

Serious game Terragon:

# SPELENDERWIJS NAAR EEN BETERE



#### Burning Man

De makers van Terragon zijn geïnspireerd door het jaarlijkse *Burning Man festival* in de Black Rock Woestijn in Nevada, VS. Tijdens het festival bouwen de deelnemers een experimentele samenleving, waarin zelfuiting en zelfvoorziening centraal staan. Mensen

worden aangemoedigd een gemeenschap te vormen en samen te werken. Daaruit komen de meest fantastische objecten en theateracts voort. *Gifting* (geven) is hierbij een belangrijk aspect. Je geeft zonder een tegenprestatie te verlangen. Kijk op [www.burningman.com](http://www.burningman.com)

Wie had dat gedacht? Wereldproblemen oplossen door online te *gamen*, met een heleboel mensen tegelijk – anoniem en ongeremd door welke conventie dan ook? Om vervolgens de game ‘live’ met echte mensen verder te spelen? Op het Groeneveld Forum en in de aanloop ernaartoe gebeurde dit met de *serious game Terragon*. Doel: ideeën genereren voor het probleem van de voedselvoorziening in de stad van de toekomst. Jan Dobbe speelde mee en doet verslag.

# WERELD



In het dagelijks leven ben ik niet zo van de games, was mijn reactie toen ik werd gevraagd om een reportage te schrijven over Terragon, de *transreality game* die zou worden ingezet voor het Groeneveld Forum 2013. ‘Dan moet je het juist doen,’ was de reactie van de redactie. ‘Door die afstand gecombineerd met je nieuwsgierigheid kun je er des te beter over schrijven.’

En zo kwam het dat ik een paar weken voor het Forum naar Amsterdam toog om het brein achter Terragon, Claudia Rodriguez Ortiz van *Ahead of the Game*, te bevragen over het wie, wat, waar en waarom.

## GEVEN, NIET NEMEN

Met een groep mensen in een onlinegame werken aan de oplossing van een van tevoren geformuleerd probleem, hoe gaat dat? Claudia: ‘Eerste vereiste is dat de opdrachtgever haarfijn duidelijk maakt welk probleem er moet worden opgelost. Vervolgens zorgt hij ook voor betrokken deelnemers, die een zinvolle bijdrage kunnen leveren in Terragon. Eenmaal *in de game* onderga je eerst een initiatie waarbij je eigen identiteit opgeeft. Anonimiteit is essentieel, want

die maakt dat mensen makkelijker voor hun mening uitkomen, makkelijker delen, beter luisteren en niet bang zijn om te falen.’

Een ander belangrijke factor is positivisme, legt Claudia uit: ‘Je belooft elkaars ideeën, afkraken is er niet bij. Normaal wordt er uitgegaan van schaarste, bij Terragon gaan we uit van overvloed. Je geeft “terrors” (lichtpunten) aan je medespelers, zodat iedereen er wel bij vaart. In Terragon *geef* je alleen maar: meningen, ideeën, inspiratie én beloningen. Dan wordt het een positieve spiraal, juist doordat je elkaar aanmoedigt. Dat werkt heel stimulerend.’ Het is belangrijk dat de deelnemers nauw betrokken zijn bij het probleem en *commitment* hebben om het op te lossen. ‘Hoezeer betrokken ze zijn, zien we aan de *cash flow* aan lichtpunten die worden gegeven. Hoe meer licht je aan elkaar geeft, des te meer betrokken de deelnemers zijn – en des te meer resultaat er wordt geboekt.’ De resultaten van de onlinesessies blijven digitaal bewaard en gaan dus niet verloren. ‘Zo kan men daar later nog op naar believen op teruggrijpen.’

\*Jan Dobbe is freelance journalist en tekstschrijver. Adviseert de redactie van magazine *DIER* van de Nederlandse Dierenbescherming, waar hij lange tijd hoofdredacteur van was.



**GROEPSMAGIE**

Uiteindelijk wemelt het van de ideeën, is de ervaring van Claudia. 'Wij zorgen dat die worden geclusterd tot een overzichtelijk aantal "meest gewaardeerde" ideeën – ideeën met veel reacties en veel waardering in lichtpunten. Die nemen we mee naar het "reallife"-gedeelte van de game. Om dat te spelen komen alle deelnemers samen in een inspirerende omgeving, meestal in ons eigen theater hier in Amsterdam.' Lachend: 'Maar gezien het prachtige decor van Kasteel Groeneveld doen we het deze keer *graag* op locatie!' In die inspirerende omgeving komende de personages uit de onlinegame elkaar in levenden lijve tegen. Met de best gekwalificeerde ideeën uit het onlinegedeelte als inzet wordt er opnieuw gebrainstormd volgens het principe van geven, geven en nog eens geven. Claudia: 'Wij zorgen er met een team, bestaande uit acteurs, regisseurs, technici, decor-



bouwers en logistiek deskundigen voor dat diverse ideeën op een creatieve, inspirerende en constructieve manier verder worden uitgewerkt.' Ahead of the Game doet dat onder andere door experts op de desbetreffende gebieden de sessies te laten leiden. De ervaring leert dat er op deze manier een zekere *groeps magie* ontstaat: 'Door in een groep positief samen te werken ontstaat er synergie, ontstaat er zoiets als een groepsgeest. Wat daar uitkomt is vaak meer dan de som der delen.'

