

## DOCTORAAT OVER 50-PLUSERS EN COMPUTERSPELLETJES

Het clichébeeld van de verveelde, patience spelende 50-plusser kan volgens *game designer* Bob De Schutter in de prullenmand. Hij onderzocht voor zijn doctoraat in de communicatiewetenschappen wat computerspelletjes betekenen voor *medioren*, ouderen tussen 50 en 70 jaar. "Een ouder publiek wil graag games spelen die aansluiten bij hun leefwereld. En ja, het mag ook leuk zijn."



(© ingezonden)

# “Waarom geen ‘Witse’-game voor ouderen?”

WOUTER VERBEYLEN

“Ik ben waarschijnlijk één van de eerste *digital natives*,” vertelt Bob De Schutter. “Al van kleins af ben ik door computerspelletjes gefascineerd. Computers waren bij ons thuis heel snel beschikbaar, en al vrij jong ontdekte ik de programmeertaal achter zo’n spelletje: ‘Hé, ik kan dat spel zelf aanpassen!’ Ik ben beeldende kunsten gaan studeren aan de Karel De Grote Hogeschool. De klemtoon lag daar op vormgeving, maar alleen de vorm kon mij uiteindelijk niet meer boeien: voor mijn eindwerk heb ik op vier maanden tijd een experimenteel game in elkaar gebokst. Ik kreeg daar erg hoge punten voor, hoog genoeg om te kunnen doctoreren aan de unief.”

Naast zijn doctoraat in de communicatiewetenschappen geeft Bob De Schutter les aan Groep T, in gamedevelopment. “Ik ben gamedesigner, en dat is mijn lust en mijn leven. Een spel spelen is leuk, maar er één maken is nog veel leuker.”

Tijdverdrijf?

De Schutter: “Het oorspronkelijk uitgangspunt voor mijn doctoraat was de substitutiehypothese die gold in het onderzoek rond

ouderen en televisie: als een hoop activiteiten wegvallen doordat je ouder geworden bent, dan zoek je daarvoor vervanging in de media. Je leeft mee met fictieve personages op televisie om toch een vorm van sociale interactie te hebben. Ik dacht: zet de ouderen dan toch

**“Een grote groep vindt het belangrijk dat een game nuttig is.”**

aan het gamen, dat is actiever, het is waarschijnlijk beter voor je cognitieve ontwikkeling, en bovendien kun je bij online gamen échte sociale interactie hebben.”

“Dat was dus eerst mijn invalshoek, maar inmiddels is gebleken dat die substitutiehypothese slechts ten dele opgaat, zowel voor televisiekijken als voor gamen. Sommige ouderen trachten inderdaad puur de tijd te verdrijven, maar er zijn er net zo goed die het – heel positief – als een

tijdsbesteding zien. Eén van mijn respondenten zat in een rolstoel en gamede de hele dag. Klassiek geval van substitutie, denk je dan. ‘Nee, helemaal niet’, beweerde zij, ‘als ik geen rolstoel had, zou ik ook gamen’.”

“Ik ben, na een kwantitatieve voorstudie, diepte-interviews gaan afnemen bij 35 mensen tussen 50 en 70 jaar. Als de substitutiehypothese te eng is, wat betekent gamen dan wél voor dat oudere publiek, wat spelen ze, waarom, met wie? Het minste wat je kan zeggen, is dat het een heel heterogeen publiek blijkt, met verschillende types spelers.”

Geen plat vermaak

“Een deel van de groep waren mensen die online echte entertainmentgames als *World Of Warcraft* spelen, maar een grote groep vindt het bijvoorbeeld ook belangrijk dat een game nuttig is: het mag niet zomaar plat vermaak zijn. Er was niemand van mijn interviewees die uit eigen beweging op Nintendo Wii zou spelen. Ze speelden het wel soms met de kleinkinderen, maar zelf vonden ze het ‘belachelijk, kinderachtig’.”

Daartegenover staat dan *Brain Training*, een ‘nuttig’ spelletje waarmee je je hersenen traint.

De Schutter: “De reclame voor de *Brain Training* sloeg goed aan bij mijn doelgroep. Maar wat bleek: eenmaal ze het apparaatje hadden, dan werd het al snel aan de kant geschoven. Vaak vanwege een technisch probleem dat ze niet opgelost kregen, maar vooral ook omdat het helemaal geen echt spel was: ‘De hele dag reken-sommen maken is wel érg saai’.”

“Als uit mijn doctoraat één ding blijkt, dan is het wel dat een 50-plus-publiek geen gemakkelijke groep is om spelletjes voor te maken. Ik heb uit de verzamelde informatie een aantal designrichtlijnen opgesteld. Nu zijn ontwerpers voor de oudere doelgroep vooral bezig met bijzonder praktische zaken als ‘is het lettertype groot genoeg?’ Ze zouden beter een echt leuk spel proberen te ontwerpen – ik zeg maar wat: een *Witse*-game of iets van die aard.”

Spreadsheets als game

“Een basisregel voor goed game-design is: het moet aansluiten bij wat betekenisvol is in de leefwereld van je doelpubliek. Een geïnterviewde die heel zijn leven manager was geweest, vond het bijvoorbeeld al leuk om als ‘game’ spreadsheets in te vullen. Iemand anders maakte er een spelletje van om online een *last minute*-va-

kantie onder een bepaalde prijs te vinden. Om terug te komen op de ‘kinderachtige’ Nintendo Wii: op Groep T hebben we een intergenerationeel spel voor de Wii ontwikkeld. Bedoeling is dat senioren technologisch wat opsteken van de internetgeneratie, en dat kinderen delen in de levenswijshoud van de oudere generatie. Zo bleek dat senioren wel bereid waren om iets bij te leren via de Wii, zeker als ze dat samen met hun kleinkinderen kunnen doen.”

“Een ander frappant voorbeeld van die ‘leefwereld’: één van de geïnterviewden, een man van rond de 70, die als klein kind de oorlog heeft meegemaakt, speelt nu graag *Medal of Honor*, een game dat zich in de Tweede Wereldoorlog afspeelt. ‘Je moet je voorstellen’, vertelde hij me, ‘de oorlog, dat was voor mij vuurwerk’s avonds, en snoepjes krijgen van de soldaten. Dat zal wel voor een deel verklaren waarom ik met enige nostalgie dat oorlogsgame speel...’”

“Dit doctoraat is slechts een aanzet, een eerste verkenning in de diepte die vooral kwalitatief een schat aan gegevens oplevert over 50-plussers die digitale spellen spelen. Het bewijst dat deze groep bestaat, en dat ze meer doet dan patience spelen.”