

Essay

De digitale frontiers voorbij

Over buiten spelen en cybergamen

Een gesprek met Venloonaar Florens Cals, die zijn brood verdient met gamen, inspireerde kunstenaar Renée Verberne, geboren in het analoge tijdperk en moeder van twee kinderen, tot een essay over de spelende mens in het digitale tijdperk. 'Er is hoop voor de Moddergeneratie.'

door Renée Verberne

Als kind trok ik iedere zaterdagochtend mijn overall aan en ging samen met mijn broer de hort op. We klommen in bomen, speelden met zand, water, takken en stenen en bouwden geheime hutten. Nog altijd kan ik me de geuren van de natuur goed voor de geest halen en herinner ik me hoe zo'n zaterdag wel een week leek te duren. We gingen helemaal op in ons spel en het was alsof we ons in een eindeloze tijdsbubbel bevonden, die pas uit elkaar spatte op het moment dat mijn moeder ons aan tafel riep.

Eenzelfde bubbel ervoer ik, toen ik me als tiener helemaal verloor in het computerspel *RollerCoaster Tycoon*, waarin ik een eigenhandig gebouwde virtuele pretpark moest zien te runnen. Net als een boek of film, bezat het computerspel het vermogen om me een magische werkelijkheid voor te schotelen, die ik tijdelijk als echt ervoer. En hoe graag ik ook buiten was, steeds vaker lonkte deze digitale werkelijkheid.

Laatste kinderen in het bos

Terugkijkend ben ik dankbaar dat ik als kind de betovering van de natuur heb leren kennen. De ervaringen die ik er opdeed hebben mij gevormd en gaven me voor de rest van mijn leven een gevoel van saamhorigheid met de wereld om me heen. Samen met de kinderen waarmee ik opgroeide en die - net als ik - inmiddels de dertig gepasseerd zijn, vorm ik een tussengeneratie. We staan op een kruispunt en bevinden ons nog met één been in het pre-digitale tijdperk, waar onze jeugdherinneringen liggen, maar staan met het andere al volop in de nieuwe, virtuele werkelijkheid. We kennen nog een leven zonder mobiele telefoons en ik kan me nog helder het piep- en kraakgeluid van de inbelverbinding van het internet voor de geest halen - het was altijd weer spannend of die verbinding wel tot stand zou komen. We zijn geen *digital natives* - zoals de meeste jongeren na ons, die een gezamenlijke digitale taal spreken - maar *digital immigrants*; we hebben de 'digi-taal' op latere leeftijd aangeleerd. Wij waren, om met auteur Richard Louv te spreken, 'de laatste kinderen in het bos', een romantisch, doch ietwat verontrustend idee. Als tussenpersoon van de digitale revolutie, voelt het alsof ik niet alleen langzaam afscheid heb moeten nemen van mijn eigen jeugd, maar ook van de analoge kindertijd als zodanig.

Mr. Florryworry

Is het erg dat kinderen steeds vaker spelen in cyberspace? In een gesprek met de Venlose Florens Cals - alias 'Mr. Florryworry' - een bekend professioneel gamer, vroeg ik hoe de online wereld zich voor hem verhoudt tot de offline wereld. Cals (26) speelt al sinds zijn vijfde geregeld online, en kwam tijdens zijn studie geschiedenis in de internationale gamewereld terecht. Hij raakte verknocht aan *Europa Universalis*, waarin spelers een land besturen in de vroegmoderne tijd, in de periode van 1444 tot 1821.

Omdat het spel vrij ingewikkeld is, bestudeerde hij de speelwijze van populaire gamers en dacht: dit kan ik eigenlijk veel beter. Hij begon zelf video's online te zetten en bouwde al snel een naam op vanwege zijn risicovolle, bijna onmogelijke speltactieken. Zo laat hij legers over water lopen, maakt hij van Duitsland een Joodse staat of brengt een bankencrisis op gang. Zijn volgers zien hem op het scherm in een kleiner beeld aan het werk, getooid met een masker of bijzonder hoofddekseel. Na een jaar kreeg hij een contract bij de livestreamwebsite Twitch en momenteel is

hij zo'n veertig uur per week bezig met voorbereiden, spelen en streamen. Hij verdient er een goed belegde boterham mee.

