WAT KAN SERIOUS GAMING LEREN VAN THEATER

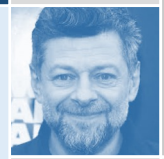


© IVO WENZLER

VERHALEN DIE VOOR OF DOOR HET PUBLIEK GESPEELD MOETEN WORDEN

Mensen zijn geboeid door games op dezelfde manier als andere mensen van theater houden.

Andy Serkis



THEATER

- Het toneelstuk is de specifieke vorm van fictie die in de voorstelling wordt weergegeven; het is een verhaal dat geschreven is om voor een publiek te worden gespeeld.
- Het toneelstuk wordt opgevoerd door acteurs op een podium en de perceptie van de inhoud wordt direct beïnvloed door de gezamenlijke productie en de collectieve ontvangst aan de kant van het publiek.

SERIOUS GAME

- Serious game is een gestructureerde spelactiviteit die wordt ondernomen voor leerdoeleinden; het is een verhaal dat geschreven is om door een publiek te worden gespeeld.
- Interactie wordt beheerst door regels en de perceptie van inhoud komt voort uit het omgaan met uitdagingen, waarbij spelers worden beloond of gestraft als gevolg van veranderingen in de staat van de game.

ZES RICHTLIJNEN UIT THEATER DEI RELEVANT ZIJN VOOR SERIOUS GAMING

Tenzij het theater je kan verheffen, je een beter mens kan maken, moet je ervan wegvluchten.

Konstantin Stanislavski











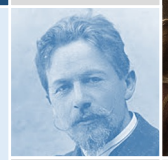




- De meest interessante en baanbrekende prestaties ontstaan vaak op het kruispunt van verschillende disciplines, voortkomend uit onverwachte synergiën en de ontdekking van mechanismen die tussen deze disciplines kunnen worden overgedragen.
- In plaats van theater te analyseren als een fenomeen op zich, is het doel om te putten uit eeuwen aan kennis over sociale betrokkenheid om de ontwikkeling en implementatie van serious games te ondersteunen die verandering mogelijk maken.

GUIDELINE	I		
DILEMMA'S ZIJN UNIVERSEEL			• Theater neemt ons mee naar een andere wereld met als doel een reflectie op gang te brengen door een spiegel op te hangen die ons in staat stelt de fenomenen te zien die in ons dagelijks leven volatiel zijn. • De spiegel is als een concave spiegel, die de stralen concentreert tot een lichtgevend brandpunt dat ons in staat stelt onze eigen uitdagingen en kansen te zien door middel van een kijkglas.
Het doel van het spel, waarvan het einde, zowel in het begin als nu, was en is, om de spiegel voor de natuur te houden. William Shakespeare			
		SERIOUS GAME	• Dilemma's die in games worden gepresenteerd liggen ten grondslag aan veel hedendaagse, slechts schijnbaar geïsoleerde, uitdagingen en kansen die organisaties en samenlevingen dagelijks tegenkomen. • Games bieden niet alleen de concave spiegel, maar ze geven ook de mogelijkheid om door de spiegel te gaan naar de andere kant, om mogelijke oplossingen te ervaren en te testen.

ALLES WAT JE ERIN STOPT, IS BELANGRIJK



Men moet geen geladen geweer op het podium zetten als niemand er aan denkt om het af te vuren.

Anton Chekhov



- De gecreëerde wereld moet coherent zijn, vrij van onvoorziene en ongeplande elementen, maar tegelijkertijd geen passieve reconstructie van de realiteit, maar de creatie van een mogelijke realiteit.
- De erkenning van de discrepantie tussen realiteit en fictie is de bron van esthetische bevrediging en plezier, cognitief en artistiek begrepen door het publiek.

SERIOUS GAME

- Game is de weerspiegeling van realiteit dat in ons interesse ligt en een coherente en geloofwaardige wereld schept; het kan tijdens de game ervaren worden en in een debriefing aan de orde gesteld worden.
- Om de coherentie, uniformiteit en slagkracht te waarborgen, moet er geen willekeur zijn in de selectie van deze gecreëerde realiteit - elke worp van een dobbelsteen moet gerechtvaardigd zijn.

IRONIE IS KRACHTIG



- De uitvoering moet overtuigend zijn, zodat het ons volledig zou absorberen en geen plaats zou laten voor kritische afstand; deze spiegel moet vervormend zijn, zodat we meer kunnen zien dan normaal.
- Om de afstand voor deze reflectie te bereiken, maken toneelschrijvers soms gebruik van ironie, humor of een onverwacht fenomeen dat het publiek uit de wereld haalt die ze betreden hebben.



