

Juryrapport Ding! Prijs voor artistieke ontwikkeling games

De jury stond voor de lastige taak twintig inzendingen te beoordelen die, geheel in overeenstemming met het open karakter van de oproep, zeer uiteenliepen.

Om enigszins houvast te hebben, werden voorafgaand aan de jurybijeenkomst vier criteria geformuleerd:

- de artistieke kwaliteit, een criterium dat zonder vaste regels van geval tot geval bekeken werd;
- de mate waarin sprake was van een game en/of game-play, dat wil zeggen een spel dat een doel en regels heeft, zich in de tijd afspeelt, op een bepaalde fysieke of virtuele plek, met een bepaald aantal spelers en met een bepaalde uitkomst. Een game hoeft niet aan al deze voorwaarden te voldoen, maar belangrijk is wel dat er voldoende triggers zijn ingebouwd waardoor de speler wordt uitgedaagd om te gaan spelen en zo het universum van de game te verkennen;
- de haalbaarheid, is het realistisch om te verwachten dat de betrokken partijen het voor elkaar krijgen dat een plan wordt uitgevoerd;
- is er sprake van een samenwerking tussen gamedesigners en ontwikkelaars, kunstenaars en/of een culturele instelling of worden deze disciplines voldoende in 1 persoon of instelling verenigd.

Nogmaals, deze criteria waren geen harde eisen die aan alle inzendingen werden gesteld, maar handvatten om over de verschillende plannen te kunnen discussiëren.

De jury was blij verrast dat in ieder geval twintig teams enthousiast aan de slag zijn gegaan om binnen een vrij kort tijdsbestek een inzending voor te bereiden. De inzendingen waren heel divers van karakter en varieerden van tot in detail uitgewerkte plannen tot meer schetsmatige ideeën, van een traditionele opzet tot meer experimentele plannen. Een belangrijke juryopgave was de zoektocht naar een game met een artistieke meerwaarde. Het is niet zozeer de culturele inhoud die tot een artistieke meerwaarde kan leiden, maar wel de opvatting van een game als een artistiek product. Artistiek moet daarbij vooral niet verward worden met esthetiek. In een aantal gevallen bekritiseerde de jury de letterlijke, eendimensionale benadering waarmee game en kunst werden samengebracht. Over het algemeen miste men bij veel inzendingen de grondgedachte om te onderzoeken en te bevragen wat een game kan zijn. De jury vindt het jammer dat er weinig gebruik is gemaakt van de vrijheid om *out of the box*, zonder commerciële en andere beperkingen, na te denken en buiten de gebruikelijke kaders van een game te treden.

Het waren dan ook vooral de meer conceptuele plannen die de aandacht van de jury wisten te trekken. Vanuit deze opvatting licht de jury er graag een viertal inzendingen uit. De bedenkers van het spel **Ding!** worden geprezen om hun experimentele houding waarmee zij een vorm proberen te vinden voor iets wat afwijkt van wat een game doorgaans is. Door het open en abstracte karakter is het spel door verschillende gebruikersgroepen op verschillende manieren te interpreteren. Er valt tegelijkertijd tegen in te brengen dat het hier niet zozeer een game betreft, maar een interactieve installatie met beperkte game-play. Ook het spel **Remap** viel op door de conceptuele diepgang waarmee een alternatief wordt geboden voor wat een game kan zijn. Bovendien speelt het spel in op een actuele discussie over de scheidslijn tussen openbare en private ruimte. De jury plaatst wel enkele kanttekeningen bij de originaliteit van het spelprincipe.

De groep jonge gameontwerpers achter het spel **LucidWorld** wordt geprezen om hun ambitieuze gedrevenheid. Het betreft hier een veelbelovende groep die een plan met potentie hebben gepresenteerd. De jury is echter wel van mening dat het spel beter uitgewerkt moet worden om als artistieke game overeind te blijven.

Het spel **New World Balance** is een gezamenlijke inzending van een architect/ kunstenaar en een animator/ gamedesigner. De jury is geïnteresseerd in de cross-over tussen beide disciplines, want gamedesign gaat onder andere over de wijze waarop de inrichting en vormgeving van ruimte handelingen en ervaringen kunnen creëren en bepalen. Het betreft hier een interessante belofte, met als kanttekening dat het spel beter uitgewerkt zou moeten worden om toekomstige spelers aan zich te kunnen binden en het moralistische karakter te overstijgen.

Tot zover trof de jury dus een aantal plannen met potentie aan, maar een winnaar was nog niet gevonden. De vraag kwam op of de oproep misschien te vroeg kwam en meer onderzoek wenselijk is. Deze wake-up call bleek echter pas het begin. Want bij de inzendingen zat 1 plan dat eigenlijk niet zozeer antwoord geeft op de oproep, maar wel een verdere uitwerking is van de vraagstelling. Het betreft hier het plan **A Split Second**, dat is ingezonden door het Stedelijk Museum Amsterdam en SubmarineChannel, een platform voor digitale beeldcultuur. Het idee achter *A Split Second* is om een autonome game te ontwikkelen waarbij het willekeurige beslissingsmoment een rol speelt. De initiators zullen hiertoe een werkgroep van kunstenaars en gamedesigners begeleiden om zowel vanuit een kunsthistorische context als vanuit de geschiedenis van het gamedesign te reflecteren op vragen over inhoud en perceptie van games met een artistieke meerwaarde. De jury prijst het intellectuele niveau van de vraagstelling en is zeer benieuwd naar de uitkomst. Eerdere activiteiten van zowel het Stedelijk Museum als Submarine op het terrein van games zorgen ervoor dat de jury alle vertrouwen in die uitkomst heeft. Bovendien spreekt de procesmatige opzet erg aan en ook de verkenning van het auteurschap binnen de gamewereld vormt een interessant aspect. Met *A Split Second* is het de inzenders gelukt om een volgende stap in het debat te zetten. Deze toekenning is geen eindpunt, maar een begin. De jury kan zich goed voorstellen dat de hierboven aangestipte plannen ook bij het onderzoek van *A Split Second* worden betrokken en zo de kans krijgen om zich verder te verdiepen. Ook mag gerust over de grens gekeken worden om de ontwikkeling in Nederland in een internationale context te plaatsen. De jury ziet namelijk genoeg potentie om de conceptuele kant van gameontwikkeling in Nederland te versterken en denkt zelfs dat ons land zich daarin zou kunnen onderscheiden, bijvoorbeeld door game-play te bewerkstelligen die in andere disciplines niet bereikt kunnen worden. Met deze toekenning hoopt de jury dat de prijs niet alleen ten goede komt aan de realisatie van het plan voor *A Split Second*, maar door een grote groep kunstenaars en gamedesigners ontwikkelaars zal worden opgevat als een blijvende uitnodiging tot samenwerking.

Het is dan ook vol overtuiging dat de jury *A Split Second* wil uitroepen tot winnaar van Ding! prijs voor de artistieke ontwikkeling van games.

Jury

Bas van Berkestijn (voorzitter)

Marinka Copier

Martijn van Boven

26 september 2008

Ding! Prijs voor artistieke ontwikkeling games is een initiatief van het Stimuleringsfonds Nederlandse Culturele Omroepproducties, het Fonds voor beeldende kunsten, vormgeving en bouwkunst en Virtueel Platform.