

Games met ballen

Column Hanne Marckmann

Ballen zijn leuk. Een kind van twee, een puber, een accountant: geef ze een bal en ze zijn verkocht. Stuiteren, hooghouden, rollen, erop zitten, erop springen, er tegen schoppen, tegen je moeders hoofd smijten, tegen je vaders auto trappen. Je kunt er zelfs op tekenen als je wilt. Lek prikken. In bijten. Tegen praten. Tennissen. Golfen. 'Per ongeluk' door het raam van die zeikende buurvrouw kegelen. Afijn, je snapt het wel.

Ballen zijn leuk omdat ze het creatieve deel van ons mens-zijn aanspreken. Ze nodigen uit tot het grote 'iets'. Probeer het omgekeerde maar eens. Leg een bal op je bureau en doe er de hele dag *niets* mee. Niet tegen duwen, niet aaien, niet op je hoofd leggen, niet stiekem naar knipogen, niet proberen hem door middel van telekinese te laten bewegen. Niets. Na twee uur gaat de bal gegarandeerd tegen je praten: 'Doe iets met mij! Het maakt mij niet uit wat!' En je doet het. Je bedenkt iets creatiefs en je doet het gewoon. Ballen zijn magische, mind-controlling dingen. Echt heel anders dan theepotten. Er bestaan ook games met ballen, maar gek genoeg zijn deze een stuk minder magisch. Neem bijvoorbeeld de virtuele ballen in de voetbalgames van FIFA. Daar kun je mee voetballen en verder niets. De gamedesigners hebben besloten dat je de bal niet onder het shirt van je speler kunt stoppen als een dikke buik. Dat je er niet op kunt tekenen. Niet in kunt bijten als je het doel mist.

Ergens wel logisch, want in het echt zien we Van Persie ook nooit een bal onder zijn shirt stoppen of in de bal bijten tijdens een WK-kwalificatiewedstrijd. Maar reken maar dat ze dit doen tijdens de training of in de kleedkamer. En dat Van Marwijk er wel eens eentje tegen zijn auto heeft gehad als Heitinga hem zat was. Want ook profvoetballers kunnen de magie van een bal nu eenmaal niet weerstaan. Dit gedrag filteren gamedesigners er in een voetbalgame echter allemaal zorgvuldig uit. Hoe hard je ook op je toetsenbord, muis of controller ramt, je speler zal nooit zijn tanden in die bal zetten.

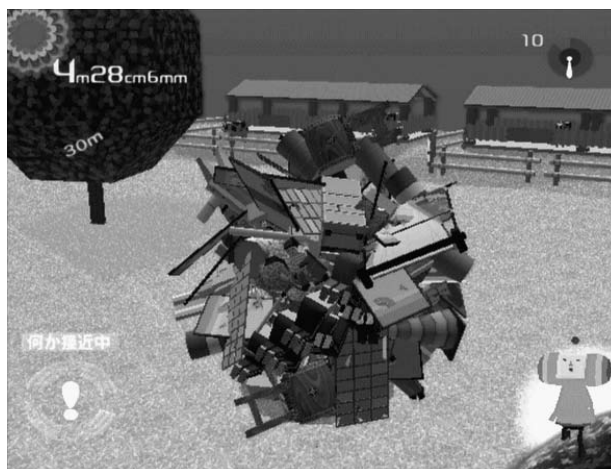


Game in the City

Op 18 en 19 november in Amersfoort vindt het tweedaagse evenement Game in the City plaats. Thema van dit jaar is *r/evolutie*. Welke initiatieven ontplooit de game-industrie op dit moment? Zijn er baanbrekende vernieuwingen aan te wijzen of wordt er vooral gehoor gegeven aan bestaande behoeftes? Keita Takahashi buigt zich tijdens lezingen op beide dagen over deze vragen en leidt op vrijdagmiddag een door het Gamefonds en Dutch Game Garden georganiseerde workshop.

Het jonge gamecollectief Monobanda presenteert het door het Gamefonds ondersteunde project *Bohm*, een game waarbij de speler invloed uitoefent op het groei-proces van een boom.

Zie www.uvula.jp en www.monobanda.nl



Katamari Damacy, game van Keita Takahashi

Dat kan ook niet anders. In een virtuele wereld moeten we al het gedrag in een beperkte hoeveelheid nullen en enen prop-pen. Een wereld maken waarin alles mogelijk is, is praktisch onmogelijk. Dus maken we keuzes. En in de stress van het halen van deadlines en het verdienen van geld, maken we gangbare keuzes: we programmeren de voetbalregels zoals ze in het grote FIFA handboek staan. En dat is ook wel leuk. Maar minder leuk. Geef toe.

Een balgame die lak heeft aan het grote FIFA handboek – en aan alle andere handboeken – is *Katamari Damacy* van ontwerper Keita Takahashi. In deze game bestuur je een grote, kleverige bal die al rollend van alles tegenkomt: paperclips, bloemen, stoeptegels, fietsen, auto's, bomen, huizen, fabrieken. Deze dingen plakken aan de bal vast. Je bal wordt groter en groter en groter. Tot hij zo groot is als de maan. En dan ben je gelukkig.

In *Katamari Damacy* kun je de bal ook niet door het keuken-raam van de buurvrouw gooien. Of 'm onder je shirt stoppen. Maar hier voelt het niet als een beperking. Want de heerlijke ervaring van het bal-zijn is zo absurd *anders*, dat je daar niet mee bezig bent. Het bal-zijn in *Katamari Damacy* voegt daadwerkelijk iets nieuws toe aan het totale pleziërspectrum van een bal.

Slechts een niche in de game-industrie denkt op deze manier na over het vormgeven van plezier. Veel gamemakers zoeken de heilige graal nog steeds in het bouwen van een kopie van de wereld om ons heen, waar dan allerlei spannende dingen moeten gebeuren. Zoals oorlogje spelen. Ze denken dat deze games leuker worden als ze er nóg maar iets echter uit zouden zien en aan zouden voelen. Ze proberen bij wijze van spreken steeds meer en meer van wat een echte bal kan in programmacode te vertalen. Dat levert heus wel aangename games op, maar zal altijd de nadruk blijven leggen op wat die games allemaal nog niet kunnen bieden ten opzichte van de werkelijkheid, in plaats van wat ze wél kunnen bieden.

De kunst is natuurlijk om uiteindelijk games te maken die de werkelijkheid niet meer als referentie nodig hebben, omdat ze iets totaal anders bieden. Maar ja. Om die weg in te durven slaan, moet je wel (daar zijn ze weer) ballen hebben.

Hanne Marckmann is dol op stuiterballen. Daarnaast is ze freelance ontwerper voor (serious) play & werkzaam als onderzoeker/docent bij de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (Design for Playful Impact).