

om de planeet te Gamen

Weinig mensen kunnen zich concreet de gevolgen van klimaatverandering voorstellen. Met games kun je mensen zo'n wereld tonen, laten ervaren, en ze bewust maken van de gevolgen van hun gedrag.

Door **Joost Raessens**

Welkom in het hoofdkwartier. Van hieruit bestrijden de superhelden DT, X² en GMAN Toxico, een bedrijf dat pesticiden produceert en alleen maar uit is op geld en macht ten koste van planten en dieren. Om Toxico te stoppen zijn er nieuwe superhelden nodig. 'Is dit misschien iets voor jou? We hebben jou echt nodig om ons te helpen'. Met deze oproep begint de cursus *Basisschool* van LOI Kiddz, online sinds 2014. Door middel van minigames oefenen enkele duizenden kinderen de leerstof van groep 7 en 8. Deze vorm van milieu-educatie zou je een vorm van *stealth learning* kunnen noemen. Kinderen bereiden zich spelenderwijs voor op de Cito-toets en leren terloops hoe ze via allerlei missies strijders kunnen worden voor een beter milieu.

Games for change

Zoals dit voorbeeld laat zien worden digitale games niet alleen gebruikt om mensen te vermaken, maar ook om hen bewust te maken van maatschappelijke issues. Denk aan thema's als oorlog en geweld (*This War of Mine*, 2014) en armoede en hongersnood (*Poverty Is Not a Game*, 2010). *A Breathtaking Journey* (2016) bijvoorbeeld is een virtual reality-ervaring die je laat voelen hoe het is om je als vluchteling te verstoppen in een vrachtwagen. Deze game onderzoekt of je zo bij spelers empathie kunt opwekken voor mensen die oorlog en geweld ontvluchten in de hoop op een betere toekomst.

Ecologische games behoren tot deze categorie van zogenoemde *games for change* (Burak & Parker 2017). Zij proberen niet alleen bij te dragen aan het ecologische gedachtegoed maar ook om mensen aan te zetten tot ecologisch burgerschap. Deze term verwijst volgens Sherilyn MacGregor (2014)

niet alleen naar het recht om te leven in een niet-vervuilde omgeving, maar ook naar de plicht om je te onthouden van het belasten van het milieu en te participeren in haar behoud en herstel.

Het bijzondere van ecogames is dat zij tegemoet komen aan de kritiek van onderzoekers als Per Espen Stoknes dat conventionele klimaatcommunicatie vaak leidt tot de 'psychologische klimaatparadox' (2015): wetenschappelijke klimaatfeiten worden verontrustender en steeds beter gedocumenteerd, terwijl veel mensen hier niet in geloven of niet handelen overeenkomstig deze feiten. Nederlands onderzoek laat bijvoorbeeld zien dat slechts een minderheid van de bevolking van mening is dat overtuigend is aangetoond dat het gebruik van fossiele brandstoffen grote invloed heeft op het klimaat. En voor slechts een kleine minderheid is energietransitie een urgent vraagstuk, helemaal vergeleken met bijvoorbeeld de economie en migratie (CJP 2016).

Volgens Stoknes leidt klimaatcommunicatie vaak tot een staat van ontkenning omdat zij drie barrières opwerpt. Klimaatverandering wordt geframed als iets dat ver weg ligt in tijd en ruimte, wordt voorgesteld in een doemscenario zonder praktische oplossingen en zonder dat deze aansluiten bij uiteenlopende waardenpatronen. Ecogames maken van deze barrières oplossingen door klimaatverandering als nabij, menselijk, persoonlijk en urgent voor te stellen, door een positief, hoopvol geluid te laten horen –overeenkomstig Karl Popper's oproep 'Optimisme is een plicht' (1999)– dat zich vooral richt op praktische oplossingen die in lijn liggen met verschillende waarden van groepen burgers. Dit laatste wordt gerealiseerd wanneer bijvoorbeeld het energievraagstuk niet alleen als klimaatvraagstuk maar ook als een geopolitieke kwestie beschouwd wordt, waarbij onze energie-onafhankelijkheid op het spel staat. En door te benadrukken dat energietransitie ook economische groei kan opleveren.

De kracht van het spel

Steeds meer mensen brengen een steeds groter deel van hun vrije tijd door met het spelen van digitale games. Volgens Jane McGonigal zijn deze

gamewerelden ‘beter dan echt’ (2012) omdat ze duidelijke, motiverende en vaak epische missies omvatten die op praktische en bevredigende wijze te volbrengen zijn. Games beïnvloeden spelers door de morele en politieke waarden die in haar regelgestuurde interactie tot uitdrukking komen. Spelers voelen een grote sociale verbondenheid omdat ze vaak samen moeten werken om hun doelen te bereiken. Gebruikmakend van deze kracht van het spel ontwerpt McGonigal geen games waarin spelers de werkelijkheid ontvluchten maar *alternate reality games*: games die het echte leven van mensen verbeteren en echte problemen oplossen, bijvoorbeeld op het gebied van klimaatverandering.

