

# Kneedbare wereld

Na het industriële tijdperk en het informatietijdperk breekt de *ludic age* aan, het speelse tijdperk. De New Yorkse gamedesigner en denker Eric Zimmerman roept dit al tijden, en nu heeft hij zijn ideeën concreet gemaakt in *Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games*. In 2014 verschijnt deze tekst in het essayboek *The Gameful World*, maar vorige week was hij al te lezen op Kotaku.com.

Het is verleidelijk om verstrikt te raken in vragen over Facebook en *Grand Theft Auto*. Besteden we onze vrije tijd wel nuttig? Vereenzamen we? Worden we opgeleid tot moordmachines? Zimmerman zoomt uit en plaatst de bredere bewegingen in de cultuur.

Hij betoogt dat de twintigste eeuw werd gekenmerkt door lineaire informatie, geconsumeerd door passieve gebruikers. Maar er is iets veranderd: de netwerken zijn flexibel geworden. Informatie gaat nu twee kanten op. In de resulterende nieuwe wereld is spelen misschien wel dé kernvaardigheid, want door te spelen tast je mogelijkheden af om verandering aan te brengen. Games trainen ons in die vernieuwende, creatieve houding.

„Spel vult alle kieren in onze cultuur”, zei hij toen ik hem twee jaar geleden sprak. Toch moest ik vooral niet denken dat games al onze problemen zouden oplossen. „Maar ik zie wel dat de dingen ernaar neigen, interactiever, flexibeler en meer modulair te worden.” De wereld wordt kneedbaar: een opwindend idee.