



Het Apart-Spel, ontworpen door studenten van de Hogeschool voor de Kunsten. „Het werkt fysiek én sociaal.” (Foto's Jeroen Stoops)

Meer dan zomaar een spelletje

Ard Schouten

Links van me houdt een jongen zijn adem in op het einde van een slang om een poppetje op een beeldscherm onder water te houden. Een wasknijper op zijn neus moet hem daarbij helpen. Een 16-jarige Utrechtse scholier kruipt bijna in zijn beeldscherm als hij probeert een internationaal opererende bende terroristen uit een basiskamp te verjagen. Alsof hij zelf de hoofdpersoon is in zijn spelletje, alsof hij zelf het lot van de wereld in handen heeft. Een meisje vloekt. Oeps, ik heb haar gestoord. En daardoor is haar motor tegen een tankwagen gereden, waardoor tientallen auto's in de brand vliegen. Ze kijkt me aan alsof ik zojuist het grootste ongeluk aller tijden op de A2 op mijn geweten heb. Ik, uilskuiken.

Welkom in de wereld van computerspellen! Welkom ook op Level Up, een internationaal congres over onderzoek naar computergames, dat deze week de tenten opsloeg in Utrecht. Georganiseerd door de Universiteit Utrecht.

Wie als leek rondloopt tussen de spelletjesfanaten weet al gauw niet meer waar ie het zoeken moet. De ijver met joysticks en de fanatieke blikken in de ogen van de spelers werken in beginsel vooral op de lachspieren. Het is haast onvoorstelbaar wat mensen drijft om zo op te gaan in een - vaak uit de hand gelopen - hobby. Maar we spreken wel over een wereldje dat qua omzetten de Hollywood-filmindustrie mijlenver achter zich laat. Over een wereld waar iedereen mét en tégen iedereen speelt, ongeacht afkomst of sekse.

„En da's misschien wel het leukste van alles. Als je het spel en de werkelijkheid goed weet te scheiden is het eigenlijk een hele sociale wereld,” zegt gamer-van-het-eerste-uur Dennis Mak uit Gouda.

Even voor ik hem spreek heeft hij een bijzondere ontmoeting gehad. Maandenlang speelde hij onder de bijnaam 'Thé Outlawman' het spel Halo, voor kenners één van de meest verkochte spelen van Xbox, tegen Patrik, een 27-jarige Zweedse 'cyber-vriend'. Patrik en hij 'bevochten' elkaar we-

De één dweept ermee. Zit uren aan het beeldscherm gekluisterd. De ander kan zich met de beste wil van de wereld niet voorstellen wat er leuk is aan computerspelletjes. Gamen is iets voor nerds, computergeken. Die sociaal niet sporen. Onzin, zeggen de spelletjesfanaten: het is spannend, uitdagend en educatief.

Onze verslaggever, die computerspelletjes haat, stapt de wereld van 'Noodstop', Gasp!, Painstation 2, Lara Croft en Fifa 2004 binnen.



Blazen om in de lucht te blijven en gestolen mobieltjes terug te bezorgen bij de slachtoffers.

kelijks urenlang zonder dat ze ook maar iets van elkaar wisten. Ja, ze kenden elkaars behendigheid en tactisch vernuft achter het beeldscherm. Maar haarkleur? Of ze een vriendin hebben?

„Dat interesseerde ons ook niet. Gamen is wat we gemeen hebben. Maar ik vind het wel geïnteressant dat ik een weekje Parijs gekoppeld heb aan het Level Up Gamefest, donderdag in Tivoli in Utrecht, zodat we elkaar eens kunnen zien,” zegt Patrik in gebroken Engels. Lachend: „Ja, hij is knapper dan ik dacht. Maar ook dikker. Maar daar gaat het in spelletjesland niet om. Iedereen neemt elkaar zoals ie is. De taal van gamen is internationaal.”

Nu de virtuele vrienden echte maatjes zijn geworden, is het - hup - op naar Painstation 2, dé sensatie onder fanaten met lef. Ik sla de uitnodiging tegen hen te spelen beleefd af. Niet zo gek misschien voor wie weet dat bij dit tennisspel - waarin ik in het echt toch wel bedreven ben - degene die een fout maakt door het apparaat getraakteerd wordt op een stroomschok. En dan maar kijken hoe vaak je dat kunt verdragen.

De gamers staan ervoor in de rij. 'Rood' (Bas Rensen, Utrecht) versloeg zojuist 'Groen' (Eelco Klop, Utrecht).

„Dit is echt cool. Mensen willen toch ook bungeejumpen en parachute-springen? Je doet het zelf, hoewel ik me wel voor kan stellen dat buitenstaanders het gekkenwerk vinden. Maar het gaat er om dat je per se wilt winnen van degene die op dat moment tegenover je staat.”