Een van deze games is *World Without Oil* (2007), een experiment voor 2000 met name Amerikaanse online spelers die gedurende zes weken hun echte leven zo moesten leiden alsof ze terecht waren gekomen in een wereld zonder genoeg olie. Voedsel- en benzinetekorten en stroomstoringen werden door deelnemers opgelost door eigen voedsel te verbouwen, woon-werkverkeer te verminderen en eigen energie op te wekken. De game versterkte het bewustzijn van onze olieafhankelijkheid en zette individuen en gemeenschappen aan eigen oplossingen te bedenken voor het leven in een wereld zonder olie.

Een vergelijkbare thematiek komt naar voren

in *Collapsus-Energy Risk Conspiracy* (2011), een VPRO-Tegenlicht samenzweringsthiller die spelers probeert te overtuigen van de noodzaak van energietransitie. Zij schetst de impact van een energiecrisis die ontstaat als de invoer van gas en olie uit Rusland en het Midden-Oosten plotseling stil komt te liggen op het dagelijkse leven van tien personages. Overeenkomstig het ontwerp identificeren spelers – 200.000 (!) in de eerste maanden na de lancering van het spel – zich met name met milieuactivist Tony die zich verzet tegen de economische elite die de ontwikkeling van alternatieve energiebronnen tegenwerkt en de wereldburger Vera die zich langzamerhand transformeert van een op zichzelf gerichte vlogger tot een geïnformeerde opponent van het systeem.

Naast deze scenario-games worden er in Nederland ecogames ontworpen en gebruikt om hele concrete problemen aan te pakken. Middels de *Wijk & Water Battle* (2015) zette waterbedrijf Vitens basisscholen en wijken aan tot water- en dus geldbesparing en het vermijden van pieken in het watergebruik. Het mobiliteitsspel *Vansnaar4* (2014) wordt momenteel in negen landen ingezet om forenzen over te halen om van de vijf reisdagen er minstens een anders (lees zonder auto) in te vullen en zo een bijdrage te leveren aan het oplossen van



‘Games for change’ staan diametraal tegenover games waarin consumentisme, onverdraagzaamheid, oorlog en geweld verheerlijkt worden.

het fileprobleem. En *A circular Amsterdam* (2016) nodigt echte stakeholders uit om de rol van producent, distributeur en consument te spelen met als doel om partnerschappen tot stand te brengen die buiten de game een circulaire economie op stadsniveau dichterbij brengen. Niet alleen verkregen deelnemers aan deze drie spellen meer inzicht in hun water- en autogebruik en de complexiteit van circulaire economie, ook werden zij gestimuleerd tot attitude- en gedragsveranderingen.

Symbolische strijd

Steeds meer culturele fenomenen maken gebruik van game-elementen om hun boodschap kracht bij te zetten, een ontwikkeling die we als het spelser worden van de cultuur kunnen begrijpen (Raessens 2016). In de campagne *Join the Rebellion and Turn VW Away From the Dark Side* (2011) riep Greenpeace sympatisanten op om op ludieke wijze de planeet te beschermen tegen Volkswagen (VW), die zich op dat moment (en nog steeds) verzet tegen wettelijke maatregelen om CO₂-uitstoot te beperken: ‘Alleen een opstand kan hen stoppen – een mensenmenigte vanuit de hele wereld – waarin geëist wordt dat zij veranderen. We hebben jou nodig als onderdeel van deze opstand.’

De campagne begon met een *remake* van een Volkswagenreclame waarin een jongetje in een Darth Vader-kostuum een Passat probeert te starten. De strijd om duurzaamheid werd in deze *remake* voorgesteld als de symbolische strijd tussen de rebellenalliantie (het Goede) en Darth Vader en zijn storm troopers (het Kwaad), zoals die in de *Star Wars*-serie wordt gevoerd. De activisten van Greenpeace gingen vervolgens in een episch rollenspel verkleed als de personages van *Star Wars* de straat op om aan de kaak te stellen dat Volkswagen zich heeft laten verleiden door de *dark*

side. In de remake wordt uiteindelijk het ruimtestation de *Death Star* als het ultieme symbool van het Kwaad vernietigd en vieren de rebellen hun overwinning: ‘Save your planet! Greenpeace’.

Aan den lijve

Ook de *Welt-Klimakonferenz* (2015) van het Duitse theatercollectief Rimini Protokoll maakte gebruik van game-elementen. Uitgevoerd in 2014 en 2015 werden theaterbezoekers in Hamburg, Linz en München uitgenodigd om te participeren in een LARP, een live-action role-playing game. Het publiek nam de rollen aan van delegatieleden van verschillende landen in de setting van een klimaatconferentie volgens een aantal stricte richtlijnen. Het ultieme doel was om met jouw delegatie in drie uur (!) een significante bijdrage te leveren aan het vinden van een oplossing voor klimaatverandering.

