



Beter Ga



Kars Alfrink (32) ontwerpt games. En niet zomaar het zoveelste schietspelletje of ander entertainment.

Alfrink bedenkt spellen die de wereld beter maken. Hij laat varkens gamen en mensen nadenken – zonder een boodschap op te dringen.

Op 8 november spreekt hij op TEDxUtrecht over het nut van games: 'Het interessantste vind ik zelf dat mensen met hun eigen oplossingen komen.'

men

DOOR DAAN ROELOFS

Het voormalig bankgebouw in het hart van Utrecht, de Neude, vormt ook het hart van de Utrechtse game-industrie. Dutch Game Garden bestrijkt het hele gebouw en doet zijn naam eer aan als speeltuin voor game-ontwikkelaars. Kars Alfrink heeft *interaction design* gestudeerd aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) en heeft er zijn eigen kantoor op de eerste verdieping, met uitzicht op de Neude. Met zijn bedrijf *Hub-bub* maakt hij 'games die bijdragen aan sociale vraagstukken', zoals hij het zelf noemt. De ene keer maakt hij een fotoverzamelerspel dat spontane interactie tussen mensen in probleemwijken stimuleert. Een andere game draagt bij aan een intern veranderingsproces bij de Belastingdienst. En helemaal opmerkelijk is het spel *Pig Chase*, waarin mensen interactief met varkens kunnen spelen.

Hoe kun je sociale verandering naar een game vertalen?

'De gedachte is dat je met een game mensen iets kan laten ervaren waardoor ze anders naar de wereld gaan kijken en daardoor ook hun gedrag aanpassen. De benadering daarin verschilt per spel en we vinden het vooral belangrijk dat het zich ook echt laat spelen als een spel. Het moet ook gewoon leuk zijn. We zoeken naar een subtiele relatie tussen het spel en de wereld waarop effect uitgeoefend moet worden.'

Een spel als Pig Chase valt daar onder?

'Daarbij ligt het nog iets ingewikkelder. Het is een spel voor varkens en mensen en is begonnen bij het gegeven dat varkens speelgoed nodig hebben om verveling en agressief gedrag tegen te gaan. Wetenschappers van de Universiteit Wageningen klopten aan met de vraag of we een spel wilden maken voor varkens. Dat vonden wij interessant, maar het leek ons nog boeiender om mensen met varkens te laten spelen. Dat hebben wij voorgesteld.

Nu is er natuurlijk veel discussie over de varkenshouderij en de vleesindustrie, onder andere over de stress bij deze dieren. Met dit uitgangspunt zijn wij voornamelijk geïnteresseerd in de vraag hoe een spel de relatie tussen mens en vleesvarken kan veranderen. Wij zeggen niet wat die verandering moet inhouden, maar we hopen dat het wat los maakt bij mensen.'

Kun je uitleggen wat het spel doet?

'We laten mensen met de varkens spelen zonder met ons vingertje te wijzen naar wat goed of fout is. Truc is om het varken te verleiden om samen met jou te spelen en zijn bewegingen te synchroniseren. Je vormt een team, samen met het varken probeer je gezamenlijk langs doelen te bewegen. Dat gebeurt met een lichtbol die geprojecteerd wordt in de varkensstal. Die wordt bestuurd door iemand met een tablet of smartphone. De varkens gaan met hun snuit die bol volgen. Omgekeerd zien mensen ook de snuiten van die varkens en kunnen ze uitgedaagd worden door de dieren zelf om te spelen. Het is dus tweerichtingsverkeer, waardoor het varken en de mens zoveel mogelijk gelijk getrokken worden. Al is het ene varken daarin natuurlijk speelser of juist schuwer dan het ander. En de zin om te spelen is er bij de dieren natuurlijk ook niet constant.'

Heeft het ook als doel om de varkens een beter leven te geven?

'Dat is natuurlijk wel het startpunt van dit project. Maar zelf ben ik vooral benieuwd of mensen hun gedrag aanpassen nadat ze het spel gespeeld hebben. En hoe die verandering dan plaatsvindt. We proberen alle betrokken partijen, zoals de boeren en de varkens, een plek te geven in het ontwerp. Wij willen daartussen gaan staan, in plaats van het op te nemen voor één kant.'