**PLEZIER WERKT EFFICIËNT**

Hoewel het een *serious game* heet te zijn, vormt het hebben van plezier een centraal gegeven in Terragon. Claudia: 'Spelen, humor en lachen breken het ijs en zorgen ervoor dat mensen makkelijker samenwerken. Ook is het belangrijk om mensen uit hun alledaagse werkelijkheid te halen, daarom maken we gebruik van theater, verkleedpartijen en feeëriekie decors. Die zorgen ervoor dat mensen meer ontspannen raken, en hun creativiteit makkelijker aanboren.' Heel efficiënt, volgens Claudia. En wat komt eruit? 'Meer ideeën in minder tijd, een transformatieve ervaring rijker, teambuilding en concrete resultaten.'

**ONLINEGAMEN**

'Gegroet! Ik ben Lazar, de geest van co-creatie in Terragon. Je bent geselecteerd door Terragon Luminaris om te helpen bij een belangrijke opdracht: het helpen opwekken van de co-creatie energie van de hele planeet. De wereld staat voor enorme uitdagingen, die alleen in goede banen kunnen worden geleid als mensen samenwerken. We vragen je te helpen om de gezamenlijke energie van de wereld te herstellen.' Deze plechtige welkomstwoorden krijg ik te horen wanneer ik tien dagen later onder mijn alias *Jed* inlog op Terragon. Lazar legt uit wat Terragon is: een laag rond de aarde, die de co-creatieve energie van de wereld opvangt en terugstraalt naar de aarde – energie waar we niet zonder kunnen. De wereld heeft nu te weinig van deze energie en jij, als deelnemer, kunt daar verandering in brengen. In opdracht van Lazar maak ik mijn 'heldenprofiel' aan,

waarmee de andere deelnemers een indruk krijgen van mijn achtergrond, intenties en competenties. Mijn ware identiteit blijft onbekend. Dat helpt wel, wanneer ik later mijn ideeën spui. Ik doe dat in twee sessies van anderhalf uur, die met twee dagen ertussen (om alle informatie en ideeën te herkauwen) plaatsvinden.

**LICHTPUNTEN GEVEN**

De concrete opdracht die we krijgen luidt: 'Hoe voeden we een stad als Amsterdam duurzaam in het jaar 2040?' Eerst word ik gedirigeerd naar een inspiratiepagina, waar allerlei mooie en bijzondere verhalen, achtergronden en filmpjes

**Jan Hartholt, directeur Kasteel Groeneveld, over Terragon:**

'Wat ik mooi vind aan Terragon is dat het de echte en de virtuele wereld combineert. De argumenten die je inbrengt, krijgen gewicht door hun inhoud en de manier waarop je ze inbrengt; ze zijn niet gekoppeld aan de persoon en diens positie. Dat maakt

Terragon een echt horizontaal platform. Het is een efficiënte manier om zinvolle combinaties van de beste ideeën en meningen van deelnemers te genereren en te ordenen. Terragon belichaamt de moderne manier om zaken aan te pakken: serieus, maar met veel plezier en heel efficiënt. Met bruikbare resultaten.'

**Ahead of the game**, opgericht door Claudia Rodriguez Ortiz en Minne Belger, ontwikkelt innovatieve gaming concepten. Innovatieve platforms en tools worden ingezet om collectieve intelligentie te vergroten en strategieën voor een duurzame planeet te ontwikkelen.

staan. Ze zijn daar geplaatst door moderators met mooie namen als *Dragoneyes* en *Space Artist from Terragonalis*. In de loop van de onlinegame komen er meer inspiratieverhalen bij van de deelnemers zelf.

Heb je na het lezen van verhalen (een begin van) een idee, dan kun je dat plaatsen op de pagina 'Ideeën en Concepten'. Hier kun je lichtpunten geven: 50 punten voor 'leuk', 100 voor 'groots', 150 voor 'fantastisch' en 250 voor 'briljant'. Goedbeloonde verhalen vragen om meer uitleg en meer uitwerking, iets waar de moderators regelmatig om vragen. Voor iedere precisering kun je weer beloond worden enzovoort.

Er is een pagina waar ik mijn medespelers kan checken, die aliassen hebben als *Banph*, *Lodro*, *Biweti*, *Gardrae* en *Phokal*. Op grond van elkaars persoonlijke (alias)verhalen kun je elkaar daar ook al lichtpunten (terrons) geven, maar je geeft ze vooral voor de bijdragen van de ander. (Jezelf kun je uiteraard geen lichtpunten geven – dat heb ik wel even geprobeerd...). Hier zie je ook hoeveel punten iedereen heeft. Teleurstellend vind ik het dat van de 23 beoogde deelnemers slechts 15 daadwerkelijk meedoen, waarvan dan weer de helft intensief...

