

# Uitgetapt

Het afgelopen half jaar was ik dagelijks een paar minuten in mijn eigen versie van Springfield, in het iOS-spel *The Simpsons: Tapped Out*. Soms legde ik wegen aan en zette ik gebouwen neer. Meestal gaf ik de rondwandelende personages opdrachten. De volgende dag hadden ze die dan voltooid en kreeg ik geld en ervaringspunten, wat weer nieuwe personages en gebouwen ontgrendelde.

Dit soort games, Zynga was er heel even groot mee, wordt vaak getypeerd als ‘social’ of, cynischer, ‘klikvoer’. Wat ik kenmerkender vond is dat *Tapped Out* 24 uur per dag doorgaat en je toch maar kort hoeft te spelen. Dat ik het zolang volhield, kwam niet niet doordat ik moeilijk kon stoppen, maar doordat het zo makkelijk was om ermee door te gaan.

Eigenlijk was ik al een paar maanden door alle inhoud heen. Het spel werd enorm traag, maar heel af en toe kwam er iets nieuws. In goede Simpsons-traditie, niet vies van metakritiek, begonnen de personages me uit te lachen: „Ongelooflijk dat je deze game nog steeds aan het spelen bent!” Ik moet zeggen dat ik niet helemaal volgens de regels speelde en daardoor mogelijk een minder dan optimale ervaring had. Zo weigerde ik (echt) geld uit te geven aan *in-app purchases* en nodigde ik mijn vrienden niet uit. Maar daar maak ik me geen zorgen meer om. Vandaag wis ik de app. Ik ben uitgetapt in *Tapped Out*.