Zelf zie ik me nog niet snel met een opvallend hoofddekseel op digitaal landen veroveren. Cals belichaamt voor mij de volgende generatie, die is ingeburgerd in de huidige tijdgeest en het digitale landschap op haar duimpje kent. Een generatie waar ik nieuwsgierig naar ben, maar waar ik onbewust meer vooroordelen over heb dan ik dacht, zo bracht het gesprek aan het licht. Waar ik dacht dat gamende jongeren sociaal minder vaardig zijn, zijn afgesloten van de werkelijkheid en gekenmerkt worden door een desinteresse voor diezelfde werkelijkheid, blijkt Cals juist het tegenovergestelde te representeren.

Gamen is bovendien niet per se een non-sociale bezigheid, leerde ik. Gamers en kijkers hebben tijdens livestreams namelijk constant contact via videobeelden en chatboxen en bij live events zijn hele stadions gevuld met mensen die collectief een game op een groot scherm bekijken. Het *hoeft* dus niet minder sociaal te zijn dan samen met vrienden een voetbalwedstrijd kijken of een concert bezoeken. Interessant is ook dat, terwijl veel mensen juist in een spel verdwijnen om te ontspannen, Cals afschakelt van zijn werk door de werkelijkheid op te zoeken en een biertje te drinken met vrienden in de stad. De game blijkt zelfs een stimulans om eropuit te gaan. Want doordat hij in het spel veel tijd doorbrengt in een online versie van Istanbul, kreeg hij juist interesse in de werkelijke stad en besloot hij die in het echt te bezoeken.

Natuur 2.0

Tabletspel *The Nature Game* wil kinderen op eenzelfde manier stimuleren, maar dan vooral om de natuur in te gaan. Het spel belooft een 'magische tabletgame in de natuur' te zijn, zowel sprookje als vet spel, dat je middenin een Nationaal Park in Nederland kunt spelen. Het gedijt in een samenwerking van natuur- en overheidsorganisaties, game-ontwikkelaars, verhalenvertellers en acteurs. Bedenker en ontwikkelaar Marieke van Doorn zag dat games al veel gebruikt werden in de promotie van steden en in de cultuursector, maar nog nauwelijks in de natuurmarketing. Met *The Nature Game* wil ze de verhalen van de natuur vertellen en zo de harten van kinderen en volwassenen veroveren. Door de interactieve beleving word je ondergedompeld in het verhaal en worden dingen zichtbaar die je normaal gesproken niet ziet als je door een bos loopt.

Jongeren blijken laaiend enthousiast over de game en leren ook nog van alles, zonder dat ze het als 'leren in de traditionele zin van het woord' ervaren. Het is in feite een superhippe communicatiecampagne die jongeren stimuleert om naar buiten te gaan, 'een tintje groener te worden', en natuureigenaren kan helpen een nieuw soort bezoekers te trekken.

Maar verwordt de natuur op deze manier niet te veel tot een pretpark, of heiligt het doel de middelen? Dat wil zeggen, is er sprake van winst als kinderen die voorheen op de bank bleven hangen, nu met een iPad enthousiast door de buitenlucht rennen?

Hoe ik het ook wend of keer, de huidige populariteit van het scherm onder jongeren doet me met weemoed terugdenken aan mijn eigen natuurervaringen, waarbij we geen iPad nodig hadden om fantasieverhalen te verzinnen op onze speelplekken. We hadden genoeg aan water, zand, takken en stenen. Er lijkt wel sprake te zijn van een paradox: de rationalisering en digitalisering van de wereld lijken zowel een *betovering*, als een *onttovering* van de werkelijkheid tot gevolg te hebben.