#### SPELEFFECT

Na verloop van tijd merk ik dat mijn ideeën aanslaan. Ik krijg flink wat 'terrons' toebedeeld, meer dan 10.000 in totaal. Ik krijg ze vooral voor mijn ideeën over de plek van voedselproductie en -kwaliteit in het basisonderwijs. Na twee onlinesessies heb ik een redelijk uitgekristalliseerde 'droom', die de nodige bijval krijgt. Het game-effect op mij is evenwel klein: het is een rustig (zonder geknetter van vuurwapens, luchtschepen, tovenaars of ander gespuis dat ik ken van computergames) uitwisselen van ideeën en het belonen daarvan, alles onder een veilig pseudoniem. Veel meer ervaar ik niet, het speleffect blijft beperkt tot het vergaren van lichtpunten. (Grootste beloning is dat mijn online geformuleerde droom behoort tot de geselecteerde ideeën die in de livesessie op 4 november verder worden besproken. Daar kom ik echter pas later achter.)

#### TERRAGON OP GROENEVELD

Over naar het 'reallife'-gedeelte van Terragon. Pas op de tweede dag van het Groeneveld Forum, op 4 november in het middagedeelte, komt het theaterteam in actie. Midden in een discussie over voedselvoorziening, gevoerd door vooral mannen in pakken en dames in mantelpakjes, komt een nar (Minne Belger) binnen die luidkeels de komst van de hogepriesteres van Terragon aankondigt. Claudia Rodriguez Ortiz speelt deze rol zonder tekst: ze zwijgt als een orakel. In het uitgebreide gevolg dat met haar meekomt, bevinden zich monniken, een magiër en andere fantasie-

figuren. De nar legt uit hoe het vandaag werkt. Zij hebben onder andere uit de onlinesessies vier thema's gedestilleerd, waarover vier groepen zich de rest van de middag buigen. Je kunt je voor een groep naar keuze opgeven. De groepen worden ingedeeld aan de hand van de elementen water, lucht, vuur en aarde. Ik sluit me aan bij de laatste, die het thema 'Duurzame landbouw, veeteelt en akkerbouw een vaste plek in het onderwijs' behandelt. Dat is nota bene 'mijn' onderwerp, dus dat lijkt me logisch.

#### WASLIJST

Een deel van het kasteel blijkt omgetoverd tot Terragongebied, met meditatieve ruimtes waarin kaarsen het enige licht geven, en waarin magische cirkels, intrigerende objecten en feeëriek aangeklede personages de toon zetten. Onze gastheer is 'culinair choreograaf' Van der Steen, die ons in deze spirituele ambiance uitlegt hoe het werkt – opnieuw met het geven van lichtpunten aan alle ideeën en opnieuw zonder onze functie en achtergrond kenbaar te maken. We werken volgens het principe van *deep democracy*: minderheidsstandpunten krijgen evenveel waardering als de meerderheidsstandpunten.

Zo gaan we verder en komen, af en toe opgeschrikt door de nar of een lakei die de tijd bijhoudt, tot de slotsom dat we via de driehoek 'onderwijs – buurt – voedsel' een culturele revolutie willen, die *bottom-up* leidt tot breed gedragen erkenning van de waarde van voedsel. We lijken een redelijk gelijkgestemde groep te zijn, die al snel tot een waslijst van ideeën komt, variërend van schoolkeukens, suiker- en vetbelasting en schoolproeverijen, tot voedselapps en voedselwethouders. Een mooie oogst.

#### EPILOOG

Co-creatie met Terragon werkt. Althans, dat deed het in mijn geval. Het feit dat er maar weinig mensen deelnamen aan het onlinegedeelte, vond ik een minpunt. Commitment is belangrijk, Claudia Rodriguez zei het al, maar die leek niet groot in de aanloop naar het Forum. 'Geen tijd,' hoorde ik enkele mensen zeggen. Mmmm, zeg ik dan. Voor de oplossing van een groot probleem heb je grote betrokkenheid nodig. Hier ligt een uitdaging voor volgende opdrachtgevers om die betrokkenheid vooraf beter te sturen.

Het theaterdeel vond ik qua aankleding fantastisch, maar de functie en relevantie ervan vond ik soms ver te zoeken. Dat geldt niet voor de sessie met de culinair choreograaf, die was goed en vruchtbaar. Dankzij de goede begeleider, die wist waar hij het over had, en dankzij de fraaie entourage. Een aantal van de overige personages kwam echter niet uit de verf, en hun relevantie bleef me tot het einde toe onduidelijk. Zo had ik de hogepriesteres van Terragon nog wel een paar wijze woorden willen horen spreken – ik weet hoe slim ze is. 'Losse eindjes,' dat is een beetje mijn gevoel. Misschien komt het doordat Terragon zijn eigen space nodig heeft, en niet beperkt moet worden tot slechts een onderdeel van een groter programma. Dan is er ruimte om de game helemaal uit te spelen, om te zien of het echt waar is dat er alleen maar winnaars zijn. 🎮