

Gamemancipatie

Miranda Valkenburg



Dataholic, wintrippier, gophergozer, automater, internerd, Herkent u zich in een van deze typeringen? Dan bent u vast een man. Nu is de kans groot dat u dat bent, want de lezersgroep van *TINFON* is afkomstig uit het ict-onderwijs en -beroepenveld. Een traditioneel 'male dominated' werkveld en dus - in manentaal - een schot voor open doel. Toch zijn er ook talloze vrouwelijke chataddicts en cybernauts die moeiteloos hun weg door het snoerwoud vinden. Ada Lovelace en Grace Hopper zijn springlevend. Dag newbie, hoezo digibeeet, welkom cyberfeminisme.

Helaas kiezen nog steeds veel te weinig vrouwen voor een carrière in de ict. Het blijft tobben met de rolmodellen voor meisjes. Ze zijn er wel, maar niemand ziet ze. En vele kansen blijven onbenut. In de spelletjesindustrie bijvoorbeeld. Games kunnen kinderen op een leuke manier vertrouwd maken met ict en dus een positieve invloed hebben op de carrièrekeuze van meisjes. Maar meisjes gamen minder dan jongens. Licht het aan de inhoud? Zwaardgevechten, racespelletjes en nucleaire oorlogen... geweld is een commerciële hit, bij jongetjes. Fabrikanten proberen hun marktafzet te vergroten door in te spelen op de veronderstelde neigingen en interesses van meisjes. Schattige spelletjes vol emoties, geheimpjes en intriges. Geen strijd, maar gezelligheid. Niet meppen, maar kleppen. De zachtroze Barbie-'shelfware' verveelt echter snel. Niet de manier dus om meisjes te interesseren voor computers. Want - surprise - vrouwen houden echt wel van gamen, van competitie en van avontuur. Er zijn honderd-

duizenden vrouwen met een passie voor Quake of Halo, waarin je mag schieten op alles wat maar beweegt. Tienjarige meisjes spelen het liefst games waarin de held vijanden moet verslaan, maar ook zelf in leven moet blijven. Onherstelbare verliezen lijden is een 'turn off' voor meisjes: straffen zijn oké, maar ze willen verloren privileges en afgerukte ledematen wel terug kunnen verdienen. Een tweede afknapper voor meisjes zijn de belabberde identificatiemogelijkheden in games. De weinige virtuele vrouwen die je op je scherm voorbij ziet komen, kun je in pakweg twee categorieën indelen: het hulpeloze meisje dat gered moet worden en de karikaturale stoeipoes. Zelfs de energieke en onafhankelijke Lara Croft, die kan vechten én nadenken, is gemodelleerd om het mannelijke publiek te verleiden.

Gelukkig duiken er steeds vaker minder stereotyped personages op in spelletjes. Ook de games waarbij je zelf de sekse kunt kiezen van de protagonist die je incarneert, neutraliseren de gelijkstelling held = man. Belangrijk voor het succes van een spelletje zijn een goed scenario, goed uitgewerkte personages, een uitgekend virtueel universum en eenvoudig aan te leren commando's. Dat zijn kenmerken die elk spel verrijken, ongeacht het publiek. Dus kom op, spelletjesmakers (v/m), aan de slag. Het is tijd voor een vrouwelijk virus in de masculiene technowereld van gaming. Zet je genderbril op en dicht die digitale kloof. Zorg voor variatie en diversificatie. Strijd mee voor game-emancipatie. Er valt veel te winnen op het battlefield van de gaming industry.

Dat laatste vindt ook Hans Appel. In zijn paletbijdrage pleit hij voor meer games in het onderwijs. De technologische mogelijkheden zijn ongekend, betoogt hij. We missen alleen nog het vermogen om er iets leuks mee te doen. Hans roept het ict-onderwijs op om de uitdaging aan te gaan en creatieve game-designers op te leiden. Goed idee. Wat mij betreft, rekruteren we per direct de meiden uit de TOP IT klas van Shirley van Maren-Zoutendijk. Deze toppers uit Zoetermeer voeren ict-opdrachten uit bij bedrijven en oriënteren zich zo op het ict-beroepenveld. Het is een pilotproject om de beeldvorming bij scholieren rondom ict te verbeteren, zodat meer meisjes een carrière in de ict als optie beschouwen en kiezen voor een ict-opleiding. Dat moet een kolfje naar de hand zijn van Annelies Kuiper, getuige haar bijdrage als Penseur. In haar proeftuin droomt zij van meer diversiteit, meer kleur, meer oog voor de communicatie en minder focus op de bitjes en de bytjes bij ict-studenten. Laat u meeslepen in haar visioen en ontwaak even optimistisch als zij.

Nog geen zin om wakker te worden? Ga dan samen met Eric Roberts op zoek naar eenvoud en stabiliteit in het informaticaonderwijs. Ook Eric droomt, maar dan van een manier om Java te doceren aan eerstejaarsstudenten, zonder hen te bedelven onder de complexiteit.

Dat hij de zaken eenvoudig en helder kan verwoorden, hebben we mogen ervaren tijdens de HBO-I studiereis naar Silicon Valley in maart van dit jaar. Deny Smeets en ik gunnen u een kijkje in ons dagboek en fotoalbum.

Ict-onderwijs is dynamisch, vernieuwend en creatief. Dit nummer van *TINFON* laat daar weer fraaie staaltjes van zien. Namens de redactie wens ik u veel leesgenoegen en inspiratie. En mocht u deze zomer op de camping, aan het strand, in de bergen, op de fiets of in uw achtertuin een briljant idee krijgen voor een *TINFON*-bijdrage, laat het ons weten. Reacties - via e-mail of snailmail - zijn welkom.