Bij 'Noodstop' gaat het er rustiger aan toe. En lijkt er ook iets educatiefs aan de hand. Amsterdammer Daniel van Gils (26) ontwerpt spelletjes. Je blijft in de lucht (althans het poppetje dat jij aanstuurt op het scherm) door hard in een pijp te blazen. Trek

je aan een hendel, dan daal je en pak je mobieltjes af van straatrovers, om die bij slachtoffers terug te brengen. „Je helpt dus mensen in nood, bent drie minuten echt fysiek bezig en ontwikkelt je behendigheid. Het grootste vooroordeel over gamers? Dat het nerds zijn die dag en nacht achter hun scherm zitten zonder contacten in de echte wereld. Dat zijn uitzonderingen. Maar is het leven niet één groot spel?” Klopt, puntje erbij voor de gamers.

Op dat gevoel speelt de industrie gretig in. Gamen is hot, en miljoenen mensen dwepen er bij. Het gaat - vooral in Azië - zo ver dat hordes jongeren er hun geld mee verdienen. Door internationale toernooien te winnen. Wie weet, dat een computerfanaat, 17 jaar slechts, uit Engeland zijn vingers liet verzekeren voor 600.000 euro, beseft hoe big die business is. En dat het om meer gaat dan om zomaar spelletjes spelen. Een veelgehoorde opmerking op het congres Level Up: „je moet wel meegaan in de stroom van nieuwe versies en snellere internetverbindingen. Het kost héél veel, maar anders ben je gedoemd af te haken.”

Mark van Bommel heeft een rode kaart te pakken in de klassieker PSV-Ajax op Fifa 2004. Daar treden Utrechter Simon Boogaard en Jere van Veluw uit 's-Gravenzande als coach op. „Handig is het wel,” zeggen ze, „dat je zelf voetbalt om dit razendpopulaire spel naar behoren te spelen.” Thuis doen ze het nog op de 2003-versie. Dus is het leuk de allernieuwste variant alvast te spelen. „Hij is lastiger. Bij de ander wist je door het vele spelen vaak al hoe de computer dacht.”

Dat veel mensen wars zijn van het geweld in computerspelletjes begrijpen ze niet. „Gaat diezelfde discussie ook niet al jaren over het effect van geweld in films? Als je zo begint, moe-

ten we ook maar kappen met bordspelen als Risk. En Stratego.”

Limburger Roel Creemers (25) vindt ook dat er te vaak negatief wordt gedacht over spelletjes. Met studenten van de Hogeschool voor de Kunsten ontwierp hij de Apart Tafel. Als ik als leek de uitleg begrijp van één van de functies van het apparaat is het een soort moderne variant op vier-op-een-rij. Waarbij je als speler aan een ronde tafel moet proberen jouw rij kleuren veilig te stellen. En daarbij mag je je tegenstanders hinderen door tegen hen aan te lopen, verbaal af te leiden of van positie aan tafel te wisselen. „Sociaal en fysiek” noemt Roel het. Klinkt gezellig.

De spelletjesmachine hebben - naast vertier - ook andere nuttige affecten. Roel Creemers: „De oudste speler is 87 en heeft het een uur volgehouden. Natuurlijk is de commercie op de grootste groep - jongere spelers - gericht. Maar zulke spellen, waarbij het aankomt op behendigheid en coördinatie, blijken ook heel nuttig in bijvoorbeeld de ouderen- en gehandicaptenzorg.”

Toegegeven, de 240 lampjes, de kilometerlange kabel binnenin en 160 knoppen zorgen voor een enorme prikkel van het oog. Daardoor ontwikkelen spelers hun motoriek, denk ik. Klopt, zegt Roel Creemers: „Zulke apparaten helpen bijvoorbeeld motorisch gestoorde kinderen met software om te gaan.”

Al met al ben ik een stuk of dertig keer om Painstation heen gelopen. Patrik, Roel, Daniël en vele anderen hadden me al gewaarschuwd: Kijk er niet naar, want dan komt geheid het gevoel boven, dat je vertelt dat je het één keer gedaan moet hebben. Ik twijfel. Hap toe als een iel roodharig meisje mij uitdaagt. Deze strijd moet ik als tennistennist zonder schokken kunnen doorstaan. Bijkomend voordeel: ik heb een vrouw als tegenspeelster. En gamen is volgens mij echt iets voor mannen.

Dan de praktijk. De scheut pijn bij mijn zoveelste fout trekt door mijn arm. Het tintelt. Mijn tegenspeelster blijft een - zeer irritante - big smile op haar gezicht toveren. Ik stapel fout op fout. Maar ik móet volhouden. Mijn linkerarm, waarmee ik speel, lijkt lammer te worden door de scheuten in mijn rechterarm. Plotseling dwarrelen ze door de lucht. Shit, niet als zegelaar. Hoongelach om me heen. De gamers hebben wéér een vooroordeel weggevaagd. Maar volgende keer zal ik winnen.



Gamen is hot. Wie zich overgeeft en in de machine verdwijnt, weet vaak niet van ophouden.

