



Als *Homo ludens* wordt aangehaald, de klassieker van historicus Johan Huizinga die precies tachtig jaar geleden verscheen, wordt nog wel eens vergeten dat dit boek een uitgesproken waarschuwend karakter had. *Homo Ludens* ('de spelende mens') was niet alleen een ode aan het spelelement in onze cultuur, de historicus wees er in 1938 ook op dat de samenleving aan spelerosie leed en steeds meer 'verernstigde'. Spelen is een van de belangrijkste fundamenten van de samenleving, redeneerde hij, en de teloorgang daarvan was onder meer te wijten aan de voortschrijdende technologie. Het ironische is dat het juist diezelfde technologie is die het spelelement in ons leven vandaag de dag sterker lijkt te maken dan ooit. Ongeveer gelijktijdig met de introductie van de eerste smartphone (2007) deed het begrip *gamification* zijn intrede.

## Hoog spel

Met de komst van de smartphone deed het begrip **gamification** zijn intrede. Apps lijken één groot spel van ons leven te maken, maar in werkelijkheid gaat het er vaak serieuzer aan toe. Onze data zijn namelijk goud waard.

DOOR MAARTEN SLAGBOOM • ILLUSTRATIES PAUL FAASSEN

Je kunt bijna geen app bedenken of je kunt er likes mee genereren en scores, rates of hogere levels mee halen, en de badges worden steeds frivoler. Oppervlakkig gezien lijkt de *gamification*-hype over z'n hoogte-

punt heen, maar wie beter kijkt, ziet dat dit alleen maar komt doordat het inmiddels de norm is geworden bij de designers van al die apps die ons de hele dag door naar die smartphone doen grijpen. Er is bijna

geen terrein meer over dat niet op de een of andere wijze *gamified* is. Van de datingwereld tot de werkvloer, van de gezondheidszorg tot de politie. Veel gedrag dat we een paar decennia geleden nog als ronduit kinderachtig zouden bestempelen, lijkt in onze tijd vrij algemeen geaccepteerd onder volwassenen.

### Gouden medaille

In het programma *VPRO Thema: Game of Phones* laten we een aantal pregnante voorbeelden zien. Zo portretteren we de 69-jarige oud-stewardess Tonia, die sinds enige tijd Uber-chauffeur is om haar karige pensioentje aan te vullen. Ouderwetse functioneringsgesprekken hoeft ze niet meer te voeren, ze wordt de godganse dag beoordeeld door een app die bijhoudt of ze haar diamanten icoontje nog wel verdient. 'Hoe sta jij met je rating?' vraagt ze aan een collega-chauffeur, eveneens een zestiger. 'Ik heb 4,89,' zegt Tonia. 'O, maar dat is ook hartstikke goed hoor,' reageert hij monter, 'dan heb jij een gouden medaille volgens mij.' We zien ook een ernstig getraumatiseerde vrouw die zich door de dag loodst met behulp van een app die haar spanningsniveau bijhoudt en suggesties doet om haar score te verbeteren. Ook organisaties, instanties en overheden hebben in de gaten dat we er met z'n allen meer en meer op vertrouwen dat hun diensten leuk en uitdagend zijn. Zo werkt de politie, daarbij onder meer geïnspireerd door Pokémon, aan een app die burgers op speelse wijze moet stimuleren om te helpen zoeken naar gestolen auto's. Nieuwe technieken, in het bijzonder die rond gezichtsherkenning, staan te trappelen om ons nieuwste speeltje te worden. *Gamification* gaat allang niet alleen meer over likes, punten en badges, ook in overdrachtelijke zin nodigt nieuwe technologie ons steeds vaker uit tot speels gedrag. We swipen op Tinder langs foto's van potentiële nieuwe liefdespartners, gebruiken bonte emoji's om onze gevoelens te uiten en houden onze prestaties bij via hartslag-apps en stappentellers. En onze prestatie kan altijd beter. Een dag niet uitgedaagd, zo lijkt het, is een dag niet geleefd.