Alle 196 nationale delegaties moesten op grond van de hun toegewezen landeninformatie onderhandelen en op het einde van de avond een intentieverklaring indienen hoeveel zij wilden bijdragen aan de wereldwijde CO₂-reductie in 2010 en 2050, en laten weten hoeveel geld zij wilden storten in een groen klimaatfonds waarmee de gevolgen van klimaatverandering kunnen worden aangepakt. Deze onderhandelingen werden afgewisseld met sessies met klimaatdeskundigen waarin de deelnemers geïnformeerd werden, terwijl zij de gevolgen van klimaatverandering, zoals temperatuurstijgingen, aan den lijve ondervonden.

Harmonie

Naast deze meer handelingsgerichte games zijn er ook reflexieve games die spelers laten beleven hoe het is om met de natuur in harmonie te leven. Zo daagt *Walden, a Game* (2017) spelers uit om



gecomprimeerd tot ongeveer zes uur speeltijd te ervaren hoe Henry Thoreau in de zomer van 1845 leefde in de bossen van Walden Pond. De game maakt Thoreau's klassieke werk *Walden; or, Life in the Woods* (1854) toegankelijk voor een generatie van gamers en is een eerbetoon aan de 200 jaar geleden geboren (12 juli 1817) voorloper en inspirator van de hedendaagse milieubeweging.

Games for change interveniëren in een omstreden wereldorde. Ze worden gemaakt en gespeeld parallel aan 'onschuldige' entertainment games die –zoals de natuuropvatting van Thoreau– waardevol zijn op zichzelf en niet gereduceerd kunnen worden tot hun gebruikswaarde. Denk aan de adembenemende exploratie van de natuur in *Horizon Zero Dawn* (2017). Wel staan ze diametraal tegenover games waarin consumentisme, onverdraagzaamheid, oorlog en geweld verheerlijkt worden (Dyer-Witthoford & De Peuter 2009).

Wetenschappelijk onderzoek laat zien dat *games for change*, waaronder ecogames, mits goed ontworpen en gebruikt, spelers kunnen informeren, aanzetten tot samenwerking en bijdragen aan verandering of versterking van attitudes en gedrag. De in deze bijdrage genoemde games schetsen verschillende verhalen en oplossingen die elk voor zich een bijdrage kunnen leveren – hoe klein soms ook – aan het complexe probleem van klimaatverandering. Klimaatinitiatieven moeten in overleg of in strijd op lokaal en globaal niveau door overheden, burgers, sociale bewegingen en bedrijfsleven tot stand gebracht worden. Veranderingen in persoonlijke attitudes en gedrag zoals hier geschetst, zouden idealiter sociaal-politieke oplossingen niet moeten vervangen, maar versterken.

A Breathtaking Journey.

2016. abreathtakingjourney.com.

A Circular Amsterdam.

2016. gamesforcities.com.

Basisschool.

2014. loikidzz.nl.

Collapsus-Energy Risk Conspiracy.

2011. collapsus.com.

Games for Change.

gamesforchange.org.

Horizon Zero Dawn.

2017. guerilla-games.com.

Join the Rebellion and Turn VW Away From the Dark Side.

2011. greenpeace.org.

Poverty Is Not a Game.

2010.

povertyisnotagame.com

This War of Mine.

2014. thiswarofmine.com.

Vansnaar4.

2014. organiq.nl.

Walden, a Game.

2017. waldengame.com.

Welt-Klimakonferenz.

2015. rimini-protokoll.de.

Wijk & Water Battle.

2015. grendel-games.com.

World Without Oil.

2007. janemcgonigal.com.

A. Burak & L. Parker, *Power play. How video games can save the world*, St. Martin's Press, New York 2017.

N. Dyer-Witthoford & G. de Peuter, *Games of empire. Global capitalisme and video games*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.

J. McGonigal, *Beter dan echt. Hoe games ons gelukkiger, slimmer en socialer maken*, Maven Publishing, Amsterdam 2012.

S. MacGregor, 'Ecological citizenship', in: H.-A. van der Heijden (ed.), *Handbook of political citizenship and social movements*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham 2014, 107-132.

K. Popper, *All life is problem solving*, Routledge, New York 1999.

J. Raessens, 'The ludification of culture', in: Mathias Fuchs (ed.), *Rethinking gamification*, Meson Press, Lüneburg 2016, 91-114.

Burgerperspectieven 4, Sociaal en Cultureel Planbureau-CJP 2016.

P.E. Stoknes, *What we think about when we try not to think about global warming. Toward a new psychology of climate action*, Chelsea Green Publishing, White River Junction 2015.