Goden en monsters

Misschien ligt daar wel de crux: volgens ons westerse, rationele denken - dat opkwam in de Verlichting en vanaf de industriële revolutie en de komst van het digitale tijdperk werd gekatapulteerd - is de wereld gewoon niet zo spannend meer. Bijna alle fenomenen zijn immers verklaard en berekend en als dat niet zo is, gaan we er vanuit dat dit binnenkort gebeurt. Als rationele wereldburgers zijn we 'kind af': we geloven niet meer in sprookjes, goden en monsters, maar leven volgens het credo 'meten is weten'. Alles wat niet meetbaar is, lijkt irrelevant.

Toch zou het feit dat online gamen al jaren aan populariteit wint, weleens kunnen betekenen dat we deze betovering en spanning een beetje missen. Het zou in ieder geval de aantrekkingskracht die de virtuele werkelijkheid op ons heeft, kunnen verklaren. In games bestaan sprookjes, goden

en monsters nog en beleven we wel spannende avonturen. Sterker nog, in veel games *ben* je niets minder dan een godheid die zelf een wereld schept, waarbij je het - zie Mr. Florryworry - zo bont kunt maken als jouw fantasie maar toelaat. We hebben de wereld eerst ontdaan van haar magie, maar hebben nu weer de mogelijkheid om haar magisch te maken.

Mobilisering van de geest

Misschien is het niet eens erg dat we onze scheppingsdrang botvieren in die magische digitale wereld en dat we er het liefst non-stop in vertoeven. Gamen lijkt zo slecht nog niet voor onze geestelijke ontwikkeling.

Het is echter niet alleen spelen dat we in de online wereld doen. We bellen, mailen, appen, luisteren naar podcasts, verzamelen gezondheidsgegevens, houden foto-en videoarchieven bij, plannen routes en checken social media, Google en YouTube, en dat allemaal vanaf onze mobiele telefoon. We kunnen niet meer zonder. Niet gek ook: de mogelijkheden van een draagbare, persoonlijke zakcomputer zijn eindeloos en het is nauwelijks te overzien wat de nabije toekomst nog allemaal voor ons in petto heeft.

Wat me zorgen baart, is dat bedrijven hier kansen ruiken en ons op steeds geraffineerdere wijzen persoonlijk benaderen via reclames. Verstoppertje spelen is bijna onmogelijk. Er is een heuse klopjacht gaande op onze privégegevens: het nieuwe digitale goud.

Deze reclames lijken misschien vrij onschuldig, maar ze bepalen - veel meer dan we ons vaak beseffen - ons handelen, denken, de manier waarop we onze aandacht richten en we de werkelijkheid ervaren. Onbewust wordt onze geest gemobiliseerd, met als voornaamste doel het aanzetten tot consumeren. Wat voor invloed heeft dit op de ontwikkeling van onze geest en onze samenleving? Is er nog ruimte voor waarden die niet op economisch winstbejag gebaseerd zijn? Is er nog wel ruimte voor open ervaringen, die niet beoordeeld worden via het aantal *likes* of *views*, zoals de ervaring van een wandeling in de natuur of een vrij spel?

Gif en medicijn

De mens is eerst en vooral een spelend wezen, stelde historicus Johan Huizinga in zijn klassieke boek *Homo Ludens*. De menselijke beschaving ontplooit zich volgens hem in spel, als spel. Alles wat wij cultuur noemen, komt voort uit spel. Daaruit leidde hij af dat als de mogelijkheid tot spelen onder druk komt te staan, ook de hele menselijke cultuur in het geding is. Deze theorie heeft, tachtig jaar na dato, nog niets aan relevantie ingeboet. De sturende rol van de cultuurindustrie is alleen maar toegenomen, waardoor het natuurlijke spel, vrij van materiële belangen, in het geding is gekomen. Toch lijkt het spel op het nieuwe terrein van de digitale werkelijkheid springlevend. Games bieden steeds meer mogelijkheden en we kunnen vrij surfen over het internet, elk moment fotograferen of filmen en overal geluidsopnames maken; dit alles ontketent een scala aan spelmogelijkheden voor de digitale mens en helpt ons tot hele nieuwe cultuuruitingen te komen. Huizinga zou de spelmogelijkheden van de digitale wereld waarschijnlijk hebben bejubeld.

