

## Serious game over?

Wil je tegenwoordig in het onderwijs een beetje meetellen dan kun je niet om serious gaming heen. “Aansluiten bij de belevingswereld van de Nintendo-generatie...” heet het, de digital natives die het gamen met de paplepel kregen ingegoten en van wie wordt verondersteld dat ze hooguit drie zinnen geschreven tekst kunnen verteren voordat ze afhaken. Het leren moet weer “fun” worden, “click and go”..., bij iedere meerkeuzevraag een huppelend konijntje: spannend! De serious game is het didactisch wondermiddel dat de nietsvermoedende jongelui zelfs de meest saaie leerstof als honing doet opzuigen. En het geldt niet alleen voor de jeugd. Op alle niveaus en in alle domeinen maakt de serious game een triomfantelijke opmars. De sociale druk op onderwijsaanbieders is inmiddels haast ondraaglijk. Doe jij ook aan serious gaming? Natuurlijk! Je kunt toch moeilijk antwoorden dat je nog “gewoon” onderwijs geeft.

Begrijp me niet verkeerd, want hoe zuur het voorgaande ook moge klinken, voor serious gaming mag iedereen mij midden in de nacht wakker maken. Zeker nu wij er bij de Open Universiteit een speciaal R&D programma voor zijn gestart (een beetje sluikeclame; moet kunnen). Als afstandsuniversiteit boden we altijd al game-achtige simulatieomgevingen aan voor het trainen van complexe professionele en academische vaardigheden (of waren dat nou competenties?). Maar we gaan het nog zwaarder aanzetten, omdat de voortschrijdende techniek steeds meer mogelijkheden biedt. Ik ben er van overtuigd dat serious gaming binnen enkele jaren mainstream wordt en tot grote veranderingen zal leiden in de bestaande vormen van onderwijs en scholing.

Maar - ik zeg het met enige opluchting - we hebben de grote verleiding kunnen weerstaan het uitgekauwde “serious gaming” als vlag voor onze nieuwe R&D te gebruiken. Want laten we wel wezen, de term vertoont een ongekenne begripsinflatie: wat vroeger gewoon een oefening, een opdracht of een meerkeuzevraag werd genoemd, heet nu, opgeleukt met graphics en soundjes, ineens een serious game. Al voeg je honderd huppelende konijntjes toe..., dat maakt ze nog geen game, laat staan serious.

Ik heb me bij de term “serious game” nooit erg gemakkelijk gevoeld. De interne tegenstrijdigheid van die twee woorden roept steeds weer een begripsmatige verwarring op, die je doet vermoeden te worden belazerd: “...Aan de hoek van een ronde tafel zat een blinde grijsaard van amper 7 jaar bij het licht van een uitgedoofde kaars te lezen in een dichtgeslagen boek...”. Als je het maar vaak genoeg hoort, ga je er vanzelf in geloven. Serieuze spelletjes... Het is zo doorzichtig allemaal: het onderwijs moet leuker en dus gaan we games gebruiken, spelonderwijs, welhaast zonder inspanning alle relevante kennis verwerven. Maar dan staan de moraalridders onder ons op: het mag natuurlijk niet te frivol worden. De school is geen speeltuin! En dus krijgen we didactische bemoeienis, leerdoelen, portfolio's, de koppeling met het leerplan en al die andere zaken die je liever niet in een game wilt hebben. Vandaar dus het adjectief “serious”, om direct duidelijk te maken dat we het niet over gewone games hebben. Een slang die in zijn eigen staart bijt. Hebben we eens iets leuks, mag het vooral niet te leuk worden. Tja, dan is de lol er gauw van af, al blijft iedereen maar roepen dat het allemaal zo “leuk” is.

Ik heb het niet zo op dat “fun”-argument. De verleuking van het onderwijs kweekt verwerende kwasten, volledig geconditioneerd op oppervlakkig vertier en vrijblijvend entertainment. Ja, maar games kunnen zo geweldig motiverend zijn! Welnee, veel games zijn helemaal niet motiverend, maar ronduit geestdodend en verslavend door het voortdurend herhalen van

uiterst simpel klikwerk. En als ze wel motiverend zijn, dan is het nog altijd slechts extrinsieke motivatie, per definitie tijdelijk, sturend en primitief van aard. Veel belangrijker is de aandacht voor intrinsieke motivatie van lerenden: op langere termijn iets willen bereiken, je in te willen zetten, bereid zijn iets op te offeren. Dat games daaraan een bijdrage leveren is niet evident. Misschien staat overdreven aandacht voor extrinsieke motivatie de ontwikkeling van intrinsieke motivatie wel in de weg. We moeten ze niet te veel in de watten leggen. Af en toe een beetje demotiverend onderwijs aanbieden, daar knapt een mens van op.

Het gaat dus helemaal niet om fun of motivatie. Het belang van serious games is dat ze het leren inhoudelijk interessanter maken, bijvoorbeeld door lerenden in probleemsituaties te brengen waarin zij verantwoordelijkheden en bevoegdheden krijgen, zelf aan het roer staan en vrijelijk kunnen experimenteren. Dat hoeft niet per se leuk te zijn, en het mag de intrinsieke motivatie van betrokkenen best op de proef stellen. Vrij serieus dus eigenlijk; misschien is serious gaming zo gek nog niet.