

# Games voor mens en dier

Jack van der Leden

Gaming kent naast de bekende toepassing als amusementsproduct ook een serieuze component: *serious gaming*. Het onderwijs en het bedrijfsleven maken er ruimschoots gebruik van in instructie-, trainings- en voorlichtingsprogramma's.

Naast deze voor de hand liggende toepassingen bestaan er ook verrassende varianten. Zo ontwikkelen artsen bij defensie oorlogsgames die kunnen dienen als therapeutisch middel voor militairen die terug zijn van een vredesmissie en psychische problemen hebben. Virtuele werelden vol bedreigende gevechtssituaties kunnen gemankeerde soldaten helpen om gecontroleerd vanuit hun opgewonden modus terug te keren naar de maatschappij.

Bekender zijn de toepassingen binnen de gezondheidszorg, zoals op chirurgenopleidingen. Artsen in opleiding leren door middel van gamegerelateerde technieken en instrumenten hun navigatievermogen en vingerbehendigheid te beheersen.

Ook onder de 133 deelnemers aan de vijfde editie van de Dutch Game Awards, de belangrijkste prijzen in de Nederlandse game-industrie, bevindt zich een aantal serious games. Zoals *Ambulance control*. Deelnemers verplaatsen zich in een 112-centralist om zelf te ervaren hoe stressvol het kan zijn om onder hoge druk de juiste beslissing te moeten nemen. Het doel van de game is het publiek spelenderwijs een realistisch beeld te geven van de ambulancezorg en daarmee het draagvlak en begrip te vergroten.

## Beest in de war

Een ander interessant voorbeeld van een serious game is de *Beestenbende App* van het Rariteitenkabinet van de Universiteit Utrecht. Bezoekers leren met deze iPhone-game op speelse wijze met een wetenschappelijke blik naar de opgezette dieren te kijken, met oog voor detail en onderlinge samenhang van de objecten. De dieren van het Rariteitenkabinet zijn in de war, aldus de toelichting. Sommige dieren weten zelfs niet meer wie ze zijn. Met de *Beestenbende App* help je de dieren van hun identiteitscrisis af.

Echt verrassend is een serious game waarin geen dode, maar levende beesten centraal staan: *Pig Chase*. Beide apps zijn ontworpen door Kars Alfrink, oprichter van Hubbub, designstudio voor 'new games for social change'. *Beestenbende* doet dit jaar een gooi naar de eerdergenoemde Awards. Met *Pig Chase* sleepte Hubbub in april 2012 al de Best Practice-rozet, prijs voor 'de meest innovatieve en inspirerende digitale mediaproducten uit kunst, cultuur en maatschappij' van Virtueel Platform binnen.

*Pig Chase* is dan ook niet zomaar een spelletje met dieren. In tegenstelling tot andere computerspellen met dieren is deze game niet gebaseerd op prestatie en beloning (lees: voedsel). Varkens staan te boek als intelligente en zeer sociale, gevoelige wezens. Hier nemen zij

**Jack van der Leden**is redacteur van *Boekman*

actief deel aan een communicatieprogramma zonder dwang en training. De tegenpartij is de mens. Via een iPad besturen zij lichtstippen op een touchscreen in een varkensstal. Alfrink ontdekte dat varkens gevoelig zijn voor lichtstimuli. De dieren reageren door de signalen op de muur met hun snuit te volgen. Zodra het varken contact maakt, is de snuit zichtbaar op de iPad, en begint het lichtbolletje te spetteren. Het spelelement zit in de uitdaging om gezamenlijk, via de vinger- en snoetbewegingen van respectievelijk mens en dier, het lichtsignaal te verplaatsen naar een bepaald vakje. Beide partijen hebben er belang bij het vinger/snuitcontact zo lang mogelijk te rekken. De iPadbediener wint er punten mee, en de spelende varkens worden verblijd met losbarstende lichtshows. Zodra een varken afhaakt en het lichtbolletje op het scherm niet langer volgt, is het spel eenvoudig voorbij. *Pig Chase* levert ontspanning en opwinding voor mens en dier. (Stelling 2012)

**Welkome oplossing**

Hubbub ontwierp *Pig Chase* in samenwerking met de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) en Wageningen UR (University & Research centre). Het is in zijn huidige vorm nog een concept. Maar voor boeren zou het een welkome oplossing kunnen zijn, want het bewaken van het welzijn van gekooide dieren is sinds 2001 verankerd in Europese regelgeving. Veehouders dienen de verblijfsomgeving van hun dieren te verluchtigen (hokverrijkingmateriaal) om te voorkomen dat de beesten zich gaan vervelen en agressief worden. Varkenshouders én hun varkens waren dan ook nauw betrokken bij het ontwikkelproces. Uit tussentijdse metingen kwam naar voren dat de game bijdroeg aan de *comfort zone* van varkens.

De relatie tussen mens en dier komt door de interactie van het spel in een nieuw licht te staan. Niet voor niets komt het idee uit de koker van een dierethicus, Clemens Driessen van Wageningen UR. In het kader van het NWO-programma 'Ethiek, Onderzoek en Bestuur' onderzoekt hij de relatie tussen nieuwe technologieën en maatschappelijke vraagstukken rond de veehouderij. Morele vragen spelen hierbij een rol. Hoeveel geven we om de gemoedsrust en het comfort van een varken dat we ook eten? En zijn we bereid meer geld te betalen voor een stukje varkensvlees wanneer we weten dat het beest gelukkig was, dankzij een spelletje *Pig Chase*?

**Literatuur en websites**

Stelling, T. (2012) 'Touchscreen in de stal zorgt voor varkensgeluk'.

In: *NRC Handelsblad*, 17 januari.

[www.wur.nl/nl/nieuwsagenda/archief/nieuws/2011/N\\_Game\\_Varkens\\_.htm](http://www.wur.nl/nl/nieuwsagenda/archief/nieuws/2011/N_Game_Varkens_.htm)

[www.playingwithpigs.nl/](http://www.playingwithpigs.nl/)

[whatsthehubbub.nl/](http://whatsthehubbub.nl/)

Online spelen: [www.ambulancecontrol.nl](http://www.ambulancecontrol.nl)