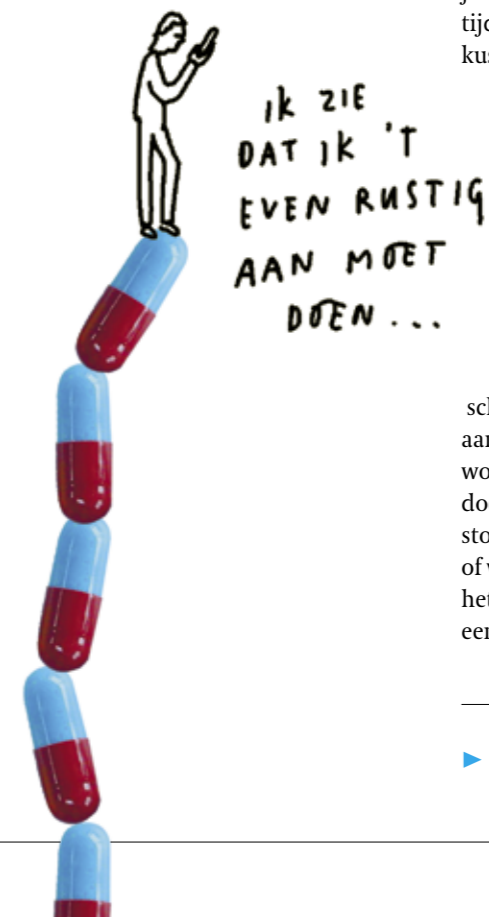
### Puppet master

Huizinga kon er alleen van dromen, ware het niet dat hij nadrukkelijk schreef dat aan 'spel' geen direct nut of materieel be-

lang verbonden zou mogen zijn. En daar wringt de schoen natuurlijk. Want aan de achterzijde van al die apps die ons leven tot een groot spel lijken te maken, wordt in veel gevallen natuurlijk ook een heel ander spel gespeeld: het spel met onze data. Het Cambridge Analyticaschandaal eerder dit jaar, waarbij een databedrijf miljoenen profielen van Facebookgebruikers inzette

Er is bijna geen terrein meer over dat niet *gamified* is. Van de datingwereld tot de werkvloer, van de gezondheidszorg tot de politie.

voor verkiezingscampagnes, is nog maar het topje van de ijsberg; al onze data zijn de legoblokjes van datahandelaars, die driftig profielen opstellen met behulp van algoritmes. In onze uitzending laten we zien hoe dat er in het klein uitziet, wanneer



een programmamaker, als ware hij een soort *puppet master*, gaat goochelen met die data en zo een menselijk algoritme nabootst. *In no time* kent hij de vrijwilligers die onze app installeren – en hem daarmee dezelfde toegang tot hun data verschaffen als populaire apps als Instagram of Candy Crush – beter dan z'n beste vrienden.

### Geliefde

Dankzij privacychandalen groeit onze bewustwording over het spel dat met ons smartphonegebruikers gespeeld wordt. Maar het is de vraag of we het spelletje daarom niet meer willen spelen. Want hoewel 'minder op de smartphone zitten' bij de jaarlijkse goede voornemens de klassiekers 'stoppen met roken' en 'minder drinken' inmiddels bijna van de troon stoot, wijst niks er nog op dat we de smartphone daadwerkelijk minder gebruiken. Er kan altijd nog een level bij, een paar likes, een hogere rating, een mooie badge. De smartphone is in tien jaar tijd uitgegroeid tot een intieme vriend, een personal assistant, een zakcomputertje, een wapen (vooral dankzij de camera waarmee we continu alles kunnen vastleggen) en uiteindelijk vooral ook tot ons permanente infuus voor gelukshormonen als dopamine en serotonine. 'De smartphone heeft het in zich om een geliefde te worden,' schreef filosoof en mediaonderzoeker Miriam Rasch vorig jaar in haar essaybundel over het digitale tijdperk, 'hij is altijd bij je, hij ligt op het kussen naast je in bed, hij vlijt zich in je broekzak, klaar om te trillen, net naast de schaamstreek.' Toch lijkt er langzaam maar zeker iets te kenteren. Er zijn spelbrekers die hun smartphone inruilen voor een basale *dumbphone* en het fenomeen digitale detox neemt in populariteit toe. Maar of die rimpelingen in de vijver het begin zijn van een omwenteling laat zich nog moeilijk raden. Huizinga schreef al: 'De spelstemming is uit haar aard een labiele. Elk oogenblik kan het "gewone leven" zijn rechten hernemen, hetzij door een schok van buiten, die het spel stoort, of door een vergrijp tegen de regels, of van binnenuit door een bezwijking van het spelbewustzijn, een ontgoocheling, een ontzuivering.'

VPRO Thema: Game of Phones

► ZONDAG, NPO 2, XX.XX-XX.XX UUR