KARS ALFRINK

Geboren: Blokzijl, 1980

Woont: in Utrecht

Gezin: Jonger broertje en zusje

Opleiding: Atheneum aan het Sint Bonifatiuscollege in Utrecht/Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

Relatie: Vriendin

Ergernis: Kortzichtigheid

Inspiratie: 'De documentaire *Jiro dreams of Sushi*, over een sushi chef in Tokio (80!) die een klein restaurantje heeft in een metrostation en toch drie Michelinsterren bezit. Het is de toewijding voor zijn vakmanschap.'

Toekomst: 'Ik hoop niet saai en dat mijn werk interessant blijft.'

Hoe ontstaat het idee voor zo'n spel?

'Bij een opdracht stellen we onszelf eerst de vraag hoe we een opdracht kunnen herdefiniëren. Wat betekent het voor mij persoonlijk als ik een spel maak voor varkens, wat zijn mijn uitgangspunten? Ben ik dan die dieren aan het helpen of juist de vleesindustrie en wat vind ik daarvan? In overleg met collega's komen we dan tot een besluit waarbij wij als ontwerpers het gevoel moeten hebben dat we met de juiste kwestie bezig zijn. We hebben vervolgens met boeren en varkens dingen uitgeprobeerd waarna het idee zich ging aftekenen. Dat hebben we gevisualiseerd in een conceptvideo waarin we het spel uitleggen en laten zien.'

Wat waren jullie uitgangspunten?

'Dit project loopt al meer dan twee jaar en de uitgangspunten veranderen met elke stap die we zetten. We begonnen met het schetsen van ideeën en kwamen erop uit dat we iets wilden maken voor mensen én dieren. En zelfs dan hadden we nog heel veel open vragen. Bijvoorbeeld: gaan we ze tegen elkaar laten spelen of juist met elkaar? Hoe realiseren we dat en welke technologie gebruiken we daarvoor? Het aardige van dit onderzoeksproject is dat er weinig kaders zijn waarbinnen we moeten blijven. Daardoor kunnen we uitwaaien en op zoek gaan naar dingen die we onder commerciële en budgettaire druk misschien hadden afgeschoten.'

Aan de thee vertelt Kars dat hij het belangrijk vindt om aan iets te werken waarin hij gelooft of waarvan hij het idee heeft dat het er toe doet. In die zin is hij een idealist. Het was een belangrijke drijfveer om voor zichzelf te beginnen. Zo heeft hij de vrijheid om opdrachten af te slaan waar hij niet achter staat of juist de opdrachten op te zoeken die nieuwe gebieden aanboren. Binnen elke opdracht komt hij tot nieuwe inzichten en wordt hij geconfronteerd met nieuwe werelden die hij mag verkennen. In het geval van Pig Chase beseftte hij dat we erg ver afstaan van het vlees dat op ons bord ligt en dat we de dieren eigenlijk helemaal niet meer kennen. Die kloof dichten en iets van het karakter van het varken blootleggen, heeft bij hem van alles losgemaakt. Het is volgens hem meteen de hele crux van het project. Het idee, is dat andere mensen daar ook zo op zouden kunnen reageren. Dat vormde de inspiratie voor de richting die hij heeft gekozen binnen dit project.

De jonge gameontwerper is een vlotte prater en het is dan ook geen toeval dat hij binnenkort spreekt op TEDxUtrecht, een conferentie waar ideeën worden uitgewisseld en georganiseerd in samenwerking met onder andere de HU.

Hoe ben je bij TEDx terecht gekomen?

'Ik spreek al langer in binnen- en buitenland, zoals laatst op een gamebeurs in Londen. Daarbij ken ik wat mensen van de organisatie van TEDx. Maar ik zou daar nooit gaan spreken als ik niet zou vermoeden dat ze het in me zagen zitten.'

Wat ga je het publiek vertellen?

'Ik ga proberen om in achttien minuten samen te vatten wat ik de afgelopen vijf jaar heb geleerd over games maken. Het interessantste vind ik zelf dat mensen met hun eigen oplossingen komen. Pig Chase ligt een beetje in lijn daarmee. Het zijn spelomgevingen waarbij je ook creatief kunt zijn en niet alleen doet wat er van je als gamer verwacht wordt.' ●

*'We hopen
dat het wat
losmaakt
bij mensen'*

