High-score of game-over?

'Games zijn voor kids, de zogenoemde screenagers!' Dit is een niet te handhaven stelling. De gemiddelde leeftijd van de gamer is 30 jaar. Meer dan de helft van de gamers is boven de 30 jaar en bijna twintig procent van de gamers boven de 50 jaar. We zijn dus niet te oud om te spelen.
Is hiermee aangetoond dat we aan het infantiliseren zijn? Integendeel.

Steven Johnson geeft in zijn boek *Everything Bad Is Good for You* aan dat het merendeel van de populaire games op een ongekende manier onze cognitieve vermogens aanspreekt. De meeste games hebben een gelaagdheid en spelverloop dat complex en dynamisch is. De gamer moet snel informatie verwerken, leren van ervaringen en steeds nieuwe beslissingen nemen.

De spelers van SimCity bouwen en besturen hun stad op een multidisciplinaire manier. Ze zijn uren bezig met het bepalen van de juiste belastingheffingen of een optimale infrastructuur, vergeten de tijd en worden meegezogen in de uitdagingen die voor hen liggen. Kortom, ze beleven er ontzettend veel plezier aan en zijn enorm betrokken.

Waarom games voor zoveel plezier en betrokkenheid zorgen? Ten eerste is er een prikkelende uitdaging met een helder doel. Ten tweede hebben games een dynamiek en complexiteit die veel overeenkomsten vertoont met 'de echte wereld'. Ten derde is er een hoge mate van interactiviteit.
En dan is er nog de oplopende moeilijkheidsgraad die direct aansluit op de toenemende kennis en kunde van de speler. Het zijn kenmerken die ook kenmerkend zijn voor goede leeroplossingen, dus ligt het voor de hand om games in te zetten in het leerproces.

Opvallend is overigens dat de grafische vormgeving niet bepalend is voor een effectieve game. Wie avonden bezig is geweest met Tetris of een tekstgebaseerde adventure game, weet dat de vormgeving ondergeschikt is aan de zogenoemde *game play*.

Naast de bekende simulaties en games voor de opleiding van piloten en rollenspelen voor het aanleren van managementvaardigheden, zijn er de laatste jaren wel eenvoudiger varianten bijgekomen die een krachtige leerervaring opleveren.

Maar games worden toch nog relatief weinig ingezet in opleidingssituaties.

Spelenderwijs leren heeft een lange geschiedenis, dus waarom zou het bij e-learning 'game-over' moeten zijn? Educatieve games hebben opleiders en lerenden veel te bieden. Een eenvoudig begin is te maken met het inzetten van vormen van e-learning die een aantal kenmerken van games in zich hebben, zoals interactieve cases.

Het is moeilijk om een goede leeroplossing te maken, het is moeilijk om een goede game te maken en het is (nog) extra moeilijk om een educatieve game te maken. Ja. Maar liever de uitdaging aangaan en e-learning naar een next level tillen met een high-score in het vooruitzicht, dan het opgeven en afstevenen op een game-over. IK

Marcel de Leeuwe – mlu@stoas.nl – is onderwijskundige en Learning consultant bij Stoas Intermedia.