwikkelen van toepassingen waarvoor substituten voorhanden zijn in smart shops, maar het slaan van een brug tussen virtuele en, bij gebrek aan een beter

woord, echte werkelijkheden. Sleutelwoord bij deze opleiding is *creativiteit* en persoonlijke betrokkenheid bij het ontwikkelen van *playful applications* waarin de zinvolle toepassing van nieuwe technologieën in een menselijke context op exploratieve wijze onderzocht wordt. Het zal duidelijk zijn dat wanneer ik praat over multimedia, *smart media* en games, ik het heb over creativiteit, door Alan Kay ooit gekarakteriseerd als *the ability to connect the dots where others do not see connections*, met andere woorden creativiteit die zich niet laat beperken door de belangen van de gevestigde orde, en op zoek is naar waardevolle toepassingen ...

virtual environments – meet reality

Toen wij indertijd *VU @ Second Life* ontwikkelden was er in alle eerlijkheid, naast onze betrokkenheid bij het idee van de *community of learners*, ook het streven om dit als eerste universiteit in Nederland te doen en daardoor op het acht uur journaal te komen, wat ons overigens gelukt is, dus met andere woorden behoefte aan publiciteit. Persoonlijk heb ik grote twijfels over de zinvolheid van bijvoorbeeld *colleges in de virtuele collegezalen*, temeer daar ik colleges zie als een grotendeels achterhaalde onderwijsvorm, en andere manieren om het onderwijs middels de nieuwe online digitale infrastructuur te ondersteunen zinvoller acht.

Waar de AI, in de vorm van Human Ambience, een studierichting waarin de interactie van mensen met hun omgeving centraal staan, zich nu ook meer en meer lijkt te richten op de werkelijkheid, en zaken als e-health ook de Informatica gaat bezighouden, rijst de vraag of virtuele omgevingen, zoals als Second Life nog wel nodig zijn. De aanzet tot een antwoord op die vraag wordt gegeven in het volgende citaat:

... relationships are things that happen only in a virtual world, ... The Human Story, Dunbar (2004)

waarmee bedoeld wordt dat de wereld van fantasie, literatuur, kunst en zelfs religie nodig is om de betekenis van onze interacties met de wereld te interpreteren en van daaruit nieuwe gedragspatronen of omgangsvormen met die werkelijkheid te ontwikkelen. Vanuit die interpretatie kunnen we de betekenis van computer games, naast andere uitingen van (digitale) cultuur begrijpen als het vormgeven aan een beleevingswereld die past in onze tijd.

Waar het gaat om de vraag of het ontwikkelen of gebruik van systemen zoals Twitter en TomTom, zoals onze ministers graag plegen te doen, wel zinvol genoeg is als topic voor een langdurige academische vorming, lijkt me dat games in al hun variëteit een vele malen interessanter alternatief vormen, en

als canoniek onderdeel in de academische vorming opgenomen dienen te worden, of het nu om exacte opleidingen gaat of opleidingen in de sociaal-wetenschappelijke of economische hoek.

In de ontwikkeling van games, alsook overigens bij andere toepassingen waarin multimedia een belangrijke rol spelen, zoals Web 2.0 toepassingen die naast sociale netwerken ook een duidelijke visuele identiteit hebben, neemt *design* een belangrijke plaats in. Het gaat daarbij niet alleen om *functional design* maar ook, in samenhang daarmee, *visual design*, hetgeen zich wellicht het best laat begrijpen aan de hand van een (diepe) uitspraak van Paul Valéry *the skin is the deepest part of man*. Het behoeft geen betoog dat creativiteit en *design* hand in hand gaan, waarbij ik bij wijze van definitie *design*, in navolging van Jones (1992), wil karakteriseren als de activiteit die nodig is *to initiate change in man-made things*.

conclusies – paradigm shift(s)?

Om de lijn van het verhaal weer enigszins in beeld te brengen, en bij wijze van samenvatting, de frase *this is not a game* heeft na een korte exploratie van de notie *game(s) as social system*, en de rol die games in onderzoek kunnen spelen, geleid tot de oproep creativiteit een belangrijker plaats te geven in het onderwijs, met *game development* als vehikel, waarbij tevens is aangegeven dat games en *virtual environments* een belangrijke plaats in nemen in onze (menselijke) cultuur. Ter afronding van dit betoog stel ik de vraag aan welke condities voldaan moeten worden om *smart media* en *game development* een volwaardige plaats te geven in ons academisch bestel. Daarover wil ik opmerken dat de mate waarin virtuele werelden in de vorm van meer of minder serieuze games de academische werkelijkheid zullen beïnvloeden in hoge mate af hangt van de mate waarin de academische gemeenschap in staat is zich aan te passen aan de eisen van deze tijd. Afsluitend, het volgende enigszins provocerende citaat:

the main conclusion that follows from our description of attitudes to innovation, except at the very ends of the chain, there is an inherent resistance to the kinds of radical change at the systems level that seems to be necessary to solve the major design and planning problems of our time ... Design Methods, Jones (1992).

Zelf nog onlangs aangesproken om mijn attitude te veranderen, en na, in de woorden van Daniel Cohn-Bendit, leider van de franse studenten revolte in 1968, *een lange mars door de instituten*, geloof ik, in weerwil van dit al, nog steeds in verandering, of,

om met Obama te spreken, *change*, in het engels, *we can believe in*.

referenties

- Dunbar R. (2004), *The Human Story – A new history of mankind’s evolution*, Faber and Faber
- Eliens A. and S.V. Bhikharie (2006), *Game @ VU – developing a masterclass for high-school students using the Half-life 2 SDK*, In Proc. GAME-ON NA 2006, Monterey, USA
- Eliens A. Feldberg F., Konijn E., Compter E. (2007a) , *VU @ Second Life – creating a (virtual) community of learners*, In Proc. EUROMEDIA 2007, Delft, Netherlands
- Eliens A., van de Watering M., Huurdeman H., Bhikharie S.V., Lemmers H., Vellinga P. (2007b), *Clima Futura @ VU – communicating (unconvenient) science*, In Proc. GAME-ON 2007, Bologna, Italy
- Eliens A. and Ruttkay Z. (2009), *Record, Replay & Reflect – a framework for understanding (serious) game play*, In Proc. Euromedia 2009, Brugge, Belgium
- Jones J.C. (1992), *Design Methods*, Wiley (2nd edn)
- Klabbers J.H.G. (2006),, *The Magic Circle: principles of Gaming and Simulation*, Sense Publishers
- Marukami H. (2008), *What I Talk About When I Talk About Running*, Alfred A. Kampf, New York
- Zielinski S. (2006), *Deep Time of the Media – Towards an archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, The MIT Press
- Anton Eliëns is docent multimedia @ VU Amsterdam, en praktijk hoogleraar *creative technology / new media* aan de Universiteit Twente.