Zo lijkt er dan toch hoop voor de spelende mens in het digitale tijdperk, en daarmee voor de cultuur van de mens. Digitale technieken kunnen, via marketingstrategieën, bezit van ons nemen, maar dezelfde technieken scheppen ook nieuwe mogelijkheden voor het spel der mensen.

Het doet me onherroepelijk denken aan de term die een van mijn lievelingsfilosofen, Bernard Stiegler, vaak gebruikt, namelijk de aan Plato ontleende term *pharmakon*. Het Griekse woord betekent zowel gif als medicijn, waarmee Stiegler wil zeggen dat de techniek de mens tegelijkertijd kan 'vergiftigen' en als een obstakel zijn bestaan kan ondermijnen, maar ook kan 'genezen' of ondersteunen. Oftewel: digitale technieken kunnen de geest zowel brutaliseren als verheffen, zowel controleren en disciplineren, als emanciperen en ontplooiën.

Moddergeneratie

Digitaal spelen lijkt dus, mits het een vrij en ongestuurd spelen is, zo'n slechte ontwikkeling nog niet. Al is buiten spelen met zand, water, stenen en takken nog altijd het summum van het vrije

spel; daar gebeurt spelen namelijk niet alleen met het hoofd, maar met het hele lichaam en dus met alle zintuigen - de ultieme ervaring van *non-virtual reality*.

Mijn oudste lijkt dit te willen benadrukken als hij, drijfnat en over zijn hele lichaam bedekt met zand, de woonkamer binnenstuift om mij trots zijn modderige tractor te laten zien. Hij wil vervolgens wel de foto zien die ik gauw heb weten te maken en zit even later naar de televisie te kijken terwijl ik kook, maar ach... zolang hij nog het zand achter zijn oren heeft hangen en lol kan hebben met zand, ben ook ik hoopvol over hem en over zijn generatie, die ik ter plekke gekscherend omdoop tot de 'Moddergeneratie'. Zoals modder vaak in eerst instantie gezien wordt als een smerig goedje, totdat men zich bewust wordt van de heilzame werkingen ervan, zo zal ook deze generatie, als een waar *pharmakon*, de potentie hebben om de 'giftige' technische mogelijkheden van haar tijd ten goede in te zetten en te transformeren tot een bruisend levenselixir.

Bronnen

Coen van Beelen (interview), 'De mens blijft lekker spelen', in: *Trouw*, 13 januari 2014.

Marleen van den Ham, 'The Nature Game. Cross-overs met de Topsector Creatieve Industrie: een droom komt uit', in: *Vakblad natuur bos landschap*, mei 2016.

<http://edepot.wur.nl/382900>

Johan Huizinga, *Homo ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, in: Johan Huizinga, *Verzamelde werken V. Cultuurgeschiedenis III*, Haarlem 1950, pp. 26-246

Pieter Lemmens, 'Bernard Stiegler', in: B. Ieven, A. van Rooden, M. Schuilenberg & S. van Tuinen, *De nieuwe Franse filosofie. Denkers en thema's voor de 21e eeuw* (Boom: Amsterdam, 2001).

https://www.academia.edu/1096980/Bernard_Stiegler

Marc Prensky, 'Digital Natives, Digital Immigrants', in: *On the Horizon* (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001).

Stefan Schevelier, 'Waarom een videogame zoveel meer is dan een vlucht', in: *Brainwash*, 2017.

<https://www.brainwash.nl/bijdrage/waarom-een-videogame-zoveel-meer-is-dan>

Bernard Stiegler, *La technique et le temps 3. Le temps du cinéma et la question du mal-être*, (Parijs: Galilée, 2001).

Website: https://nl.wikipedia.org/wiki/Onttovering_van_de_wereld

Renée Verberne (1988) is beeldend kunstenaar en studeerde kunst en filosofie. In tekst en beeld onderzoekt ze de relatie tussen mens en natuur, die haar zowel onbehaaglijk, als magisch voorkomt. In 2015 publiceerde ze samen met Roos van den Oetelaar het boek *Eenenveertig brieven van de jonge kunstenaar*.