Wanneer iets 'het meest voor de hand liggende ding in de wereld' lijkt, betekent dit dat elke poging om de wereld te begrijpen is opgegeven.

Bertolt Brecht

SERIOUS GAME

- Een goed ontworpen game is een slimme val die spelers onderdompelt in bekende, geruststellende en ogenschijnlijk eenvoudige situaties, om ze er plotseling uit te trekken, te verrassen en aan het denken te zetten.
- Game ontwerpers gebruiken vaak ironie en humor om de spelers uit de comfortzone te halen en hen in staat te stellen hun inconsequentie, discontinuïteit in denken of verkeerde veronderstellingen te zien.

STERKE EMOTIES HELPEN



- Het toneelstuk laat ons zowel de schok als het plezier ervaren dat door de catharsis wordt veroorzaakt; deze sterke emoties versterken niet alleen, maar zijn soms de enige manier om de inhoud te ervaren.
- Het succes van een goed toneelstuk is gebaseerd op het vermogen om emoties en dilemma's op te roepen waar het publiek zich vaak niet bewust van is - hun visie op religie, moraal of politiek.



De functie van de tragedie is het opwekken van catharsis - een vrijlating van diepe gevoelens om de zintuigen en de zielen te zuiveren.

Aristotel

SERIOUS GAME

- Emoties in games zijn essentieel voor het verhogen van het niveau van betrokkenheid en de intensiteit van het leren; de uitdaging moet altijd buiten de comfortzone liggen (geen pijn, geen winst).
- Emoties leveren niet alleen energie op die nodig is om verschillende cognitieve processen te activeren en uit te voeren, maar ze maken het ook gemakkelijker om de eigen cognitie te begrijpen.

CONFLICT IS CRUCIAAL



Geen conflict, geen drama.

Georg B. Shaw



- In het drama moet er een voortdurende spanning zijn tussen waarden, regels en doelstellingen enerzijds en de verlangens en mogelijkheden van verschillende personages anderzijds.
- Het enige wat een menigte toeschouwers sterk zal interesseren is een of andere strijd tussen verschillende individuele doelen of tussen individuele en collectieve doelen.

SERIOUS GAME

- In games komt de spanning uit de structuur van de gesimuleerde situatie voort, waarbij verschillende scenario's de werkelijke belangenverstrengeling, waarden en regels weerspiegelen.
- Het doel van games is om verlichting te bieden bij denkbeeldige en echte conflicten - als echt, dan moet het helpen bij de verandering, als ingebeeld, dan moet het valse beeld onthuld en vervangen worden.

HOUD DE SPANNING LEVEND



- Het vermogen om geleidelijk de dynamiek en spanning op te bouwen en te behouden onderscheidt uitstekende toneelschrijvers en uitstekende regisseurs van toneelstukken.
- Tijdens het goede toneelstuk voelt het merendeel van het publiek altijd dezelfde spanning en dilemma's als acteurs op een podium.



De manier om een film te maken is om te beginnen met een aardbeving en tot een climax door te werken.

Alfred Hitchcock

SERIOUS GAME

- Bij het ontwerpen van een game is het belangrijk om de vraag te stellen wat de gemakkelijkste en meest conventionele oplossing in de echte wereld is en deze dan weg te nemen.
- Succesvolle games bouwen en houden de spanning op door ervoor te zorgen dat de achtereenvolgende fasen van de game steeds moeilijker worden - betere tegenstanders, meer complexiteit, minder tijd.

HET BELANG VAN EEN TONEELSTUK EN SERIOUS GAMING

Bijna alle creativiteit draait om doelgericht spelen.

Abraham Maslow



THEATER

- Het doel van het toneelstuk, afkomstig uit de oude traditie, is om de verandering in de echte wereld te katalyseren door een esthetische en sociale functie binnen het toneelstuk te verenigen.
- De belangrijkste sociale functie is het verenigen van toneel en publiek, met het rituele doel het bestaan van een samenleving die zegeviert over de kwellende krachten van geschiedenis en natuur te bevestigen.

SERIOUS GAME

- De primaire functie van serious games is de ontwikkeling van inzichten, kennis, vaardigheden en gedragingen die in omstandigheden van onzekerheid en voortdurende verandering nodig zijn.
- Serious games kunnen een zuiverend effect hebben en een belangrijke functie vervullen bij het stimuleren van vermogen om met anderen in contact te komen, kansen te herkennen en zich tot actie in te zetten.

WAT KAN SERIOUS GAMING LEREN VAN THEATER



BEDANKT

© IVO WENZLER